



# ***MITBESTIMMUNG AUF FERIENFREIZEITEN***

Eine Ideensammlung des Arbeitskreises Mitbestimmung

## **MITBESTIMMUNG AUF FERIENFREIZEITEN**



Alle Kinder/Jugendlichen sollen die Möglichkeit haben, an der Gestaltung einer Ferienfreizeit mitzuwirken. Indem sie ihre Meinung sagen, für oder gegen etwas sind oder Vorschläge machen, die gehört und bei Zustimmung auch durchgeführt werden. Auch wenn eine Freizeit, dessen Programm und Ablauf feststehen, in der Planung und Durchführung vielleicht einfacher sind, verhindert eine starre Planung, dass Kinder/Jugendliche aktiv die Freizeit mitgestalten können.

*Kinder und Jugendliche sollen die Ferienfreizeit aktiv mitgestalten*

### **Warum überhaupt Mitbestimmung?**

#### **Das Recht jedes/r Einzelnen auf Meinungsäußerung**

Jede Teilnehmerin und jeder Teilnehmer hat eine Meinung und das Recht, diese auch zu äußern.

Es ist Quatsch, davon auszugehen, dass ihr als Leitungsteam schon wisst, was das Beste für alle ist und darum die Meinungen und Wünsche, eurer Teilnehmenden nicht beachten müsst. Nehmt Lob, Kritik, Einwände und Verbesserungsvorschläge ernst und macht eure Freizeit zu einer Veranstaltung an der alle mitwirken und gestalten können.

*Wenn Wünsche und Vorstellungen geäußert werden, kann auf diese eingegangen werden*

#### **Gemeinsam leben heißt gemeinsam gestalten**

Ihr seid als Gruppe unterwegs, das meiste macht ihr zusammen. Ihr teilt den Wohnraum, habt ein gemeinsames Programm, hängt zusammen ab, esst miteinander. Das sind tolle Erfahrungen, die dann gelingen, wenn auch die Kinder und Jugendlichen daran gestalten können. Als Leitungsteam habt ihr es in der Hand, dass das funktioniert.

*Teilnehmende und Leitung gestalten gemeinsam alltägliche Dinge*



*Sich einbringen und aktiv werden und nicht nur konsumieren*

*Demokratische Strukturen kennenlernen und Mitbestimmung erleben*

*Wertschätzende Kommunikation meint die positive Anerkennung einer Person*

## **Mitgestalten bringt Vorfreude**

Kinder und Jugendliche haben eigene Vorstellungen und Ideen. Wenn sie innerhalb einer Ferienfreizeit erleben, wie diese ernst genommen und auch umgesetzt werden, ist das ein tolles Erfolgserlebnis. Häufig machen sie die Erfahrung, dass über sie bestimmt wird, nun erleben sie sich selbst Macher. Es wird ihr Ding, in das sie Energie und Motivation stecken. An einem Gottesdienst, den sie selbst mit vorbereitet haben, werden sie auch mit Begeisterung teilnehmen.

## **Demokratie erleben**

Die Kinder/Jugendlichen sollen in der Ferienfreizeit die Möglichkeit haben, demokratisches Miteinander zu erleben. Auf der Freizeit sind die Kinder/Jugendlichen über einen längeren Zeitraum zusammen, sie können hier mitreden, vorschlagen, streiten, Konflikte lösen, Kompromisse eingehen,... bzw. all dies mit Hilfe der LeiterInnen üben. Übrigens: Demokratie darf nicht „Diktatur der Mehrheit“ heißen. Es geht um die Frage „Wie können alle gut mit einer Entscheidung leben?“ Sucht nach Alternativen, mit denen sich alle einverstanden erklären können.

## **Kommunikation**

Der Umgang miteinander, bestimmt über den Erfolg und Misserfolg einer Ferienfreizeit. Über einen längeren Zeitraum leben alle Beteiligten auf engem Raum zusammen. Das funktioniert aber nur in einer Atmosphäre, in der alle wertgeschätzt werden. Entscheidenden Anteil hat die Art der Kommunikation. Neben dem ungeplanten und informellen Austausch, solltet ihr Gelegenheiten schaffen, bei dem jede und jeder seine Meinung äußern kann, wo miteinander beraten wird und gemeinsame Entscheidungen getroffen werden.

Mit den folgenden Methoden wollen wir euch Möglichkeiten vorstellen, die ihr auf eurer Freizeit nutzen könnt, um mehr Mitbestimmung zu ermöglichen.

## **DIE WANDZEITUNG**



Hier geht es um einen Bereich an einem zentralen Ort, an dem sowohl Informationen über das Programm, Hinweise für den Alltag als auch nette Kleinigkeiten zu finden sind. Die Wandzeitung kann z.B. eine Pressspanplatte sein, die aufgestellt wird, oder ein großes Stück Stoff, das an die Wand gehängt wird.

