



Themenbearbeitung

- Anonymus
- Bienenkörbe
- Brainstorming
- Comics
- Das 11. Gebot
- Du sollst ...
- Entscheidungsspiel
- Forschungsprojekt
- Glückstopf
- Lawinenmethode
- Meinungskreis
- Reizwort
- Tageskuchen
- Themen würfeln
- Zeitung



Themenbearbeitung - Sortiert nach Alter

Ab 10 J.

- Bienenkörbe
- Brainstorming
- Comics
- Entscheidungsspiel
- Forschungsprojekt
- Glückstopf
- Reizwort
- Tageskuchen
- Themenwürfel

Ab 14 J.

- Anonymus
- Das 11. Gebot
- Du sollst...
- Lawinenmethode
- Meinungskreis
- Zeitung



Themenbearbeitung - Sortiert nach Dauer



0 – 15 min.

- Brainstorming

16 – 30 min.

- Bienenkörbe
- Comics
- Entscheidungsspiel
- Glückstopf
- Meinungskreis
- Reizwort
- Themenwürfeln

31 – 45 min.

- Anonymus
- Du sollst...
- Tageskuchen

61 – X min.

- Das 11. Gebot
- Forschungsprojekt
- Lawinenmethode
- Zeitung



Themenbearbeitung - Sortiert nach TN-Anzahl

2 bis 5 TN

- Brainstorming
- Du sollst...
- Forschungsprojekt
- Glückstopf
- Reizwort
- Tageskuchen
- Themen würfeln
- Zeitung

6 bis 10 TN

- Anonymus
- Brainstorming
- Comics
- Du sollst...
- Forschungsprojekt
- Glückstopf
- Lawinenmethode
- Meinungskreis
- Reizwort
- Tageskuchen
- Zeitung

11 bis 25 TN

- Anonymus
- Bienenkörbe
- Brainstorming
- Comics
- Das 11. Gebot
- Du sollst...
- Entscheidungsspiel
- Forschungsprojekt
- Glückstopf
- Lawinenmethode
- Meinungskreis
- Reizwort
- Tageskuchen
- Themen würfeln
- Zeitung

Über 25 TN

- Anonymus
- Bienenkörbe
- Brainstorming
- Comics
- Das 11. Gebot
- Entscheidungsspiel
- Forschungsprojekt
- Glückstopf
- Lawinenmethode
- Meinungskreis
- Reizwort
- Tageskuchen
- Themen würfeln



ABLAUF

Auf die Frage der GB *"Was beschäftigt mich zur Zeit am meisten?"*, versucht jedes GM schriftlich, für sich eine Antwort zu finden. Die Zettel mit den Antworten werden dann eingesammelt, gemischt (die Anonymität muss gewahrt bleiben), thematisch sortiert und auf einer Pinwand oder auf einem Plakat aufgehängt.

Die Gruppe berät dann, welche Themenbereiche sich aus den Antworten ergeben und wie diese zu einem sinnvollen und für alle bereichernden Programm zusammengestellt werden könnten.

Variationsmöglichkeit:

Jedes GM sucht sieben Begriffe, die das ausdrücken, was für das GM in seiner Lebenssituation am wichtigsten ist.

Anschließend wird in einer Kleingruppe versucht, jene zehn Begriffe zu finden, die für alle Mitglieder der Kleingruppe von großer Wichtigkeit sind.

Die Ergebnisse werden im Plenum gesammelt (auf einem Plakat notiert oder an eine Pinwand geheftet). Gemeinsam wird überlegt, welche Inhalte die Gruppe bearbeiten will.



TeilnehmerInnen

Ab 10



Dauer:

ca. 45 min.



Ziel:

- Sammlung von Themen, die für die GM wichtig sind
- Klärung der Bedürfnisse in der Gruppe



Material:

- Papier
- Schreibzeug
- Plakat
- Plakatschreiber



Alter

Ab 14 J.



✓ ABLAUF

Zu einer präzisen Fragestellung werden rasch Kleingruppen gebildet, indem sich fünf bis sechs nebeneinander sitzende GM einander zuwenden. In diesen Kleingruppen wird die Frage ca. zehn Minuten lang diskutiert. Dann drehen sich die GM wieder in die Ausgangssitzordnung.

Im Plenum berichtet jede Gruppe kurz über den Gesprächsverlauf und über etwaige Gruppenergebnisse.



