

Das

junior -

Schülermentoren Programm

am

Steinbeis- Schulzentrum

in

Ilsfeld



Handreichung

Handreichung

Inhaltsverzeichnis

	Seite
Vorwort	
I. Organisatorischer Ablauf	
1. Vorbereitung	4
2. Gewinnung der TeilnehmerInnen	4
3. Gemeinsames Mittagessen und Dienste	4
4. Programminhalte	5
5. Elternarbeit	5
6. Abschluss – Workshop	5
7. Praxisphase	5
8. Verleihung der Zertifikate	6
9. Finanzierung	6
Anlagen	7
II. Programm – Bausteine	
Übersichts- Plan	16
1.1 Persönlichkeitstraining 1	17
1.2 Persönlichkeitstraining 2	18
1.2 Persönlichkeitstraining 3	19
1.3 Persönlichkeitstraining 4	20
2.1 Spielpädagogik 1	21
2.2 Spielpädagogik 2	22
2.3 Spielpädagogik 3	23
2.4 Spielpädagogik 4	24
3.1 Gruppenpädagogik 1	25
3.2 Gruppenpädagogik 2	27
3.3 Gruppenpädagogik 3	28
3.4 Gruppenpädagogik 4	30
4.1 Konfliktlösetraining 1	32
4.2 Konfliktlösetraining 2	34
4.3 Konfliktlösetraining 3	36

Vorwort

Zu Beginn des Schuljahres 2001/02 begannen wir mit dem Projekt **junior-Schülermentoren Programm** am Schulzentrum in Ilsfeld.

In dem vom Evangelischen Jugendwerk Württemberg eingerichteten Projektausschuss haben wir uns zuvor an der Entwicklung und der Ausarbeitung der Standards des junior-Schülermentoren Programms beteiligt.

Nach Abschluss der Projektphase führten wir das Programm weiter, da es aus unserer Sicht ein großer Verlust für die Schule wäre, wenn es unser Programm nicht mehr geben würde.

Die positiven Rückmeldungen der SchülerInnen geben uns den Mut und die Kraft weiter am Ball zu bleiben. Aber auch die gute Teamarbeit des MitarbeiterInnenteams ermutigt das Programm weiterzuführen und weiter zu entwickeln, damit es ein fester Bestandteil des Schulcurriculums werden kann.

Sollten Sie Anfragen und Anregungen haben erreichen Sie uns über e-Mail unter der Adresse: j-SMP-Ilsfeld@web.de.

Das j-SMP-Team Ilsfeld

Constanze Bäuerle

Georg Henning

Reinhold Häberle

Margit Klenck

Bernd Mauch

Jürgen Veyhl

I. Organisatorischer Ablauf

Im Folgenden wird dargestellt, wie wir das junior- Schülermentoren - Programm am Steinbeis- Schulzentrum Ilsfeld gestalten und durchführen. Die inhaltliche Grundlage unserer Programmeinheiten bilden die Standards für das junior - Schülermentoren – Programm (Stand November 2002) (Anlage 1)

1. Vorbereitung

Zur Vorbereitung und Durchführung des Programms wurde ein Team gebildet. Um das Programm an der Schule durchführen zu können, muss die Schulleitung, die Gesamtlehrerkonferenz und die Schulkonferenz informiert werden. (Anlage 2)
Zur Vorbereitung gehören auch die Belegung des Musiksaales und der Küche, sowie eine Benachrichtigung der Hausmeister .

2. Gewinnung der TeilnehmerInnen

Zu Beginn des Schuljahres stellen die Teammitglieder, die an der Schule unterrichten in den 7. Klassen der verschiedenen Schularten am Schulzentrum das Programm vor. Die interessierten SchülerInnen erhalten ein Informationsblatt (Anlage 3) mit der Auflage sich bis zu einem bestimmten Zeitpunkt wieder beim Team zu melden, um den endgültigen Anmeldebogen zu erhalten (Anlage 4). Die Anmeldung wird bei einem Teammitglied abgegeben.

Es hat sich bewährt, wenn das Team schon im Voraus überlegt, welche SchülerInnen geeignet wären. So ist eine gezielte Auswahl möglich.

Es werden höchstens 18 SchülerInnen zugelassen. Wir achten darauf, dass möglichst jede Schulart (FS, HS, RS) durch SchülerInnen vertreten ist.

Wenn sich mehr SchülerInnen anmelden, als wir aufnehmen können, wählen wir vor allem die SchülerInnen aus, die aus unserer Sicht hoffen lassen, dass sie später auch als Mentor/in tätig werden.

3. Gemeinsames Mittagessen und Dienste

Wir beginnen unsere Nachmittage mit einem einfachen Mittagessen.

Die Zubereitung der Mahlzeiten geschieht unter Anleitung der Lehrerin für Hauswirtschaft (C. Bäuerle), die zum Team gehört. Andere SchülerInnen kümmern sich darum, dass die Tische, Bänke aufgestellt und die Tische gedeckt werden.

Weitere SchülerInnen richten den Musiksaal (Unterrichtsraum).

Nach dem Essen werden Spül- und Aufräumdienste eingeteilt. Ein Teilnehmer/in verteilt die Dienste.

Der Zeitaufwand beträgt ca. 2 Schulstunden.

4. Programminhalte

Von Anbeginn des j-SMP haben wir im Team gearbeitet. Jedes Teammitglied hat einen Schwerpunkt.

Die Programmbausteine sind:

1. Persönlichkeitsbildung	4 Einheiten	Margit Klenck, Bernd Mauch
2. Spielpädagogik	4 Einheiten	Jürgen Veyhl
3. Gruppenpädagogik	4 Einheiten	Georg Henning
4. Konfliktlösetraining	4 Einheiten	Constanze Bäuerle
5. Recht	2 Einheiten	Reinhold Häberle

Ein Teammitglied koordiniert die organisatorischen Dinge.

Unsere Unterrichtsinhalte finden sich im zweiten Teil der Handreichung.

5. Elternarbeit

Für uns ist die Elternarbeit ein wichtiger Faktor.

Wir laden die Eltern und die TeilnehmerInnen zu Beginn der Ausbildung zu einem Informationsabend ein. Dort stellen wir die Inhalte der Ausbildung vor. Anhand von praktischen Beispielen erleben die Eltern ausschnittartig Teile der Ausbildungsinhalte mit.

Mit dem zweiten Elternabend schließt die „theoretische“ Ausbildung ab. Diesen Elternabend gestalten die zukünftigen MentorInnen, indem Sie die Moderation und das Programm selbst gestalten. An diesem Abend erhalten die TeilnehmerInnen eine vom Team und der Schulleitung unterzeichnete Teilnahmebescheinigung.

6. Abschluss – Workshop

Ein Höhepunkt der Ausbildung ist der Abschlussworkshop im Selbstversorgerhaus Kreuzle der über 1,5 Tage stattfindet.

Das Programm beinhaltet am ersten Vormittag den Besuch der Kletterarena in Heilbronn.

Nach dem Mittagessen findet eine Einheit Sozialtraining und Spielpädagogik statt. Im Anschluss daran bereiten die SchülerInnen einen Spieleabend vor. In der Vorbereitung der sollen sie darauf achten, dass die Spiele auch mit Eltern durchgeführt werden können.

Am Abend findet der Spieleabend statt. Am nächsten Tag wird der Ablauf des Elternabends festgelegt und das Thema Recht behandelt. Es schließt sich dann eine Information zur Praxisphase und die Auswertung des ersten Ausbildungsabschnittes an.

7. Praxisphase

Nach Abschluss des „theoretischen“ Abschnitts der Ausbildung absolvieren die TeilnehmerInnen ein Praktikum mit 10 Stunden.

Sie müssen überwiegend selbst aktiv werden, um das Gelernte in die Praxis umzusetzen. Es genügt nicht, wenn sie nur als Aufsicht am Geschehen teilnehmen. Die Praxisstunden können z. B. abgeleistet werden, indem die TeilnehmerInnen ein Spielangebot im Pausenhof machen, in einer Jugendgruppe als HelferInnen mitarbeiten, Mitarbeit in der Schulsozialarbeit, u.ä. (Anlage 5)

Die Dienste sind auf einem Nachweisblatt von den jeweils Verantwortlichen zu bestätigen. Die SchülerInnen erhalten das Zertifikat nur, wenn sie die Praxisstunden erbracht haben.

8. Verleihung der Zertifikate

Die Zertifikate werden in einer öffentlichen Veranstaltung überreicht.

Unsere Zertifikate wurden bisher im Rahmen eines Schulfestes, einer öffentlichen Gemeinderatssitzung und eines Bürgerempfangs überreicht.

9. Finanzierung

In der Projektphase wurde die Unternehmung vom Ministerium für Kultus, Jugend und Sport über das Evangelische Jugendwerk in Württemberg finanziert. Nach Ablauf der Projektphase wurde das Programm der Schulsozialarbeit am Steinbeis-Schulzentrum zugeordnet und die Sachkosten werden von der Gemeinde Ilsfeld finanziert.

