

Arbeitshilfe zur kileica-Ausbildung

kileica 
MITTELDEUTSCHLAND

Name, Vorname

geb.:

Kirchenkreis:

 hindergruppenleiter.innen.card

evangelischejugend.de
pti-mitteldeutschland.de

kileica 
MITTELDEUTSCHLAND

Unterschrift 

 EVANGELISCHE KIRCHE
IN MITTELDEUTSCHLAND



Impressum

© by Pädagogisch-Theologisches Institut der EKM und der Ev. Landeskirche Anhalts 2017

Endredaktion: Ingrid Piontek

Satz und Gestaltung: Annette Anacker

Pädagogisch-Theologisches Institut

Klostergarten 6

38871 Ilsenburg OT Drübeck

Tel: 039452/94302

Mail: Annette.Anacker@ekmd.de

www.pti-mitteldeutschland.de

ISBN 978-3-946153-03-0

Evangelische Kirche – von, für und mit Kindern und Jugendlichen

Die Kinderfreizeit war zu Ende. Begeistert erzählte meine Tochter von den vielen Erlebnissen: ... wie toll es war und so lustig, vor allem mit Luisa, die als Betreuerin (Teamerin) dabei war. „Luisa ist schon vierzehn“, erklärte sie mir, „und wenn ich mal so alt bin, werde ich auch Betreuerin (Teamerin).“

Mitmachen und die eigenen Fähigkeiten einbringen, Verantwortung übernehmen und Spaß haben – für viele Jugendliche ist dies die richtige Mischung, um sich ehrenamtlich zu engagieren. Dabei können sie sich ausprobieren, etwas Sinnvolles tun und ihr Selbstbewusstsein stärken.

Neuere Studien zeigen: Jugendliche zwischen 13 und 15 Jahren übernehmen gerne mit anderen zusammen Verantwortung und Leitungsaufgaben. Sie fühlen sich den Angeboten für Kinder selbst oft entwachsen, haben aber Lust, sich in diesem Bereich zu engagieren. Es ist gut, wenn Kirchengemeinden dieses Interesse aufgreifen. Denn durch ihre Mitarbeit nehmen Jugendliche an der Gesellschaft teil und gestalten diese aktiv mit. Sie werden zu Vorbildern für andere und erhalten auf diese Weise Anerkennung.

Die in den vergangenen Jahren stattgefundenen Diskussionen um das „Ehrenamt“ zeigen, dass ehrenamtliches Engagement eine Schlüsselfrage für die Zukunft der Bürgerschaft darstellt. Umfragen weisen nach, dass sich erwachsene Ehrenamtliche in der Regel schon als junge Menschen freiwillig engagiert haben. Dies können wir auch auf unsere kirchliche Arbeit übertragen.

Die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen ist in unserer Landeskirche ohne die aktive Mitarbeit von Ehrenamtlichen nicht denkbar. In Kirchengemeinden und Kirchenkreisen der EKM engagieren sich Menschen bei der Gestaltung von Kindergottesdiensten, Kinderbibelwochen, Freizeiten bis hin zur Mitarbeit in der Christenlehre und anderen Formen kirchlichen Lernens und Lebens.

Engagement im Kindes- und Jugendalter besitzt einen nachhaltigen Bildungswert. Wichtig ist allerdings, dass die Aufgaben herausfordernd sind und von den Jugendlichen eigenständig bewältigt werden können. Mit Fortbildungen und einer guten Begleitung durch hauptamtliche Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter gelingt es, Partizipation grundsätzlich zu verwirklichen und Kinder und Jugendliche darin zu unterstützen, sich Beteiligungsfähigkeiten anzueignen. Evangelische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen versteht sich hier als ein wichtiges Lern- und Übungsfeld der aktiven Teilhabe. Kirche wird als Beteiligungskirche erlebbar.

Um dieses Engagement mit Freude wahrnehmen zu können und gewinnbringend für sich zu erleben, brauchen Ehrenamtliche die Unterstützung der Gemeinde bzw. des Kirchenkreises. Um sich selbst entwickeln zu können und gestärkt und verantwortlich agieren zu können, benötigen sie neben ausreichenden finanziellen, sachlichen und räumlichen Mitteln auch eine gute inhaltliche Unterstützung, professionelle Begleitung und qualifizierte Fortbildung.

All diese Gedanken und Erkenntnisse werden in der Kindergruppen-Leiter-Card (kileica) aufgenommen und umgesetzt. Die vorliegende Arbeitshilfe ist ein konkretes, sehr praktisches, kreatives und dadurch motivierendes Arbeitsbuch. Für die Ausarbeitung danke ich der Arbeitsgruppe unter Leitung von Ingrid Piontek.

Den Multiplikatorinnen und Multiplikatoren wünsche ich viel Freude beim Ausprobieren, Erproben und Gestalten der eigenen Fortbildungsveranstaltungen. Den „jüngeren“ Jugendlichen wünsche ich eine gute und prägende Zeit, in der sie in ihrer Gemeinde unterwegs sind und sich dort ernst genommen fühlen und entfalten können.

Martina Klein

OKR Martina Klein
Bildungsdezernentin der EKM

Liebe Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter,
liebe Multiplikatorinnen und Multiplikatoren,

seit 2012 gibt es in der Evangelischen Kirche in Mitteldeutschland und der Evangelischen Landeskirche Anhalts die kileica-Ausbildung. Viele 12-15-Jährige haben inzwischen die Kindergruppen-Leitercard (kileica) erworben und die Mitarbeitenden erleben kileica als Erfolgsmodell. Warum eigentlich nicht warten, bis man mit 16 Jahren die bundesweit anerkannte juleica (Jugendleitercard) erwerben kann? Das hat Gründe: Das Feuer der Begeisterung nach der eigenen Kindergruppen-/ Christenlehrezeit oder nach einer gelungenen Konfirmandenzeit ist dann eventuell schon erloschen. Auch die Beziehungen zu hauptberuflichen Mitarbeiter*innen sind dann nicht mehr in der gewohnten Kontinuität vorauszusetzen. Mit 16 Jahren gehen einige schon weg zur Ausbildung und haben dadurch weniger Möglichkeiten, in der Heimatgemeinde/ Region mitzuarbeiten.

Erfahrungsgemäß gelingt der Einstieg in ehrenamtliche Mitarbeit sehr gut als fließender Übergang von Teilnehmenden zu Mitarbeitenden schon im Alter von 12/13 Jahren. Dies eröffnet große Chancen auch für die persönliche Entwicklung der Jugendlichen bis hin zur Glaubensentwicklung. Sie bekommen Entfaltungsmöglichkeiten in der gemeindlichen Arbeit. Sie erleben Bestätigung und Zutrauen und können im geschützten Rahmen ihre Fähigkeiten erproben. Dies trägt zur Entwicklung und Festigung ihres Selbstwertgefühls bei. Die Jugendlichen können sich über ihr Engagement mit Gemeinde identifizieren und erfahren auf diese Weise Beheimatung. Sie können eine Mitarbeitergemeinschaft erleben und sich in ihrer Tätigkeit freiwillig mit Glaubensinhalten auseinandersetzen. Junge Jugendliche werden von den Kindern sehr geschätzt, weil sie an den Interessen und Sichtweisen der Kinder näher dran sind als hauptberufliche Mitarbeiter*innen. Deshalb gibt es diese Grundausbildung, die 12-15-Jährigen das wichtigste Handwerkszeug für die Arbeit mit Kindern zur Verfügung stellt.

So junge Jugendliche? Genau. Sie sollen nicht den Hauptberuflichen und gestandenen Ehrenamtlichen Arbeitserleichterung verschaffen. Sie sollen nicht Lückenfüller sein. Aber wir bereichern die Kinder und die Jugendlichen in den Gemeinden, wenn wir so jungen Jugendlichen Betätigungsfelder in der Arbeit mit Kindern ermöglichen, und sie bereichern Gemeinde und machen das Zusammenleben bunter.

Diese Arbeitshilfe als Multiplikator*innenhandbuch gibt Ihnen Material an die Hand, um die Grundausbildung in Ihrem Kirchenkreis oder Ihrer Region durchzuführen. Das Material ist nach der praktischen Erprobung überarbeitet worden und nimmt Erfahrungen aus der kileica-Praxis der Evangelischen Kirche in Mitteldeutschland, der Evangelischen Landeskirche Anhalts und der Evangelischen Landeskirche Sachsens auf.

Für die Teilnehmenden gibt es eine Arbeitsmappe, die für nachfolgende Schulungen erweiterbar ist. Die kileica ersetzt nicht die juleica. Diese würde sich idealerweise mit 16 Jahren an die kileica anschließen. Die kileica hat keine öffentliche Bedeutung wie die juleica, aber für die Teilnehmenden selbst bedeutet die kileica eine Vergewisserung ihrer Fähigkeiten und Anerkennung innerhalb der Kirchenkreise.

Wir wünschen Ihnen gute Erfahrungen mit der Grundausbildung kileica in Ihrem Bereich und viele gute Erfahrungen mit 12-15-Jährigen in der Arbeit mit Kindern.

An dieser Arbeitshilfe haben mitgearbeitet: Monika Groß, Marit Krafcick, Jana Krappe, Michael Seidel, Anja Teege, und Ingrid Piontek. Wir danken allen, die sich an der Weiterentwicklung der Materialien beteiligt haben und allen, die kileica erprobt haben.

Im Namen der Redaktionsgruppe zur zweiten Auflage

Ingrid Piontek

Ingrid Piontek

Drübeck, im Frühjahr 2017

Inhaltsverzeichnis

	Seite
Vorwort	3
Einleitung	4
Hinweise zur Arbeitshilfe	6
 kileica – Themeneinheiten:	
Spielen	9
Erzählen – lebendig und anschaulich	27
Kreative Gestaltung zur Vertiefung einer biblischen Geschichte	41
Andacht	47
Arbeit mit Gruppen	55
Streit schlichten	61
Verantwortung übernehmen	67
Hinweise zur Organisation der kileica-Ausbildung	75
Mitarbeitende an der Arbeitshilfe	76

Hinweise zur Arbeitshilfe und zur kileica-Ausbildung in den Kirchenkreisen

Aufbau der Arbeitshilfe

Die Kapitel sind wie folgt aufgebaut:

- Ablauf der Themeneinheit als tabellarische Übersicht
- Beschreibung der einzelnen Schritte zur Themeneinheit
- Materialbausteine M

Es ist sinnvoll, wenn die Teilnehmenden zu Beginn der Grundausbildung eine kileica-Mappe bekommen. Darin können sie während des Kurses Materialien sammeln. Einige Materialbausteine sind gleichzeitig auch als Kopiervorlage für die Mappen der Teilnehmenden gedacht und gekennzeichnet mit „TN MAPPE“. Die Materialien sind auch zum Download auf der Homepage des Kinder- und Jugendpfarramtes zu finden: www.evangelischejugend.de.

Struktur der Ausbildung

Die Multiplikator*innen wählen eine Ausbildungsform, die den Bedingungen in den Kirchenkreisen und den Möglichkeiten der 12-15-Jährigen am ehesten entspricht. Das kann zum Beispiel eine Woche in den Ferien sein, vier Samstage oder zwei Wochenenden.

Inhalte

Eine Arbeitsgruppe aus der EKM hat Themen zusammengestellt, die im Blick auf Praxisanforderungen für Ehrenamtliche von besonderer Bedeutung sind. Dabei wurde aus konzeptionellen Gründen bewusst die Altersgruppe der 12-15-Jährigen als Zielgruppe ausgewählt. In der Arbeitshilfe geht es um Starthilfe, nicht um Vollständigkeit der möglichen Inhalte.

Themen

Aufgenommen wurden die Themen Spielen, Erzählen, Gestalten, Andacht, Arbeit mit Gruppen, Streit schlichten, Verantwortung übernehmen.

Alle Themeneinheiten sind so aufgebaut, dass die Teilnehmenden selbst ausprobieren, gestalten und sich die Themen erlebnisorientiert aneignen können.

Praktikum

Der praktische Einsatz in Kindergruppen ist Bestandteil der kileica-Ausbildung.

Einige Vorschläge:

- Mitarbeit im Kindergottesdienst 4x oder
- Mitarbeit in einer Kinder-/Vorschulgruppe 4x oder
- Mitarbeit bei Kinderbibeltagen, einer Kinderfreizeit oder beim Kinderkirchentag

Dabei sollen die 12-15-Jährigen auch einmal einen Part selbst gestalten (z.B. Spiele anleiten, Kreativangebot anleiten, Andacht gestalten, Geschichte erzählen).

Einwände

„Das können die doch noch gar nicht. Die sind noch viel zu jung und können keine Verantwortung übernehmen!“ So lauten manchmal Bedenken von Hauptberuflichen.

Was passiert, wenn so junge Jugendliche zwischen 12 und 15 Jahren in Kindergruppen mitarbeiten?

Hauptberufliche und Jugendliche kommen in Bewegung

Hauptberufliche

... sind gefragt – zur Begleitung der jungen Mitarbeiter*innen. Dazu gehören Unterstützung in der Vorbereitung, klare Aufgabenverteilung, Feedback nach der Veranstaltung und Wertschätzung des Gelungenen und der Stärken der Jugendlichen.

... fragen sich an – will ich überhaupt jemanden auf mein Territorium lassen?

... lassen sich anfragen – können wir das nicht mal ganz anders machen?

... teilen Kompetenzen und Befugnisse, lassen Vorstellungen von richtig und falsch los.

... lernen von Jugendlichen.

... tragen Verantwortung für die Kindergruppe und für die Jugendlichen.

... trauen Jugendlichen etwas zu, aber überfordern sie nicht.

Jugendliche

... sind herausgefordert, Neues zu wagen und Verantwortung zu übernehmen.

... werden gefordert und gefördert, auch in der Entwicklung ihres eigenen Glaubens.

... fordern Hauptberufliche heraus.

... erweitern ihre Kompetenzen und wachsen an ihrer Aufgabe.

... bringen eigene Sichtweisen und Ideen ein.

... werden von Kindern oft angehimmelt und sind manchmal beliebter als Hauptberufliche.

Haltung

Noch einmal: Die jungen Ehrenamtlichen werden nicht Hauptberufliche ersetzen. Sie sind keine Lückenfüller. Sie nehmen Hauptberuflichen nicht die Arbeit ab. Zunächst kann es sein, dass Hauptberufliche sogar mehr Zeit investieren für Vor- und Nachbereitung. Zwölfjährige können noch nicht selbständig eine Gruppe mit ungeteilter Verantwortung leiten, aber sie können Kleingruppenarbeit leiten oder einen Part einer Veranstaltung übernehmen.

Was bringt es dann? Es bringt eine Bereicherung der Arbeit mit Kindern, eine Belebung, eine Entwicklung von Vielfalt. Es bringt generationenübergreifendes Lernen – die Jüngeren von den Älteren, die Älteren von den Jüngeren, die Jüngeren mit den Älteren. Es entsteht Mitarbeitergemeinschaft. Über die Aufgabe wächst Identifikation mit Kirche. Über die Beschäftigung mit Glaubensinhalten kann der Glaube sich entwickeln, entfalten und festigen. Es entsteht Jugendarbeit innerhalb der Arbeit mit Kindern. Engagierte Jugendliche lassen sich leichter ansprechen für Aktionen in der Evangelischen Jugend und in der Gemeinde. Es wächst eine Kultur: Mitarbeiter*in sein ist etwas Erstrebenswertes für Kinder. Im Laufe der Zeit kann so für Projekte im Kirchenkreis ein Mitarbeiterpool entstehen.

Die gelingende Zusammenarbeit zwischen Hauptberuflichen und Ehrenamtlichen beginnt oft mit der Haltung der Hauptberuflichen.

Hauptberufliche fragen sich:

Will ich das überhaupt – Zeit investieren, Balance halten in der Verantwortung für Kinder und Jugendliche?

Halte ich das aus, wenn Jugendliche das ganz anders machen als ich das gemacht hätte?

Halte ich das aus, wenn es nicht so perfekt wird, wie ich mir das gedacht hatte?

Halte ich das aus, wenn Jugendliche beliebter sind als ich?

Halte ich das aus, wenn Jugendliche eigene Ideen und Vorschläge einbringen und meine Idee sich nicht durchsetzt?

Wenn diese Fragen mit Ja beantwortet werden, kann es losgehen.

Was kommt nach der kileica-Ausbildung?

Die kileica wird vom jeweils zuständigen Kinder- und Jugendpfarramt (der EKM oder der Ev. Landeskirche Anhalts) ausgestellt.

Die Verantwortlichen in den Kirchenkreisen sorgen für einen schönen Rahmen für die Übergabe der Card. Das ist ein wichtiger Moment, der auch mit einem Segen verbunden sein sollte. Die Card hat auf der Rückseite ein Feld, in das nachfolgende Fortbildungen eingetragen werden können. Den kileica-Inhaber*innen sollte weiterhin die praktische Erprobung ihrer erworbenen Fähigkeiten ermöglicht werden.

