

Was ist der Quick-Jump?

Der Quick-Jump ist eine eindeutige Kennung für jeden Artikel. Durch Eingabe des Quick-Jumps in der rechten Spalte im Grik unter www.grik.de kannst du direkt zu dem jeweiligen Artikel gelangen, um Fragen zur Beschreibung zu stellen, deine eigene Variation des Inhalts vorzustellen oder auch, um Tipps und Anmerkungen hinzuzufügen. Den Quick-Jump findest du rechts neben dem Artikeltitle.

Die nachfolgenden Texte und Bilder stammen aus „Grik.de - Ideen für die Kinder- und Jugendarbeit“ unter www.grik.de.

Dieses Buch sowie einzelne Teile daraus dürfen nicht weiterverkauft, dupliziert, kopiert oder in irgendeiner anderen Form verbreitet werden. Es sei denn, es handelt sich um Ausschnitte aus dem Buch mit Quellenangabe, die als Arbeitsmaterial für die Aus- und Weiterbildung für Jugendgruppenleiter genutzt werden. Bitte beachten Sie auch die jeweils aktuellen Bedingungen zur Übernahme eines Artikels, die Sie in den Nutzungsbedingungen von Grik unter www.grik.de finden. Diese Bedingungen gelten auch für das Buch.

Dieses Buch einschließlich all seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung von Mehlersoft unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die weitere Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Herausgeber: Mehlersoft (Christian Mehler) als Verantwortlicher für www.grik.de
Autoren: Zahlreiche Mitarbeiter aus dem Bereich der Kinder- und Jugendarbeit
Herstellung und Verlag: Books on Demand GmbH, Norderstedt
Layout: Mehlersoft (Christian Mehler) - www.mehlersoft.com
1. Auflage: Dezember 2014

ISBN: 9-783-73473329-1

© by Mehlersoft (Christian Mehler), 2014

Inhaltsverzeichnis

nach Gruppenphasen

Team-Building als Gesamtkonzept	6
Was sind Gruppenaufgaben?	9
Reflexion und Feedback	12
Spiele anleiten	14

1. Phase – Gründungsphase (Anfang, Ankommen, Orientierung)

Behauptung zum Kennenlernen	19
Buchstaben-Bingo	20
Das bist du	21
Das Marktplatzspiel	22
Decke fallen lassen	23
Ein Frage- und Antwortspiel	25
Gemeinsamkeiten-Kette	27
Geografisches Kennenlernen	28
Gordischer Knoten	30
Kennenlernen mit Klopapier	32
Kreppband-Namens-Staffel	33
Malliger Marcus	34
Meine gewürfelte Geschichte	35
Schokokuss-Kennenlernen	36
Streichholz-Kennenlernen	38
True Lies – Wahre Lügen	39

2. Phase – Streitphase (Machtkampf, Kontrolle, Gärung)

Arsch-Hirn-Krabben-Catchen	42
Crazy Cow	43
Dampfer im Nebel	44
Evolution	45
Fake it!	47
Grummeln	48
Impuls geben	50
Jasskarten-Staffette	51

Inhaltsverzeichnis II

nach Gruppenphasen

Minuten-Meditation	52
Murmeltier macht Winterschlaf	53
Roboter	54
Stuhlgang	55
Tanz der Zulu	56
Virus	57
Zwerg – Riese – Zauberer	58
Zwillingsstatuen modellieren	60

3. Phase – Vertragsphase (Vertrautheit, Intimität, Klärung)

Anspitzerspiel	62
Bis 21 zählen	64
Blind durch den Wald	65
Blinde Mathematiker	66
Die Riesenraupe	68
Gegenstände einholen	69
Im Kreis fallen lassen	71
Je kleiner, desto besser	72
Knoten mit Schleife binden	73
Murmelbahn	74
Murmeltransport	75
Reise nach Jerusalem mal anders	76
Schwankender Mast	77
Seilschwingen	78
Tausendfüßler	80
Tunnellauf	81

4. Phase – Arbeitsphase (Differenzierung, Aktion)

Blindes Einkaufen	84
Calculator	85
Die Piraten von Walbel	87
Dreiecksparkettierung	89

Inhaltsverzeichnis III

nach Gruppenphasen

Eimer leeren	90
Energiestrahl	91
Fan-Schere-Stein-Papier	92
Geschichten dichten	93
Holzstab wandern	94
Holzstabtragen	95
Magic Shoes	96
Panzerknacker	97
Schokofluss	98
Spinnennetz durchqueren	99
Teppich umdrehen	100
Zwergenrätsel	101