Die Teammitglieder erhalten teilweise Stundenanrechnungen, teilweise arbeiten Sie in innerhalb ihres Dienstauftrages am Projekt mit.

Standards für das junior – Schülermentoren Programm (Stand 11/02)

1. Projektträger und Projektpartner

Das junior-Schülermentoren-Programm wurde im Auftrag des Ministeriums für Kultus, Jugend und Sport (MKJS) durch das Evangelische Jugendwerk in Württemberg (ejw) unter Mitarbeit des Bundes der Deutschen Katholischen Jugend (BdKJ) in der Diözese Rottenburg-Stuttgart in Zusammenarbeit mit örtlichen Mitarbeiterteams entwickelt und erprobt.

Es wird als junior-Schülermentorenprogramm (j-SMP) bezeichnet im Unterschied zum Schülermentoren-Programm, das ältere Schüler (ab 15 Jahren) als Zielgruppe hat.

Das Schülermentoren-Programm (SMP) fördert die Ausbildung für Schülermentorinnen und Schülermentoren <Soziale Verantwortung lernen> mit der kirchlichen Jugendarbeit unter der Schirmherrschaft von Kultusministerin Dr. Annette Schavan.

2. Zielsetzung

Das junior-Schülermentoren-Programm wendet sich an Schülerinnen und Schüler¹ ab 13 Jahren, in der Regel ab Klasse 7. Das j-SMP richtet sich an alle Schularten - schwerpunktmäßig jedoch an Schüler in der Haupt-, Förder- und Realschule.

Es will Schüler interessieren, aktivieren und befähigen, soziale Verantwortung zu lernen. Sie sollen als ausgebildete junior-Schülermentoren freiwillig soziale Verantwortung übernehmen. Dies geschieht in freiwilligen Angeboten in der Schule oder in der kirchlichen Jugendarbeit.

3. Standards

Die Ausbildung umfasst mindestens 30 Schulstunden in einem theoretischen und einem praktischen Bereich. Die Hälfte davon soll im Bereich A. „Kenntnisse und Fähigkeiten“ erfolgen.

A. Kenntnisse und Fähigkeiten

Im theoretischen Bereich erfolgt eine Ausbildung in den grundlegenden Fragen für eine Arbeit als junior-Schülermentor/in. Dazu gehören Themen und Fragestellungen aus den Themenfeldern:

- Persönlichkeitsbildung
- Gruppenpädagogik
- Selbstverständnis als Schülermentor/in
- Rechtsfragen für Schülermentoren
- und je nach Zielsetzung und Ausbildung der Schülermentoren
 - ein Spielleitertraining
 - eine Einführung in Grundzüge der Mediation
 - oder ähnliches.

Nach der thematischen Ausbildung kann den teilnehmenden Schülern eine Teilnahmebescheinigung mit Unterschrift der Mitarbeiter und der Schulleitung überreicht werden.

B. Erfahrungen ermöglichen, Handeln in Praxisfeldern und Fertigkeiten entwickeln

Kenntnisse und Fähigkeiten werden erprobt, Erfahrungen ermöglicht und im Handeln in ausgewählten Praxisfeldern umgesetzt. **Es entstehen Fertigkeiten und soziale Kompetenzen.** Der praktische Bereich wird **nachhaltig angelegt**, so dass Klarheit und Sicherheit über die folgende Tätigkeit als junior-Schülermentor/in erreicht werden kann. **Einsatzfelder** finden sich im Bereich der **Schule, der kirchlichen Jugendarbeit oder in diakonischen und sozialen Aufgaben.**

Der praktische Einsatz orientiert sich an folgenden **Prinzipien:**

- Nachhaltigkeit²,
- Freiwilligkeit und
- partielle Selbstverantwortlichkeit
(altersgemäß und außerhalb des Unterrichts der eigenen Klasse).

¹ Das beschriebene Programm wendet sich an Mädchen und Jungen. Im weiteren Text wird in der Mehrzahl nur eine Sprachform verwendet.

² Im Interesse der Nachhaltigkeit ist ein Zeitraum von drei oder mehr Monaten mit einem dreimaligen Einsatz pro Monat oder ein mehrtägiges Projekt sinnvoll.

Die Praxiszeit soll mindestens 15 Schulstunden umfassen. Sie erfordert eine **Begleitung durch kompetente Erwachsene** und einen Austausch mit anderen (junior-)Schülermentoren-Kandidaten. Die praktische Ausbildung wird abgeschlossen durch eine **Reflexionsphase**. Die Ausbildung erfolgt in Zusammenarbeit zwischen den verantwortlichen Lehrkräften der Schule und den Haupt- und Ehrenamtlichen der kirchlichen Jugendarbeit.

C. Zertifizierung

Nach erfolgreicher Beendigung der junior-Schülermentoren-Ausbildung erhalten die Schüler ein Zertifikat. Dort wird bestätigt, dass sie befähigt sind, „freiwillige Angebote in der Schule und in der kirchlichen Jugendarbeit mitzugestalten“. Das **Zertifikat** wird von der Kultusministerin und von dem Verantwortlichen im ejw bzw. im BdkJ unterschrieben. Die Schule wird offiziell über die Ausbildung und Qualifikation der Schüler informiert.

Die **Übergabe des Zertifikates** soll in einem festlichen, öffentlichen Akt im Blickfeld der Schule und der Öffentlichkeit erfolgen. Die Ausbildung zur junior-Schülermentorin bzw. zum junior-Schülermentor soll unter „Bemerkungen“ im Zeugnis festgehalten werden.³

4. Der rechtliche Hintergrund

Die Ausbildung der „junior-Schülermentoren“ orientiert sich am Erlass für Schülermentoren: „Soziale Verantwortung lernen“, Bekanntmachung vom 8. September 1999, Az.: VI/4-6811 231/60 Kultus und Unterricht vom 1. Oktober 1999 Nr. 16, S. 216-218.

5. Die Perspektive

Aus junior-Schülermentoren werden Schülermentoren

Mit Erreichen des 16. Lebensjahres können sich die junior-Schülermentoren für die Aufnahme als Schülermentorin bzw. Schülermentor bewerben. Die Interessierten wenden sich an die zuständigen Mitarbeiter der kirchlichen Jugendarbeit auf Orts-, Bezirks bzw. Landesebene. Wünschenswert ist eine **Beratung** der junior-Schülermentoren, in der der Weg der Ausbildung erörtert und abgesprochen wird. In diesem Zusammenhang sollen die junior-Schülermentoren auch **auf andere Schüler-mentoren-Modelle hingewiesen werden** (siehe Internet-Adressen Seite 3).

6. Kontaktadressen

Projektmoderator	Projektleitung	Projektauftraggeber
Karl Häberle Lehrer (GHS)	jetzt Götz Kanzleiter Landesreferent im ejw Haebelinstraße 1-3 70563 Stuttgart-Vaihingen 0711/9781-384	Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Postfach 10 34 42 70029 Stuttgart 07117279-2612
haeberle.kreatel@t-online.de	friedemann.stoeffler@ejwue.de	

Pilotprojekte	Projektpartner	Projektbegleitung
6 Standorte mit örtlichen Arbeiterteams und individuell entwickelten Ausbildungsprogrammen Im Zeitraum 2000-2002 80 junior-Schülermentorinnen und junior-Schülermentoren ausgebildet	Achim Wicker Bildungsreferent im BdkJ KSJ-Diözesanstelle Antoniusstraße 3 73249 Wernau 07153 / 3001-162	Landesstelle Kooperation Oberschulamt Stuttgart Thomas Hausch Oberschulamt Stuttgart Breitscheidstraße 42 70176 Stuttgart 0711/6670-145
E-Mail-Adressen siehe Punkt 7	ksj@bdkj-bja.drs.de	Thomas.Hausch@osas.kv.bwl.de

³ Beispielformulierungen: „ Felicitas Müller wurde als junior-Schülermentorin ausgebildet.“
„Felix Schulze wurde als junior-Schülermentor ausgebildet und eingesetzt.“

Internet-Adressen

Weitere nützliche Information gibt es über das Internet

→ zu den **Schülermentorenprogrammen „Soziale Verantwortung lernen“**

- smp: www.schuelermentor.de
- j-smp: www.schuelermentor.de/junior

→ vom **Projektauftraggeber: Ministerium für Kultus, Jugend und Sport**

- www.kultusministerium.baden-wuerttemberg.de/jugend
- unter dem Link: ~/Schülermentoren-Programme

finden sich weitere Angebote von entwickelten Schülermentoren-Programmen.