Die kileica hat keine öffentliche Anerkennung, aber innerkirchliche Bedeutung. Deshalb können die Kirchenkreise entscheiden, welche Vergünstigungen die Ausgebildeten im Kirchenkreis erhalten: denkbar ist beispielsweise eine Ermäßigung des Teilnehmerbeitrages bei Freizeiten, Ermäßigung bei Teilnahme am Landesjugendcamp o.ä.

Den Teilnehmenden an der kileica-Ausbildung wird empfohlen, mit 16 Jahren die bundesweit anerkannte juleica zu erwerben und damit in den Genuss von Vergünstigungen zu gelangen. Einige Kirchenkreise machen gute Erfahrungen damit, kileica und juleica im jährlichen Wechsel anzubieten.

Hinweise zur Organisation einer kileica-Ausbildung im Kirchenkreis finden Sie auf Seite 75.

Bei allen Bezeichnungen, die auf Personen bezogen sind, meint die gewählte Formulierung beide Geschlechter, auch wenn aus Gründen der leichteren Lesbarkeit nur eine Form steht.

Themeneinheit: **Spielen**

Michael Seidel / Marit Krafcick

Ziel: Grundzusammenhänge des Spielens kennenlernen, Spiele auswählen, anleiten und bewerten können: Wann, wie, was, warum, mit wem und wo spiele ich?

Ablauf (drei Doppelstunden):

Nr.	Zeit in Min	Inhalt	Methode / Aktion	Material
1	10	Einstiegsspiel Warming up	„Ja, das wollen wir!“	
2	20	Input: Das Spiel / spielen	Brainstorming „Spielen ist ...“ mit Kurzimpuls	Flip-Chart M1 M2
3	60	Spielekatogorien kennen- lernen, je ein Spiel pro Kategorie ausprobieren	Kurzimpuls	M3
4	20	Kreativ Gruppen einteilen	Gruppeneinteilungs- methoden kennenlernen und ausprobieren	M4 Bonbons (verschiedene Sorten)
5	30	Vorbereiten einer Spiele- einheit mit Vorbereitungs- / Auswertungsbogen	Kleingruppen bilden und Spiele vorbereiten	M5 Luftballons Langes Seil / Strick Laptop und Beamer Diashow Hula-Hoop-Reifen Augenbinden DIN A4-Papier Stifte
6	20	Wann und wie Spiele einset- zen – 7 Fallen des Spiele- erklärens	Input mit Fehlern / Vorführungen	M6 Notizzettel Stifte
7	20 + 50	Spiele anleiten und ausprobieren	Die Kleingruppen spielen mit allen ihre vorbereiteten Spiele.	
8	40	Feedback	Feedbackmethode Kerze und Stein	M5 Kerze und Stein

Beschreibungen der einzelnen Einheiten

1 Ein Einstiegsspiel/„warming up“ soll die Gruppe locker werden lassen, motivieren und auf das Thema konzentrieren. Dazu laufen alle kreuz und quer durch den Raum. Nach Anweisungen des Spielleiters mal langsam, mal schneller. Im zweiten Schritt gibt der Spielleiter die Anweisungen, dass nach dem Input „Lasst uns alle auf einem Bein springen“ alle anderen im Chor rufen: „Ja, das wollen wir!“ und auf einem Bein durch den Raum springen. Der Spielleiter kann noch ein bis zwei weitere Ideen ins Spiel bringen (rückwärts laufen, Krebsgang etc.) und fordert dann auf, dass nun andere Teilnehmer*innen die Führung übernehmen und andere Fortbewegungsideen ins Spiel einbringen können.

2 Jede Teilnehmerin / jeder Teilnehmer bekommt ein Blatt mit dem angefangenen Satz: „Spielen ist ...“ (M1) mit der Aufgabe, diesen Satz assoziativ zu vervollständigen. In der Mitte liegen noch mehr Karten für weitere Ideen der Teilnehmer*innen. Im Anschluss werden die Ideen im Plenum gesammelt und eventuell inhaltlich geordnet.

Mit der Ordnung der Karten gibt der Leiter in einem Impuls (M2) einen kurzen Überblick zum Thema „Spielen/ Spielpädagogik“.

3 In einem kurzen Impuls werden den Teilnehmer*innen einige Spielekategorien (M3) vorgestellt. Gut wäre dies in einem Prozess des Austausches von Erfahrungen in der Gruppe, z.B. welche Spielekategorien sie kennen.

4 Natürlich könnten sich Jugendliche für eine Themeneinheit selber in Kleingruppen finden, aber eine wild durchgemischte Gruppe bietet jugendlichen Teilnehmern oftmals eine weiterbringende Erfahrung. Einfach wäre das Abzählen. Doch es gibt auch kreativere Möglichkeiten (M4). Hier wählt der Leiter die Bonbonmethode, um Gruppen aufzuteilen. Auch hier kann aus dem Erfahrungsschatz der Teilnehmenden geschöpft werden, indem sie gefragt werden, welche Gruppeneinteilungsaktionen sie noch kennen.

5 Jede Gruppe zieht anschließend eine Spielekategorie und sucht sich dann aus einer Sammlung von Spielen (Spielekartei) oder aus M5 ein Spiel aus, das sie in der Gesamtgruppe vorstellt und mit allen auch spielt. Dazu erhält jede Gruppe einen Vorbereitungs- und Auswertungsbogen, auf dem sie notiert, welcher Kategorie das Spiel zuzuordnen ist, was an Material gebraucht wird, Zielgruppe und Alter, Zeitbedarf etc.

6 Bevor die Teilnehmer*innen in ihre Kleingruppen gehen, um die Spiele vorzubereiten, soll eine humorvolle Vorstellung der sieben Fallen zu einer Sensibilisierung führen. Dabei wird der Leiter in der Vorstellung eines Spieles gerade die Fehler machen, die zu den „Sieben Fallen des Spieleanleitens“ gehören.

7 Die in Kleingruppen vorbereiteten Spiele werden nun einzeln der Gruppe anhand des Vorbereitungs- und Auswertungsbogens vorgestellt und gespielt.

8 Die Feedback-Gruppe stellt ihre Methode zum Schluss vor und schließt damit die Einheit ab.

<p>Spielen ist ...</p>	<p>Spielen ist ...</p>
<p>Spielen ist ...</p>	<p>Spielen ist ...</p>

Vom Spielen ... ein kurzer Input

Spielen bedeutet für uns Spiel, Spaß, Spannung. Das Spiel ist aber nicht darauf begrenzt. Es simuliert Realität, das heißt, im Spiel können wir unser Leben spielen: Wir erleben, wie schön das Siegen ist, aber wir erleben auch Niederlagen, die unendlich schmerzen. Wir erkennen im Spiel, was wir können, unsere Stärken, aber auch unsere Schwächen. Wir erleben Momente der Selbstsicherheit, wenn unsere Spieltaktik aufgeht. Doch wie schnell kann dies in Panik und Angst umschlagen, wenn alles daneben geht. Wut ist dabei eine oft beobachtete Ausdrucksform.

Das Spiel trainiert viele Kompetenzen, die elementar für unser Leben sind: Selbstkompetenz und soziale Kompetenzen, z.B. das Erleben der eigenen Wirklichkeit und in Interaktion mit anderen treten, in Bewegung kommen, Körper, Grenzen spüren und akzeptieren, Geschicklichkeit und Feinmotorik einüben und noch vieles mehr.

Im Spiel können wir auch von außen wichtige Aspekte des menschlichen Zusammenlebens beobachten: Machtstreben, Konkurrenzverhalten, Leistungsdenken, Solidarität, Nächstenliebe, Bloßstellen, destruktives Verhalten, Sexualität ...

So werden gut vorbereitete Spielrunden mit Kindern nicht nur ein „Spielen aus Spaß“, sondern ein wunderbares Lernfeld für alle. Wer Spielrunden vorbereitet, sollte ganz genau schauen, welche Wirkungen die ausgesuchten Spiele auf die Teilnehmer haben könnten.

Spielpädagogik möchte, dass Spiele gezielt eingesetzt werden, um Kompetenzen bei Kindern und Jugendlichen zu fördern.

(nach <http://www.praxis-jugendarbeit.de/jugendleiter-schulung/spiele-paedagogik.html>)

Vom unschlagbaren Erfolg von Spielen in Gruppen erzählt eine Studie. In dieser wurden zwei Methoden der bewussten Gestaltung des Anfangs, des Einstieges mit Gruppen untersucht. Die eine Gruppe begann mit einem schön gedeckten Tisch, mit Getränken und einem kleinen Imbiss, die andere Gruppe mit Spielen. Im nachfolgenden Test erbrachte die Gruppe, die mit Gruppenspielen begann, bis zu 30 % mehr Leistung!

(vgl. Martin E.P. Seligman, Der Glücksfaktor, Köln 2005)

Überblick der Spielkategorien

Spielkategorie	Wann setze ich sie ein?	Was soll damit erreicht werden?	Was muss ich als Leiter beachten?
Kennenlernspiele	Zum Beginn einer Freizeit, eines Projektes ...	Die Tn sollen sich kennenlernen, Namen, Hobbies und Vorlieben. Tn können äußern, was sie nicht mögen.	Die Tn ermutigen und den Sinn des Spiels erklären! Keiner soll bloßgestellt werden. Suche Spiele mit möglichst wenig Körperkontakt aus.
Actionspiele	Um Energie in der Gruppe auf-, aber auch abzubauen. Zum „Aufwärmen“ (warming up) und zur Motivation der Gruppen-Tn.	um... – Auflockerung – auspowern – Körperkontakt – eigene Grenzen – Veränderung der Gruppendynamik – Gemeinschaft ... zu erleben	Erkläre klar und deutlich und gib dich mit deiner ganzen Energie mit hinein.
Wahrnehmungsspiele	Zur Stärkung der Gruppe. Fördert die Konzentration.	Die Tn sollen sich in der Gruppe wahrgenommen fühlen, des weiteren ihren Körper spüren, Konzentration und Rücksichtnahme einüben.	Erkläre mit ruhiger Stimme und klar die Aktion. Überwache die Regeln und achte auf Freiwilligkeit.
Kooperationsspiele	Können zu Beginn einer Gruppenfindung eingesetzt werden, aber auch, wenn es in der Gruppe „kriselt“.	Das Gruppengefühl (Miteinander sind wir stark, jeder kann etwas) soll gestärkt werden.	Ermutige die Gruppe, indem du z.B. das Gruppenziel den Tn gut vor Augen führst.
Darstellungsspiele	In der Vertrautheitsphase einer Gruppe und zum Abschluss als „Bunter Abend“ einsetzbar.	Die Spiele sollen Kreativität, Phantasie, Improvisation und Interaktion fördern.	Muntere die Tn auf. Mache auf jeden Fall mit. Achte darauf, dass die Tn viel Freiraum für ihre Ideen haben.
Vertrauensübungen	Um Vertrauen in der Gruppe zu fördern, z.B. wenn es „kriselt“, aber auch, wenn sie „gut auf dem Weg“ ist.	Die Tn erfahren ihren Körper, Mut und lernen Grenzen kennen.	Achte auf Freiwilligkeit, schaffe Sicherheit durch ruhiges und konzentriertes Auftreten.
Feedback-Spiele	Zum Abschluss einer Freizeit, einer Gruppenstunde.	Die Tn sollen mit ihren Erfahrungen und Erlebnissen noch einmal zu Wort kommen. Stärkung der Dankbarkeit darüber, was man alles (meist doch) so Schönes gemeinsam erleben durfte.	Achte darauf, dass die Beiträge der Tn nicht von anderen gewertet werden. Hier gilt besonders: „Wenn einer spricht, hören die anderen zu.“

nach Götz Kanzleiter, Reinhold Krebs „Das TRAINEE-Programm“, Neukirchen-Vluyn 2007

Spiele zur kreativen Einteilung von Gruppen

Bonbon-Methode

Du besorgst so viel verschiedene Sorten Bonbons wie du Kleingruppen haben möchtest. Die Anzahl der jeweils gleichen Bonbons entspricht der Kleingruppengröße. Du verteilst die Bonbons oder lässt sie von den Teilnehmer*innen ziehen und gibst die Anweisung, sich jeweils in den einzelnen Bonbonarten zu finden.

Variante: auch möglich mit Spielkarten oder Farbkarten

Karten-Methode

Du brauchst Ansichtskarten / Bilder, so viele, wie du Kleingruppen haben möchtest. Dann schneidest du die Karten in so viele Kleinteile, wie du Teilnehmer*innen in den Kleingruppen haben möchtest und verteilst sie unter den Teilnehmer*innen. Die Teilnehmer*innen fügen die Kleinteile wieder zu vollständigen Karten/Bildern zusammen. So ergibt sich die Guppeneinteilung.

Die Strick-Methode

Eignet sich für Zweier-Gruppen. Du legst gleich lange Stricke, so viele, wie du Kleingruppen haben möchtest, in Sonnenstrahlform auf den Boden. Eventuell ist es gut, die Mitte mit einem Bild (kann gut zum Thema des Anlasses passen) abzudecken, damit die Teilnehmer*innen nicht abschätzen können, mit wem sie nun in einer Zweiergruppe sind. Dann gibst du die Anweisung, dass sich jeder Tn ein Strick-Ende aussucht und aufnimmt. Die Tn, die miteinander verbunden sind, bilden eine Zweiergruppe.

Die Hör-gut-zu-Methode

Dazu benötigst du Film Dosen, die du mit unterschiedlichen Materialien füllst: z.B. Zucker, Reis, Nägel, Sonnenblumenkerne ... Alle Teilnehmenden haben die Aufgabe, sich eine Dose zu nehmen und durch leichtes Schütteln der Dose am gleichen Geräusch ihre Kleingruppe zu finden (alle mit Zucker, alle mit Sonnenblumen ...)

Die Familie Maier, Mayer, Mair, ... Methode

Die Familie Maier oder Mayer oder Mair oder Meyer oder Meier soll sich finden. Dazu teilst du vorbereitete Zettel aus. Darauf steht der Familienname, z.B. 7 Mayer, 7 Meier, 7 Mair...). Auf los geht's los und die Familien müssen sich durch Zurufen finden. Am besten sollen alle, auf dem Schoß eines Familienangehörigen sitzend, auf einem Stuhl Platz finden.

Variante: Du kannst auch noch die einzelnen Familienmitglieder aufführen (Opa, Oma, Papa... Hund) und dann entsprechend des Familienstammbaumes hinsetzen lassen.

Vorbereitungs- und Auswertungsbogen

Spiel:

Spielkategorie:

Ziel des Spieles: Was soll das Spiel in der Gruppe, für die Teilnehmenden erreichen?

Teilnehmende: Für wen ist das Spiel geeignet? Alter, Gruppengröße, Vertrautheit unter den Tn?

Raum: Wo kann das Spiel stattfinden (in einem Raum, auf der Wiese, im Wald etc.?)

Zeit: Wie lange wird das Spiel dauern? Für welche Tages- oder Jahreszeit eignet es sich?

Material: Welches Material wird für das Spiel benötigt?

Kennenlernspiel 1

Zipp – Zapp

Alle sitzen im Stuhlkreis. Einer ist in der Mitte. Dieser zeigt auf einen Mitspieler und sagt *Zipp* oder *Zapp*. Bei *Zipp* muss der Namen des linken Spielers, bei *Zapp* muss der Name des rechten Spielers genannt werden (kann auch mal getauscht werden). Wenn der Angesprochene diesen Namen nicht innerhalb von 3-4 Sekunden (schnell bis 10 zählen) genannt hat, dann muss dieser in die Mitte. Sagt der Spieler in der Mitte *Zipp-Zapp* müssen sich alle einen neuen Platz suchen. Wer keinen findet, muss in die Mitte.

Für ältere Kinder gibt es noch einen größeren Schwierigkeitsgrad:
Bei *Zipp* muss derjenige, auf den gezeigt wird, den eigenen Namen nennen.
Bei *Zapp* ist der Name des amtierenden Spielleiters in der Mitte zu nennen.

Kennenlernspiel 2

Zum wem passt der Luftballon?

Jedes Gruppenmitglied erhält einen Luftballon, bläst ihn auf und schreibt seinen Namen auf den Ballon. Anschließend werden alle Luftballons in der Luft verteilt und fliegen umher. Bei Stopp schnappt sich jeder einen Luftballon und bringt den Luftballon zu demjenigen, dessen Name darauf steht.

Variante: Vorgeschaltet kann natürlich werden, dass die Tn auf die Luftballons ihre Lieblingshobbies, -essen, etc. malen und sich damit vorstellen.