Mögliche Inhalte der Wandzeitung:

### **Yippie-Bäh- Plakate**

Auf einem täglich neuen Plakat ist Platz, können alle den anderen mitteilen, welche Dinge ihnen sehr gut oder gar nicht gefallen. Diese Punkte sollten beim Freizeitrat behandelt werden (siehe unten „Freizeitrat“). Es ist klar, dass auf dieses Plakat keine Namen geschrieben werden. Etwaige Konflikte zwischen Kindern sollen nicht über diesen Weg, sondern persönlich – evtl. mit Hilfe eines Leiters/einer Leiterin – besprochen werden.

### **„Das muss mal auf den Tisch!“**

Die Verwendung des „Yippie-Bäh“ –Plakats zeigt, dass es manchmal Dinge gibt, die sich nicht in „Yippie“ oder „Bäh“ einteilen lassen, aber trotzdem besprochen werden sollen. Wird für diese Dinge auf der Wandzeitung ein Platz reserviert, hat das den Vorteil, dass diese sofort notiert werden können, wenn sie auffallen, und dass sich die anderen (und auch der/die Leiter/in des Freizeitrates) schon vorher Gedanken machen können.

### **Tagesprogramm**

kurze Infos zu Geländespielen & Co.

### **Einkaufsliste**

Hier können die Kinder/Jugendlichen notieren, was sie vom Einkauf benötigen.

*Ein neues Element für die Ferienfreizeit*

*Was ist alles „Yippie“?*

*Was ist alles „Bäh“?*

*Das will ich gerne besprechen*



## Fortsetzungs-Geschichten,

an denen jede/r, der/die Lust hat, weiter schreiben kann

## Comics, Geschichten oder Texte

## Essensplan

## Wetterbericht

## Spruch oder Klopper des Tages

## Schätzfragen

In der Nähe der Wandzeitung kann auch eine Schätzstation sein, bei der jeden Tag ein Ding aufgestellt wird, zu dem es eine **Schätzfrage** gibt, z.B. Wie viele Murmeln passen in dieses Glas? Auf einem Plakat können Tipps abgegeben werden. Einmal am Tag wird das Schätzrätsel aufgelöst.

*Wieviel Geburten gab es im Jahr 2012?*

Antwort: 673 544 (Quelle: Statistisches Bundesamt)

## **DER FREIZEITRAT**



Eine mögliche Form der Mitbestimmung auf der Ferienfreizeit ist der Freizeitrat. Das ist ein regelmäßiges Treffen *aller Interessierten* auf der Freizeit, bei dem Themen, die alle betreffen, zur Sprache gebracht werden können.

Beim Freizeitrat sollte auf ein partnerschaftliches Klima geachtet werden, in dem jede/r mit dem Gefühl teilnimmt, seine/ihre Erfahrungen und Ideen äußern zu können.

Der Freizeitrat ist also nicht der richtige Ort, um Konflikte, in die nur einige TeilnehmerInnen involviert sind, zu lösen. Konflikte sollten immer nur mit den Personen besprochen werden, die tatsächlich betroffen sind (z.B. bei einem Streit in einem Zimmer).

Beim Freizeitrat kann aber z.B. ausgemacht werden, wann und wo sich eine von einem Konflikt betroffene Gruppe zusammensetzt.

### **Die Form des Freizeitrates**

Das Anliegen des Freizeitrates ist so wichtig, dass es ein eigenständiger Programmpunkt sein soll, der täglich zu einem festen Zeitpunkt stattfindet. Der fixe Rahmen erleichtert es den Kindern/Jugendlichen, sich darauf einzustellen. Irgendwann ist er fester Bestandteil im Tagesablauf.

### **Zeitpunkt:**

Da besonders für jüngere Kinder ein Tag schon ein längerer Zeitraum ist und sie ihre Anliegen ungern erst übermorgen besprechen wollen, sollte der Freizeitrat einmal am Tag stattfinden. Ein günstiger Zeitpunkt ist kurz vor oder nach dem Abendessen. Von der Dauer her sollte der Freizeitrat weder ein kurzer Formalakt noch ein abendfüllender Programmpunkt sein. Je nach TeilnehmerInnen-Zahl wird eine Zeitdauer von 20 bis 40 Minuten passend sein.

*Ein Demokratiemodell für die Ferienfreizeit*

*Folgende Voraussetzungen sollen beachtet werden*

*Fest in den Tagesablauf einbauen*



### **Fester Ort:**

Der Ort sollte so gewählt werden, dass er möglichst während der gesamten Freizeit gleich bleiben kann und auch von jenen, die nicht am Freizeitrat teilnehmen wollen, nicht als störend empfunden wird. Ist ein solcher Platz gefunden, kann das nötige Material dort für die ganze Freizeit platziert werden: Plakatwände, methodisches Material für Beurteilungs- und Sammelvorgänge, Stühle, etc.