→ **Infos und Kontakte über mögliche Kooperationspartner**

- www.jugendnetz.de und bei den obigen Kontaktadressen

7. Pilotprojekte des junior-Schülermentoren-Programms und Mitarbeiter des Projektausschusses

- In den Schuljahren **2000 bis 2002** wurden an folgenden Standorten **80 junior-Schülermentorinnen und Schülermentoren ausgebildet.**
- **Schulartübergreifendes Projekt im Schulzentrum Ilsfeld (Haupt-, Förder-, Realschule, Klassenstufe 7)**
Reinhold Häberle, Religionspädagoge (E-Mail: haeberle.aur@t-online.de)
Heinz Daferner, Pädagogischer Berater im Schulamt Heilbronn
Jürgen Veyhl, Religionspädagoge
Georg Hennig, Evangelisches Jugendwerk Heilbronn
- **Klassenbezogenes Projekt (Kl. 8) für Pausen-Spielmentoren in den Realschulen Pliezhausen und Rottenburg/Neckar für Schüler der Klassenstufen 5 und 6**
Achim Wicker, Bildungsreferent des Bundes der Katholischen Studierenden Jugend (BdKJ) in der Diözese Rottenburg-Stuttgart (E-Mail: ksj@bdkj-bja.drs.de) mit Lehrkräften der beteiligten Schulen
- **Klassenbezogenes Projekt der Pestalozzi-Hauptschule (Kl. 6) Friedrichshafen mit integrierter Sonderschule E**
Steffen Rooschütz –Sonderschullehrer (E-Mail: Kautt-rooschuez@gmx.de)
mit der Klassenlehrerin und außerschulischen Partnern: Jugendreferent des Evangelischen Jugendwerks, Diakon und Referentin der katholischen Kirchengemeinden, Hauptamtlicher des städtischen Jugendhauses
- **Schulartübergreifendes Projekt „M“ (Miteinander) des Evangelischen Jugendwerks in Stuttgart (ejs)**
Dorrit Brandstetter und Wolfgang Dressler (E-Mail: wolfgang.dressler@ejs-online.de),
Jugendreferenten im ejs mit den Klassenlehrern und vielen Haupt- und Ehrenamtlichen.
Projekt „M“ wurde mit 6 Schulen (verschiedener Schularten) und 10 Schulklassen in 1 ½ Jahren durchgeführt. Für je zwei Schüler der beteiligten Klassen gab es zum Abschluss ein Qualifizierungstraining zum junior-Schülermentor bzw. zur junior-Schülermentorin.
- **Schulartübergreifendes Konfirmiertenprojekt der Ev. Kirchengemeinde in Magstadt**
Stefan Alger (E-Mail: stalger@web.de)
Jens Berroth in Zusammenarbeit mit Ehrenamtlichen
Langzeitprojekt (1 ½ Jahre nach dem Konfirmandenunterricht) mit gleichzeitiger Ausbildung zum Jugendgruppenleiter/ zur Jugendgruppenleiterin
- **Im Projektausschuss haben außerdem mitgearbeitet**
Aljoscha Kuch, Ehrenamtlicher und Lehrer (GHS)
Dörte Conradi (MKJS bis 12/2001)
Julia Mildner, Projektreferentin im ejw
Thomas Hausch, Landesstelle für Kooperation im Oberschulamt Stuttgart
Karl Häberle, Projektmoderator
Friedemann Stöffler, Landesreferent im ejw

Projektausschuss junior-Schülermentoren-Programm

„Soziale Verantwortung lernen“

Evangelisches Jugendwerk in Württemberg

Karl Häberle & Friedemann Stöffler

Haeberlinstraße 1-3

70563 Stuttgart-Vaihingen

junior – Schülermentoren-Programm Soziale Verantwortung lernen am Steinbeis- Schulzentrum Ilsfeld

- Kurzbeschreibung -
Stand 03/2006

TeilnehmerInnen

TeilnehmerInnen am Mentorenprogramm sind Schüler/innen aus Klasse 7 der Förderschule, der Hauptschule und der Realschule am Steinbeis-Schulzentrum in Ilsfeld. Aus den Klassen werden je drei bis vier Schüler/innen ausgewählt, die an der Ausbildung teilnehmen können.
(Kursgröße 15 – 18 TeilnehmerInnen)

Inhalte der Ausbildung

Es wird eine Ausbildung angeboten, die in Inhalt und Ausführung auf die Alterstufe der Schüler/innen zugeschnitten ist.

Als Inhalte der Ausbildung sind vorgesehen

- | | |
|---|-----|
| 1. Ich als Person (Persönlichkeitsbildung) | 4 E |
| 2. Gruppenpädagogik (Rolle als „Leiter/in“) | 4 E |
| 3. Spiele (Spielpädagogik) | 4 E |
| 4. Rechtsfragen | 2 E |
| 5. Konfliktlösetraining | 4 E |

Abschluss der Ausbildung

Die Schüler/Innen nehmen zum Abschluss ihrer Ausbildung an einem 1,5 – tägigen Workshop teil. Wir besuchen die Kletterarena, bereiten den Elternabend vor und werten den ersten Abschnitt der Ausbildung aus.

Ablauf der Ausbildung

Die Ausbildung beginnt Mitte November. Ende der ersten Ausbildungsphase ist Ende März, anschließend Arbeit in den Praktikumsfeldern. Unser Ausbildungstag ist der Montag von 13:00 Uhr bis ca. 15:30 Uhr. Der Nachmittag beginnt mit einem gemeinsamen Mittagessen.

Vorgesehene Tätigkeiten der junior – Schülermentoren (Praktikumsfelder)

Als Tätigkeitsfelder sind vorgesehen:

- Kompetente Begleitung (Paten) von Schüler/ innen aus den Klassen 1 bzw. 5.
- Angebote von Spielen im Schulhof
- Streitschlichtertätigkeit bzw. Unterstützung der bisher an Schulen tätigen Streitschlichter.
- Mitarbeit bei einer noch einzurichtenden Hausaufgabenbetreuung
- Mitarbeit beim noch einzurichtenden Schülercafe / Schülertreff
- Mitarbeit bei Projekten der SMV
- Mitarbeit in der Jugendarbeit vor Ort

Die obengenannten Tätigkeiten sind angedachte Möglichkeiten.

MitarbeiterInnen bei der Ausbildung

Constanze Bäuerle	Lehrerin	Steinbeis – Schulzentrum
Reinhold Häberle	Rel.Päd. / Studienleiter	Steinbeis – Schulzentrum / Büro des Schuldekan
Georg Henning	Jugendreferent	Evang. Jugendwerk Heilbronn
Margit Klenck	Beratungslehrerin	Schulaufsichtsamt Heilbronn
Kathleen Kampes	Jugendreferentin	Distrikt Süd (Praxisbegleitung)
Bernd Mauch	Schulsozialarbeiter	Steinbeis – Schulzentrum
Jürgen Veyhl	Religionspädagoge	Steinbeis – Schulzentrum

Mail-Kontakt: j-SMP-Ilsfeld@web.de

Info Info Info Info Info Info Info Info Info

Ausbildung zum junior - Schülermentor/in



Soziale Verantwortung lernen

Wann geht es los?

Wir beginnen unsere neuen Ausbildungsabschnitt am

**Montag, 07.11.05
von 13:00 bis 15:30 Uhr**

Wir treffen uns dann bis Ende März 2006 jeden Montag.

Die Ausbildung

Damit du nach dem vormittäglichen Unterrichtsstress nicht verhungert bist bereiten wir zuerst zusammen ein einfaches Mittagessen in der Schulküche (Hauptschule) zu.

Anschließend finden die „Unterrichtsstunden der besonderen Art“ statt:

Du wirst dort etwas über deine Stärken erfahren. Erleben, wie man mit größeren Gruppen Spiele macht. Einüben wie man einen Streit schlichtet.

Der erste Teil der Ausbildung schließt mit einem Abschlussworkshop (u.a. Kletterarena) ab. Im zweiten Teil der Ausbildung bist du gefordert.

Die Aufgaben

Du darfst auf dem Schulhof Spiele für andere SchülerInnen anleiten. Als ausgebildeter Schülermentor/in Patenschaften für jüngere SchülerInnen übernehmen. Und wenn es dir Spaß macht, als Helfer/in z.B. in einer Jugendgruppe der Kirchengemeinde oder des Sportvereins mitarbeiten.

Was bringt es dir?

Du erhältst nach dem ersten Teil der Ausbildung eine Teilnahmebescheinigung, die du deinem Zeugnis beifügen kannst. Nachdem du erfolgreich deine praktischen Aufgaben erledigt hast, gibt es eine Urkunde vom Ministerium für Kultus, Jugend und Sport.

Interesse?

Dann melde dich schnell bei Frau Bäuerle, Herr Mauch, Herr Veyhl oder Herr Häberle

Anlage 4 (Vorderseite)

Wie geht es anschließend weiter?

Die TeilnehmerInnen dürfen in der Schule, auf dem Schulhof Spiele für andere SchülerInnen anleiten. Als gut ausgebildeter Schülermentor/in Patenschaften für jüngere SchülerInnen übernehmen. Und wenn es mal zwischen Schülern Krach gibt, dann wissen sie Bescheid, wie ein Streit auch ohne Gewalt gelöst werden kann. Und wenn jemand Lust hat, jüngeren SchülerInnen bei den Hausaufgaben helfen. Wenn die TeilnehmerInnen dann Interesse haben in einer Jugendgruppe (z. B. in der Kirchengemeinde oder Sportverein) mitzuarbeiten, dann ist das auch möglich.

Wer sind die Verantwortlichen der Ausbildung?