Kennenlernspiel 3

E-mail schreiben

Die Tn sitzen im Kreis, es ist ein Stuhl weniger vorhanden als Tn. In der Mitte steht ein Tn, der keinen Stuhl hat und ruft drei Namen aus der Runde auf: „Ich schreibe eine E-mail an 1. und 2. und 3.“ Jetzt müssen die Genannten den Stuhl wechseln, der Tn in der Mitte muss versuchen, einen der drei zu fangen, bevor er den Stuhl erreicht hat. Wer übrig bleibt, steht in der nächsten Runde in der Mitte.

Kennenlernspiel 4

Vier Ecken

Jede der vier Ecken im Raum enthält eine Aussage/ein Angebot aus einer Kategorie. Die Aussagen können mündlich genannt werden oder auf einem Blatt für jede Ecke stehen. Zum Beispiel:

Wo verbringst du am liebsten den Urlaub?

1. Am Meer / 2. in den Bergen / 3. in einer Stadt / 4. zu Hause

Was sind deine Lieblingsfarben?

1. Rottöne / 2. blau-violett / 3. grün / 4. gelb

Je nach Thema und Tn-Gruppe können die Kategorien der Ecken verändert werden. Die Tn entscheiden sich für eine Ecke und tauschen sich dort kurz aus. Bei kleiner Gesamtteilnehmerzahl kann der Austausch auch im Plenum erfolgen.

Actionspiel 1

Kiwi, Kiwi, Kiwi

Jeder Tn sucht sich eine Frucht aus, die nur zwei Silben hat (Apfel, Birne, Litschi, Pflaume, Beere, Traube, Mango, Kiwi). Ein Tn fängt an und spricht so schnell wie möglich eine Frucht 3 mal hintereinander („Kiwi, Kiwi, Kiwi“). Die Teilnehmerin, die sich für diese Frucht entschieden hat, muss ihre Frucht in dieser Zeit einmal in die Spielrunde rufen. Gelingt es der Teilnehmerin nicht, ist sie dran, eine Frucht dreimal in die Runde zu sprechen.

Actionspiel 2

Wer sich langweilt, dreimal umrunden

Auf die Anweisung, zum Beispiel: „Sucht euch jemanden aus, der jetzt am wenigsten Lust hat, am Thema weiter zu arbeiten“, umrundet nach dem Start („Auf die Plätze fertig los“) jeder den Ausgesuchten dreimal, alle gleichzeitig!

Actionspiel 3

Der Obstkorb fällt um

Im Stuhlkreis wird abgezählt: Kirsche, Apfel, Banane, Kirsche, Apfel ... Alle Stühle sind besetzt. Ein Tn steht in der Mitte und ruft: „Ich sammle Kirschen und Äpfel.“ Die Genannten müssen nun schnell die Plätze wechseln und der in der Mitte Stehende muss versuchen, einen freien Stuhl zu bekommen. Wer übrig bleibt, steht in der nächsten Runde in der Mitte und „sammelt Obst“. Beim Stichwort: „Der Obstkorb fällt um!“ wechseln alle Tn die Plätze und der übrig bleibende Tn geht in die Mitte.

Actionspiel 4

Zeitungssrolle

Ein turbulentes Spiel, weit vorn auf der Hitliste:

Im Stuhlkreis gibt es einen Stuhl weniger als Tn. In der Mitte steht ein Stuhl mit einer fest zusammen gewickelten Zeitungssrolle. Der Tn in der Mitte nimmt die Zeitungssrolle vom Stuhl schlägt damit einem Tn an das Knie, dreht sich um und legt die Zeitungssrolle wieder auf den Stuhl in der Mitte zurück. Der angeschlagene Tn muss versuchen, die Zeitungssrolle vom Stuhl zu nehmen und seinen „Schläger“ damit anzuschlagen, bevor dieser sich auf den freigewordenen Stuhl gesetzt hat. Hat er das geschafft, muss der „Schläger“ in der Mitte weiterspielen. Hat es der Angeschlagene nicht geschafft, muss er selber als Nächster in die Mitte gehen.

Wahrnehmungsspiel 1

Seilparcours

Dazu gibt es zwei Varianten:

1. In der Natur werden Seile zwischen Bäumen gespannt. An diesen Seilen müssen die Kinder mit verbundenen Augen entlang laufen. Wichtig ist, dass jeder alleine läuft und genügend Abstand zwischen den einzelnen Teilnehmern gehalten wird.
2. Ein Seil wird auf dem Fußboden durch den Raum/ durch das Haus gelegt. Wieder müssen die Kinder mit verbundenen Augen barfuß auf dem Seil den Weg entlanglaufen. Eventuell kann man Stationen auf den Weg bauen, an denen es etwas zu essen und zu trinken gibt ... Diese müssen natürlich auch ertastet werden.

Wahrnehmungsspiel 2

Diashow

Viele kennen vielleicht die üblichen Diavorführungen mit den Bildern vom letzten Urlaub, bei denen leicht Langeweile aufkommt. Wenn man ein Spiel daraus macht, kann es viel lustiger und spannender werden. Es werden zwei oder drei Teilgruppen gebildet. Der Spielleiter zeigt nun einige Fotos per Beamer, vielleicht von der letzten Fahrt der Gruppe oder andere. Danach erhält jede Gruppe einen Zettel mit möglichst lustigen Fragen, die man anhand der Dias beantworten kann. Die Teilgruppen ziehen sich zurück und versuchen, gemeinsam die Fragen zu beantworten.

Kooperationsspiel 1

Flussüberquerung

Die Gruppe hat die Aufgabe, einen Fluss zu überqueren (gekennzeichnete Strecke). Darin befinden sich gefährliche Krokodile. Um sicher ans andere Ufer zu gelangen, benutzt die Gruppe Boote (drei Hula-Hoop-Reifen). Keiner darf sich außerhalb eines Bootes im Wasser befinden. Die drei Boote werden von der Startlinie an in einer Reihe ins Wasser gelegt. Die Gruppenmitglieder stellen sich in die Boote und achten aufeinander, damit keiner ins Wasser fällt. Wenn sich alle in den beiden vorderen Booten befinden, wird das hintere Boot nach vorn durchgegeben. Nun können alle ein Boot weiter nach vorn gehen. Dies wird wiederholt, bis alle an das andere Ufer gelangt sind. Die Aufgabe gilt nur als gelöst, wenn keiner im Wasser vom Krokodil gebissen wurde.

Kooperationsspiel 2

Miteinander

Die Gruppe stellt sich in einer Reihe hintereinander auf und bekommt immer einen Luftballon zwischen Bauch und Rücken zur vorderen Person geklemmt. Die Gruppe muss sich nun fortbewegen, ohne die Luftballons zu verlieren.

Darstellungsspiel 1

Zauberbälle

Die Gruppe sitzt in einem Stuhlkreis. Der Spielleiter erzählt der Gruppe, dass er einen Zauberball besitzt, der sich in jede Art von Ball verwandeln kann – nur „richtig“ sehen könne man ihn nicht. Der Spielleiter spielt jetzt mit dem „Ball“: Er könnte ihn aufblasen, in die Luft werfen oder ihn zum Platzen bringen. Dabei bemüht er sich, pantomimisch so eindrucksvoll zu sein, dass die Illusion entsteht, er spiele tatsächlich mit einem unsichtbaren Zauberball. Nach einer Zeit gibt er den Zauberball an jemanden weiter. Dieser kann weiter mit dem Zauberball spielen, ihn verändern, z.B. zu einem Medizinball. So geht der Zauberball durch die Runde und jeder Mitspieler hat die Chance, den Zauberball zu seinem Ball zu machen!

Darstellungsspiel 2

Kiosk-Pantomime-Spiel

Dieses Spiel ist vergleichbar mit dem „Kiosk-Spiel“ aus der TV Sendung „Geld oder Liebe“. In der Sendung musste das Paar Begriffe erraten, die vom Publikum pantomimisch dargestellt wurden. Pro Begriff gab es einen Punkt. Für eine Gruppenstunde/ Kinderfreizeit funktioniert das folgendermaßen:

Vorbereitung:

30 Begriffe, die pantomimisch darstellbar sind, werden auf DIN A4-Bögen geschrieben, so dass sie von der Gruppe gut lesbar sind. Hier sind die Begriffe der Altersgruppe bzgl. Schwierigkeitsgrad und Thema anzupassen.

Durchführung:

Ein Team aus zwei Personen muss die Begriffe erraten, welche die Gruppe vorspielt. Dabei steht die Gruppe als Pulk und jeder darf/soll seine eigene Interpretation des Begriffs darstellen. Es geht nicht darum, dass die Gruppe eine gemeinsame Darstellung findet. Ein Spielleiter steht hinter dem Paar auf einem Stuhl und hält die Begriffe hoch. So kann die Gruppe den Begriff lesen und pantomimisch darstellen.

Dieses Spiel ist sowohl als Kommunikationsspiel, als auch für „bunte Abende“ geeignet und für jede Altersgruppe mit angepassten Begriffen zu nutzen.

Vertrauensspiel 1

Natur blind erleben und ertasten

Jeweils zwei Personen bilden ein Paar. Einer Person werden die Augen verbunden. Die andere Person führt diese Person durch einen kleinen Wald zu einem bestimmten Baum. Die „blinde“ Person kann nun diesen Baum ertasten und wird wieder zurückgeführt. Anschließend darf die Person ihren Baum mit geöffneten Augen wieder suchen. Diese Übung kann natürlich auch in Häusern gemacht werden.

Ziel des Spiels: Der „Blinde“ kann sich auf die Führung des Partners verlassen.

Vertrauensspiel 2

Lass dich fallen!

Eine kleine Gruppe bildet einen sehr engen Kreis, Schulter an Schulter, die Hände leicht nach vorn gestreckt, wie in Abwehrhaltung. Kreisdurchmesser ca. 1,50 m. In der Mitte steht ein Mitspieler mit beiden Füßen fest auf dem Boden, macht sich stocksteif wie ein Brett und lässt sich in eine Richtung fallen. Die Gruppenmitglieder fangen ihn mit den nach vorn gestreckten Händen auf und schubsen ihn sanft in die Gegenrichtung.

Ziel: Vertrauen, Rücksichtnahme und sanfte Behandlung der Gruppenmitglieder

Feedback-Spiel 1

Kerze und Stein

DER KLASSIKER! Ein Stein und eine Kerze gehen im Kreis herum. Jeder sagt etwas zum Stein, was am heutigen Abend/ Tag/ während der Freizeit schwer war, bzw. schwer gefallen ist. Die Kerze steht dafür, was einem gefallen hat, wo dem Teilnehmer ein Licht aufgegangen ist.

Feedback-Spiel 2

Setze dich richtig hin!

Finde vier oder fünf Kategorien, z.B. Essen, Gruppenfeeling, Thema des Abends ...

Nenne dann als Spielleiter jede Kategorie nacheinander mit der Aufgabe, dass die Teilnehmer sich dazu positionieren:

- War gut: vor dem Stuhl hinstellen.
- Teils/teils (ging so): auf dem Stuhl sitzen bleiben.
- War nicht der Brüller (hat mir nicht gefallen): Teilnehmer setzen sich vor dem Stuhl auf den Boden.

Die Sieben Fallen der Spielleitung

1. Deine Erklärung ist länger als eine Minute.

Eine lange Einleitung und Erklärung kann die Spielaktion kaputt machen und die Motivation zur Aktion eher nach unten drücken. Auch zu viele Fragen sollten eher mal freundlich beiseite geschoben werden. Habe einfach Mut, das Spiel anzufangen, auch wenn es noch nicht alle bis ins kleinste kapiert haben. Oft erklärt es sich beim Spielen von selbst!

2. Du brauchst länger als 30 Sekunden, um die Gruppe zu unterteilen oder Freiwillige auf die Bühne zu bekommen.

Ähnlich wie bei Falle 1. Innerhalb einer Minute entscheiden sich die Kinder, ob sie gerne mitmachen oder nicht. Da hilft auch alles Überreden nichts. Finde geschickte und motivierende Sätze, damit sich Kinder trauen, „auf die Bühne/in den Kreis“ zu kommen.

3. Kaum einer im Publikum kann sehen, was auf der Bühne/im Kreis passiert.

Wie oft passiert es, dass gerade, wenn alle in einem Kreis versammelt stehen, der Spielleiter in die Mitte des Kreises tritt, um mit Beispielaktionen das Spiel zu erklären. Leider können die Teilnehmer*innen im Rücken des Spielleiters nicht alles so gut verstehen ... und schon kommen die Nachfragen.

4. Du lässt einfach jeden die Spiele leiten, weil der Job ja nicht so schwer ist. Das kann jeder!

Spiele zu erklären ist nicht so einfach. Auch du kannst das nicht einfach aus dem Ärmel schütteln. Trainiere das Spiele-Erklären. Gehe am besten vor jedem Spiel einfach alles mal durch, was zu sagen ist, wenigstens im Kopf. Gut ist auch, das Spiel mit einem Rahmen, mit Bildern einzuführen: „Ihr seid Cowboys...“, „Stellt euch vor, ihr steht in einem Wald...“, „Wir stehen in der Küche...“. Bildhafte Einführungen erzeugen in den Kindern Bilder, die es ihnen erleichtern, einen Zugang zum Spiel zu finden.

5. Du erlaubst deinen (hauptamtlichen) Leitern, in der Ecke zu stehen und nicht mitzuspielen.

Alle spielen mit, auch die (hauptamtlichen) Leiter! Das „Drum-herum-stehen“ von Leitern wirkt nicht sehr motivierend auf die Kinder. Ganz im Gegenteil: „Man kann nicht nicht kommunizieren“: Das „Drum-herum-stehen“ von Leitern sagt sehr viel: „Blödes Kinderspiel...“, „Da muss keiner mitmachen ...“, ...

6. Du findest die Sachen nicht, die du für das Spiel brauchst.

Besonders wichtig für zerstreute Professoren: Geniales Spiel, du bist mitten im wunderbaren Erklären und dann fällt dir ein: „Mist, wo ist der Ball...“ und schon ist der ganze Stimmungsaufbau kaputt! Siehe auch 4.: Spiele müssen gut vorbereitet sein, auch alle Materialien müssen vollständig und am Ort sein!

7. Deine ersten Worte sind: „Jetzt wollen wir ein Spiel spielen!“

Bei Kindern könnte dieser Satz noch große Freude erzeugen. Aber schon 11-12-Jährige ziehen bei dem Wort „Spiel“ lange Gesichter: „... ist doch Kinderkram!“ Suche gerade für diese Altersgruppe andere Begriffe: Herausforderung, Aktion, Aufgabe ... Am besten ist es, die Gruppe bekommt erst mit, dass ein Spiel gespielt wird, wenn sie schon mitten drin steckt. Das ist eine hohe Kunst!

(nach Frank Bonkowski: „Spiele im Dunkeln“, Neukirchen-Vluyn 2009)

Themeneinheit:

Erzählen – lebendig und anschaulich

am Beispiel der Zachäus-Geschichte (Lukas 19, 1-10)

Ingrid Piontek

Ziel: Einen Bibeltext erschließen und in eine spannende Erzählung für Kinder umsetzen können.

Zeit: A) Bibeltexte verstehen und sich aneignen 45 Minuten
 B) Erzählen lernen – Erzählen „pur“ 95 Minuten
 C) Erzählwerkstatt – Erzählen „mit ...“ 90 Minuten

A Bibeltexte verstehen und sich aneignen

Hinweis: Hier kann anstelle des Göttinger Stufenmodells auch mit der Fünf-Finger-Methode des Kapitels „Andacht“ gearbeitet werden.

Ablauf (45 Minuten)

Nr.	Zeit in Min	Inhalt	Methode/Aktion	Material
1	5	Spielerischer Einstieg zum Bibeltext	Spiel „Veränderungen“	M1
2	20	Biblische Geschichten verstehen und sich aneignen	Göttinger Stufenmodell einführen und in Kleingruppen erproben Schritt 4 im Plenum erarbeiten	M2 Bibel
3	20	POZEK-Schlüssel	In Kleingruppen an der Zachäusgeschichte arbeiten	Nachschlagewerke Bibellexika evtl. Smartphone M2

Literatur:

Jahnke, Michael: Mein Bibellexikon, Deutsche Bibelgesellschaft 2012.

Ca. 1.200 Begriffe aus dem Alten und Neuen Testament werden so erklärt, dass Kinder sie gut verstehen können. Zahlreiche Abbildungen, interaktive Bausteine und kreative Ideen regen Kinder an, selbst zu Entdeckern zu werden und den Geschichten der Bibel auf den Grund zu gehen.

Landgraf, Michael: Die Bibel elementar, Calwer Verlag Diesterweg 2010.

Die Bibel elementar erzählt nahe am Bibeltext in altersgemäßer Sprache all jene Geschichten des Alten und Neuen Testaments, die junge Menschen kennen sollten. Wort- und Sacherklärungen in der Randspalte sowie über das ganze Buch verteilte ‚Themenseiten‘ unterstützen das Verständnis und vermitteln ein fundiertes Bibelverständnis.

