



Selbst- und Fremdeinschätzung

- Autorinnen raten
- Gänseblümchen
- Gefühls-Skala
- Gruppe malt Gruppe
- Kanzlerin für einen Tag
- Mein Platz am Baum
- Personen raten
- Polaritätsprofil
- Sieben Fragen
- Soziogramm
- Wertewandel



Selbst- und Fremdeinschätzung - Sortiert nach Alter



Ab 10 J.

- Autorinnen raten
- Gänseblümchen
- Gefühls-Skala
- Personen raten

Ab 14 J.

- Gruppe malt Gruppe
- Mein Platz am Baum
- Polaritätsprofil
- Sieben Fragen

Ab 16 J.

- Kanzlerin für einen Tag
- Soziogramm
- Wertewandel



Selbst- und Fremdeinschätzung - Sortiert nach Dauer



0 – 15 min.

- Gefühlsskala

16 – 30 min.

- Gänseblümchen
- Mein Platz am Baum

31 – 45 min.

- Kanzlerin für einen Tag
- Personen raten

61 – X min.

- Autorinnen raten
- Gruppe malt Gruppe
- Polaritätsprofil
- Sieben Fragen
- Soziogramm
- Wertewandel



Selbst- und Fremdeinschätzung - Sortiert nach TN-Anzahl

2 bis 5 TN

- Gänseblümchen
- Gefühls-Skala
- Kanzlerin für einen Tag
- Mein Platz am Baum
- Personen raten
- Polaritätsprofil
- Wertewandel

6 bis 10 TN

- Autorinnen raten
- Gänseblümchen
- Gefühls-Skala
- Gruppe malt Gruppe
- Kanzlerin für einen Tag
- Mein Platz am Baum
- Personen raten
- Polaritätsprofil
- Sieben Fragen
- Soziogramm
- Wertewandel

11 bis 25 TN

- Autorinnen raten
- Gänseblümchen
- Gefühls-Skala
- Gruppe malt Gruppe
- Kanzlerin für einen Tag
- Mein Platz am Baum
- Personen raten
- Polaritätsprofil
- Sieben Fragen
- Soziogramm

Über 25 TN

- Gänseblümchen
- Gefühls-Skala
- Kanzlerin für einen Tag
- Mein Platz am Baum
- Personen raten
- Polaritätsprofil
- Sieben Fragen
- Soziogramm



ABLAUF

Jedes GM bekommt einen Zettel, auf dem ein Anfangssatz einer Geschichte steht.

Bsp.:

- Neulich ließ mich in der Schule der Direktor zu sich rufen. Ich war ärgerlich ...
- Vor einer Woche hatte ich fünf Richtige im Lotto. Noch nie ...
- Ich lernte vor 14 Tagen auf einem Ball einen feschen Burschen (ein fesches Mädchen) kennen. Das Pech war nur ...

Jedes GM schreibt zu diesem Satz eine kurze Geschichte, in der es selbst in einer typischen Art und Weise vorkommt (ohne aber den eigenen Namen zu erwähnen). Die Zettel werden anschließend gemischt. Nun zieht die GB einen Zettel und liest ihn vor. Die GM raten, von wem diese Geschichte stammt und begründen ihren "Verdacht".

Tipp:

Wenn die GM die Handschriften der anderen kennen, kann die GB alle Geschichten vorlesen.

Auswertung:

- Was sind die entscheidenden Hinweise auf die Autorin?
- Ist die Geschichte leicht/schwer zuzuordnen?
- Was an der Geschichte ist typisch für die Person?
- Ist "Neues" über die Person ans Tageslicht gekommen?

Variationsmöglichkeit:

Alle Geschichten werden nacheinander vorgelesen. Jedes GM notiert sich die vermutlichen Autorinnen. Abschließend werden die Ergebnisse ausgetauscht.



TeilnehmerInnen

8 – 16



Dauer:

1 Stunde oder
mehr



Ziel:

- Die GM näher kennenlernen
- Kreativität fördern



Material:

- Zettel mit Anfangssätzen
- Schreibzeug
- Ruhige Musik



Alter

Ab 10 J.

ABLAUF

Ein GM verlässt den Raum. Die Gruppe einigt sich auf ein anwesendes GM, das vom hereingerufenen GM durch Fragen erraten werden muss. Diese Fragen müssen im **"Was wäre die Person, wenn . . ."** - Schema gestellt und von den GM reihum beantwortet werden.