Constanze Bäuerle	Lehrerin	Steinbeis – Schulzentrum
Reinhold Häberle	Rel.Päd. / Studienleiter	Steinbeis – Schulzentrum
Georg Henning	Jugendreferent	Evang. Jugendwerk Heilbronn
Margit Klenck	Beratungslehrerin	Staatl. Schulamt Heilbronn
Bernd Mauch	Schulsozialarbeiter	Steinbeis – Schulzentrum
Jürgen Veyhl	Jugendreferent / Rel.Päd.	Steinbeis – Schulzentrum

Die Träger des Projekts sind

Büro des Schuldekans Heilbronn und Brackenheim (Ansprechpartner: Reinhold Häberle) in Zusammenarbeit mit dem Evang. Jugendwerk Heilbronn (Ansprechpartner: Georg Henning), Staatl. Schulamt Heilbronn (Ansprechpartnerin: Margit Klenck), dem Steinbeis- Schulzentrum (Ansprechpartnerin: Constanze Bäuerle) und die Schulsozialarbeit am Steinbeis- Schulzentrum (Ansprechpartner: Bernd Mauch)



Elterninfo

und

Anmeldung

zum

junior-Schülermentoren -

Programm

- Soziale Verantwortung lernen -

Steinbeis – Schulzentrum Ilsfeld

Ich nehme an der Ausbildung zum Schülermentor/in teil und verpflichte mich zu regelmäßiger Teilnahme an den Veranstaltungen und zu einer anschließenden Praxisphase.

Name

Vorname

Klasse

Geburtstag

Straße

Ort

Telefon

Datum

Unterschrift Schüler / in

Unterschrift Erziehungsberechtigte

Rückgabe der Anmeldung bis spätestens 24.10. an einen der beteiligten Lehrer.

Wann beginnen wir?

Wir beginnen am
Montag, 07.11.05
von 13:00 Uhr bis 15:30 Uhr
im Steinbeis – Schulzentrum
(Küche Hauptschule)

Zu Beginn des Nachmittags gibt es ein einfaches Mittagessen, das wir selbst zubereiten.

Was erwartet die TeilnehmerInnen ?

Wir erwarten die TeilnehmerInnen jeden Montag bis März 2006 zur Ausbildung. Anschließend findet eine Praxisphase statt. (Terminplan siehe unten)

Sie werden in den „Unterrichtsstunden“ besonderer Art unter anderem etwas über ihre Stärken erfahren, erfahren wie man mit größeren Gruppen Spiele anleitet, wie man einen Streit ohne Gewalt schlichtet. Der erste Ausbildungsteil schließt mit zwei Abschlusstagen (Abschlussworkshop) ab.

Termine

November	07.	14.	21.	28.
Dezember	05.	12.	19.	
Januar		16.	23.	30.
Februar	06.	13.	20.	
März	06.	13.	20.	
<i>März</i>			<i>28.</i>	<i>29.</i>

1. Eltern-Info-Abend
- 28./ 29.3. Abschlussworkshop Kreuzle
2. Eltern – Info - Abend
- Übergabe der Zertifikate

Die Termine für die Eltern – Info – Abende und die Übergabe der Zertifikate werden noch bekannt gegeben.

Wir bitten dringend darum die Termine einzuhalten. Im Verhinderungsfall aus wirklich wichtigem Grund, bitten wir um eine schriftliche Entschuldigung.

Merkblatt für das Praktikum

1. Ziel

Im Praktikum soll die Schülerin/der Schüler die im ersten Teil der Ausbildung erworbenen Kenntnisse selbstständig in die Praxis umsetzen.

Es ist daher nicht möglich, dass das Praktikum überwiegend darin besteht Aufsicht über eine Gruppe zu führen.

2. Dauer

Bis Mitte November des jeweiligen Ausbildungsjahrgangs sind 10 Stunden (Vollzeit) praktischer Tätigkeit nachzuweisen. Zur Bestätigung wird von der Teilnehmerin/dem Teilnehmer ein Nachweisblatt geführt.

3. Nachweisblatt

Zur Bestätigung eines Einsatzes wird von der Teilnehmerin / dem Teilnehmer ein *Nachweisblatt* geführt.

Was kann eine Schülermentorin/ ein Schülermentor leisten ?

Die Schülermentorin/ der Schülermentor kann nicht als Mitarbeiter/in eingesetzt werden. Sie können im Praktikum eine Tätigkeit als Helfer/in und einzelne Phasen (z.B. Spiele anleiten) in der Gruppenarbeit übernehmen. In der Vor- u. Nachbereitungsphase muss eine Betreuung erfolgen.

Information / Bestätigung der Praktikumsstelle

Die Praktikumsstelle erhält ein Merkblatt. Damit Kontakt zur Praxisstelle aufgenommen werden kann, füllt die Praxisstelle ein *Bestätigungsblatt* aus. Die Einsätze werden auf dem *Nachweisblatt* bestätigt.

Mögliche Praxistätigkeiten

- Pausenspiele auf dem Schulhof
- HelferIn in einer Jungschargruppe
- HelferIn in einer Sportgruppe
- HelferIn im Kindergarten
- Spielangebot bei einer Veranstaltung
- Mitarbeit bei der Schulsozialarbeit

Bevor die Praxistätigkeit aufgenommen wird, muss eine Absprache mit dem j-SMP Leitungsteam erfolgen.

II. Programm - Bausteine

Termin –Planung Schuljahr 05 / 06

Montags: 12.45 bis ca. 14:00 Uhr Mittagessen mit Vorbereitung (Schulküche HS)
14:00 bis ca. 15:30 Uhr Ausbildungs – Programm (Musiksaal HS)

		Programm	
1.	07.11.	Einführung (Button, Steckbrief, Vorstellung Team) Persönlichkeitstraining 1	Team Margit / Bernd
2.	14.11.	Persönlichkeitstraining 2	Margit / Bernd
3.	21.11.	Persönlichkeitstraining 3	Margit / Bernd
4.	28.11.	Persönlichkeitstraining 4	Margit / Bernd
5.	05.12.	Spielpädagogik 1	Jürgen
6.	12.12.	Spielpädagogik 2	Jürgen
7.	19.12.	Spielpädagogik 3	Jürgen
8.	16.01.	Spielpädagogik 4	Jürgen
9.	23.01.	Gruppenpädagogik 1	Georg
10.	30.01.	Gruppenpädagogik 2	Georg
11.	06.02.	Gruppenpädagogik 3	Georg
12.	13.02.	Gruppenpädagogik 4	Georg
13.	20.02.	Konfliktlösetraining 1	Constanze
14.	06.03.	Konfliktlösetraining 2	Constanze
15.	13.03.	Konfliktlösetraining 3	Constanze
16.	20.03.	Konfliktlösetraining 4	Constanze

Änderungen möglich

Termin Workshop

Ort:: Kreuzle

28.03.	Di	Kletterarena HN Vorbereitung Elternabend Teil 1	
29.03.	MI	Recht Vorbereitung Elternabend Teil 2	

Termine Elternabend

10.11.		Elternabend 1	Musiksaal GHWRS
05.04.		Elternabend 2	Musiksaal Realschule

Termin Zertifikat Übergabe

		Bürgerempfang	Rathaus
--	--	---------------	---------

1.1	Persönlichkeitstraining
Ziel	Kennenlernen, Vorstellung(en), Ich-Sein (Wer bin ich?)
Zeit	1,5 Stunden

Material	Buttonmaschine mit Zubehör für Namensschilder Digitalkamera Arbeitsblatt 1/1
-----------------	--

Ablauf	<ul style="list-style-type: none"> • Organisatorisches, Besprechungen und Regeln zum Ablauf des Schülermentorenprogramms • Einstieg: Sitzkreis mit „Namen rufen“, verbunden mit „Blitzlicht“. Jeder stellt sich mit Namen und einem für sich passenden positiven Eigenschaftswort (welches mit dem gleichen Anfangsbuchstaben wie der Vorname beginnt) vor und erzählt, wie es ihm/ihr heute geht. (Bsp.: „Ich bin die sonnige Sabine und mir geht’s heute...“) • es werden Bilder von jedem einzelnen gemacht, die für die nächste Sitzung benötigt werden • Arbeitsblatt 1.1.1 in Partnerarbeit: Dies fällt mir spontan zum junior-Schüler-Mentorenprogramm ein! • Reflexion
---------------	---

Literatur	Baer, Ulrich: 666 Spiele für jede Gruppe und alle Situationen, Seelze 1994 Ministerium für Kultus, Jugend und Sport B.-W.: Sozialverhalten lernen. Stuttgart 1999 Nock, H. / Leinenbach, I.: Selbstvertrauen fördern. Blattsammlung 1995 Portmann, R. / Schneider, E. : Spiel zur Entspannung und Konzentration, München 1993
------------------	--

Programm - Bausteine

1.2	Persönlichkeitstraining
Ziel	Ich-Sein, Gefühle, Selbst- und Fremdwahrnehmung
Zeit	1,5 Stunden

Material	Arbeitsblatt 1.2.1 Arbeitsblatt 1.2.2 Familien - Karten
-----------------	---