WiBiLex: <https://www.bibelwissenschaft.de/wibilex/das-bibellexikon/lexikon/sachwort/anzeigen>

Hartebrodt-Schwieger, Elke: Das große Bibelspielebuch, Neukirchen-Vluyn 2011.

B Erzählen lernen – Erzählen „pur“**Ablauf** (95 Minuten)

Nr.	Zeit in Min	Inhalt	Methode/Aktion	Material
4	5	Einstimmung Erzählen	Input: Warum und wozu erzählen?	Beschreibung Nr. 4
5	10	Einfach erzählen mit Phantasie	Erzählrunde	Rundtuch mit vielen vielen verschiedene Gegenständen
6	10	Erzählregel 1	Input: Innere Bilder und Szenen	M3
7	20	„Zachäus“ mit Erzählregel 1	Zu zweit üben an der Geschichte von Zachäus	Bibel
8	5	Was war schwer und was gelang?	Auswertung im Plenum	
9	10	Erzählregel 2	Input: Wörtliche Rede Kurze Sätze	M4 Satzkarten
10	20	„Zachäus“ mit Erzählregel 2	Zu zweit üben mit Erzählregel 1 und 2	M5
11	5	Was hat sich verändert?	Auswertung im Plenum	
12	10	Erzähltipps	Erfahrungen und Befürchtungen der Tn aufschreiben Zusammenfassung Tipps	M6

Literatur:

Westhof, Jochem: Biblische Geschichten lebendig erzählen. Anregungen – Beispiele – Übungen, Gütersloh 2011.

Erzählen kann gelernt werden. Eigentlich sind es nur zwei Dinge, die beachtet werden müssen, damit Geschichten spannend und lebendig werden können. Jochem Westhof hat kurz und prägnant zusammengefasst, was es zu wissen und zu beachten gilt.

Dieterich, Eberhard: Erzählen aus Leidenschaft. Wie lerne ich biblische Geschichten packend und frei zu erzählen?, Leinfelden-Echterdingen 2008.

Wie gelingt es, biblische Geschichten so zu erzählen, dass sie berühren und ins Leben begleiten? Eberhard Dieterich schreibt eine Erzählidaktik besonderer Art. Es geht um das Erfassen eines Textes, die Aneignung einer Geschichte, das Einfühlen und Entdecken der Bilder und Symbole.

Steinkühler, Martina: Bibelgeschichten sind Lebensgeschichten. Erzählen in Familie, Gemeinde und Schule, Göttingen 2011.

Viele Zuhörer von Bibelgeschichten finden diese zwar interessant, meinen aber, dass das Erzählte wenig mit ihrem Leben zu tun hat. An diesem Punkt setzt das Buch an und schlägt einen Dreischritt vor, wie Bibelgeschichten unterschiedlichen Altersgruppen so erzählt werden können, dass sie hängen bleiben und eine Brücke zum eigenen Sein schlagen.

C Erzählwerkstatt – Erzählen „mit ...“

Ablauf (90 Minuten)

Nr.	Zeit in Min	Inhalt	Methode/Aktion	Material
13	5	Verstärken von Erzählen pur	Erinnern an einprägsam und anschaulich erzählte Geschichten	
14	30	Erzählwerkstatt	Ausgewählte Gestaltungselemente/ Erzählmethoden vorstellen	Material zu den vorgestellten Methoden M7
15	50	Erzählen „mit“ ...	In Kleingruppen üben und im Plenum präsentieren	Material zu den ausgewählten Methoden
16	5	Auswertung Akteure und Teilnehmende	Reflexion im Plenum	

Literatur:

Rheinischer Verband für Kindergottesdienst (Hg.): Erzählen mit allen Sinnen. Ein Kreativbuch mit über 60 Methoden und biblischen Erzählbeispielen, Leinfelden Echterdingen 2014.

Für die Altersgruppe von 3-13 Jahren. Jeder methodische Vorschlag ist nach einem einheitlichen Raster aufgebaut: Beschreibung und Methode, Altersgruppe, Material und Aufwand, Zeitdauer für Vorbereitung und Durchführung.

Huchthausen, Uwe (Hg.): Arbeitshilfe zur Religionspädagogischen Praxis, KIMMIK Praxisheft Nr. 38: Im Anschauen entdecken. Erzählen mit Bodenbildern und Legematerialien, Hannover 2008.

Beschreibung der einzelnen Schritte zur Themeneinheit

„Erzählen – lebendig und anschaulich“

Die drei Einheiten zum Erzählen können auf zwei unterschiedliche Tage/ Wochenenden verteilt werden.

Exemplarisch wird die Themeneinheit an der Geschichte von Zachäus, Lukas 19,1-10 verdeutlicht. Die Themeneinheit „Gestalten“ sollte nach der Einheit „Erzählen“ stattfinden, da sie sich auf die Geschichte von Zachäus bezieht.

1 Spielerischer Einstieg zum Bibeltext

Aus der Geschichte von Zachäus wird ein existenzieller Aspekt – sich verändern – ausgewählt. Diesen Aspekt erleben die Tn mit dem Spiel „Veränderungen“ (M1).

2 Biblische Geschichten verstehen und sich aneignen

Nun soll die Frage beantwortet werden: „Wie wird eine Bibelgeschichte meine Geschichte?“ Was rührt an, was macht betroffen? Was hilft im Leben?

Die Teilnehmenden haben den Bibeltext Lukas 19,1-10 (möglichst in der eigenen Bibel) vor sich. Sie bekommen Arbeitsblatt M2. Der Text wird im Plenum laut vorgelesen. Die Schritte 1 bis 3 des Göttinger Stufenmodells werden vorgestellt. In Kleingruppen erarbeiten die Tn diese Schritte. Im Plenum werden Fragen zum Text geklärt.

Schritt 4 wird im Plenum gemeinsam unter der Fragestellung erarbeitet: „Was ist für dich an dieser Geschichte so wichtig, dass du sie den Kindern erzählen möchtest?“ (z.B. sich klein fühlen, ungerecht sein, ausgegrenzt werden, keine Freunde haben, einen Freund finden, akzeptiert/ angenommen werden, angesehen werden, sich ändern ...) Alle Vorschläge werden aufgenommen und auf Moderationskarten geschrieben. Dabei wird deutlich, dass eine Geschichte unterschiedliche existenzielle Aspekte haben kann. Jede/r Tn wählt für sich einen Aspekt aus, der für sie/ihn bedeutsam ist und auch für die Kinder von Bedeutung sein könnte. Das ist der „innere Leitfaden“ zur Erzählung von Zachäus. Damit haben die Tn für sich den Kern der Geschichte (POZEK – siehe M2) gefunden.

3 POZEK-Schlüssel

Der POZEK-Schlüssel (M2) wird als Vorbereitung für eine Erzählung vorgestellt. Den Tn stehen Nachschlagewerke zur Verfügung: z.B. Bibelllexika, Bibel elementar mit Erläuterungen. Hilfreich sind auch Internetanschluss, Laptop, Smartphone ...

In Kleingruppen wird der Text Lukas 19,1-10 mit dem POZEK Schlüssel bearbeitet.

4 Einstimmung Erzählen

Input:

Warum erzählen? Erzählen gibt Erzählenden und Zuhörenden die Möglichkeit, in die Geschichte einzutauchen und ein Teil der Geschichte zu werden. Geschichten können trösten, helfen, aufrütteln; das gilt erst recht für Geschichten aus der Bibel. Beim Hören von biblischen Geschichten können Kinder innere Bilder aufbauen, die Hoffnung und Mut schenken. Diese inneren Bilder sind eine „eiserne Ration“ für schwierige Situationen. Biblische Geschichten erzählen von Vertrauen, vom Angenommen-sein und Geliebt-werden, von Neuanfang und Versöhnung, von der Hoffnung, dass es noch gut werden kann. Deshalb: Schenkt den Kindern biblische Geschichten!

Biblische Geschichten wurden immer wieder erzählt, bevor sie aufgeschrieben wurden. Geschichten sind erzählte Theologie. In diesen Geschichten wurden Erkenntnisse weitergegeben, was man von Gott entdeckt hatte, was Menschen mit Gott erlebt hatten. Oft wurden Geschichten als Antwort auf eine (Lebens-)Frage erzählt, so auch die Zachäusgeschichte. Vermutlich fragten sich die Zuhörenden, ob „so einer“ bei Gott eine Chance hätte, ob „so einer“ dazugehören dürfte. Das nimmt die Geschichte auf. Vielleicht so: Da sitzt

Zachäus an seiner Zollstation. Wer in die Stadt Jericho will, muss erst bei ihm bezahlen. Alle schauen ihn schief an. Die Blicke sagen: „Du bist nicht in Ordnung. Das weiß doch jeder. Du nimmst uns zu viel Geld ab. Du bist böse! Wir können dich nicht leiden! Wir sind nicht deine Freunde!“ Zachäus spürt das genau. Es stimmt. Er weiß es ja selbst und er kann das nicht ändern. Es geht einfach nicht, er kann sich nicht verändern. Trotzdem geht er jetzt auf die Straße. Es ist laut, so viele Leute, so viele aufgeregte Stimmen: „Wir wollen Jesus sehen!“ Das will Zachäus auch, aber er kann nichts sehen. Eng gedrängt stehen sie an der Straße. Zachäus ist klein und er steht ganz hinten. Keiner lässt ihn durch. „Hau ab Zachäus!“ sagen die Leute. „So einen wie dich will Jesus bestimmt nicht sehen!“ ...

Anmerkung:

Hier soll nur ein kleines Stück der Zachäusgeschichte angetippt werden, damit modellhaft deutlich wird, *warum und wozu* biblische Geschichten erzählt werden. Wie man lebendig und anschaulich erzählen kann, darum geht es bei den nächsten Schritten.

5 Einfach erzählen mit Phantasie

In diesem Schritt lernen die Tn, durch einen Gegenstand innere Bilder entstehen zu lassen und locker loszuerzählen, um die Scheu vor dem Erzählen zu verlieren.

In der Mitte auf einem Tuch liegen verschiedene Gegenstände. Jede/r Tn nimmt sich einen Gegenstand. Die Leiterin/ der Leiter beginnt mit ihrem/seinem Gegenstand, den Anfang einer Geschichte zu erzählen. Die/der Nächste erzählt die Geschichte weiter und baut seinen Gegenstand ein. So entsteht eine Fortsetzungsgeschichte, bis jede Teilnehmerin/ jeder Teilnehmer einmal erzählt hat. Diese Übung ist eine Vorbereitung für die Erzählregel 1 – innere Bilder.

6 Erzählregel 1: Innere Bilder

Erzählregel 1 (M3) wird im Plenum vorgestellt: Was sehe, höre, schmecke, fühle, rieche ich? Welche Szenen sehe ich mit meinem inneren Auge der Reihe nach vor mir? An diesen Szenen und inneren Bildern entlang kann erzählt werden. Dabei sollte *eine* Erzählperspektive beibehalten werden. Die Tn erzählen aus der Perspektive eines Beobachters.

7 „Zachäus“ mit Erzählregel 1

Die Tn bilden Zweiergruppen. In der ersten Phase entwirft jede Teilnehmerin/ jeder Teilnehmer die Geschichte von Zachäus für sich selbst mit Regel 1. Dann erzählen sich die Tn die Geschichte gegenseitig und geben sich Feedback: Waren die beschriebenen Bilder anschaulich? Gab es überflüssige Details, die den Kern der Geschichte nicht unterstützt haben und weggelassen werden könnten?

8 Was war schwer und was gelang?

Im Plenum reflektieren die Tn, was sich durch Anwendung von Regel 1 für Erzählende und Zuhörende verändert hat. Sie teilen Gelungenes mit und signalisieren Klärungsbedarf.

9 Erzählregel 2: Wörtliche Rede, kurze Sätze

Erzählregel 2 (M5) wird im Plenum vorgestellt. Zur Einstimmung gibt es eine Übung, welche die Wirkung von wörtlicher Rede verdeutlicht. Jede Teilnehmerin/ jeder Teilnehmer bekommt eine Satzkarte mit Regieanweisung (M4) und liest den Satz vor. Die anderen Tn raten, welches Gefühl, welche Haltung oder Stimmung dabei zum Ausdruck kommt.

10 „Zachäus“ mit Erzählregel 2

Die Tn erzählen sich in Zweiergruppen noch einmal die Geschichte von Zachäus gegenseitig und üben dabei Erzählregel 2: Einsatz von wörtlicher Rede, kurze Sätze (M5).

11 Was hat sich verändert?

Die Tn tauschen sich über ihre Erfahrungen aus und halten für sich fest, was ihnen wichtig geworden ist bei der Anwendung von Regel 1 und 2.

12 Erzähltipps

Die Tn benennen, was beim Erzählen in Kindergruppen „im Ernstfall“ hilfreich oder schwierig sein könnte.

Die Befürchtungen werden aufgeschrieben und im Plenum bearbeitet. Eine Zusammenfassung möglicher Erzählhindernisse und Tipps zum Umgang damit findet sich unter M6.

13 Verstärken von Erzählen „pur“

Die Tn erinnern sich an Geschichten, die sich sehr eingepägt haben. Sie benennen, womit diese Erzählung „unterstrichen“ wurde. Konnten sie mitmachen? Gab es ein Bodenbild dazu oder hat eine Handpuppe erzählt? Viele Erzählmethoden eignen sich sehr gut zum Unterstreichen des Inhalts. Grundlage ist aber immer gutes Erzählen „pur“ – also mit den Erzählregeln, ohne Gestaltungselemente.

14 Erzählwerkstatt

Einige Erzählmethoden werden vorgestellt. Die Methoden in M7 sind exemplarisch zu verstehen, hier können auch andere ausgewählt werden. Die Bezeichnungen und Materialien zu den gewählten Methoden liegen an unterschiedlichen Stationen im Raum bereit. Sie sollten zur Zachäusgeschichte passen.

15 Erzählen „mit ...“

Die Tn stellen sich zu einer Methode ihrer Wahl. Einzelnen oder in Kleingruppen, je nach Methode, wird die Zachäusgeschichte mit Gestaltungselementen vorbereitet und im Plenum präsentiert.

16 Auswertung

Die jeweiligen Akteure und Zuschauer/Tn reflektieren, wie sie jede Erzählmethode erlebt haben. Sie geben sich gegenseitig Wertschätzung und Anregungen.

Akteure: Ich habe mich wohlgefühlt, als ...
Ich war unsicher, als ...

Zuschauer: Bei deiner Geschichte hat mir gut gefallen ...
Hängengeblieben ist bei mir ...
Für deine Erzählung möchte ich dir noch als Tipp mitgeben ...

Spiel zur Zachäusgeschichte

Lukas 19,1-10 Veränderungen

Material: nicht erforderlich

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Spielort: ausreichende Spielfläche

Gruppengröße: ab 6 Spielern

Alter: ab 6 Jahre

Art: Ratespiel

Zachäus verändert sich nach der Begegnung mit Jesus. Dieses Erleben nimmt das folgende Spiel auf. Dazu stellen sich die Spieler in zwei Reihen so auf, dass sie einem Partner in einem Abstand von einem Meter gegenüberstehen. Sie haben einen Moment Zeit, sich genau anzuschauen. Dann drehen sich beide um und verändern etwas an ihrer Kleidung, z.B. Schnürsenkel lockern, Ohrring herausnehmen, Hose hochkrepeln. Schließlich drehen sie sich wieder zum Partner hin. Wer entdeckt die Veränderung beim Partner zuerst?

Abdruck mit freundlicher Genehmigung:

Hartebrodt-Schwier, Elke: Das große Bibelspielebuch, S. 224, Neukirchen-Vluyn 2011.

Biblische Texte erschließen nach dem Göttinger Stufenmodell

Ein biblischer Text ist manchmal sehr kurz und enthält „kleingepackte“ Mitteilungen. Diese müssen „entpackt“ werden, damit der Text verständlich wird. Zunächst wird das „Entpacken“ und Verstehen des Bibeltexes geübt mit dem sogenannten „Göttinger Stufenmodell“. Diese vier Schritte können auf alle Bibeltex te angewendet werden. Beim Entpacken kann die Bedeutung des Textes herausgefunden werden.

Die Schritte 1 bis 3 werden in der Kleingruppe zu zweit oder zu dritt bearbeitet.

Ein Tn liest den Text vor, die anderen Tn halten Äußerungen auf einem Blatt stichwortartig fest:

1. Wahrnehmungen

Was habe ich gehört?

Was ist aus dem Text bei mir hängen geblieben? (Meistens bleibt das hängen, was mich irgendwie betrifft, was mich freut, ärgert oder stört.)

