

Programm
Jugendwarte in Rückersdorf
07.12. bis 08.12.2007

Konfrontation ist beziehungsstiftend.

**Benehmen, das du ignorierst, ist Benehmen
das du erlaubst.**

**Das Geheimnis eines guten Charakters, ist das Gewöhntsein
an die
richtigen praktischen Handlungen.**

<u>Freitag, 07.12.2007</u>	<u>Thema</u>	<u>Referent</u>
Programm		1
Jugendwarte in Rückersdorf		1
07.12. bis 08.12.2007		1
Kartenspiel:.....		2
Der schnelle Ball und Städtenamen ,		2
Emotionen durch Visualisierung		2
1		2
Blind bis 16 zählen		3
Zentimeterarbeit		3
Knobelspiel bis „50“		3
Baumstämme sortieren		3
Vertrauensübung mit dem Rundtau.....		3
Hände, Abklatschen.....		4
Seilkreisen		4
Haie und kleine Fische		4
Kissenschlacht		4
Hula-Hoop-Spiel, Ab durch den Ring!.....		4
Zeitungsschwanz/Tücher		5
Tchibo Dose und Tischtennisball:.....		5
Tischtennisball.....		5
Was bringt mich auf die Palme 2. Teil Übungen und Rollenspiele aus der Praxis zur Beharrlichkeit.		5
Haltung im CT		7

Ja zur Grenzziehung bei Regel- und Normverletzungen - aber wie?.....	7
Grundannahmen:	7
1. Grenzen setzen.....	7
2. Die Durchsetzung	7
3. Verantwortungspädagogik.....	7
4. Rollenklarheit - Eindeutigkeit und Klarheit	7
Kinder haben das Recht uns aufzuregen - und wir haben die Pflicht uns aufzuregen.	7
Decke wenden	8
Burgenspiel:.....	8
Brennende Liane.....	8
Elektrischer Draht.....	8
Mienenfeld.....	8
Blinde Karawane	8
Wie gefallen dir deine Nachbarn.....	8
Kegelspiel	9
Korb und Sandsack;.....	9
Vertrauensspiele	9
Vertrauenslauf durch die Gasse.....	9

Kartenspiel:

Jede erhält eine Spielkarte und merkt sich die Farbe(Piek,Herz.), diese Karte wird zurückgegeben. Spielleiterin ruft eine Farbe auf , die Betroffenen wechseln im Uhrzeigersinn den Platz. Gewinnerin ist wer wieder auf seinem Platz ankommt. Sitzt ein Teilnehmer auf meinem Schoß und meine Farbe wird aufgerufen ,kann ich den Platz nicht wechseln.

Der schnelle Ball und Städtenamen ,

ein Ball wird kreuz und quer auf die Reise geschickt, jede merkt sich die Person, der sie den Ball zugeworfen hat und die Mitspielerin die ihr den Ball zu wirft. In der ersten Runde stellen die Sp. Den Fuß nach vorn die den Ball schon erhielten . Der Ball kehrt dann zur ersten Person zurück usw. Auf einem anderen Weg wird ein Städtenamen weiter gegeben. Es kann auch der gleiche Weg genommen werden und in der 2. Runde der Name des Kindes gerufen werden.

Emotionen durch Visualisierung

Die Gruppe ordnet sich ohne zu reden:

- Nach der Größe
- Vornamen
- Alter
- Wohnort
- Augenfarbe
- Haarfarbe
- Schuhgröße
- Sportlich- unsportlich
- Discogänger

1-2-3-1: Paarweise

es wird abwechselnd bis drei gezählt, nach und nach werden die Zahlen durch Bewegungen ersetzt.

Blind bis 16 zählen

Alle schließen die Augen und zählen ohne Absprache bis 16. Sobald eine Zahl doppelt genannt wird beginnt der Spl. wieder bei eins.

Zentimeterarbeit

Ein Zollstock wird an einigen Stellen geknickt auf den Boden gelegt. Darauf werden kleine Gegenstände gelegt. Dann hat die Gruppe die Aufgabe, den Zollstock hochzuheben und mit den Gegenständen darauf über eine bestimmte Hindernisstrecke zu transportieren. Bis auf zwei Spielerinnen sollten dabei immer alle Kontakt zu dem Zollstock haben.

Die Hindernisstrecke kann z. B. mithilfe von Holzblöcken markiert werden, die als Tore durchquert werden müssen. Während des Transportes dürfen die Gegenstände von den Spielerinnen nicht berührt werden.

