

Gestaltung von SV-Seminaren

Materialreader der Teamschulung zur SV-Arbeit

Bonn
17.5.-19.5.2019

Materialrecherche, -erstellung und -zusammenstellung:
Felix Scheel (Felix.Scheel@gmx.net)

Zuständiger Referent:
Raycho Penchev (Raycho.Penchev@fes.de)

**FRIEDRICH
EBERT 
STIFTUNG**

Einführende Hinweise

Keine Gewähr für Richtigkeit und Vollständigkeit

Der Reader ist nach bestem Wissen und Gewissen zusammengestellt worden. Manchmal schleichen sich trotzdem Fehler ein, für die keine Haftung übernommen werden kann.

Materialherkunft

Das Material ist aus verschiedenen Quellen zusammengetragen worden. Die Herkunft wurde jeweils ersichtlich gemacht. Wo das nicht der Fall ist, ist das unabsichtlich geschehen. Bitte dann gern rückmelden an felix.scheel@gmx.net. Vielen Dank.

Weitere Hilfsmittel rund um die SV-Arbeit

- www.kurzlink.de/sv-seminare – alles rund um die Gestaltung und Organisation von SV-Seminaren, inkl. dieses Readers zum Download
- www.kurzlink.de/sv-handbuch – umfangreiches praxisorientiertes Handbuch aus Berlin, bis auf den Rechtsteil alles auf NRW anwendbar, bestellbar kostenlos unter: forumpug@fes.de
- www.kurzlink.de/sv-material – umfangreiche Materialsammlung rund um die SV-Arbeit mit vielem Best-Practice-Material
- www.kurzlink.de/sv-beliebtheitswahl – Broschüre zur Vermeidung von Beliebtheitswahlen
- www.kurzlink.de/sv-aktionen – Aktionsplaner, der aushing

Landesschülervertretung

- <https://lsvnrw.de/>, Sprechzeiten der Geschäftsstelle: Di-Do 11-15 Uhr

Folgeveranstaltungen für Einzelseminare

- Schuljahresbegleitend gibt es in Zusammenarbeit mit unterschiedlichen Organisationen ca. 8-10 Veranstaltungen rund um die SV-Arbeit, die sich an Schülerverepreter*innen und Verbindungslehrer*innen richten. Dort geht's um Erfahrungsaustausch, Fortbildung und Vernetzung. Es wäre toll, wenn ihr Verbindungslehrer*innen davon erzählt und Ihnen anbietet, dass ich sie in den SV-NRW-Newsletter aufnehme, über den sie davon erfahren können: Mail an Felix.Scheel@gmx.net

Rückfragen, Ergänzungen, ...?

- Schreibt mir gern! Mailadresse hier drüber.

Modul 1. Kennenlernen, Organisatorisches, Erwartungen

Methoden mit Kurzbeschreibungen

Namensspiele

Vorstellungsrunde mit weiterer Frage (15')

Eine Runde rundherum, jede*r sagt z.B. Name, Lieblingssüßigkeit, Vorerfahrungen in der SV-Arbeit – und dann ist der*die nächste dran. Variante: statt Vorerfahrungen in der SV-Arbeit was Unterhaltsameres wie z.B. „Was würdest du in Deutschland ändern, wenn du Bundeskanzler*in wärst?“ oder „Was würdest du an deiner Schule als erstes ändern, wenn du Schulleiter*in wärst?“

Torsten Tortellini (Ich packe meinen Koffer) (15')

Ich packe meinen Koffer mit Namen und Gericht, dessen Anfangsbuchstabe der gleiche wie der des eigenen Namen ist, 3 Leute wiederholen die Namen & Gerichte der Person vor sich selbst, z.B. "Ich heiße Tom und esse gerne Tomaten."

Namensschlange (15')

Die Gruppe wird in mehrere Untergruppen unterteilt, die ca. 7-10 Personen fassen. Die Gruppen kriegen nun die Aufgabe innerhalb von 1 Minute so viele Namen wie möglich untereinander zu lernen, egal wie. Danach stellen sich alle Gruppen nebeneinander in einer Reihe hintereinander zur Seminarleitung sehend, auf. Die allererste Person in jeder Reihe dreht sich nun zu ihrer Gruppe um. Auf ein Signal hin, sagt diese Person nun den Namen der Person die sie anschaut. Daraufhin geht diese Person ganz nach hinten in die eigene Reihe und die erste Person sagt den Namen der Person, die nun vor ihr steht. Daraufhin geht diese wieder ganz nach hinten. Dies wird solange wiederholt bis die erste Person, die nach hinten gegangen ist, wieder vorn steht. Nun ersetzt sie die die Person, die bis jetzt die Namen gesagt hat – und muss nun selbst jeweils den Namen der vor ihr stehenden Person sagen, welche dann nach hinten wechselt. Dies wird wieder solange wiederholt bis von allen anderen die Namen genannt wurden und alle Personen einmal vorne gestehen haben. Sollte die vorne stehende Person den Namen mal nicht wissen, so kann sie fragen: "Wie heißt du denn?" - und wiederholt den Namen dann. Das kostet also einfach nur Zeit. Die Gruppe, die zuerst fertig ist, ruft laut: Stop! Gleich im Anschluss kann das Spiel mit neu zusammengesetzten Gruppen wiederholt werden.

Namensfallschirm (15')

Die Gruppe wird in zwei Untergruppen geteilt und "versteckt" sich jeweils hinter einem Hindernis – z.B. einer Decke, die von der Seminarleitung hochgehalten wird – oder einer Stellwand. Dann muss aus jeder der Gruppen genau eine Person sich nach vorn, direkt hinter das Hindernis setzen. Auf 1, 2, 3 wird die Decke z.B. fallengelassen und die TN müssen schnell den Namen der anderen Person sagen. Wer dies zuerst macht, "gewinnt" die andere Person. Diese muss dann zur anderen Gruppe wechseln. Dann wird die Decke wieder hochgehalten und zwei neue Personen sitzen dahinter – und die Decke fällt. Kann

10, 12 Runden gemacht werden – oder bis eine Gruppe nicht mehr besteht, weil alle in die andere Gruppe gewechselt sind.

Namensschlagen (10')

Alle sitzen in einem Stuhlkreis, es gibt einen Stuhl weniger als Teilnehmer. Der Leiter steht mit einer locker zusammengerollten Zeitung in der Mitte. Er ruft den Namen eines Teilnehmers aus der Runde, dieser muss möglichst schnell einen anderen Namen aus der Runde nennen. Der Leiter versucht, den Genannten mit der Zeitung locker zu schlagen, bevor dieser einen weiteren Namen nennen kann. Es ist verboten „Namentennis“ zu spielen, ich darf also nicht den Namen desjenigen rufen, der meinen Namen genannt hat. Hat der Leiter jemanden erwischt, kommt dieser in die Mitte und der Leiter nimmt seinen Platz in der Runde ein. Rabiaterer Schüler müssen darauf hingewiesen werden, dass nur locker zugeschlagen wird.

Namensball (10', Vorlage): Namensspiel, bei dem durch das Hinundherwerfen eines Balls die Namen gelernt werden.

Kennenlernspiele

Lügenportrait (25', Vorlage)

Alle TN erhalten einen A4-Zettel und sollen sich 2 Dinge über sich überlegen, die stimmen und 1 Lüge. Die Lüge soll dabei so wenig wie möglich auffallen. Der eigene Name und diese 3 Dinge werden auf den Zettel geschrieben und jede*r TN kriegt den Zettel auf den Rücken geklebt. Dann laufen alle durch den Raum und markieren auf dem Rücken der anderen was sie glauben was die Lüge ist. Am Ende nehmen alle den Zettel ab und alles wird kurz vorgelesen und enthüllt was die Lüge war. Die A4-Zettel können mit einem Portrait versehen werden und dann aufgehängt werden.

Blatt für Blatt (20')

Man lässt eine Rolle Klopapier im Stuhlkreis herumgeben und sagt den TN lediglich, dass sie sich eine unbestimmte Anzahl an Blättern abmachen und bei sich behalten sollen. Wenn alle TN mind. ein Blatt bei sich haben, eröffnet man ihnen, dass sie für jedes Blatt eine Information über sich mit der Gruppe teilen mögen. Da niemand damit gerechnet hat und manche TN erfahrungsgemäß eine große Zahl Blätter genommen haben, kommt eine lustige, kurzweilige Dynamik mit oftmals auch ausgefallenen Erkenntnissen über die anderen TN zustande.

Partner*inneninterview mit Lüge (45', Vorlage): Übung, bei der 2 Personen sehr intensiv miteinander sprechen und die Gruppe durch Erraten einer Lüge später mit einbezogen wird.

Geschichte meines Namens (15', Vorlage) – Zum eigenen Namen werden einige Fragen beantwortet, über deren Antworten andere TN kennengelernt werden können

Speeddating (25', Vorlage): Spiel, bei dem viele Menschen unverfänglich schnell und unkompliziert miteinander ins Gespräch kommen

Kennenlernbingo / Autogrammjäger*innen (20', Vorlage): Spiel, bei dem mit viel Bewegung viele TN einige Worte miteinander wechseln.

Aufstellungen (10'-15')

Die Gruppe kriegt die Aufgabe sich (ohne Worte) in eine Reihe zu sortieren, z.B. nach Anfangsbuchstaben des Namens, Schuhgröße, Anfahrtsweg zur Schule, ... Das kann mit mehreren Merkmalen wiederholt werden und dann z.B. auch ohne Worte erfolgen. Am Ende steht die Gruppe gemischt, was gleich für eine zufällige Einteilung der Gruppen genutzt werden kann.

Energizer

Busfahrer (15' – 20')

Man teilt die Gruppe in zwei gleichgroße Kleingruppen (ggf. muss mit „Auswechsellspieler“ gespielt werden), die Mitglieder jeder Gruppe setzen sich hintereinander jeweils auf ihre Stühle. Dabei befinden sich beide Gruppen direkt nebeneinander, sodass sich zwei parallele Stuhlreihen bilden. Vor den vordersten Stühlen wird jeweils ein leerer Stuhl positioniert, auf dem sich drei verschiedenfarbige Moderationskarten befinden. Jede Gruppe muss sich kurz besprechen und verschiedene Codes für die jeweilige Farbe ausmachen. Hauptregeln sind, dass niemand reden darf und alle nach vorne schauen müssen. Dann zeigt ein*e Teamer*in den TN auf dem letzten Stuhl der Reihe eine Moderationskarte mit einer der drei Farben. Die TN müssen die Farbe nun jeweils mit dem ausgemachten Code nach vorne durchgeben. Der andere Teamer ist ganz vorne positioniert, um das Ergebnis zu überprüfen. Wer auf dem vordersten Platz die richtige Farbe zuerst hochhält, wechselt nach hinten und alle Spieler seines Teams rutschen einen Platz auf. Es gewinnt dasjenige Team, das zuerst einmal durchgerutscht ist.

Kissenrennen (15', Vorlage): Schneller Energizer, für den zwei Kissen gebraucht werden.

Der Wind weht über alle, die ... (15', Vorlage): Ein schönes Kennenlernspiel, bei dem man einiges übereinander erfährt und gleichzeitig viel Bewegung in die Gruppe kommt.

Das Kutscherspiel (15', Vorlage): Ein Energizer, bei dem sich die Gruppe passend zu einer kurzen Geschichte bewegen muss.

Atomfangen (10')

Alle Teilnehmer stellen sich in Zweieratomen verteilt im Raum auf. Der Leiter entscheidet, ob er teilnimmt, um die Zweieraufteilung zu ermöglichen, oder ob er zuschaut. Ein Teilnehmer wird zum Fänger ernannt, ein anderer zum Gejagten. Der Gejagte läuft davon und kann sich rechts oder links einer Zweiergruppe zugesellen. Stellt er sich rechts daneben, wird der linke Partner zum Gejagten, stellt sich der Gejagte links daneben, muss der rechte Partner weglaufen. Wird ein Gejagter vom Fänger berührt, wird der Gejagte zum Fänger und der Fänger zum Gejagten.

Erwartungen

Erwartungsabfrage auf Plakaten (50')

Ein etwas abgewandeltes World Café mit vier bis fünf Fragen auf Plakaten. Dann bewegen sich die TN frei von Plakat zu Plakat und schreiben ihre Antworten auf. Um Dopplungen zu vermeiden, sollen sie Striche hinter Aussagen setzen, denen sie zustimmen. Andere Antworten schriftlich zu kommentieren, ist nicht erlaubt. Man sollte als Hilfe für eine einfachere Auswertung auch darauf hinweisen, dass nicht „auf-dem-Kopf“, sondern nur in Ausrichtung der Frage geschrieben werden soll. Wenn alle TN an jedem Plakat waren, trifft man sich wieder im Stuhlkreis und bespricht die einzelnen Plakate. Dabei soll jede Aussage zur Sprache kommen und kann je nach Bedarf genügend lange diskutiert werden. Durch die Methode bekommt man früh einen guten Überblick über die TN, deren Erwartungen, etwaige Dynamiken und (Un-) Zufriedenheiten an der Schule, aber auch über Themen, bei denen generell Redebedarf herrscht.

Mögliche Fragen/ Aussagen auf den Plakaten:

- „Wenn ich an Demokratie denke, dann denke ich an...“
- „Wenn ich für einen Tag Bundeskanzler/in wäre, dann würde ich...“
- „(+), (-) Das gefällt mir an meiner Schule, (-) das nicht...“ „+“ und „-“, auf jeweils eine Seite des Plakats schreiben, sodass die Antworten gleich geordnet sind
- „Mit diesen Themen möchten wir uns als SV befassen...“ - eignet sich, wenn die SV-Arbeit prinzipiell schon ganz gut läuft und die TN bereits mit konkreten Plänen/ Wünschen angereizt sind, kann ansonsten weggelassen werden
- „Das muss passieren, damit ich am Freitag (letzten Tag) zufrieden nach Hause fahre...“ Hier sollen die TN Erwartungen ans Haus, das Seminar, die Gruppe usw. formulieren.

Seminarbegleitende Spiele

- **Bullshit-Bingo** (Vorlage)– Wörter, die im Seminarverlauf häufig fallen, müssen in einem Bingo "gesammelt" werden
- **Mörderspiel** (Vorlage)– mittels der Übergabe von Gegenständen werden andere TN "getötet" bis nur noch die Mörder*innen übrig sind oder vorher schon entlarvt werden
- **Vampirspiel** (Vorlage)– Vampire dezimieren die Teilnehmenden und müssen gefangen werden bevor die Seminargruppe nicht mehr existiert.
- **Secret Friend** (Vorlage)– ein geheimer Freund tut einem Gutes

Namensspiel zum Kennenlernen

Für dieses Namensspiel stellen sich die Teilnehmenden in einem großen Kreis auf.

Runde 1:

Ein Teilnehmender beginnt die Vorstellungsrunde, indem er seinen Namen sagt und im Anschluss einen kleinen Ball zu einer anderen Person im Kreis wirft, dessen Namen er/sie gerne erfahren möchte. Dies geht so lange, bis sich alle Teilnehmenden mit ihrem Namen vorgestellt haben.

Runde 2:

In der zweiten Runde müssen die Teilnehmenden den Ball jeweils zu einer Person werfen, dessen Namen sie kennen und vorher sagen. Auch in der zweiten Runde sollten alle Teilnehmenden einmal an der Reihe sein.

Runde 3:

Nach einer Weile werden die Regeln ‚verschärft‘: Die Teilnehmenden müssen den Ball nun zu der Person werfen, die die Person, von der sie den Ball bekommen haben, ihnen gesagt hat (sie können also nicht mehr wählen, sondern müssen diese dritte Person finden).

Zum Abschluss können noch einmal alle Teilnehmenden reihum den Namen ihres linken Nachbarn nennen („Neben mir steht Thomas“).

Variationen: In der ersten Runde können die Teilnehmenden gebeten werden, zusätzlich zu ihrem Namen weitere Angaben zu machen (z.B. warum sie zu diesem Workshop gekommen sind, was sie beruflich machen usw). Alternativ kann statt des Balls auch ein Wollknäuel geworfen werden, wobei die Teilnehmenden stets ein Ende in ihrer Hand behalten. Diese Variation eignet sich z.B. für Netzwerke, um auf diese Weise die Vernetzung zwischen den einzelnen Personen zu symbolisieren. Am Ende des Warm-ups ‚überprüfen‘ die Teilnehmenden dann, mit wem sie alles im Netzwerk verbunden sind, indem sie an den verschiedenen Fäden ziehen, die sie in ihrer Hand halten, und nehmen Blickkontakt zu den Menschen auf, mit denen sie verbunden sind.

Zeitbedarf: 15-20 Minuten, alle Altersklassen, bis 25 Personen. In kleineren Gruppen ist die Dynamik etwas größer, da jeder öfter an der Reihe ist und die Namen sich besser einprägen.

Alle, die ...

Kurzbeschreibung

Alle, die etwas gemein haben, müssen ihren Sitzplatz miteinander tauschen und riskieren dabei, keinen neuen zu finden. Mit Pep und Dynamik werden Gemeinsamkeiten in der Gruppe herausgefunden.

Material

keins

Zeit

mindestens 5 Minuten.

Der tatsächliche Zeitrahmen ist davon abhängig, wie viel Unterrichtszeit die Lehrkraft für die Gruppenübungen einplanen konnte und wie groß Konzentration und Freude der Schülergruppe an der Übung ist.

Quelle

Baer 1990

Ziel

Dieses Spiel soll einerseits etwas Bewegung in die Lerngruppe bringen und andererseits auf spielerische Art und Weise helfen, sich ein bisschen kennen zu lernen. Dabei kann es jeder und jedem passieren, alleine in der Mitte zu stehen und sich eine Frage einfallen zu lassen und sich somit zeigen zu müssen.

Ablauf

Es wird ein Stuhlkreis gebildet, bei dem ein Stuhl zu wenig vorhanden ist. Die Person, deren Stuhl fehlt, steht in der Mitte und hat das Ziel, sich wieder zu setzen. Sie sagt einen Satz der mit „Alle, die ...“ anfängt und auf sie selbst zutrifft, z.B. „Alle, die Geschwister haben ...“. Alle, auf die dieser Satz zutrifft, müssen dann die Plätze tauschen und die Person, die in der Mitte steht, versucht, einen der kurzzeitig freierwerdenden Plätze zu ergattern. Wer bei diesem Platzwechsel keinen freien Stuhl bekommen hat, steht in der Mitte und denkt sich seinerseits etwas aus.

Manchmal empfiehlt es sich, die Regel einzuführen, dass zwei nebeneinandersitzende nicht die Plätze tauschen dürfen, wenn ein Satz auf sie zutrifft, da es sonst für die in der Mitte stehenden sehr schwer wird, einen Platz zu ergattern.

Hinweis

Es hat sich bewährt, darauf hinzuweisen, dass es interessanter ist, wenn nach nicht sofort sichtbaren Dingen gefragt wird.

Ich bin der einzige

Alle Schülerinnen und Schüler sitzen im Kreis. Eine Schülerin oder Schüler steht auf und nennt laut ein (nicht sichtbares) Merkmal, von dem er oder sie glaubt, dass es nur auf ihn zutrifft. Bsp.: „Ich bin die einzige, der als Haustier eine Schlange hat.“ Bleiben alle sitzen, bekommt sie einen Applaus von der Gruppe. Trifft die Aussage auch auf einen anderen Schülerin oder Schüler zu, steht dieser auf und beide geben sich die Hand.

Gruppenschätzen

Kurzbeschreibung

Im Schutz der Kleingruppe richten die Schülerinnen und Schüler ihre Aufmerksamkeit der Reihe nach kurz auf alle anderen in der Klasse, um vorgegebene Fragen beantworten zu können. Hierbei werden in der Kleingruppe vorhandene Kenntnisse zusammengetragen, um eine gemeinsame Einschätzung abgeben zu können. (ab Kl. 3)

Material

Flipchart oder Tafel

Zeit

20–30 Minuten

Quelle

unbekannt

Ziel

Dieses Spiel verfolgt zwei Ziele: Auf der einen Seite bietet es Anlass, in der Kleingruppe zu diskutieren und sich über die Einschätzung anderer näher zu kommen, auf der anderen Seite rücken der Reihe nach alle anderen Schülerinnen und Schüler einmal kurz in den Blick und werden bezüglich der Fragestellungen wahrgenommen und eingeschätzt. Dabei bietet das Spiel durch seine Aufteilung in eine kurze Gesamtgruppenphase zur Erklärung, eine anschließende längere Kleingruppenphase und eine abschließende Auswertungsphase wiederum in der Gesamtgruppe Abwechslung im Setting.

Ablauf

In der Klasse werden zur Einführung Einschätzungsfragen über die Schülerinnen und Schüler gestellt, wie z.B. „Was glaubt ihr, wie viele von euch sich melden werden auf die Frage, Wer hat Harry Potter im Kino gesehen? Beispielhaft wird die Einschätzung abgefragt, dann anschließend erfragt, wer ihn gesehen hat.“

Autogrammjäger*innen

Finde für jedes Kästchen eine Person und lass sie ihren Namen eintragen.

Kein Name darf doppelt vorkommen!

Wenn du **alle!** Felder ausgefüllt hast, ruf laut BINGO!

Jemand, der schon mal in einem Land war, wo du noch nicht warst.	Jemand, der nicht in Berlin geboren wurde	Jemand, der mehr als 2 Geschwister hat	Jemand, der mehr als eine Sprache spricht	Jemand, der schon mal auf SV-Fahrt war
Jemand, der schon mal die Schule gewechselt hat	Jemand, der sich schon mal was gebrochen hat	Jemand mit deiner Schuhgröße	Jemand, der im Sportverein ist / war	Jemand, der gerne liest
Jemand, der schon mal am Meer war	Jemand, der ein Musik-instrument spielt	Jemand, der schon mal alleine mit dem Zug gefahren ist	Jemand, der gerne schwimmt	Jemand, der überlegt Schulsprecher*in zu werden
Jemand, der letztes Jahr an einem SV-Projekt mitgearbeitet hat.	Jemand, der Lust hat Abi zu machen	Jemand, der Klassensprecher ist / war	Jemand, der gerne singt	Jemand, der schon mal eine Kanutour gemacht hat
Jemand, der ein Haustier hat	Jemand, der schon mal im Krankenhaus war	Jemand, der gerne Comics liest	Jemand, der gerne Pizza isst	Jemand, der schon mal gespickt hat

2 Kennenlernen und Spiele

2.1. Wahrnehmung

Das Lügenportrait

Kurzbeschreibung

Jede Schülerin wird von einer anderen durch drei wahre Aussagen und eine erfundene vorgestellt. Die Gruppe muss erraten, welches Detail erfunden war. (ab Kl. 3)

Material

keins

Zeitdauer

30–40 Minuten – davon

5–10 Minuten Vorbesprechung

20–30 Minuten Vorstellen

Quelle

Baer, 1990

Tipp

Schülerinnen und Schüler, die sich schon länger gegenseitig kennen, sollten die Lügen nicht sofort enttarnen.

Ziel

Ein erstes gegenseitiges Kennenlernen zu ermöglichen, ist Zweck dieser Übung. Um die anfangs in einer neuen Klasse etwas angespannte Stimmung aufzulockern, wird ein spielerisches Element, das gegenseitige Vorstellen mit Lügen eingebaut. Erste Kontakte entstehen durch das Zweiergespräch.

Ablauf

Die Gruppe wird in Zweier-Grüppchen aufgeteilt. Diese bekommen den Arbeitsauftrag, dem bzw. der anderen drei Dinge von sich zu erzählen. Dabei geht es um ein paar Informationen darüber, was typisch für die jeweilige Person ist. Das kann ein Hobby, Anzahl der Geschwister oder auch das Lieblingsessen sein. Es kommt nicht darauf an, dass die Information möglichst persönlich ist, sondern, dass jede bzw. jeder das erzählt, was er oder sie erzählen möchte. Wenn sich beide einander vorgestellt haben, sollen sie sich gemeinsam noch jeweils eine Sache ausdenken, die sie über den anderen erzählen, die nicht der Wahrheit entspricht.

Anschließend gilt es, die jeweils andere Person anhand der drei Wahrheiten und einer Lüge der Großgruppe vorzustellen. Die Gruppe hat nun die Aufgabe zu ergründen, welche Information wahr und welche erfunden war. Der Reihe nach – oder auch querbeet – werden alle Schülerinnen und Schüler vorgestellt,

und die Gruppe versucht, die Lügen herauszufinden.

