

Materialmappe

“Break Time Action”



**Pausenspiel-Gruppen
in Kooperation von
Jugendarbeit & Schule**

Break Time Action

Inhalt

Seite 3	Die Idee
Seite 4	Die Gruppentreffen
Seite 5	Selbstverwaltung in der Gruppe
Seite 6	In 10 Schritten zur BTA-Gruppe
Seite 7	Jahresablauf BTA
Seite 8	30 Ideen für Pausen-Aktionen
Seite 15	Bewertungsraster für Pausenaktionen
Seite 16	BTA-Kochbuch
Seite 18	Programm SMP-BTA-Kurs

Stand: 09.06.2008

Kontakt & Infos

Schülerinnen- und Schülerarbeit im ejw

Evang. Jugendwerk in Württemberg –Haeberlinstr. 1-3 – 70563 Stuttgart
Fine Dücker

☎ 0711-9781-384 ✉ fine.duecker@ejwue.de

Fax: 0711-9781-105

Organisation & Sekretariat

Evang. Jugendwerk in Württemberg –Haeberlinstr. 1-3 – 70563 Stuttgart
Simon Lademann

☎ 0711-9781-382 ✉ simon.lademann@ejwue.de

Fax 0711-9781-105

Vor Ort:

Daniel Pfeleiderer/Ulrich Ruck (BTA in einer HS)

Jugendreferent/Schuldekan in Reutlingen

Brenzstr. 15, 72766 Reutlingen

☎ 07121-478660 ✉ daniel.pfleiderer@ejr.de

Fax: 07121 478670

Break Time Action

Idee:

- SchülerInnen (z.B. aus Klasse 9, 10) führen wöchentlich **Spiel-Aktionen** (Break Time Action) in der großen Pause durch
- Sie treffen sich als **Gruppe** 14tägig z.B. im Gemeindehaus. Miteinander essen und vorbereiten stehen dort auf dem Programm incl. „uptime“ (Gebets- und Meditationsphase).
- Die **Treffen** können direkt nach der Schule oder am Abend stattfinden.
- Lehrer/in und eine Person aus der Jugendarbeit (oder ältere Schüler) begleiten die Gruppe als **Mentoren**.
- Das „puls“-Projekt im ejw unterstützt die Mentoren, bietet **Schulungen** für BTA-Gruppen an (Schülermentoren-Programm).



Bobbycar- Rallye auf dem Schulhof

Ziele:

- Eine christliche Jugendgruppe entsteht – in Kooperation von Schule und Jugendarbeit
- Jugendliche entdecken ihre Berufung und übernehmen Verantwortung in der Gruppe
- Der Schulalltag wird belebt und verändert
- Jugendliche können das Schülermentoren-Zertifikat erhalten

Beispiele für Pausenaktionen:

- Bobbycar-Parcour
- Indiaka-Zielschießen
- Dosenwerfen
- Pausen-Kino
- Staffellauf
- Footbags basteln
- Teebeutel schleudern
- Torwand-Schiessen
- Kreide-Bodenbild
- Problemlösungsaufgaben
- 1,2,3-Quiz
- Fahrradschlauch – wie viele passen rein?
- Wäscheklammer-Fangen
- Wett-Trinken
- Spielstationen
- Römisches Wagenrennen

Break Time Action

Die Gruppentreffen:

Exemplarischer Ablauf eines BTA-Gruppentreffen:

- 13.00 Uhr Schulschluss
- 13.20 Uhr Ankunft im CVJM-Haus
- 13.25 Uhr Mittagessen
- 13.50 Uhr uptime-Gebetszeit mit Impuls und Singen
- 14.10 Uhr Reflexion der durchgeführten Pausenaktionen
- 14.25 Uhr Planung der nächsten Aktionen
- 14.45 Uhr Teams & Aufgabenbereiche durchgehen
- 15.00 Uhr Ende (und Spülen)