Ablauf	<ul style="list-style-type: none"> • Einstieg: Begrüßung auf verschiedene Art und Weise. Die Schüler bewegen sich frei im Raum und begrüßen sich Unterschiedlich: Mit den Händen, mit den Füßen, mit dem Rücken.... • Das Maier-Spiel: Es gibt die Familien Meyer, Maier, Meier, Mayer zur Gruppeneinteilung, auf vier Tischen liegen Karten für die jeweilige Familie und Arbeitsblatt 1.2.1 (mein Porträt) Raterunden in den Gruppen, auf wen passen die Eigenschaften, die im Arbeitsblatt beschrieben wurden (ein Spielleiter, die restl. Gruppe rät - Er richtig rät, wird neuer Spielleiter) • Es läuft aktuelle und fetzige Musik, die Kids laufen durch den Raum Bei Unterbrechungen sollen sie sich mit dem Gegenüber über verschiedene Themen (Hobby, Ärger in der Schule, Freunde, j-SMP etc.) unterhalten. • Mein Wappen` (AB 1.2.2) wird ausgeteilt, angefangen und zuhause fertig gestellt. • Reflexion
---------------	--

Literatur	Baer, Ulrich: 666 Spiele für jede Gruppe und alle Situationen, Seelze 1994 Ministerium für Kultus, Jugend und Sport B.-W.: Sozialverhalten lernen. Stuttgart 1999 Nock, H. / Leinenbach, I.: Selbstvertrauen fördern. Blattsammlung 1995 Portmann, R. / Schneider, E. : Spiel zur Entspannung und Konzentration, München 1993
------------------	--

Programm - Bausteine

1.3	Persönlichkeitstraining
Ziel	Selbst- und Fremdwahrnehmung, verbale und nonverbale Kommunikation, Empathie
Zeit	1,5 Stunden

Material	
	Arbeitsblatt 1.3.1 Arbeitsblatt 1.3.2 Arbeitsblatt 1.3.3 Bildkarten

Ablauf	
	<ul style="list-style-type: none"> • Einstieg: Durcheinander gehen / sich bewegen. Die Schüler bewegen sich im Raum, wahlweise tanzend, springend, rennend, auf Zehenspitzen, als ob man winzig klein wäre, keine Muskeln mehr hätte, einen Körper aus Glas hätte, eine Sechseck in Mathe zurückerhalten hätte...etc. Dabei den Begriff der Körpersprache einführen!! • Besprechung des Arbeitsblattes 1.3.1 („Mein Wappen“) • Sitzkreis. Bildkarten liegen in der Mitte des Kreises. Schüler bewegen sich um die Bilder und greifen sich eines heraus, setzen sich auf ihren Platz und erklären, warum sie dieses Bild ausgewählt haben („Ich mag dieses Bild, weil...“) • Atomspiel zur Gruppenbildung: Schüler bewegen sich in Kreismitte, auf Zuruf bilden sie Atome bis sie genau sechs sind. • Chamäleon-Spiel (AB 1.3.2) zur Selbst- und Fremdeinschätzung (AB mit ROT einzeichnen: So sehe ich mich / mit GRÜN einzeichnen: so wäre ich gerne / so sehe ich xy: BLAU zur Fremdeinschätzung - Besprechung: Gibt es vorwiegend Übereinstimmungen, wo Unterschiede? • Bingo-Spiel (AB 1.3.3) • Reflexion

Literatur	
	Baer, Ulrich: 666 Spiele für jede Gruppe und alle Situationen, Seelze 1994 Ministerium für Kultus, Jugend und Sport B.-W.: Sozialverhalten lernen. Stuttgart 1999 Nock, H. / Leinenbach, I.: Selbstvertrauen fördern. Blattsammlung 1995 Portmann, R. / Schneider, E. : Spiel zur Entspannung und Konzentration, München 1993

Programm - Bausteine

1.4	Persönlichkeitstraining
Ziel	Empathie, gegenseitige Rücksichtnahme, Entspannung
Zeit	1,5 Stunden

Material	
Schwungtuch Arbeitsblatt 1.4.1 Arbeitsblatt 1.4.2 Arbeitsblatt 1.4.3 Arbeitsblatt 1.4.4	

Ablauf	
<ul style="list-style-type: none"> • Einstieg: Schwungtuch. Regeln Schwungtuch, es kann nicht von jedem losgelassen werden, Platzwechsel auf andere Seite • Gefühlsworträtsel in Partnerarbeit (Arbeitsblatt 1.4.1) • Welches Wort passt zu welchem Gesichtsausdruck? (Arbeitsblatt 1.4.2) • Wutzettel (Arbeitsblatt 1.4.3) • Partielle Muskelentspannungen (Arbeitsblatt 1.4.4) • Reflexion 	

Literatur	
Baer, Ulrich: 666 Spiele für jede Gruppe und alle Situationen, Seelze 1994 Ministerium für Kultus, Jugend und Sport B.-W.: Sozialverhalten lernen. Stuttgart 1999 Nock, H. / Leinenbach, I.: Selbstvertrauen fördern. Blattsammlung 1995 Portmann, R. / Schneider, E. : Spiel zur Entspannung und Konzentration, München 1993	

Programm - Bausteine

2.1	Spielpädagogik
Ziel	Die Jugendlichen sollen selbstständig ein Gruppenspiel mit Kindern vorbereiten, erklären und durchführen können.
Zeit	1,5 Stunden

Material	
	Kärtchen

Ablauf	
	<ul style="list-style-type: none"> • Im Gruppengespräch notieren die Mentoren auf Kärtchen, was für verschiedene Arten von Spiele sie kennen. Es soll zunächst ein großer Überblick geschaffen werden, der verdeutlicht, dass es sehr unterschiedliche Spielformen gibt, z.B. Brettspiele, PC-Spiele, Kreisspiele, Wettkampfspele, Schreibspiele, Vertrauensspiele, Wahrnehmungsspiele, Kennenlern -Spiele, Actionspiele etc. • Diese Spielformen werden einem Rahmen zugeordnet, für wen sind die Spiele geeignet, bei welchem Anlass kann man welches Spiel durchführen, welche Voraussetzungen müssen gegeben sein etc. • Die Mentoren berichten, welche Spiele sie selbst kennen und versuchen eine erste Einordnung. • Anschließend spielt die Gruppe unter Anleitung einige sehr bekannte Spiele, wie z.B. „Obstsalat“ oder „Zipp-zapp“. Die Mentoren sollen in der eigenen Gruppe Spielerfahrungen machen und anschließend ihre persönlichen Eindrücke und Gefühle wiedergeben. Wichtig ist auch, dass sie langsam untereinander Vertrauen aufbauen, es riskieren, die eigenen Schwächen zu zeigen und sich auf neue Gruppenerfahrungen einlassen.

Literatur	
	<p>Irene Flemming, Spielekartei „Stöcke, Steine, Luftballons“ Gruppenspiele mit einfachem Material, Grünwald-Verlag Birgit Fuchs, Spiele fürs Gruppenklima, Don Bosco Verlag Ulrich Baer, 666 Spiele, Kallmeyer-Verlag</p>

Programm - Bausteine

2.2	Spielpädagogik
Ziel	Die Jugendlichen sollen selbstständig ein Gruppenspiel mit Kindern vorbereiten, erklären und durchführen können.
Zeit	1,5 Stunden

Material	
	Spielvorlagen

Ablauf	
	<ul style="list-style-type: none"> • Die Mentoren bilden Zweiertteams und suchen sich aus einem Fundus von Spielvorschlägen ein Spiel aus. • Die Aufgabe: Das Spiel vorbereiten und anschließend mit der Gesamtgruppe durchführen. Nach dem Spiel haben sie Gelegenheit, ihre eigenen Eindrücke und Bewertungen zu äußern. • Die Gruppe gibt ihr Statement ab: Wie wurde das Spiel erklärt? Hat es Spaß gemacht? War es altersentsprechend? • Die durchgeführten Spiele mit den Auswertungen werden sammeln die Mentoren in ihrem Ordner, sie sollen einen Fundus an Spielen bilden, damit sie diese immer „griffbereit“ haben.

Literatur	
	<p>Irene Flemming, Spielekartei „Stöcke, Steine, Luftballons“ Gruppenspiele mit einfachem Material, Grünewald-Verlag Birgit Fuchs, Spiele fürs Gruppenklima, Don Bosco Verlag Ulrich Baer, 666 Spiele, Kallmeyer-Verlag</p>

Programm - Bausteine

2.3	Spielpädagogik
Ziel	Die Jugendlichen sollen selbstständig ein Gruppenspiel mit Kindern vorbereiten, erklären und durchführen können.
Zeit	1,5 Stunden

Material	
Spielvorlagen	

Ablauf	
<ul style="list-style-type: none"> • Die Mentoren bilden Zweiertteams und suchen sich aus einem Fundus von Spielvorschlägen ein Spiel aus. • Die Aufgabe: Das Spiel vorbereiten und anschließend mit der Gesamtgruppe durchführen. Nach dem Spiel haben sie Gelegenheit, ihre eigenen Eindrücke und Bewertungen zu äußern. • Die Gruppe gibt ihr Statement ab: Wie wurde das Spiel erklärt? Hat es Spaß gemacht? War es altersentsprechend? • Die durchgeführten Spiele mit den Auswertungen werden sammeln die Mentoren in ihrem Ordner, sie sollen einen Fundus an Spielen bilden, damit sie diese immer „griffbereit“ haben. 	