Da das Spiel dem Kennenlernen dient, sollten die Klassenleitung an diesem Spiel teilnehmen und darauf achten, dass bei jeder Vorstellung am Ende auch deutlich geworden ist, was die Wahrheiten und was die Erfindungen waren.

Wer fehlt?

Alle Schülerinnen und Schüler schließen die Augen. Die Lehrkraft oder ein spielleitender Schüler berührt eine Person leicht an der Schulter, diese öffnet die Augen und verlässt den Raum. (Tür offen lassen)

Alle Schülerinnen und Schüler öffnen die Augen und raten, wer fehlt und welche Kleidung er heute trägt.

Plätze tauschen

Alle Schülerinnen und Schüler schließen die Augen. Die Lehrkraft oder ein spielleitender Schüler berührt zwei Schülerinnen leicht an der Schulter, diese öffnen die Augen und tauschen leise die Plätze. Alle Schülerinnen und Schüler öffnen die Augen und raten, wer die Plätze getauscht hat.

Variation: Zwei, drei, vier tauschen die Plätze.

Dinge verändern

Die Schülerinnen und Schüler sitzen sich zu zweit gegenüber. Person A dreht sich um, Person B verändert drei bis fünf Dinge an ihrem Äußeren. Sie gibt ein Zeichen. Person A dreht sich zurück und rät, welche Dinge verändert wurden.

Gefühlsscharade

Hierbei werden die Schülerinnen und Schüler in zwei Hälften geteilt, die gegeneinander spielen. Jeweils eine Person kommt nach vorn und erhält eine Gefühlskarte, die sie pantomimisch darstellen soll. Die Halbgruppe, die das dargestellte Gefühl zuerst errät erhält einen Punkt. Gewonnen hat natürlich die Gruppe mit den meisten Punkten. (ab Kl. 3)

Kennenlern-Bingo

Kurzbeschreibung:

Wie beim klassischen Bingo geht es hier darum, möglichst schnell die Zeilen, Spalten und Diagonalen „abhaken“. Diesmal allerdings mit Eigenschaften anderer Teilnehmender.

Zielsetzung:

Die Übung dient dem näheren Kennenlernen - die Namen sollten vorher in einer Runde genannt werden, da sie im Spiel nicht vorkommen. Es eignet sich auch mit erwachseneren Teilnehmenden, die keine Lust auf Sing- und Tanz-Spielchen haben.

Methodentyp:

Kennenlern-Übung

Gruppengröße:

ab 10 Personen

Zeitraumen:

10-15 Minuten

Material:

Bingo-Bögen und vier bis fünf kleine Belohnungen

Durchführung:

Jede/r Teilnehmende bekommt einen Bingo-Bogen (Beispiel siehe unten; spannender wird es bei vier Zeilen und Spalten). Pro Kästchen steht dort eine Eigenschaft - und es ist Platz für eine Unterschrift.

Möglichst schnell versuchen alle Teilnehmenden, möglichst viele Unterschriften zu sammeln - sie müssen aber ein bisschen taktisch vorgehen, da jede Person auf ihrem Bogen nur ein Mal unterschreiben darf. Sie selbst dürfen natürlich nicht auf ihrem eigenen Bogen unterschreiben.

Das läuft dann ungefähr so ab: „Hey, kannst du zufällig ein Instrument spielen?“ - „Nee, leider nicht“ - „Hm, und kannst du mit den Ohren wackeln?“ - „Ja, das kann ich!“ - „Gut, dann unterschreibe doch bitte mal hier!“.

Sobald jemand drei (bzw. vier) Unterschriften von unterschiedlichen Personen in einer Zeile, Spalte oder Diagonale hat, ruft er/sie laut „Bingo“ und bekommt eine Belohnung von der Moderation.

Die anderen können natürlich noch weiter spielen - wenn die vier bis fünf Belohnungen weg sind, ist das Spiel eben vorbei. Anschließend kann man auch noch mal darüber reden, wer wo unterschrieben hat und noch Nachfragen stellen (z.B. „Welches Instrument spielst du denn?“).

Beispielbogen:

Ich kann mit den Ohren wackeln _____	Ich bin leidenschaftlicher Sportler _____	Ich habe schon mal an einer Demo teilgenommen _____
Ich bin gut in Mathe _____	Ich spiele ein Instrument _____	Ich habe drei Geschwister _____
Ich trinke keinen Alkohol _____	Ich hatte im letzten Zeugnis eine fünf _____	Ich bin schon seit einem Jahr in der SV engagiert _____

Autogrammjäger*innen

Finde für jedes Kästchen eine Person und lass sie ihren Namen eintragen.

Kein Name darf doppelt vorkommen!

Wenn du **alle!** Felder ausgefüllt hast, ruf laut BINGO!

Jemand, der schon mal in einem Land war, wo du noch nicht warst.	Jemand, der nicht in Berlin geboren wurde	Jemand, der mehr als 2 Geschwister hat	Jemand, der mehr als eine Sprache spricht	Jemand, der schon mal auf SV-Fahrt war
Jemand, der schon mal die Schule gewechselt hat	Jemand, der sich schon mal was gebrochen hat	Jemand mit deiner Schuhgröße	Jemand, der im Sportverein ist / war	Jemand, der gerne liest
Jemand, der schon mal am Meer war	Jemand, der ein Musik-instrument spielt	Jemand, der schon mal alleine mit dem Zug gefahren ist	Jemand, der gerne schwimmt	Jemand, der überlegt Schulsprecher*in zu werden
Jemand, der letztes Jahr an einem SV-Projekt mitgearbeitet hat.	Jemand, der Lust hat Abi zu machen	Jemand, der Klassensprecher ist / war	Jemand, der gerne singt	Jemand, der schon mal eine Kanutour gemacht hat
Jemand, der ein Haustier hat	Jemand, der schon mal im Krankenhaus war	Jemand, der gerne Comics liest	Jemand, der gerne Pizza isst	Jemand, der schon mal gespickt hat

Speeddating

- Was hast du am WE gemacht?
- Wobei kannst du dich gut entspannen?
- Was machst du gern in deiner Freizeit?
- Was bedeutet Schule für dich?
- Welche Serie schaust du gern?
- Womit kann man dir ein Freude machen?
- Wer sind deine Lieblingsmusiker*innen gerade?
- Was würdest du mit 5 Mio Euro machen, wenn du schon gespendet hättest und alle Freunde und Verwandte bereits genug Geld hätten?
- Wenn du eine Superkraft hättest, welche wäre das?
- Welche bekannte Person würdest du gern mal treffen?
- Was ist der weit entfernteste Ort auf der Welt, an dem du schon mal warst? Was hast du da gemacht?
- Was nervt dich gerade am meisten?
- Was wäre der größte Erfolg für eure SV-Arbeit?
- Was würdest du an Deutschland ändern, wenn du Bundeskanzler*in wärst?
- Warum hast du dich zum Klassensprecher wählen lassen?
- Was würdest du an der Schule ändern, wenn du Schulleiter*in wärst?
- Was ist die wichtigste App auf deinem Handy?
- Welche Musik hörst du gerade?
- Was bedeutet dein Wohnort für dich?
- Wovon träumst du?
- Welche Superkraft hättest du gerne und warum?
- Wer ist dein Vorbild?
- Was machst du gern in Urlaub?
- Welches Fach magst du besonders gern?
- Was bedeutet Schule für dich?

Das Kissen-Rennen (Bewegung)

Das Kissen-Rennen ist ebenfalls ein leicht zu erklärendes Bewegungs-Warm-up mit hohem Unterhaltungswert. Es wird ein enger Stuhlkreis gebildet. Durch Abzählen wird die Runde in zwei Teams aufgeteilt (die Sitznachbarn gehören der jeweils anderen Gruppe an). Jedes Team hat ein Kissen. Zu Beginn des Warm-ups befinden sich die beiden Kissen an zwei gegenüberliegenden Punkten des Stuhlkreis. Nach Ertönen des Startsignals leiten die Spieler im Uhrzeigersinn ihr Kissen schnellstmöglich an ihren nächsten Teamkollegen weiter (also zwei Stühle weiter), die dann ihrerseits das Kissen weitergeben. Ziel des Warm-ups ist es, das Kissen der anderen Mannschaft einzuholen. Es ist nicht erlaubt, die Spieler der anderen Mannschaft beim Weiterreichen des Kissens zu behindern. Das Kissen darf auch nicht geworfen werden und es muss stets an den nächsten Teamkollegen weitergegeben werden.

Hat ein Kissen das andere eingeholt, ist die erste Spielrunde vorbei. In der zweiten Runde werden die Kissen dann anders herum (gegen den Uhrzeigersinn) weitergereicht. Die Mannschaft, die es als erste geschafft hat, mit ihrem Kissen zwei Mal das Kissen der gegnerischen Mannschaft einzuholen, hat gewonnen.

Zeitbedarf: 10-15 Minuten, alle Altersklassen und Gruppengrößen

3.4. Spiele für die gesamte Seminardauer

Bullshitbingo

Funktion Konzentration auf Gesprochenes erhöhen, Aufmerksamkeit halten

Größe 5-30 TN

Zeit fortwährend

Material vorbereitetes Plakat, je TN ein Papier, Stift

Auf dem Plakat wird eine Tabelle mit neun (oder 16) Feldern erstellt, wie bei einem normalen Bingospiel. In die Felder werden häufig benutzte Wörter eingetragen, die gemeinsam vereinbart werden. Beispiel:

BundesschülerInnenvertretung	Bundesvorstand	Vernetzung
Schule	Geschäftsordnungsantrag	Satzung
Jugendbeteiligung	Methodik	Seminar

Jeder TN erhält ein Blatt Papier und ein Stift und überträgt die Tabelle auf sein Blatt. Wenn die betreffenden Worte genannt werden, kann er sie durchstreichen. Hat man eine Reihe durchgestrichen hat, egal ob horizontal, vertikal oder diagonal, darf man aufstehen und Bingo rufen. Wer als erstes Bingo ruft, hat gewonnen. Erweitern lässt sich das Spiel, indem man erst gewinnt, wenn alle 9 (oder 16) Worte genannt wurden.

Mörderspiel

Funktion Spaß während der Arbeitszeit

Größe 15-500 TN

Zeit fortwährend

Material Flipchart, Stifte, Zettel

Dieses Spiel läuft parallel zu einem Seminar oder Kongress und wird über einen längeren Zeitraum gespielt. Die Spielleitung fertigt kleine Zettel an, auf denen die Namen aller TN stehen (ein Name pro Zettel.) Die Zettel werden gemischt und jede Teilnehmerin, jeder Teilnehmer zieht einen Namen. Diese Person muss er „ermorden“. Er mordet, indem er der anderen Person einen Gegenstand in die Hand reicht, welchen diese annimmt. Niemand ist jedoch verpflichtet, einen Gegenstand anzunehmen, weshalb das Morden ein hohes Geschick erfordert und der Täter sein Opfer in einem möglichst unbedachten Moment überraschen muss, z. B. „Hältst du mal bitte kurz, ich will mir meine Schuhe binden.“ Wenn das Opfer tot ist, gibt es seinen Zettel mit dem Namen der Person, die es selber hätte ermorden sollen, an den Mörder weiter, so hat dieser ein neues Opfer. Wer getötet wurde schreibt seinen Todesort, Zeit und Todesart (überreichten Gegenstand) auf ein dafür bereitgestelltes Flipchart. Gewonnen hat die Person, die am Schluss übrig bleibt und die meisten Morde begangen hat oder man einigt sich nach einer gewissen Zeit auf einen neuen Start. Dieses Spiel wurde auch schon mal mit einer ganzen Schule gespielt!



Vampirspiel

Funktion Spaß in Pausen
Größe ab 15 TN
Zeit fortwährend
Material Flipchart, Stifte, Zettel

Dieses Spiel kann parallel zum Seminar laufen. Alle TN ziehen einen Zettel. Allerdings steht nur auf zwei Zetteln „Vampir,“ alle anderen sind leer. Die beiden Vampire müssen versuchen, möglichst viele Leute zu töten, indem sie, wenn sie mit ihnen allein sind, ihr Opfer berühren und sie in den Hals beißen. Ein Vampir darf auch alleine morden. Das sollte aber nur passieren, wenn er mit dem Opfer alleine ist, da es keine Zeugen geben darf! Bereits verstorbene Opfer können nicht mehr als Zeugen dienen, da sie die Vampire kennen. Ziel des Spieles ist es, dass die TN die Vampire fangen. Die Vampire zu fangen geschieht dadurch, dass mindestens zwei TN einen Verdacht haben und diesen gemeinsam im Plenum äußern. Ist der Verdacht falsch, oder verdächtigen sie unabgesprochen unterschiedliche Leute, so sind sie selber tot. Verdächtigen sie beide einen der Vampire, so ist dieser zur Strecke gebracht und tot. Das Spiel ist beendet, wenn beide Vampire gefangen sind oder die gesamte Gruppe tot ist.

Secret friend

Funktion Spaß während der Arbeitszeit, Gruppengefühl stärken
Größe ab 15 TN
Zeit fortwährend
Material Flipchart, Stifte, Zettel

Dieses Spiel findet auch parallel zum Seminar statt. Jeder TN zieht den Namen eines der Gruppenmitglieder. Wird der eigene Name gezogen, müssen alle noch einmal neu ziehen. Die Person, deren Namen gezogen wurde, wird zum „secret friend.“ Dieser Person möchte man ab sofort Gutes zu tun, indem man verträumte Briefchen schreibt, verzückende Geschenke macht, andere bittet, ihr einen Gefallen zu tun, etc. Am Ende des Seminars muss geraten werden, wer der eigene „secret friend“ war und das Rätsel wird aufgelöst.

Modul 2. Stand der SV-Arbeit

World Café (45', Vorlage): In kleinen Gruppen kommen viele verschiedene Menschen zu unterschiedlichen Themen ins Gespräch und halten die Ergebnisse dabei schriftlich fest.

Dartscheibe (30', Vorlage): An Hand einer Dartscheibe werden unterschiedliche Bereiche der SV-Arbeit gemeinsam evaluiert, z.B. Nachwuchsförderung, SV-Sitzungen, Öffentlichkeitsarbeit, ...

Fotoevaluation (60', Vorlage): Mittels einer kleinen Fotoreportage halten die TN den aktuellen Stand ihrer Schule fest.

Projektelevaluation (30', Vorlage): An Hand eines Fragebogens wird die Arbeit an einem Projekt evaluiert und die Wissensweitergabe an alle, die nicht dabei waren, vorbereitet.

Einstiegsgespräch für den Nachwuchs mit verteilten Rollen (45', Vorlage): Eine kleinere Gruppe bekommt mit verteilten Rollen die Aufgabe ihre Vorerfahrungen zur SV-Arbeit zu reflektieren und zu dokumentieren.

Handyvideo für die Marsianer*innen (45', Vorlage) Mit Impulsfragen werden die TN beauftragt eine Handyvideo für den eigenen Nachwuchs zu machen, der über die wichtigsten Infos aus der SV-Arbeit informiert.

Alte Hasen, junge Hüpfen (25', Vorlage): Erfahrene SVler*innen erzählen jüngeren SVler*innen zu zweit oder zu dritt was es alles so zu wissen gibt.

Kleingruppenarbeit mit den Neulingen (60')

Inhaltlicher Einstieg in das Thema SV anhand der Fragen: „Was möchtest du dieses Jahr in der SV erreichen bzw. was möchtest du an der Schule verändern?“, „Warum bist du dieses Wochenende dabei bzw. was wünschst du dir vom Wochenende?“ und „Was hast du bisher von der SV mitbekommen bzw. was weißt du schon über SV?“.

Variante 1: Diskussion auf Plakaten mit anschließendem Gespräch über die Ergebnisse.

Variante 2: Den Schüler*innen werden in kleinen Gruppen Rollen an die Hand gegeben wie Moderation, Protokollant*in, Zeitwächter*in, so dass die Kleingruppen in großer Eigenverantwortlichkeit ihre Diskussionen strukturieren konnten. Der hohe Grad an begleiteter Selbstorganisation kann zu einem intensiven Kennenlernen untereinander und damit einhergehender Verantwortungsübernahme führen. Nach der Diskussionsphase bekamen die Jugendlichen die Aufgabe die jeweils andere Gruppe „einzuladen in ihr Wohnzimmer“, d.h. als Gastgeber*innen alles so vorzubereiten, dass die anderen sich wohlfühlen und auf die Präsentation konzentrieren konnten.

Im Rahmen des gegenseitigen Austausches wurden danach Punkte festgehalten und markiert, die für die Gesamtgruppe insgesamt wichtig waren.

World Café

Bei der Methode des World Café wird in einer entspannten, kaffeehausähnlichen Atmosphäre ein kreativer Prozess in Gang gesetzt, der über mehrere Gesprächsrunden den Austausch von Wissen und Ideen unter den Beteiligten fördert und so zu neuen Erkenntnissen führt.

Geeignet

- um das Wissen der Beteiligten und deren Perspektiven zu sammeln und sich auszutauschen
- um neue Ideen zu entwickeln und Handlungsmöglichkeiten zu finden

Ablauf

Bei dieser strukturierten Methode finden sich in - gewöhnlich 3 - aufeinander aufbauenden Gesprächsrunden von je 20-30 Minuten 4-6 Personen in einer ungezwungenen Atmosphäre an einem Tisch zusammen. Hier setzen sie sich mit einem konkreten Thema bzw. mit gestellten Fragen auseinander. Die kleine Gruppe eignet sich besonders gut für effiziente Diskussionen, deren Ergebnisse auch dokumentiert werden. Nach der ersten Gesprächsrunde verlassen die TeilnehmerInnen ihren Tisch und mischen sich an anderen Tischen neu. Eine TischgastgeberIn bleibt jeweils am Tisch zurück. Sie gibt den neu ankommenden die wesentlichen Gedanken der Vorrunde in das Gespräch mit, während die „Reisenden“ ebenfalls die Gedanken weiter tragen. Der Austausch unter allen Beteiligten wird so auf eine sehr dynamische Weise gefördert und es können in kurzer Zeit Wissen und Erfahrung jedes Einzelnen einfließen, Anregungen geschaffen werden und neue kreative Ideen entstehen.

Nach mehreren Gesprächsrunden werden an jedem Tisch die wichtigsten Ergebnisse gesammelt und der gesamten Gruppe vorgestellt. Abschließend werden im Plenum die Ergebnisse reflektiert.

TeilnehmerInnen

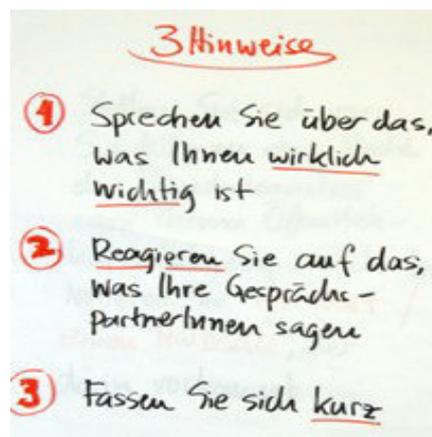
BürgerInnen, EntscheidungsträgerInnen aus Politik, Verwaltung und Wirtschaft, FachexpertInnen oder VertreterInnen aus Interessengruppen

Zu beachten ist:

- Das World Café funktioniert nur in ausreichend großen Gruppen, die Mindestzahl der TeilnehmerInnen ist 15 Personen.
- Die Methode ist explorativ und nicht geeignet, wenn sich bereits im Vorfeld eine bestimmte Lösung herauskristallisiert hat. Ebenso wenig ist sie für eine detaillierte Umsetzungsplanung geeignet.

Die Etikette im World Café

Quelle: Wolfgang Gerlich



Quelle der Beschreibung: <http://www.partizipation.at/worldcafe.html>

CVO (das Beste)



Machen die Sitzungen auch Spaß?
Können sich alle gut beteiligen?
Gut vorbereitet?
Strukturiert?

Alle wissen von Projekten?
Wird aktiv und offen zur Mitarbeit eingeladen?
Braucht man ein Amt um in einer SV mitzuwachen?
Einbindung von Nicht-SV-Mitgliedern?

SV-Sitzungen



Gibt es Engagerte aus allen Altersstufen?

Motivation

Machen immer dieselben Leute bei Aktionen mit?

Engagiert sich auch SV auch in Gremien der SV auf Stadt- und Landesebene?
Politische SV-Arbeit

Beschäftigt ihr euch in eurer SV auch mit Nachhaltigkeit oder Bildungspolitik?

Schul-sprecher*innen-wählen

Klassensprecher*innenwählen

Wählen geeignete Kandidat*innen

Machen die Gewählten ihre Aufgaben?
Können die Kandidat*innen ihre Aufgaben?

Unterstützung durch Lehrer*innen & Schulleitung

Werden euch Steine in den Weg gelegt?

Zeigen die Lehrer*innen, dass Teilbestimmung wichtig ist?

Werdet ihr ernst genommen?

Was passiert mit Anliegen?

E-Mail? Briefkasten?

Ansprechbarkeit im Alltag

Büro?

Sprechzeiten? Vorgehen bei Problemen?
Social Media?

Unterstützen Sie alle?

Zusammenhalt

Gute Stimmung?

Ist Teamplay wichtig?

Was nehmen wir mit?

AG - Markt

Kontakt zu anderen Schulen
↳ Hilfesuche, Austausch

Sprechzeiten
↳ Erreichbarkeit + Transparenz

globaler Einfluss
(gemeinsame Arbeit) → außerschulische Aktionen

Klassenräume anmalen
↳ Kreativität

Social media
↳ Reichweite + Möglichkeiten

neue Wege der Kommunikation + Informationsweitergabe

Erfolge feiern!

LSA-Infos
→ Motivation an außerschulischer Gremiarbeit

Fotoevaluation

Beim Fotoreport handelt es sich um eine vergleichsweise einfach zu gestaltende Form einer Selbstevaluation von Schulen, bei die Schüler/innen intensiv beteiligt sind. Der Fotoreport kann von der Schülermitverantwortung oder einer engagierten Klasse durchgeführt werden. Zusätzliches Material und Beispielfotos finden sie [hier](#).

Praktisches Vorgehen

1. Wenn sich eine SMV für die Durchführung eines Fotoreports entschieden hat, sollte sie sich auf die zu fotografierenden Themenbereiche, z.B. Unterricht, Klassenzimmer, Fachräume, SMV-Bereiche, Internetraum und Internetcafe, Sportbereich, Flure im Schulhaus, Toiletten, Pausenhof etc., einigen.
2. Jeder Themenbereich wird – je nach Größe der SMV – in Kleingruppen von zwei bis vier Schülern in seinen positiven und negativen Erscheinungen, am besten mit einer Digitalkamera, fotografiert.
3. Pro Gruppe sollte in der Regel ein Plakat mit zwei großen Fotos (im Format DIN-A4) oder vier kleineren Fotos (im Format DIN-A 5) erstellt werden. Nur in Ausnahmefällen kann ein zweites Plakat in einer Gruppe erstellt werden, z.B. bei den vielen Fachräumen. Die Fotos sollten mit kurzen Untertiteln bzw. erklärenden Sätzen versehen werden, z.B. im Themenbereich „Unterricht“:
Positiv: „Schüler unterrichten Schüler“ oder „Wir arbeiten in Gruppen zusammen.“
Negativ: „Frontalunterricht ist auf Dauer ermüdend.“
Achtung: Fotos von Personen dürfen nur mit deren Zustimmung angefertigt und veröffentlicht werden!
- Beispiele für Plakate gibt es [hier](#).
4. Die Mitschüler/innen werden, z.B. durch einen Aushang am SMV-Brett, vorab informiert.
5. Die Plakate mit den Ergebnissen können für einen klar begrenzten Zeitraum als Ausstellung im Schulhaus präsentiert werden. Die Mitschüler/innen werden gebeten, ihre Meinung auf Leerplakaten schriftlich zu äußern.
6. Die Ergebnisse des Fotoreports und der Meinungsäußerungen der Mitschüler/innen sollten zuerst in der SMV besprochen und danach der gesamten Schülerschaft (z.B. in einer Schülervollversammlung) mitgeteilt und diskutiert werden, so dass weitere wichtige Meinungen eingeholt werden.