5. Phase – Bilanzphase (Abschied, Abschluss, Trennung, Ende)

5-Finger-Reflexion	104
Abendlicher Abschied	105
Abschiedsbrief	106
Abschluss des Lagers	107
Andenken aus Ton	108
Auswertungsernte	109
Bild malen als Reflexion	110
Brief für mich	111
Bunte Reflexion	112
Gefühlsdiagramm	113
Hier sind die Nachrichten	114
Stärken erkennen	115
Süßes oder Saures	116
Teilnehmer gegen Betreuer	117
Ultimative Lobhudelei	118
Wasserstand	119
Alphabetisches Inhaltsverzeichnis	120

Team-Building als Gesamtkonzept

von Christian Mehler

Bei Team-Building-Games geht es um das Gesamtkonzept, eine Gruppe zu formen: „Vom Einzelnen zum funktionstüchtigen, zusammenarbeitenden Team“. Dieses Team benötigt man bei jeder Art von Veranstaltungen – egal ob bei Ferienfahrten (das Team der Leiter und das Team der Teilnehmenden sowie das Team aller), Gruppenstunden oder auch bei Seminarveranstaltungen. Wie stark das „Team“ in der jeweiligen Veranstaltung werden muss, hängt vor allem vom Zweck und der Dauer der Veranstaltung ab. Daher ist es für die Planung von Veranstaltungen notwendig, daran zu denken, dass eine Gruppe verschiedene Phasen durchläuft und diese auch dabei zu berücksichtigen.

Der Begriff „Teamentwicklung“ oder auch „Team-Building“ durchlief in den letzten Jahren eine Kommerzialisierung und findet sich heute in vielen Angeboten für beruflich zusammenarbeitende Gruppen. Solche meist als „Events“ vermarktete Veranstaltungen setzen dabei häufig eher auf den Spaßcharakter oder beginnen bereits mit Gruppenaufgaben, um sich den inneren, bereits gewachsenen Gruppenabläufen zu nähern und daraus Optimierungsstellen zu entdecken und zu entwickeln. Das ist nicht, worum es in diesem Buch geht. Hierbei geht es um den Prozess, eine neu zusammengewürfelte Gruppe von der Entstehung bis hin zur (ggf. eintreffenden) Auflösung zu begleiten.

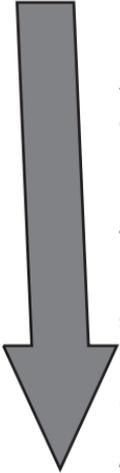
Das klassische Phasenmodell basiert auf Bruce Tuckmann (US-amerikanischer Psychologe), der erst vier Phasen und später noch die letzte Phase beschrieb, die nicht in jedem Team auftaucht:

1. Gründungsphase (Forming)

Jeder kommt mit unterschiedlichen Erwartungen und Zielen, die durch die eigenen Vorerfahrungen geprägt sind. Die Gruppenmitglieder bleiben auf Distanz. Es gilt, die Spielregeln der Gruppe herauszufinden: Wie ist der Umgang miteinander? Was sind Tabus? Wer will führen?

2. Streitphase (Storming)

Die unterschiedlichen Zielvorstellungen treffen aufeinander. Die Hierarchie wird festgelegt, jeder sucht seine Rolle und will seine Ziele durchsetzen. Gefahr von Einzelgängern.



3. Vertragsphase (Norming)

Die Gruppe hat sich auf einen Gruppenvertrag mit den wichtigsten übereinstimmenden Zielen festgelegt und sich mit diesen abgefunden, sich geeinigt oder sie festgelegt. Die persönliche Beteiligung steigt.

4. Arbeitsphase (Performing)

Der Gruppenvertrag ist stabil, wird allerdings immer wieder auf Bewährungsprobe gestellt. Jeder engagiert sich und identifiziert sich stark mit der Gruppe.

5. Trennungs- und Bilanzphase (Adjourning)

Überprüfung des Gruppenvertrages, Neuaushandlung oder Auflösung, aber auch Trennung/Abschied der Gruppe.