 **TeilnehmerInnen**
Ab 12

 **Dauer:**
ca. 20 min.

 **Ziel:**

- Rasche Meinungserhebung zu einem Detailaspekt
- Aktivierung aller GM bei einer langen Plenumsphase

 **Material:**
- keines

 **Alter**
Ab 10 J.

ABLAUF

Zu einem Thema, einer Frage oder einem Problem sollen möglichst schnell viele Ideen, Gedanken und Lösungsvorschläge gesammelt werden.

Jedes GM, das einen Einfall hat (wenn sich niemand traut, dann reihum), teilt diesen mit. Ein bis zwei GM oder die GB schreiben auf einem Plakat mit. Alle Einfälle sollten spontan ausgesprochen werden: ernste, lustige, brauchbare, scheinbar unbrauchbare, sinnlose, ...; alles ist erlaubt, ja sogar erwünscht! Zustimmung oder Ablehnung wird nicht geäußert.

Der Gedankensturm dauert solange an, bis keinem GM mehr etwas einfällt.

Variationsmöglichkeiten:

- Die GM sammeln in Kleingruppen Ideen und stellen diese dann im Plenum vor.
- In der Mitte liegt ein großes Plakat, auf dem die Ideen gesammelt werden und einige Plakatstifte. Die GM stehen oder sitzen schweigend um das Plakat und notieren darauf ihre Ideen.

 **TeilnehmerInnen**
3 - 30

 **Dauer:**
ca. 15 min.

 **Ziel:**
– In einem Minimum an Zeit ein Maximum an Ideen finden

 **Material:**
– Großes Plakat
– Plakatschreiber

 **Alter**
Ab 10 J.

 **ABLAUF**

In Kleingruppen erfinden die GM aus ca. zehn Comic-Bildern eine zum Thema passende Geschichte, indem sie die Bilder reihen und die Sprechblasen beschriften.

Anschließend werden die Ergebnisse ausgestellt und/oder die Geschichte wird von der Erfindergruppe dargestellt.

Tip:

Alle Kleingruppen sollten die gleichen Bilder erhalten. Wenn genügend Zeit vorhanden ist, können sich die GM die Bilder aus diversen Comics selbst aussuchen.

 **TeilnehmerInnen**
Ab 6 **Dauer:**
ca. 30 min. **Ziel:**
– Kreative
Themenbearbeitung **Material:**
– Comic-Bilder mit leeren
Sprechblasen **Alter**
Ab 10 J.



ABLAUF

Dieses Gedankenexperiment wird in folgenden Rahmen eingebettet: Eine freikirchliche Gruppe hat es sich zum Ziel gesetzt, ein elftes Gebot zu den bestehenden hinzuzufügen. Dieses soll das gewählte/vorgegebene Thema zum Inhalt haben. Bsp.: Verhältnis Mensch - Umwelt, Politik - Kirche, Staatsinteressen - Menschenrechte, Gerechtigkeit - Justiz, ...

Vorgegeben werden vier Personengruppen, die von diesem Spannungsfeld mehr oder weniger betroffen sind. Die GM entscheiden sich für eine dieser Gruppen und erarbeiten aus dieser Perspektive heraus ein elftes Gebot. Dafür stehen etwa 30 Minuten zur Verfügung.

Die Gruppen berichten anschließend im Plenum von ihren Ergebnissen, Entwürfen und von ihren gemachten Erfahrungen während des Meinungsfindungsprozesses in der Gruppe.

Mit der Methode des "Fishbowl" soll schließlich innerhalb von 15 Minuten eine gemeinsame Version aus den vier vermutlich divergierenden Fassungen für ein elftes Gebot entwickelt werden.

 **TeilnehmerInnen**
Ab 12

 **Dauer:**
1 Stunde oder
mehr

 **Ziel:**

- Inhaltliche Gruppenposition finden – aus der Sicht einer bestimmten Personengruppe
- Argumente formulieren und abwägen
- Kompromisse finden

 **Material:**
- keines

 **Alter**
Ab 14 J.



ABLAUF

Auf mehrere Plakate wird jeweils am oberen Rand ein Satzanfang geschrieben.

Bsp.:

- Du sollst ...
- Sei doch nicht ...
- Pass auf, dass du ...
- Es ist schlimm, wenn du ...
- Man ... doch nicht!
- Man muss ...
- Im Leben muss man ...
- Du bist dumm, wenn du ...
- Sei immer ...

Die GM gehen schweigend umher und ergänzen die Satzanfänge. Sie notieren Aussagen, die sie zum vorgegebenen Thema schon oft genug gehört haben.