7. Die wichtigsten Ergebnisse, Anregungen und Bitten sollten der Schulleitung, den Lehrer/innen und den Eltern mitgeteilt und mit ihnen diskutiert werden.

Ziel des Fotoreports

Zentrales Ziel eines Fotoreports ist es, die vielen positiven Seiten an einer eigenen Schule bewusst zu machen und zu ihrem Erhalt beizutragen. Die Fotos der negativen Seiten sollen die am Schulleben Beteiligten dazu bewegen, zu einer möglichst schnellen Verbesserung der Situation beizutragen.



Projekt:

Das hat geklappt:

Welche Ziele/Schritte wollten wir umsetzen?

Was hat dazu beigetragen, dass das gelungen ist?

Das hat nicht geklappt:

Welche Ziele/Schritte wollten wir umsetzen?

Warum ist das nicht gelungen?

Zukunft:

Was wäre nötig, um das Projekt weiterzuführen?

Warum seid ihr hier – und was wisst ihr schon?

Schritt A:

1. Vergebt folgende Rollen:
 1. **Sitzungsleitung**: Stellt die Fragen an die Gruppe und stellt Nachfragen an die anderen Gruppenmitglieder.
 2. **Themenwächter*in**: Achtet darauf, dass nicht vom Thema abgewichen wird.
 3. **Zeitwächter*in**: Achtet darauf, dass jede Frage 7 Minuten besprochen wird.

2. Diskutiert folgende Fragen nacheinander:
 1. Warum habt ihr **Lust auf Mini-SV-Arbeit**? Warum seid ihr hier mitgekommen? (7 Min)
 2. Was habt ihr bisher **von der SV-Arbeit mitbekommen**? Was wisst ihr schon über SV-Arbeit? (7 Min)
 3. Wenn es eine **erfolgreiche SV-Fahrt** werden soll, was muss dann passieren oder besprochen werden? (7 Min)
 4. Was möchtet IHR **in der SV erreichen** und an der Schule verändern? (7 Min)

3. Die Sitzungsleitung stellt die Frage: „**Was sind von all den diskutierten Punkten die wichtigsten, die wir den anderen vorstellen wollen?**“ Einigt euch gemeinsam auf die Punkte. Die Sitzungsleitung achtet dabei darauf, dass die Meinungen aller Beteiligten beachtet werden.

4. Stellt euren Verbindungslehrer*innen das Ergebnis vor und beantwortet ihre Nachfragen.

Schritt B:

1. Bereitet eine Präsentation vor. Beachtet dabei, dass es ruhig lustig, kreativ sein kann. Ladet die anderen dafür in euer „Wohnzimmer“ ein. Kümmert euch darum, dass sie sich wohlfühlen und auf die Präsentation konzentrieren können und stellt ihnen dann die Ergebnisse vor.

Handyvideos für die Marsianer*innen

Stellt euch vor, Marsianer*innen kommen auf die Erde – und wollen bei euch in der SV-Arbeit mitmachen. Auf dem Mars gibts aber keine Schülervertretungsarbeit. Ihr müsst ihnen also alles ganz genau erklären, damit sie mitarbeiten können. Sonst werden sie die Erde zerstören;)

Schritt A

1. Sammelt und haltet alles fest, was es zu wissen gibt. Denkt dabei an folgende Bereiche:
 - 1. SV-Projekte**
 - 2. Erfolge**
 - 3. Stolpersteine**
 - 4. Aktuellen Themen**
 - 5. Aufbau eurer SV-Arbeit** (Rollen, Aufgaben, Konferenzen, ...)
 - 6. Wo kann man helfen?**
2. Überlegt dann, welche **Tipps und Tricks** ihr den Marsianern mit auf den Weg geben wollt!
3. Besprecht das Ergebnis mit euren Verbindungslehrer*innen. Ergänzt, was ihnen vielleicht noch auffällt.

Schritt B

4. Überlegt euch dann mit euren Verbindungslehrer*innen, wie ihr das präsentieren könnt, so dass die anderen möglichst viel mitnehmen, z.B. über eine Nachrichtensendung, ein Interview, Aufteilung in Kleingruppen



Kurzbeschreibung
 Die TN tauschen sich in Paaren zu den vergangenen und abgeschlossenen Projekten und Aktivitäten der Initiative aus. So lernen junge Hüpf die Geschichte und die Hintergründe der Initiative kennen.

Ablauf

► **Vorbereitung**

Im Vorfeld kann die AP herausfinden, wie lange die TN bereits in der Initiative aktiv sind. Dies kann ihr einen Überblick über die Gruppenstruktur verschaffen.

► **Durchführung**

1. Die Gruppe teilt sich in Pärchen auf. Innerhalb dieser ist jeweils eine Person schon lange Teil der Initiative. Die andere Person ist erst kurze Zeit Mitglied der Gruppe.
2. Nach der Aufteilung stellt die AP folgende Fragen, die die Person beantworten soll, die schon lange Mitglied in der Initiative ist:
 - Welches Projekt hat Dir am meisten Spaß gemacht?
 - Welche Schwierigkeiten gab es häufig bei der Arbeit in der Gruppe?
 - Wie seid ihr damit umgegangen?
 - Wie kam es zu der jetzigen Arbeitsaufteilung?
 - Was läuft richtig gut?
 - Was fehlt Dir in der Gruppe?
 - Was wünschst Du Dir für Zukunft der Initiative?
3. Die neue Person kann der anderen Person Rückfragen und eigene Fragen stellen.

-  4: Wissens- und Erfahrungsaustausch
-  Mind. 4
-  Mehrere Orte für einen entspannten Austausch innerhalb der Pärchen
-  Vorbereitung: 10 min
Durchführung: 30 min
Nachbereitung: 15 min
-  Keines
-  Die Neulinge in der Initiative lernen den Hintergrund und die Geschichte der Gruppe kennen und tauschen sich mit den anderen Mitgliedern über die Arbeit in der Gruppe aus.

► **Nachbereitung & Auswertung**

Wenn alle TN zusammenkommen, können die jungen Hüpfen darüber sprechen, was ihnen beim Zuhören aufgefallen ist und was sie bewegt hat. Außerdem können auch die Mitglieder, die schon lange dabei sind, ihre Gedanken mit der Gruppe teilen.

Varianten & Tipps

- Um spielerisch herauszufinden, wer wie lange Mitglied der Initiative ist, kann die AP die TN bitten, sich in einer Reihe je nach Eintrittsdatum aufzustellen. Die Aufstellung kann ohne jegliche Worte erfolgen und abschließend im Gespräch überprüft werden. So können gut Pärchen gebildet werden, die unterschiedlich viel von der Geschichte der Initiative wissen.
- Die Methode eignet sich besonders gut in Gruppen, in denen die Mitglieder häufig wechseln oder in die viele neue Mitglieder eingetreten sind.

Eigene Notizen

Modul 3. Mitbestimmung der Schülervertretung

Handyvideos: Was müssen Klassensprecher_innen tun? (60'): Die Schüler*innen werden in unterschiedliche Gruppen unterteilt, die jeweils eine Sichtweise auf die Aufgaben von Klassensprecher*innen in einem Kurzvideo darstellen sollen: was erwarten Lehrer*innen, Mitschüler*innen sowie sie selbst von sich. Die Videos werden danach reflektiert und ein gemeinsames Aufgabenprofil erstellt.

Smarte Klassensprecher*innen (45', Vorlage): Jeweils vier bis fünf Schüler_innen erstellen gemeinsam ein Plakat oder eine Wandzeitung, auf die ein Körperumriss gezeichnet wird. Dieser Umriss wird dann mit Fähigkeiten und Aufgaben von Klassensprecher_innen gefüllt. Die Plakate werden präsentiert und verglichen. Abschließend einigt sich die Klasse auf ein gemeinsames Profil für die nächsten Klassensprecher_innen. Dieses Profil bildet dann die Grundlage für die Wahlen, so dass alle Mitschüler_innen überprüfen können, ob die vorgeschlagene Kandidat_innen den Anforderungen für Klassensprecher_innen entsprechen. Wichtig: vor dem Erstellen die vier Ebenen der Arbeit von Klassensprecher*innen vorgeben: in der Klasse und Klassenberatungsstunde, in Projekten, auf der SV-Sitzung sowie in Konferenzen der Schule.

SV-Quiz (40', Vorlage): Die Gruppe wird in kleine Untergruppen aufgeteilt, die gegeneinander in einem Quiz mit Fragen zu SV-Rechten antritt. Vorwissen ist nicht notwendig.

Mitbestimmung der SV in der Schule (Schaubild) (10', Vorlage): Die wichtigsten Konferenzen zur Mitbestimmung an der Schule werden vorgestellt bzw. fragend erarbeitet.

Minions auf Madagaskar (60', Vorlage): An Hand von Minions müssen die TN Strategien finden, um andere zu überzeugen, die in der Schulpolitik relevant sind.

Was tun, wenn? (45', Vorlage): Die TN setzen sich mit Fällen auseinander, wo Rechte aus dem Schulgesetz verletzt werden und müssen sich Strategien ausdenken, um dagegen vorzugehen

Was ist Interessenvertretung? (60', Vorlage): Die TN überlegen sich Interessen einer bestimmten Interessengruppe, um so an den Begriff der Interessenvertretung herangeführt zu werden.

Methode:

Der/die ideale Klassensprecher/in

Ein Körperumriss wird auf eine große Wandzeitung gezeichnet (am besten etwa lebensgroß). Jetzt wird in gemeinsamer Gruppendiskussion der Umriss mit Eigenschaften, Fähigkeiten, Skills etc. „gefüllt“, die aus Sicht der Teilnehmenden eine/n ideale/n Klassensprecher/in ausmacht.

Der Umriss wird im Seminarraum, aufgehängt, im Laufe der Gruppenarbeit können immer wieder Dinge ergänzt werden, die in der Diskussion auftauchen.

Natürlich kann der Umriss auch anderweitig kreativ gestaltet werden, wenn die Gruppe Lust dazu hat.

Material: Wandzeitung, Filzer und/oder Wachskreiden

SV -
Sitzung

in der Klasse

- Standpunkte der Klasse vertreten
- neue Initiativen aufgeschlüsselt diskutieren & umsetzen
- sich aktiv einbringen
- Vorschläge für die Schulkonferenz erarbeiten
- ...

- Informationen aus SV-Sitzung weitergeben
- Hinweise, Fragen, Probleme der Mitschüler in SV-Sitzung ansprechen
- Projekte vorstellen, planen u. begleiten
- Vorbildwirkung
- Akzeptanz / Respekt
- ...

in SV -
Projekten

in der
Schulkonferenz

- verlässlich u. eigenverantwortlich an der Durchführung u. Organisation von Projekten arbeiten
- Mitschüler in der Klasse / Schule ansprechen u. gewinnen
- aussagefähig sein / Ansprechpartner ~

- einheitlichen Standpunkt verfolgen
- gemeinsam vorbereiten (Argumentation)
- gegebenenfalls Kompromisse eingehen und in SV-Gremien tragen / verteidigen

Fall 1

Bei der Wahl zum Schülersprecher der Schule wird eine Sprecherin gewählt, weil sie sehr beharrlich die Interessen aller Schüler vertritt. Für die Schulleiterin und auch für manche Lehrkräfte ist das sehr anstrengend und unbequem. Als die Schulleiterin nach den Wahlunterlagen fragt, erhält sie das Protokoll. Die Stimmzettel hat die Wahlkommission nicht aufgehoben. Das stand so nicht im Schulgesetz.
Darauf hin erklärt die Schulleiterin die Wahl für ungültig.

Prüfen Sie den Sachverhalt mit Hilfe des Schulgesetzes!
Gäbe es für Sie eine vertretbare andere Handlungsstrategie?

Fall 2

Einem Klassensprecher der Kl. 8 wird aufgrund ungebührlichen Verhaltens mehreren Lehrkräften gegenüber eine Ordnungsstrafe ausgesprochen. Die Klassenlehrerin teilt dies der Klasse mit und ist der Meinung, dass der Schüler damit für dieses Amt untragbar ist. Sie setzt ihn ab und schlägt der Klasse einen neuen Kandidaten vor, den sie dann auch gleich wählen lässt.

Prüfen Sie den Sachverhalt mit Hilfe des Schulgesetzes!
Gäbe es für Sie eine vertretbare andere Handlungsstrategie?

Fall 3

Theo hat neuerdings starke familiäre Probleme. Er leidet unter der Trennung seiner Eltern.
Die meiste Zeit verbringt er mit seinen neuen Freunden. Diese haben keine Lust zu lernen und schwänzen oft Schule. Ihren Frust wollen sie mit einer unvoreilhaftigen Lehrerkarikatur, die sie an das Schulgebäude sprühen, ablassen. Das geht Theo zu weit und er vertraut sich dem Sozialarbeiter an. Nach dem Gespräch mit ihm ist klar, dass er sich nicht beteiligen wird. Er versucht, die Jungs davon abzubringen. Das gelingt ihm aber nicht. Am nächsten Tag ist das

✉ marion.rudelt@lisum.berlin-brandenburg.de

neue „Kunstwerk“ bereits vom Parkplatz zu sehen. Der Schulleiter wendet sich an den Sozialarbeiter. Er hat natürlich bereits einen Verdacht und weiß, dass der Sozialarbeiter gestern mit einem aus der Gruppe gesprochen hat. Er verlangt den gesamten Inhalt des Gesprächs mit Theo zu erfahren.

Prüfen Sie den Sachverhalt mit Hilfe des Schulgesetzes!
Wie reagieren Sie?

Fall 4

Isabel hat sich vor einigen Wochen von ihrer Konferenz der Schülerinnen und Schüler als beratende Vertreterin in die Elternkonferenz wählen lassen. Heute findet diese Konferenz zum ersten Mal statt. Von den Diskussionen der Eltern ist Isabel auch sehr angetan. Bei einigen Vorschlägen möchte sie jedoch auch die gegenteiligen Meinungen der Schülerinnen und Schüler vortragen. Der Schulelternsprecher lässt sie jedoch nicht zu Wort kommen, da sie nur beratendes Mitglied der Konferenz ist und ihren Beitrag auch nicht vorher angemeldet hat.

Prüfen Sie diese Aussage anhand des Schulgesetzes.
Welche Rechte sind für beratende Mitglieder eines Gremiums weiterhin bedeutend?

Fall 5

Die Konferenz der Schülerinnen und Schüler will ein neues Projekt in der Schule auf den Weg bringen. Die Klassensprecher/innen haben verschiedene Ideen eingebracht. Nun gilt es sich zu entscheiden. Das ist aber nicht so einfach. Nach langen Diskussionen wollen sie eine Abstimmung durchführen. Dann soll es endlich losgehen. Bei der Abstimmung stimmen 14 Schüler für und 14 Schüler gegen das zukünftige Schülercafe. 2 Schüler/innen enthalten sich der Stimme. Was nun? Katrin sagt, dass in diesem Fall die Stimme des Schülersprechers der Schule den Ausschlag gibt.

✉ marion.rudelt@lisum.berlin-brandenburg.de

Prüfen Sie den Sachverhalt anhand des Schulgesetzes!
Welchen Rat würden Sie Ihren Schüler/innen geben?

Fall 6

Das Thema der veränderten Pausenordnung wurde lange in allen Personengruppen, die es betrifft, diskutiert. Die jeweiligen Gremien haben sich dazu eine Haltung erarbeitet. Die Schülerinnen und Schüler sind dafür. In der abschließenden Schulkonferenz geht es noch einmal heiß her, als die Argumente ausgetauscht werden. Dann kommt es zur Abstimmung. Der aktuelle Vorschlag wird mit knapper Mehrheit abgelehnt. Auch 2 Vertreterinnen der Schülerinnen und Schüler haben dagegen gestimmt. Nun gibt es in der Konferenz der Schülerinnen und Schüler Ärger. Die Klassensprecher waren der Meinung, dass sie sich eindeutig für die veränderte Pausenordnung entschieden haben und sind der Ansicht, dass zwei ihrer 5 Vertreter/innen sich nicht an den gemeinsamen Beschluss gehalten haben.

Prüfen Sie den Sachverhalt anhand des Schulgesetzes!
Wie reagieren Sie?

SV-Rechte Quiz NRW. Arbeitsversion.

Stand 19.5.2019

A. Recht auf Beratungszeiten

1. Wie oft darf der Schülerrat für Beratungen zusammentreten? §62 (7)

A: Einmal im Monat für eine Schulstunde innerhalb des Unterrichts.

B: Einmal im Monat für zwei Schulstunden innerhalb des Unterrichts.

C: Innerhalb der Unterrichtszeit, wie oft ist nicht genau festgelegt, nur dass auf den Unterricht Rücksicht zu nehmen ist.

2. Wie oft darf eine SV-Stunde stattfinden, in denen sich die Klasse zu Themen der SV-Arbeit und Themen der Klasse austauschen darf? (5.1.)

A: Die Durchführung von SV-Stunden ist nicht gesetzlich verankert, kann aber auf Antrag der Schülervertreter*innen in der Schulkonferenz beschlossen werden.

B: Eine SV-Stunde darf alle 2 Monate innerhalb des Unterrichts stattfinden.

C: Eine SV-Stunde darf einmal pro Monat stattfinden. Ab Klasse 8 kann die Klasse entscheiden, ob die Klassenleitung dabei sein soll.

*Nachfrage z.B.: Bei wem gab/gibt es diese Stunde? Warum ist diese Stunde wichtig?
- diese Stunde wird oft nicht in Anspruch genommen, ist aber wichtiges Bindeglied zum Schülerrat.*

3. Welche Möglichkeiten haben Schüler*innen auf die Gestaltung des Unterrichts Einfluss zu nehmen? (§42, Nr. 3 (2) und 70(1), 63 (3))

A: Sie haben ein Teilnahmerecht in Fachkonferenzen.

B: Sie haben ein Teilnahmerecht, Rederecht in Fachkonferenzen und Vorschlagsrecht für den Unterricht.

C: Sie haben ein Teilnahmerecht, Rederecht und Antragsrecht in Fachkonferenzen und Vorschlagsrecht im Unterricht.

B. Recht auf Unterstützung

4. Welche Rechte haben Verbindungslehrer*innen? (66 (6), Nr. 4)

A) Anspruch auf Freistellung von der Pausenaufsicht und nach Absprache Teilnahme an der Schulkonferenz.

B) Anspruch auf 1 Ermäßigungsstunde, Freistellung von der Pausenaufsicht sowie Rede/Antragsrecht auf der Schulkonferenz.

C) Anspruch auf 2 Ermäßigungsstunden und Rede- sowie Antragsrecht und sind stimmberechtigtes Mitglied der Schulkonferenz.

*Info: A) Je 500 angebrochene Schüler*innen an einer Schule Anspruch auf 1 Verbindungslehrer*in.*

5. Welches Recht hat die SV in Bezug auf die Unterstützung durch die Schulleitung?

(62,4 und 3.4.6 (62,2))

A: Ein Auskunftsrecht und Beschwerderecht

B: Ein Auskunftsrecht und Beschwerderecht sowie Anspruch auf eine schriftlicher Begründung von Anfrage.

C: Auskunftsrecht und Beschwerderecht mit schriftlicher Begründung sowie zusätzlich das Recht auf Erörterung von Angelegenheiten mit der Schulleitung einmal pro Monat.

Rechte in Bezug auf die Öffentlichkeitsarbeit

6) Wie oft darf die Schülerversammlung Schülerversammlungen (Vollversammlungen) durchführen? SV-Erlass 3.6.1. SchulG §74 (4),

A) Eine pro Schuljahr für eine Stunde.

B) Zweimal im Schuljahr, Dauer nicht festgelegt.

C: Vier im Schuljahr für 2 Schulstunden.

7. Welche weiteren Möglichkeiten hat die SV über ihre Themen zu informieren?

(1.9., 2.2.4., §45 sowie Schülerzeitungserlass)

A: Schwarzes Brett Recht auf Presseerklärungen 2.2.4., 62 4 sowie Recht auf eine zensurfreie Schülerzeitung. 45

B: Schwarzes Brett, Ankündigungen auf Bildschirmen des Informationssystems der Schule sowie zensurfreie Schülerzeitung.

C: Recht auf eine Schülerzeitung, deren Inhalt von der Schulleitung genehmigt werden muss.

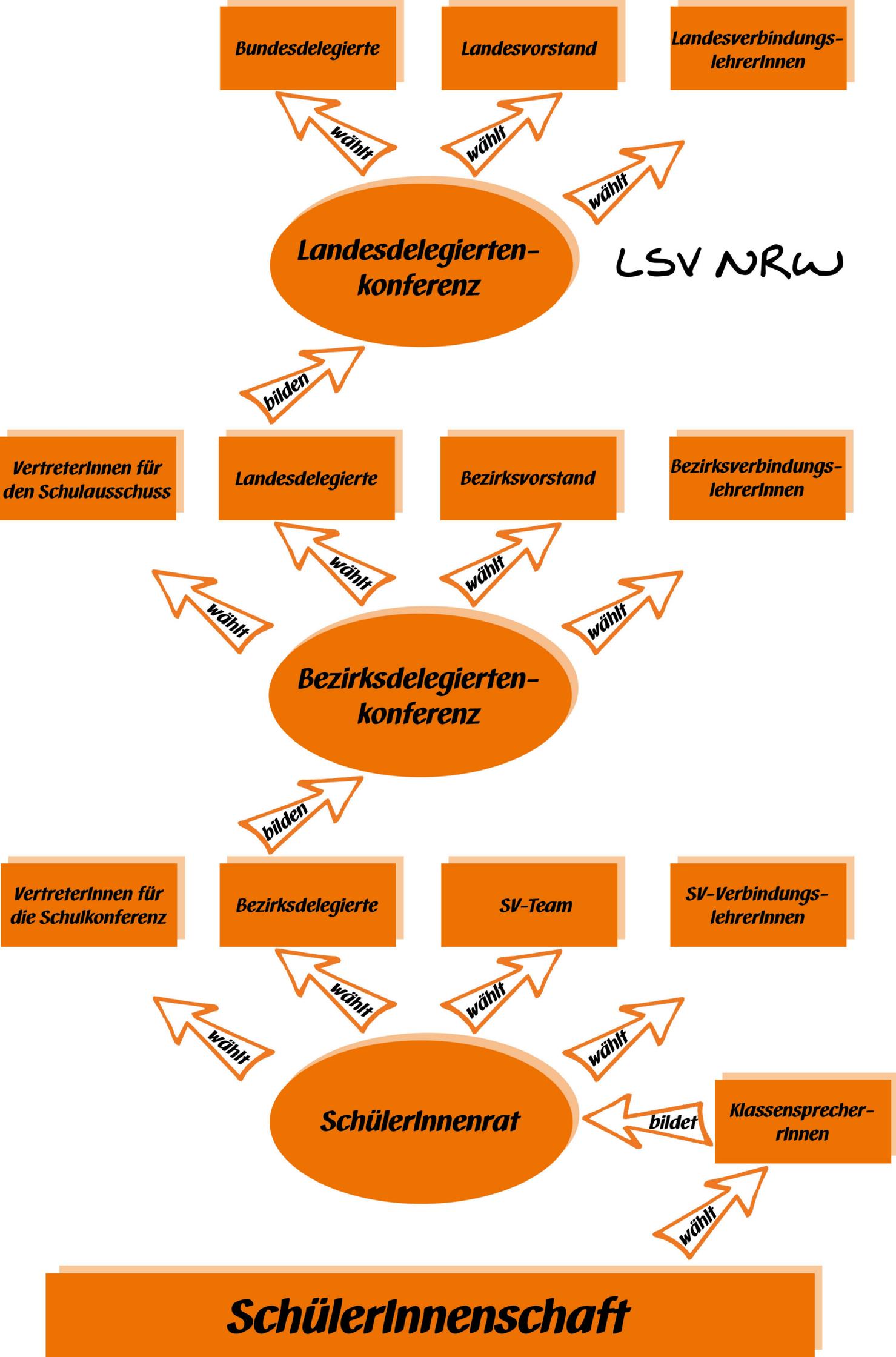
Antragsrecht

8. In welchen Konferenzen dürfen die Schülervorteiler*innen Anträge stellen?70 1, 63 3, 72 1, 66 3, 74 3

A: Schulkonferenz und Lehrerkonferenz.