Trotz des Wissens über diese Phasen, die eine Gruppe von der Entstehung bis hin zur Trennung durchläuft, kann man nicht mit jeder Gruppe das gleiche Programm durchführen. Es wird in vielen Fällen klappen, aber eben auch manchmal scheitern. Das Schlimmste, was einer Leitung passieren kann, ist die Rückmeldung der Teilnehmenden: Wir fühlten uns nicht wohl und nicht wahrgenommen. Oder um es umgekehrt auszudrücken: Als Teilnehmer einer Fortbildung auf eine solche Äußerung zu hören: „Also bei den anderen Gruppen kam es immer gut an!“ Das ist keine passende Form von Feedbackannahme und stellt etwas Tolles in den Fokus: Jede Gruppe ist anders! Daher muss auch die Leitung – auch wenn es ein festes Programm ist – auf die Gruppe eingehen, das Gefühl, die Stimmung mitnehmen und passend darauf reagieren. Ohne Alternativplan geht es eben nicht.

Die Phasen dauern in unterschiedlichen Gruppen unterschiedlich lang und können teilweise direkt durch die Leitung beeinflusst werden, wenn diese die verschiedenen Bedürfnisse, Einstellungen, aber auch Wünsche der Gruppe in jeder Phase kennt.

Die jeweilige Phase und deren Besonderheiten werden jeweils am Anfang der jeweiligen Spielekategorie erläutert. Teilweise fiel dabei die Zuordnung der Spiele zu einer Gruppenphase schwer, wodurch letztendlich eine Entscheidung aufgrund der Praxiserfahrung gefällt wurde. Viele der Spiele werden von Jugendleitern „automatisch“ an den richtigen Stellen einer Veranstaltung eingesetzt. Mir persönlich hat es geholfen, die Gruppenaktionen in diese fünf Phasen unterscheiden zu können. Aber vor allem mit etwas Beobachtungsgeschick diese auch in

der mir aktuell gegenüber sitzenden/spielenden/arbeitenden Gruppe zu erkennen und direkt ihre Wünsche und Bedürfnisse in das weitere Vorgehen einfließen lassen zu können, ohne dass diese aktiv geäußert wurden. Ich hoffe, dass Dir dabei auch dieses Buch hilft.

Insgesamt stellt dieses Buch den Versuch dar, die verschiedensten Gruppen unter „einen Hut zu bringen“: Vereinsgruppen, Seminare, Schulgruppen, Erwachsenenbildung etc. Warum? Weil in allen diesen Gruppen dieselben Methoden angewandt werden. Häufig wechselt nur die Einbettung oder die Bezeichnung des Spiels, aber der Inhalt bleibt derselbe. Deshalb habe ich versucht, diese Vielfältigkeit auch in den Inhalten zu berücksichtigen und auch bspw. Fragen, die so nur direkt für Schulklassen passen, unabgewandelt übernommen.

Mit den jeweils 16 Spielen in 5 Kategorien ergeben sich (bei einem Spiel aus jeder Phase) 1.048.576 Kombinationsmöglichkeiten, um sich auf Gruppen einstellen zu können und diese zu begeistern.

Ich freue mich über Rückmeldungen, Anregungen und Wünsche über „Grik.de – Ideen für die Kinder- und Jugendarbeit“, gerne auch direkt an support@grik.de.

Bleibt mir nur noch eins am Schluss zu wünschen: begeisternde Gruppenentwicklungen!

Auf eine neue Jugendarbeit

Christian Mehler



1. Gründungsphase

Die Teilnehmer des Seminars, der Gruppenstunde, der Aktion, der Schulklasse, der Sportgruppe, des Vereins oder auch der Ferienfahrt treffen das erste Mal aufeinander. Jeder ist aufgeregt, was ihn bei dieser Veranstaltung erwartet. Werden die eigenen Vorstellungen und Erwartungen erfüllt? Wie gibt sich die Leitung der Veranstaltung? Wer nimmt noch an dieser teil? Wie finde ich mich in dieser Gruppe?

Um die dahintersteckenden Sorgen wahrzunehmen und einen positiven Start zu ermöglichen, wird in dieser sogenannten „Gründungsphase“ der Gruppe ein Kennenlernen der Teilnehmenden, aber auch der Veranstaltung für sich ermöglicht. Daher kann diese Phase (wie bspw. bei Seminaren üblich) aus der kurzen Vorstellungsrunde (Name, Beruf, Herkunft) sowie dem Klären der Erwartungen bestehen. Ein zielführenderer Start, den man vor allem bei länger miteinander arbeitenden Gruppen anstreben sollte, bezieht sich jedoch stärker auf die verschiedenen Eigenschaften jedes Einzelnen, ermöglicht diese zu akzeptieren und hilft gleichzeitig auch die Namen zu lernen. Diese Methoden dienen daher dazu, dass die Teilnehmer ihre anfängliche Scheu verlieren, den Informationswunsch über die anderen befriedigen und mit anderen Teilnehmern in Kontakt kommen.