Nach Abschluss der Schreibphase werden die einzelnen Plakate vorgelesen und besprochen.

Aufarbeitung:

- Wann und bei welcher Gelegenheit bekommst du solche Sätze zu hören?
- Was will damit erreicht werden?
- Welche Auswirkungen haben solche Sätze?
- Verwendest du selbst solche Sätze?

 **TeilnehmerInnen**
5 - 25

 **Dauer:**
ca. 40 min.

 **Ziel:**

- Sich der angeeigneten oder verinnerlichten Normen bewusst werden
- Erkennen, dass Verallgemeinerungen dieser Normen zur Bildung von Vorurteilen führen bzw. das GM selbst einengen

 **Material:**

- Plakate
- Plakatstifte
- Schreibzeug

 **Alter**
Ab 14 J.



ABLAUF

Die GB verteilt an alle GM sogenannte "Entscheidungsblätter", die in der oberen Hälfte eine Aussage enthalten und in der unteren Hälfte nebeneinander drei (erfundene) Reaktionen. Jede Reaktion ist namentlich gekennzeichnet (Bsp.: "Martin meint dazu: "...). Die vier Ecken des Zimmers sind gekennzeichnet: "Sabine" - "Wolfgang" - "Martin" - "Andere Meinung". Zu Beginn stehen alle GM in der Mitte des Raumes.

Nach dem Verteilen der "Entscheidungsblätter" liest die GB die Aussage oder Fallschilderung vor und bittet alle, die drei Meinungen (untere Blatthälfte) zu lesen und dann in jene Ecke des Raumes zu gehen, dessen Aussage am ehesten zugestimmt werden kann. Wenn sich alle GM zugeordnet haben, sollen die so entstandenen Gruppen eine begrenzte Zeit miteinander über ihre Entscheidung sprechen. Eine Gruppensprecherin kann anschließend die wichtigsten Meinungen mitteilen.

Mögliche Weiterarbeit:

Die Gruppensprecherinnen setzen sich kleeblattartig gegenüber, die jeweiligen Gruppen dahinter. Die Sprecherinnen sollen versuchen, sich gegenseitig zu überzeugen. Die dahintersitzende Gruppe kann Argumente zuflüstern oder sich in der Rolle der Gruppensprecherin abwechseln.



TeilnehmerInnen

Ab 15



Dauer:

ca. 30 min.



Ziel:

- Sich zu einer Meinung bekennen
- Eigene Meinung begründen und argumentativ verteidigen



Material:

- „Entscheidungsblätter“:
Fallgeschichte oder Aussage und drei verschiedene Reaktionen (Stellungnahmen)
- Vier Schilder: „Sabine“, „Wolfgang“, „Martin“ und „Andere Meinung“



Alter

Ab 10 J.



ABLAUF

Ein Hauptthema wird in kleine Bereiche ("Forschungsaufträge") unterteilt. Die jeweiligen Aufträge werden von der GB auf kleine Zettel notiert und auf ein Plakat geheftet. Die GM studieren das Angebot und einigen sich auf die Verteilung der Forschungsaufträge. In Kleingruppen- oder Einzelarbeit werden diese "Forschungsaufträge" bearbeitet und in einem abschließenden "Expertenkongress" vorgestellt. Zur Bearbeitung soll genügend Zeit zur Verfügung stehen (kann auch mehrere Stunden in Anspruch nehmen!).

Mögliche Forschungsaufträge zum Forschungsprojekt "Natur":

- Erforsche, was alles unter einem alten Holzstück lebt!
- Erforsche das Verhalten und die Arbeitsweise einer einzelnen Ameise!
- Erstelle eine genaue "Straßenkarte" von einem Ameisenhaufen, indem du alle Straßen einzeichnest, die von einem einzigen Ameisenhaufen wegführen.
- Erforsche eine Spinne, ihre Lebensweise, ihr Netz, ...!
- Erforsche die Vielfalt an Insekten auf einer Blumenwiese!
- Beobachte einen Käfer und begleite ihn auf seinen Wegen!
- Erforsche das Leben auf einer Blattunterseite!
- Erforsche die verschiedensten Geräusche der Natur!
- Erforsche das Leben am Rande eines Gewässers!
- Erforsche die Strömung in einem Bach und alles, was sich daraus ergibt!