Mögliche Fragen:

- Was wäre die Person, wenn sie eine Blume wäre?
- Was wäre die Person, wenn sie ein Tier wäre?
- Was wäre die Person, wenn sie ein Baum wäre?
- Was wäre die Person, wenn sie ein Werkzeug wäre?

Wenn das betreffende GM erraten wurde, ist dieses an der Reihe, den Raum zu verlassen und anschließend zu raten.

Wichtig:

Die GM müssen sich schon einigermaßen gut kennen. Auch ist auf das Prinzip der Freiwilligkeit zu achten!

Variationsmöglichkeit:

Die GB gibt einige Fragen vor (Bsp.: *"Was wäre ich, wenn ich eine Pflanze, eine Stadt, ein Werkzeug, ... wäre?"*) und jedes GM beantwortet die Frage für sich selbst (schriftlich). Anschließend werden die Zettel eingesammelt, gemischt und vorgelesen. Die Gruppe muss nun raten, welches GM "dahintersteckt".

 **TeilnehmerInnen**
5 - 30

 **Dauer:**
ca. 30 min.

 **Ziel:**
– Das jeweils zu erratende GM erfährt, wie es von anderen eingeschätzt wird

 **Material:**
– keines

 **Alter**
Ab 10 J.



ABLAUF

In die Mitte des Kreises wird ein Gegenstand gelegt, der das momentane Wohlbefinden des einzelnen GM symbolisiert. Die GM legen einen Schuh, eine Uhr, ... so nahe an diesen Kreismittelpunkt, als sie sich (in der Gruppe) wohlfühlen. Je größer das Wohlbefinden, desto näher wird also der persönliche Gegenstand zur Mitte hin gelegt (... desto mehr kann ich "aus mir heraus gehen").



TeilnehmerInnen

5 - 30



Dauer:

ca. 15 min.



Ziel:

- Sich der momentanen Gefühlssituation bewusst werden
- Die Gefühlssituation der anderen GM kennenlernen



Material:

- keines



Alter

Ab 10 J.



ABLAUF

1. Die GM teilen sich in zwei (oder drei) gleichgroße Gruppen und suchen getrennte Räume auf.
2. Jede Gruppe erfindet gemeinsam ein Symbol (auch Gegenstand, Tier, Pflanze, ...) für jedes GM der anderen Gruppe, dass dieses besonders treffend charakterisiert.
Bsp.:
Ein GM mit besonders "tiefschürfenden" Aussagen = Bohrturm
Ein freiheitsliebendes = Adler
Wichtig: Keine offensichtlichen Gegenstände wählen! Bsp.: Brille für Brillenträgerin.
Anschließend ordnet die Gruppe die Symbole auf dem Plakat so an, dass diese der Stellung der charakterisierten Person innerhalb der Gruppe entsprechen. (Keine Namen auf das Plakat schreiben!)
3. Im Plenum legt eine Gruppe ihr Plakat in die Mitte des Sitzkreises. Die GM der anderen Gruppe haben jetzt Zeit, sich auf dem Plakat zu entdecken. Jedes GM, das glaubt, sich "gefunden" zu haben, teilt diese Vermutung der Gruppe mit und begründet sie. Danach erklärt jene Gruppe, die das Bild gemalt hat, ihre Darstellung und erläutert, welche Gedanken sie sich dabei gemacht hat.

Auswertung:

- Wie leicht/schwer war die Aufgabenstellung für uns als Gruppe?
- Ist es mir leicht gefallen, mich zu erkennen?
- Welche meiner Eigenschaften sind der Gruppe aufgefallen? Welche wichtigen fehlen?
- Wie reagiere ich gefühlsmäßig auf die Darstellung?
- Habe ich etwas Neues über mich oder über ein anderes GM erfahren?



TeilnehmerInnen

6 - 20



Dauer:

1 Stunde oder
mehr



Ziel:

- Charakterisieren anderer GM und symbolische Darstellungen für sie finden
- Jedes GM kann erfahren, wie es von der Gruppe gesehen und eingeschätzt wird



Material:

- Zwei (drei) große Plakate
- Malstifte



Alter

Ab 14 J.