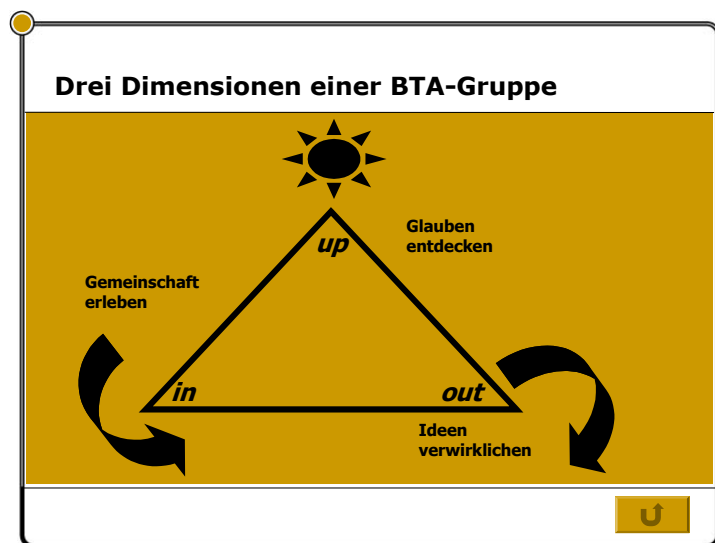
Leitlinien für die BTA-Gruppe

Das Dreieck aus der Jugendarbeit von St. Thomas in Sheffield als Raster für die Gruppe:

in: eine Gruppe soll sich nach innen entwickeln, also eine gute Gemeinschaft herausbilden. Dazu dient das gemeinsame Mittagessen, eine Phase zum Reden und Ankommen zu Beginn.

out: eine Gruppe soll nach außen wirken, sich engagieren, anderen dienen. Dies geschieht durch die Pausenaktionen und besondere Einsätze z.B. beim Tag der offenen Tür. Durch das gemeinsame Planen und Arbeiten wird Verantwortung übernommen, werden Gaben entfaltet.

up: Meditations- und Gebetszeit am Ende des Treffens verbunden mit einem Raumwechsel. Z.B. ein Bodenkreuz aus Papierbahn, Steine können abgelegt und Kerzen angezündet werden als Gebetshandlungen. Kurze geistliche Impulse sind möglich.



Break Time Action

Selbstverwaltung in der Gruppe

Mögliche Teams & Aufgabenbereiche in einer BTA-Gruppe:

LEITUNG DER GRUPPENTREFFEN:

- Moderation der Treffen – „Innenministerium“
- Reflexion der durchgeführten Pausenaktionen
- Planung der nächsten Aktionen, Absprachen
- Teams & Aufgabenbereiche durchgehen

CATERING: (eventl. ist Unterstützung durch Erwachsene notwendig)

- einkaufen
- kochen
- Spülplan
- alle zahlen pro Essen einen Selbstkostenbeitrag

MATERIAL:

- „Materialwart“ für Gegenstände, die bei Pausenaktionen eingesetzt und an der Schule aufbewahrt werden
- Materialraum verwalten - Schlüsselgewalt
- Material anschaffen

UP-TIME:

- Andachtsraum herrichten
- Lieder aussuchen, Liedbegleitung
- Einfache Gebetshandlungen als Liturgie (Stein, Kerze etc.)
- Koordination, wer jeweils für die up-time verantwortlich ist



PR/ ÖFFENTLICHKEITSARBEIT / PRÄSENTATION:

- BTA an der Schule bekannt machen (Schwarzes Brett, Schülerzeitung)
- Monats-Plakate mit den kommenden Aktionen
- Pressearbeit
- Ansprechpartner nach außen

KASSE/ FINANZEN/ FUNDRAISING:

- Kassenbuch führen, Finanzen verwalten
- überlegen, wie man an Geld kommt (Spenden, Aktionen...)
- Essensbeitrag einziehen

Break Time Action

In 10 Schritten zur BTA-Gruppe

1. Mit _puls Kontakt aufnehmen. Beratung und Material abrufen.
2. Bündnispartner an der Schule suchen (Mentor/in von Schulseite)
3. Werbung in 1-2 Klassen
4. Erstes Treffen mit Interessierten in der Schule
5. Gruppe gründen - Ziele und Ablauf der Treffen klären
6. Mentoren von Schulseite und aus Jugendarbeit bzw. ältere Schüler/innen gewinnen. Ihre Rolle klären.
7. Erste Pausenaktionen durchführen
8. Aufgabenbereiche verteilen – z.B. Finanzen, uptime, Leitung der Vorbereitungen, Material-Verwaltung, Werbung/ PR, Catering
9. Gruppe wird zunehmend selbständig
10. Gruppe nimmt an einem SMP-Kurs *uptime beim BTA-Treffen* teil (über Landesstelle)

Unterstützung durch die Schülerinnen- und Schülerarbeit:

Beratung und Begleitung beim Start der Gruppe

- Materialpaket: Spielaktionen, Kochbuch, Dokumentation, Werbematerial
- Dreitägiger Kurs für interessierte Schüler
- Zwei Fachgespräche Frühjahr 2005
- Erfahrungsaustausch



Erste Erfahrungen mit BTA

- Eine BTA-Gruppe an der FES in **Stuttgart-Möhringen** trifft sich seit Herbst 03 vierzehntägig im CVJM Möhringen. Das kooperationsprojekt geht jetzt ins dritte Schuljahr
- Weitere Gruppen gibt es in Gammertingen, Rottenburg und Holzgerlingen.
- Bereits zwei Mal konnte ein BTA-Schulungskurs mit interessierten Schülerinnen und Schülern durchgeführt werden.