 **TeilnehmerInnen**
2 - 30

 **Dauer:**
1 Stunde oder
mehr

 **Ziel:**
– Sich auf ein Detailgebiet
innerhalb eines
umfassenderen Themas
konzentrieren

 **Material:**
– Papier
– Schreibzeug
– Kleine Kärtchen mit
„Forschungsaufträgen“

 **Alter**
Ab 10 J.

✓ ABLAUF

Die GM finden sich in Kleingruppen zusammen. Jede Gruppe erhält einen "Glückstopf" mit mehreren kleinen Kärtchen (max. zehn Kärtchen), auf dem je ein Stichwort zu einem "Überthema,, steht.

"Schule":

Noten, Klassengemeinschaft, Stundenplan, Hausübungen, Klassenzimmer, Klassenlehrerin, Direktorin, ...

Jedes GM zieht ein Kärtchen und überlegt sich ein kurzes "Statement" zu diesem Stichwort (Bsp.: Wünsche, eigene Erfahrungen, Ideen zur Veränderung, . . .).

In der Folge werden reihum (oder auch in freier Reihenfolge) die einzelnen "Statements,, abgegeben und eventuell mit Kommentaren der übrigen GM bereichert.

Wichtig:

Innerhalb der Gruppe ist es günstig, eine Redezeit pro Stichwort festzulegen und auch zu überprüfen!

Variationsmöglichkeiten:

Siehe dazu auch die Methoden "Würfelhaus" und "Themen würfeln"



 **TeilnehmerInnen**
Ab 4

 **Dauer:**
ca. 30 min.

 **Ziel:**
– Möglichst rasch
verschiedene Aspekte zu
einem bestimmten
Themenbereich sammeln

 **Material:**
– Stifte
– Kleine Kärtchen
– „Glückstopf“ (=Hut,
Schachtel, Topf, ...)

 **Alter**
Ab 10 J.



ABLAUF

1. Die GB gibt einen Impuls (Bsp.: *"Was brauche ich, damit ich meine Maske ablegen kann; damit ich mich im Gespräch heraustrennen kann; ..."*).
2. Jedes GM notiert die eigenen Überlegungen zur Impulsfrage. (5 - 10 Minuten)
3. Je zwei GM sprechen miteinander über die Impulsfrage und die eigenen Überlegungen dazu. Die beiden GM müssen versuchen, auf einen gemeinsamen Nenner zu kommen. (10 - 15 Minuten)
4. Je vier GM besprechen die Ergebnisse der Partnerinnenarbeit und versuchen, wiederum eine gemeinsame Aussage zu finden. (10 - 15 Minuten)
5. Je acht GM besprechen die Ergebnisse der Kleingruppenarbeit und suchen nach einer gemeinsamen Lösung, der alle acht GM zustimmen können. (10 - 15 Minuten)
6. Im Plenum werden nun die Ergebnisse der Gruppenarbeit gesammelt, geordnet und besprochen.



TeilnehmerInnen

8 - 40



Dauer:

1 Stunde oder
mehr



Ziel:

- Konsens auf möglichst breiter Basis finden
- Die Meinungen, Wünsche, ... einer Gruppe erheben
- Von der eigenen Meinung zur Gruppenmeinung kommen



Material:

- Papier
- Schreibzeug



Alter

Ab 14 J.



ABLAUF

Ein GM stellt sich in die Kreismitte und formuliert seinen Standpunkt zum Thema. Die anderen GM rücken näher oder bleiben entfernt - je nachdem, ob sie der gehörten Meinung zustimmen können oder sich davon distanzieren wollen. Ein anderes GM nimmt dann den Platz in der Mitte ein und äußert sich zu einem anderen Aspekt desselben Themas.

Wichtig:

Die GB sollte auf die Gruppendynamik achten und beobachten, ob und wie Gruppendruck ausgeübt wird.

Mögliche Weiterarbeit:

- Jene GM, die eine annähernd gleiche Entfernung zum mittleren GM eingenommen haben, bilden eine Kleingruppe und besprechen ihre Meinung zu seinen Standpunkt. Diese wird anschließend im Plenum eingebracht.
- Für die Reflexion: In der Kreismitte wird ein Symbol für eine Gruppeneinheit, eine Methode, ein Spiel, ... gelegt. Die GM stellen sich zur Mitte hin, wenn es ihnen sehr gut und entsprechend weiter weg, wenn es ihnen nicht gefallen hat.