B: Schulkonferenz und Fachkonferenz.

C: Schulkonferenz, Fachkonferenz und Elternpflegschaft.



Vertretung – Was ist das?

Relevanz

Das Prinzip beziehungsweise die **grundlegende Logik von Vertretung** ist relativ komplex. Da diese aber in demokratischen Gesellschaften eine zentrale Rolle spielt, soll hier die Vertretung als Grundelement demokratischer Politik verständlich gemacht werden.

In diesem Arbeitsblatt soll herausgearbeitet werden, dass das Prinzip der Vertretung erlaubt, dass „Gruppen von Personen oder Teile der Bevölkerung nicht unmittelbar selbst und nicht ständig, sondern durch gewählte Repräsentanten an politischen [...] Entscheidungen teilhaben bzw. von diesen vertreten werden [...]“ (Schubert/Klein: Das Politiklexikon, Bonn 2011, S. 249). Gerade diese Möglichkeit verleiht dem Vertretungsprinzip eine wichtige Bedeutung. In einem ersten Schritt wird herausgearbeitet, was überhaupt Interessen von Gruppen sind und dass diese unterschiedlich ausfallen können (Aufgabe 1). Anschließend wird die Grundlogik der Vertretung vorgestellt (Aufgabe 2).

Methodische Anregungen

Zur Lernsicherung sollten die SuS die Fragen auf dem Arbeitsblatt eigenständig ausfüllen.

Aufgabe 1: Zunächst erarbeiten die SuS in Kleingruppen die Interessen unterschiedlicher Gruppen (siehe Rollenkarten): von Kindern, Seniorinnen und Senioren sowie Eltern. Hier können auch weitere Gruppen aufgenommen werden, wie z.B. Lehrkräfte. Anschließend stellt jede Gruppe ihr Ergebnis im Plenum vor. Es soll deutlich werden, was ein Interesse einer Gruppe ist und dass es sowohl gleiche als auch unterschiedliche Interessen geben kann.

Aufgabe 2: Abschließend soll das Vertretungsprinzip besprochen werden. Hierzu werden die Ergebnisse der Kleingruppenarbeit auf den Bereich der Politik übertragen, indem die Abbildung (AB1) im Plenum diskutiert wird. Zudem kann hier deutlich werden, was Kinder bereits über Politik und das Thema Repräsentation wissen. Zunächst können zwei Kinder die Sprechblasen der Figuren lesen und ein weiteres Kind kann das Bild beschreiben. Fragen zu dem Bild an die SuS können sein:

Zum Verstehen der Grundlogik von Interessensvertretung:

- ▶ *Was seht ihr auf dem Bild? Was glaubt ihr, was es heißt, das Interesse von jemandem zu vertreten?*
- ▶ *Wenn es eine „Kinderpartei“ geben würde, wofür würde sie sich einsetzen? Was sind die Interessen von Kindern?*
- ▶ *Welche Interessen würde zum Beispiel eine Umwelpartei vertreten?*

Zum persönlichen Bezug:

- ▶ *Wann hast du bzw. wann habt ihr schon mal das Interesse eines anderen vertreten?*
Hier empfiehlt es sich, auf drei unterschiedliche Beispiele in der Klasse einzugehen.

Abschließender Ausblick: Der Sinn von Vertretung

- ▶ *Wie wäre es, wenn alle Personen immer selbst Politik machen würden?*
Hier kann abschließend herausgearbeitet werden, dass es sinnvoll ist, dass andere sich für die Interessen von Gruppen einsetzen, da ansonsten niemand mehr Zeit hätte, weitere Dinge zu tun.

VERTRETUNG- WAS IST DAS?

1. Aufgabe

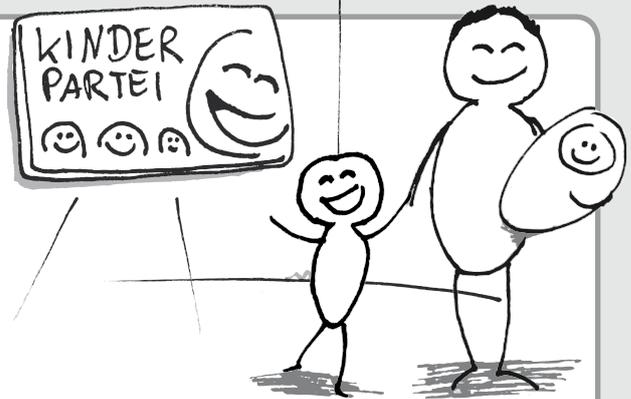
Teilt euch in Gruppen auf. Erarbeitet nun mit den ► Rollenkarten die Interessen einer Gruppe. Überlegt euch hier mindestens drei Interessen, die diese Gruppe haben könnte.

Stellt danach euer Ergebnis der Klasse vor. 



2. Aufgabe

Was wäre, wenn es eine Kinderpartei in der Politik geben würde?



a) Was heißt es, das „Interesse von jemandem zu vertreten“? Besprecht dies anhand des Bildes rechts. Schreibe dann für dich auf, was das bedeutet:  

.....

.....

.....

b) Wann hast du schon mal das Interesse von jemandem vertreten? Schreibe dein Beispiel auf. 

.....

.....

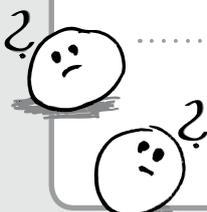
.....

c) Wie wäre es, wenn alle Personen immer selbst Politik machen würden (Lehrkräfte, Eltern usw.)? 

.....

.....

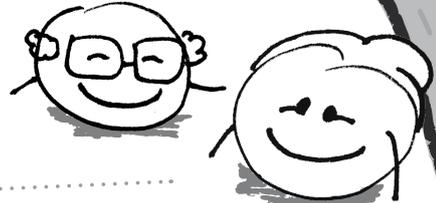
.....



DIE ROLLENKARTEN

Wir sind Seniorinnen und Senioren!

Unsere Interessen sind:



- 1)
- 2)
- 3)

Wir sind Grundschul Kinder!

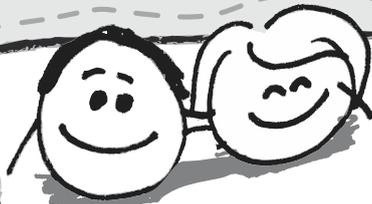
Unsere Interessen sind:



- 1)
- 2)
- 3)

Wir sind Eltern!

Unsere Interessen sind:



- 1)
- 2)
- 3)

Minions auf Madagaskar

Die Minions sind auf eurer Insel „Madagaskar“ gestrandet. Damit ihr euch besser kennenlernt und ihr den Minions eure Insel zeigen könnt, habt ihr euch ein Projekt ausgedacht. Dabei braucht ihr allerdings Unterstützung!

Ihr habt 15 Minuten Zeit!

1. Überzeugt die Löwenkönigin, damit sie euch finanziell unterstützt.
2. Überzeugt andere Tiere, damit ihr das Vorhaben nicht alleine durzieht.
3. Überzeugt die Pinguine, damit ihr handwerkliche Unterstützung habt.
4. Überzeugt eure Mamas & Papas!
5. Überzeugt die Nilpferde, damit ihr beim Lagerfeuer Geschichtenerzähler innen habt

Modul 4. Teambuilding

7 Menschen und 4 Füße (15', Vorlage): Spaßige Kooperationsübung, bei der die Gruppe sich so koordinieren muss, dass nur eine bestimmte Anzahl von Körperteilen den Boden berührt.

Das fliegende Ei (45'-60', Vorlage): Ein Kooperationspiel, bei dem kleine Gruppen gegeneinander antreten, eine Eierflugmaschine bauen müssen und danach reflektiert wird, was über Teamplay gelernt werden kann.

Das blinde Quadrat (45'-60', Vorlage): Ein Kooperationspiel, bei dem sich die Gruppe so absprechen muss, dass mit Hilfe eines Seils ein Quadrat gelegt wird. Allerdings sieht die Gruppe währenddessen nichts... Danach: Reflexion.

Moorpfad (60'-90', Vorlage): Ein Kooperationspiel, bei dem die Gruppe einen Pfad über einen imaginären Moor finden muss. Danach Reflexion und Ableitung von Regeln für den Umgang in einer Gruppe bzw. der SV.

Turmbau (45', Vorlage): Kooperationspiel, das wenig Vorbereitung braucht, relativ kurz und kompakt ist und sich leicht in Richtung Teamplay auswerten lässt.

Wo ist Horst (15'-45', Vorlage), Ein spaßiges Bewegungs-Kooperationspiel für draußen, bei dem die TN nur als Gruppe mit sich verbessernder Taktik gewinnen können.

Blindes Quadrat oder Dreieck

Kurzbeschreibung

Die Schülerinnen und Schüler sollen mit verbundenen Augen aus einem Seil ein Dreieck oder Quadrat herstellen. (ab Kl. 4)

Zeit

20 Minuten

Material

ein 20 m langes Seil, für alle Schülerinnen und Schüler
Augenbinden

Quelle

abgewandelt nach Baer, 1990

Tipp

siehe Text

Ablauf

Das Seil wird zusammengeknotet und alle Schülerinnen und Schüler erhalten jeweils eine Augenbinde mit der sie sich die Augen verbinden. Anschließend werden sie an das Seil heran geführt und bekommen es einzeln in die Hand gegeben.

Wenn alle das Seil mit beiden Händen angefasst haben, bekommt die Gruppe die Aufgabe, aus dem Seil ein Quadrat (wahlweise Dreieck) zu formen. Keine Schülerin, kein Schüler darf die Augenbinde abnehmen oder die Hände während des Versuchs vom Seil nehmen. Die Gruppe bestimmt selbst, wann sie glaubt, das Ziel erreicht zu haben.

Auswertung

- Wie hat die Gruppe es geschafft, das Dreieck/Quadrat zu erstellen?
- Was war schwierig?
- ggf.: Warum hat es beim ersten Versuch nicht geklappt?
- Wer hatte die Idee zur Durchführung?
Wie konnte sich die Person mit ihrer Idee durchsetzen?
- Wer hat die Gruppenleitung übernommen?

Tipp

Manchmal reihen sich Misserfolgserlebnisse aneinander. Hier gilt es, als Lehrkraft deutlich zu motivieren und ggf. auch etwas zu moderieren, um der Gruppe zum Erfolg zu verhelfen. Sollte sich dies partout nicht bewerkstelligen lassen, so ist eine besonders gründliche Auswertung nötig!!!

Sandsturm

Kurzbeschreibung

Die Schülerinnen und Schüler sollen gemeinsam mit verbundenen Augen den Weg zurück in ihren Klassenraum bewältigen. (ab Kl. 4)

Zeit

je nach Schwierigkeitsgrad 20–45 Minuten

Material

Augenbinden

Quelle

Gilsdorf & Kistner, 2000

Tipp

Einige Schülerinnen oder Schüler verhalten sich eventuell sehr ungestüm. Hier steigt das Verletzungsrisiko, insbesondere, wenn Straßen die Umgebung säumen. Es ist deshalb ratsam, dass die Lehrkraft die Gruppe während der gesamten Übung gut sichtet!

Ablauf

Vom Klassenraum ausgehend werden die Schülerinnen und Schüler mittels eines kleinen Spaziergangs ins Freie geführt. Während dessen wird die Aufgabe, die die Schülerinnen und Schüler erwartet, nicht verraten. Der Endpunkt des Spaziergangs sollte je nach Klasse und Gelände, das es zu bewältigen gilt, 100 bis 300 m vom Klassenraum entfernt auf dem Schulgelände liegen.

Dort wird den Schülerinnen und Schülern mitgeteilt, dass sich leider ein Sandsturm bzw. Nebelschwaden nähern würden, die die Sicht gleich gänzlich verdunkeln würden. Ihre Aufgabe sei es, mit verbundenen Augen als ganze Gruppe den Weg zurück in den Klassenraum zu bewältigen. Die Aufgabe ist bewältigt, wenn alle heil und gesund dort angekommen sind.

Sollte jemand während der Wanderung die Augenbinde abnehmen, scheidet sie bzw. er aus der Gruppe aus. Es hat sich bewährt, diese Personen dann beiseite zu nehmen, um zu verhindern, dass sie den anderen helfen (oder noch schlimmer: sie in die Irre leiten) kann.

Anmerkung

Manchmal gibt es Schülerinnen und Schüler, die sich wirklich nicht vorstellen können, an dieser Übung teilzunehmen, da sie Angst vor der „Blindheit“ haben. Wie immer ist die Teilnahme freiwillig! Bei dieser Übung empfiehlt es sich jedoch besonders, auf Überredungsversuche zu verzichten!

Ei – Flugmaschine – Objekt latający z jajem

Aufgabe:

1. Baut mit dem Material, was ihr bekommen habt eine Flug-Maschine für ein rohes Ei.
(Das Ei soll anschließend den Flug vom Balkon im Schloss (ca. 8 Meter) unbeschadet überstehen!)

2. Überlegt euch einen **passenden Namen** für Eure Ei-Flug-Maschine.

3. Entwickelt eine Theorie / Schlagwörter, warum gerade Eure Flugmaschine die beste ist

Das Ziel:

Ziel ist es Ideen zu entwickeln, das Ei so zu verpacken bzw. zu schützen, dass es den Sturz aus der Höhe unbeschadet übersteht.

Wichtig: Ihr dürft nur das Material benutzen, was ihr bekommen habt!
Die Zeitungsblätter sowie das Papier darf höchstens **3 cm breit** sein, d.h. vorher schneiden!

Das Material:

- 1 rohes Ei
- 3 Bögen Zeitungspapier
- 2 DIN A4 Blätter
- ein Stück tischlange Schnur (~ 1.00 m)
- ein Luftballon
- eine Flasche Klebstoff
- Schere

Zeit: 60 Minuten

Zadanie:

1. Z Materialien które otrzymaliście, zbudujcie obiekt latający dla surowego jajka.
(W maszynie latającej / lądowniku ma być umieszczone jajko, które ma przetrwać upadek z balkonu w pałacu (ok. 8 metrów)!

2. Wymyślcie **pasującą nazwę** dla waszej maszyny / lądownika z jajem.

3. Wymyślcie teorię / hasła dlaczego właśnie wasz lądownik jest najlepszy?

Cel:

Celem jest wymyślenie takiego pomysłu obudowania / opakowania jajka, ażeby mogło przetrwać upadek z wysokości.

Ważne: Wolno wam używać tylko tego materiału, który otrzymaliście!
Gazety i kartki mogą mieć szerokość maksymalnie **3 cm**, co oznacza, że musicie je najpierw pociąć!

Materiały:

- 1 surowe jajko
- 3 kartki z gazety
- 2 kartki A4
- kawałek sznurka (~ 1.00 m)
- balon
- klej
- nożyczki

Czas: 60 minut

Wo ist Horst? (15' – 45')

Ein spaßiges Bewegungs-Kooperationsspiel für draußen, bei dem die TN nur als Gruppe mit sich verbessernder Taktik gewinnen können. Es gibt es eine (hässliche) Quietschepuppe eines Vogels, die Horst genannt wird. Im Wannseeforum gibt es sie nicht, dort spiele ich immer mit etwas anderem als Substitut (letzte Woche mit einem Filzhut). Das Spiel spielen die TN „gegen“ die Teamer, sobald die TN erfolgreich waren, kann auch gewechselt werden. Das Spiel bringt Bewegung an der frischen Luft mit ein bisschen Nachdenken und Zusammenarbeit und Berührungssängste in der Gruppe können abgebaut werden.

Es gibt folgende Regeln:

- (1) Horst kann nicht fliegen, d.h., dass Horst nicht geworfen werden darf.
- (2) Horst hat Angst im Dunkeln, d.h., dass Horst bspw. nicht unter dem Pullover versteckt werden darf.
- (3) Horst mag es nicht, von mehr als einer Person berührt zu werden, d.h., dass nicht mehrere TN gleichzeitig Horst halten dürfen.
- (4) Sobald Horst einmal aufgenommen wurde, darf er den Boden nicht wieder berühren.
- (5) Die TN dürfen sich nur bewegen, wenn die Teamenden ihnen den Rücken zukehren. Sobald sich die Teamenden wieder umdrehen, dürfen sie jeden TN wieder zur Grundlinie zurückschicken, der sich noch bewegt. Das gilt auch, wenn die TN schon wie erstarrt stehen, sich dann aber doch bewegen, sei die Bewegung auch nur minimal. Am Anfang ist es sinnvoll, einen sehr strengen Maßstab anzulegen, den man dann mit der Zeit mehr und mehr lockert, um den TN auch ein Gefühl des Fortschritts zu vermitteln.
- (6) Sobald die TN Horst aufgenommen haben, dürfen die Teamenden jeweils eine Person auffordern, ihre Hände zu zeigen. Hat diese Person Horst in der Hand oder fällt er dabei runter, müssen die TN von vorne beginnen. Das Team darf sich dabei nur entlang seiner gedachten Linie bewegen und nicht zwischen den TN hin und her laufen.

Aufbau und Ablauf des Spiels:

Die TN stellen sich entlang einer Linie auf, die Teamenden stehen ihnen im Abstand von etwa 20m – 30m gegenüber. Horst befindet sich beim Team auf dem Boden. Die Teamenden drehen sich dann um und rufen dabei laut „Wo ist Horst?!“. Wenn sie das gerufen haben, drehen sie sich wieder den TN zu. Wer dann noch in Bewegung ist oder sich dann wieder bewegt, wird zur Grundlinie zurück geschickt.

Ziel der TN ist es zunächst, zu Horst zu gelangen, ohne zurück geschickt zu werden. Sobald sie bei Horst angelangt sind, müssen sie versuchen, ihn zu ihrer Grundlinie zurück zu befördern, ohne dass dieser vom Team bei einem der TN entdeckt wird.

Zu Beginn werden die TN versuchen, Horst schnell zurück zu befördern, was daran scheitert, dass es fürs Team relativ leicht ersichtlich ist, wo sich Horst befindet. Erfolg verspricht die Taktik, bei der sich die TN erst im großen Pulk bei Horst versammeln und sich dann als Haufen langsam zurück arbeiten. IdR dauert es eine ganze Weile, bis die TN auf diese Taktik kommen. Sie lernen so, miteinander zusammen zu arbeiten und sich zu koordinieren, sowie die Vorzüge körperlicher Unterschiedlichkeiten zu nutzen. Ältere und größere Schüler verdecken optimalerweise junge und kleine TN, sodass alle auf ihre Art und Weise zum Erfolg beitragen.

Kooperationsspiel Moorpfad

Material: 30x30cm große „Platten“ (z.B. aus Pappe, Stoff, Teppichstücke)

Die folgende Übung ist für eine Gruppengröße von 10-12 Schüler-/innen geeignet. Bei mehr Schüler-/innen bietet es sich an, die Gruppe ggf. in zwei oder drei kleinere Gruppen zu teilen und diese die Übung parallel durchführen zu lassen.

Beschreibung:

Es wird eine Strecke der 1,5 fachen Länge der Schüler-/innenzahl begrenzt und markiert (bei 9 Schüler-/innen pro Gruppe also eine Strecke von ca. 15m). Zwischen den Endpunkten dieser Strecke befindet sich ein „Moor“. Die Gruppe erhält die Platten ausgeteilt und zwar in etwas geringerer Anzahl als die Gruppengröße selbst (bei 9 Schüler-/innen könnten z.B. 7 Platten ausgeteilt werden). Das Verhältnis von Platten zur Gruppengröße kann variiert werden, je nach erwünschtem Schwierigkeitsgrad. Je weniger Platten die Gruppe bekommt, desto schwieriger wird die Aufgabe für sie.

Die Aufgabe der Gruppe ist es nun, das Moor zu durchqueren, so dass alle auf der anderen Seite ankommen. Dabei gilt es bestimmte Regeln zu beachten, die von außen vorgegeben werden:

- Die Schüler-/innen dürfen nur auf den Platten stehen.
- Tritt jemand daneben, muss die gesamte Gruppe von vorne anfangen. (Alternativ können auch „Beeinträchtigungen“ verteilt werden, so dass z.B. die Person, die daneben tritt, eine Augenbinde erhält oder einen Arm verbunden bekommt).
- Die Platten müssen immer berührt werden (dabei ist es egal, mit welchem Körperteil sie berührt wird). Liegt eine Platte im Moor, ohne berührt zu werden, sammelt der/die Spielleiter-/in sie ein und die Platte darf nicht mehr verwendet werden.
- Je nach erwünschtem Schwierigkeitsgrad (d.h. um den 'Druck' auf die Gruppe zu erhöhen) kann eine Zeitbegrenzung vorgegeben werden (z.B. 15 oder 20min).

Auswertung:

Im Anschluss wird das Spiel anhand von Leitfragen ausgewertet. Anregungen dafür sind folgende:

- Was ist als erstes passiert?
- Was hat warum (nicht) funktioniert?
- Wann/wie habt ihr gemerkt, dass Kooperation mit den anderen notwendig ist?
- Wie erfolgreich seid ihr bei der Aufgabe gewesen? Seid ihr zufrieden mit dem Ergebnis?
- Gab es gemeinsame Absprachen? Gab es einen "Anführer"?
- Wurde ein Plan gemacht oder erstmal losgelegt?
- Haben sich alle beteiligt gefühlt?
- Wie wurde mit Meinungsverschiedenheiten umgegangen?
- Was für ein Gefühl war es, als es (nicht) geklappt hat?
- Lassen sich diese Prinzipien wohl auch auf andere Sportarten und Spiele übertragen?
- Was nehmt ihr aus den Erfahrungen im Spiel für den Alltag (in der Schule) mit?

Mondball

Kurzbeschreibung

Die Schülerinnen und Schüler sollen einen Wasserball so oft wie möglich in die Luft befördern, ohne dass er den Boden berührt. (ab Kl. 4)

Zeit

ca. 10–20 Minuten

Material

ein aufblasbarer Wasserball: besonders gut geeignet ist ein „Baby“-Wasserball!

Quelle

Giltsdorf & Kistner, 2000

Tipp

Mondball eignet sich sehr gut als warming up-Spiel.

Ablauf

Die Klasse soll den Wasserball so oft wie möglich in die Luft spielen, ohne dass er den Boden berührt. Jeder Ballkontakt zählt als ein Punkt, keine Person darf den Ball zweimal hintereinander berühren.

Die Klasse spielt im Folgenden gegen sich selbst, indem sie versucht, ihr eigenes Ergebnis mit Strategie zu verbessern.

Ist die Klasse darin fit geworden, bietet sich eine zweite Stufe mit verschärften Spielregeln an:

Jetzt darf jede Person den Ball erst wieder berühren, wenn vorher alle anderen den Ball auch einmal berührt haben!

Als Königsdisziplin erhält die Gruppe abschließend den Auftrag, den Ball mit den selben Spielregeln einmal quer durch den Raum zu befördern!

Auswertung

- Wie hat die Gruppe es geschafft, das Ergebnis zu erreichen?
- Sind die einzelnen Spielteilnehmer mit dem Ergebnis zufrieden?
- (Warum hat es anfangs nicht so gut geklappt?)
- Wer hatte die Leitung in der Gruppe übernommen?

7 Menschen, 4 Füße

Kurzbeschreibung

Sieben Schülerinnen und Schüler sollen auf vier Füßen den Raum durchqueren. (ab Kl. 3)

Zeit

ca. 25 Minuten

Material

keines

Quelle

Giltsdorf & Kistner, 2000

Ablauf

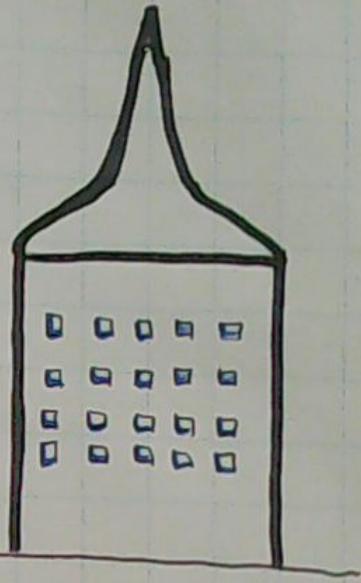
Die Schülerinnen und Schüler werden in Gruppen à sieben Personen aufgeteilt und aufgefordert, in ihren Gruppen den Raum zu durchqueren. Schwierig ist, dass sie dabei zu jeder Zeit mit nicht mehr als insgesamt vier Füßen den Boden berühren dürfen. Ebenfalls dürfen keine weiteren Hilfsmittel verwendet werden!