Gibt es Schlüsselwörter im Text, die besonders wichtig sind oder immer wieder vorkommen? Schlüsselwörter aufschreiben.

2. Gefühle – Emotionaler Eindruck

Welche Gefühle haben mich beim Anhören des Textes bewegt?

(Freude – toll, was hier passiert! Ärger – das finde ich unmöglich, ungerecht! Zustimmung – genau, so sehe ich das auch! Widerstand – das regt mich auf, da möchte ich protestieren!)

3. Einfälle

Woran habe ich beim Anhören des Textes gedacht?

Welche Einfälle habe ich gehabt?

(Erinnerungen an Erlebnisse, Erfahrungen, Bilder, Gespräche, Gedichte, Berichte, Filme usw.)

Was ich noch wissen will

Eigene Fragen zum Text / Textverständnis klären

Begriffe, die mir fremd sind: Wie sind die Metaphern/ Bildworte und Symbole zu verstehen?

Nachschlagewerke nutzen (Bibelatlas, Bibellexikon, Konkordanz, Internet: WiBiLex – Wissenschaftliches Bibellexikon ...)

4. Bedeutung

Welche Bedeutung hat dieser Text für mich?

Was ist für mich an dieser Geschichte so wichtig, dass ich sie den Kindern erzählen möchte?

Welche Aussage ist für die Kinder wichtig?

Der POZEK-Schlüssel

Der POZEK-Schlüssel ist ebenfalls eine Hilfe zum Erschließen eines Textes und dient als Gerüst für die Nacherzählung einer Geschichte. Die Buchstaben P O Z E K stehen für die Informationen, die jeder Zuhörer in einer Erzählung bekommen sollte:

- | | | |
|-------------------------|---|--|
| P – für Person | — | Wer handelt, redet hier, wer sind die Hauptpersonen? |
| O – für Ort | — | Wo spielt die Erzählung? |
| Z – für Zeit | — | Wann geschieht es? |
| E – für Ereignis | — | Was spielt sich eigentlich ab, worum geht es? |
| K – für Kern | — | Was bedeutet der Text für mich? (siehe Schritt 4). |

Nach Sigrid Berg, Kreative Bibelarbeit mit Gruppen. München/ Stuttgart 1991, S. 21 f – bearbeitet von Dorothee Schneider, PTI Neudietendorf

Erzählregel 1: Innere Bilder

Wenn ich eine Bibelgeschichte lese, entstehen zunächst bei mir selbst innere Bilder.

Ich lese die Geschichte und sehe sie vor mir. Ich sehe sie mit allen Sinnen; wie es da aussah, wie es roch, welche Klänge zu hören waren, was zu spüren war und manchmal, wie es schmeckte. Ich erzähle an meinen inneren Bildern entlang, ich sehe die Geschichte in Szenen ablaufen und erzähle, was ich da sehe.

Bei der Geschichte von Zachäus stelle ich mir die Stadt Jericho vor: ich **sehe** eine Stadtmauer, das Stadttor, die Zollstation. Ich sehe den gut gekleideten Zachäus, sein komfortabel eingerichtetes Haus, einen Maulbeerbaum, den man gut erklettern kann, dichtes Blattwerk ... Ich **höre** viele aufgeregte Menschen, die auf Jesus warten, ich höre abfällige Bemerkungen über Zachäus, ich höre ärgerliche Stimmen. Ich **rieche** Straßenstaub draußen und **fühle** die Aufregung von Zachäus und den freundlichen Blick von Jesus, der ins Herz fällt.

Beim Erzählen kann ich diese Bilder beschreiben. Die Hörenden sind nicht verpflichtet, das gleiche innere Bild zu übernehmen. Jede/r von den Hörenden wird ein eigenes inneres Bild entwickeln. Allerdings muss ich so erzählen, dass noch Entwicklungsfreiheit bleibt. Nicht ausmalen bis in die kleinsten Einzelheiten; noch Raum für eigene Phantasie lassen.

Bedenken: Ich muss nahe am Text bleiben! Natürlich darf die Beschreibung meines inneren Bildes den Inhalt nicht verfälschen. Aber das Unterlassen der Beschreibung meiner inneren Bilder kann langweilig wirken und die Kinder schalten ab oder hören gar nicht erst zu.

Die Gliederung der inneren Bilder in **Szenen** hilft, den roten Faden der Geschichte zu verfolgen. Szenen könnten zum Beispiel sein:

- Zachäus an der Zollstation
- Baum: Zachäus will Jesus sehen
- Jesus bei Zachäus zu Hause
- Zachäus verändert sich – die Leute wundern sich

Ich kann mich für eine **Erzählperspektive** entscheiden:

Ich erzähle als Beobachter der Szene: „Zachäus stieg schnell vom Baum herunter und ging mit Jesus in sein Haus.“

Oder:

Zachäus erzählt in Ich-Form: „Ich habe eigentlich alles, was ich brauche. Nein, gar nicht alles. Freunde habe ich nicht. Die Leute drehen sich weg, wenn sie mir begegnen. Sie mögen mich nicht ...“

Oder:

Ein Stadtbewohner erzählt: „Das kann ich gar nicht fassen: Zachäus kam gestern zu mir. Er hat mir Geld zurückgegeben. Was hat den so verändert?“

Satzkarten – zu Erzählregel 2: Wörtliche Rede zeigt Gefühle und Charaktere

<p>Kinder müssen ihre Begabungen und Fähigkeiten voll entwickeln können. Lies diesen Satz begeistert vor!</p>
<p>Kinder müssen ihre Begabungen und Fähigkeiten voll entwickeln können. Lies diesen Satz gelangweilt vor!</p>
<p>Kinder müssen ihre Begabungen und Fähigkeiten voll entwickeln können. Lies diesen Satz wütend vor!</p>
<p>Kinder müssen ihre Begabungen und Fähigkeiten voll entwickeln können. Lies diesen Satz glücklich vor!</p>
<p>Kinder müssen ihre Begabungen und Fähigkeiten voll entwickeln können. Lies diesen Satz befehlend vor!</p>
<p>Kinder müssen ihre Begabungen und Fähigkeiten voll entwickeln können. Lies diesen Satz ablehnend, voll Verachtung, vor!</p>
<p>Kinder müssen ihre Begabungen und Fähigkeiten voll entwickeln können. Lies diesen Satz traurig vor!</p>
<p>Kinder müssen ihre Begabungen und Fähigkeiten voll entwickeln können. Lies diesen Satz schüchtern und unsicher vor!</p>
<p>Kinder müssen ihre Begabungen und Fähigkeiten voll entwickeln können. Lies diesen Satz liebevoll vor!</p>

(aus: Versprechen muss man halten. Kinder haben Rechte, aej Hannover 2005)

Die Sätze werden einzeln unter den Tn verteilt und können sich bei großen Gruppen auch wiederholen. Die Tn lesen nacheinander ihre Sätze vor und die Gruppe rät, welches Gefühl, welche Stimmung ausgedrückt wird.

Erzählregel 2: Wörtliche Rede

Es macht einen Unterschied, ob ich sachlich die Gegebenheiten abarbeite oder ob ich wörtliche Rede einbaue.

Wörtliche Rede macht die Erzählung spannender, lebendiger.

Vielleicht so:

„Ich verstehe die Welt nicht mehr“, sagt der Nachbar von Zachäus. „Erst zockt er die Leute ab und wird reich. Und jetzt – verschenkt er Geld an die Armen!“

Die wörtliche Rede ermöglicht die Veranschaulichung von Charakteren und Gefühlen. Das ist der Unterschied zum Bericht. Beim Erzählen mit wörtlicher Rede werden Gefühle sichtbar: Angst, Verständnislosigkeit, Klarheit, Mut, Verzweiflung, Traurigkeit, Freude.

Ich kann in der wörtlichen Rede den Charakter des Sprechenden verdeutlichen. Ist das ein vorsichtiger ängstlicher Mensch, ein Gütiger, ein Aufbrausender, ein Angeber, ein Zorniger?

Achtung!

Bei kleinen Kindern zu starke Dramatik vermeiden. Sie sollen nicht in Angst versetzt werden oder Geschichten gruselig finden.

Und wenn die Geschichte eine Ein-Mann-Geschichte ist? Kein Problem. Dann erzähle ich, was ich mit meinem inneren Auge sehe und höre: Ich erzähle die Selbstgespräche und mache damit Gefühle und Gedanken sichtbar.

Hinweis: Kurze Hauptsätze

Kinder können langen Schachtelsätzen schwer folgen. Sie verlieren sich bei den Kommas und kommen vielleicht beim Punkt nicht an. Deshalb hilft es, in kurzen Hauptsätzen zu erzählen. Ein kurzer Nebensatz – kein Problem. Aber lange häufige Verschachtelungen verstellen den Sinn.

(Quelle: Jochem Westhof, Lebendig erzählen, Gütersloh 2011)

Erzählen ist mehr als Beschäftigung

Beim Hören von biblischen Geschichten können Kinder innere Bilder aufbauen, die Hoffnung und Mut schenken. Diese inneren Bilder sind eine „eiserne Ration“ für schwierige Situationen.

Biblische Geschichten erzählen von Vertrauen, vom Angenommen-sein und Geliebt-werden, von Neuanfang und Versöhnung, von Hoffnung, dass es noch gut werden kann.

Deshalb: Schenkt den Kindern biblische Geschichten!

Erzähltipps

Stecken bleiben – was dann?

Das kann passieren und ist keine Katastrophe, was tun? Absichtlich eine Kunstpause einlegen, das letzte Wort noch einmal langsam wiederholen und dabei einen Blick auf den Spickzettel mit Stichpunkten der Erzähllinie/ Szenen werfen ... und – weitererzählen. Die Kunstpause kann ganz neu die Aufmerksamkeit der Kinder fördern.

Zwischenrufe

in die Geschichte einbauen. Beispielsweise kommt an einer unpassenden Stelle der Zwischenruf „... und der Ast brach ab“ – unkommentiert integrieren und die Geschichte weitererzählen („Der Ast war stark genug und Zachäus konnte sich gut hinter den großen Blättern verstecken.“)

Kenn ich schon!

Es ist ja schön, wenn einige Kinder die Geschichte schon mal gehört haben, das kann man anerkennen. Damit die Kinder aber nicht abschalten, weil sie die Geschichte „schon kennen“, kann man den Einstieg in die Geschichte verfremden. Man kann anders beginnen, nicht mit Zachäus an der Zollstation, sondern mit den tuschelnden Nachbarn, die vermuten, dass da etwas nicht stimmt. Oder man kann von den Leuten erzählen, die sich wundern: Da hat sich was verändert bei Herrn Z, wer hätte das gedacht!

Oder das Kind darf die Geschichte erzählen, so weit es kann.

Oder: Pass auf, ob ich was anders erzähle.

Ich kriege keine Ruhe rein für den Anfang

Hineinspringen in die Geschichte mit wörtlicher Rede. „Ist ja auch kein Wunder, dass den keiner mag“, sagte Jonas und zeigte mit dem Finger über die Straße.

Dann wollen es die Kinder wissen: Wer ist der und was hat der gemacht?

Wenn ich mit einer Geschichte selbst nichts anfangen kann ...

wähle ich lieber eine andere Geschichte, die mich anspricht und eine Bedeutung für mich selbst hat.

Die Geschichte ohne Unterbrechung erzählen

Warum? Beim Erzählen bauen die Kinder eigene Bilder zum Inhalt der Geschichte im Kopf auf. Sie sind dann selbst mitten in der Geschichte. Werden dazwischen Fragen gestellt – „... kennt ihr das auch?“, fallen die Kinder aus der Geschichte heraus und sie finden vielleicht nicht wieder zurück. Besser ist es, die Geschichte ohne Zwischenfragen an die Kinder zu Ende zu erzählen und in einem Gespräch danach die eigenen Erfahrungen zu reflektieren. Möglich ist es auch, Fragen vor Beginn der Geschichte aufzuwerfen und das Weiterdenken auf ein Gespräch danach zu verschieben.

Quelle: Jochem Westhof, Lebendig erzählen, Gütersloh 2011.

Erzählmethoden (Auswahl)

Hinweis:

Viele Erzählmethoden sind sehr gut geeignet zum Unterstreichen des Inhalts. Grundlage ist aber immer gutes Erzählen „pur“ – also mit den Erzählregeln, ohne Gestaltungselemente. Die Erzählmethoden ersetzen nicht eine gut erzählte Geschichte, aber sie ermöglichen das Erfassen mit mehreren Sinnen.

1. Erzählfigur

Als Erzählfiguren können zum Beispiel Holzkegel, Egli-Figuren, Biegepuppen und Stockmarionetten eingesetzt werden.

Stockmarionetten werden an nur einem Bügelfaden geführt. Sie können auf dem Boden spielen, mit oder ohne Kulisse. Sie können auf einem niedrigen Tisch spielen und auch zu den Kindern gehen. Sie können Kopf und Hände bewegen. Es ist wichtig, bei neuen Geschichten die Marionette je nach dargestellter Figur immer wieder charakteristisch umzukleiden. Spielt eine zweite Marionette mit, sind die Dialoge vorher zu üben oder die agierende Marionette stellt klare Fragen, so dass die andere Marionette nur re-agieren braucht.

2. Mitmachgeschichte

Der/die Erzähler*in ist Spielleiter*in, alle Tn sind beteiligt. Die Rollenverteilung wird vorher festgelegt, um die Geschichte nicht zu unterbrechen. Mit entsprechenden Aufforderungssätzen wird deutlich, welche Tn zum Mitspielen und Reagieren eingeladen sind. Es kann spontan reagiert werden in Worten oder Gesten. Keiner muss Text lernen.

Requisiten sind hilfreich, um sich mit der Rolle zu identifizieren.

3. Rückengeschichten

Je zwei Kinder, die sich mögen, sitzen oder stehen hintereinander. Wer Berührungen nicht mag, wird nicht genötigt. Die Geschichte wird langsam erzählt. Die/der hinten Stehende stellt mit den Fingern und Händen die Geschichte auf dem Rücken (von den Schultern bis zur Taille) der/des vorn Stehenden dar. Die Geschichte wird langsam erzählt. Dabei kann die Geschichte körperlich gefühlt und wahrgenommen werden. Dann wechseln die Partner*innen und die Geschichte wird ein zweites Mal erzählt.

4. Erzählen aus dem Koffer/ Korb

Während des Erzählens entsteht in der Mitte ein Bodenbild oder eine Gestaltung auf einem niedrigen Tisch in der Mitte. Alle in der Geschichte vorkommenden Figuren und Utensilien werden beim Erzählen nach und nach aus dem Koffer/ Korb genommen und in der Mitte aufgebaut. Die Kinder sind sehr gern Assistent*innen. Die Geschichte wird trotzdem nicht durch Regieanweisungen unterbrochen. Mit diesen Utensilien aus dem Koffer/ Korb kann die Geschichte später gut wiederholt werden.

5. Bodenbilder

Vor dem Erzählen gestaltet jede/r Tn vor sich auf einer Serviette symbolisch ein eigenes Bild zum Thema (mit Steinen, Zapfen, Blüten, Stöckchen, Glasnuggets, Federn, Hölzchen, Filzteilen ...). Die Materialien liegen sortiert in kleinen Körben oder Schachteln. Jede/r kann das eigene Bild vorstellen und die Bilder der anderen Tn betrachten. Dann wird in der Mitte beim Erzählen das Bild zur Geschichte gelegt.

6. Erzählen mit selbstgestalteten Bildern

(Selbstgestaltetes Groß-Bilder-Buch, Stehokino mit Bilder-Folgen, Fotos über Beamer präsentiert) Zunächst Erzählen ohne bildliche Darstellung, im zweiten Schritt wird die Geschichte mit den Kindern zusammen in Szenen aufgeteilt. Jedes Kind ist an einer Szene beteiligt und stellt sie in der ausgewählten Technik dar.

Die Einzelbilder werden in der entsprechenden Reihenfolge zusammengefügt. Nun wird die Geschichte anhand der Bilder erzählt.

7. Erzählen mit Bildern aus der Kinderbibel (z.B. Kees de Korth) oder Bildkarten

Wenn das Buch Normalgröße hat, eignet sich diese Methode nur für eine kleine Kindergruppe, damit Jede/Jeder gut sehen kann. Die Kinder entdecken zuerst, was die Bilder selbst erzählen. Dann erzählt der/die Leiter*in. Zeit lassen beim Umblättern: Beim Schließen des Buches wieder in die Wirklichkeit eintauchen.

Für einige Geschichten gibt es große Bildkarten, die in einen Wechselrahmen gesteckt werden können (Kamishibai).