ABLAUF

Jedes GM bekommt ein Arbeitsblatt (Kopiervorlage auf der Rückseite) und bearbeitet dies ca. 20 Minuten lang. Im Plenum stellt dann jedes GM vor, wofür es das meiste und wofür es das wenigste Geld ausgeben würde.

Anschließend besteht die Möglichkeit eines "politischen Interviews", indem sich ein GM in die Mitte setzt und von den GM befragt wird. Ziel dieser Fragen ist es, die Wertentscheidungen deutlicher herauszuarbeiten. Dabei sind einmal die Fragen wichtig, wie das betreffende GM selbst dazu kommt, diesen Wert besonders hoch bzw. besonders niedrig einzustufen. Zum anderen können Fragen wichtig sein, die die Konsequenzen erforschen, die sich aus dieser Einstufung ergeben.

Wichtig:

Es muss darauf geachtet werden, dass die Fragen nicht dazu führen, den politischen Standpunkt der Interviewten zu kritisieren, lächerlich zu machen oder einer Beurteilung zu unterziehen, sondern ihn genauer zu erforschen.

Auswertung:

- Wie leicht fiel es mir, politische Prioritäten zu setzen und die damit verbundenen Werte zu erkennen?
- Kommen die Wertentscheidungen, die ich hier getroffen habe, auch in meinem Alltag zum Ausdruck?
- Inwieweit interessiere ich mich im Alltag für politische Fragen?
- Kann ich mir vorstellen, einmal ein politisches Amt zu übernehmen?
- Wie reagiere ich auf die Standpunkte der anderen?



TeilnehmerInnen

Ab 4



Dauer:

ca. 45 min.



Ziel:

- Sich mit den eigenen Wertvorstellungen auseinandersetzen
- Eigene Standpunkte finden, begründen und verteidigen



Material:

- Kopiervorlage (siehe nächste Seite)



Alter

Ab 16 J.



ABLAUF

Wenn Du Kanzlerin von Österreich wärst, wofür würdest Du dann das meiste Geld ausgeben?

Überlege Dir, wie Du Deine Prioritäten setzt und reihe die verschiedenen Maßnahmen, indem Du sie nummerierst. (1= das meiste Geld)

- Ausbau alternativer Energiegewinnungsformen
- Ausbau des Eisenbahnnetzes
- Ausbau des Straßennetzes
- Bildungswesen
- Entwicklungshilfe
- Polizei
- Raumfahrt
- Stadtsanierung
- Umweltschutz
- Unterstützung der Landwirtschaft
- Unterstützung der Wirtschaft
- Unterstützung für sozial Schwächere
- Verteidigung

Nun überlege Dir, welche Werte bzw. Überzeugungen für Dich mit den einzelnen Maßnahmen verbunden sind und notiere sie stichwortartig dahinter (Bsp.: Bildungswesen: "Jeder Mensch hat das Recht, seine Fähigkeiten so weit wie möglich auszubauen").

Begründe Deine Entscheidung für den Bereich, für den Du das meiste Geld

 **TeilnehmerInnen**
Ab 4

 **Dauer:**
ca. 45 min.

 **Ziel:**

- Sich mit den eigenen Wertvorstellungen auseinandersetzen
- Eigene Standpunkte finden, begründen und verteidigen

 **Material:**

- Kopiervorlage (siehe nächste Seite)

 **Alter**
Ab 16 J.



ABLAUF

Jedes GM erhält eine Vorlage (Kopiervorlage auf der Rückseite) und einen Farbstift. Nun sucht es sich einen Platz im Raum, wo es ungestört arbeiten kann.

Das GM überlegt, welche Figur am ehesten seiner Stellung in der Gruppe entspricht und malt diese an.

Mögliche Weiterarbeit:

In Kleingruppen stellen die GM ihre Figuren vor und sprechen darüber.

Variationsmöglichkeiten:

- Es werden Kleingruppen zu je drei GM gebildet. Jedes GM erhält drei Vorlagen. Auf der Vorlage eins zeichnet es sich selbst ein und auf der Vorlage zwei und drei jeweils das andere GM seiner Kleingruppe.
- Jedes GM schneidet seine Figur aus und klebt sie auf den gemeinsamen Gruppenbaum.



TeilnehmerInnen

Ab 5



Dauer:

ca. 30 min.