Daher gibt es insgesamt drei Ziele von Kennenlernspielen, die sich sinnvoll unterscheiden lassen:

- Kennenlernspiele zum Lernen der Namen: Das Ziel dieser Spiele ist das Merken (Erlernen) der Namen aller oder auch eines Teils der Teilnehmenden.
- Kennenlernspiele zur sozialen Interaktion: Alle Kennenlernspiele, in denen eine einfache Kommunikation zwischen den Teilnehmenden hergestellt wird und die keiner der beiden anderen Kategorien angehören. Häufig werden diese auch als „Ice-Breaker“ bezeichnet.

1. Gründungsphase

Buchstaben-Bingo

von David Kowalewski

4905

Ort	Raum mit Tischen und Stühlen
Anzahl	ab 4 Teilnehmenden
Alter	ab 7 Jahren
Dauer	5 Minuten pro Runde

Material Hut, 26 Zettel mit je einem Buchstaben, Papier, Stifte

Vorbereitung

Auf jeden Zettel kommt ein Buchstabe (1. Zettel: A; 2. Zettel: B etc.). Die 26 kleinen Zettel mit den Buchstaben des Alphabets werden in den Hut gesteckt.

Durchführung

Jeder Teilnehmer erhält einen weißen Zettel, auf den er so viele Felder zeichnet, wie Buchstaben in seinem Namen vorkommen. Dann geht der Hut herum, jeder zieht einen Buchstaben zettel und zeigt ihn in der Runde. Die gezogenen Buchstaben dürfen die Spieler in die Felder ihres Namenszettels eintragen, auch wenn sie mehrfach vorkommen. Wessen Name zuerst komplett ist, ruft „Bingo“. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle „Bingo“ gerufen haben.

Die Namen werden sich die anderen bestimmt merken. Beim Buchstaben-Bingo geht es somit nicht um große Preise, sondern um die Namen der Teilnehmenden.

2. Streitphase

Nachdem die Teilnehmenden die Namen der anderen kennen und sich auch mit diesen sowie deren (oberflächlichem) Hintergrund auseinandergesetzt haben, geht es in der Streitphase vor allem darum seine Position innerhalb der Gruppe zu finden. Daher werden die Mitglieder persönlicher und kleine Rangeleien sowie Statuskämpfe äußern sich auf verschiedenste Art und Weise. Die Leitung der Veranstaltung sollte - wenn nötig - spätestens jetzt die Regeln des Umgangs miteinander ausarbeiten.

Zudem treffen hierbei die unterschiedlichen Zielvorstellungen, die es bei jeder Veranstaltung gibt - auch wenn sich diese nur im Detail unterscheiden -, aufeinander und führen zu weiteren Auseinandersetzungen.

Als Leitung ist es wichtig die Gruppe im Blick zu behalten, Diskussionen zu ermöglichen, klare Grenzen aufzuzeigen, in denen eine Partizipation der Gruppe, aber auch des Einzelnen, möglich ist und jeden Einzelnen zu beachten. Häufig können in dieser Phase Einzelgänger entstehen, die ihre eigenen Ziele nicht in Einklang mit den Zielen der Gruppe bringen können.

Daher ist es in dieser Phase sinnvoll kleine Kooperationsaufgaben, Spiele mit den Stärken einzelner, Wettbewerbsspiele und Kommunikationsübungen (und einfache Gruppenaufgaben) einzubauen, um den Einigungsprozess zu beschleunigen und zudem Diskussionen über den jeweilige Spielinhalt (und weniger über Personen, Eigenschaften, etc.) zu ermöglichen. Auch bieten hier Spiele mit reinem Spaßcharakter eine gute Möglichkeit die Gruppe in dieser Phase aufzulockern.