Bei der Sitzordnung sollten darauf geachtet werden, dass bei den Kindern/Jugendlichen keine unnötigen Assoziationen zur Schule geweckt werden. Hier wird kein Lernstoff präsentiert, sondern es geht um Sachen, die alle gemeinsam ausmachen müssen. Alle sollten also einen gleichwertigen Sitzplatz haben, von wo aus sie möglichst alle anderen sehen können.

### **Fester Ablauf:**

Hier geht es darum, einen gleich bleibenden Ablauf zu entwickeln, sodass die verschiedenen inhaltlichen Teile des Freizeitrates für die Kinder gut erkennbar sind.

Es ist sinnvoll, ein bestimmtes Signal zu verwenden, das den Beginn des Freizeitrates kennzeichnet (Tröte, Musik, die am ganzen Lagerplatz zu hören ist, Rhythmusklatscher,...). Es kann ebenfalls einen ritualisierten Abschluss geben (Klatschen, Freizeitlied, akustisches Signal, bestimmtes Spiel,...). Hinweise zu den inhaltlichen Schwerpunkten findest du im nächsten Punkt beschrieben.

Der Freizeitrat sollte auch einen gemeinsam ausgesuchten Namen bekommen, z.B.: Freizeitparlament, Lagerparlament, Palaver, Ting usw.

*Ein Ort für die gesamte Zeit*

*Wiederkehrende und klare Struktur*

## **DIE INHALTLICHEN SCHWERPUNKTE DES FREIZEITRATES:**



### **1. Rückblick**

Nicht jedem gefällt alles. Ein Programmpunkt, den die einen ganz toll fanden, war für andere vielleicht todlangweilig. Diese Einzelmeinungen sollen beim Freizeitrat artikuliert werden können. Das hat erstens den Vorteil, dass ihr euch als Gruppenleiter/innen ein Gesamtbild der Stimmungslage bei gewissen Programmpunkten verschaffen könnt. Zweitens ist es besser, Dinge, die nicht gefallen haben, zu äußern, als den Groll „runterzuschlucken“ und aufeinander grantig zu sein. Das bringt natürlich nur etwas, wenn sich dadurch etwas ändert. Positive Erlebnisse werden verstärkt und mit negativen Eindrücken Behaftetes nach Möglichkeit vermieden.

Der Bereich „Rückschau“ beginnt mit dem Durchschauen des Tagesablaufes. Hierbei soll die gemeinsam verbrachte Zeit nochmals in den Köpfen ablaufen. Vermeidet trockene Aneinanderreihungen von Kurzmitteilungen, erinnert vielmehr in netter Weise an das Geschehene: „Greifbare“ Ergebnisse (z.B. von einer Bastelaktion) können hier vorgestellt werden, Personen aus dem Geländespiel treten nochmals in Verkleidung auf und geben einen kurzen Erlebnisbericht und es kann ein unkonventioneller Blick auf das gemeinsame Tun geworfen werden (Schrittzahl beim Ausflug, Länge des vermaltten Papiers, Anzahl der vertilgten Frikadellen, usw.).

Danach ist eine gleich bleibende ritualisierte Form der Stellungnahme zu jedem gemeinsam erlebten Programmpunkt empfehlenswert. In für Kinder/Jugendliche ansprechender Art soll hier rasch ein ungefährender Gesamteindruck gewonnen werden. Zur Bewertung sind die Stimmungsarmbänder oder Stimmungskarten nutzbar. Darüber hinaus sind weitere Möglichkeiten denkbar: aufstehen und hinknien (sehr gut – weniger gut gefallen); durchsichtige Behälter, in denen verschiedenfarbige Papierknödel gesammelt

*Jeder soll seine Meinung im Freizeitrat zum vergangenen Tag/Aktion äußern (können)*

*Hier eine Methode für einen Rückblick*

*Gleichbleibende Reflexion für die Aktionen mit Symbolen*

*Mögliche Reflexionsmethoden*





werden (rote Knödel – weniger gut gefallen, orange – ganz gut gefallen, grüne – sehr gut gefallen), Meinungskärtchen mit Smileys, usw.

Zusätzlich soll jede/r einzelne den Raum haben, sehr konkret das loszuwerden, was ihm/ihr gefallen oder weniger gefallen hat. Ganz entscheidend ist ein wirklich sanktionsfreies Klima, d.h. jede Meinung wird respektiert. Wenn der Mut zur Äußerung eines individuellen Standpunktes mit Gelächter und Abwertung beantwortet wird, wird ein Prozess echter Mitbestimmung unmöglich gemacht.