Literatur	
<p>Irene Flemming, Spielekartei „Stöcke, Steine, Luftballons“ Gruppenspiele mit einfachem Material, Grünewald-Verlag Birgit Fuchs, Spiele fürs Gruppenklima, Don Bosco Verlag Ulrich Baer, 666 Spiele, Kallmeyer-Verlag</p>	

Programm - Bausteine

2.4	Spielpädagogik
Ziel	Die Jugendlichen sollen selbstständig ein Gruppenspiel mit Kindern vorbereiten, erklären und durchführen können.
Zeit	1,5 Stunden

Material	
Spielvorlagen	

Ablauf	
<p>Die Mentoren lernen an weiteren Spielen, dass die vorausgegangenen Themen (Persönlichkeitsfindung, Gruppenpädagogik) eng mit der Spieldurchführung und ihrer Person zusammen hängen: Denn sie müssen Selbstbewusstsein entwickeln, vor einer Gruppe zu reden, einen Spielaufbau erklären. Sie sollen sich Autorität in Konfliktfällen während des Spieles verschaffen können, Gruppenphasen erkennen, wann man welches Spiel durchführen kann usw. Die spezielle Ausrichtung für die Spielauswahl ist dabei das Pausenhofspielangebot für Grundschüler während der Großen Pause. In dieser Einheit werden Fragen der Mentoren aufgegriffen, die bisher noch nicht zutage traten, sie dient der Vertiefung und Festigung.</p>	

Literatur	
<p>Irene Flemming, Spielekartei „Stöcke, Steine, Luftballons“ Gruppenspiele mit einfachem Material, Grünewald-Verlag Birgit Fuchs, Spiele fürs Gruppenklima, Don Bosco Verlag Ulrich Baer, 666 Spiele, Kallmeyer-Verlag</p>	

Programm - Bausteine

3.1	Gruppenpädagogik
Ziel	Durch das Medium Zeichnung können die Jugendlichen wichtige Qualitäten des eigenen Selbst entdecken und empfinden.
Zeit	1,5 Stunden

Material	
	DIN A3 Blätter Farbstifte

Ablauf	
	<ul style="list-style-type: none"> • „ Es gibt viele Möglichkeiten, um herauszufinden, wer wir sind und was uns charakterisiert. Ein Weg ist das Malen. • Ich möchte, dass ihr heute einen Baum malt. Malt einen Baum, der euch gefällt, welche Art Baum ihr malen wollt, wie groß er sein soll, welche besondere Gestalt, welche Farbe er haben soll. Soll er Blüten und Früchte trage; soll er ein alter oder junger Baum sein? Ihr werdet nachher sehen, dass alle Bäume sehr unterschiedlich sein werden. Malt schweigend und sprecht mit niemandem. Konzentriert euch ganz darauf, einen Baum zu schaffen, der euch wirklich gefällt. Freut euch am Malen, und freut euch, wie euer persönlicher Baum langsam auf dem Papier Gestalt annimmt. Ich werde ein wenig Musik machen, während ihr malt. (Zeit 15 Minuten) • Nun schreibt noch euren Namen und das heutige Datum unter das Bild.....Kommt dann in Vierergruppen zusammen... Von jeder Schulart, Jungen und Mädchen gemischt. Ich möchte, dass jeweils eine/einer sein Bild in die Mitte lege und von seinem Baum spricht, als wäre er/sie selbst der Baum. Es kann zum Beispiel gesagt werden: Ich bin ein alter Ölbaum. Ich bin kräftig gebaut und aus gutem Holz. Ich bin über und über mit saftigen Früchten behängt und habe tiefe Narben in meinem Stamm. „Die Vögel sitzen gern in meinen Zweigen.“ Während ihr euch als Baum beschreibt, überlegt, ob einige Charakteristika (bezeichnend, hervorstechende Eigenschaft) des Baumes auch auf euch als Person zutreffen. Die anderen können euch helfen, indem sie euch vielleicht auf Dinge aufmerksam machen, die ihr in eurer Zeichnung überseht. Wenn sich jede/jeder auf diese Weise mit ihrem Baum identifiziert (Begriffe oder Gegenstände als ein und die selben betrachten) hat, könnt ihr euch kurz darüber austauschen, wie weit ihr der Meinung seid, dass die Qualitäten (Beschaffenheit) des Baumes gleichzeitig Qualitäten derjenigen sind, welche den Baum gemalt hat. (Zeit 20 Minuten)

- Kommt nun zum großen Kreis zurück.... haltet alle eure Bilder in die Höhe. Sagt euch eure Eindrücke von den Bildern, die ihr jetzt neu seht. (Zeit 5 Minuten).
- Schreibt „ Ich bin“ auf das Bild fügt eure Eigenschaften hinzu. Bunt, schlank schön... .Jetzt steht auf und haltet eure Bäume vor die Brust, so dass diese für die anderen sichtbar sind. **Ich lade euch ein zu einem Spaziergang durch den Wald.** Wenn ihr einem Baum begegnet, bleibt stehen und lest die Inschrift vor, indem ihr auf dem **ich bin, du bist** macht. So zum Beispiel: Miriam du bist bunt, schlank und schön“. Vergesst nicht, den Namen des Gegenübers zu erwähnen.
- Kommt nun in den großen Kreis zurück, damit wir die Übung auswerten können.
- **Auswertung:**
 - Wie hat mir diese Übung gefallen?
 - Wie weit sind die Eigenschaften des Baumes auch meine eigenen?
 - Bei welchen Gelegenheiten zeige ich meine Eigenschaften?
 - Wie habe ich mich bei dem Waldspaziergang gefühlt?
 - Wie habe ich reagiert, wenn ich angesprochen wurde?
 - Wessen Baum hat mir gut gefallen?
 - Wer hatte einen ähnlichen Baum wie ich?
 - Wie fühle ich mich jetzt? Was möchte ich sonst noch sagen.

Literatur

Klaus W. Vopel, Interaktionsspiele für Jugendliche, Band 2.

Programm - Bausteine

3.2	Gruppenpädagogik
Ziel	Erleben und Diagnose der Probleme und Konflikte bei gemeinsamer Problemlösung ohne gegenseitiges Dominieren. Darstellen eigener unbewusster Hinderungs- und Fördermöglichkeiten der Gruppenlösung durch Fixierung auf die eigene Partiaallösung.
Zeit	1,5 Stunden

Material	
	Pro Kleingruppe (Max. 4 Personen) 1 Ei, 25 Strohhalme, 1,12 m Klebefilm

Ablauf	
	<ul style="list-style-type: none"> • Ein rohes Ei mit maximal 25 Strohhalmen und 125 cm Klebefilm so verpacken, dass es einen Sturz aus 2,5 m Höhe heil übersteht. Es dürfen keine anderen Materialien benutzt werden. • Nach der Fertigstellung der Eierrettungssysteme sucht jede Kleingruppe dafür einen passenden Namen. • Für die Konstruktionsphase hat die Gruppe 40 Minuten Zeit. • Vor der abschließenden Testphase präsentiert jede Kleingruppe ihr Rettungssystem den anderen in dem Name und Funktionsweise erklärt werden.

Literatur	

Programm - Bausteine

3.3	Gruppenpädagogik
Ziel	<p>Erleben und Diagnose der Probleme und Konflikte bei gemeinsamer Problemlösung ohne gegenseitiges Dominieren. Darstellung eigener unbewusster Hinderungs – und Förderungsmöglichkeiten der Gruppenlösung durch Fixierung auf die eigene Partiaallösung. Universell verwendbar, auch für Kurzveranstaltungen, außerdem zu Beginn jeder Phase, in der Kooperation notwendig ist.</p>
Zeit	1,5 Stunden

Material	
Arbeitsblatt 3.3.1	

Ablauf	
<p>Phase 1</p> <p>Aus der Gruppe wird ein Freiwilliger gebeten sich als „Sender“ für eine einfache Übung zur Verfügung zu stellen. Der Spieler setzt sich mit dem Rücken zur Gruppe und darf von diesen keinerlei Informationen erhalten. Er bekommt einen Zettel mit einer eingezeichneten Sequenz von sechs Rechtecken (Arbeitsblatt 3.3.1). Dann erhält er folgenden Auftrag: „Beschreibe den Teilnehmern mit Worten, was du siehst. Die Angaben sollen so sein, dass nach Möglichkeit die Teilnehmer in der Lage sind, die Rechtecke in der richtigen Lage nachzuzeichnen.“</p> <p>Spielregeln für die Teilnehmer:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Der „Sender“ darf nicht gefragt werden. 2. Jeder soll nach Möglichkeit die Übung für sich machen, d.h. er soll seine eigene Zuhörfähigkeit überprüfen. 3. Die Übung besteht aus mehreren Teilen. Sollte jemand einmal nicht mitkommen, setzt er vorübergehend aus und fängt bei einem neuen Abschnitt wieder an. 4. Jeder setzt sich so, dass genügend Platz vorhanden ist. (nicht beim Nachbarn anschauen) 5. Alle Hilfen für den „Sender“ sind zu unterlassen (Ausrufe wie „schneller, noch einmal“ , Lachen bei ungünstigen Formulierungen). <p>Die Zeit, die der Sender braucht, um die sechs Rechtecke seinem Publikum zu übermitteln, wird notiert.</p> <p>Nach Abschluß der Ansage bittet man den Sender um seine Schätzung: Wie viele Teilnehmer haben seiner Meinung nach sechs richtig, fünft, vier, usw.</p>	