Der Schwierigkeitsgrad kann über die Veränderung der Anzahl und Art der Kontaktpunkte zum Boden verändert (z.B. auch Hände erlaubt) werden.

Auswertung

- Wie hat es die Gruppe geschafft, den Raum zu durchqueren?
- Wer hatte die Idee zur Durchführung? Wie konnte sich die Person mit ihrer Idee durchsetzen?
- Wer hat die Leitung in der Gruppe übernommen?

Turmbau



- > Geht in eure Gruppen
- > Ihr bekommt Kreppband, ein Flip, eine Schere
- > Baut in euren Gruppen innerhalb von 15 Minuten einen möglichst hohen und stabilen Turm
- > Schummeln (andere Gruppen stören, usw.) ist nicht erlaubt

Modul 5. Ideenfindung

Video: Was macht eine Schülersvertretung? (15') Selbstvorstellung Leibniz-Gymnasium): Das Video kann gezeigt werden und danach die Frage gestellt werden: "Was ist euch aufgefallen? Was könnt ihr euch von dieser SV anschauen?"
<http://www.kurzlink.de/sv-video>

Handlungsfelder von Schülersvertretungen (35', Vorlage): Nachdem die Aufgabengebiete und Themenbereiche von SV-Arbeit sowie Beispielprojekte aus den Themenbereichen vorgestellt wurden, sammeln die Schüler*innen eigene Projektideen zu den jeweiligen Themenbereichen.

Kopfstand (45', Vorlage) Kreativmethode, bei der über das Gegenteil nachgedacht wird – die möglichst schlechteste Lösung für ein Problem, um so zum Gegenteil zu gelangen.

Beispiele von A-Z (40', Vorlage): Die Teilnehmenden werden in drei Gruppen aufgeteilt, die sich jeweils einem Themenbereich der SV-Arbeit widmen und nach der Lektüre der Beispiele aus dem SV-Handbuch eigene Projektideen sammeln:
www.kurzlink.de/sv-handbuch S. 12 – S. 20

Aktionsplaner der SMV Bayern (15', als Download) Sehr viele schuljahresbegleitende coole und überschaubare SV-Aktionen über das ganze Schuljahr mit Checklisten.: www.kurzlink.de/sv-aktionen

SV-Aktionsplaner erstellen (60', Vorlage) Gestaltung eines SV-Jahreskalenders mit Hilfe von Collagematerial und nachdem beispielhafte Aktionen vorgestellt wurden.

Traumschule (mind. 120', Vorlage): Eine kreative Methode, bei der Schüler*innen sich mit ihrer Schule beschäftigen, indem sie in Kleingruppen die Schule ihrer Träume erschaffen. Die Entwürfe werden vorgestellt, reflektiert und auf umsetzbare Ideen untersucht.

Brainwriting (45', Vorlage): Spaßige Kreativmethode, mit der in kurzer Zeit viele witzige Ideen gesammelt werden können. Diese müssen danach "übersetzt" werden, d.h. auf ihren Wahrheitsgehalt, d.h. wahren Kern untersucht werden.

Zukunftswerkstatt (mind. 240', Vorlage): Eine kreative Methode, bei der die Schülersvertretung und/oder die eigene Schule folgende Phasen durchläuft: Eine Kritik-, eine Phantasie- sowie eine Realisierungsphase.

Arbeitsauftrag für Anleitung der Traumschule

Bitte entwerft gemeinsam eure Traumschule. Wie kann eure Schule mehr die Schule eurer Träume werden? Wie muss sie sein, dass alle Schüler*innen und ihr selbst gern in die Schule kommen und Lust auf Lernen haben?

Bitte malt das Schulhaus aus und lasst folgende Fragen einfließen:

Welche Ideen habt ihr? Was fehlt ihr gerade (noch) zur Traumschule? Wenn ihr was ändern könntet an eurer Schule – was wäre das?

Denkt dabei bitte nicht nur an das Aussehen der Schule, sondern auch:

- die Stimmung und der Umgang in der Klasse
- Klassenräume
- Schulhof
- Lehrer*innen
- Umgang zwischen den Schüler*innen
- Unterrichtsinhalte

Jede Kleingruppe kriegt nun Stifte, Papier, Klebestift, ... so dass ihr als kleine Gruppe eure Traumschule gestalten könnt. Beachtet bitte dabei, dass es die Traumschule aller in eurer Kleingruppe sein soll, nicht nur von einzelnen.

Ihr habt jetzt 35 Minuten Zeit.

Letzte Phase: Gebt eurer Schule einen Namen.

Bereitet euch darauf vor, den anderen eure Traumschule in 2-3 Minuten vorzustellen: Was ist euch am Wichtigsten?

Anleitung für Pädagog*innen

In dieser Phase ist es wichtig, dass Träumen unterstützt wird, d.h. Auch Wünsche danach ein Schwimmbad auf dem Dach zu haben, werden bewusst zugelassen und nicht als unrealistisch kommentiert/verworfen.

Vorstellung der Traumschulen – jeweils 3-5 Minuten

Anleitung für den Gruppenprozess der Reflexion der Traumschule

Reflexionsfragen der Anleitung: 15'

- **Welche Wünsche/Ideen gefallen euch am Besten?**
- Welche Wünsche seht ihr, die euch wichtig erscheinen?
- Welche Wünsche/Ideen seht ihr, bei denen ihr glaubt, dass sie vielen anderen an der Schule auch gefallen?

Die Diskussion wird gelenkt auf die Frage: 15' (Aktivierung und Verdichtung)

- **Mit welchen Ideen werden die meisten eurer Mitschüler*innen eure Schule mehr mögen oder größere Lust zum Lernen haben?**
- Je 3-4 SuS kriegen 2 Mod.karten (max. 3)

Die Meinungen aus dieser letzten Frage werden auf **jeweils eine Moderationskarte** geschrieben. In diesem Schritt ist es wichtig, dass die Ideen "realistischer" werden.

Sollten die notierten Sachen sehr unrealistisch sein, kann den Schüler*innen die Frage gestellt werden, wie Wünsche denn realistischer werden können – bzw. dass Projekte selbst umgesetzt werden können – und Bsp. gegeben werden: z.B.

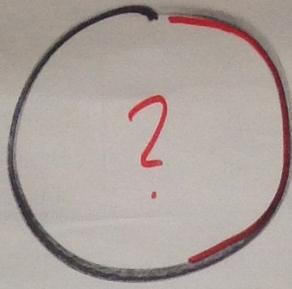
- Schwimmbad auf dem Dach – könnte bedeuten: mehr Schwimmunterricht
- Frozen Jogurt-Maschine – ist vielleicht gar nicht ganz unrealistisch, wenn doch: könnte bedeuten: Süßigkeiten mal selbst machen
- "mehr Spaß" - kann der Vorschlag werden eine Schulparty zu machen

Zusätzlich dazu, kann der Hinweis "Reality-Check" sowie „Können wir das selbst organisieren?" auf eine Mod.karte geschrieben und in die Mitte gelegt werden.

Ziel ist es, dass aus der Diskussion schon 1 konsensuales Projekt entsteht oder aber 3-4 **Projekte notiert werden**, so dass im nächsten Schritt eine Wahl stattfinden kann (letzteres finde ich besser, weil für die Schüler*innen nochmal klarer ist, dass es ihre Wahl gewesen ist). Beim Standort für Klasse 6 und 7: "müssen" mehrere Projekte aufgeschrieben werden, weil sonst nach dem Zusammenführen der Gruppen im nächsten Schritt keine Wahl stattfinden kann.

SV-Team
SV-Vorstand
"SV"

Konferenz-
vertreter*innen



freiwillige
Schüler*innen

Klassen-
sprecher*innen

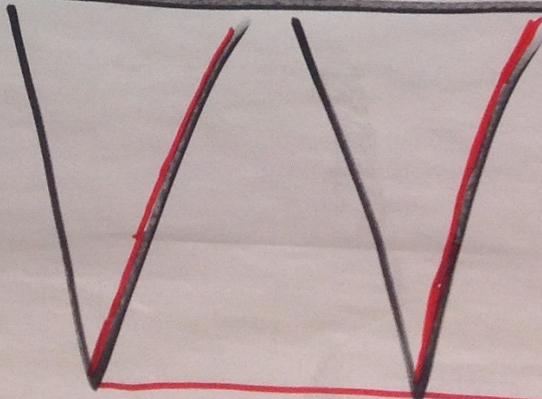
Aufgabenfelder

- * Projekte anstoßen & durchführen
- * Anwalt sein (Beratung)
- * SV-Sitzungen
- * Mitarbeit in Konferenzen

Themenfelder

Wie kann Schule

- * ein besserer Lernort werden?
- * ein angenehmerer Lebensort sein?
- * friedlicher, demokratischer, fairer,
umweltbewusster werden?



Zukunftswerkstatt

Informationen und Anleitung für die Durchführung

Zukunftswerkstatt – was ist das?

In einer Zukunftswerkstatt werden unter der Beteiligung und aktiven Mitgestaltung aller Teilnehmer kreative Ideen entwickelt und Probleme gelöst. Die Teilnehmer sind Experten ihres Anliegens. Zu einer konkreten Fragestellung, einem spezifischen Problem oder einer Planungsaufgabe entwickeln sie auf Basis ihres Wissens, ihrer Vorstellungen und Ideen selbstständig und gemeinsam Visionen und Ziele, planen Projekte und Vorhaben und setzen diese anschließend aktiv um. So können zum Beispiel Schüler zu aktiven Mitgestaltern der Schule, des Schullebens und des Unterrichts werden. Der Lehrende übernimmt dabei die Rolle des Beraters und Moderators.

Das zentrale Grundschema der Methode ist das Drei-Phasen-Modell (vgl. Albers/Broux, S.11):

1. Kritikphase

Die Teilnehmer machen eine kritische Bestandsaufnahme im Rahmen einer vorliegenden Problem- oder Fragestellung.

2. Phantasiephase

Gegründet auf Wünsche, Hoffnungen und Utopien werden positive Lösungsvorstellungen entwickelt.

3. Umsetzungsphase

Aus der kritischen Bestandsaufnahme und den positiven Entwürfen der Phantasiephase leiten die Teilnehmer erste praktische Schritte für eine Verwirklichung ihrer Vorstellungen ab.

In der Kritikphase wird die Gegenwart kritisch in den Blick genommen. Die Kritik, das Unbehagen, der Frust, die Probleme - alles, was die Gegenwart bezüglich der Thematik belastet – wird zusammengetragen und möglichst präzise formuliert. Am Ende dieser Phase sind alle problematischen Faktoren zum Thema sichtbar und zeigen ein umfassendes Bild des Problemzustandes. In der Phantasiephase wird der Blick in die Zukunft gerichtet. Die Teilnehmer entwickeln das Bild einer Zukunft, in der alles möglich ist, in der sich alle Wünsche erfüllt haben, in der sie so leben und arbeiten, wie es für sie optimal ist. Im Mittelpunkt dieser Phase stehen die Wünsche, Träume und Visionen der Beteiligten. Der Kreativität und Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Alles ist möglich. In der Umsetzungsphase werden, abgeleitet aus den Visionen, konkrete Ziele formuliert und erste Umsetzungsschritte für die Erreichung der Ziele geplant. Die Entwicklungsmöglichkeiten der Gegenwart werden aus der Zukunftsperspektive betrachtet, das übliche lineare Denken wird damit unterbrochen. Die zentrale Frage lautet: Wie komme ich meinen Visionen näher? Eine Verbindung zwischen dem Ist-Zustand und dem gewünschten Zustand, der Vision, wird hergestellt und konkrete Handlungsschritte werden entwickelt. (vgl. Böttger, S. 3f)

Die Methode Zukunftswerkstatt wurde bereits 1964 im Rahmen der gesellschaftlichen Forderungen nach mehr Bürgerbeteiligung durch den Zukunftsforscher Robert Jungk entwickelt, um Betroffene zu Wort kommen zu lassen, Bürgerbeteiligung herzustellen und Demokratisierungsprozesse zu verstärken.

Durchführung einer Zukunftswerkstatt - Kurzanleitung (vgl. Albers/Broux, S.28-41)

Vorbereitungen:

- Welche Zielgruppe/Klasse?
- Vorinformationen und Absprachen mit der Gruppe/Klasse
- Thema und Zielsetzung der Zukunftswerkstatt klären
- Räumlichkeiten organisieren
- Absprachen mit den Kolleg/innen treffen
- Materialien, Technik organisieren
- Ablaufplan entwerfen (Beispiel siehe *Anlage 1*)
- Informationen für die Teilnehmer vorbereiten (Gesamtüberblick, Spielregeln, Aufgaben- und Fragestellungen für Kleingruppenarbeit, etc.) (siehe *Anlage 2* und *Anlage 3*)

Orientierungsphase:

- Für eine gemütliche und entspannte Atmosphäre sorgen (Getränke, kreativ hergerichteter Raum, Impulsplakate, etc.)
- Begrüßung durch die Moderation
- Vorstellungsrunde zum gegenseitigen Kennen lernen der Teilnehmer
- Erwartungsabfrage
- Klärung von Organisationsfragen
- Kurze Einführung in den Zukunftswerkstattgedanken (siehe oben)

KRITIKPHASE

1. Überblick über die Ziele und Arbeitsweisen der Phase geben:

- Zum Thema der Zukunftswerkstatt sollen Kritik, Ärger, Beschwerden, Befürchtungen usw. gesammelt werden.
- Prinzip: Keine Ursachenanalyse, keine Diskussionen.
- Die Kritik-Sammlung hat eine Katharsis-Funktion: Den Kopf frei machen für Neues!
- Das Neue wird in der Phantasiephase – als Schwerpunkt der Zukunftswerkstatt – geschaffen.

2. Bildung von Kleingruppen (z.B. durch Abzählen, max. 5 Personen).

3. Spielregeln für die Kritikphase erklären (siehe *Anlage 3*).

4. Fragestellung erläutern (z.B. „Die Schülerbeteiligung in Eco-Schools hat folgende Schwachpunkte...“) sowie die **Arbeitsweise in den Kleingruppen erläutern und visualisieren** (siehe *Anlage 3* „Visualisierungsregeln“ und „Kartentechnik“).

5. Kritikphase in Kleingruppen durchführen.

6. Präsentation der Kleingruppenergebnisse: Die Kleingruppen stellen ihre Ergebnisse im Plenum vor. Die Kritikbereiche können in einem Themenspeicher zusammengefasst werden.

7. Auswahl der Kritikbereiche an denen weiter gearbeitet werden soll durch Punkung (siehe Methode „*Punktentscheidung*“). Die ausgewählten Themenschwerpunkte werden zur Grundlage der anschließenden Phantasiephase.

PHANTASIEPHASE

1. Überblick über die Ziele und Arbeitsweisen der Phase geben:

- Diese Phase ist die wichtigste Phase. Es geht um das Erfinden von erstrebenswerten Lösungen, um das Entwerfen erstrebenswerter Zustände, Phantasie und Visionen.
- Von den einengenden Fakten und Zwängen der Realität lösen!
- Schwierigkeiten zumindest vorübergehend ausblenden und das Undenkbare denken, experimentierfreudig und neugierig sein, dem Irrationalen/Verrückten aufgeschlossen sein, Fehler und Scheitern riskieren, sich gegenüber seltsamen Ideen und Träumen öffnen, vielseitige Interessen und Ideen aufnehmen, aus dem Zeitgefängnis ausbrechen, Kreativität und Phantasie Flügel verleihen, Wunschwelten erfinden.

2. Spielregeln für die Phantasiephase erklären (siehe *Anlage 3*).

3. Aufgaben- bzw. Fragestellung erläutern (z.B. „Wie lassen sich die Kritischschwerpunkte mit viel Phantasie, in einer Welt ohne Grenzen und Hemmnisse lösen?“)

4. Kritik positiv umformulieren: Gegensätze formulieren.

5. Phantasielockerungsübungen durchführen. Zur Förderung einer „Phantasielaune“ werden zu Beginn der Phase Spiele oder Übungen durchgeführt, die alte Blockaden auflösen und zu einer optimistischen, kreativen Stimmung führen (siehe Methoden „*Lockerungsspiele/Kreativität fördernde Übungen*“). Möglichst schnell zur Ideensammlung übergehen.

6. Bildung von Kleingruppen (bzw. in bestehenden Kleingruppen weiter arbeiten). In den Kleingruppen werden die Ideen per Brainstorming auf Karten gesammelt (siehe *Anlage 3*). Zusätzlich zum Brainstorming empfiehlt es sich, die Phantasie der Teilnehmer durch zusätzliche Verfahren der Ideensammlung zu fördern (siehe *Anlage 3* „Anleitung zur Ideensammlung“).

7. Präsentation der Gruppenergebnisse. Dies sollte über möglichst kreative Darstellungsformen erfolgen, wie z.B.: Poster/Plakat, Wandzeitung, Fernsehspot, Film, Zeitung/Zeitungsbericht, Rollenspiel, Statue, Modell, Grafik/Diagramm, Schaubild, Malerei/Bild, Gedicht, etc. Die Leitfrage kann zum Beispiel lauten: „Wie können die Ergebnisse den anderen auf möglichst spannende, motivierende Weise mitgeteilt werden?“. Die Phantasiethemenkreise können in den Ideenspeicher übertragen werden.

UMSETZUNGSPHASE

1. Überblick über die Ziele und Arbeitsweisen der Phase geben:

- Ziel ist es, nach den gedanklichen Höhenflügen auf den Boden der Realität zurück zu kehren und zu schauen: Was ist umsetzbar, was ist möglich?
- Nicht entmutigen lassen. Jede heute bekannte Neuerung hat zunächst einmal als Idee, Skizze oder Entwurf angefangen.
- Die Umsetzung von Wünschen, Träumen und Ideen in die Realität ist selten gradlinig, erfordert zielorientiertes Handeln und das Überwinden von Hindernissen.
- Bei der Prüfung von Vorschlägen und der Auswahl von Projekten empfiehlt es sich, sich zunächst auf die Punkte zu konzentrieren, die Realisierungschancen haben.
- Die Umsetzungs- und Planungsarbeit innerhalb eines Vorhabens kann ruhig den Geist der Phantasiephase in sich tragen. Denn dies erfordert auch Phantasie.

2. Entscheidung über die Auswahl des Vorhabens treffen. Jede Gruppe (bzw. das Plenum) sollte sich nur für ein Vorhaben entscheiden. Mit Hilfe des Phantasiethemenspeichers werden durch Punktabfrage (siehe Methode „*Punktentscheidung*“) die zu bearbeitenden Themen herausgearbeitet.

Leitfrage: Welche dieser Ideen sollten weiterverfolgt und ausgearbeitet werden?

3. Bildung von Kleingruppen (nach Interesse, oder Weiterarbeit im Plenum)

4. Spielregeln für die Umsetzungsphase erläutern (siehe *Anlage 3*)

5. Projektskizzen ausarbeiten. Die Ausgewählten Ideen werden zu Projektskizzen ausgearbeitet. Ggf. werden schon weitere Handlungsschritte gesammelt und ein konkreter Aktionsplan entworfen (z. B.: Wer macht was bis wann? Mit wem? Was ist zu beachten?).

6. Präsentation der Ergebnisse. Die Projektskizzen werden in einem nächsten Schritt im Plenum präsentiert, diskutiert und geprüft.

Leitfrage: Könnten die Projektvorschläge und Ideen so umgesetzt werden?

Nachbereitung:

Den (vorläufigen) Abschluss der Zukunftswerkstatt gestaltet die Moderation. Anhand der Phasenposter, Tagespläne, Ergebnisplakate, Wandzeitungen etc. werden die Ziele, Vorgehensweisen und die Ergebnisse noch einmal kurz zusammen gefasst und eingeordnet.

Anhand der Frage: *Wie geht es weiter?* wird über die mögliche Weiterarbeit bzw. Folgeaktivitäten der Werkstattarbeit nachgedacht, ggf. neue Treffen vereinbart und die Organisation geklärt. Nach dem Abschluss der Zukunftswerkstatt gibt es **verschiedene Varianten der Weiterarbeit/Nachfolgeaktivitäten:**

- Eine „Permanente Werkstatt“ etablieren (den Fortgang der Aktionen und deren Ergebnisse solange begleiten und evaluieren, bis zufrieden stellende Resultate erzielt wurden).
- Nur noch ein Treffen durchführen, in dem die Projekte und deren Verwirklichung im Sinne von Erfolgs- oder Misserfolgsberichten referiert werden.

- Ergebnisse nur dokumentieren und an die betreffenden Adressaten weiterreichen.

Zu klären ist abschließend, wer das Protokoll der durchgeführten Zukunftswerkstatt zusammenfasst und verteilt.

Feedback:

Mit einem Blitzlicht (siehe Methode „Blitzlicht“) oder per Kartenabfrage werden Rückmeldungen der Teilnehmer zur Zukunftswerkstatt eingeholt.

(Was wurde geschafft? Was lief gut? Was lief weniger gut? Was fehlt noch?)

Zusatzinformation: Rolle und Aufgaben der Moderation (vgl. Dauscher, S.27ff):

Aufgabe der Moderation ist es, die Zukunftswerkstatt zu organisieren, die Teilnehmer anzuregen, zu vermitteln, Material bereit zu stellen und einen Rahmen zu schaffen, in dem sich Phantasie entfalten kann und ein Ergebnis erzielt wird. Der Moderator sieht die Mitglieder der Gruppe inhaltlich als fachkompetent an und gibt Hilfestellungen im organisatorischen Umfeld und im Kommunikationsprozess.

Die Moderation einer Zukunftswerkstatt

- führt durch die Phasen,
- erläutert Spielregeln und die Verfahren,
- achtet auf Einhaltung der Zeitvorgaben und Regeln,
- mischt sich inhaltlich nicht ein,
- hat eine fragende Grundhaltung und
- nimmt keine Wertungen vor.

Quelle:

Albers, O./ Broux, A. (1999): Zukunftswerkstatt und Szenariotechnik. Ein Methodenbuch für Schule und Hochschule. Weinheim/Basel, Beltz Verlag.

Böttger, I. (2006): Beteiligung fördern durch Zukunftswerkstätten & Zukunftskonferenzen. In: Demokratie-Baustein „Beteiligung fördern durch Zukunftswerkstätten & Zukunftskonferenzen“.

Online verfügbar unter: www.blk-demokratie.de (Stand 27.10.2009).

Dauscher, U. (2006 [3]): Moderationsmethode und Zukunftswerkstatt. Augsburg, ZIEL Verlag. (ISBN 978-3-937210-52-0)

Kopfstand

Kurzbeschreibung:

Der Kopfstand ist eine Methode, die Wissen, das in der Gruppe bereits vorhanden ist, sammelt und strukturiert

Zielsetzung:

Wenn ein bestimmtes Wissen in der Gruppe zwar evt. vorhanden, aber nicht allen bekannt und strukturiert ist, kannst du es mit dem „Kopfstand“ an die Oberfläche holen. Insbesondere, wenn es darum geht, Regeln zu formulieren (z.B. „Was müssen wir machen, damit unsere SV-Versammlung strukturiert abläuft?“). Außerdem ist die Methode eine lustige Abwechslung und sorgt oft für Spaß in der Gruppe.

Durchführung:

Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis oder an Tischen, die Moderation steht vorne an einer Flipchart / Pinnwand. Statt der eigentlichen Fragestellung (z.B. „Was müssen wir machen, damit unsere SV-Versammlung strukturiert abläuft?“), wird die genau gegenteilige Frage zuerst gestellt (z.B. „Was müssen wir machen, damit unsere SV-Versammlung so richtig im Chaos versinkt?“). Nun wird gesammelt (entweder mit rotem Marker auf die Flipchart, oder auf roten Karten; die Karten müssen dann noch untereinander angepinnt, aber nicht sortiert werden).

Dabei können realistische wie unrealistische Vorschläge aufgeschrieben werden: „HipHop-Musik abspielen“ genau so wie „Nicht mitschreiben“

Wenn die Kreativität erschöpft ist, kann der eigentliche „Kopfstand“ losgehen: Die Ideen werden auf den Kopf gestellt. „Was müssen wir machen, damit genau das nicht passiert?“, „Wie kann das vermieden werden?“ oder „Was müssen wir also machen, damit unsere SV-Versammlung strukturiert abläuft?“ lauten dann die Fragen, die als Überschrift rechts neben die Sammlung stehen können.

