

Nachbereitung Workshop „Connectivity“ am 27.06.23



Inhalt

Beschreibung der Methoden.....	2
Energizer.....	2
Schüttelspiel.....	2
Hi Ha ho (mit Alternative).....	2
StampClapBzz.....	2
Kennenlernspiele.....	2
Ich geb dir ein A.....	2
Tuchspiel.....	3
Der Wind zieht alle mit, die... (Englisch: The wind blows to those, who...).....	3
Teambuilding.....	3
Gordischer Knoten.....	3
Labyrinth / Tabaluga.....	3
Reflexion.....	3
Dixit.....	3
Blob Tree.....	3
Standagram.....	4
Blitzlichtrunde.....	4
Wetterkarte.....	4
Theorie.....	5
Informell, Formelle Bildung.....	5
Non-formale Bildung.....	6
Bildungsziele.....	6
Kolb's Cycle.....	7
Lerntypen.....	8
Das ist zu beachten bei der Methodennutzung.....	8

Beschreibung der Methoden

Energizer

Schüttelspiel

Rhythmus: „Und links Schüttel Schüttel, Schüüüttel Schütttel Schüüttel“ (Kann mit Links Rechts, Obe/Unten, Laut/Leise, Groß/Klein gemacht werden – groß oder laut am Ende zu haben bringt die Gruppe am besten in Schwung)

Hi Ha ho (mit Alternative)

Bei diesem Spiel stellen sich alle SuS in einem Kreis auf. Es wird eine Person bestimmt, die das Spiel beginnen darf.

Dabei legt sie die Handflächen aufeinander, schwingt diese (wie ein Schwert) von oberhalb des Kopfes zum Bauch, sagt dabei „HI“ und zeigt dabei auf eine beliebige Person im Kreis. Diese nimmt nun ihre Hände (ebenfalls die Handflächen aufeinander) mit Schwung von unten

nach oben und ruft dabei „HA“. Nun müssen die beiden Personen links und rechts von der „HA-sagenden“ Person ihre Hände (auch mit den Handflächen zusammen) in Richtung Bauch

der „HA-sagenden“ Person schwingen und dazu „HO“ schreien.

Jetzt beginnt das Spiel von vorne und die „HA-sagenden“ Person kann mit dem „HI“ Schrei eine neue Person bestimmen... und so weiter! Man kann dabei immer schneller und lauter werden. Wenn eine Person einen Fehler macht, muss diese den Spielkreis verlassen. Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, können die ausgeschiedenen Personen einen neuen Kreis eröffnen (Ablenkung für den Hauptkreis).

StampClapBzz

Alle stehen im Kreis und beginnen im gleichen Takt zu stampfen. Eine Person beginnt und macht einen Sound (z.B. Klatschen, Summen, Schnipsen, Melodie etc.) und stampft dabei weiter. Dann macht die nächste Person einen weiteren Sound. Es geht weiter im Kreis, wobei jede Person weiterhin im Takt stampft und ihren eigenen Sound wiederholt bis die Person, die angefangen hat wieder an der Reihe ist und den Sound zu einem neuen Sound ändert.

Kennenlernspiele

Ich geb dir ein A

TN bekommen alle ein Stück Kreppband und machen Unterstriche in der Anzahl ihrer Buchstaben im Vornamen drauf (z.B – Mihail = 6 Unterstriche). Dann laufen die TN mit einem Stift und ihrem noch leeren Kreppband auf der Brust/Arm o.ä. im Kreis und können, wenn sie sich treffen nach dem Namen fragen und sich Buchstaben schenken oder tauschen oder sich „zuschmeißen“ (z.B. Mihail trifft Lima – Lima gibt Mihail das L aus Limas Namen, Mihail gibt Lima das A aus Mihails Namen). Das Spiel endet, wenn alle ihre Namen vollständig auf dem Kreppband haben.

Alternative: Wenn nicht alle Buchstaben vorhanden sind, können auch Buchstaben von Verwandten und Haustiere genommen werden.

Tuchspiel

Zwei möglichst gleich große Gruppen stellen sich auf je eine Seite eines Tuchs oder Vorhangs, möglichst so, dass all vom Tuch verdeckt sind. Die Teams entscheiden stumm je eine Person, die sich direkt vor den Vorhang stellt. Auf 3 wird das Tuch fallen gelassen und die Personen müssen so schnell wie möglich den Namen der gegenüberstehenden Person sagen. Die schnellere Person nimmt die andere Person mit in das eigene Team. Das Team, welches am Ende alle Personen auf ihrer Seite hat gewinnt bzw. alle gewinnen, da dann alle auf einer Seite sind.