Break Time Action

Jahresablauf einer BTA-Gruppe

September	Vorstellung von BTA in Klasse, Anmeldung für BTA Einführung FSJler in BTA Erstes Gruppentreffen
Oktober	Verantwortungsbereiche verteilen – Coaching durch bisherige BTAler Anleitung FSJler Quartalsplanung Pausenaktionen Entscheidung Nikolausaktion
November	Dreitägiger Schulungskurs ? Schulungseinheit: Gruppenphasen
Dezember	Nikolaus-Aktion?
Januar	Klasse 10 steigt aus?
Februar	Zwischenauswertung – Halbjahresplanung (längeres Treffen) Treffen der Mentoren
März	Schulungseinheit – extern Referent
April	Schulungseinheit – extern Referent
Mai	8.5. SMP-Spezialkurs Esslingen
Juni	Vorstellung von BTA in Klasse 9
Juli	Abschlussfahrt Treffen der Mentoren – Vorausplanung Herbst

Aufgaben & Klärungen beim Start (im Herbst)

- Vorstellung von BTA in Klassen
- Infoblatt Flyer für Schülerinnen und Schüler und Eltern
- Wer macht verbindlich mit? Anmeldung
- Wie lässt sich das Mittagessen organisieren?
- Kennen lernen in der Gruppe
- Ziele der Gruppe miteinander erarbeiten
- Leitlinien der Gruppe – in, out, up vermitteln
- Selbstverwaltung - wer arbeitet in welchem Verantwortungsbereich mit?
- Lieder, liturgische Gebetsformen für up-time entscheiden
- Größere Aktionen, Termine planen (Nikolaus-Aktion, Schulfest, CVJM-Termine?)
- Anmeldung für SMP-Kurs

Break Time Action

Ideen für Pausen-Aktionen

(1) Bobbycar-Rennen



✂ Bobbycar, , Kreide, Liste/Zettel, Stoppuhr, Stift, eventl. Hüte, Absperrband

Ablauf: Die Mitspieler stellen sich in einer Reihe hinter der Absperrung an. Wer dran ist, setzt sich auf den Bobbycar an der Startlinie. Nach dem Startsignal fährt er möglichst schnell den mit Kreide aufgezeichneten Parcours ab. Die Zeit wird gestoppt, Name von Fahrer oder Fahrerin samt Zeit aufgeschrieben. Kleine Siegerehrung am Ende der Pause oder bei einer Schulveranstaltung. Eventl. Gold- Silber- und Bronze-Medaille basteln.

(2) Footbags basteln

✂ Luftballons, Sand, Trichter, Eimer, Schere

Ablauf:

Der Sand wurde von den Schülern in einer Plastiktüte mit in Schule gebracht. Nun hat sich jedes Kind einen Luftballon genommen und ihn dann mit Sand (durch Hilfe eines Trichters) gefüllt. Wenn der Luftballon mit Sand gefüllt ist, knotet man ihn zu, nimmt einen 2. Luftballon. Bei diesem Ballon schneidet man die „dünne Seite“ (wo man sonst hineinpustet) ab und stülpt den Luftballon gegengleich über den anderen. Schon ist der Footbag fertig und es kann damit gespielt werden.



die

(3) Kino



✂ Videowagen der Schule, Kreide für „Absperrung“, Video (z.B. Mr Bean)

Ablauf: Der Videowagen wurde am Fenster in einem günstig gelegenen Klassenzimmer aufgestellt. Draußen, vor dem Fenster war mit Kreide eine „Absperrung“ auf den Boden gemalt. Die Zuschauer konnten sich so um das Fenster herum aufstellen und den Video anschauen.