Ziel:

- Reflektieren der eigenen Position in der Gruppe
- Blitzlichtartiges Soziogramm



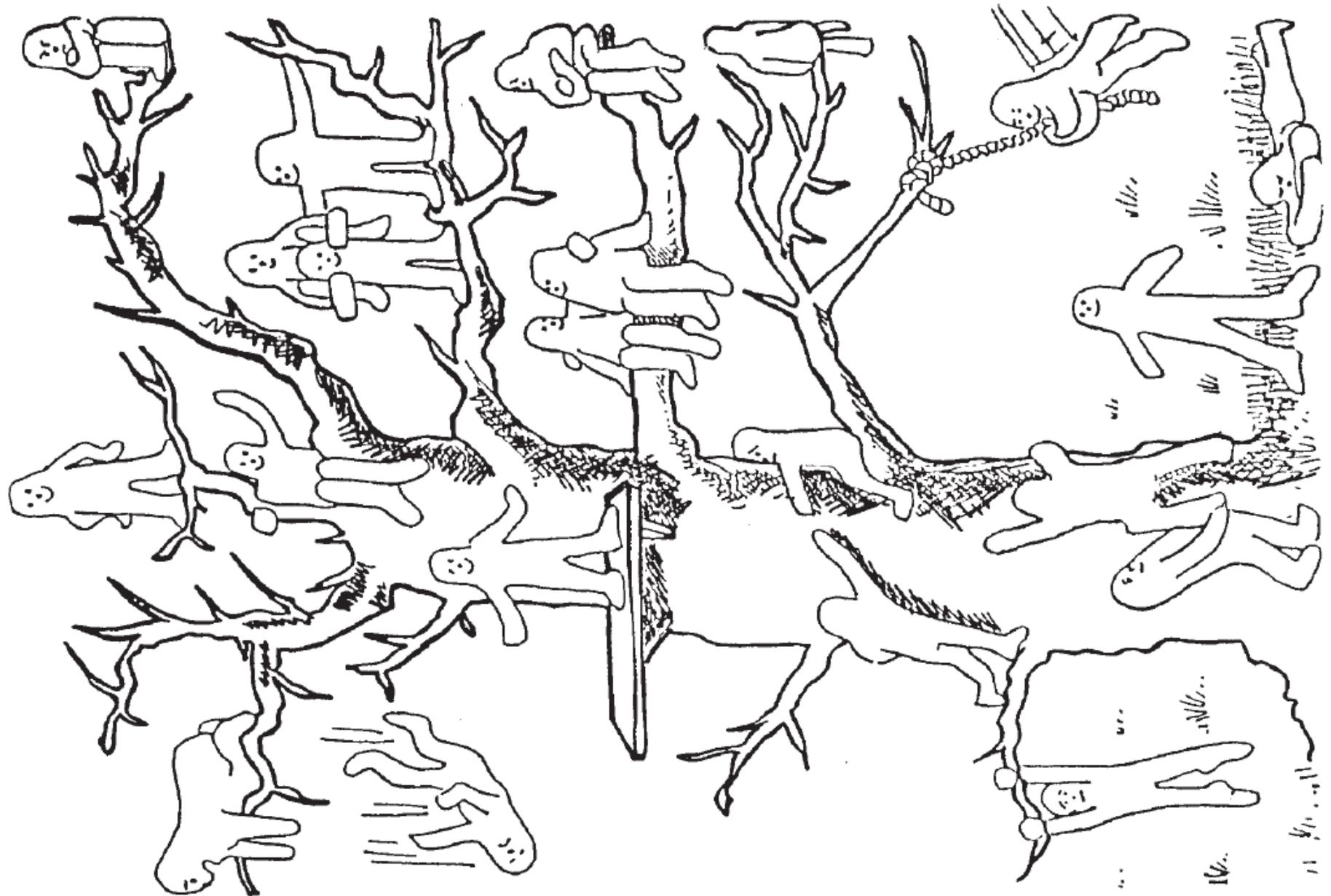
Material:

- Eine Vorlage pro GM (Kopiervorlage auf der nächsten Seite auf DIN A4 vergrößern)
- Farbstifte
- Leise Hintergrundmusik



Alter

Ab 14 J.





ABLAUF

Die GB macht einen Namenszettel für jedes GM. Diese werden dann eingesammelt und gemischt. Nun zieht jedes GM einen Namenszettel und versucht die Person schriftlich zu charakterisieren (typische Merkmale, positive und negative Eigenschaften, Verhalten in der Gruppe, ...), ohne dabei den Namen zu nennen. Wer den eigenen Zettel erwischt, gibt ihn wieder zurück und zieht erneut.