Variationsmöglichkeit:

Jedes GM hat zur Meinungsäußerung Kärtchen mit Satzzeichen (! . ? : "...") zur Verfügung, die es zur Aussage eines anderen GM hochhält. Es können sich die GM mit den gleichen Satzzeichen über ihre Wahl austauschen und den Standpunkt im Plenum erörtern.



TeilnehmerInnen

Ab 10



Dauer:

ca. 20 min.



Ziel:

- Erster Einstieg in ein Thema
- Einen Standpunkt einnehmen müssen
- Meinungsbild erheben



Material:

- keines



Alter

Ab 14 J.



ABLAUF

In der Kleingruppe werden vier beliebige Ziffern genannt: Bsp.: **7-4-3-6**. Dann wird in einem Buch die Seite **74** aufgeschlagen, in der **3.** Zeile mit dem Abzählen der Hauptwörter begonnen und in diesem Fall das **6.** Hauptwort abgeschrieben. Dieser Vorgang wird fünfmal wiederholt, sodass jede Kleingruppe fünf Hauptwörter zur Verfügung hat.

Die GM in den Kleingruppen versuchen in zehn Minuten mit viel Phantasie, diese Reizwörter in Verbindung zum aktuellen Thema zu bringen.

Variationsmöglichkeit:

Anstelle der vier Hauptwörter werden drei Haupt-, drei Zeit- und drei Eigenschaftswörter gewählt. Aus diesem "Rohmaterial" wird dann eine Geschichte zum Thema erfunden.



TeilnehmerInnen

Ab 4



Dauer:

ca. 20 min.



Ziel:

- Originelle Zugänge zu einem Thema finden
- Scheinbar Sinnloses sinnvoll miteinander verbinden



Material:

- Bücher
- Zettel
- Schreibzeug



Alter

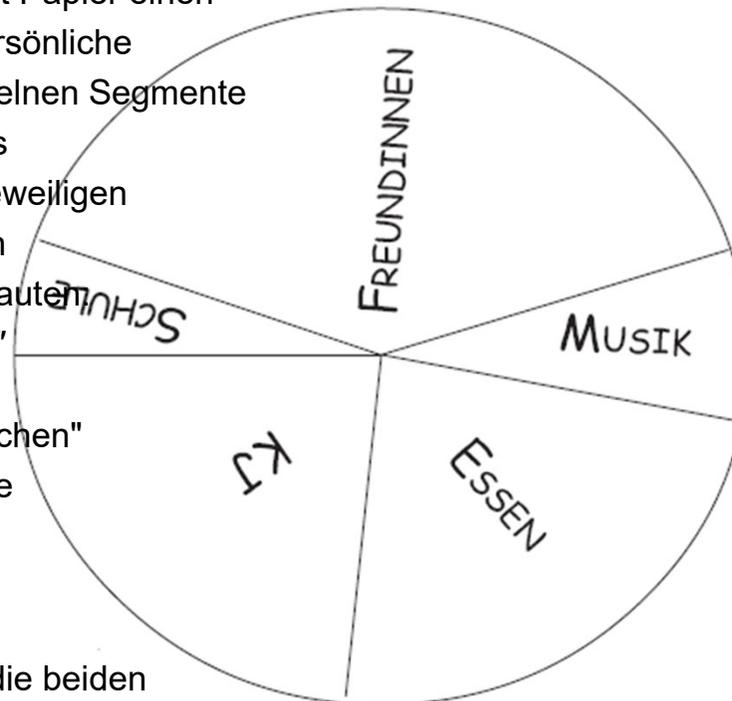
Ab 10 J.

✓ ABLAUF

Jedes GM zeichnet auf einem Blatt Papier einen Kreis (=Kuchen). Dieser ist der persönliche 24-Stunden-Tag des GM. Die einzelnen Segmente werden nun so dimensioniert, dass sie der Zeit entsprechen, die die jeweiligen Tätigkeiten tatsächlich in Anspruch nehmen. Die Arbeitsfrage könnte lauten: *"Wofür verwende ich wieviel Zeit?"*

Anschließend wird ein zweiter "Kuchen" gezeichnet. Die zweite Arbeitsfrage lautet nun: *"Wofür möchte ich wieviel Zeit verwenden?"*

Jedes GM vergleicht nun für sich die beiden "Kuchen" und tauscht danach die dabei gewonnenen Erfahrungen in Kleingruppen zu je drei GM aus.



 TeilnehmerInnen
Ab 4

 Dauer:
ca. 45 min.