8. Erzählen mit Klängen

Zunächst werden alle Personen und Handlungen, die in der Geschichte vorkommen, mit charakteristischen Klängen versehen. Dafür eignen sich Orffsche Instrumente. Stichworte können z.B. sein: Zachäus, Jesus, Leute, klettern, Geld, Zoll, böse, freundlich, Haus ... Die Kinder wählen aus, welcher Klang wofür stehen soll. Sie probieren dies vorher aus und einigen sich. Jedes Kind ist für einen Klang verantwortlich. Der Klang ist immer nach dem Stichwort kurz zu hören. Das Stichwort sollte möglichst am Ende des Satzes genannt werden. Dann wird die Geschichte so erzählt, dass alle Klänge beim Erzählen vorkommen, eventuell auch mehrmals. Es empfiehlt sich, die Geschichte aufzuschreiben. Die Geschichte wird langsam mit Pausen erzählt und die Stichworte für den Klang werden deutlich benannt.

Dazu kann auch das Zachäus-Lied von Beate Peters verwendet werden. Es wird nach der Melodie: „Taler, Taler, du musst wandern ... “ gesungen.

Schaut euch mal Zachäus an:
ist ja so ein kleiner Mann!
Doch er ist der Herr vom Zoll,
steckt sich gern die Taschen voll ...

Jesus ist heut in der Stadt,
sagt, was er zu sagen hat.
Doch Zachäus kommt nicht ran,
denn er ist so klein, der Mann.

Klettert schnell auf einen Baum
und als er da oben kaum,
hört er plötzlich: Einer spricht.
War das grad sein Name nicht?

„Komm herunter, lass uns gehen,
ich möchte dein Zuhause sehen!“
Jesus selbst steht dort bereit,
nimmt sich für Zachäus Zeit.

Geht mit ihm zu seinem Haus,
schickt die andern Leute raus,
spricht in Ruhe, isst und trinkt,
bis Zachäus leise winkt:

„Danke, Jesus, das tut gut!
Ich hab wieder neuen Mut!
Vieles will ich anders tun:
Gebe Geld zurück ab nun!“

Abdruck mit freundlicher Genehmigung der Autorin.

Themeneinheit: **Kreative Gestaltung zur Vertiefung einer biblischen Geschichte**

am Beispiel der Zachäus-Geschichte (Lukas 19, 1-10)

Ingrid Piontek

Exemplarisch wird die Themeneinheit an der Geschichte von Zachäus, Lukas 19,1-10 verdeutlicht. Die Themeneinheit „Gestalten“ sollte nach der Einheit „Erzählen“ stattfinden, da sie sich auf die Geschichte von Zachäus bezieht.

Ziel: Gestaltungsmöglichkeiten für biblische Geschichten kennenlernen und mit Kindern situationsgerecht anwenden

Zeit: 90 Minuten

Ablauf:

Nr.	Zeit in Min	Inhalt	Methode/ Aktion	Material
1	10	Verschiedene Ausgangslagen wahrnehmen	Vier-Ecken-Zuordnung je nach eigenen Interessen Input: Unterschiedliche Kinder und Rahmenbedingungen	Symbole auf Karten (M1): Kopf – weiterdenken Herz – nachempfinden Hand – tun Auge – sehen M2
2	20	Gestaltungsmöglichkeiten	Ideen der Tn zu Zachäus sammeln	alle Materialien zu M3 verschiedene Stationen Moderationskarten
3	50	Werkstatt Gestaltung	ausprobieren	M3 Geeignete Arbeitsflächen Unterlagen
4	10	Präsentation Auswertung	Ergebnisse zeigen Eignung reflektieren	

Literatur:

Im Kindergottesdienst ist alles rosa. Ästhetische Zugänge zu biblischen Texten im Kindergottesdienst. KIMMIK- Praxis 51, online bestellbar: www.michaeliskloster.de

Lang, Iris: Kleine Kinder kreativ. Bastelvorschläge, Lieder und Gottesdienste für 2-3-Jährige, Leinfelden Echterningen 2011.

Kaufmann, Birgit: Mein Bibel-Bastelbuch. 35 Bastelideen für Kinder, Frechverlag 2015.

Reschke-Rank, Erhard (Hg.): Wo bleiben denn die Jungs? Jungen und Männer im Kindergottesdienst, Neukirchen Vluyn 2008.

Brielmaier, Beate und Zahner, Gudrun: Max und Sarah basteln im Kirchenjahr, Stuttgart 2005.

Außerdem gibt es viele Ideen und Anregungen im Internet unter den Stichpunkten, z.B.: KiGo-Tipps.de, Kirche-mit-Kindern, Alles um die Kinderkirche, kidsweb.de, Labbe, zzzebra u.a.m.

Beschreibung der einzelnen Schritte zur Themeneinheit Gestalten

1 Verschiedene Ausgangslagen wahrnehmen:

Input M2: Unterschiedliche Kinder – unterschiedliche Gestaltung

Vier-Ecken-Zuordnung:

In den vier Ecken des Raumes liegen Blätter mit Bildern von Hand, Auge, Kopf, Herz (Kopiervorlage M1 ggf. vergrößern) mit den zugehörigen Beispiel-Materialien für vier verschiedene Zugangsweisen.

Hand (tun)	–	z.B. Bausteine
Auge (bildhaft-anschaulich)	–	z.B. Farben, Baumstamm, Stoffreste
Kopf (weiterdenken)	–	z.B. Papier, Stifte
Herz (Körperausdruck)	–	z.B. Karten mit pantomimischen Aufgaben

Die Tn suchen sich eine der vier Ecken aus (wo „ihr Herz schlägt“) und stellen sich dorthin. Dabei wird möglicherweise sichtbar, dass es unterschiedliche Gestaltungsideen gibt. Das ist übertragbar auf die Kinder: Nicht alle wollen jedes Mal malen oder jedes Mal pantomimisch arbeiten. Die Tn nehmen wahr, dass es unterschiedliche Bedürfnisse und Zugänge gibt.

Die unterschiedlichen Rahmenbedingungen und Hinweise M2 werden mit den Tn besprochen.

2 Gestaltungsmöglichkeiten

Im Folgenden gibt es keinen kompletten Gestaltungskatalog, sondern exemplarische Gestaltungsmöglichkeiten, die sich an Schritt 1 anschließen.

Die Tn sammeln Ideen, wie die Zachäusgeschichte nach dem Erzählen kreativ gestaltet werden könnte.

Die Ideen werden auf Moderationskarten geschrieben und den vier Ecken zugeordnet.

Dies kann ergänzt werden mit eigenen Ideen der Leiterin/des Leiters oder mit den Vorschlägen dieser Arbeitshilfe. Die vier Ecken werden mit Materialien und Werkzeug ausgestattet (siehe M3). Manche Zuordnungen sind mehrfach möglich. Zum Beispiel kann die Gestaltung eines Baumes mit Naturmaterialien sowohl zum bildhaft-anschaulichen Zugang (Auge) als auch zum „Tun“ (handlungsorientierter Zugang) gehören. Wichtig ist die Berücksichtigung von unterschiedlichen Zugängen. Das ist gleichzeitig ein Schritt zur inklusiven Arbeit in Kindergruppen.

3 Werkstatt Gestaltung

Die Tn können nun kreative Gestaltungsmöglichkeiten ausprobieren. Sie wählen eine Gestaltungsmöglichkeit und stellen sich in die entsprechende Ecke. Es muss nicht dieselbe Ecke aus Schritt 1 sein. Es kann Neues ausprobiert und so nachvollzogen werden, dass es Kinder mit sehr unterschiedlichen Neigungen, Interessen ... gibt.

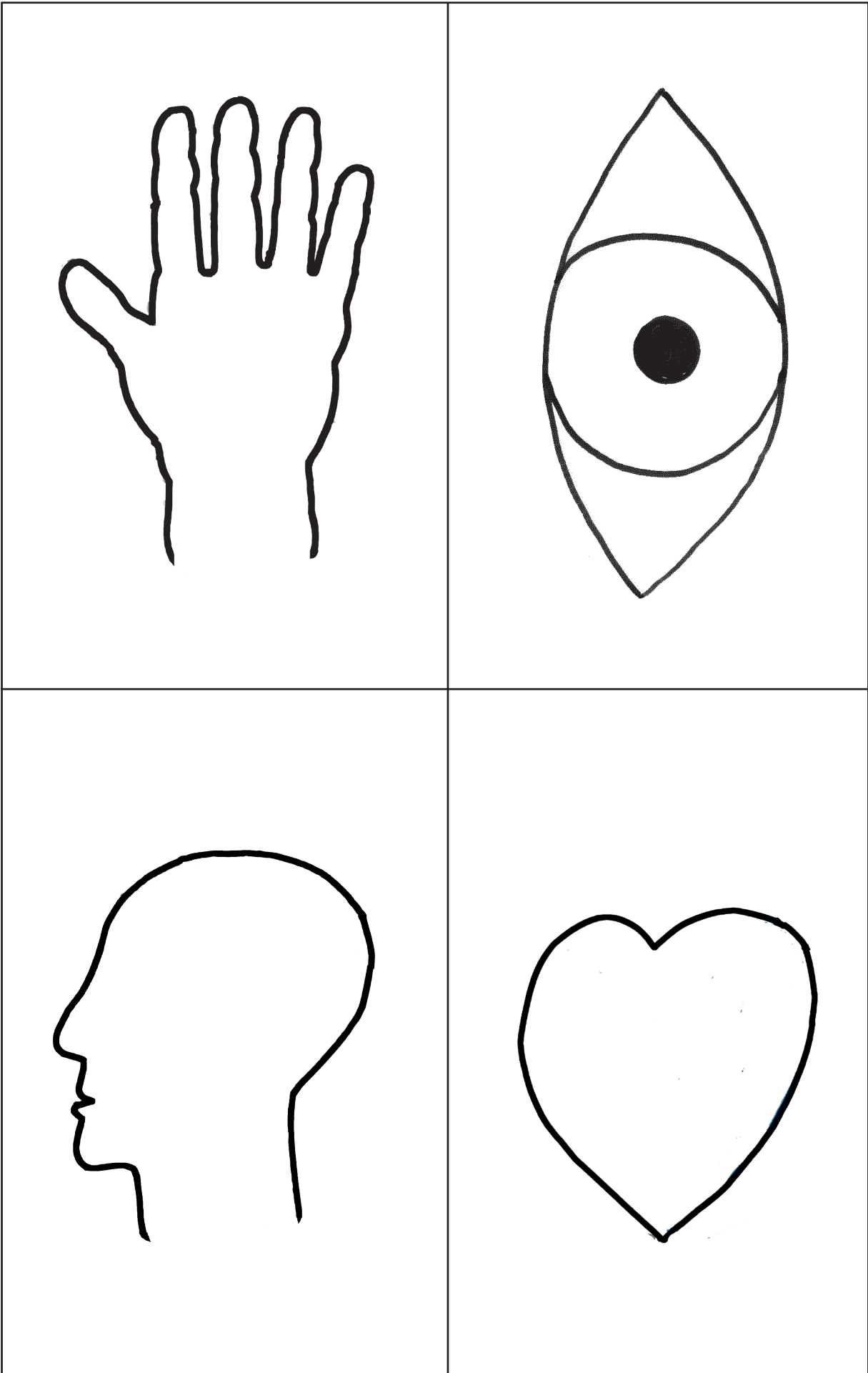
Die Kleingruppen, die sich durch diese Zuordnung ergeben haben, probieren ihre Gestaltungsidee aus und machen sich Notizen zur deren Eignung für unterschiedliche Gruppen: Ist diese Gestaltung möglich mit Kleinen, Großen, Stillen, Lebhaften (Konzentrierten), Mädchen, Jungen, mit stark altersgemischten Gruppen ...?

Wenn die Zeit ausreicht, können anschließend noch andere Gestaltungsideen ausprobiert werden.

4 Präsentation und Auswertung

Alle Kleingruppen präsentieren ihre Ergebnisse und ihre Einschätzung bezüglich der Eignung für unterschiedliche Kinder.

Hinweis: Es muss nicht *ein* Angebot für alle geben. Zum Beispiel können bei stark altersgemischten Gruppen verschiedene Möglichkeiten parallel angeboten werden.



Gestalten

Unterschiedliche Kinder – unterschiedliche Gestaltung

Eine biblische Geschichte kann durch kreative Gestaltung vertieft werden. Der rote Faden wird aufgenommen und weitergeführt. So können sich die Kinder noch einmal spielerisch und kreativ mit der Geschichte auseinandersetzen. Die Art und Weise der Auseinandersetzung kann bei unterschiedlichen Kindern unterschiedlich sein. Kleine Kinder drücken sich anders aus als große Kinder. Mädchen und Jungen können unterschiedliche Interessen haben. Stille Kinder mögen andere Ausdrucksweisen als bewegungsfreudige Kinder. Einige mögen lebhaftere Aktionen, andere denken lieber über Inhalte nach und noch andere gestalten am liebsten kreativ.

Kinder lernen mit Kopf, Herz, Auge und Hand. Kinder lernen im Tun, bildhaft anschaulich, kognitiv und im Empfinden mit dem ganzen Körper.

Es ist gut, wenn unterschiedliche Gestaltungsmethoden zum Einsatz kommen, so werden die Fähigkeiten und Interessen von unterschiedlichen Kindern berücksichtigt.

Möglich ist auch, eine Gestaltung zur Hinführung auf die Geschichte zu nutzen; z.B. einen Baum zur Zachäusgeschichte zu gestalten oder eine Festtafel herzurichten, um damit die Geschichte aufzubauen.

Unterschiedliche Rahmenbedingungen

Bei der Planung von kreativen Gestaltungsmöglichkeiten zur biblischen Geschichte sind folgende Fragen zu klären:

Welche Kinder erwarte ich, welche Fähigkeiten und welche Interessen bringen sie mit?

Wie viel Unterstützung werden die Kinder brauchen?

Brauche ich als Gruppenleiter*in noch Unterstützung von anderen Mitarbeiter*innen?

Wie viel Zeit steht zur Verfügung – was ist in dieser Zeit möglich?

Können die Kinder mit ihrer Arbeit in dieser Zeit fertig werden?

Welcher Raum steht zur Verfügung? Ist dort Platz zum Bauen, Malen, Kleben ...?

Müssen Kleidung und Möbel geschützt werden? (Mal- und Klebeunterlage, Malkittel ...)

Hinweise

Alle Materialien und Werkzeuge sollen griffbereit liegen, das spart Zeit und ermöglicht ein ruhiges Arbeiten.

Die Leitenden der Kreativereinheit sollten vorher alles ausprobiert haben. So kann den Kindern die Abfolge der Arbeitsschritte gut erklärt werden. Die benötigte Zeit kann besser eingeschätzt werden und es wird klar, wo eventuell Unterstützung nötig sein wird.

Es kommt nicht auf ein „perfektes“ vorgegebenes Ergebnis an. Viel wichtiger ist die Phantasie der Kinder beim Gestalten.

Es muss nicht immer „etwas zum Mitnehmen“ gestaltet werden.

Es muss nicht immer gebastelt werden.

(Quelle: kileica Sachsen)

Kreative Gestaltungsmöglichkeiten am Beispiel der Zachäus-Geschichte

Bauen

Aufgabe: Szenen mit Zachäus gestalten

- Zollstation am Stadttor
- Straße mit Maulbeerbaum
- Haus von Zachäus, Besuch von Jesus
- Zachäus ändert sich – er verteilt Besitz.

Platz: Fußboden

Material: viele Bausteine (Lego®, Holzbausteine)
eventuell Holzklötze aus zersägten Balken, Holzreste

Gestalten mit Naturmaterialien

Aufgabe: Herstellung eines Baumes zur Zachäusgeschichte

Platz: Tisch, Unterlage zum Kleben und Bohren

Material: dickes Rundholz/ Aststück als Baumstamm
(die Größe des Baumes sollte mit der Größe der Erzählfiguren zusammenpassen)
verschiedene dünnere Äste
Moos
Borke
robustes Blattwerk

Werkzeug: Schleifpapier
dicke Nagelbohrer (für Bohrlöcher zum Einsetzen der Äste in den Stamm)
Kleber
Gartenschere zum Kürzen der Äste

Erzählfiguren herstellen

Aufgabe: Herstellung von Erzählfiguren zur Zachäusgeschichte:
Zachäus, Jesus, Menschen aus Jericho

Platz: Tisch, Unterlage zum Kleben und Malen

Material: an einer Seite schräg geschnittene Stücke von Schaufelstielen (Länge 8-10 cm) als
Figurenrohling. Die Vorbereitung der Stücke kann von Eltern, Großeltern, handwerk-
lich Begabten aus der Gemeinde übernommen werden.
Holzstifte für das Gesicht (schräge Fläche der Holzstücke)
unterschiedliche Stoffreste für einfache und kostbare Kleidung
Wolle

Werkzeug: Schleifpapier
Kleber
Schere

Weiterdenken und aufschreiben

Aufgabe: Elfchen schreiben zur Geschichte oder
Brief schreiben an Zachäus oder
Zachäus schreibt eine Tagebuchseite oder
Einen Zeitungsartikel für das „Jerichoer Tageblatt“ schreiben.