Fällt ein Gegenstand herunter, soll die Reise vom letzten überwundenen Hindernis aus wieder aufgenommen werden. Davor können die Spielerinnen alle Gegenstände, inklusive des heruntergefallenen, noch einmal sicher positionieren.

Powerpoint : „cool bleiben“ als PDF auf der Homepage

Knobelspiel bis „50“

Drei Gruppen spielen gegeneinander, welche Grp. als erste durch würfeln die Zahl 50 erreicht, hat gewonnen.

Die erwürfelte Zahl wird addiert, das Risiko besteht darin, dass diese Punkte verloren gehen, wenn eine 1 gewürfelt wird. Jede Gruppe entscheidet, wann sie aufhört. Die bis dahin gesammelten Punkte gehen nicht mehr verloren.

Die anderen Gruppen versuchen die Gruppe zu animieren das Risiko einzugehen weiter zu würfeln – die Schadenfreude ist groß, wenn bei 37 Punkten eine 1 gewürfelt wird.

Schweiß die Gruppen zusammen.

<u>Samstag, 08.12.2007</u>	<u>Thema</u>	<u>Referent</u>
08 ⁰⁰ 08 ⁴⁵ Uhr	Frühstück	
08 ⁴⁵ 12 ⁰⁰ Uhr	Was bringt dich auf die Palme? Konfrontative Arbeit mit Jugendlichen	Berger

Baumstämme sortieren

Nicht Baumstämme werden sortiert, sondern die Gruppe muss sich, auf einem Baumstamm stehend, umsortieren.

Spielverlauf

Die ganze Gruppe stellt sich auf einen Baumstamm = Seil . Gemäß der Gruppengröße schreibt der Spielleiter aufeinanderfolgende Zahlen auf einzelne Zettel. Nun bekommen die Spieler vom Spielleiter die Zahlen ungeordnet zugesteckt. Die Gruppe muss sich den Zahlenwerten nach ordnen - ohne dass ein Teilnehmer den Boden berührt.

Vertrauensübung mit dem Rundtau

- Alle fassen an das Seil an und jeder denkt nur an sich
- Alle ziehen als Gemeinschaft
- Alle lehnen sich nach hinten und schließen die Augen
- Ein Teilnehmer balanciert über das straffe Seil

Hände, Abklatschen

Es werden zwei gleich starke Mannschaften gebildet. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer jeder Mannschaft stellen sich nun nebeneinander in einer Reihe auf (Schulter an Schulter). Die beiden gegnerischen Reihen sollten sich etwa im Abstand von 10 Metern gegenüberstehen.

Es wird ausgelost, welche Mannschaft mit dem Abklatschen beginnt.

Dann geht ein/e Teilnehmer/in aus der beginnenden Gruppe auf die Reihe der gegnerischen Spieler zu, die alle eine Hand flach nach vorne ausgestreckt halten. Die andere Hand der Spieler ist auf den Rücken gelegt.

Der Spieler oder die Spielerin, der/die sich der gegnerischen Gruppe genähert hat, soll nun dreimal auf unterschiedliche Hände der gegnerischen Spieler schlagen.

Sobald er/sie die dritte Hand abgeschlagen hat, wird er/sie zum Gejagten. Der an dritter Stelle abgeklatschte Spieler wird zum Jäger.

Der/die Gejagte versucht nun, so schnell wie möglich zurück zu seiner Gruppe zu kommen, ohne dass er/sie von dem gegnerischen Spieler, dessen Hand er/sie als drittes abgeklatscht hat, gefangen wird.

Wird er/sie gefangen, bevor er/sie seine Mannschaft erreicht, muss er/sie zur gegnerischen Mannschaft wechseln.

Nun ist ein Spieler der anderen Mannschaft an der Reihe, drei Hände abzuklatschen.

Das Spiel endet, wenn eine Mannschaft weniger als 5 Spielerinnen und Spieler hat, oder jede/r einmal bei der gegnerischen Mannschaft abgeklatscht hat.

Variante: Am Seil stehend und drei Teilnehmer sind in der Mitte und schlagen den andern auf die Hände

Seilkreisen

Leiter liegt auf der Erde und schwingt ein Seil und die Kinder hüpfen drüber

Haie und kleine Fische

Im Innenraum des Seilkreises stehen die kleinen Fische und außen die Haie. Die Haie versuchen, ohne den Innenraum zu betreten die kleinen Fische zu fangen.

Powerpoint „Niemand hat das Recht den Anderen...“

Was bringt dich auf die Palme?

Gruppenarbeit und Präsentation

Kissenschlacht

Im Kreis stehend 1-2 abzählen, Gruppe 1 + 2 erhält jeweils 1 Kissen und gibt es weiter.