Mit grünem Stift oder auf grünen Karten werden nun Regeln gefunden, die den roten Karten widersprechen und dafür sorgen, dass das nicht eintritt. „Nicht mitschreiben“ würde z.B. umgewandelt in „immer eine/n Protokollant/in festlegen“. Dabei kann auch mal ein Punkt wegfallen, mehrere „rote“ Punkte können zu einem „grünen“ zusammengefasst, oder für einen „roten“ Punkt mehrere „grüne“ Punkte gefunden werden. Auch die eher komischen Vorschläge („HipHop-Musik hören“) können in Regeln umgewandelt werden (z.B. „Für Ruhe sorgen“). Die Vorschläge kommen meist von ganz allein aus der Gruppe; im Zweifelsfall kann ein Vorschlag auch als Frage ergänzt werden („Was haltet ihr davon, ...?“).

Methodentyp:

Inhalte erarbeiten

Gruppengröße:

egal

Zeitraumen:

Je nach Thema ca. eine halbe Stunde

Material:

Flipchart, roter und grüner Stift - oder - Pinnwand, rote und grüne Karten, Marker

Brainwriting (30' – 45')

Das Brainwriting ist eine Methode, die viel Spaß macht. Dafür werden unterschiedliche Tische aufgestellt, um die jeweils vier bis fünf Stühle stehen. Nun bilden sich Kleingruppen,



die sich jeweils um einen Tisch setzen. Auf den Tischen liegen viele leere A4-Zettel. Die Fragestellung ist auch wieder, welche Ideen ihr habt. Dann nimmt man sich für eine Idee, die man hat, einen leeren A4-Zettel und schreibt in die Mitte die eigene Idee auf (ruhig auch einen oder zwei Sätze dazu). Ihr sollt dabei eurer Phantasie freien Lauf lassen und euch ruhig auch

„ausspinnen“. Dann gibt man den Zettel an den_ die

Nachbar_in rechts weiter. Wenn diese_r auch einen Zettel geschrieben hat, gibt er_sie den eigenen Zettel ebenfalls nach rechts weiter. Nun kann man den Zettel, den man neu von einer anderen Person bekommen hat, kommentieren oder mit eigener Phantasie weiterentwickeln. Das wird aufgeschrieben und der Zettel wiederum weitergegeben. So werden Zettel immer weitergegeben und Ideen immer weitergesponnen. Wenn du gerade damit beschäftigt bist, eigene Gedanken aufzuschreiben, musst du die ankommenden Zettel aber nicht lesen. Du kannst sie auch ungelesen weitergeben. Wenn ein Zettel eine Runde rum ist, aber niemand mehr was aufschreiben möchte, wird der Zettel in die Mitte gelegt. So entsteht dort ein Stapel von tollen Ideen! Werden die Stapel der unterschiedlichen Kleingruppen danach zusammengeführt, so habt ihr richtig viele Ideen in kurzer Zeit entwickelt!



- Zurückstellen jeglicher Kritik
- Aufgreifen, Kombinieren und Weiterentwickeln geäußerter Ideen
- freier Lauf der Ideen
- Quantität geht vor Qualität

CVO-SV-Jahresplan

okt

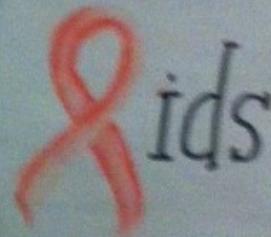
Waffel Verkauf (im SV-Raum)
Gin der Pause
gevl. mit Halloween verbinden



Dez

SPENDENAKTION

↳ kleine Mensa
↳ freiwillig



ids

JUN

Sommerfest



↳ Jedes Jahr



↳ nach der Schule
(15-20?)

= aktive Vorstellung
der Schule +
mehr Besucher

Modul 6. Entscheidungsfindung

Sortieren auf einem Strahl der Möglichkeiten (20')

Die auf Moderationskarten geschriebenen Projektideen werden auf einem Koordinatensystem (auf dem Boden) mit den Achsen 0 ... 100% realistisch sowie 0 ... 100 % kurzfristig ... langfristig von kleinen Gruppen oder mit der ganzen Gruppe sortiert. Danach kann sich die Gruppe auf Grund der Einordnung entscheiden, an welchen Projekten sie wirklich arbeiten will oder aber die Anleitung ist, dass nur an Projekten gearbeitet wird, wenn man mind. 2 weitere Personen überzeugt mitzuarbeiten.

Was gibts Wichtiges über die Projekte zu wissen? (20')

Sachinformationen der SV-Begleiter*innen zu entstandenen Projektideen.

Realitycheck (20'): Es wird geprüft, ob für die Umsetzung von Projekten genug Motivation und Bereitschaft da ist. Jede*r aus der Gruppe beurteilt die Fragen, „Wie realistisch findest du unser Vorhaben?“ und „Wie viel Energie kannst du in unser Projekt stecken?“, zusammen mit einem Wert zwischen 0 und 10 (z.B. gut sichtbar an einer Stellwand). Wie wahrscheinlich euer Projekt ist, ergibt sich dann mit folgender Formel: (Summe der Werte aller Teilnehmenden/Anzahl der Personen) x 10. Bsp. Mohammad, Céline und Lena vergeben die Punktzahlen 7, 8 und 9. Dann sind das $(7 + 8 + 9) / 3 \times 10 = 80 \%$. Die Empfehlung für die ganze Gruppe wäre, mit den Projekten zu beginnen, die die höchsten Prozentzahlen haben.

Entscheidung für Projekte (20'): Dafür gibt es folgende Möglichkeiten (je nach Gruppe):

- a) Die Moderation sammelt Vorschläge aus der Gruppe zur Frage "Welches sind für die beiden wichtigsten Projekte mit denen wir beginnen sollten?". Die Gruppe entscheidet dann im Plenum gemeinsam.
- b) Abstimmung mit Füßen – bedeutet, dass die Ideenwand für alle sichtbar ist oder eine Empfehlung, die durch die beiden Methoden hiervoor zu Stande gekommen ist. Dann aber wird nicht gemeinsam entschieden, sondern es wird gesagt: "Wer an etwas arbeiten will, kommt nach vorn, sagt laut den Namen des Projekts und setzt sich an einen vorbereiteten Tisch mit Flipchart, an dem dann der nächste Arbeitsschritt passieren kann, z.B. ZWUP.

Bepunkten (15', Vorlage): Die Teilnehmenden erhalten Klebepunkte, um gemeinsam eine Auswahl an Projekten zu priorisieren.

WWUZ-Matrix (30') Methode, um Projekte nach den Kriterien witzig, wichtig, umsetzbar und zielführend zu priorisieren.

Prioritäten setzen (30', Vorlage) – Diskussionsrunde, die durch die TN geleitet wird, in der sich die Gruppe für eine Prioritätensetzung entscheidet. Kann im Anschluss kurz reflektiert werden.

Prioritäten setzen

Eure Aufgabe

Setzt gemeinsam Prioritäten!
Welche Projekte haben
Vortritt & warum?



Ihr habt dafür 20min!

So beschreibt
mensch eine
MODERATIONSKARTE



Übergeht niemanden!



Findet ein Konsens! - Am Ende
soll jede_r mit dem Ergebnis
zufrieden sein!



Notiert auf MOD-Karten **WARUM**
euch gerade diese Themen sind! **WICHTIG**

Punktabfrage

Funktion	Größe	Zeit	Material
Gewichten, Bewerten	1-25 TN	15 Min.	ausreichend farbige Klebepunkte

Mit Punkten kann eine Gruppe schnell und einfach einen visualisierten Überblick über Mehrheiten und Standpunkte erhalten, ohne lange diskutieren zu müssen. Der Vorteil der Methode liegt zudem im Entpersonalisieren einer Abstimmung.

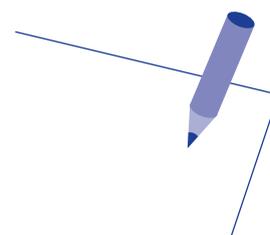
Jeder TN bekommt eine bestimmte Anzahl Klebepunkte (alternativ dicke Stifte, um damit einen Punkt zu malen). Du als Moderatorin oder Moderator forderst die TN auf, ihre Punkte auf die Ideen oder den Kartencluster zu kleben, den sie am spannendsten / als größte Herausforderung / am dringendsten zu bearbeiten / ... finden. Die Anzahl der Punkte bestimmst du nach der Anzahl der Themen und nach dem Ziel der Punkteabfrage: Um viele Themen inhaltlich zu bewerten, bekommen die TN viele Punkte in unterschiedlichen Farben (z. B. rot für „sehe ich problematisch“, grün für „stimme ich zu“, gelb für „halte ich weniger wichtig“, blau für „will ich dringend bearbeiten“). Um hingegen zentrale Themen für die weitere Arbeit auszuwählen, bekommen sie nur einen Punkt für ihren Favoriten. Anschließend werden diese Punkte gezählt und eine „Hitliste“ wird erstellt. Die meistbepunkteten Themenbereiche werden z. B. in Kleingruppen bearbeitet, die anderen ebenfalls bepunkteten könnten im „Themenspeicher“ (siehe nächste Methode) festgehalten werden, um später darauf zurückzugreifen.

Hinweise:

Um einer Beeinflussung durch Gruppendruck vorzubeugen, kannst du alle Themen durchnummerieren. Jetzt schreiben die TN zunächst die Nummer des Themas auf ihren Klebepunkt, welches sie auswählen wollen. Erst wenn alle Punkte beschriftet sind, werden sie angeklebt.

Wenn verschiedene und bekannte Interessengruppen unter den TN sind, ist es sinnvoll, den Gruppen Farben zuzuordnen. Dadurch werden Interessenunterschiede visualisiert und bearbeitbar, z. B. bekommen bei einer Beteiligungsveranstaltung Politiker grüne Punkte und Jugendliche gelbe Punkte.

Achtung! Bei Punkteabfragen können Minderheitenmeinungen übergangen werden, da sie nicht deutlich werden. Auch hier eignen sich unterschiedliche Farben!



Modul 7. Arbeit an Projekten

Erklärvideo: Projektmanagement (5') Was muss alles bei einem SV-Projekt beachtet werden? <https://kurzlink.de/sv-projektmanagement>

SMART (20', Vorlage) Eine Projektmanagementmethode, mit der genaue Ziele festgelegt werden können. SMART steht dabei für: Spezifisch, messbar, aktiv, realistisch, terminiert.

Sonnensystem (25', Vorlage) Methode um Aufgabenbereiche eines Projekts sichtbar zu machen.

ZWUP / Abstimmung mit den Füßen (30', Vorlage): ZWUP steht für Ziele, Wege, Unterstützer*innen, Probleme. Eine Methode, bei der ein Projekt in einer kleinen Gruppe durchdacht wird. Bei der Variante Abstimmung mit Füßen hängen an einer Pinnwand alle Projektideen, die in Modul 6 erarbeitet wurden und die TN nehmen sich die Projektidee, die ihnen zusagt. Alle anderen, die sich ebenfalls für diese Idee interessieren, setzen sich an einem Tisch dazu. Am Tisch wird dann auf einem Plakat die Methode ZWUP bearbeitet. Es gibt hier dann also keine Aushandlung welches Projekt bearbeitet wird, sondern intuitiv nach Interesse entschieden.

Durchsetzungsstrategie (75', Vorlage): Die Durchsetzungsstrategie ist eine Methode, bei der ein Projekt so durchdacht wird, das es hieb- und stichfest auch kritischen Erwachsenen gegenüber vorgestellt werden kann.

Rollenspiel Schulkonferenz (120', Vorlage): Ein Rollenspiel, bei dem auf der Grundlage der Ergebnisse der Durchsetzungsstrategie (Methode hiervoor) eine Schulkonferenz mit verteilten Rollen durchgespielt und danach gemeinsam reflektiert wird.

Handlungsplan (15-30', Vorlage): Hier wird für jedes Projekt, das entstanden ist, festgelegt: wer macht was mit wem bis wann. Diese Methode ist dafür da, Verbindlichkeit zu gewährleisten. Dafür können auch Rollen vergeben werden (siehe Rückseite).

Phasen eines Projekts (10', Vorlage): Projekte haben unterschiedliche Phasen, in denen unterschiedliche Aufgaben anfallen. Diese Phasen werden hier kurz vorgestellt, so dass die Teilnehmenden einen Einblick in später anfallende Aufgaben erhalten.

Mehrfelder-Tafel (35', Vorlage). Dem ZWUP ähnliche Methode, mit der Projekte durchdacht werden können.

Meilensteine (30', Vorlage). Zeitplanung für ein Projekt durch Einteilung in Phasen und wichtige Punkte, die zwischendurch erreicht werden sollen.

Checkliste Moderation von Projektgruppen (5', Vorlage): Checkliste, die den TN vorgestellt werden kann, die für die spätere eigenständige Arbeit in Projektgruppe ohne SV-Begleiter*innen erstellt wurde.

Checkliste zur Moderation von SV-Projektgruppen-Treffen

Im Vorfeld ist es sehr angenehm, wenn für Getränke und vielleicht ein paar Kekse oder Süßigkeiten gesorgt ist, das fördert eine angenehme Arbeitsatmosphäre.

1. Wer schreibt das Protokoll? (Datum ins Protokoll schreiben). Protokoll abheften und digital auf dem SV-Rechner speichern, außerdem den Gruppenmitgliedern per email schicken.
2. Anwesende im Protokoll auflisten
3. Gibts es Tagesordnungspunkte oder Ideen aus dem letzten Protokoll, die noch nicht abschließend bearbeitet wurden? (im letzten Protokoll nachlesen)
Was ist da noch zu tun?
Wer macht es? Bis wann? Ist Unterstützung nötig? Von Wem? Wer nimmt bis wann mit den Unterstützern Kontakt auf?
4. Die Projektgruppenmitglieder äußern der Reihe nach, was sie für die heutige Sitzung für Anregungen oder neue Ideen haben, die in der Sitzung bearbeitet werden sollen. Danach wird die Tagesordnung ergänzt.
5. Die Tagesordnung wird Punkt für Punkt abgearbeitet, gegebenenfalls mit der ZWUP-Methode.
6. Für jeden TOP wird festgehalten, wer verantwortlich ist und was bis wann tun will.
7. Abschließend wird noch mal in die Runde gefragt, ob noch jemand was auf dem Herzen hat (Sonstiges), das besprochen werden will.
8. Eine Sitzung sollte in der Regel nicht länger als 60 min dauern (das kann die Gruppe natürlich aber auch selber individuell bestimmen).
9. Auf dem Protokoll sollte vermerkt werden, wer es geschrieben hat.
10. Nächsten Termin ins Protokoll schreiben !

ZWUP

Ziele:



Wege:



Unterstützer:



Pro & Contra - Argumente:



Aktionsplan / Handlungsplan

für _____ (Aktions-/Projektname)

1. **Wer ist** bei den Vereinbarungen jetzt **dabei**? (Name, Klasse) _____

2. Was sind eure **nächsten Schritte**?

Schritt	Wer?	macht was?	bis wann?	mit welchem Ziel?	Erledigt?
1					
2					
3					

3. **Nächstes Treffen**

1. **Wann** und **wo** ist euer erstes (nächstes) Treffen?

2. **Wer** erinnert einen Tag vorher die anderen daran?

3. **Wie** erinnert er* sie daran, so dass es auch wirklich alle mitbekommen? (whatsapp-Gruppe?)

4. Bitte **jetzt** alle als **Erinnerung** ins Handy eintragen!

4. Wer ist die **Projektleitung**? (Überblick über alles zu behalten): _____

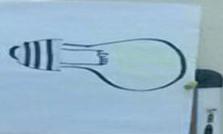
5. Bitte **macht ein Foto** von diesem Plan und versendet ihn so dass alle wissen, was ihre Aufgaben sind!

6. Eine **gute Arbeits(ver)teilung** ist einer der größten Schlüssel zu erfolgreicher SV-Arbeit. Ihr könnt daher weitere Rollen neben der Projektleitung verteilen. Am Besten immer 2 Personen.

Rolle	Was ist zu tun?	Wer macht's?
Controller_in	behält alle Vereinbarungen im Auge, erinnert Leute an ihre Aufgaben und Termine	
1. Koordinator_in	2. betreut alle Helfer_innen, achtet darauf, dass alle alle Infos haben, die sie brauchen und zum richtigen Zeitpunkt da sind, wo sie gebraucht werden:	
3. Kommunikations-beauftragte_r:	wann immer mit Leuten gesprochen werden muss, die nicht zum Projekt gehören, kommt diese Person zum Einsatz,	
4. Finanzer_in:	hat die Kosten des Projekts im Überblick, verwaltet Ein-/Ausgaben, informiert die anderen, wenn neues Geld gebraucht wird	
5. Material-beauftragte_r:	führt eine Liste über Material, das gebraucht wird, das da ist, beschafft werden muss oder verliehen wird. Achtet darauf, dass das Material da ist, wenn es gebraucht wird.	

7. Erwartungen an euer Projekt: Jede*r sagt reihum, was **ihm*ih** wichtig ist für euer kommendes Projekt und was er*sie **gerne einbringen** möchte (z.B. gut kann). Bitte notiert euch das.

Name ist wichtig, dass und möchte Folgendes einbringen:



Projektidee



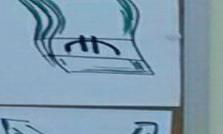
Team finden



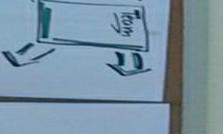
Ziele definieren



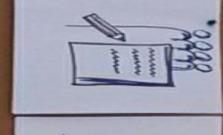
Zeit planen



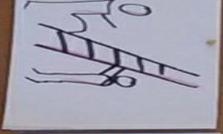
Finanzen planen



Aufgaben verteilen



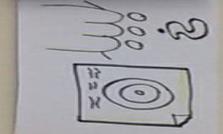
Keine Zeit verschwenden



Partner*innen suchen



Projekt durchführen



Projekt auswerten



Projekt dokumentieren



Erfolg feiern

X Personen

Erwartungen klären

Kommunikation beschreiben

Projektzeitraum

Fristen

Ordnung halten

Was brauchen wir?

Wie viel kostet das?

Gibt es etwas kostenlos?

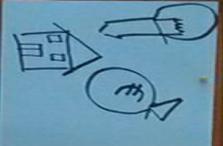
Wer hat den Auftrag?

Welche Aufgaben fallen an?

Verantwortung verteilen

Möbelle + Kurze Beschreibung

Zielgruppe



Schon dokumentieren

Was war Super?

Konzept

Was sollte nächstes Mal besser laufen?

Auswertung

Visualisierung

Projekte beantragen und andere überzeugen

Aufgabe 1:

Beantworte die gestellten Fragen möglichst genau. Je genauer, desto besser ist es für euch später in der Konferenz.

1. Was ist das **Ziel eures Projekts** und wie heißt es?
2. Welche **Argumente** sprechen **für** das Projekt? Gibt es eventuell rechtliche Grundlagen?
3. Welche **Argumente** sprechen **gegen** euer Projekt? Wer könnte etwas dagegen haben? Wie könnt ihr darauf reagieren?
4. Wen könnt ihr dafür gewinnen, euch zu **unterstützen**? Wie schafft ihr das?
5. Wie schafft ihr **Öffentlichkeit** für euer Projekt?

Aufgabe 2:

Überlegt euch, wer euren Antrag kurz auf der Konferenz vorträgt, so dass dieser dann diskutiert werden kann.

Jeder schreibt sich mindestens ein Argument auf eine Karteikarte, das er oder sie der Schulkonferenz vorträgt!

Optional:

Überlegt Euch eine Strategie für die Schulkonferenz! Bedenkt dabei mögliche unterschiedliche Rollen, die Ihr einnehmen könnt

Überlegt Euch, wie ihr zu den Anträgen der anderen Gruppe steht.

Das Sonnensystem

Kurzbeschreibung

Die Methode ist eine Methode des Projektmanagement-Prozesses. Sie sollte nach dem SMART und vor dem Maßnahmenplan angewandt werden. Aufgabengebiete werden strukturiert und Verantwortlichkeiten klar zugeteilt. Das Resultat (das gezeichnete Sonnensystem) begleitet das Organisationsteam während der gesamten Arbeit.

Zielsetzung:

Überblick über Verantwortlichkeiten der Team-Mitglieder. Das Sonnensystem verschafft eine Gesamtsicht auf die unterschiedlichen Aspekte des Projekts, die stets erweitert werden. Es „wächst“ also mit dem Prozess.

Durchführung:

Eine Person moderiert den Prozess. In die Mitte des Plakates malt sie einen runden Kreis. In diesen Kreis schreibt sie mit schwarzem Marker den Namen des Projekts (bspw. „Sommerfest“) und in einer zweiten Farbe (rot) den Namen einer Person, die für die Gesamtkoordination zuständig ist. Von diesem Kreis aus zeichnet ihr Strahlen, die das Blatt in unterschiedliche (bspw. fünf) Bereiche teilen. In jeden dieser Bereiche kommt wiederum ein Kreis, und in jeden dieser Kreise schreibt sie einen Unterbereich des Projekts und eine Verantwortlichkeit (letztere wieder in rot), bspw. „Geld - Ayse“, „Bühnenprogramm - Moritz“. Um diese Kreise herum schreibt ihr dann alle Aufgaben, die in diesen Bereich fallen (bspw. bei Geld: „Förderverein fragen“ und „Schulleitung fragen“). Während der Planung bis zur Durchführung bleibt das Plakat an der Wand hängen und die jeweiligen Zuständigen können in ihrem Bereich abhaken, was bereits erledigt ist und neue Aufgaben hinzufügen, wenn sie anfallen. So behalten auch alle anderen den Überblick über die Bereiche und darüber, wer gerade sehr viel und wer eher wenig zu tun hat.

Chancen und Risiken:

Die Methode eignet sich sehr gut, um Überblick über die Aufgaben und Verantwortlichkeiten zu schaffen. Ein Sonnensystem ist aber noch keine Garantie, dass die Arbeitsaufträge auch erledigt werden. Diese sollten unbedingt in einen Maßnahmenplan übernommen werden. Wichtig ist auch, dass mit dem Plan und dem Sonnensystem weitergearbeitet wird. Hängt das Plakat deshalb an einer für alle zugänglichen Stelle auf!

Methodentyp:

Projektmanagement

Gruppengröße:

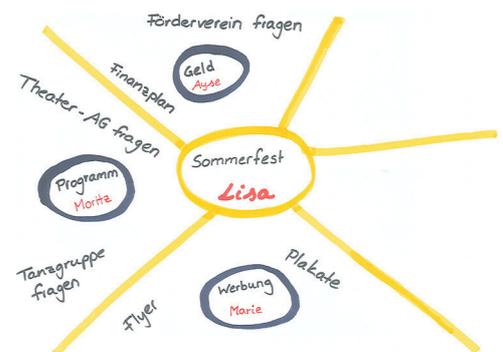
gut geeignet für 10-15 Leute

Zeitraumen:

je nach Komplexität 15-30 Minuten

Material:

Flipchart- oder Metaplanpapier, zwei Eddings unterschiedlicher Farbe



Formblatt für Anträge in der Schulkonferenz

Schulkonferenz der Schule:

Sitzung vom:

Antragsteller:

Verantwortliche Person:

Betreff:

Die Schulkonferenz möge beschließen, dass...

Begründung:

Anfallende Kosten:

Deckungsvorschlag:

Unterschrift:

Handy

Im Schulvorstand soll seitens der Schülerinnen und Schüler beschlossen werden, das ab sofort das geltende Handy- Verbot aufgehoben werden soll. Die Lehrerinnen und Lehrer möchten unbedingt den alten Zustand beibehalten.



1. Gruppe (Schülerinnen und Schüler)
Bereitet überzeugende Argumente für die Aufhebung der geltenden Regelung vor.
2. Gruppe (Lehrerinnen und Lehrer)
Die Lehrerinnen und Lehrer sind überzeugt, dass der Unterricht seit dem Verbot ungestörter abläuft und sind für die Beibehaltung der getroffenen Regelung.

Jede Gruppe bereitet sich 20 Minuten auf die Sitzung vor, die im Raum 121 stattfindet.