2. Streitphase

Arsch-Hirn-Krabben-Catchen

von Michael Keller

578

Ort	großer Raum oder große Fläche im Freien
Anzahl	ab 5 Teilnehmenden
Alter	ab 6 Jahren
Dauer	variabel

Material keins

Jeder Spieler muss sich mit den Händen und Füßen am Boden abstützen, dabei zeigt die Vorderseite nach oben, der Rücken nach unten. Nun müssen die Spieler versuchen die anderen Mitspieler so zu beeinflussen (mit Hand oder Fuß), dass sie mit ihrem Hintern den Boden berühren. Wenn ein Spieler den Boden berührt, ist er aus dem Spiel ausgeschieden. Das Ziel des Spieles ist, dass man als Letzter übrig bleibt und nicht den Boden berührt hat.

Kommentar von Susanne Schmitt

Wenn man das Spiel drinnen spielt, darauf achten, dass die Teilnehmenden die Schuhe ausziehen. Am besten eine abgesteckte Fläche als Spielfeld wählen, sonst ist es sehr anstrengend.

Kommentar von Christian Mehler

Man kann dieses Spiel mit einer kurzen Einführung starten, die auch den Namen erklärt: „Wir sind jetzt Tiere, die sich mit den Füßen und Beinen auf dem Boden abgestützt (übrigens Bauch zur Decke bzw. Himmel hin) bewegen. Da unser Hirn im Arsch platziert ist und sehr empfindlich ist, wird dieses zerquetscht, sobald der Arsch den Boden berührt und wir sind tot.“

Kommentar von Niki Fink

Wir haben das Ganze auch oft mit „Spontan-Mannschaften“ gespielt. Also zum Beispiel Jungs gegen Mädels, nach Geburtstagsmonaten, Anfangsbuchstaben vom Namen, T-Shirt-Farbe etc. Je nach Gruppengröße unterschiedlich viele Gruppen, die aber in jeder Runde anders sein können.

Crazy Cow

von Christian Mehler

4394

Ort	ebene, möglichst weiche Fläche
Anzahl	ab 6 Teilnehmenden
Alter	ab 6 Jahren
Dauer	5 bis 15 Minuten

Material keins (Musikanlage)

Alle Teilnehmer machen auf ein Signal des Spielleiters hin eine der benannten Figuren nach. Wer als Letztes die Figur macht, scheidet aus. Die Zeit zwischen zwei Angaben kann mit Musik gefüllt werden.

Die Figuren

- Crazy Cow (man legt sich auf den Rücken und strampelt mit Armen und Beinen)
- Eating Cow (Vierfüßlerstand, Kopf zum Boden hin (grasen), mit dem Hintern wackeln)
- Jumping Cow (auf der Stelle hüpfen)
- Sleeping Cow (auf die Seite legen, Hände unter den Kopf, schlafen)
- Rolling Cow (auf den Rücken legen, Beine und Arme anziehen und von links nach rechts wackeln)

Kommentar von Jens Krumpholz

Ich habe das Element Freestyle eingebaut. Dabei klappt das Ausscheiden zwar nicht, aber es ist doch recht lustig, wenn die Kinder verrückte Sachen als Kuh machen und die ausgeschiedenen Kinder raten sollen, was das für Kühe sein könnten.

3. Vertragsphase

21

Bis 21 zählen

von *Sabrina Schwochow*

4630

Ort	beliebig
Anzahl	ab 10 Teilnehmenden
Alter	ab 6 Jahren
Dauer	variabel

Material keins

Alle Teilnehmer sitzen zusammen und müssen versuchen, eine Zahlenreihe aufzusagen, die der Teilnehmerzahl entspricht. Dabei sollte darauf geachtet werden, dass jeder Teilnehmer nur 1x drankommen darf und niemand gleichzeitig spricht. Wenn das passiert, beginnen alle wieder von vorn zu zählen: 1, 2, 3, 4 usw.

Variationen

Etappenziele setzen, z. B. nur bis zur Hälfte zählen oder Namen der Teilnehmer nennen.

Bemerkungen

Teilnehmer schärfen ihre Konzentration auf alle anderen und wollen das Ziel gemeinsam erreichen. Jede Altersstufe findet daran Gefallen und es schürt den Ehrgeiz.

Kommentar von Andrea Kaemper

Wir haben die Variante, dass sich alle hinlegen, damit wird es nämlich unmöglich, sich mit Blicken, Gesten usw. zu verständigen etc. und es hilft aufgeputschten Gruppen gleichzeitig, ein bisschen ruhiger zu werden und zu entspannen. Alternativ ginge es auch mit geschlossenen Augen. Außerdem gibt es bei uns die Regel, dass nie der direkte Nachbar die nächste Zahl sagen darf.