Material: Tuch oder Vorhang, kann auch im Sitzen gespielt werden, wenn Tuch zu klein

Ziel: Name merken

Der Wind zieht alle mit, die... (Englisch: The wind blows to those, who...)

TN sitzen im Kreis. Ein Stuhl zu wenig, weshalb eine Person in der Mitte steht. Die Person sagt den Satz beginnend mit „Der Sturm zieht alle mit, die...“ und endet mit einer Eigenschaft – z.B. ...die gerne Schokoladeneis essen. Alle auf die die Aussage zutrifft müssen aufstehen und sich einen neuen Stuhl suchen. Eine Person bleibt wieder übrig und sagt wieder den Spruch mit einer anderen Eigenschaft (z.B. Hobbies, Vorlieben, Kleidung, Familie etc.).

Teambuilding

Gordischer Knoten

Verschiedene Spielweisen (mit und ohne Körperkontakt) – siehe Website

[Teamspiel - Gordischer Knoten - Aufbau - Material EOS Erlebnispädagogik \(eos-erlebnispädagogik.de\)](#)

Labyrinth / Tabaluga

Ort: Wiese oder andere Freifläche

Material: Fahrradmäntel / Notizenblatt

Teilnehmende: 6 - 30

Ablauf: Die Fahrradmäntel werden in einem Rechteck aufgelegt. Auf dem Notizblatt hat der Trainer sich einen Weg markiert, der gefahrlos betreten werden kann. Die Teilnehmer haben nun die Aufgabe diesen Weg durch Probieren herauszufinden und alle das Labyrinth zu durchqueren.

Variation: Der Trainer geht den korrekten Weg einmal vor Einige Teilnehmer blind / stumm

Auswertungsschwerpunkte: Konzentration, Rollenverteilung, Perspektivwechsel, non-verbale Kommunikation

Sicherheit: -

Reflexion

Dixit

Karten können vom Spiel Dixit benutzt werden oder andere Bildkarten. 1 bis 3 Fragen an die TN (was war am besten? Was nimmst du mit? Was hat dir nicht gefallen) [Dixit - Libellud](#)

Blob Tree

[Blob Shop - Home of the Blob Tree Communication Tools. | blobshop](#)

PDF im Anhang

Standagramm

Positionierung im Raum (von 0 bis 100, von ja/vielleicht/nein, von 1 bis 10) je nach Frage oder Aussage auswählen. Auch Positionierung in 4 Ecken mit jeweils 4 Antworten auf die Frage möglich.

Blitzlichtrunde

Blitzlicht ist eine **Methode** des Feedback, die schnell die Stimmung, Meinung, den Stand bezüglich der Inhalte und Beziehungen in einer Gruppe ermitteln kann. Die Teilnehmenden werden gebeten auf eine Frage mit einem Wort zu antworten (z.B. Wie fühlst du dich? Was brauchst du nach der Pause? Was war dein Highlight?“).

Wetterkarte

Ort: vorzugsweise in einem Raum

Material: DIN A4 Blätter, Stifte, einen Bogen mit Wettersymbolen, Poster für den Wetterbericht
Teilnehmende: 10-30

Ablauf: Zunächst werden die Symbole auf der Wetterkarte der Gruppe kurz vorgestellt und erläutert. Anregungen der Teilnehmer zur Erweiterung oder Variationen der Karte können aufgegriffen werden. Dann werden alle aufgefordert, zunächst für sich den zurückliegenden Aktivitäten Symbole zuzuordnen. Die einzelnen Einschätzungen werden für den Wetterbericht der Gruppe gesammelt und auf einem Poster eingetragen.