Variante: als Kampfspiel

Hula-Hoop-Spiel, Ab durch den Ring!

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer fassen sich an den Händen und bilden einen Kreis. Zwei Spieler greifen durch einen Hula-Hoop-Reifen. Ziel ist es nun, den Reifen durch den Kreis wandern zu lassen, ohne die Hände zu lösen.

Variante 1: Gerade bei größeren Gruppen bietet es sich an, mehr als einen Reifen auf die Reise zu schicken.

Variante 2: Das Spiel kann auch als Wettspiel gespielt werden. Die Gruppe wird in zwei (oder mehr) Gruppen geteilt, die jeweils einen Kreis bilden und einen Hula-Hoop-Reifen erhalten. Sie

treten nun gegeneinander an. Wer schafft es, den Reifen schneller wandern zu lassen? Wenn nicht genügend Platz für zwei (oder mehr Kreise) vorhanden ist, können die Mannschaften auch lange Reihen bilden, die die Reifen durchlaufen müssen. Bei dieser Aufstellung lässt sich auch prima überschauen, wer an welcher Stelle liegt.

12⁰⁰ 13⁰⁰ Uhr
13⁰⁰ 15⁰⁰ Uhr

Mittagspause

Beharrlichkeitsübungen

Berger

Zeitungsschwanz/Tücher

Jeder Spieler erhält zwei Streifen aus Zeitungspapier. Nun werden die Streifen von hinten so in die Schuhe gesteckt, dass die

Streifen großflächig den Boden berühren. Die Spieler versuchen nun, den anderen Spielern die Streifen abzutreten. Wer seine beiden Streifen verloren hat scheidet aus.

Variante: Die Zeitung wird als Schwänzchen geformt und in die Hose gesteckt. Nun versucht jeder dem anderen das Schwänzchen zu entwenden, um es sich in die Hose zustecken.

Tchibo Dose und Tischtennisball:

Zwei Gruppen laufen im Staffellauf gegeneinander und transportieren den TT-Ball drehend in der Dose.

Tischtennisball

Flasche/ Tischtennisball /Tisch

Möglichst lässig und mit Selbstgewissheit wird der Tischtennisball, der auf der Flaschenöffnung ruht, von der Flasche genommen, ohne ihn zu verlieren oder die Flasche umzustößen.

Zweiter Teil der Übung: möglichst entschlossen, aber dennoch lässig und selbstgewiss, wird der Tischtennisball mit Hilfe des Mittelfingers von der Flasche geschnippt.

Was bringt mich auf die Palme 2. Teil Übungen und Rollenspiele aus der Praxis zur Beharrlichkeit.

Beharrlichkeitstraining

(vgl. Angriff ist die schlechteste Verteidigung: Buchmanuskript von R. Rhode, R. Bongartz, S. Meis, 2001)

1. In Konflikten, denen eine konfrontative Provokation oder/und eine Verweigerung zugrunde liegt, ist eine nicht eskalierende Beharrlichkeit seitens der Pädagoginnen von Nöten.
2. Die nicht- eskalierende Beharrlichkeit
 - verzichtet auf Handlungen, die zu Erniedrigung oder Verletzung des Konfliktpartners führen
 - setzt auf einseitige fortgesetzte Partnerschaftlichkeit und sieht die andere am Konflikt beteiligte Person als Partner und nicht als Gegner und weigert sich, die vom Kontrahenten eingebrachten Kampfbedingungen zu akzeptieren.
3. Die nicht- eskalierende Beharrlichkeit erfordert Kraft.
 - Diese gewinnt du aus der inneren Gewissheit, dass dein Bedürfnis und Wunsch (Botschaft) legitim sind.
 - Je größer diese Selbstgewissheit ist, desto größer ist ihre Authentizität und Ausstrahlung in einem Konflikt.

4. Wenn in einem Konflikt bereits alles gesagt worden ist, dann beschränke dich darauf, die Bedürfnis und Wunsch-Äußerung zu wiederholen.

- Lass dich nicht in Diskussionen verwickeln.
- Lass dich nicht durch Fragen oder Provokationen auf Nebengleise führen.
- Beharre auf deinem Standpunkt.

5. Die verbale Ebene der Beharrlichkeit ist relativ einfach. Bedeutsamer ist im Konflikt die non-verbale Ebene.

Über Körpersprache können Konflikte zur Konfrontation auf der Wippe mutieren. Jede Form aggressiven Auftretens trägt dazu bei.