Der Rückblick ist kein Selbstzweck, sondern es muss für die Teilnehmenden deutlich werden, dass ihre Meinungsäußerung etwas bewirkt. Wenn die Kinder/Jugendlichen etwas als sensationell gut oder aber als langweilig erachten, muss diese Feststellung auch eine konkrete Auswirkung auf die zukünftige Freizeitgestaltung haben.

## 2. Ausblick

Die gemeinsame Vorschau auf den nächsten Tag ermöglicht es den Teilnehmenden zum einen, sich auf das, was sie erwarten wird, einzustellen, andererseits bekommen sie dadurch die Möglichkeit, auf das geplante Programm Einfluss zu nehmen und ihre Wünsche zu äußern.

Beim ersten Freizeitrat sollte der von der Leitung entwickelte Wochenplan umrissartig vorgestellt und besprochen werden. Darauf aufbauend gilt es, bei jedem Freizeitrat den geplanten Tagesablauf des nächsten Tages in Einzelteilen vorzustellen. Hier ist eine möglichst anschauliche Präsentation wünschenswert: Material und Gegenstände, die bei der Bastelaktion verarbeitet werden sollen, können hergezeigt werden, die Schlüsselfigur des Geländespiels kann erstmals verkleidet auftreten und bei Ausflügen können Landkarten und Prospekte hergezeigt werden.

*Anschließend individuelle Ansicht vortragen lassen*

*Der Ausblick*

*Der nächste Tag im Detail*

*Kreative Präsentation der anstehenden Aktionen*



Nun ist es Aufgabe der Gesprächsleitung, den Rat aufzufordern, Rückfragen, Änderungsvorschläge sowie weitere Ideen zur Sprache zu bringen. Änderungs- und Alternativvorschläge sollen dabei nicht als Missachtung der Vorbereitung des Freizeitteams verstanden werden, sondern als ein produktiver Beitrag zur gemeinsamen Gestaltung der Freizeit! Auch wenn nicht jeder Wunsch, den ein Teilnehmer äußert, verwirklicht werden kann, müssen die Vorschläge ernst genommen und diskutiert werden. Das Ergebnis der Diskussion wird auf einem Plakat (z.B. auf der Wandzeitung) festgehalten, damit sich auch die anderen Freizeitteilnehmer, die nicht dabei waren, informieren können.

### 3. Weiteres

Nicht nur beim Programm, sondern auch im Alltagsablauf können Wünsche oder Anliegen auftreten, z.B. kann es vorkommen, dass man vor jedem Federballspiel eine halbe Stunde lang die Schläger suchen muss oder jemand in der Nacht vom Lärm aufgeweckt wurde, usw. Dieser Punkt soll jedem die Möglichkeit geben, seine Zufriedenheit aber auch Unzufriedenheit mit bestimmten Umständen des Zusammenlebens zu artikulieren.

Als Gesprächsgrundlage ist die Wandzeitung (siehe „Wandzeitung“) sehr empfehlenswert, auf dem alle notieren können, was ihnen gut bzw. weniger gut gefällt. Auf das Durchgehen der Anliegen von der Wandzeitung sollte sich die Leitung vorbereiten, d.h. er/sie sollte das Plakat vorher durchlesen, sich besonders mit den Punkten vertraut machen, die nicht so gut gelaufen sind, und evtl. mögliche Lösungsvorschläge überlegen.

Nach dem Durchgehen und Diskutieren der Punkte der Wandzeitung können in einem nächsten Schritt nun weitere Anliegen angesprochen werden. Für jeden angesprochenen Problempunkt wird nach einer für alle akzeptablen Lösung gesucht. Das beschlossene Ergebnis wird allen Teilnehmenden, z.B. auf der Wandzeitung, bekannt gemacht.

Der Freizeitrat ist auch der Ort, an dem andere wichtige Punkte eingebracht werden können (z.B. Vorstellen neuer Spielideen, usw.).

*Mittbestimmung erlebbar machen*

*Alle über Ergebnisse informieren*

*Alltagsprobleme besprechen*

*Entscheidungsspielraum nutzen*



## **Die Leitung als GesprächsleiterIn**

Beim Freizeitrat kann es immer wieder dazu kommen, dass sich die Gemüter erhitzen, Meinung gegen Meinung steht und eine Einigung nur schwer vorstellbar ist. Ganz schlecht ist es, wenn der Freizeitrat an so einem Punkt beendet wird und die TeilnehmerInnen frustriert auseinander gehen. Dann bleibt nicht nur das Grundanliegen der Mitbestimmung unverwirklicht, sondern es werden dadurch auch die vielfältigen Möglichkeiten des sozialen Lernens im Freizeitrat nicht wahrgenommen.