Phase 2

Der Sender bleibt mit dem Rücken zum Publikum sitzen und erhält einen neuen Zettel mit Rechtecken. (2)

Die Anweisung lautet: „Bitte beschreibe den Teilnehmern mit Worten, was du siehst. Die Aufgabe besteht darin, die Rechtecke so zu beschreiben, dass möglichst viele Teilnehmer alles richtig haben. Zum Unterscheid von der ersten Übung darfst du gefragt werden; das Herzeigen des Blattes ist jedoch nicht erlaubt.“

1. Spielregeln für die Teilnehmer: Der Sender muss, solange gefragt werden, bis jeder Teilnehmer hundertprozentig überzeugt ist, dass er die Rechtecke richtig gezeichnet hat. Es ist erlaubt, Hilfe zu geben und zu erbitten, das heißt: Jeder kann sich bei anderen Teilnehmern informieren, man kann andere auf Fehler aufmerksam machen, man kann sich organisieren...
2. Die Zeit, die der Sender diesmal braucht, wird wieder notiert.
3. Der Sender und die Teilnehmer werden um die Schätzung gebeten.
4. Auswertung der Übung

Alle Zahlen auf ein Plakat schreiben. Was fällt euch auf, wenn ihr die Zahlen anschaut?

- Einwegkommunikation geht wesentlich schneller
- Überschätzung des Senders
- Überschätzung der Zuhörer
- Besseres Ergebnis bei Rückkoppelung
- Notizen machen!!!
- Auffällige Verhaltensweisen: Ungeduld
- Aggressive Fragen, Ärger beim Sender
- Wenig Teamarbeit
- Geringe Organisation.....
- Die Schuld ist nicht beim Sender zu suchen!
- Es geht nicht um "richtig" und „falsch“ es geht um die Frage, wie schwierig Verständigung ist.

Folgende Schwierigkeiten lassen sich ableiten:

- Der Sender teilt die Fakten nicht mit, die ihm selbstverständlich erscheinen (Gesamtübersicht, Berühren der Rechtecke, Lage der Rechtecke)
- Der Sender spricht zu schnell

Die Empfänger brauchen mehr Zeit, um die Informationen zu verarbeiten.

Die gemeinsame Sprache fehlt, bzw. muss im zweiten Teil der Übung erarbeitet werden.

Literatur

„Das Methoden-Set“ Reinhold Rabenstein Ökotopia Verlag

Programm - Bausteine

3.4	Gruppenpädagogik
Ziel	Die Teilnehmer sollen sich mit Rollen in der Gruppe auseinandersetzen
Zeit	1,5 Stunden

Material	
Material Plakate Stifte, Würfel, Spielfiguren	

Ablauf	
<p>2 Gruppen bilden. Die beiden Untergruppen befassen sich mit den Merkmalen der wichtigsten Gruppenrollen. (z.B. Außenseiter Clown) Die Gruppe zeichnet gemeinsam die 111 Spielfelder auf ein großes Blatt Papier, beginnend mit dem Startpunkt 1, endet beim Zielpunkt 100 und beim Mittelpunkt 50 eine Schleife von 11 Feldern einfügend. Als nächstes legt die Gruppe 13 Rollenfelder fest und bestimmt den Rollen gemäße Rechte oder Pflichten. (z.B. Außenseiter hat in der Gruppe nichts mitzubestimmen) die zu Teil den Spielablauf betreffen und zum –Teil die Spielergruppe selbst berühren. Die sich so ergebenden Spielregeln lauten: Feld 6: Du bist der Ehrgeizling der Gruppe. Du darfst ein Mal mogeln, wenn es kein Mitspieler merkt. Feld 11: Du hast die Führungsposition erlangt. Als Führerin darfst du bestimmen, was alle übrigen Mitspielerinnen, die nach dir auf das Feld kommen, zu tun haben. Feld 19: Du bist die Managerin der Gruppe. Rücke die Figuren aller übrigen Spielerinnen fünf Felder weiter – nur nicht deine eigene. Feld 25: Du bist die Drückebergerin. Suche du eine Mitspielerin, die für dich die nächsten drei Mal würfelt und deine Figur zieht. Feld 36: Du bist die Beflissene. Würfel für jede Mitspielerin ein Mal und ziehe für sie. Feld 41: Du bist das Schwarze Schaf. Du musst zwei Mal aussetzen. Feld 50: Du bist die Außenseiterin. Du musst den Umweg von 11 Feldern machen. Feld 59: Du bist der Clown. Versuche, deine Mitspielerinnen zu Lachen zu bringen. Sie dürfen erst ziehen, wenn mindestens eine gelacht hat. Feld 67: Du bist die Schmeichlerin. Sage allen deinen Mitspielerinnen etwas Nettes oder Freundliches. Feld 77: Du bist die Diktatorin. Du kannst für das Feld 81 eine Spielregel festlegen, die alle, die auf dieses Feld geraten, erfüllen müssen. Feld 89: Du bist die Vermittlerin. Du rückst die vorderste Figur zehn Felder zurück und die hinterste zehn Felder vor. Feld 95: Du bist die Kritikerin. Sage allen Mitspielerinnen, was dir an diesen nicht gefällt. Feld 100: Du bist der Star der Gruppe. Alle Mitspielerinnen müssen dir Applaus spenden. Es wird mit normalen Würfeln reihum geworfen. Eine gewürfelte Sechs berechtigt nicht, nochmals zu würfeln.</p>	

Literatur	

Programm - Bausteine

4.1	Konfliktlösetraining
Ziel	Die Jugendlichen sollen eigene Gefühle und Gefühle anderer erkennen, benennen und aussprechen. Empathische Verhaltensweisen sollen trainiert werden. Sie sollen lernen mit Ärger und Frust umzugehen.
Zeit	1,5 Stunden

Material	
	Bilder trauriger Gesichtsausdruck / fröhlicher Gesichtsausdruck Bilder u Wortkarten Gefühlskarten

Ablauf	
	<ul style="list-style-type: none"> • Zur Einstimmung und Hinführung hören die Jugendliche zwei Musikstücke (traurig/fröhlich). Nach dem Anhören erzählen sie, was sie während des Hörens empfunden haben und welche Stimmungen die einzelnen Musikstücke widerspiegeln. • Im Stuhlkreis auf den Boden liegen zwei Bilder. Auf dem einen ist ein Jungen mit traurigem Gesichtsausdruck, auf dem anderen ein fröhliches Mädchen zu sehen. Jugendliche äußern sich zuerst frei dazu. Sie werden gefragt, welches Bild zu welchem Musikstück passt. Sie beschreiben und deuten die verschiedenen Gesichtsausdrücke und Körperhaltungen. Sie stellen Vermutungen an, warum sich das Kind so fühlen könnte. Weitere Bilder und Wortkarten werden dazugelegt. Die Jugendliche ordnen die Wortkarten den Bildern zu. Die Bilder zeigen jeweils ein trauriges, wütendes, fröhliches, neugieriges, überraschtes, ängstliches und trotziges Kind. • Um den Jugendlichen zu verdeutlichen, woran man erkennen kann, wie sich ein anderer fühlt wird ein Pantomime-Spiel gespielt. Jeder bekommt eine Gefühlskarte, darf sie aber nicht anschauen. Alle stehen in einem Kreis. Einer in der Runde hält seine Karte hoch und die Gruppe stellt das Gefühl von der Gefühlskarte unter Einsatz des ganzen Körpers dar. Der Kartenbesitzer muss das Gefühl erraten. • Danach werden die Jugendlichen gefragt, woran sie erkannt haben, welches Gefühl die anderen dargestellt haben. Die Aussagen der Jugendlichen werden auf einem Plakat festgehalten. Unter anderem könnte in diesen Zusammenhang genannt werden: Blick, Gesichtsausdruck, Körperhaltung, Stimme, Betonung und Arm-/ Beinsetzung. Die Jugendlichen sollen für die Körpersprache anderer sensibilisiert werden. Hier soll verdeutlicht werden, woran man erkennen kann, wie ein Mensch sich fühlt.