Platz: Tisch

Material: Papier
Stifte
evt. Laptop zum Schreiben eines Zeitungsartikels

Körperausdruck

Aufgabe: Begriffe pantomimisch darstellen, Begriffe erraten (Kiosk-Pantomime-Spiel, Beschreibung siehe unten)

Platz: Zwei Stühle und Platz für die Aufstellung der Gruppe im Halbkreis davor

Material: Aufgabenkarten (Größe DIN A4) mit Begriffen, die dargestellt werden sollen

Mögliche Begriffe:

- Sich klein fühlen
- Jemanden böse anschauen
- Jemanden nicht anschauen wollen
- Jemanden nicht durchlassen
- Traurig sein
- Jemanden schief ansehen
- Einen Gast empfangen
- Einladen
- auf Menschen zugehen und etwas schenken
- um Verzeihung bitten
- sich wundern

Weitere Begriffe aus der Zachäusgeschichte können gefunden und aufgeschrieben werden.

Durchführung:

Das Kiosk-Pantomime-Spiel ist vergleichbar mit dem „Kiosk-Spiel“ aus der TV-Sendung „Geld oder Liebe“. In der Sendung musste das Paar Begriffe erraten, die vom Publikum pantomimisch dargestellt wurden.

Vorbereitung: Die Begriffe, die pantomimisch darstellbar sein müssen, werden auf DIN A4-Bogen geschrieben, so dass sie von der Gruppe gut lesbar sind. Hier sind die Begriffe der Altergruppe bzgl. dem Schwierigkeitsgrad anzupassen.

Ein Team aus zwei Personen (sitzen nebeneinander auf den beiden Stühlen) muss die Begriffe erraten, welche die Gruppe vorspielt. Dabei steht die Gruppe im Halbkreis vor den beiden und Jeder darf/soll seine eigene Interpretation des Begriffs darstellen. Es geht nicht darum, dass die Gruppe eine gemeinsame Darstellung findet. Ein Spielleiter steht hinter dem Paar und hält die Begriffe hoch. So kann die Gruppe den Begriff lesen und pantomimisch darstellen. Nach dem Erraten wird der nächste Begriff gezeigt.

Themeneinheit: **Andacht**

Monika Groß / Ingrid Piontek

Ziel: Selbständig eine Andacht für eine Kindergruppe planen und gestalten können

Ablauf: ca. 2 1/2 Stunden einschließlich Durchführung der Andacht

Nr.	Zeit	Inhalt	Methode / Aktion	Material
1	20	Andachtserfahrungen	Redeball	Ball, Kerze, Rundtuch, Liederbücher, Gitarre
2	20	Was zu einer Andacht gehört – Bausteine	Bausteine sammeln (inhaltliche Aspekte, Raum, Atmosphäre Material)	Moderationskarten M 1 Stifte
3	10	Andachtsablauf – ein Geländer	Bausteine sortieren	Pinnwand M 1
4	10	Andachtsthema finden	Symbol oder Text als Andachtsthema auswählen Thema erschließen mit der Fünf-Finger-Methode	zwei Möglichkeiten mit Symbolen und Texten M 2 und M 3 Arbeitsblatt Fünf-Finger-Methode M 4
5	20	Den roten Faden der Andacht ent-wickeln	Materialsammlung vorstellen Gruppen bilden	Liederbücher Liturgieordner mit Gebeten, Psalmen, Segen Andachtsbücher
6	30	Andacht vorbereiten	Gruppenarbeit	Materialien s.o.
7	20	Andacht feiern	Plenum	
8	10	Feedback	Feedback nehmen und geben	Schatzkiste Blumentopf Moderationskarten Stifte

Literatur:

Geiger, Lutz/ Mohr Gottfried: Bei dir bin ich zu Hause. Texte für die Liturgie im Gottesdienst mit Kindern, Leinfelden-Echterdingen 2013.

Arbeitsstelle Kindergottesdienst: Fest der Nähe Gottes. Gottesdienste mit Kindern gestalten und feiern, Haus kirchlicher Dienste der Evangelisch-lutherischen Landeskirche Hannovers 2007.

Kretschmar, Thomas: Ausprobiert – Gott entdeckt. 33 Andachten mit erstaunlichen Experimenten für Kinder ab 8 Jahren, Kassel 2011.

Kühn, Andrea: So ein Ding. 80 Andachten mit Gegenständen für Kinder ab 8 Jahren, Stuttgart 2015.

Hoffsümmer, Willi: Kurzgeschichten, Ostfildern 2008.

Simon, Matthias: Jugendandachten. Modelle und Anregungen, Freiburg 2009.

Beschreibungen zum Ablauf der Arbeitseinheit „Andacht“

1 Andachtserfahrungen

Die Mitte oder der Platz vor dem Altar erzeugen eine „Andachtsatmosphäre“. Eine Kerze brennt und die Lieblingsliederbücher der Gruppe liegen bereit. Diese Einheit beginnt mit einem Lied.

Ein Redeball wird einer/einem Tn zugeworfen. Wer den Ball bekommt, erzählt von einer eindrücklichen Andacht und beschreibt, warum diese Andacht so stark gewirkt hat. Daraus können die Tn schon für sich ableiten, was wichtig ist. Das können *inhaltliche* Aspekte der Andacht sein, aber auch Rahmenbedingungen wie *Raum* und *Gestaltung*.

2 Was zu einer Andacht gehört

M1 dient als Orientierung für die Leiter*innen.

Die Tn tragen gemeinsam Bausteine zusammen, die ihrer Meinung nach zu einer Andacht gehören. Diese werden einzeln auf Moderationskarten geschrieben und dann geordnet.

Auf einer Seite werden alle *inhaltlichen* Bausteine zusammengetragen, auf der anderen Seite alle Bausteine, die mit dem *Raum* und der *Gestaltung* zu tun haben.

Zur Vorbereitung einer Andacht und zur Gestaltung gibt der/die Gruppenleiter*in Hinweise.

3 Andachtsablauf – ein Geländer

Im Plenum werden die inhaltlichen Andachtsbausteine in eine Reihenfolge gebracht. Dabei ist darauf zu achten, dass eine Andacht „kurz und gut“ sein sollte. Fünf bis sieben Bausteine reichen aus – „Weniger ist mehr“.

Die Tn erhalten M1 als „Geländer“ für die inhaltliche Vorbereitung von Andachten.

4 Andachtsthema finden mit der Fünf-Finger-Methode

In der Mitte liegen zwei Anregungen: z.B. ein Akku als Symbol (M2) und eine Kurzgeschichte aus einem Andachtsbuch für Kinder (M3).

Im Plenum wird die Fünf-Finger-Methode (M4) vorgestellt und an einem der Angebote demonstriert. Danach erproben und erschließen die Tn in Zweiergruppen das zweite Angebot mit der Fünf-Finger-Methode.

In einem nächsten Schritt überlegt jede/r Tn, welches der beiden Themen die Kinder bewegen könnte und was sie selbst berührt. Das wird diskutiert und die Gruppe einigt sich auf eines der beiden Themen.

Die in M2 und M3 vorgestellten Beispiele dienen als Anregungen. Andere Symbole (z.B. Baum, Weg, Licht, Wasser, Himmel, Herz) und Geschichten können gewählt und umgesetzt werden.

5 Den roten Faden der Andacht entwickeln

Da im Vorfeld nicht klar ist, für welches Thema sich die Gruppe entscheidet, liegen Materialien zu beiden Themen bereit. Die Tn teilen sich in Gruppen (s.u.) auf und arbeiten zum gewählten Thema. Bei einer kleinen Gesamt-Gruppe können einzelne Gruppen auch zusammengefasst werden.

Mögliche Gruppen:

Raum und Gestaltung: Gestaltet den Raum so, dass eine Andacht gefeiert werden kann (z.B. Kreis mit gestalteter Mitte oder Halbkreis mit Altar). Materialien (Kerzen, Streichhölzer, Tücher, Naturmaterialien ...) stehen zur Verfügung und liegen bereit.

Liedauswahl: Wählt zwei passende und bekannte Lieder für die Andacht aus. Sorgt dafür, dass jede/r den Text vorliegen hat, dass jemand anstimmt und evtl. begleitet.

Text/Psalm: Wählt eine Geschichte, einen Psalm oder ein Symbol zum Thema aus. Überlegt, wer von euch diesen Text gut vorlesen kann und probiert das auch aus. Welche Gedanken beschäftigen euch zu diesem Text? Was ist darin an(ge)dacht? Schreibt diese Gedanken übersichtlich für die Andacht auf.

Gebet und Segen: Sucht ein Gebet und einen Segen passend zum Thema für den Abschluss der Andacht aus. Sorgt dafür, dass Gebetstexte und/oder Segensworte, die gemeinsam gesprochen werden sollen, für alle vorliegen.

Ablauf/Moderation: Sammelt die vorbereiteten Bausteine ein und ordnet sie mit Hilfe von M1 (Ablauf) so, dass ein roter Faden erkennbar ist. Überlegt euch Worte für die Begrüßung und für die Verabschiedung.

6 Andacht vorbereiten

Jede Kleingruppe erarbeitet ihre Aufgabe und stimmt sich mit dem/der Moderator*in ab, damit die einzelnen Bausteine zum Schluss gut zusammenpassen. Im Plenum stellen die Gruppen das Ergebnis ihrer Gruppenarbeit in der Reihenfolge des Andachtsablaufs vor.

7 Andacht feiern

Am Abend/nächsten Morgen wird diese Andacht gemeinsam gefeiert.

8 Feedback

In zeitlichem Abstand geben die Tn ein wertschätzendes Feedback – sich selbst und den anderen Gruppenmitgliedern. Ihr Feedback schreiben die Tn auf Moderationskarten (je Feedback eine Karte). Dabei geht es zuerst um die eigenen Einschätzung: Was ist mir gut gelungen (die Karte kommt in die Schatzkiste) und was kann noch wachsen (die Karte kommt in den Blumentopf). Danach wird den anderen Gruppen Feedback gegeben: Was fand ich gelungen, angenehm und was kann sich noch entwickeln?

Rahmen und Gestaltung

Zeit

- In der Kürze liegt die Würze (5 bis 15 Minuten).
- An wichtigen Stellen ist Andacht hilfreich, gliedert den Tag/die Veranstaltung (am Anfang, am Morgen, mittags, abends bzw. am Schluss).
- Ein fester Ablauf ist wie ein Geländer. Daran kannst du dich festhalten und orientieren.

Sinn

- Eine Andacht hilft, sich zu sammeln und zu konzentrieren.
- Eine Andacht regt zum An-denken, Nach-denken an.
- Eine Andacht liefert ein „Puzzlestück“ für die Orientierung im Leben.

Raum

- Ein ruhiger Ort: Kirche, Andachtsraum, eine Lichtung im Wald, ein Zelt ...
- In einer Runde stehend oder sitzend
- Eine Mitte, die unsere Gedanken anregt: Kerzen, schöne Steine, ein passendes Bild, Blumen oder bunte Tücher – das alles hilft unseren Sinnen.

Wichtig

- Eine ruhige Andacht gelingt dir, wenn du selbst Ruhe ausstrahlst.
- Du hast einen Ablaufplan.
- Gestalte die Mitte vor Beginn der Andacht.
- Wenn jemand etwas mitmachen soll (z.B. Gitarre spielen, Lied anstimmen), frage ihn/sie vor der Andacht – nicht während der Andacht.
- Alles was du brauchst, liegt griffbereit (Streichhölzer, Liederhefte ...).
- Die Texte, die die anderen lesen sollen, verteilst du vor Beginn der Andacht.
- Die Texte, die du liest, musst du gut vorlesen können, dann fällt das Zuhören leichter (am besten, vorher üben). Du kannst aber auch vorher eine gute Leserin/einen guten Leser fragen, ob sie/er das Lesen übernimmt.
- Wenn zwischendurch geredet wird, warte ein bisschen, bis es wieder still ist. Dann mache weiter.
- Wenn du aufgeregert bist, atme dreimal tief durch.
- Wenn etwas schief geht, ist das nicht schlimm. Nimm es dir nicht selbst übel. Erlaube es dir. Hab ein Herz für dich selbst und behalte den Mut für eine weitere Andacht!

Inhalt und Ablauf

Andachten sind kurz und haben nur *einen* Aspekt, sollen nur eine Anregung zu einem Gedanken sein

Andacht kommt von An-denken. Etwas an-denken.

Wähle ein Thema aus, das dich selbst bewegt, beschäftigt, dir wichtig ist. Dann bist du glaubwürdig. Deine Gedanken und Empfindungen kannst du anderen in der Andacht mitteilen. Die anderen können dann für sich ihre eigenen Gedanken eintragen.

Mögliche Inhalte:

- ein aktuelles Fest im Kirchenjahr (z.B. Advent, Weihnachten, Ostern, Erntedank)
- eine Geschichte aus der Bibel (z.B. Mose, Abraham, Der verlorene Sohn)
- eine Heilige / ein Heiliger (z.B. Martin, Elisabeth, Georg, Nikolaus)
- ein Symbol (z.B. Baum, Weg, Licht, Wasser, Himmel, Herz)
- ein Alltagsgegenstand, der einen Sachverhalt des Glaubens verdeutlichen kann (z.B. Akku, Drachen)
- ein Gebet, das du schön findest
- ein Lied oder ein Bild, das dir wichtig ist.

Ablauf (Vorschlag)

- Ankommen
- In den Kreis setzen
- Kerze anzünden
- Begrüßung
- Lied
- Text lesen
(Die Tn lesen gern mit – aber nur freiwillig lesen lassen und vorher fragen)
Stattdessen kannst du auch
 - eine Geschichte erzählen oder
 - gemeinsam ein Bild betrachten oder
 - gemeinsam ein Symbol/ einen Gegenstand betrachten.
- Nachdenken über den Text / die Geschichte / das Symbol
 - Das kannst du mit eigenen Worten tun oder
 - Du kannst die Tn etwas dazu aufschreiben lassen oder
 - Du kannst Impulsfragen zum Weiterdenken stellen (keine Ja/Nein-Fragen) oder
 - Du vertiefst den Gedanken der Andacht mit einem Tanz, einer Musik, einer Kreativaktion (z.B. Flugzeug falten, Armband anfertigen)
- Gebet (wenn alle mitsprechen sollen, brauchen alle den Text)
- Segen
- Lied
- Verabschiedung

Andachtsidee Symbol

Beispiel in Anlehnung an:

Andrea Kühn: So ein Ding. 80 Andachten mit Gegenständen für Kinder ab 8 Jahren, S. 16 und 17, Stuttgart 2015.

Akku-Ladegerät

Eine Andacht zum Bibeltext:

Jesus spricht: Kommt her zu mir, alle, die ihr mühselig und beladen seid; ich will euch erquicken.
(Matthäus 11,28)

(„Erquicken“ könnte auch übersetzt werden mit: „neue Energie geben“)

Knackpunkt:

Jesus will unser „Ladegerät“ sein. Bei ihm finden wir neue Kraft, neuen Mut, neue Lebensfreude.

Thema: Gebet, Kraft

Akkus befinden sich in nahezu allen mobilen technischen Geräten. Im Vergleich zu einer normalen Batterie ist ein Akku schon eine tolle Erfindung. Ist die Batterie leer, kann man sie nicht mehr gebrauchen und muss sie wegwerfen. Ist die Energie eines Akkus jedoch aufgebraucht, muss er nur mit dem passenden Ladegerät verbunden und neu aufgeladen werden. Das scheinbar tote Smartphone oder der Laptop funktionieren wieder tadellos.

So ein Gott

Unsere mobilen Geräte sind durch Akkus gut mit der nötigen Energie versorgt. Doch wie ist das bei uns Menschen? Was können wir tun, wenn wir keine Kraft mehr haben, müde, schlecht gelaunt oder traurig sind? Einfach eine Runde schlafen, fernsehen, Schokolade essen, beim Sport richtig austoben oder ...? All das kann man machen. Diese Art von Hilfe hält eine Weile an, doch nichts davon verändert die Situation. Woher also kann neue Energie kommen? In der Bibel beschreibt sich Jesus Christus als „Ladestation“. In seinen Worten klingt das so: „Kommt her zu mir, alle, die ihr mühselig und beladen seid; ich will euch erquicken.“ Erquicken bedeutet hier: neue Energie geben. Jesus lädt uns Menschen ein, zu ihm zu kommen – besonders, wenn wir keine Kraft mehr haben oder schlecht drauf sind. Und er meint diese Einladung ernst! Seine Kraft kann auch uns neue Kraft geben. Jesus als „Ladestation“ ist immer und überall erreichbar.

Fragen zum Weiterdenken:

Wie können wir zu ihm kommen und uns mit ihm verbinden, obwohl wir ihn nicht sehen?