Damit das gemeinsame Tun und Diskutieren auch im Freizeitrat zu einem positiven Miteinander wird, ist eine partnerschaftliche Grundatmosphäre nötig. Gerade auf diesen Stil des Miteinander-Redens hat Gesprächsleitung maßgeblichen Einfluss. Dabei sollten die vier folgenden Grundsätze beachtet werden:

### **Auf ein Klima des Zuhörens achten**

Damit ein Klima der Wertschätzung entstehen kann, ist es wichtig, den Beiträgen der einzelnen Kinder/Jugendlichen Raum zu geben und Beachtung zu schenken. Gerade die Gesprächsleitung kann hier Vorbildwirkung haben, indem er/sie aktiv zuhört und dem Anliegen bewusst Aufmerksamkeit schenkt. Beim Freizeitrat muss keine absolute Ruhe herrschen, leise Einzelgespräche usw. können die aktive Teilnahme auch fördern. Wichtig ist, dass die Aufmerksamkeit bei dem gerade besprochenen Punkt liegt und die Wortmeldungen dazu im Mittelpunkt stehen.

### **Meinungen aufgreifen und zusammenfassen**

Bei der Diskussion ist es Aufgabe der Gesprächsleitung, darauf zu achten, dass alle Meinungen berücksichtigt werden. Nicht nur wer am lautesten schreit soll gehört werden. Auch zaghafte Stellungnahmen sollen ihren Platz in einer Zusammenfassung aller genannten Ideen und Vorschläge vor der tatsächlichen Entscheidungsfindung bekommen.

*Meinungen austauschen und soziales Lernen ermöglichen*

*Gesprächsregeln beachten*

*Aktives Zuhören*

*Aufmerksam sein*

*Alle Meinungen berücksichtigen*



*Über den Tellerrand schauen*

### **Erweitern des Lösungsspektrums**

Hat sich eine Entscheidungssuche in eine Sackgasse bewegt, so ist eine „Kampfabstimmung“ nicht die geeignete Lösung. Ziel ist es, dass alle Beteiligten und nicht nur etwas mehr als die Hälfte mit der Entscheidung zufrieden sind. Bevor es soweit kommt, müssen also neue Ideen zur Sprache kommen, denen alle zustimmen können. Hier kommt der Leitung eine wichtige Vorreiterrolle beim Finden innovativer Lösungen zu, z.B. kann man vielleicht zwei Programmideen auch nebeneinander oder hintereinander durchführen oder verknüpfen,...

### **Konkrete Hilfestellungen bei der Entscheidungsfindung geben**

Die Gesprächsleitung kann durch Hilfestellungen Druck aus der Diskussion nehmen und zum Beispiel für drei Minuten eine Mausechelpause einschieben. In der Zeit können sich die Teilnehmenden mit ihren NachbarInnen über die verschiedenen Vorschläge austauschen. Nicht alles muss im Plenum ausdiskutiert und zu Ende gebracht werden. Bei manchen Alltagsproblemen (z.B. bei der Frage „Wohin mit den Schuhen?“, usw.) ist es oft möglich, die Entscheidung auf den nächsten Tag zu verschieben. Eine kleine Gruppe (natürlich mit Kindern/jugendlichen) kann bis dahin eine Idee entwickeln, die dem Freizeitrat am nächsten Tag vorgestellt wird.

*Methodenvielfalt anwenden*

Quelle: <http://www.jungschar.at/>

## METHODEN ZUR IDEENFINDUNG



### Dalli-Dalli

Es werden Kleingruppen gebildet. Die Leitung ruft einen Begriff, zum Beispiel: Farbe und Pinsel, grüne Wiese, Hammer und Nägel, Herbst, Kochtopf.... Ein Teilnehmer aus jeder Gruppe schreibt alle Ideen einzeln auf Zettel, die die anderen Kinder/Jugendlichen ihm zurufen. Nach einer Minute wird gestoppt und gezählt, wer die meisten Begriffe hat.

*Zeit: 5 Minuten,*

*Material:*

*Papier, Stifte, Uhr mit Sekundenzeiger*

### Planungssprint

Bei schneller Musik fangen die Teilnehmenden an ihre Ideen aufs Papier zu malen. Nach 30 Sekunden werden die Blätter an das Nachbarkind gereicht. Nun sind 30 Sekunden Zeit, um die Idee des Vorkünstlers weiter zu gestalten. Die Blätter wechseln so lange zum rechten Nachbarn, bis sie einmal im Kreis herum sind. Die Teilnehmenden stellen nacheinander die Idee vor, die sie darin erkennen.

*Material:*

*Schnelle Musik, Uhr mit Sekundenzeiger, Stifte, Zettel*

Variation: Ideen aufschreiben und weiterspinnen, statt zu malen

### Gegenstandreise

Breite in der Mitte des Kreises ein großes Tuch aus. Darauf werden verschiedene Gegenstände aus allen möglichen Lebensbereichen gelegt: Natur, Spielzeug, Schreibtisch, Werkstatt, Küche, Bücher, Kleidung. Die Teilnehmenden lassen sich zu einzelnen Gegenständen Begriffe und Ideen einfallen und sagen sie laut. Eine Person schreibt alle Begriffe und Ideen auf einem großen Plakat mit. Wenn alle Einfälle genannt wurden, werden sie gemeinsam sortiert und zusammengefasst. Anschließend entscheidet die Gruppe, was sie in der nächsten machen will.