Break Time Action

(4) Indiaka-Zielschießen

✂ 3-4 Indiakas, Kreide, Preise (z.B. Gummibärchen)

Ablauf: Mit Kreide werden verschiedene Kreise (wie bei einer Zielscheibe) auf den Boden gemalt. Nun gilt es den Indiaka möglichst in die Mitte der „Scheibe“ zu treffen. Drei Versuche für jeden. Für Treffer im Zentrum kann es kleine Preise geben.



(5) Zeitungsspiel

✂ Zeitungen, Klebeband, Kiste



Ablauf: Mit allen Mitspielern wird ein Kreis um eine Kiste (in der Mitte) gebildet. Ein Mitspieler (A) bekommt die zusammengerollte Zeitung (mit Klebeband zu einer Rolle befestigt) in die Hand und muss nun jemanden aus dem Kreis mit der Zeitung am Fuß (!) abschlagen und dann in die Mitte rennen, um die Zeitung auf der Kiste abzulegen. Der Abgeschlagene (B) rennt hinterher, schnappt sich die Zeitung und versucht den anderen noch damit zu erwischen, bevor dieser den leeren Platz im Kreis erreicht. Schafft (B) dies, muss (A) im Kreis bleiben, schafft (B) es nicht, muss er selbst wieder jemanden aus dem Kreis abschlagen und so weiter.

(6) Storch & Pinguin

Action, Spass

✂ keines

Alle Teilnehmer gehen paarweise zusammen, verteilen sich im Hof (Raum) und haken sich beieinander ein. Zwei Freiwillige spielen jeweils Fänger (Storch) und Gejagter (Pinguin). Der Storch jagt jetzt den Pinguin, dieser versucht, ihm zu entkommen und sich an ein Paar anzuhängen, indem er sich bei einer beliebigen Person einhakt. Die Person auf der anderen Seite des Paares muss seinen Partner nun verlassen und wird zum Storch, während der vorherige Storch zum Pinguin wird.

Dieser muss nun wieder zu einem Pärchen flüchten, sich einhaken usw. Gelingt es dem Storch, den Pinguin zu fangen, wechseln die Rollen, d.h. Storch wird Pinguin und umgekehrt. Um den Spaßfaktor zu erhöhen, läuft der Storch mit großen Schritten hinter dem Pinguin her (nicht rennen!) und klappt mit seinen Armen auf und zu (Schnabel). Der Pinguin dagegen watschelt mit kleinen Schritten über den Hof und hat die Arme am Körper, die Hände nach oben geklappt.

Break Time Action

(7) Speedy Gonzales

Action - Fangenspiel

✂️ keines

Die TN bilden einen Kreis, wobei der Abstand zwischen zwei Teilnehmenden höchstens so groß sein darf, dass sie sich noch an den Händen fassen können. In der Mitte des Kreises steht die Maus, außerhalb die Katze. Die Jagd beginnt. Die Katze versucht, die Maus abzuschlagen. Diese kann sich neben der Schnelligkeit vor allem durch kluge Taktik retten. Denn jedesmal wenn die Maus zwischen zwei Spielern durch-läuft geben diese sich die Hand und schließen damit die Passage für die Katze, aber auch für die Maus selbst. Für immer. Maus muss den Weg so geschickt wählen, das die Katze aus- bzw. eingeschlossen ist. Das Spiel endet auch, wenn Katze Maus abgeschlagen hat.

(8) Wetttrinken

✂️ Flaschen, Wasser, Preise (Gummibärchen?)

Ablauf: Wer am schnellsten seine Flasche ausgetrunken hat, hat gewonnen...



(9) Kreativer Staffellauf

Spass, Action

✂️ ja nachdem....

Sehr gut eignen sich z.B. Staffelläufe z.B. zwischen zwei Klassen – aber auch zwischen Jungs und Mädchen. Eurer Kreativität sind dabei keine Grenzen gesetzt. Am besten sollte der Staffellauf so organisiert sein, dass es auch für die Zuschauer lustig aussieht, dass etwas Geschicklichkeit gefordert und es abwechslungsreich ist. Lasst euch selber lustige Wettbewerbe einfallen. Gut ist es immer auch, wenn ein Gegenstand dabei eine Rolle spielt: Eierlauf – ein Ei auf einem Löffel transportieren – aber auch irgendwas auf den Kopf legen (z.B. Apfel) der nicht runter fallen darf ... Euch wird schon dazu irgendwas einfallen. (geht gut bis ca. 20-30 Personen) Je nach Länge des Staffellaufs dann evtl. 3 Gruppen machen

(10) Brezelkette

✂️ Schnur, Salzbrezeln


Ablauf: Die Brezeln werden vor der Pausenaktion auf einer Schnur aufgefädelt. Zwei BTALer halten die Schnur. Nun darf jedes Kind, das möchte, versuchen sich eine Brezel ab zu beißen und sie dann essen.



