



# Wölflinge...

## ...finden Freundinnen und Freunde



**Wölflinge finden zu sich selbst!**

**Text aus der Ordnung:**

Wölflinge finden innerhalb der Gruppe ihren Platz und sie finden Freunde. Freundschaft heißt, Vertrauen aufzubauen und für andere da zu sein. Grundlage allen Handelns ist gegenseitige Achtung und Wertschätzung. Dabei haben sie Spaß und wollen auch anderen Freude machen. Mutig bringen sie ihre Wünsche und Kompetenzen ein und gestalten das Gruppenleben. Sie lernen voneinander und miteinander. Um einen friedlichen und fairen Umgang zu ermöglichen, erarbeiten sie Regeln und entwickeln eine positive Streitkultur.

**Methoden im ZEM 2011:**

- **Gruppenregel**

Jede Gruppe braucht Regeln! Auch eine Wölflingsgruppe. Es hat mehr Sinn diese Regeln nicht zu diktieren sondern zu erarbeiten. Mit den Kindern sie zusammen suchen. Eine mögliche Methode ist es „Teamkiller“ zu suchen. Das sind Dinge die eine Gruppe gar nicht weiter bringt und ein Gruppengefühl bzw. miteinander Arbeiten eher sprengt.

**Einige Teamkiller.**

- Gehe immer davon aus: Du bist der Beste!
- Auch wenn Du zu spät kommst: Besser als gar nicht!
- Deine Arbeit machst Du, wann Du willst, natürlich müssen sich die anderen nach Dir richten.
- Rede in jede Pause hinein!
- Gerechtigkeit ist nicht zu erreichen, schon gar nicht bei der Arbeitsaufteilung!
- Ignoriere Konflikte in der Gruppe!
- Erzähle eine Anekdote nach der anderen!
- Greife nie in das Gruppengeschehen ein!
- Fühle Dich immer persönlich angegriffen und antworte mit einem Kurzreferat!
- Erteile ungefragt Deine Top-Ratschläge!
- Lasse die anderen nie ausreden: Scheue Dich nie, Gesprächsteilnehmer zu korrigieren und zu unterbrechen!
- Rede nie von Dir selbst, bleibe sachlich und ernst, jeder Witz verdirbt die Stimmung.

Im Anschluss werden diese Regeln dann umgewandelt und mit Regeln die dem Gruppengefüge gut tun ergänzt. Man kann das Ganze auch noch auf ein großes Plakat schreiben wo jeder Wölfling unterschreibt und im Anschluss isst man feierlich Gummibärchen ;-)



# Wölflinge...

## ...finden zu sich selbst

### Kennenlernspiele

- **Ballon Namen**

Jeder Kind bekommt einen Ballon auf den es seinen Namensschreibt (am besten einfarbige Ballons die alle gleich sind). Dann Stellen sich alle in einen Kreis und werfen den Beschriebenen Ballon hoch. Verwirbeln sie vorsichtig ein wenig mit den Füßen und wenn der Spielführer das Kommando gibt nimmt jeder einen Ballon und sucht den Namensträger und übergibt ihm den Ballon. Danach startet das ganze von Vorne

- **Zipp-Zapp**

Die Spieler sitzen im Kreis. Es empfiehlt sich, vor dem Spiel eine Namensrunde zu machen, in der alle laut und deutlich ihren Namen sagen.

Ein Spieler steht in der Mitte. Seine erklärte Absicht ist es sich in den Kreis zu setzen und das traurige Dasein in der Mitte aufzugeben. Dazu deutet er auf einen Spieler im Kreis und sagt "Zipp" oder "Zapp". Der Angedeutete muss bei "Zipp" den Namen seines rechten Nachbarn sagen, bei "Zapp" den des linken.

Kann er das nicht im Rahmen einer vertretbaren Zeitspanne, muss er in den Kreis. Da die Spieler nach einiger Zeit die Namen ihrer beiden Nachbarn aus dem FF kennen und sie auf Befragen nennen können, darf der Spieler in der Mitte als dritten Befehl "Zipp Zapp" rufen. Jetzt müssen alle sofort den Platz tauschen. Durch den Plätze-Wechsel ändern sich in der Regel die Nachbarschaftsverhältnisse, so dass ein einfaches Spiel plötzlich wieder ganz schön schwierig wird.

### Gruppenspiele:

- **5 Fragen**

Jeder Teilnehmer erhält einen Zettel und einen Stift. Der Zettel wird auf den Rücken geklebt. Jetzt vermischt sich die Gruppe und verteilt sich. Auf ein Kommando sucht sich jeder einen Partner. Jetzt wird eine Frage gestellt und jeder muss für seinen gegenüber antworten und auf dessen Zettel seine Vermutung schreiben. Dann geht das ganze wieder von vorne los

- **Portraits Zeichen**

Gruppengröße 10-30

Zeit: 30 Min

Material: Papier, Stifte und Musik

Die Hälfte der Gruppe setzt sich in einem Kreis auf den Boden mit den Gesichtern nach außen. Die andere Hälfte bildet den Außenkreis und setzt sich mit dem Gesicht nach innen außen rum. Jede Person innen muss außen eine Person gegenüber sitzen haben. Sobald die Musik spielt muss die Person die außen sitzt die Person innen malen. Sobald die Musik aus geht bewegt sich die Person im Außenkreis einen Platz weiter und malt dort an dem Portrait seines Vorgängers weiter. Bis alle ein Mal rum sind. Dann wechselt der Innen und der Außen Kreis und es geht von vorne los.

Wenn alle ihr Bild haben kann man die Bilder vergleichen und bis zum Ende der Veranstaltung aufhängen.



# Wölflinge...

## ...finden zu sich selbst

- **Gegenstand absetzen**

Es werden Gruppen gebildet. So ca. 4-5 Personen pro Gruppe. Jetzt erhält jede Gruppe 10 min Zeit um sich zu überlegen wie sie denn einen Beliebigen Gegenstand (z.B. eine Streichholzschachtel) so weit wie möglich hinter einer Linie absetzen können. Nach den 10 min. müssen die Gruppen ihr Glück versuchen.

Weitere Variationen sind z.B. die Gruppen antreten zu lassen ohne dass die anderen die Lösungsidee sehen