Dann werden die Zettel wiederum eingesammelt und gemischt. Die GB zieht einen Zettel heraus und liest ihn ohne Namensnennung vor. Jedes GM notiert seine Vermutung, wer hier charakterisiert worden ist (eventuell mit Begründung).

Nachdem alle Beschreibungen vorgelesen worden sind, werden die "Rate-Ergebnisse,, verglichen und besprochen.

Variationsmöglichkeit:

Jedes GM beantwortet selbst verschiedene Fragen (Lieblingsessen, -kleidungsstück, -tier, -farbe, -pflanze, -reiseland, ...). Die Zetteln werden dann gut durchgemischt und ohne Namensnennung vorgelesen. Die Gruppe rät nun, wer sich hier beschrieben hat. Jede Vermutung muss aber auch begründet werden.



TeilnehmerInnen

Ab 5



Dauer:

ca. 40 min.



Ziel:

- Die GM erfahren, wie sie von anderen in der Gruppe eingeschätzt werden



Material:

- Papier
- Schreibzeug



Alter

Ab 10 J.



ABLAUF

Die GM teilen sich in Dreiergruppen auf. Alle bekommen drei Fragebögen (Kopiervorlage auf der Rückseite), von denen sie einen für sich selbst und jeweils einen für die beiden anderen Mitglieder der Kleingruppe ausfüllen.

Haben alle in der Gruppe ihre Fragebögen ausgefüllt, werden die Ergebnisse Frage für Frage und Person für Person verglichen und besprochen.



TeilnehmerInnen

Ab 3



Dauer:

1 Stunde oder
mehr



Ziel:

- Erleben, wie man von den anderen eingeschätzt wird
- Reflexion des eigenen Verhaltens mit Hilfe von möglichen Differenzen in der Selbst- und Fremdeinschätzung



Material:

- Schreibzeug
- Pro GM drei Fragebögen „Polaritätsprofil“ (Kopiervorlage auf nächster Seite)



Alter

Ab 14 J.



ABLAUF

Die GM finden sich in Gruppen zu je sieben GM zusammen. Alle erhalten eine zweiteilige

Tabelle (Kopiervorlage auf der Rückseite).

Tabelle A:

In die erste Spalte der Tabelle schreiben alle die Namen der übrigen GM. In der nächsten

Spalte ordnen sie den einzelnen Personen eine der folgenden Rollen zu (jede Rolle darf nur einmal vergeben werden):

- Leiterin für eine Arbeitsgruppe
- einzige Gefährtin für den Aufenthalt auf einer einsamen Insel
- Beraterin bei persönlichen Schwierigkeiten
- Diskussionspartnerin für eine neue, ungewöhnliche Idee
- enge Mitarbeiterin zur Erledigung einer wichtigen und schwierigen Aufgabe
- Begleiterin zu einem Kommunikationstraining, um sie besser kennenzulernen
- Partnerin in einem Zeitungsduell (beide schlagen mit einer zusammengerollten Zeitung aufeinander ein)

Tabelle B:

In der linken Spalte werden die Namen wie in Tabelle A geschrieben. In der zweiten Spalte werden jene Rollen festgehalten, für die man vermutlich selbst von den jeweiligen GM ausgewählt wurde.

Auswertung:

Die GM tragen nacheinander ihre Vermutungen aus der Tabelle B vor und die jeweilige Partnerin bestätigt oder korrigiert die Vermutung.



TeilnehmerInnen

Ab 7



Dauer:

1 Stunde oder
mehr



Ziel:

- die GM können überprüfen, inwieweit sie die Auswirkungen des eigenen Verhaltens und der eigenen Persönlichkeit auf die anderen GM realistisch einschätzen können



Material:

- Tabelle (Kopiervorlage auf nächster Seite)
- Schreibzeug



Alter

Ab 14 J.