*Viele unterschiedliche Materialien, Stift  
Zettel*

### Kreativ, Thematisch, Verrückt

Zeitdruck ist das ideale Mittel um auf außergewöhnliche Ideen zu kommen. Drum spiel doch einfach Stadt, Land, Fluss mit den Teilnehmenden.

	Kreativ	Thematisch	Verrückt	Punkte
K	Kochen	KiMi	Clown	20
D	Drucken	Du	Dunkelparty	30

Weitere Kategorie: Ausflugsort, Fortbewegungsmittel, Aktivität,...

### Alphabeteln

Auf einem großen Papier werden die Buchstaben des Alphabets festgehalten. Nun wird eine Spielfigur auf ein Buchstabenfeld gestellt und nach anschließendem Würfeln je nach Augenzahl weitergesetzt. Der Teilnehmende, der an der Reihe ist, soll nun mit diesem Anfangsbuchstaben eine Idee finden. Die Idee wird in das Buchstabenfeld geschrieben. Wem nichts einfällt, sagt eine ganz verrückte Idee (z.B. Yodelkurs oder Xnitzeljagd). Vielleicht lässt sich ja auch daraus gemeinsam mit den anderen etwas machen. Eingeleitet werden kann die Methode mit folgender Geschichte: „Glaubt ihr an Feen?“ „Nein!“ „Dann stellt es euch wenigstens einmal vor. Ihr sitzt nichts ahnend in der Ferienfreizeit und es erscheint euch eine leibhaftige Fee. Eh' ihr es euch verseht, drückt sie euch einen Zauberstab in die Hand und sagt: „Damit könnt ihr die Welt so zaubern, wie Ihr es euch wünscht“, sagt sie und ist verschwunden. Tja, setzt euch mal hin und baut sie euch, eure Traumwelt.“

### Ein Bild sagt mehr als tausend Worte

Verschiedene Bilder werden im Raum verteilt (Bilder aus Zeitschriften, selbst gemachte Fotos, Bilder von ehemaligen Aktionen, usw.). Die Kinder gehen durch den Raum und alle suchen sich ein Bild. In einer anschließenden Runde teilt jedes Kind den anderen mit, warum er/sie sich für dieses Bild entschieden hat. Die Gruppe entwickelt daraus einen Ideenvorschlag für die Runde.

*Material:*  
*Papier, Stifte*

*Material:*  
*gr. Papier, Stifte, Würfel, Spielfigur*

*Viele unterschiedliche Bilder/Fotos*

# METHODEN ZUR ENTSCHEIDUNGSFINDUNG UND MEINUNGSBILDUNG



## Eins, zwei oder drei ...

Je nach Anzahl der Entscheidungsmöglichkeiten werden Felder auf dem Boden markiert, in denen Symbole für die zur Auswahl stehenden Themen oder Aktionen aufgemalt sind. Solange Musik läuft, können die Teilnehmenden durch alle Felder hüpfen. Wenn die Musik stoppt, müssen sie ganz schnell in das Feld springen, für das sie sich entschieden haben. Nach jedem Durchgang fällt das Feld mit den wenigsten Zustimmungen weg.

## Gummibärchen

An jeden Vorschlag steht ein Teller Gummibärchen (so viele wie anwesende Personen). Alle dürfen von 3 Tellern ein Gummibärchen essen. Der Vorschlag mit den wenigsten Gummibärchen gewinnt.

## Hammelsprung

Alle stehen hintereinander in einer Reihe. Auf ein Kommando der Leitung springen alle nach rechts oder links, wobei eine Seite für ja und die andere Seite für nein steht. Dann wird ausgezählt, wie viele Teilnehmende auf welcher Seite stehen.

## Mehrheitsentscheidung mit bunten Klebepunkten

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

*Material:*

*Kreide, Symbole für Aktionen, Musik*

*Material:*

*Ganz viele Gummibärchen*

*Es wird kein Material benötigt*

*Material:*

*bunten Klebepunkten, Plakate*



## Waage

Die Waage wird aus den Materialien selbst gebaut. Jedes Thema wird zunächst extra abgewogen, in der Mitte liegen gleichschwere Gegenstände. Die Teilnehmenden sitzen im Kreis und bringen Argumente für oder gegen das Thema vor; die Gruppe entscheidet, wie viel Gewicht dem Argument gegeben wird. Die beiden Themen, die am stärksten gewichtet werden, werden nochmals gegeneinander abgewogen.