- Bleibe daher im Konfliktverlauf freundlich- bestimmt.
- Die Stimme wird nicht lauter.
- Der Kontrahent wird fest, aber nicht bohrend angesehen.
- Du stehst aufrecht und entspannt, aber nicht drohend.
- Der Abstand ist so groß, dass dein Auftreten nicht bedrängend wirkt.
- Du verzichtest auf Herabsetzungen und Verletzungen.
- Du befindest dich in einem authentischen Status und weigerst dich die Wippe zu besteigen.

6. Die Strategie der nicht- eskalierende Beharrlichkeit verlangt Selbstsicherheit, Kraft und Durchhaltevermögen.

- Angst im Konflikt führt zur Flucht oder zum Angriff.
- Die Basis der Konfrontation auf der Wippe ist Schwäche und Angst, die Kooperation Stärke und Selbstgewissheit.

7. Die nicht- eskalierende Beharrlichkeit ist eine Strategie zur Durchsetzung legaler Macht-Interessen.

8. Nicht- eskalierende Beharrlichkeit ist mit etwas Übung unabhängig von Geschlecht, Größe und körperlicher Stärke anwendbar, denn

- sie setzt auf innere, statt äußere Stärke.
- sie hält den Konflikt offen.

Es bleibt jederzeit die Möglichkeit, den Konflikt ohne Niederlage und Autoritätsverlust zu vertagen.

Haltung im CT

Ja zur Grenzziehung bei Regel- und Normverletzungen - aber wie?

(Vgl. Thomas Grüner AG für Gefährdetenhilfe und Jugendschutz in der Erzdiözese Freiburg)

Grundannahmen:

- Aggressives Verhalten ist normal
- Aggression ist eine positive Kraft (Definition)
- Aggression kann lustvoll sein
- Aggressives Verhalten kann verletzen.

FAZIT - Es geht nicht darum, grundsätzlich gegen die Aggression zu kämpfen, sondern sie auf ein erträgliches Maß zurück zuschrauben, bzw. zu tabuisieren und zu kultivieren.

1. Grenzen setzen

- Beschränke dich auf das beobachtbare Verhalten
- Rege dich über Kleinigkeiten auf (Konsens im Team)
- Genieße die Auseinandersetzung
- Gehe altersgemäß vor

2. Die Durchsetzung

- Entscheide vorher, welche Konsequenz auf welches Verhalten folgen soll. (Konsens im Team)
- Die Konsequenzen müssen logisch sein. Entscheide dich für das naheliegende. (Konsens im Team)
- Gib den „Preis“ bekannt (Konsens im Team)
- Sei konsequent in der Umsetzung (Konsens im Team)
- Ordnung und Liebe - Konfrontation und Akzeptanz
- Berücksichtige das Alter der Kinder/Jugendlichen
- Gemeinsamkeit macht stark (Konsens im Team)

3. Verantwortungspädagogik

- Alles zu seiner Zeit
- Konfrontation bei Rechtfertigungen und Verharmlosungen
- Verlange Wiedergutmachung - aber auf keinen Fall Einsicht
- Gib den Kindern die Verantwortung für ihr Verhalten

4. Rollenklarheit - Eindeutigkeit und Klarheit

- Grenze dich als Erwachsener (Führungskraft) ab.
- Motzen, Meckern und Aufregen der Kinder gehört zum Spiel
- Keine Angst vor Ablehnung (emotionales Bankkonto)
- Du darfst dich als pädagogische Führungskraft bei Grenzziehung und Konfrontation Wohlfühlen. Grenzen setzen ist pädagogisch.
- Du bist kein Retter

Kinder haben das Recht uns aufzuregen - und wir haben die Pflicht uns aufzuregen.

"Kinder und Jugendliche können nicht immer tun, was sie wollen, aber sie müssen wollen, was sie tun."
J. Piaget

Decke wenden

Auf der Decke stehen 12 Teiln. sie wenden gemeinsam die Decke, ohne den Boden außen zu berühren.

Burgenspiel:

Mit Gewalt Einlass verschaffen. Nicht die rohe Gewalt verschafft Eintritt, sondern das Zauberwort bzw. die Zauberhandlung. Wer ist ideenreich und kommt auf das richtige Zeichen?

Einige Kinder gehen aus dem Raum, die Gruppe stellt sich im Kreis auf, wobei sich alle mit dem Gesicht nach außen aufstellen und mit den Armen unterhaken oder den Kindern links und rechts den Arm über die Schultern legen. Dieser Kreis stellt die Burg dar, und in diese Burg wird nur eingelassen, wer ein bestimmtes Zeichen, das die Burgkinder abgesprochen haben, herausfindet. Dieses Zeichen kann ein Lächeln sein, ein Kopfnicken, eine Bitte, ein Streicheln am Arm, ein sanftes Zupfen am Ohrläppchen oder irgend etwas Anderes.