Break Time Action

(11) Durch den Ring

Spass, Action

 2-3 HulaHoop-Reifen, Fahrradschläuche oder Seile

Die Alle Teilnehmer stehen in einem Kreis und fassen sich an den Händen.
Der Spielleiter verteilt nun 2-3 Ringe (HulaHoop-Reifen, zusammengeknotete Plastiktüten) im Kreis, indem er jeweils 2 Hände öffnet, den Ring über einen Arm hängt und die Hände wieder schließt. Jetzt sind die Ringe jeweils zwischen 2 Mitspielern i Kreis.
Ziel ist es, die Ringe einmal im Kreis wandern zu lassen, ohne den Kreis zu öffnen.
Dabei kann der Ring über den Kopf gestülpt werden, es muss durch den Ring gestiegen werden usw... Ist der Ring wieder an seinem Ausgangspunkt, ist das Spiel beendet. Um ein Wettrennen daraus zu machen, bildet man 2 gleichgroße Kreise und der Kreis, der den Ring zuerst einmal rumwandern lassen hat, ist Sieger!

(12) Teebeutel-Weitschleudern


 Teebeutel, Kreide



Ablauf: Jeder Mitspieler bekommt einen Teebeutel. Diesen hält man mit dem Mund und stellt sich an die „Startlinie“. Dann schleudert man den Teebeutel (durch Kopfbewegung) so weit es nur geht. Tip: Nasse Teebeutel fliegen weiter!)

(13) Eine Orange auf Reisen

Spass, Action

 Orange

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Bei mehr als 12 Personen mehrere Kreise bilden. Auf ein Zeichen hin klemmt sich ein TN die Orange unter das Kinn, dreht sich zu seinem rechten Nachbar um und gibt ihm die Orange ohne die Hände zu benützen an ihn weiter. Dieser versucht dasselbe mit seinem Nachbarn. Das Spiel dauert so lange bis die Orange wieder beim Ersten angelangt ist. Fällt sie zwischendurch zu Boden, wird bei der Person neu begonnen, die sie als letztes unter dem Kind halten konnte. Variationen:
- Orange wird in der Ellenbogenbeuge weitergereicht - O. wird abwechselnd unter dem Kinn, dann in der Ellbogenbeuge weitergereicht
- Mehrere O. können die Runde gleichzeitig machen.

(14) Schwinger & Springer

Action, Spass

 mehrere, ca. zwei Meter lange Seile oder Hüpfseile

Die Schwinger schwingen das Hüpfseil rund um sich über den Boden. Ein Springer darf versuchen, das Seil durch draufspringen zu erwischen und wird dann zum Schwinger. Mehrere Schwinger gleichzeitig sind möglich bei genügend Abstand.
Vorsicht vor Verletzungen

Break Time Action

(15) Blindenführung

Vertrauen

✂ Binden, Stoffreste (zum Augen verbinden)

Zweierpaare bilden. Jeweils einer bekommt die Augen verbunden. Der andere führt. Nach ca. 5 Minuten wird gestoppt – der/die Blinde soll raten, wo er/sie sich gerade befindet auf dem Gelände. Danach wird gewechselt.

Variationen: schnell, langsam führen, an der Hand oder am kleinen Finger führen, Hindernisse bezwingen...



(16) Röm. Wagenrennen

Action - Staffel



Jeweils 5 Personen bilden ein Team. Zwei vorne nebeneinander, halten die Hände hoch. Dahinter legen zwei ihre Arme den Vorderleuten auf die Schulter und halten den Kopf gesenkt. Ein (kleiner) Jockey steht (zieht seine Schuhe aus) auf den Schultern der beiden Hintermänner und hält sich an den hochgereckten Armen der beiden Vordermänner fest.

Nun gilt es einen Parcours zu bewältigen. Vorsicht vor Verletzungen.... Eventl. seitlich sichern

(17) Zahnlos

Spass, Action

✂ keines

Alle sitzen im Kreis. A beginnt und muss beim Sprechen seine Zähne mit den Lippen bedecken. Wer seine Zähne zeigt oder lacht, muss ausscheiden und auf den Boden sitzen.