Sonnig: wohlgefühlt, viele gute Erfahrungen

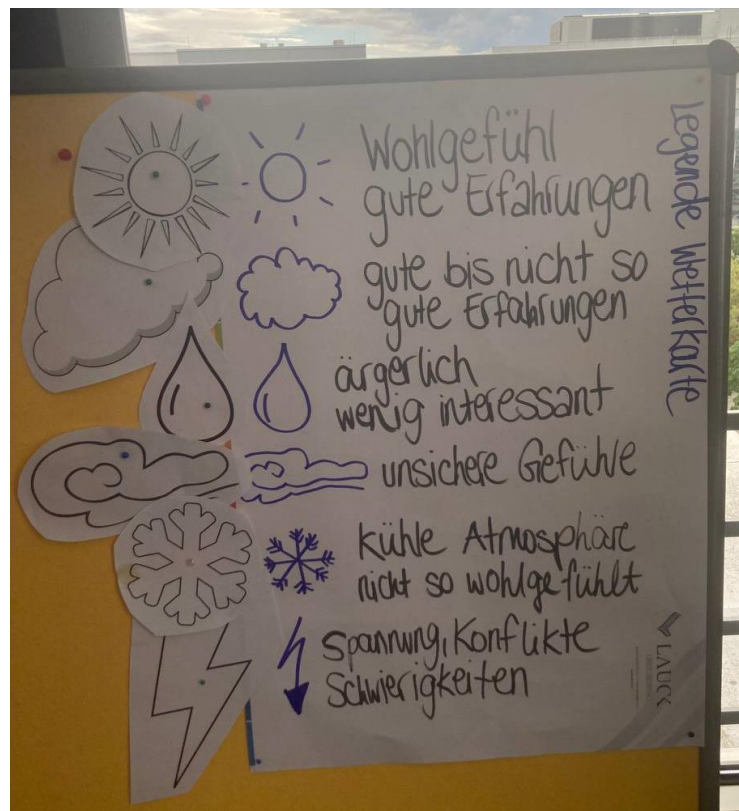
Heiter bis wolkig: gute und weniger gute Erfahrungen im Wechsel

Regen: ärgerlich, wenig Interessantes erlebt

Nebel: noch unsicher, was davon abzuhalten ist

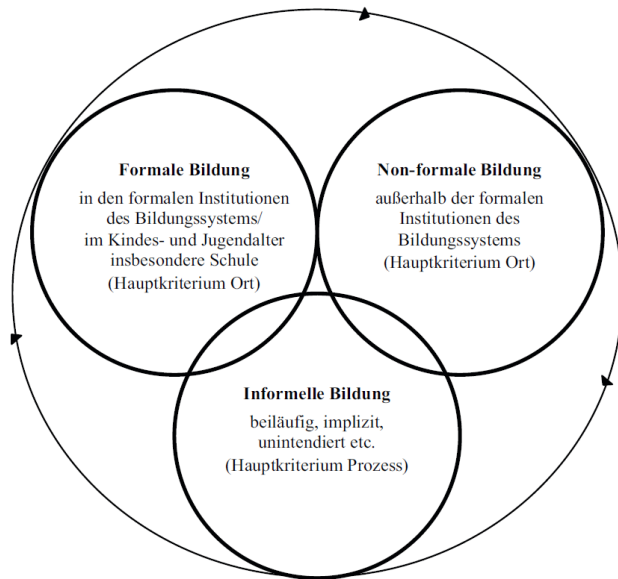
Frost: kühle Atmosphäre, nicht ganz wohl gefühlt
Gewitter: Spannung, Konflikte, Schwierigkeiten

Variationen: Statt eines chronologischen Wetterberichts kann die Aufgabe auch lauten, die wichtigsten Erfahrungen, Höhe- und Tiefpunkte durch Symbole auf einer persönlichen Wetterkarte festzuhalten.



Theorie

Informell, Formelle Bildung



Bildquelle: [Pierre Bourdieu – Pala \(mischamandl.de\)](http://www.mischamandl.de)

