



Wölflinge...

...finden zu sich selbst



Wölflinge finden zu sich selbst!

Text aus der Ordnung:

Wölflinge erfahren beim Spielen, Streiten, Versöhnen und Handeln in der Gruppe sich selbst. Schon bei der Planung der gemeinsamen Unternehmungen vertreten sie ihre Positionen und Interessen. Sie lernen, sich mit anderen auseinander zu setzen, nicht gleich zurückzustecken und trotzdem eine Einigung zu finden. In der Reflexion ihrer Handlungen und Erlebnisse werden ihre eigenen körperlichen und geistigen Fähigkeiten für sie erkennbar. Ermutigt und gestärkt gehen sie ihren Weg.

Methoden im ZEM 2011:

- **Bedeutung des Namens**

Wir haben uns gegenseitig die Bedeutung unseres Namens mit einer wahren und falschen Bedeutung erzählt und die anderen durften raten.

Wie Wölflinge ihrem Namen und der Bedeutung des Namens auf die Spur kommen:

1. Einführung:

Jedes Kind hat einen Namen..... Das stimmt leider nicht immer. Es gibt tatsächlich Orte auf der Welt, wo Kinder keinen Namen haben. Wie gut, dass du einen eigenen Namen hast. Er ist ein Teil von dir. Er unterscheidet dich von anderen. Und die Namen der anderen helfen dir, sie zu erkennen. Du möchtest bestimmt nicht einfach irgendeine 'Nummer' sein, so wie im Gefängnis, wo es allen egal ist, wer du bist und wie du heißt.

Jedes Kind hat das Recht auf einen Namen von Geburt an und das Recht auf eine Staatsangehörigkeit.

2. Nachfragen

Kennst du die Bedeutung deines Namens? Jeder Name bedeutet etwas - ganz gleich, in welchem Land auf dieser Welt du dich befindest. Du kannst entweder mal deine Eltern nach der Bedeutung fragen, oder wenn du die Bedeutung deines Namens nicht herausfindest, kannst du in Vornamenbüchern oder im Lexikon der Vornamen nachschlagen. Die gibt es in Büchereien.

3. Wie es sich anfühlt, keinen eigenen Namen zu haben

Wie es sich anfühlt, nur irgendjemand mit irgendeiner Nummer zu sein, können die Kinder gemeinsam mit ihrer Gruppe mit einem kleinen Rollenspiel herausfinden. Jedes Kind bastelt sich ein Schild aus Karton mit einer Nummer. Oder du kannst es auch schon für die Kinder vorbereiten.

Während eines beliebigen Spiels oder einer sonstigen Aktivität in der Gruppenstunde (kochen, basteln, diskutieren,,) dürfen die Mitspieler sich nicht mit ihren Namen ansprechen, sondern nur mit Nummern.

4. Auswertung

Hat es dir gefallen, eine Nummer zu sein?

Wie haben sich deine Freunde als Nummer gefühlt?



- **Wer mag wie ich?**

Ziel: Gemeinsamkeiten entdecken, sich näher kennenlernen, Unterschiede erfahren

Die TN gehen durch den Raum. Eine Person stellt sich in die Mitte des Raumes und formuliert einen Satz, der mit „Wer mag wie ich“ oder „Wer hat wie ich“ beginnt, z.B. „Wer mag wie ich schwimmen?“ oder „Wer hat wie ich Geschwister?“. Nun stellen sich alle dazu, auf die die Aussage ebenfalls zutrifft. Die TN in der Mitte können nun entweder nur gucken, wer das Kriterium alle miteinander teilt, oder auch sich kurz darüber austauschen. Dann löst sich die Gruppe wieder auf in die Raumbewegung, bis eine nächste Person ein „Wer mag wie ich“ formuliert.

Variante: Das Spiel kann auch themenbezogen gespielt werden und Einschätzungen oder Statements verlangen, z.B. „Wer glaubt wie ich, dass Europa weiter wachsen muss?“ Möglich sind dann kurze Diskussionen zwischen denen, die der Aussage zustimmen und denen, die sie ablehnen.

- **Was macht mich sauer?**

Ziel: Kinder für sich selbst und Andere sensibler machen

Einführung:

Manchmal werde ich einfach ganz plötzlich wütend. Eine Kleinigkeit kann der Auslöser sein. Ein Wort, das mich an eine bestimmte Situation erinnert oder so. Was macht dich sauer?

Du brauchst: Papier und Stifte

Setze dich mit mehreren Kindern in einen Kreis. Jedes Kind malt das, was es wütend macht, auf ein Blatt Papier. Legt die Bilder verdeckt in die Mitte. Seht euch nun nach und nach jedes Bild an. Überlegt, wen dieses Bild wohl wütend macht. So lernt die Gruppe, wodurch die anderen Kinder sauer werden - und sie können darauf Rücksicht nehmen.