Holzstabtragen

von Roland Riner

3205

Besenstiel balancieren, schwebender Stab, Stabtragen

Ort	beliebig
Anzahl	ab 5 Teilnehmenden
Alter	ab 6 Jahren
Dauer	10 Minuten
Material	ein runder Holzstab

Der Stab wird horizontal in die Luft gehalten. Gleichviele Personen stehen nun auf einer Seite des Stabes, wie auch auf der anderen sind. Nun halten alle ihren Zeigefinger unter den Stab.

Die Aufgabe ist nun, den Stab auf den Boden zu legen, jedoch muss jeder mit seinem Finger immer den Stab (von unten) berühren.

Variationen

- funktioniert auch mit einem Besenstiel
- anstatt mit einem runden Holzstab mit einem Zollstock durchführen

Abendlicher Abschied

4030

Sebastian Jung, Christian Mehler, Roland Riner, Holger Grytz, Melanie Hinz

Ort	je nach Idee
Anzahl	ab 3 Teilnehmenden
Alter	ab 6 Jahren
Dauer	je nach Idee
Material	je nach Idee

Eine Sammlung von Tagesabschlussideen (entweder für jeden Abend eine Aktion oder auch nur für den letzten):

- mit den Teilnehmenden ein paar Lieder singen und dann ein Abendgebet sprechen
- Sich vor die Zelte nach dem Fertigmachen zu setzen (alle Kids im Zelt und im Schlafsack) und Geschichten/Märchen vorlesen. Dadurch wird die Nachtruhe ohne Probleme eingehalten.
- Wir erzählen eine Geschichte (oder spielen sogar ein Theater vor). Danach haben die Kinder 15 Minuten Zeit, um sich bettfertig zu machen. Anschließend geht in jedes Zimmer/Zelt ein Leiter und spricht mit den Kindern 10 Minuten über das Programm oder andere Anliegen, die die Kinder haben.
- Der letzte Abend war immer ein „bunter Abend“: Die einzelnen Zimmer sollten sich überlegen, wie sie ihn mitgestalten wollten. Die Betreuer haben erstmal nur Hilfestellung gegeben. Wir hatten Gesangseinlagen, kleine Theaterstücke, Nachspielen von Bandauftritten. Danach gab es noch eine Kinderdisco mit DJ und Punsch.
- Als Abendritual ein Plenum, also eine Runde, in der jeder sagen kann, wie er den Tag fand – Betreuer inklusive. Danach kleben die Kinder ihren Klebepunkt auf die Smileys (gut/mittel/schlecht), um uns ein Feedback zu geben, wie sie den Tag fanden. Nicht alle trauen sich etwas vor allen zu sagen (gerade wenn sie Streit mit anderen haben).
- Die Kinder kommen umgezogen mit Kuscheltier in einen vorbereiteten Raum (mit Kissen, Matratzen und vielleicht Decken, sodass man sich hinlegen kann). Dann wird das Licht gedimmt und ruhige Musik oder Meeresrauschen abgespielt. Dabei wird eine Traumreise erzählt.

Gefühlsdiagramm

von Steffen Klammer

Ort	beliebig
Anzahl	ab 2 Teilnehmenden
Alter	ab 8 Jahren
Dauer	5 Minuten

Material Plakat/Folie

Bei einem Gefühlsdiagramm zeichnet man auf ein Plakat oder eine Folie ein Koordinatensystem mit X- und Y-Achse. Die Y-Achse wird mit Zahlen von -10 bis 10 beschriftet und auf der X-Achse werden mit etwas Abstand die einzelnen Programmpunkte eingetragen.

Jeder Teilnehmende trägt nun seine Meinung zu den einzelnen Programmpunkten ein und es entsteht eine Kurve. Für die einzelnen Teilnehmenden sollten unterschiedliche Farben verwendet werden, damit man die Kurven unterscheiden kann.

Variante

- Für Kinder kann man die Zahlen der X-Achse durch Wetterbilder ersetzen (Sonne, Gewitter, Regen, etc.).
- Alle Teilnehmenden nutzen dieselbe Farbe, um Anonymität zu gewährleisten.

Qrik.de



Ideen

für Deine Kinder-
und Jugendarbeit