- Dann wird ein Bezug zum erarbeiteten Plakat hergestellt. Woran erkennen die anderen, dass du richtig wütend und sauer bist? Die Jugendlichen dürfen sich frei dazu äußern. Es wird ein Plakat in die Mitte des Kreises gelegt, worauf ein Tiger zu sehen ist, der auf einer Palme sitzt. Die Jugendlichen überlegen nun für sich, was sie auf die Palme bringt und notieren dies auf Moderationskarten. Sie stellen sich eine ihnen vertraute und ärgerliche Situation vor, damit sie in der nächsten Phase in der Lage sind, sich eine alternative Handlungsmöglichkeit zu überlegen. Denn schätzungsweise wird unter anderem schimpfen, schreien, schlagen oder ähnliches genannt werden. Dies sind aber unerwünschte Verhaltensweisen, die zur Eskalation eines Konflikts führen können. Die Moderationskarten werden auf das Plakat geklebt. Danach wird das Plakat gemeinsam betrachtet und jeder kann sich nochmals dazu äußern.
- In der anschließenden Einzelarbeit stellen sich die Jugendlichen noch einmal eine schwierige Situation vor, in der sie wütend werden. Sie überlegen sich Sätze, die sie sich dann in Gedanken vor und während der schwierigen Situation sagen können. Die Alternativen oder neuen Verhaltensweisen werden zusammen getragen. Danach lernen die Jugendlichen eine andere Art kennen, wie mit Ärger und Frust umgegangen werden kann.
- Zum Abschluss wird eine Übung zur Muskelentspannung nach Jacobsen gemeinsam durchgeführt. Es soll ein Weg aufgezeigt werden, wie man sich durch bewusstes An- und Entspannen, sowie Ein- und Ausatmen beruhigen kann.

Literatur	

Programm - Bausteine

4.2	Konfliktlösetraining
Ziel	Sich angemessen mitteilen und einander zuhören
Zeit	1,5 Stunden

Material	
	Plakatkarton Arbeitsblatt 4.2.1

Ablauf	
	<ul style="list-style-type: none"> • Als Einstieg haben zwei Schülerinnen ein Rollenspiel vorbereitet. Die Situation spielt im Klassenzimmer. Beim Vorbeigehen fällt das Mäppchen einer Schülerin herunter. Die Schülerin, die das Mäppchen hinunter gestoßen hat, tritt auf den Füller. Dieser ist danach zerbrochen. In diesem Dialog soll dargestellt werden, dass es zwei grundverschiedene Reaktionsmöglichkeiten in dieser Situation gibt. Im ersten Durchgang werden von den beteiligten Schülerinnen nur Aussagen in Form von Du-Botschaften getroffen. Es werden Schuldzuweisungen und Beleidigungen ausgesprochen. Im zweiten Durchgang formulieren die Schülerinnen Ich-Botschaften. Zuerst soll herausgefunden werden was eine Du- und was eine Ich-Botschaft ist. Danach werden die unterschiedlichen Wirkungen Du- und Ich-Botschaften analysiert. Es soll verdeutlicht werden, dass Ich-Botschaften die Spannung entschärfen können. Sie tragen auch dazu bei nach Lösungen zu suchen. • Als nächsten Schritt wird gemeinsam ein Plakat erarbeitet auf dem die vier Bestandteile einer Ich-Botschaft festgehalten werden. Manche Jugendliche haben Schwierigkeiten Ich-Botschaften zu formulieren. Unterschwellig werden dann meist doch Beschuldigungen geäußert. Deshalb wird in einer anschließenden Übungsphase die Formulierung von Ich-Botschaften mündlich trainiert. Verschiedene Du-Botschaften liegen auf dem Boden im Stuhlkreis verteilt. Zu jeder Du-Botschaft gibt es eine kleine Rahmenhandlung, die von mir erzählt wird. Mit Hilfe des Plakats versuchen die Jugendlichen die Du-Botschaften in Ich-Botschaften umzuwandeln. • In einer weiteren Übungsphase bekommen die Jugendlichen in Kleingruppen Fallbeispiele auf Plakaten. Sie sollen sich zu ihrem Beispiel eine angemessene Reaktion überlegen und diese als Ich-Botschaften auf das Plakat schreiben (s. Anhang). Anschließend präsentieren die Jugendliche ihre Ergebnisse. Bei der Gruppenaufteilung werde ich darauf achten, dass in jeder Gruppe ein Realschüler ist, der eventuell die Aufgabe des Schriftführers übernehmen kann. Die Förder- und Hauptschüler haben beim Notieren ihrer Gedanken zum Teil große Probleme. • Um die Jugendliche für das Zuhören zu sensibilisieren spielen wir das Wortergänzungsspiel „Kofferpacken“.

- Ich fordere die Jugendlichen danach auf, mir den Inhalt eines tollen Spielfilms oder Kinofilms zu erzählen. Während des Erzählens spiele ich einen schlechten Zuhörer: ich gähne gelangweilt, schaue auf die Uhr, ich unterbreche und wechsele das Thema. Im zweiten Durchgang werde ich im Kontrast gutes Zuhören dargestellt: Ich nehme Blickkontakt auf, wende meinen Körper dem Gesprächspartner zu, zeige Interesse am Erzählten. Im Anschluss werten wir gemeinsam in einem Gespräch die Unterschiede aus. Die Ergebnisse werden auf einem Plakat festgehalten.
- Zur Übung und Vertiefung wird in Kleingruppen ein Dialog gespielt. Es gibt drei Rollen: Erzähler, Zuhörer und Beobachter. Der Erzähler berichtet von einem Ereignis seiner Wahl. Der Zuhörer versucht die Kriterien für das gute Zuhören umzusetzen. Der Beobachter gibt anschließend Rückmeldung an den Zuhörer, ob dieser die Kriterien berücksichtigt hat. Anschließend werden die Rollen getauscht, so dass am Ende jeder Jugendliche jede Rolle einmal übernommen hat. Als Beobachtungshilfe dient ein Arbeitsblatt „Gutes Zuhören“ (Arbeitsblatt 4.2.1).
- Zum Abschluss findet ein Austausch über die gesammelten Erfahrungen in der Großgruppe statt.

Literatur	

Programm - Bausteine

4.3	Konfliktlösetraining
Ziel	Ein Konflikt kann nur dauerhaft beigelegt werden, wenn alle Konfliktparteien mit der Lösung einverstanden sind. Kennenlernen eines Streitschlichtungsgesprächs
Zeit	1,5 Stunden

Material	
	Arbeitsblatt 4.3.1; Arbeitsblatt 4.3.2

Ablauf	
	<ul style="list-style-type: none"> • Zum Einstieg spielen zwei Jugendliche einen Konflikt. Entweder haben die Jugendlichen eine Idee oder ich werde eine Konfliktsituation vorgeben. Die Jugendlichen spielen den Streit spontan zu Ende. Wir arbeiten dann heraus, wie die Jugendlichen den Konflikt beendet haben. Anschließend wird überlegt, wie der Konflikt noch hätte ausgetragen werden können (z.B. keine Lösung, nachgeben, verhandeln, Kompromiss finden usw.). Die Lösungsmöglichkeiten werden auf einem Plakat festgehalten. In einer zweiten Übung spielen die Jugendlichen in Kleingruppen eine Konfliktsituation nach, die sie selbst erlebt haben. Wichtig ist, dass alle Lösungsmöglichkeiten durchgespielt werden. Eine Kleingruppe darf exemplarisch ihre Konfliktsituation mit den verschiedenen Lösungsmöglichkeiten vorspielen. Vor- und Nachteile werden diskutiert. • In der nächsten Phase wird das Streitesel-Bild (Arbeitsblatt 4.3.1) vergrößert aufgehängt. Die letzten beiden Sequenzen sind abgedeckt. Es wird in die Runde gefragt, was das Problem der Esel ist und welche Lösungsmöglichkeiten die Esel für ihr Problem haben. Vor- und Nachteile der genannten Lösungen werden besprochen. Dann wird das Bild vollständig aufgedeckt. Es wird von mir die Frage gestellt, wie es möglich war, dass die Esel zu dieser Lösung gekommen sind. Die Jugendlichen könnten äußern, dass die Esel über ihr Problem gesprochen und gemeinsam überlegt haben, wie sie es lösen könnten. Wichtig ist mir hier, dass die Jugendlichen erkennen, was in den Eseln vorgegangen ist, damit sie zu dieser Lösung gelangen konnten. Danach versuchen wir das Bild auf uns zu übertragen. Was können wir von den Eseln lernen? • In der letzten Phase lernen die Jugendlichen, wie man sich in Konfliktsituationen verhält. Hier wird auf das Rollenspiel vom Beginn zurückgegriffen. Anhand des Arbeitsblattes „Schritte zur Konfliktlösung“ (Arbeitsblatt 4.3.2) wird eines der Rollenspiel erst mal exemplarisch besprochen. Wie wäre der Streit anhand dieser Schritte ausgegangen? In Dreier-Teams spielen sie erneut ihren Konflikt. Zwei spielen die Rolle der Kontrahenten und einer ist der Beobachter. Die Kontrahenten sollen versuchen, die besprochenen Schritte zu berücksichtigen. Der Beobachter gibt Rückmeldung. Anschließend werden die Rollen getauscht. • In der Schlussrunde findet ein Austausch über die gemachten Erfahrungen statt.

Literatur	