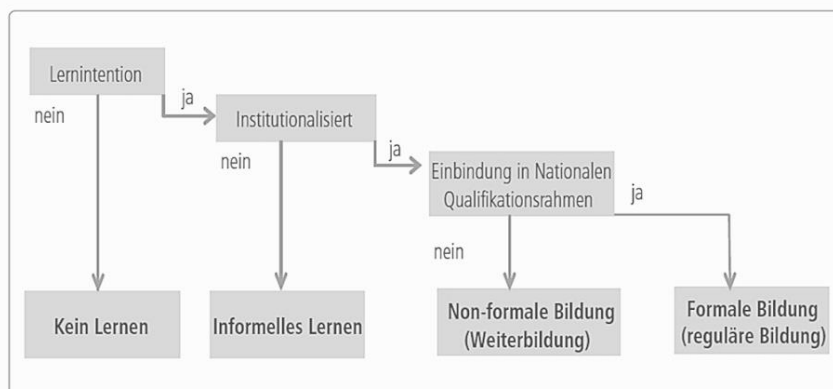
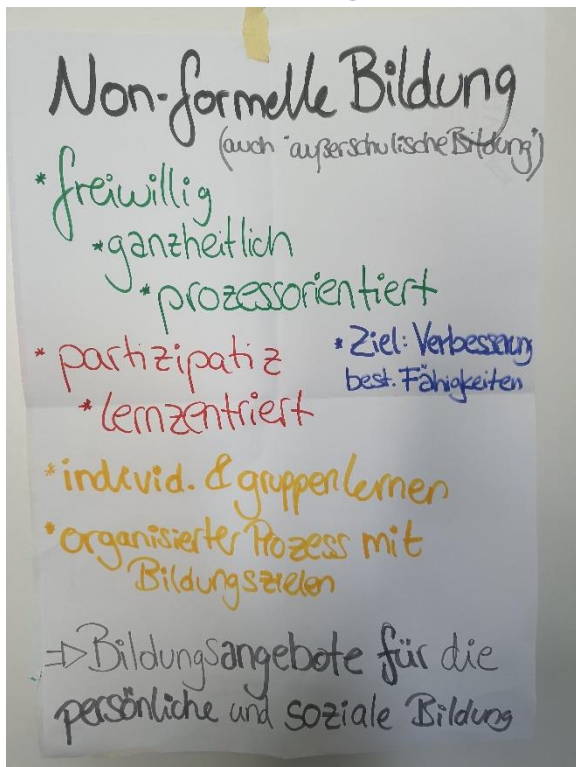


Abbildung 1: Unterscheidung der Bildungsformen nach der Classification of Learning Activities (CLA)
(Quelle: European Commission/Eurostat 2006, leicht modifiziert)

Bildquelle: [Formal, non-formal, informell – Die Crux mit den Begriffen | Neue Lernwelten \(neue-lernwelten.de\)](http://www.neue-lernwelten.de)

Weiterführende Infos: [Was ist Informelle Bildung, Formale Bildung, Non-formale Bildung? - InfoWeb Weiterbildung \(IWWB\)](http://www.infoweb-weiterbildung.de)