## Wasserstand messen

Jeder Teilnehmende erhält in einem Becher die gleiche Menge Wasser. Für jede Anregung gibt es ein Gefäß (eventuell auch mehrere gleiche Gläser). Die TeilnehmerInnen teilen das Wasser nun je nach Grad der Zustimmung zu den Vorschlägen auf die verschiedenen Gefäße auf: Bei guten Ideen kippen sie viel Wasser in das Gefäß, bei Ideen, die ihnen nicht zusagen, keines.

## Wenn-Dann-Plakat

Jedes Thema wird auf ein Plakat geschrieben, die Teilnehmenden schreiben ihre Konsequenzen darunter. „Wenn dieses Thema genommen wird, dann (...), übernehme ich die Aufgabe; ...dann ändert sich folgendes; ... dann tue ich das für das andere Thema...“. Wichtig ist, dass die Teilnehmenden ihre Konsequenzen positiv formulieren!

## Blitzlicht

Jeder/jede in der Runde benennt kurz seinen/ihren Standpunkt, sein/ihr derzeitiges Befinden usw. Dazu ist eine präzise Fragestellung wichtig.

## Standbild

Nähe und Distanz zu den unterschiedlichen Themen wird durch räumlichen Abstand ausgedrückt. Wenn man an einem Thema sehr interessiert ist oder einer Aussage, einem Standpunkt zustimmt, dann stellt man sich nah an das betreffende Plakat / den Gegenstand der für ein Thema oder eine Aussage steht.

*Zeit: 25 Minuten*

*Material: ein Kleiderbügel für Röcke, eine Schnur, zwei Körbchen, viele gleichschwere kleine Gegenstände*

*Material:*

*Gläser, mehrere große (durchsichtige) Gefäße*

*Material:*

*Papier, Stifte*

*Es wird kein Material benötigt*

*Material:*

*Plakat, Stifte, evtl. Gegenstände*





### **Fish-pool** (Innenkreis – Aussenkreis)

Je zwei VertreterInnen pro Gruppe sitzen in der Mitte und diskutieren. Die anderen hören von „außen“ zu. In Zwischenpausen können sich die VertreterInnen Instruktionen von ihrer Gruppe holen. Während der Diskussion kann auch „abgeklatscht“ werden, d.h. jemand von außen tauscht mit jemandem aus der Mitte.

*Es wird kein Material benötigt*

### **Kugellager-Diskussion** („Zwiebel“)

Es werden Paare gebildet, die sich mit den Gesichtern zueinander im Kreis aufstellen oder setzen. Jedes Paar tauscht jetzt ca. 3 min Standpunkte und Meinungen aus. Dann wechselt der Aussenkreis eine Position weiter und der Austausch beginnt erneut.

*Es wird kein Material benötigt*

### **Lawinengespräch**

Die Gruppe läuft bei Musik durch den Raum. Wenn die Musik ausgeht, sucht man sich ein Gesprächspartner, mit dieser Person bespricht man die vorhandenen Ideen/Alternativen und wirbt zugleich für die eigene Idee/Meinung. Die Musik geht nach wenigen Minuten wieder an und man läuft in den Paaren durch den Raum. Wenn die Musik ausgeht, bilden sich jetzt 4er-Gesprächsgruppen etc. Das geht so lange, bis die ganze Gruppe wieder eine Gesprächsgruppe bildet.

*Material:  
Musik*

# METHODEN ZUR AUSWERTUNG



## Allgemeines

Rückblicke sollte man nicht nur einmal oder am Ende einer Freizeit bzw. eines Projektes machen.

Die Teilnehmenden haben so die Möglichkeit zu sagen, was ihnen zurzeit besonders gut oder auch weniger gut gefällt. Sie erkennen, dass ihre Meinung wichtig ist und lernen, diese laut auszusprechen.

## Echo-Reflexion

Alle stehen im Kreis. Ein Teilnehmer oder die Leitung fängt an: Sie/er sagt einen Satz, was an/bei der Aktion gut oder schlecht war und macht eine passende Körperbewegung dazu. Alle die der gleichen Meinung sind, wiederholen den Satz und die Bewegung. Über die verschiedenen „Echos“ kann im Anschluss kurz diskutiert werden

## Sonne, Wolken...

Auf einem großen Plakat werden verschiedene Wetterarten gemalt. Jede/r kann jetzt in die Sonne seine guten Dinge, in die Regenwolke seine schlechten Dinge oder in die Gewitterwolke die ganz schlechten Sachen eintragen.

## Schmutzige Wäsche waschen

Jeder faltet zwei Papierschiffchen. Die beiden Ecken werden jeweils abgeschnitten, die Schiffe auseinander geklappt. Ergebnis: Papierhemden.