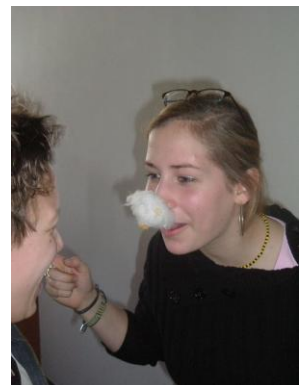
A beginnt nun und fragt B „Ist Frau Müller zu Hause?“
B antwortet „Ich weiß nicht, ich muss meine/n Nachbarn/in fragen“
B wendet sich dann an C „Ist Frau Müller zu Hause?“ usw....
Erlaubt ist, durch Grimassen zu versuchen, die ändern zum Lachen zu bringen

(18) Marmeladennasen

Action und Spass

✂ Marmelade, Wattebällchen


Alle bekommen einen Tupfer Marmelade auf ihre Nasenspitze. Ein Watteball muss jetzt von Nase zu Nase weitergegeben werden. Fällt er herunter, muss neu begonnen werden und der Übertäter bekommt einen Marmeladenpunkt auf die Stirn.



Break Time Action

(19) Fahrradschlauch

Action - Kooperation


 1-2 Fahrradschläuche

Entweder als Kooperationsspiel oder als Wettbewerb zwischen zwei Gruppen spielen. In einer vorgegebenen Zeit müssen möglichst viele Personen in einen Fahrradschlauch hineinkommen, der in Hüfthöhe gehalten wird.

Variation: Anzahl vorher schätzen lassen

(20) Eislöffel fädelt Gruppe auf

Action, Gruppengefühl

 Schnur, gekühlter Löffel

Schnur an einen Löffel binden. Die erste Person fädelt damit die Schnur zum Halsausschnitt hinein und durch Pulli und Hosen hindurch zum Hosenbein heraus.


Beim nächsten Mitspieler geht es dann von unten nach oben: Hosenbein rein, Halsausschnitt raus. Anschließend alles retour – am besten mit zweitem, noch kälteren Löffel.

Den Löffel vorher in die Gefriertruhe oder in den Schnee legen...



(21) Wer bin ich?

Quiz – Warming up


 Aufkleber mit berühmten Personen

Alle bekommen eine Person auf die Stirn geklebt, bewegen sich im Raum. Jeder muss durch Ja-Nein-Fragen herausfinden, wer er ist.

Der gleichen Person darf immer nur eine Frage hintereinander gestellt werden.

(22) Namens-Duell

Kennen lernen – Namen lernen

 große (Bett-)Decke, Plane – zwei Stühle o.ä.

Die Gruppe aufteilen – Spielleiter und Partner halten in der Mitte die Decke, die beide Gruppen trennt. Direkt an der Decke steht jeweils ein Stuhl. Darauf setzt sich ein Gruppenmitglied.

Nach Count-down fällt wie Decke.

Im „Namensduell“ versuchen beide als erste jeweils den Namen des andern zu sagen...

Break Time Action

(23) Weitere Ideen

Wasser-Mund-Transfer

zwei Gruppen gegeneinander, Wasser von einem Eimer zu einem andern transportieren.
Eventl. mit Joghurt-Becher

Dreibein-Rennen

Fünf-Personen-Gruppe, zwei haben jeweils einen Fuss zusammengebunden. Ziel ist ankommen. Hindernis-Parcour. Preis für Teams

Pausenboccia

Mit Footbags spielen. Mit dem Fuss reinschiessen. Jeder gegen jeden

Luftballon abschiessen

Mit Dartpfeilen (Sicherheit!). Absperrband. Stellwände aus Styropor

Ballon in der Luft

Ballon in der Luft halten, an den Händen fassen.
Kreise mit 6-8 Personen

Tauziehen

Nur mit linker Hand ziehen. Zweimal 5 starke Jungs aus jeweils einer Klasse

Wasserballon-Lauf

Kleiner Wasserballon auf Löffel, Stafette

Wäscheklammer-Fangen

Jede/r bekommt 5 Wäscheklammern. Entweder Klammern sammeln oder Klammern loswerden

Bodenfiguren

Umriss auf den Boden malen, Name und Attribute dazuschreiben

Nightline

Barfuss an der Schnur entlang. Knoten in der Schnur, dann ist dort Karton mit verschiedenen Materialien, die es zu erraten gilt

Spiele ohne Material

"Gordischer Knoten"

1, 2 oder 3.... – Quiz wie Fernsehshow

Auf dem Boden

Kreidebild malen (Umriss vorgeben?) - Brettspiel in gross...(lebende Mühle) - Kreuzwort mit Kreide

Jonglieren

Jongliertücher, Jongliermaterial, Kureinführung

Erlebnispädagogik -Übungen

Kurze Übungen - kurz die Aufgabe präsentieren - Plakat mit Spielregeln

Spielstationen - Großspiele

Tennisbälle durch Drainage-Rohr – Klingeldraht – Labyrinth in groß – Mohrenkopfschleuder.