Non-formale Bildung



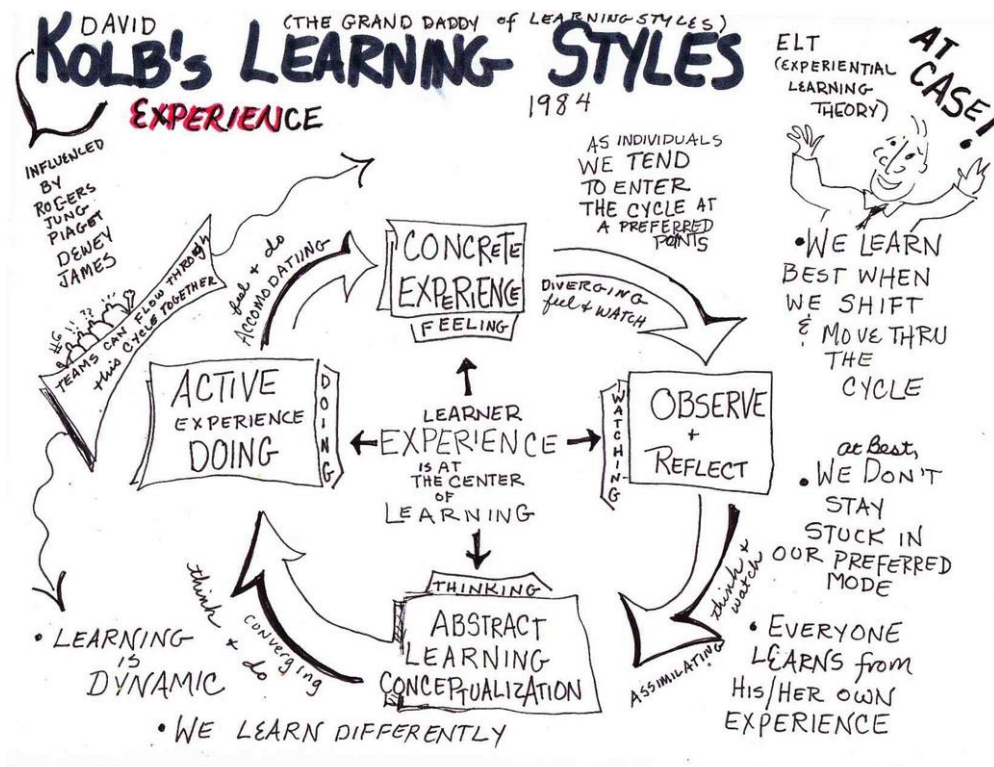
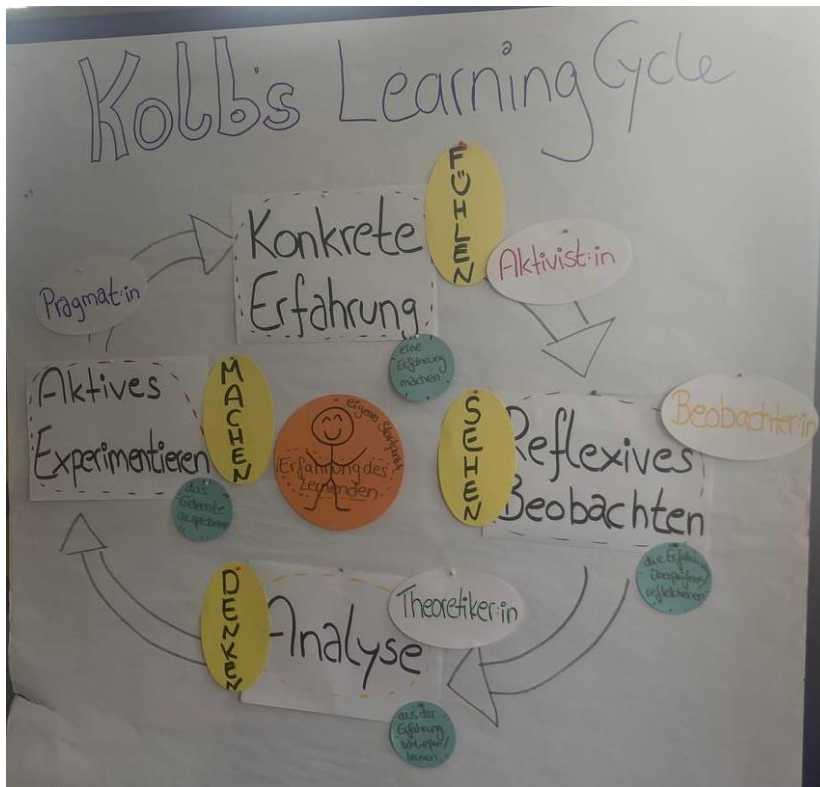
Im Anhang eine Broschüre zum Thema „Non-Formale Bildung im Kinder- und Jugendbereich“, welche die Bereiche gut abgrenzt und auch auf die Merkmale und Prinzipien non-formaler Bildung eingeht.

Bildungsziele

Bildungsziele auf Bundesebene:

[Non-formales und informelles Lernen/Jugend - BNE-Portal Kampagne](#)

Kolb's Cycle



[Lernstile nach Kolb - Das Lernen lernen - Elternrat Thun \(jimdo.free.com\)](http://jimdo.free.com)

Lerntypen

Interessante Fakten über die Lernstile von Honey und Mumford (Aktualisierung 2023) – AhaSlides

<p>Aktivist</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lernen durch praktische Erfahrungen, Beteiligung an Aktivitäten und unmittelbare Teilnahme - Neues ausprobieren, Risiken eingehen und sich auf praktische Aufgaben einlassen - Lernen Sie am besten in interaktiven und erfahrungsorientierten Lernumgebungen 	<p>Pragmatiker</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fokussierung auf die praktische Anwendung des Gelernten - Verstehen, wie Konzepte und Theorien in realen Umgebungen angewendet werden können - Lernen am besten durch praktische Beispiele, Fallstudien und praktische Erfahrungen
<p>Theoretiker</p> <ul style="list-style-type: none"> - Neigung zu abstrakten Konzepten, Theorien und Modellen - Verständnis der zugrunde liegenden Prinzipien und Rahmenbedingungen, die Phänomene erklären - Lernen am besten durch logisches Denken, Analysieren von Informationen und Herstellen von Verbindungen zwischen Ideen 	<p>Reflektor</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wahrscheinlichkeit, Erfahrungen zu beobachten und darüber nachzudenken, bevor Maßnahmen ergriffen werden - analysieren und reflektieren gerne Informationen und lernen am besten, indem sie verschiedene Perspektiven überprüfen und berücksichtigen - Freude an strukturierten und gut organisierten Lernmöglichkeiten

Definition und Erklärung der Honey- und Mumford-Lernstile

Das ist zu beachten bei der Methodennutzung