Auf das eine Hemd werden Dinge geschrieben, die gut waren, auf das andere, „schmutzige Hemd“, was störte. Alle „sauberen“ Hemden werden mit Wäscheklammern an eine Leine gehängt und vorgelesen. Auf die Rückseite der schmutzigen Hemden werden mögliche Verbesserungsvorschläge geschrieben, anschließend werden auch sie als „saubere Hemden“ an die Leine gehängt.

*Regelmäßig Rückmeldungen einfordern*

*Es wird kein Material benötigt*

*Material:  
Großes Plakat, Stifte*

*Material:  
Papier, Scheren, (Wäsche-) Leine, Wäscheklammern*



### **Lob- und Meckerhut**

Zwei Hüte werden mitgebracht. Der Teilnehmende, der den Lobhut aufhat, darf nur Positives sagen, beim Meckerhut darf Kritik geübt werden. Wichtig ist, dass nur der/die TeilnehmerIn sprechen darf, der/die einen Hut aufhat. Dabei könnten Fragen beantwortet werden wie: "Was habe ich erlebt? Was war für mich wichtig? Was freute mich? Was ärgerte mich? Wie habe ich mich in der Gruppe gefühlt?"

*Material:  
Zwei Hüte*

### **Fünf-Finger**

Jede(r) teilt seine Meinung mit Hilfe seiner Finger mit:

- Daumen: Das war super
- Zeigefinger: Darauf möchte ich hinweisen
- Mittelfinger: Das hat mir gestunken
- Ringfinger: Das liegt mir am Herzen
- Kleiner Finger: Das ist mir zu kurz gekommen.

*Kein Material notwendig*

### **Gruppenstundenbarometer:**

Jeder Teilnehmende erhält eine Holzwäscheklammer mit seinem Namen. Das Kind hängt diese an das Gruppenstundebarometer entsprechend der Meinung über die einzelnen Aktionen. Dazu soll es kurz erklären, weshalb die Klammer an der Position hängt.

*Zeit: 10 Minuten*

*Material:*

*Plakat, eine Wäscheklammer pro TN  
Barometer malen/bauen*

### **SMS Nachricht**

Jeder solle ein SMS Nachricht an seinen Besten Freund/Freundin über die Aktion schreiben. Maximal 140 Zeichen stehen zur Verfügung. Diese SMS wird anschließend vorgelesen (und kann auch verschickt werden).

*Material: Handy*



## Der Zahlenstrahl

Die Leitung bereitet einen Zahlenstrahl auf der Erde vor (mit Kreide auf dem Fußboden oder mit Kreppklebeband auf Teppich). Dieser reicht von 1 bis 10 und geht möglichst durch den ganzen Raum.

Nun gibt die Leitung Stichworte zur Reflexion an und jeder Teilnehmende überlegt wie er diesen Punkt bewertet. 1 ist gleichbedeutend mit „nicht gut“ und 10 bedeutet „super“ – 5 dementsprechend „so lala“.

### Mögliche Stichworte:

Wie fandest du ... die Gruppe? Die Leiter? Das Essen? Die Unterbringung? Die Spiele? Die Seminarstruktur? Das Wetter? Inhalt XY?

Es kann sein, dass auch den Teilnehmenden Fragestellungen einfallen, diese sollte man dann auch aufnehmen und umsetzen.

## Satzanfänge

Jeder TN erhält ein Arbeitsblatt mit Satzanfängen. Die Sätze beziehen sich ausschließlich auf die gemeinsam verbrachte Zeit/Programmpunkte. Jeder trägt seine Empfindungen dort ein. Sobald alle fertig sind, trifft man sich im Gruppenplenum und Freiwillige können ihre Erfahrungen vortragen und noch einmal näher beschreiben.

## Gefühlsdiagramm

Auf ein großes Plakat wird ein Koordinatensystem gezeichnet. Die y-Achse wird von -10 (= voll unzufrieden) bis +10 (= voll zufrieden) beschriftet und zeigt die Zufriedenheit an. Die x-Achse ist die Tätigkeitsachse auf der in chronologischer Reihenfolge die einzelnen Programmpunkte der Veranstaltung aufgeführt sind.

*Wenn mit einem großen Plakat gearbeitet wird* sollte jeder TN einen unterschiedlich farbigen Stift bekommen. Jeder markiert seine Zufriedenheit zum jeweiligen Programmpunkt auf der Y-Achse. Später verbindet er die Punkte miteinander, so dass ein Liniendiagramm entsteht. Dies machen die TN gleichzeitig, so dass nachher auf dem Plakat ein Meinungsbild entsteht, was ausgewertet und diskutiert werden kann.

*Wenn mit Blättern gearbeitet wird* bekommen alle Teilnehmer Zeit für sich ihr Blatt auszufüllen und stellen es der Reihe nach in der Gruppe vor.

*Material:*

*Kreide oder Kreppband*

*Material:*

*Blätter und Stifte für jeden TN*

*Material:*

*gr. Plakat oder Blätter, Stifte für jeden TN*