Staffel

Kleiderstaffel mit Outfit-Würfel - Klamotten-Staffel

Break Time Action

Bewertung der Pausenaktionen

Name der Aktion: _____

Verantwortliche: _____

Welche Note (1-6) würdet ihr der Vorbereitung/ dem Aufbau geben?

1 2 3 4 5 6

Material:

War alles vorhanden? JA NEIN

Woher kam das Material? _____

Wie viele waren beteiligt? _____

Wie kam es an? (benoten) -bitte ankreuzen!

1 2 3 4 5 6

Was muss beim nächsten mal beachtet werden?

Break Time Action

BTA-Kochbuch:

Toast Hawaii:

(für ca. 10-12 Personen, Zutaten bei Aldi/Lidl erhältlich)

Zutaten:

2 Packungen Toastbrot	1 Dose Mais
3 Packungen runder Schinken (ca. 600g)	1 Dose Pilze
3 Dosen Ananas in Scheiben	Backpapier
3 Packungen Käse (Emmentaler oder Gouda) in Scheiben ca. 600g	Servietten

Zubereitung:

Den Backofen auf 200°C vorheizen.

Das Backpapier auf dem Blech auslegen, dann die Toastbrote darauf legen. Die Schinkenscheiben vierteln und je zwei auf ein Toastbrot legen. Dann die Ananascheiben abgießen, abtropfen lassen und auf den Schinken legen. Die Käsescheiben halbieren und je eine Hälfte auf das Toastbrot legen.

Als Alternative für Vegetarier werden einige Toastbrote mit Mais und Pilzen, oder Ananas und Mais belegt (nicht jeder hat Pilze gern), ebenfalls eine halbe Scheibe Käse darüber.

Dann kommen die Toasts ca. 10 Minuten in den Backofen, bei 200° C. Währenddessen können die restlichen Toastbrote, die keinen Platz mehr auf den Blechen finden auf Backpapier vorbereitet werden und sobald die Bleche frei sind, einfach darauf geschoben werden.

Pizzabrötchen:

(für ca. 10-12 Personen; Zutaten bei Lidl/Aldi erhältlich)

Zutaten:

4 Packungen Aufbackwecken (weißen, länglichen 4 pro Packung, bei Lidl erhältlich)	2 Pack runder Schinken (400g)
3 Packungen geriebenen Emmentaler (600g)	1 Pack Salami (200g)
2 Becher Schmand (saure Sahne)	1 Dose Mais
2 Becher süße Sahne	1 Dose Pilze
2 frische Paprika	1 x Pizzagewürz, Salz, Pfeffer
	Backpapier
	Servietten

Zubereitung:

Den Backofen auf 200°C vorheizen.

Den Schinken, Salami und Paprika klein schneiden, die Hälfte des Paprikas auf die Seite tun. Schinken, Salami und die Hälfte des Paprikas in ein Schüssel geben. 1 B. Schmand, 1 B Sahne und 1,5 Packungen Käse zu einer Masse verrühren. Dann würzen.

Vegetarisch:

Mais, Pilze, die zweite Hälfte des Paprikas mit 1 B. Schmand und 1B. Sahne und 1,5 Packungen Käse zu einer Masse verrühren. Ebenfalls würzen.

Backpapier auf dem Blech auslegen, dann die Brötchen durchschneiden und ebenfalls auf das Blech legen. Die Brötchenhälften mit den beiden Massen bestreichen.

Anschließend 15 Minuten im Backofen überbacken lassen.