Diejenigen Schülerinnen und Schüler, die keiner der beiden Gruppen angehören, beobachten anhand des Beobachtungsbogens

Beobachtungsbogen

1. Waren die Argumente der Gruppenmitglieder in Bezug auf die Aufgabenstellung nachvollziehbar?
2. Waren die Argumente realistisch und ohne Übertreibungen (glaubwürdig)?
3. Haben sich alle Gruppenmitglieder an der Erarbeitung beteiligt?
4. Wie sind die Gruppenmitglieder miteinander umgegangen? (Gleichberechtigt, Meinungsführer)
5. Haben die Teilnehmer und Teilnehmerinnen sich gegenseitig ernst genommen, toleriert?
6. Haben sich die Teilnehmer und Teilnehmerinnen als Team verstanden?
7. Wurden alle Beiträge ernst genommen?
- 8.

SMART

Ihr braucht: Ein Plakat, Edding

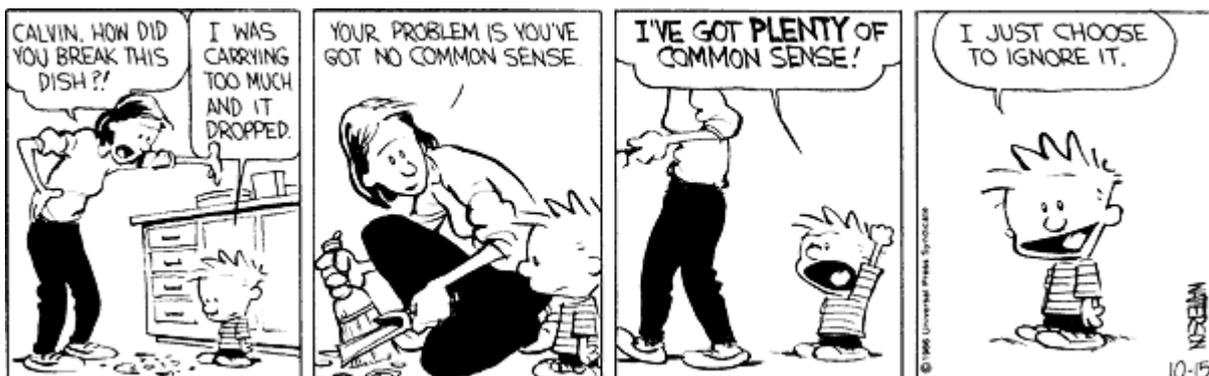
Dauer: 10 bis 20 Minuten

Diese Methode dient dazu, die eigene Projektidee zu bewerten und die Zielvorstellungen gegebenenfalls umzuformulieren.

So geht's: Es gibt eine gewisse Zielvorstellung, zum Beispiel: „Wir wollen ein Seminar machen, auf dem ca. 20 Schülerinnen und Schüler über die Folgen der Umweltzerstörung aufgeklärt werden“. Diese Zielvorstellung muss sich nun an einem SMART messen. Eine Person übernimmt die Leitung und geht die einzelnen Punkte durch:

- S** - specific Ist das Ziel spezifisch formuliert, genau beschrieben?
- M** - measurable Ist das Ergebnis messbar, können wir irgendwann feststellen: „Ja, das hat geklappt“ oder „Nein, das hat nicht geklappt“?
- A** - attainable Liegt das geplante auch im Rahmen unserer Möglichkeiten, ist es erreichbar?
- R** - relevant Ist uns das auch wirklich wichtig?
- T** - timed Haben wir uns einen konkreten Zeitrahmen überlegt?

Wenn eine dieser Fragen nicht mit „Ja“ beantwortet werden kann, ist es sehr wahrscheinlich, dass das Projekt nicht gelingen wird. Ihr solltet das Ziel in diesem Fall umformulieren. Das oben genannte Beispiel funktioniert relativ gut. Anders wäre es zum Beispiel bei „Alle SchülerInnen in Bundesland X sollen möglichst bald die Folgen der Umweltzerstörung kennen!“.



Mehrfelder-Tafel

Kurzbeschreibung:

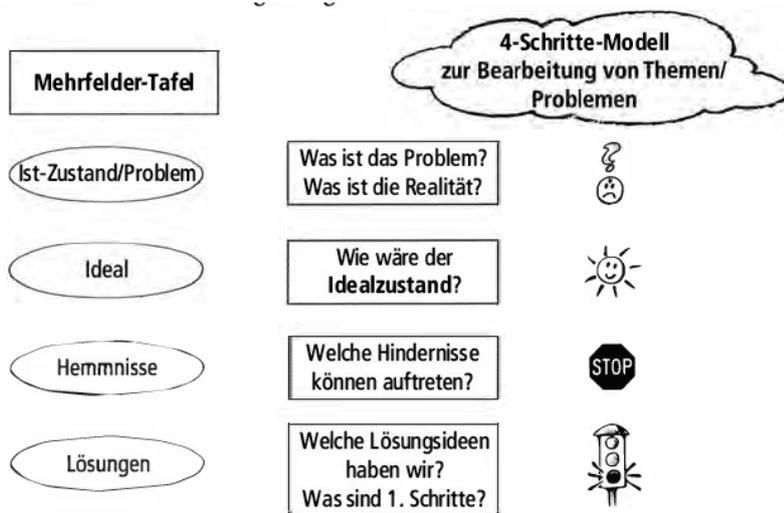
Dies ist eine Methode aus der Moderationstechnik, die eine Struktur vorgibt, wie Themen oder Probleme in Arbeitsgruppen bearbeitet werden können.

Zielsetzung:

Konzept dieser Methode ist eine zielführende Diskussion mit möglichst vielen Beteiligten.

Durchführung:

An eine Pinnwand hängst Du folgende Karten:



Methodentyp:

Moderationsstruktur

Gruppengröße:

ab 6 Personen,

Zeitraumen:

beliebig

Material:

Stuhlkreis, Pinnwand, Moderationskarten

Dann leitest Du jede der einzelnen Phasen an und kannst sie mit bestimmten Kreativitätstechniken anreichern, wenn Du Dich nicht nur aufs Ideensammeln beschränken möchtest.

Du kannst zum Beispiel ein Brainwriting, eine Kleingruppendiskussion oder die Jede/r-schreibt-zu-jedem-Punkt-drei-Karten-Methode verwenden. Lass Dir eine passende Methode einfallen oder schau mal nach Kreativitätstechniken.

Chancen/Gefahren:

Weniger erfahrene Moderator/innen sollten sich in Kreativitätstechniken eingelezen und den Prozess ständig im Blick haben. Die Methode sollte auf jeden Fall vorbereitet werden und man muss über einen Fundus an abwechslungsreichen Methoden verfügen, die man zwischenschalten kann.

Was sind eigentlich Meilensteine?

Meilensteine sind **wichtige Punkte im Projektverlauf**. Oft werden sie auch als **Prüfpunkte** bezeichnet.

Generell kann ein Meilenstein ein Ereignis sein, an dem

- etwas abgeschlossen ist,
- etwas begonnen wird oder
- über die weitere Vorgehensweise entschieden wird

Meilensteine werden **meist am Ende von Projektphasen** definiert. Auch innerhalb von Phasen kann es zusätzliche Meilensteine geben.

Meilensteine verlaufen **nie über eine Zeitdauer**. Nie. Sie sind lediglich Entscheidungspunkte. Schau dir folgendes Beispiel an:

Beispiel Meilensteine

„Abschlusstest“ ist ein Task. Eine Aktivität. Ein Vorgang, der über eine gewisse Zeit abläuft.

„Abschlusstest durchlaufen“ ist ein Punkt. Ein Punkt, an dem geprüft werden kann, ob der Abschlusstest auch wirklich durchlaufen wurde. Und damit kann er ein Meilenstein sein.

Wofür brauche ich Meilensteine?

Meilensteine geben Struktur

Meilensteine im Projekt zeigen ganz klar den **Weg bis zum Projektabschluss** auf. Nur wenn die Meilensteine erreicht werden, wird auch das Projekt erfolgreich abgeschlossen.

Meilensteine sind Go-/No-Go-Punkte

Meilensteine geben nicht nur Struktur. Hier wird auch entschieden, **ob und wie das Projekt weitergeführt** wird. Besonders am Abschluss von Projektphasen stehen solche Entscheidungspunkte an.

- Wird das Projekt weitergeführt?
- Muss umgeplant werden?
- Welche erarbeiteten Alternativen werden gewählt?
- Bekomme ich die Freigabe?

Meilensteine wirken qualitätssichernd

Natürlich könnten alle Phasen und Aktivitäten eines Projektes einfach nacheinander abgearbeitet werden. Jedoch ist es wesentlich sinnvoller, ab und zu einen Blick darauf zu werfen, ob die erarbeiteten Ergebnisse **auch den Vorgaben entsprechen**.

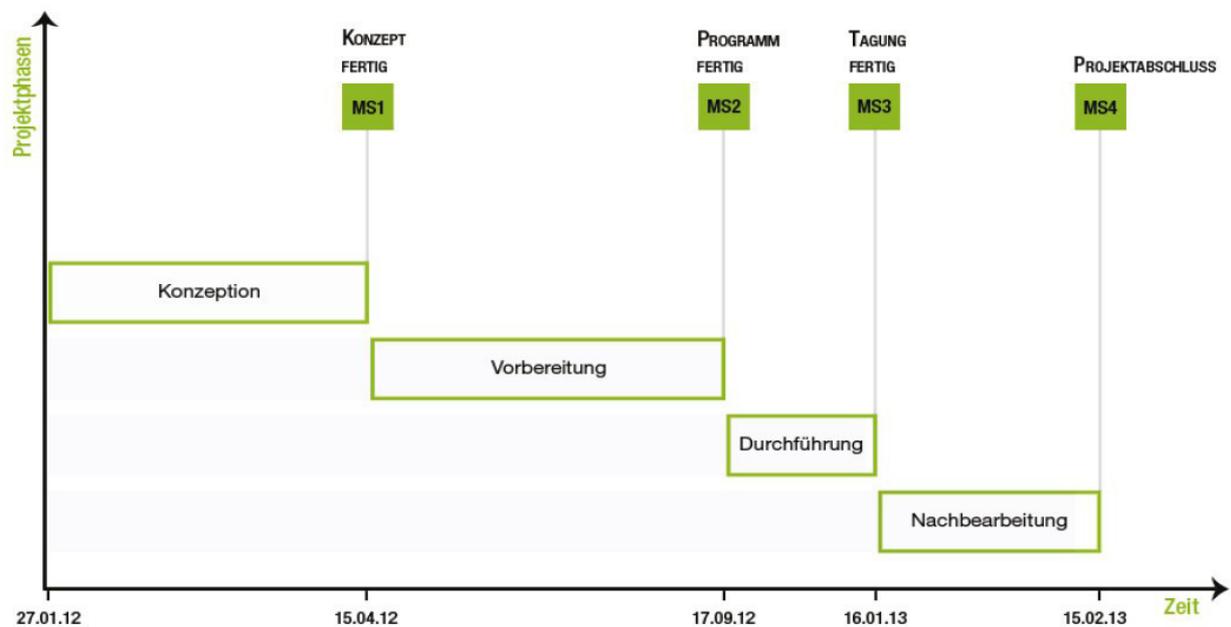
Meilensteine motivieren

Mal ehrlich: Wer freut sich nicht, wenn ein Meilenstein zum geplanten Termin erreicht wurde? Und arbeitest du nicht auch ab und zu ein wenig härter, wenn eine **Deadline** ansteht?

Meilensteine dienen der Projektsteuerung

Liegst du **zeitlich gut im Plan**? Bei einer Vielzahl von Phasen und Arbeitspaketen ist es **schwierig, den Gesamtüberblick** zu erhalten. Also begib dich eine Ebene tiefer: Wirst du den nächsten Meilenstein erreichen? Wenn nicht, welche Auswirkung hat das auf die folgenden Projektphasen?

2.3 Zeitstrahl



<https://projekte-leicht-gemacht.de/blog/definitionen/definition-meilensteine/>

Modul 8. Professionalisierung

Zu all diesen Themen gibt es im SV-Handbuch jeweils Texte und im SV-Archiv Arbeitshilfen, die in den Workshops verwendet werden können.

Für folgende Themenfelder gibt es Arbeitsaufträge / Materialien:

- **Andere motivieren:** Arbeitsauftrag, um durch Hypothesenbildung zu Gegenstrategien zu kommen
- **Öffentlichkeitsarbeit:** Aktionsformen
- **Arbeit im SV-Team:** Arbeitsauftrag, um zu Organisationsansätzen für gute Zusammenarbeit zu kommen.
- **Schülerfreundliche SV-Sitzungen:** Arbeitsauftrag, um an Hand von Qualitätskriterien für gelungene Sitzungen zu Vorschlägen für schülerfreundliche SV-Sitzungen zu kommen
- **Diskussionsmethoden:** Switch to the Power: unterschiedliche Diskussions- und Entscheidungsfindungssettings werden durch Kleingruppen durchlaufen
- **Rhetorik:** Argumentationstraining

Andere motivieren

Arbeitsauftrag

Dass sich eure Mitschüler*innen so verhalten, hat Gründe. Macht euch Gedanken darüber, woran es liegen könnte, dass eure Mitschüler*innen wenig Lust haben. Äußert Vermutungen und Thesen: Was könnten die Gründe sein?

Bsp.:

- a) Die Themen in der GSV sind nicht interessant für eure Mitschüler*innen.
- b) SV-Arbeit hört sich nur nach „Arbeit“ an – und ist nicht sehr attraktiv.
- c) Es wurden die „falschen“ Klassensprecher*innen gewählt.

Welche Vermutungen habt ihr? Tragt sie hier ein:

- d)
- e)
- f)
- g)
- h)
- l)
- ...

Nehmt nacheinander die euch am wichtigsten erscheinenden Vermutungen und brainstormt Lösungsansätze zu den jeweiligen Punkten. Notiert eure Ideen auf Moderationskarten.

Schülerfreundliche SV-Sitzungen

Arbeitsauftrag

Eine gute SV-Sitzung zeichnet sich daher durch folgendes aus:

- Sie ist **gut vorbereitet**.
- Es wird darauf geachtet, dass es eine **angenehme Ankommensatmosphäre** gibt.
- Sie ist **abwechslungsreich** gestaltet.
- Sie beinhaltet für eure Mitschüler*innen **interessante Themen**.
- Sie ist so gestaltet, dass alle, auch die jüngeren Schüler*innen **sich beteiligen können** – also nicht nur durch Redelisten-Diskussionen.
- Sie arbeitet mit **Visualisierungen**.
- Es wurde mindestens **einmal gelacht**, z.B. durch ein Spiel,
- Es gibt eine Möglichkeit für **Feedback**.

Sammelt Möglichkeiten wie ihr diese Punkte auf euren Sitzungen umsetzen wollt. Haltet die Ergebnisse auf Moderationskarten fest.

Funktionierende und motivierte SV-Teams

Ein funktionierendes und motiviertes SV-Team ist die wichtigste Voraussetzung für gelingende SV-Arbeit. Wichtig ist dabei, dass ihr

- eine **faire Aufgaben-/ oder Rollenverteilung** habt,
- eine **gute Kommunikations- und Organisationsstruktur** im SV-Team sowie mit dem Schülerrat habt,
- euch **wohlfühlt** miteinander, euch gut kennt, Spaß miteinander habt,
- **wertschätzend** miteinander umgeht, d.h. danke sagt, euch lobt, eure Erfolge feiert,
- eure **Talente und Stärken** voneinander kennt und nutzt,
- **einladend für andere** seid, d.h. ansprechbar seid, auf andere aktiv zugeht, im Alltag ansprechbar seid,
- euch gegenseitig **wertschätzendes Feedback** gebt, um miteinander zu wachsen.

Hier ein paar ausgewählte Beispiele:

- faire Aufgabenverteilung: die Jobprofile an, die ihr mitbekommen habt,
- gute Organisations- und Kommunikationsstruktur: eine whatsapp-Gruppe im SV-Team, in der alle Jahrgangssprecher der Stufen 5-10 drin sind und diese Jahrgangssprecher haben jeweils mit ihren Klassenstufen auch eine whatsapp-Gruppe, so dass Infos leicht weitergeben werden können,
- Wohlfühlen: ab und zu ein Eis essen gehen, angenehme Musik, wenn ihr euch trifft.

Nehmt euch nacheinander die Punkte von der Liste oben durch und überlegt euch eigene Umsetzungsmöglichkeiten. Fangt mit den euch am wichtigsten erscheinenden Punkten an und haltet eure Ergebnisse auf Moderationskarten fest (eine Idee auf eine Moderationskarte).

Methode zum Argumentationstraining

in Anlehnung an die Technik des „Forumtheaters“ nach A.Boal

Verlauf:

Beispiel:

Als Ausgangsszene wird eine Situation, wie sie tatsächlich stattgefunden hat oder stattfinden könnte, angenommen.	Sitzung des Schulvorstands Thema: Anwendung des Hausaufgaben- erlass
Die Gruppe legt gemeinsam die beteiligten Spielfiguren und die <u>grobe</u> Ausgestaltung der Rollen fest. Die Spielenden dürfen diese Rolle im Verlauf perfektionieren, aber ihren grundsätzlichen Charakter nicht verändern.	Schulleiter, Lehrervertreter, Elternvertreter, Schülervvertreter (siehe Rollenkarten)
Die Gruppe bildet entsprechend der Anzahl der Spielfiguren Teilgruppen, diese ziehen sich zur Beratung zurück. (max. 20 Minuten)	Hier: 4
Die Teilgruppen erarbeiten jeweils Argumente und Handlungsstrategien, die zu ihrer Rolle passen. Stichworte sollten schriftlich festgehalten werden.	
Die Teilgruppe legt die Person fest, die aus ihrer Mitte den ersten Spieldurchgang beginnt. Sie versieht die Rolle mit einem Namen und stellt ein Namensschild her.	z.B. Schulleiterin Hella Schwarz, Lehrervertreter Kurt Redlich
Die Gesamtgruppe bildet einen Sitzkreis. Innerhalb des Kreises ist die Spielsituation aufzubauen.	Konferenzzimmer der Schule, Tisch, Stühle ...
Zur Einleitung kann die Spielleitung vorab ein Gespräch führen, z.B. mit der Person, die in dem festgelegten Spielraum „zu Hause“ ist. Keine Fragen zu dem speziellen Thema!!!	Gespräch mit der Schulleiterin Frau Schwarz über die Räumlichkeiten, den heutigen Tag...
Die von den Teilgruppen benannten Personen nehmen ihre Rollen ein (Namensschild anheften) und begeben sich in die Spielsituation in der Kreismitte.	
Das Spiel beginnt.	Die Schulleiterin Schwarz eröffnet die Sitzung und leitet den Tagesordnungspunkt „Anwendung des Hausaufgabenerlasses“ ein.... <i>Ziel ist eine Abstimmung zu erreichen.</i>

<p>Der Spielkreis diskutiert das Thema entsprechend der Vorbereitung in den Teilgruppen, nutzt die jeweils erarbeiteten Argumente, versucht die eigene Strategie umzusetzen, bezieht dabei neue Erkenntnisse ins Spiel ein, argumentiert für das eigene Ziel. Die ZuschauerInnen schweigen, beobachten und verfolgen die Diskussion.</p>	
<p>Die Spielleitung kann – wenn es geboten erscheint - jederzeit das Spiel beenden. Wichtig: Die Spielenden werden aus ihrer Rolle entlassen (das Namensschild bleibt im Innenkreis) und reihen sich in den Außenkreis ein.</p>	
<p>Die Situation zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung wird in der Gesamtgruppe analysiert, insbesondere hinsichtlich der Wirksamkeit der vorgetragenen Argumente, des Eingehens auf die Argumente der anderen....</p>	
<p>Mindestens eine weitere Spielrunde sollte – nach entsprechender neuer Vorbereitung in den Teilgruppen – durchgeführt werden.</p>	

Alternative Möglichkeit:

<p>Erkennt eine Person der zugehörigen Teilgruppe, dass ihr Repräsentant in der Diskussion nicht vorankommt oder wesentliche vorbereitete Argumente nicht einbringt, kann sie durch stilles Auflegen der Hand auf die Schulter des Spielenden einen Austausch bewirken.</p>	
<p>Die Rolle wird symbolisch mit dem Namensschild an die neue Spielfigur übergeben, ohne das Spiel zu unterbrechen.</p>	

Gruppenübung

Switch the power

Kurzbeschreibung

Die Teilnehmenden lernen mittels praktischer Übungen in verschiedenen Plenumsorganisationen unterschiedliche Hierarchie- und Beteiligungsformen kennen und erfahren Methoden und Werkzeuge für Debatten und Entscheidungsfindungen.

Gewinn

Kennenlernen unterschiedlicher Diskussionsweisen
Erkenntnis über Rhetorik und Partizipation
Reflexion bisheriger Plenasituationen

Anwendung

Gruppen mit wenig Erfahrung in Plenasituationen
Gruppen mit geringem Aufmerksamkeitslevel

Dauer

90min

Ablauf

- 1) Die Teilnehmenden werden in drei Gruppen mit maximal 15 Personen eingeteilt und bekommen den Ablauf erklärt. (Maximal 15min). Die drei Gruppen:
 - a. Streng Hierarchische Gruppe
Ein*e Chef*in bestimmt wer, wann etwas sagt und was beschlossen wird. Hierbei ist es wichtig deutlich zu machen, dass der*die Chef*in komplette Befehlsgewalt besitzt und es keine Abstimmungen gibt.
 - b. Demokratische Gruppe
Die Gruppe wählt zu Anfang eine Moderation, die eine Redeliste führt, durch die Sitzung führt, Ergebnisse zusammenfasst und Abstimmungen durchführt. Abstimmungen werden im Mehrheitsprinzip (bei zwei Abstimmungsmöglichkeiten absolute Mehrheit, bei mehreren relative Mehrheit) durchgeführt.
 - c. Anarchische Gruppe
Es gibt kein*e Chef*in und keine Moderation. Die Teilnehmenden zeigen durch Handzeichen an, in welcher Reihenfolge sie reden wollen (1 – 5). Die erste Person, die etwas sagen möchte, hebt ihren Zeigefinger und ist als erstes dran. Die zweite Person zeigt zwei Finger und ist danach dran, usw. Nach der Person, die fünf Finger aufzeigt, geht es wieder

bei 1 los. Abstimmungen müssen im Konsens getroffen werden, das heisst, alle Teilnehmenden müssen dem zustimmen. Ist dies nicht der Fall, ist die Abstimmung nicht erfolgreich. Jede Person kann zu jeder Zeit eine Abstimmung durchführen. Dabei beginnt sie mit den Worten „Ich lasse jetzt abstimmen“ und fragt anschließend die Positionen ab. Zustimmung zu Wortbeiträgen kann mit Handwedeln oben bekundet werden.

- 2) Jede Gruppe geht nacheinander in insgesamt drei Runden (Runde à 20 min) die Gruppen durch. Jede Gruppe bekommt dabei immer die gleiche Aufgabe, pro Runde aber eine andere. Die Aufgaben sollten keine große inhaltliche Kontroverse bieten (plant eine Schulfete, erstellt eine Schülerzeitung, Jahrgangsbuch, gestaltet euren Hof, etc.).
- 3) Nach Abschluss aller Runden wird die Arbeit ausgewertet. Vorschlag: Die Teamer*innen fragen die Gefühlslage der Teilnehmenden in den jeweiligen Organisationsstrukturen und Positionen ab. Kernfragen: Welche Gruppenstruktur fandet ihr hinsichtlich der Effizienz, des Ergebnisses und der Beteiligungsmöglichkeit für euch am Sinnvollsten? Wie habt ihr euch in der jeweiligen Gruppe gefühlt? Wie ging es den Chef*innen, den Moderator*innen, etc.? Gerne eigene Auswertungsmöglichkeiten finden.

Zusatz: Bei besonders aufmerksamkeitschwachen Gruppen kann ein Punktesystem eingeführt werden. Bei drei Verstößen gegen die Gruppenregel (Nicht ausreden lassen, dazwischen reden, laut sein, etc.), ist man von der Gruppenübung ausgeschlossen. Das kann die Aufmerksamkeit verstärken und die Konzentration auf die Übung fördern.