Brennende Liane

wird geschwungen und alle Teiln. müssen ohne Berührung hindurch, ansonsten alle wieder zurück.

Elektrischer Draht

In Hüfthöhe gehaltenes Seil überwinden mit der Großgruppe.

Mienenfeld

Bei 12 Teilnehmern 11 Platten. Die gesamte Gruppe hat den Auftrag von A nach B zu kommen ohne den Boden zu berühren. Die Schutzplatten werden auf die Erde gelegt als Schutz gegen eine Explosion. Sie müssen auch beim Ablegen und weitergehen berührt werden (Strafe, Entnahme aus dem Spiel).

Blinde Karawane

Die Gruppe begibt sich ins frei Gelände zu Punkt A es kommt ein Sandsturm auf und alle müssen ihre Augen schützen, mit einer Binde. Gemeinsam sollen sie zu Punkt B der sicheren Oase gehen.

Wie gefallen dir deine Nachbarn

Der Klassiker unter den Kreisspielen für jung und alt und in zahlreichen Variationen bekannt! Im Kreis steht ein Stuhl weniger als Teilnehmer anwesend sind. Zu Beginn eröffnet der Gruppenleiter das Spiel. Die Frage lautet:

Wie gefallen Dir Deine beiden Nachbarn?

Drei Antworten sind möglich:

1. *Gut - ausgezeichnet - hervorragend - Super - klasse.*
2. *Geht so - miserabel - könnte besser sein - so lala.*
3. *Miserabel - unmöglich - absolut mies - ätzend*

Bei Antwort 1. "Gut" - geschieht nichts. Der Fragende geht weiter

Bei Antwort 2. "Geht so" - wechseln die unmittelbaren Nachbarn des Befragten die Plätze. Der Befragte bleibt sitzen. Der Fragende versucht einen der beiden Plätze zu besetzen.

Bei Antwort 3. "miserabel" - wechseln alle ihre Plätze. Niemand bleibt auf seinem Platz sitzen. Der Fragende versucht einen Platz zu besetzen.

15⁰⁰ 15³⁰ Uhr

Kaffee – Pause

15³⁰ 17⁰⁰ Uhr

Beharrlichkeitsübungen

Berger

Kegelspiel

Das Kegelspiel ist sehr anstrengend. Es erfordert Kraft, Schnelligkeit und Geschicklichkeit. Die Gruppe entwickelt eine enorme Energie und Dynamik. Jeder Einzelne hat eine besondere Verantwortung.

Der Teilnehmer, der fällt, muss unbedingt durch den Griff des Partners abgefangen zum Boden begleitet werden.

1 Es werden 8 - 10 Holzkegel aufgestellt. Die Teilnehmer, 5 - 6 Personen, fassen sich an den Händen und versuchen sich gegenseitig in die Kegel zu ziehen. Jeder hat jeden zum Gegner. Wer einen Kegel umwirft scheidet aus. Das Spiel geht bis zum Endkampf.

Korb und Sandsack;

Der Innenkreis fast sich an die Hände (der Korb), wenn der Korb die Hände hochnimmt steigt der Ballon. Der Außenkreis(Sandsäcke) verhindert dies durch niederdrücken der Oberarme.

Z.: Impulskontrolle, Krafteinsatz, vorausschauendes Denken

Vertrauensspiele

Zwei Gruppen stehen sich gegenüber und schauen sich in die Augen , eine Gruppe schließt die Augen und geht soweit wie sie es sich trauen auf die Mitsp. Zu. Sicherheitsabstand

Führen und Folgen mit dem Gummiband und am Seil, die Unterschiede des Führens erspüren

Führen mit 2 Händen, drei Teilnehmerinnen, eine führt mit den Händen die beiden Spieler

Vertrauenslauf durch die Gasse

Z: Vertrauen zu den Mitspielern, Verantwortung übernehmen für den Läufer

Zwei Reihen bilden und die Arme ausstrecken. Eine Mitspielerin läuft los und nach und nach reißen die Paare die Arme hoch.

R: Wie habt ihr euch gefühlt? Haben alle schnell genug reagiert? Bedeutung von Fairness erläutern

Leiter steht 10-20 Meter von der Gruppe entfernt.

1. Einzeln laufen blind die Teilnehmer auf L. zu,
2. **Sein Ziel verfolgen**, auf den Leiter zu gehen mit dem Ziel durch ihn hindurch zu gehen.
3. **Provokationen durch den Leiter**