ABLAUF

	Name des GM	Rolle	Gründe der Wahl
Tabelle A: Aktive Wahl			
Tabelle B: Passive Wahl			

 **TeilnehmerInnen**
Ab 7

 **Dauer:**
1 Stunde oder
mehr

 **Ziel:**
– die GM können überprüfen,
inwieweit sie die
Auswirkungen des eigenen
Verhaltens und der
eigenen Persönlichkeit auf
die anderen GM realistisch
einschätzen können

 **Material:**
– Tabelle (Kopiervorlage auf
nächster Seite)
– Schreibzeug

 **Alter**
Ab 14 J.

ABLAUF

Jedes GM bekommt ein Kärtchen und schreibt oben seinen Namen hin. Anschließend notiert es darauf die Namen von drei anderen GM, die es nach einem bestimmten Gesichtspunkt auswählt.

Bsp.: Wähle drei GM, ...

- ... mit denen du den häufigsten Kontakt hast.
- ... mit denen du am liebsten über persönliche Dinge redest.
- ... mit denen du am ehesten eine Aufgabe lösen möchtest.

Die GB sammelt die Zettel ein und überträgt die Ergebnisse auf ein großes Plakat. Dabei zeichnet es eine Verbindungslinie zwischen wählendem und gewähltem GM.

Eine solide Auswertung kann viel Zeit in Anspruch nehmen und kann nicht zwischendurch vorgenommen werden. Es ist auch nicht günstig vor der Gruppe auszuwerten!

Nachdem alle Zeit hatten, das fertige Plakat zu betrachten, findet eine Reflexionsrunde statt. Diese Runde kann eventuell mit einem "Blitzlicht" (XIV 7) begonnen oder beendet werden.

Wichtig:

Diese Methode braucht genügend Zeit und eine offene, angstfreie und tolerante Atmosphäre. Die GB soll sehr sensibel und vorsichtig mit den Ergebnissen umgehen und weder deuten noch interpretieren. Das Soziogramm zeigt ein Interaktions- und Beziehungsnetz, wie es von den GM in dieser bestimmten Situation wahrgenommen wird und es ist durchaus auch möglich, dass die eine oder andere Wahl aus gruppenstrategischen Überlegungen (um sich bei den Gruppenmächtigen gut und loyal zu stellen) erfolgt.

 **TeilnehmerInnen**
10 - 30

 **Dauer:**
1 Stunde oder
mehr

 **Ziel:**

- Struktur der Gruppe visualisieren
- Sich des eigenen Beziehungsfeldes in der Gruppe bewusst werden

 **Material:**

- Plakat
- Plakatschreiber
- Kärtchen
- Schreibzeug

 **Alter**
Ab 16 J.

ABLAUF

Gefahr:

Ein Soziogramm kann auch verletzend sein, da es die Beziehungen innerhalb der Gruppe deutlich sichtbar macht und eventuelle AußenseiterInnen noch mehr ins Abseits drängen kann. Auf jeden Fall muss der GB klar sein, dass ihr diese Übung von der Gruppensituation her nicht zu "steil" ist. Außerdem muss sie in der Lage sein, mögliche "Abstürze" und entstehende Konflikte aufzufangen.

 **TeilnehmerInnen**
10 - 30

 **Dauer:**
1 Stunde oder
mehr

 **Ziel:**

- Struktur der Gruppe visualisieren
- Sich des eigenen Beziehungsfeldes in der Gruppe bewusst werden

 **Material:**

- Plakat
- Plakatschreiber
- Kärtchen
- Schreibzeug

 **Alter**
Ab 16 J.

ABLAUF

Jedes GM erhält einen Zettel mit einer Liste von Werten.

Bsp.:

Bringe die angegebenen Werte in eine Rangreihe, indem Du sie von 1 bis 14 nummerierst. Dabei soll die Ziffer 1 den Wert bezeichnen, der dir am wichtigsten ist und die Ziffer 14 jenen, auf den du am ehesten verzichten könntest.

- Ausbildung
- Fortschritt
- Freiheit
- Frieden
- Gerechtigkeit
- Gesundheit
- Gleichheit
- Glück
- glückliches Familienleben
- Liebe
- Reichtum
- Schönheit
- Tradition
- Weisheit

In Kleingruppen wird über die persönliche Reihung gesprochen und eine gemeinsame Reihung versucht. Im Plenum werden dann die drei wichtigsten Werte ausgewählt und besprochen.

 **TeilnehmerInnen**
Bis 8

 **Dauer:**
1 Stunde oder
mehr

 **Ziel:**

- Eigene Wertehierarchie überdenken
- Gemeinsame Werte definieren

 **Material:**

- Zettel
- Stifte

 **Alter**
Ab 16 J.