 Ziel:

- Bewusst machen, wofür ich mir Zeit nehme
- Nachdenken über Prioritäten in meinem Leben
- Den anderen GM etwas von mir mitteilen

 Material:

- Papier
- Schreibzeug

 Alter
Ab 10 J.

✓ ABLAUF

Die GM setzen sich im Kreis um das Plakat. Auf diesem wird ein Kreis mit sechs Sektoren gezeichnet, die durchnummeriert werden.

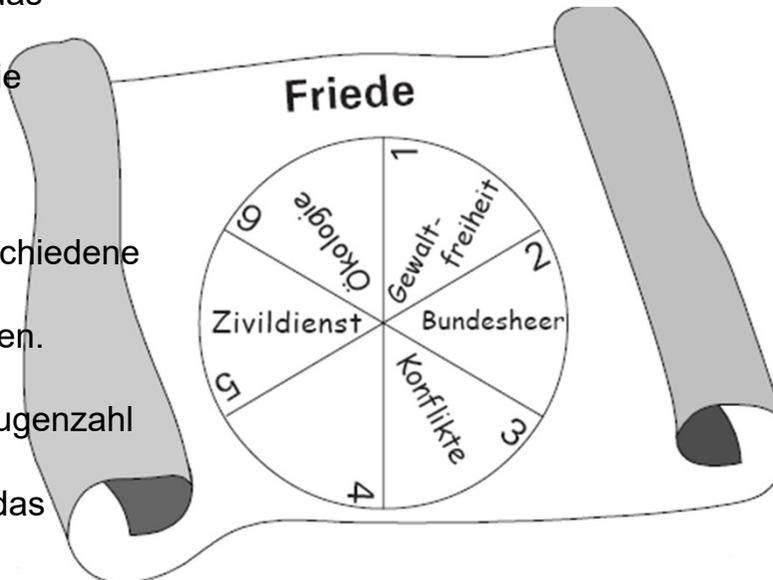
In die Kreissegmente werden von der GB oder von der Gruppe verschiedene Themen oder einzelne Aspekte eines Themas geschrieben.

Ein GM beginnt zu würfeln. Die Augenzahl des Wurfes gibt das Thema an (Zahl im Kreissegment), über das das GM kurz sprechen soll.

Hat das GM seine Einstellung und Erfahrung in diesem Bereich erzählt, gibt es den Würfel reihum weiter.

Variationsmöglichkeiten: (bei größeren Gruppen)

- Die Themenbereiche werden nicht in einen Kreis geschrieben, sondern auf kleine Kärtchen, die dann von den GM gezogen werden. Dadurch sind auch wesentlich mehr Themenbereiche möglich.
- Siehe auch "Würfelhaus" und "Glückstopf"



TeilnehmerInnen
Ab 4

Dauer:
ca. 30 min.

Ziel:
– Sich zu einem vorgegebenen Thema rasch äußern
– Zuhören lernen
– Meinungen und Erfahrungen anderer aus verschiedenen Lebensbereichen

Material:
– Plakat
– Plakatschreiber
– Ein Würfel

Alter
Ab 10 J.

 **ABLAUF**

Die GM gestalten einen Zeitungsbericht zu einem bestimmten Thema in Einzelarbeit oder in Kleingruppen. Je nach "Ressort" wird die Bearbeitung des Themas verschieden ausfallen.

Bsp.:

- Innenpolitik
- Außenpolitik
- Chronik / Lokales
- Klatschspalte
- Kultur
- Witze und Cartoons
- Werbung und Kleinanzeiger
- Leitartikel
- Sport
- Kinderseite
- Jugendseite
- Filmkritik
- Roman in Fortsetzung
- Menü des Tages
- Frauenseite
- Männerseite
- Wetter
- Ombudsfrau ("M. M. beantwortet alle Fragen") ...

Im Plenum wird dann das "Layout" der Zeitung als Wandzeitung, als Plakat, als Endloszeitung (auf einer Rolle), als kopiergerechte Ausgabe (für die Verfielfältigung und Verteilung an die GM), o.ä. erstellt.

 **TeilnehmerInnen**
3 - 20 **Dauer:**
1 Stunde oder
mehr **Ziel:**

- Bearbeitung des Themas in der Sprache der Medien
- Humorvolles und kreatives Erinnerungsstück an eine Veranstaltung

 **Material:**

- Papier
- Schreibzeug
- Schere
- Klebstoff
- Lineal

 **Alter**
Ab 14 J.