Break Time Action

Sandwich:

(für ca. 12-15 Personen, Zutaten bei Lidl/Aldi erhältlich)

Zutaten:

4 große runde Fladenbrote (türkische)	3 Packungen runder Schinken (ca. 600g)
1 Eissalat	1 Gurke
2 x Feta	1 gr. Flasche Joghurtsalatsoße
2 Dosen Mais	1 Fl. Ketchup
8 Tomaten	Servietten

Zubereitung:

Salat und Tomaten waschen und dann klein schneiden. Den Feta und Schinken würfeln. Die Gurke schälen und in Scheiben schneiden. Alles auf Teller oder in Schüsseln anrichten. Die Fladenbrote vierteln und jeweils einschneiden, nicht ganz durch!!!!
Alles in einer Reihe auf den Tisch stellen, an den Anfang die Fladenbrote.
Jeder kann sich dann nach Belieben sein Sandwich belegen.

Saitenwürstle mit Weckle:

(für ca. 12-15 Personen. Zutaten bei Aldi/Lidl erhältlich)

Zutaten:

13 Paar Saiten	2 Glas saure Gurken
25 Weckle	Ketchup
1 Pack Käse geschnitten(ca. 200g)	Senf
4 Tomaten	Servietten

Zubereitung:

Die Saitenwürste in heißem Wasser wärmen.
Die Weckle aufschneiden und in eine Schüssel o.ä. tun. Tomaten schneiden und auf einen Teller tun. Gurkengläser öffnen.
Käse auch auf einen Teller legen, er ist gedacht für die Vegetarier, ebenfalls die Tomaten.

Hamburger:

(für ca. 12-15 Personen, Zutaten bei Lidl und Edeka eink.)

Zutaten:

20 Hamburgerweckle	6 Tomaten
20 Fleischküchle	Ketchup
1 Pack Gemüseburger (gibt's bei Edeka)	Mayonnaise od. Remoulade
1 Salatkopf	Backpapier
1 Glas saure Gurken	Serviette

Zubereitung:

Backofen vorheizen. Fleischküchle auf einem Backpapier im Backofen ca. 15- 20 Minuten erwärmen. Ebenfalls die Gemüseburger. Währenddessen, Salat waschen und in einzelnen Blättern in eine Schüssel tun. Tomaten in Scheiben schneiden und auf einen Teller legen.
Brötchen aufschneiden und anrichten. Dann alles in einer Reihe auf einem Tisch anrichten. Jeder kann sich dann nach Belieben seinen Hamburger gestalten.

Break Time Action

Exemplarisches Programm für SMP-BTA-Schulungskurs

	Mo.		Di.		Mi.
		8.15	Frühstück	8.15	Frühstück
		9.15	Geistl. Impuls – Bibelwort & Bezug zum Film **	9.15	Geistl. Impuls- Bibelwort & Bezug zum Film
		9.30	Meine Gaben & Stärken -Persönlichkeits- test, Anspiele - Biblische Aspekte	9.30 10.30	Workshops I Workshops II
		11.30	Sich ergänzen – Persönlichkeit & meine Rolle in der Gruppe	11.30	Planung - Nächste Schritte Ortsgruppen
		12.30	Mittagessen	13.00	Mittagessen
15.30 16.15	Abfahrt Anreise, Check In	14.30	Konflikt- Lösungs- Training Einführung		
16.30	Kennen lernen – Regeln & Infos Gruppen-Plakate zum Austausch	16.45	Konflikt- Beispiele spielen (Pausenhof - Klassenzimmer) Lösungsstrategien entwickeln & verdichten	13.45 14.30 15.30	Putzen und Packen Feed-back Spiele (4) Auswertung - Reflexion Wort auf den Weg Abfahrt
18.00	Abendessen	18.00	Abendessen		
19.00	Austausch in 6er Gruppen Spielanimation alle 6er Gruppen erhalten 2 Spiele - Spiel antesten *	19.30	<u>Spielabend</u> UNO-Spiel Mord in Palermo		Workshops: - Öffentlichkeitsarbeit - Gruppenleitung - TEN SING - Spiele-Erfinder - Christl. Impulse
21.00	Abendgebet –	20.45	Abendgebet		
21.45	Nachtkino – Popcorn DVD Bärenbrüder (2)	21.15	Nachtkino – Popcorn DVD „Das Glücksprinzip “		

* Spiele werden von 2-3 BTAlern jeweils vor Beginn der Einheiten erklärt und angeleitet. Das dient

- dem „Warming up“ vor theoretischen Einheiten
- als Praxisphase für „Spielanleitung“ (Kurzauswertung hinterher)
- dem Kennen lernen von möglichen Pausenaktionen

** Kurze Sequenz aus dem Film dient als Aufhänger für einen geistlichen Input. Auf Szenen des Films wird am Folgetag möglichst oft (z.B. Konfliktlösung) Bezug genommen.