- **Gemeinsam ohne Worte ein Bild malen (Ziel: Kooperation/Stille üben)**

Ziel: Kommunikation, Kooperation

Die TN bilden Paare aus verschiedenen Kulturen. Jedes Team malt gemeinsam an einem Bild. Sie dürfen sich dabei aber nicht absprechen. Eine Person fängt mit dem Malen an und die andere fährt dann fort, worauf wieder die erste Person übernimmt.

Mögliche Fragen zur Auswertung:

Wie bin ich beim Malen vorgegangen? Wie habe ich mich selbst und die anderen dabei erlebt? Die Bilder werden anschließend der ganzen Gruppe vorgestellt.

Varianten:

1. Es wird in Viererteams gemalt. Beim Malen des Bildes führen immer zwei Personen gemeinsam den Farbstift.
2. Das leere Blatt wird in Puzzleteile zerschnitten. Jede Person bemalt einen Puzzleteil und zum Schluss werden diese zusammengesetzt.



- **Murmelbahn**

Die Gruppe(n) bauen eine Murmelbahn. Dabei sollen zwei Murmeln gleichzeitig starten, jedoch verschiedene Wege gehen und in jeweils vorgegebener Zeit sich treffen/oder ins Ziel eintreffen. Der Bau der Murmelbahn kann mit Holz, Papier, mit Sand, oder im Winter mit Schnee erfolgen. Als Murmel können Glasmurmeln, kleine/große Plastik-, Golf- oder Tennisbälle verwendet werden. Geübt wird:
Finden einer gemeinsamen Lösung, Kreativität wird gefördert, Gemeinsames handeln wird erlernt

- **Vertrauenslauf**

Die Gruppe stellt sich zu einem Spalier auf. Nun strecken alle die Arme aus, so dass sich die Fingerspitzen gerade noch mit dem Gegenüber berühren. Jetzt sprintet ein Freiwilliger durch die gebildete Spaliergasse. Das Besondere: die beiden Reihen strecken ihre Hände aus und ziehen die Hände erst kurz bevor der Läufer kommt nach oben weg (wie eine Laolawelle). Danach kommt eine andere Person dran. Der Runner sollte sich nicht bücken und so schnell wie möglich laufen. Der Ernst des Spieles sollte vorher klar gemacht werden.

- **Deckenwettrennen**

Es gibt 2 Gruppen, die gemeinsam auf einer Decke eine Person transportieren müssen. Nicht nur Schnelligkeit, sondern eine gute Kooperation innerhalb der Gruppe und die Sicherheit der getragenen Person stehen im Vordergrund. Das Spiel kann auch so gespielt werden, dass die Zeit gestoppt wird und die Gruppe noch Chancen bekommt die Zeit zu verbessern. Anschließend wird die Übung reflektiert. Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, darf z.B. auch nicht gesprochen werden.

- **Förderband**

Die Gruppe bildet ein Spalier und jeder hält sich jeweils mit den Händen am gegenüberstehenden Gruppenmitglied fest. Ein Freiwilliger legt sich nun auf diese haltenden Hände. Die Gruppe versucht nun den Freiwilligen hochzuheben, abzusenken, zu schütteln, hin und her zu rollen, hin oder her zu schaukeln, oder ähnlich einem Förderband auch mal vorwärts, mal rückwärts wandern zu lassen Ruhe ist wichtig!

Geübt wird:

Vertrauensaufbau, Vermittelt das Gefühl „ich werde von der Gruppe getragen“ Geht auch wenn alle am Boden liegen und die Hände hoch halten!



- **Pantomime**

Jeder zieht den Namen eines anderen Gruppenmitgliedes und muss diesen pantomimisch darstellen. Wichtig ist es, dass keine Körpermerkmale sondern Gestiken, Mimiken, Eigenschaften und Interessen der Person dargestellt werden
Geübt wird: Offener Umgang wird geschaffen, Kritik kann geäußert werden, Kritik annehmen kann geübt werden Feedback

- **Stille**

Vor einer Entscheidung, einer Reflexion, einer Ideenfindung wird eine festgelegte Zeit der Stille durchgeführt, damit alle sich sammeln können und sich über ihren eigenen Standpunkt klar werden können. Methode wird durch den Gruppenleiter an moderiert: Alle setzen sich bequem hin und werden still, schließt eure Augen und jetzt überlegt Euch...
Geübt wird:

Klar werden über die eigenen Bedürfnisse und Interessen

- **Reflexion**

**Fragen: Was hat mir am meisten Spaß gemacht?
Was könntet ihr für eure Gruppenarbeit zu Hause mitnehmen?**

Weitere Methoden:

- Persönliche(s) Wappen/Collage erstellen
- Steckbrief / Karteikarten raten
- Außenseiterspiel (um andere Rollen als die eigene wahrzunehmen)
- Masken basteln, Schminken, Verkleiden... (nicht „ich selbst“ sein)
- Erlebnispädagogik
- Kimspele (Sinneszone)
- „Blind führen“