Erläuterung: Wahrscheinlich werden die meisten Teilnehmenden die Chef-Methode hinsichtlich der Effizienz und die anarchistische Methode hinsichtlich der Beteiligungsmöglichkeit für am Sinnvollsten erachten. Insgesamt wird wohl die demokratische Methode als Mittelweg bevorzugt. Mit dieser Übung sollen unterschiedliche Möglichkeiten des Debattierens und der Entscheidungsfindungen nähergebracht und das eigene Befinden in unterschiedlichen Hierarchiestrukturen erfahrbar gemacht werden. Besonders bei Gruppen, die Gruppendiskussionen nicht gewohnt sind, bietet sich diese Methode besonders an.

Methode entwickelt von Tim Lüddemann. Bei Rückfragen und Ergänzungen
→ info@tim-lueddemann.de

Tipp: Auch Lehrerinnen und Lehrer kaufen solche Shirts. Lauft in der großen Pause einfach mal durch das Lehrerzimmer.

Tipp: Schreibt keine Jahreszahlen auf die Shirts, dann könnt ihr Restbestände noch länger verkaufen.

Wenn sich der Verkauf bewährt hat, könnt ihr euch überlegen, auch andere Produkte wie Mützen, Schlüsselbänder, Stifte etc. in euer Sortiment aufzunehmen. Zu überlegen ist, inwieweit ihr die Artikel erst bezahlt bekommt, bevor sie bestellt werden, um auf der sicheren Seite zu sein, da finanzielle Verluste sich schnell summieren können.

SV-Sportfest

Allseits beliebt sind auch Sportfeste. Plätze und Hallen könnt ihr bei der Schule oder Sportvereinen kostenlos reservieren. Nehmt pro Mannschaft eine kleine Startgebühr, verkauft Getränke und Essen zu angemessenen Preisen und ihr bekommt locker 50 Euro zusammen.

Tipp: Einige Sportlehrerinnen und Sportlehrer haben so viele Pokale gesammelt, dass sie beinahe daran ersticken. Vielleicht geben sie euch für die Siegerehrung gerne einen ab und ihr spart Geld. Fragt doch mal freundlich nach. Schöne Urkunden könnt ihr auf dem heimischen PC leicht selbst herstellen.

4.8 Aktionsformen-ABC

Aktionen ABC – Wenn's zur Sache gehen soll ...

Aktions- und Demo-Tag

Wenn ihr eine sehr aktive SV seid und euch ein Thema richtig unter den Nägeln brennt, könnt ihr auch einen Aktions- oder Demo-Tag organisieren. Das macht allerdings einen Haufen Arbeit! Verbündet euch für einen solchen Tag am besten mit dem Personalrat oder dem Schullehrernbeirat.

→ **Kapitel 3.11** Der Tag beinhaltet eine Mischung aus verschiedenen Aktionsformen: Einzelne AGen, Podiumsdiskussionen, Filmvorführungen zum Thema, Bastecke für Demo-Materialien, Unterschriftensammlung (z. B. auf einem riesigen Stück Stoff mit eurer Kernforderung). Abschließen sollte der Tag mit einer gemeinsamen Kundgebung oder einer Demo.

Tipp: Immer wieder gibt es hessen- oder gar bundesweite Aktionstage. Vorteil: Oftmals gibt es fertiges Info-Material und die allgemeine Aufmerksamkeit dafür ist größer, was auch die Organisation des Tages erleichtert. Klärt also vorher ab, ob andere Organisationen oder Gruppen nicht auch schon etwas zu eurem Thema planen.

Beschwerdehefte

Angelehnt an die Beschwerdehefte der französischen Revolution, könnt ihr entweder zentral einen Ort einrichten, an dem alle ihre Kritik an der derzeitigen Politik, aber auch ihre Wünsche und Vorstellungen zu ihrer Traumschule schreiben, malen oder wie auch immer gestalten können. Oder ihr beauftragt alle Klassen, in der SV-Stunde ca. zwei DIN-A3-Blätter zu einem Thema anzufertigen. Es sollte aber auf jeden Fall eine Auseinandersetzung mit dem Thema vorausgehen. Anschließend werden die einzelnen Blätter

zu einem Beschwerdeheft zusammengebunden. Alternativ dazu könnt ihr auch Tapetenrollen oder Stoffbahnen verwenden. Stellt das Ergebnis ruhig ein paar Wochen in der Schule aus und dann ab an die Person oder das Gremium, das für das Thema verantwortlich ist (Schulleitung, Konferenzen, Kreisverwaltung, Landtag etc.).

Boycott

Boycott bedeutet immer, dass ihr ganz bewusst etwas nicht macht oder an etwas nicht teilnehmt, um auf eine Forderung von euch aufmerksam zu machen oder gegen etwas zu protestieren. Boycott ist eine recht heftige Aktionsform, die schnell zur Verhärtung der beteiligten Parteien führen kann. Wählt ihn also nur in Extremsituationen, macht klar und deutlich, warum ihr boykottiert und was ihr damit erreichen wollt.

Demonstration

Der Klassiker schlechthin. Was es mit Demos auf sich hat und wie ihr eine in eurer Schule oder mit anderen Schulen gemeinsam, z. B. stadtweit organisiert, lest ihr an anderer Stelle. [→ Kapitel 4.9](#)

Info-Tisch

Um überhaupt Aktionen starten zu können, müssen auch viele Schülerinnen und Schüler über das Thema Bescheid wissen und die Forderungen der SV teilen. Information und Präsenz ist also besonders wichtig. Mit einem Info-Tisch könnt ihr genau das umsetzen. Ein nicht zu langer Flyer, auf dem ihr die Situation, eure Kernargumente und Forderungen beschreibt, ist die Grundlage eines jeden Info-Tisches!

Tipp: Am Info-Tisch lässt sich hervorragend die Aktionsform „Unterschriftensammlung“ durchführen.

Kundgebung

Alle Schülerinnen und Schüler versammeln sich und einige Schülervertreter, Gäste oder auch Lehrer (z. B. der Personalrat) halten mitreißende Reden, die das Thema der Kundgebung und eure (gemeinsamen) Forderungen beinhalten. Integriert aber auch Programmpunkte, bei denen die Schülerinnen und Schüler selbst aktiv werden, z. B. könnt ihr Klatscheinlagen und Schlachtrufe einstreuen oder ein Symbol oder einen Schriftzug aus Menschenreihen bilden.

Tipp: Beruft formal eine Vollversammlung ein, um alle Schülerinnen und Schüler zusammenzubekommen und lasst die Vollversammlung als Kundgebung enden. [→ Kapitel 3.7](#)

Luftballonaktion

Eine Aktion, bei der ihr einen Flyer mit euren Forderungen an einem Ballon davonfliegen lasst, bedarf zwar einiger Vorbereitung, ist aber auch recht erfolgsversprechend. Viele Schülerinnen und Schüler lassen sich dafür begeistern und auch die Presse ist damit stets gut anzulocken.

Achtung: Meldet eure Luftballonaktion beim Ordnungsamt an, damit ihr später keinen Ärger, z. B. wegen Störung des Flugverkehrs, bekommt.

Symbolische Aktionen und Straßentheater

Symbolische Aktionen sind lustig, mit wenigen Leuten durchzuführen und ziehen die Aufmerksamkeit leicht auf sich. Die Möglichkeiten sind schier unbeschränkt; lebt eure Kreativität und handwerklichen Fähigkeiten aus. Improvisiert z. B. einen Sarg und tragt unsere Bildung (unsere Zukunft angesichts der miserablen Bildungspolitik) feierlich zu Grabe und haltet eine Trauerrede. Angemessene Kleidung erbeten. Wer will, kann anschließend noch mit Sarg und Totengräbern

durch die nächste Fußgängerzone ziehen, um Flyer zu verteilen und auf euren Protest aufmerksam zu machen. Auch kreative Sketche oder Theater-einlagen sind stets ein Renner.

Neben bunten, auffälligen Verkleidungen, die sofort erkennen lassen, wen oder was ihr darstellt, sind Flyer, die erklären, was es mit eurer Aktion auf sich hat, absolut notwendig.

Symbolische Schulbesetzungen

Ihr bekommt seit Jahren keinen SV-Raum? Und alles hilft nicht? In der Schülerschaft brodelt es wegen eines Missstands und die Schulgremien kommen nicht in die Pötte? Eine kurze, symbolische Schulbesetzung (z. B. vor Schulbeginn die Eingangsbereiche oder Sekretariate & Co.) kann die Dringlichkeit des Problems verdeutlichen. Auch hier gilt: Vermittelt, warum ihr das Ganze macht. Stellt eure Position dar und sagt deutlich, was ihr jetzt von wem erwartet (z. B. durch eine schriftliche Resolution des Schülerrats, die überall in der Schule ausgehängt wird oder einen Flyer, den ihr während der Besetzung verteilt). Ernst genommen werdet ihr aber nur, wenn ihr sachlich bleibt. Persönliche Angriffe oder maßlose Übertreibungen schaden eurem Anliegen mehr, als dass sie nützen!

Unterschriftensammlung

Ebenfalls ein Klassiker: Ihr schreibt eine Resolution (am besten vom Schülerrat beschlossen) und sammelt Unterschriften von Schülerinnen und Schülern, Lehrerinnen und Lehrern und Eltern, die damit eure Forderungen unterstützen. Die Anzahl der Unterschriften spiegelt also den Willen der Schulgemeinde wieder und ihr könnt damit selbstbewusster z. B. vor der Schulleitung oder in Konferenzen auftreten. Nicht zu unterschätzen

ist auch die schulweite Diskussion, die durch die Unterschriftensammlung losgetreten wird.

Wo sammeln? An extra Info-Ständen, auf dem Schulhof, in euren eigenen Klassen, Unterschriftenliste an alle Klassensprecherinnen und Klassensprecher verteilen, die das Thema dann in ihren SV-Stunden besprechen sollen (evtl. zusammen mit jemandem aus dem SV-Vorstand). Ihr solltet unbedingt vermeiden, dass die Schülerinnen einfach mal so unterschreiben – ohne genau zu wissen, worum es geht. Nehmt euch die Zeit und seid ruhig etwas penetrant und erklärt den Leuten, worum es geht, was dabei der Skandal ist und was ihr warum fordert. Sonst droht die ganze Aktion nicht mehr ernst genommen zu werden.

Tipp: Bringt das Thema auf der nächsten Sitzung des Kreis- oder Stadtschülerrates ein. Vielleicht beteiligen sich noch andere an eurer Unterschriftensammlung.

Modul 9. Präsentationen

Elevator Pitch (35'): Eine Simulation bei der die Schulleiterin im Aufzug getroffen wird: "Stellt euch vor, ihr trefft die Schulleiterin im Aufzug und habt nur genau eine Minute Zeit ihr euer neues Projekt schmackhaft zu machen. Überlegt, was in dieser einen Minute gesagt werden muss, so dass ihr sie überzeugt." Aufbau: Aufzug. Dann Rollenspiel mit einer Schulleiterin und jeweils 1-2 Personen aus der jeweiligen Projektgruppe.

Kreativpräsentation (60', Vorlage): "Bitte bereitet euch darauf vor euer Projekt möglichst kreativ und unterhaltsam darzustellen, z.B. als Nachrichtensendung, als Sketch, als Talkshow, als Rap, Radiosendung... Das darf max. 3 Minuten dauern." Danach stellen alle Projekte vor.

Gallery-Walk (30', Vorlage): Kleingruppen erarbeiten gemeinsam Plakate, die präsentiert werden sollen. Diese werden auf unterschiedliche Stellwände (auch Vorder-/Rückseite) bzw. an die Wände gehangen. Zu jedem Plakat stellt sich eine Person, die es miterarbeitet hat. Alle anderen können in den folgenden 20 Minuten im eigenen Tempo frei von Plakat zu Plakat gehen und sich dabei sowohl die Plakate durchlesen, der Person, die stehen geblieben ist, Fragen stellen oder aber Feedback geben. Nach 10 Minuten sollten die Personen, die stehen geblieben sind, ausgetauscht werden, so dass diese auch noch die Gelegenheit haben, sich über die Ergebnisse zu informieren.

Gruppenfeedback (pro Präsentation + 3 Min)

Beim Gruppenfeedback erhalten alle TN mehrere kleine gelbe und grüne gedrittelte Moderationskarten. Nach der Präsentation einer Gruppe erhalten sie 1-2 Minuten Zeit auf grüne Moderationskarten zu schreiben, was ihnen gut gefallen hat sowie auf gelbe welche Vorschläge sie noch haben oder welche Stolpersteine sie noch sehen. Sehr effiziente und bei TN sehr gut ankommende Methode, da es sich um peer-Feedback handelt. Wichtig ist, dass vorher schon angesagt wird, dass auf jeden Fall nicht nur gelbe Zettel geschrieben werden sollen. Die Zettelchen werden von der Seminarleitung in einem Briefumschlag pro Gruppe gesammelt und nach der Präsentation ausgeteilt.

Abschlusspräsentation

Bitte gestaltet eine möglichst **kreative** und **unterhaltsame**

Präsentation. Bedenkt dabei auch was für die weitere Präsentation & Bewerbung in der Schule gut wäre.

Möglich sind :

- * Nachrichtensendung
- * Talkshow
- * Theater
- * Handyfilm
- * Radiosendung
- * ...

Die Präsentation soll **max. 4 Minuten** dauern.

Ihr habt jetzt **30 Minuten** zur Vorbereitung.

Präsentation

Bereitet eine kreative
und unterhaltsame Präsentation
vor!

Kreative Möglichkeiten wären z. B.:

- * Nachrichtensendung
- * Theaterstück
- * Musical / Rap / Tanz

Gebt eurem Projekt einen peppigen Namen.

- ! max. 5 Minuten
- ! Ziel & Inhalt des Projekts müssen klar werden
- ! Alle sollen an der Präsentation beteiligt sein

Modul 10. Ausblick und Abschluss

Transfer sichern

Stolpersteine zu Steigbügeln (45', Anleitung): Eine Methode, bei der Hindernisse, die an der Schule auftreten könnten, vor Auftreten durchdacht werden und kreative Lösungen gefunden werden.

Fishbowl (30'): Eine fokussierte Diskussionsmethode, bei der alle mitreden können, gleichzeitig aber nur 4-5 Menschen diskutieren. Die zu diskutierende Frage könnte hier sein: "Wie gehts weiter nach dem SV-Seminar?".

Abschlussdiskussion mit verteilten Rollen (25'): Bei dieser Abschlussdiskussion wird mit verteilten Rollen durch die Gruppe in Selbstorganisation und ohne Anwesenheit der Erwachsenen die Frage diskutiert, wie es nach dem Seminar weitergehen soll. Dazu sollen konkrete Vereinbarungen getroffen werden.

Arbeitshilfen auf den Weg geben (10')

Für die Weiterarbeit nach dem Seminar sollen zum Seminar passende Empfehlungen und Arbeitshilfen ausgesprochen werden, z.B.

- Das SV-Archiv: www.kurzlink.de/sv-material – kann mit dem Beamer gezeigt werden.
- Das SV-Handbuch kostenlos bestellen: unter Angabe von Adresse und benötigter Anzahl mit einer Mail an: forumpug@fes.de

Feedback geben

Warmer Rücken (25')

Jede Person schreibt ihren Namen auf einen weißen, leeren A4-Zettel.

Danach klebt sich jede_r seinen_ihren Zettel auf den Rücken. Nun können alle durch den Raum laufen und anderen etwas Nettes auf den Zettel schreiben. Das kann ein schöner Moment sein, den man zusammen hatte, etwas, worüber man sich bei der anderen Person freut oder was man an ihr mag – vielleicht auch einfach etwas Nettes, das ihr der anderen Person mit auf den Weg geben wollt. Versucht dabei, nicht nur denen was auf den Zettel zu schreiben, die euch sowieso sehr nah sind, sondern bei vielen oder allen etwas zu finden. Das strengt zwar vielleicht etwas an, hilft aber dabei, eine schöne Stimmung in der Gruppe zu erzeugen. Nach ca. 15 Minuten könnt ihr die Zettel abnehmen und euch durchlesen, was die anderen über euch geschrieben haben. Wichtig bei dieser Methode ist, dass ihr sie nur einsetzt, wenn eine gute Grundstimmung da ist. Ansonsten ist die Gefahr groß, dass einige die Freiheit, anonym etwas aufzuschreiben, dafür nutzen, andere runterzumachen. Das

wäre genau das Gegenteil von dem, was eigentlich bewirkt werden soll.

SMS-Feedback (10')

Die Rückkehr der SMS! Dabei erhält jede_r eine Moderationskarte und soll darauf eine SMS zu einer Fragestellung schreiben, z. B.: „Wie fandest du das SV-Seminar?“ Alle haben dann mit 160 Zeichen die Möglichkeit, ihr Feedback zum Seminar auf die Karte zu schreiben. Sämtliche Moderationskarten werden eingesammelt, aber nicht vorgelesen.

Wäscheleine (60', Vorlage): Die TN zeichnen für sie bewegende Momente des Seminars und so kann das Seminar noch einmal revuepassieren.

Fünf-Finger-Feedback (20')

Mithilfe der eigenen Hand werden folgende Fragen mit je einem Satz beantwortet. Damit das in größeren Gruppen nicht zu lange dauert, kann man die Teilnehmenden bitten, sich auf zwei bis drei Finger zu beschränken.

Daumen – „Das fand ich heute super: ...“

Zeigefinger – „Darauf möchte ich hinweisen: ...“

Mittelfinger – „Das hat mir heute gestunken/fand ich blöd: ...“

Ringfinger – „Das nehme ich heute mit: ...“

Kleiner Finger – „Das ist mir heute zu kurz gekommen: ...“

Koffer-Methode (20')

Plakate werden auf den Boden gelegt und TN können sie beschreiben: Was nehme ich mit? (Koffer), Was bleibt offen? Was nehme ich als Frage mit? (Fragezeichen), Was will ich den Teamer*innen noch sagen? Was muss noch mal in die Waschmaschine? (Waschmaschine)

Zielscheibe (15')

Am Ende einer Veranstaltung (Seminar, Sitzung, Unterrichtsstunde, ...), um festzustellen wie zufrieden die Teilnehmerinnen und Teilnehmer mit der Veranstaltung sind, vorteilhaft für größere Gruppen, Material: Metaplan-Papier / Tapete, Klebepunkte (oder Permanentmarker). Auf einem Metaplan werden auf einer Zielscheibe 4 Aussagen über die abgeschlossene Veranstaltung aufgeschrieben, die von den Teilnehmenden zu bewerten sind (siehe Bild). Je mehr sie der Aussage zustimmen, desto weiter in der Mitte sollen sie ihren (Klebepunkt) positionieren.

Koffer-Methode (20'): Eine Methode, um Feedback der Gruppe zu bestimmten Themen zu bekommen.

Abschlussrunde im Blitzlicht (20'): Eine Abschlussrunde, bei der jede*r etwas dazu sagen kann, wie er*sie das Seminar fand.

Abschlussgespräch zur Selbstorganisation

Rollen, die vergeben werden sollten:



Zeitwächter*in

= achtet darauf, dass alle wichtigen Punkte in der Zeit besprochen werden und nicht



Moderator*in

= zu viel (zu wenig über einzelne.) leitet durch das Gespräch und stellt sicher, dass sich alle fair daran beteiligen können



Ergebnissammler*in

= notiert die wichtigen Punkte und ggf. Vereinbarungen, stellt eventuell Nachfragen, wie etwas festgehalten sein soll

Eure Fragestellung:

Wie geht's in der Schule weiter?

- Infos in der Schule weitertragen
- Durchhaltevermögen absichern
- Zusammenhalt stärken

Die Wäscheleine

Kurzbeschreibung:

Die Methode dient dazu, für ein längeres Seminar einen gelungenen Abschluss zu finden. Es ist keine Feedback-Methode, sondern eine Methode, die die Teilnehmer/innen miteinander ins Gespräch bringt.

Zielsetzung:

Unterstützung beim Remembern und Anstoß zur Reflexion über die Seminarinhalte. Die Wäscheleinen-Methode hilft dabei, sich das neu Gelernte im Überblick bewusst zu machen.

Durchführung:

Jede/r Teilnehmer/in bekommt gegen Ende des Seminars ein weißes Blatt Papier. Hierauf kann er/sie eine Szene zeichnen, die besonders in Erinnerung geblieben ist und besonders schön oder wichtig war. Hierfür sollte ausreichend Zeit gegeben werden - es sollte auch Zeit bleiben, in Ruhe und alleine darüber nachzudenken, welche Szene man gerne malen möchte. Durch den Raum wird eine Wäscheleine gespannt. Daran werden die Bilder, die fertig sind, aufgehängt. Gemeinsam können die Teilnehmer/innen ihr fertiges „Kunstwerk“ betrachten. Danach muss die Gruppe gemeinsam rätseln, was auf welcher Zeichnung abgebildet ist. Wenn die Gruppe das Richtige erraten oder eine Weile gerätselt hat, kann der/die Zeichnerin auflösen und erklären, was dargestellt ist.



Methodentyp:
Kreativmethode

Gruppengröße:
Gut geeignet für bis zu 25 Leute

Zeitraumen:
30-45 Minuten

Material:
DIN-A4-Papier, bunte Stifte, Wäscheleine, Wäscheklammern

Chancen/Gefahren:

Die Methode eignet sich sehr gut vor allem für längere Seminare, wo manch eine/r sich am Ende wundert: „Ach stimmt, das hatten wir ja auch gemacht“. Damit die Reflexion auch etwas inhaltlich bleibt, sollte es auf den Bildern am besten um die Seminarinhalte und nicht beispielsweise um die Pausen gehen.

Schwierig kann es manchmal sein, nach einer solch harmonischen Methode noch ein ernsthaftes Feedback für das Seminar zu bekommen, das auch die negativen Punkte aufzählt und den Teamenden ernsthaft Rückmeldung gibt.

Stolpersteine zu Steigbügeln umwandeln (von Zamyat M. Klein)

Zur Methode

Bei der Auswertungsrunde in Seminaren erlebe ich es oft, dass Teilnehmer vom Seminar begeistert sind, viele Anregungen und Methoden interessant fanden, aber wenn es um die Umsetzung geht, sagen: „Aber – bei uns geht das nicht. Mit meinen Teilnehmern kann ich das nicht machen. Bei meinem Thema, bei unseren Räumen... usw.“

Diese Methode bietet eine hervorragende Möglichkeit, auf die zum Teil sicher berechtigten Zweifel der TN früh genug einzugehen zu können und Lösungsstrategien zu erarbeiten. So ist ein Transfer des Gelernten wahrscheinlicher.

Verlauf

In Arbeitsgruppen werden Hindernisse und Schwierigkeiten gesammelt, die sich bei der Umsetzung des Gelernten ergeben könnten oder welche die Teilnehmer befürchten. Die Stolpersteine werden auf Karten geschrieben, jeweils auf eine Karte.

Im Plenum sitzen alle im Halbkreis, vorne steht ein leerer Stuhl. Vor diesen Stuhl wird nun die erste Karte gelegt und kurz erläutert. Wenn andere TN das gleiche Thema haben, werden die Karten dazu gelegt.

Nun beginnt ein kreatives Brainstorming. Vorher sollten die Brainstorming –Regeln noch einmal erläutert werden:

Alle Äußerungen sind erlaubt und erwünscht.

Es werden keine Bewertungen oder Killerphrasen geäußert.

Es sollten auch ruhig verrückte Ideen geäußert werden, weil diese wiederum den Anstoß für weitere neue Ideen bilden können.

Jeder, der eine Idee hat, setzt sich auf den leeren Stuhl und äußert diese. Dann geht er an seinen Platz zurück.

Die Idee wird nicht kommentiert.

Die TN, die das entsprechende Problem haben, notieren sich alle Ideen und Vorschläge.

Erst anschließend, wenn die ganze Übung abgeschlossen ist, können sie auswählen, was sie davon brauchen können oder nicht.

Erfahrungen

Es ist verblüffend, wie viele Lösungsvorschläge in kurzer Zeit entwickelt werden können! Das hängt auch sicher damit zusammen, dass einem für andere oft leichter etwas einfällt, als wenn man selbst in dem Problem verfangen ist.

Ich habe allerdings auch oft schon erlebt, dass der Fragesteller selbst als erstes auf den Stuhl ging und schon eine Idee hatte.