Wie können wir uns das vorstellen: mit Jesus verbinden und neu „aufladen“?

Wo geht das gut?

(Eigene Gedanken eintragen)

Menschen können sich mit Jesus verbinden. Das ist viel einfacher, als für einen Akku das passende Ladegerät und eine Steckdose zu finden. Menschen können einfach mit Jesus reden wie mit einem Freund. Mit eigenen Worten. Laut oder leise. Manchmal spürt man nicht sofort etwas. Trotzdem können wir hoffen und glauben: Er ist da.

Ganz praktische Ideen/Hilfen zum Gebet können eine Ermutigung sein, z.B. ein Gebetstagebuch, ein Perlenarmband oder auch ein Holzbrett und Nägel. Hier werden Gebetsanliegen, Wünsche oder Fürbitten auf Zettel – oder als Stichwort direkt auf das Brett – geschrieben bzw. festgenagelt.

Andachtsidee Kurzgeschichte

Vom Danken

Peter hat sich Spaghetti zum Mittagessen gewünscht. Das war an einem Sonntag und dem Peter hat es so gut geschmeckt, dass er sogar zwei Teller davon gegessen hat. Und das schafft er sonst eigentlich nie.

„Puh!“, hat er dann gesagt. „Jetzt kann ich nicht mehr!“

Sein Vater hat noch mehr Spaghetti gegessen als Peter. Als Vater satt war, hat er der Mutter einen Kuss gegeben. „Danke!“, hat er zu der Mutter gesagt und ihr beim Tischabräumen geholfen.

„Du hast wunderbar gekocht!“ Da ist Peter schnell zu seiner Mutter gerannt und hat auch „Danke“ gesagt. Und er hat sie ganz fest gedrückt.

„Du hast ja einen ganz dicken Bauch!“, hat die Mutter gesagt und gelacht. „Es hat aber auch supergut geschmeckt“, hat Peter geantwortet.

„Heute dürfen die Männer den Abwasch machen“, hat die Mutter gesagt. „Ich leg mich eine Runde aufs Sofa.“ Also ist Peter mit seinem Vater in die Küche gegangen. Aber schon nach einer Weile hat er sich ins Wohnzimmer geschlichen und sich zur Mutter aufs Sofa gekuschelt.

„Schläfst du schon!“, hat er vorsichtig gefragt. „Nein!“, hat die Mutter leise geantwortet und mit einem Auge geblinzelt. „Das ist gut!“, hat Peter gesagt. „Dann hab ich dich auch nicht gestört!“

„Hmhm!“, hat die Mutter gemurmelt. „Danke!“, hat Peter ganz, ganz leise gesagt und seiner Mutter einen Kuss auf die Backe gegeben. Da hat die Mutter Peter in den Arm genommen und ganz fest an sich gedrückt. „Wofür willst du den ‚danke‘ sagen?“, hat sie gefragt. „Ich hab danke gesagt, weil du da bist!“, hat ihr das Kind erklärt. „Weil du so lieb bist und weil es dich gibt!“

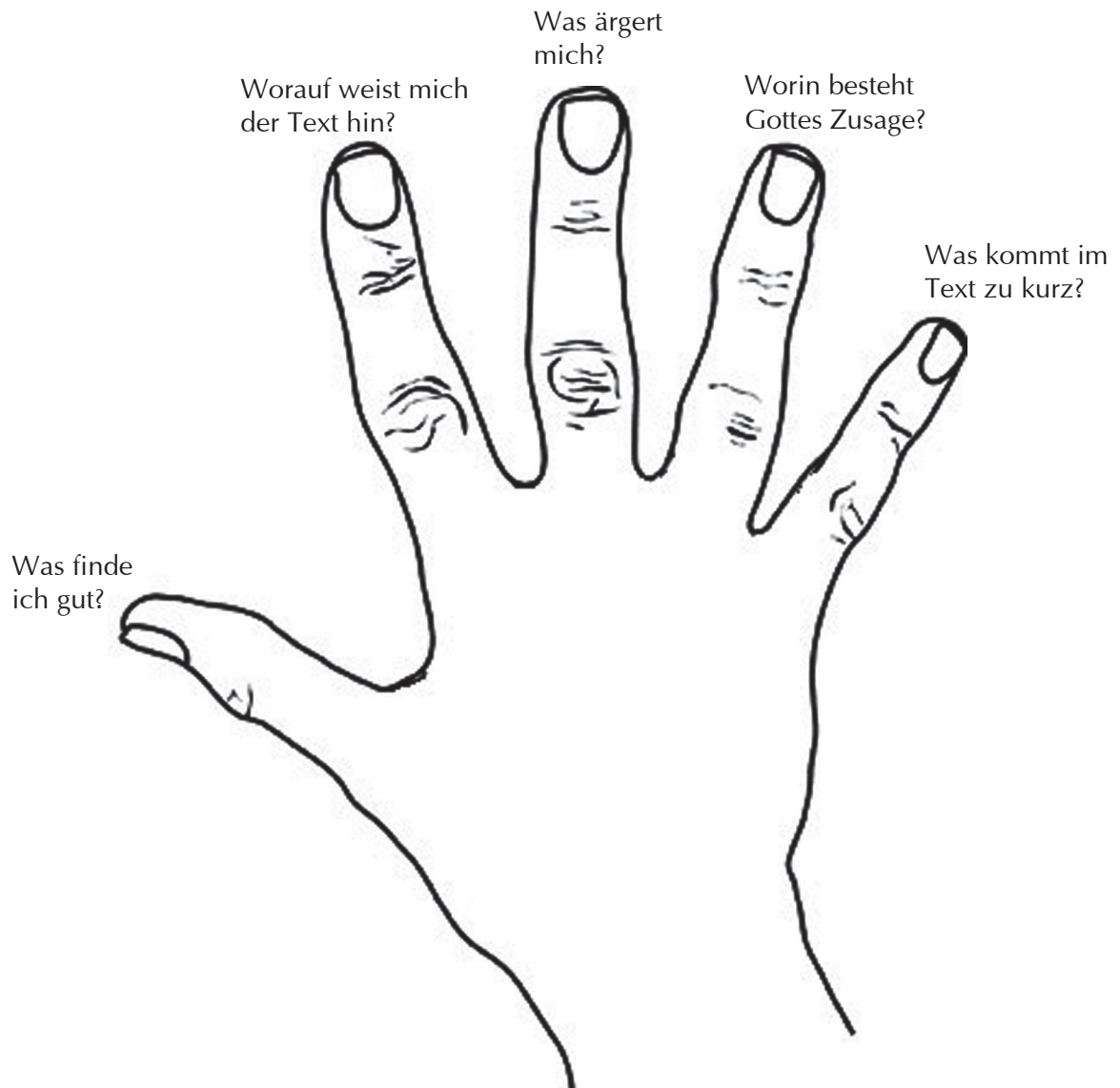
Da hat die Mutter gelächelt. „Wenn du noch für etwas danken willst, kannst du es gleich tun!“, hat sie gemeint. „Warum?“, hat Peter gefragt. „Dann können wir uns danach ausruhen!“, hat die Mutter gesagt. Da hat Peter gleich gewusst, wofür er alles danken will. Für die Sonne und für das Mobile mit dem Mond und den Sternen.

Dabei ist Peter so müde geworden, dass er fast nichts mehr sagen konnte. „Und für dich und den Papa!“, hat er schließlich noch gesagt, dann ist er eingeschlafen.

Als später der Vater leise ins Zimmer kam, stand die Mutter gerade wieder auf. Gemeinsam sahen sie auf das Kind, das friedlich schlummernd auf dem Sofa lag. „Danke!“, haben die beiden gesagt und sich an den Händen genommen. „Danke für unser kleines Mäuschen!“

*(Monika Pawelke, mit freundlicher Genehmigung des Verlages aus:
Geschichten von Gott und der Welt, S. 19, Auer-Verlag Donauwörth 2006)*

Die 5-Finger-Methode zur Erschließung eines Bibeltextes



Themeneinheit: Arbeit mit Gruppen

Anja Teege

Ziel: Einblicke in Gruppenprozesse gewinnen, neue Rolle als Mitarbeiter*in und eigene Erfahrungen und Einstellungen reflektieren, annähern an Leitungsherausforderungen

Ablauf: max. zwei Doppelstunden

Nr.	Zeit	Inhalt	Methode/ Aktion	Material
1	45	Neu in einer Gruppe Was ich mir gewünscht hätte – Grundbedürfnisse in Gruppen: Sicherheit und Anerkennung	Gegenstandsassoziationen Einzelarbeit – aufschreiben, im Plenum vorstellen und sortieren	Symbolgegenstände Moderationskarten Stifte Pinnwand, Pins
2	45	Die Rollen in der Gruppe	Clown, Außenseiter, Meinungsmacher, Mitläufer beschreiben und Wirkung auf Gruppe wahrnehmen	Je ein DIN A2-Bogen pro Rolle, Stifte
3	30	Gruppenteilnehmer*innen mit Grundbedürfnissen und mein Handeln als Mitarbeiter/Mitarbeiterin	Gemeinsame Lösungssuche für Fälle aus der Praxis der Tn	Je ein „Lösungsbogen“ für die genannten Rollen
4	60	Meine Rolle als Mitarbeiter*in – wie sollte eine tolle Mitarbeiterin/ein toller Mitarbeiter sein? Meine Stärken und Fähigkeiten – was ich mitbringe als Mitarbeiter*in/ Gruppenleiter*in	In Kleingruppen eine tolle Mitarbeiterin / einen tollen Mitarbeiter kreieren, im Plenum vorstellen und Eigenschaften diskutieren Auf Arbeitsblatt ankreuzen und ergänzen	M1 Mitarbeiterfigur, Tapete und Edding zum Ummalen eines Körperumrisses oder Flipchartbogen M2 Meine Stärken und Fähigkeiten M3 Der/die ideale Mitarbeiter*in Gruppenphasen für Tn-Hefter als Info M4

Literatur:

Irene Klein, Gruppen leiten ohne Angst, Donauwörth 2010.

Beschreibung der einzelnen Schritte zur Themeneinheit Arbeit mit Gruppen

1 Neu in einer Gruppe

In 1 und 2 sind zunächst die Gruppenteilnehmer*innen im Blick.

Der Stuhlkreis ist geteilt durch eine Linie aus Kreppband oder durch ein Seil.

In der einen Hälfte (symbolisch Teilnehmerseite) liegt ein einfarbiges Tuch. Darauf befinden sich viele Symbolgegenstände (Schlüssel, Spannfeder, Freundschaftsband, Mininetz, Ball ...) Die Tn wählen eine Situation aus ihrem Leben, in der sie neu in eine Gruppe kamen (Schulklasse, Kinderfreizeit, Sportverein, Kinderchor ...)

Anhand eines Gegenstandes (daran kann man sich fest halten) erzählen sie von ihren Gefühlen in dieser Situation.

Was ich mir gewünscht hätte – Grundbedürfnisse in Gruppen

Jede/r schreibt auf eine Moderationskarte, was sie/er sich in dieser Situation gewünscht hätte. Die Moderationskarten werden vorgestellt und an der Pinnwand sortiert. Meistens kommt die Gruppe dadurch von selbst auf die Grundbedürfnisse in Gruppen: Anerkennung und Sicherheit. Es ist eine Aufgabe von Gruppenleiter*innen, für die Möglichkeit der Erfüllung dieser Bedürfnisse in angemessener Weise zu sorgen.

2 Die Rollen in der Gruppe (Auswahl)

Ausgewählt werden z.B. die Rollen Clown, Außenseiter, Meinungsmacher und Mitläufer.

Jede Rolle wird auf einen DIN A2-Bogen oder Flipchartbogen geschrieben.

Die Tn beschreiben das Rollenverhalten bzw. stellen es in einem Rollenspiel dar.

Sie vergleichen mit ihren praktischen Erfahrungen in der Schule, in der Konfirmandengruppe, in der Kindergruppe. Es geht nicht darum, diese Rollentypen wertend in eine „Schublade“ zu legen, sondern sie zu verstehen.

Nach dem Wahrnehmen verschiedener Rollen in Gruppen soll im nächsten Schritt überlegt werden, warum und wozu Kinder diese Rolle brauchen.

3 Gruppenteilnehmer*innen mit Grundbedürfnissen und mein Handeln als Mitarbeiter*in

Gemeinsam überlegen die Tn, welche Funktion und Wirkung die jeweilige Gruppenrolle haben kann – für das Kind selbst und auch für die gesamte Gruppe. Was will das Kind damit vielleicht erreichen? Wie kommt das bei der Gruppe an?

Welches Bedürfnis des Kindes könnte hinter dem Rollenverhalten stehen?

Wie könnte der/die Mitarbeiter*in sinnvoll damit umgehen?

4 Meine Rolle als Mitarbeiterin/Mitarbeiter

In 3 und 4 wird der Blick auf die Gruppenleiter*innen gelenkt, da sich die 12-15-Jährigen gerade in diesem Wechsel befinden: von dem/der Teilnehmer*in zum/zur Mitarbeiter*in.

Der Schritt von Teilnehmer*innen zu mitverantwortlichen Gruppenleiter*innen wird symbolisch mit dem Schritt über die Linie in der Mitte vollzogen (vgl. Anregung kileica der Evangelischen Landeskirche Sachsens 2015, Ankommen S. 3). Die Jugendlichen benennen oder schreiben auf, was sich jetzt ändert und machen sich ihren Rollenwechsel damit bewusst. Danach bekommt Jede/r ein DIN A4-Blatt mit der Figur einer tollen Mitarbeiterin/ eines tollen Mitarbeiters (M1).

Kleingruppen werden gebildet. Zunächst trägt jede/r Tn selbst ein, welche Eigenschaften eine tolle Mitarbeiterin/ ein toller Mitarbeiter hat. Dabei schöpft jede/r aus den bisherigen Erfahrungen. Dann tauschen sich die Tn aus und stellen auf einem Flipchartbogen die Eigenschaften zusammen. Die Kleingruppe begründet, warum diese Eigenschaften wichtig sind. In Einzelarbeit kann Jede/r am Arbeitsblatt (M2) markieren, welche eigenen Stärken sie/er bei sich selbst findet. Das ermutigt auf dem Weg, eine tolle Mitarbeiterin/ ein toller Mitarbeiter zu werden. Dann sucht sich Jede/r eine Partnerin/ einen Partner zum Austausch. Das hilft, zu den eigenen Stärken selbstbewusst zu stehen und einen wertschätzenden Blick für die Stärken anderer zu bekommen.

Die Tn erhalten die Zusammenfassung „Der/die ideale Mitarbeiter*in“ (M3) und die Übersicht Gruppenphasen“ (M4).

Schreibe die Eigenschaften einer tollen Mitarbeiterin/ eines tollen Mitarbeiters an diese Figur.

Danach tauscht euch bitte in der Kleingruppe aus und fasst die Eigenschaften auf einem Flipchartbogen zusammen. Ihr könnt auch die Körperumrisse auf eine Tapetenbahn malen und beschriften.

Begründet dann im Plenum, warum diese Eigenschaften für euch so wichtig sind.

„Ein toller Mitarbeiter, eine tolle Mitarbeiterin“



Meine Stärken, Fähigkeiten und Talente

- Ich bin flexibel.
- Ich kann gut zuhören.
- Auf mich kann man sich verlassen.
- Ich bin kreativ und habe ständig neue Ideen.
- Ich bin eine gute Handwerkerin / ein guter Handwerker
- Ich kann ein Instrument spielen.
- Ich kann in Stresssituationen schnell entscheiden.
- Ich kann gut Konflikte lösen.
- Ich kann gut Fußball spielen.
- Ich kann gut vorlesen.
- Ich kann gut Geschichten und Märchen erzählen.
- Ich kann bei Heimweh trösten.
- Ich kann eine Sonnenuhr bauen.
- Ich kann gut mit dem Computer umgehen.
- Ich kann einen Videofilm/eine DVD mit Jugendlichen drehen.
- Ich kann zaubern.
- Ich bin hilfsbereit.
- Ich kann mich gut durchsetzen.
- Ich kann gut schwimmen.
- Ich kann ein Spiel/ Sportfest organisieren.
- Ich bin gut in strategischen Spielen.
- Ich kenne einige Spiele, die ich sofort mit Kindergruppen spielen kann.
- Ich bin musikalisch und kenne einige Lieder.
- Ich bin geduldig.
- Ich kann im Ferienlager ein DJ sein.
- Ich bin ein Organisationstalent.
- Ich kenne mindestens 5 Brettspiele.
- Ich kann gut mit Geld umgehen.
- Ich kann gut malen.
- Ich behalte auch in Stresssituationen gut die Übersicht.
- Ich kann gut ein Team anleiten.
- Ich kann gut Tischtennis spielen.
- Ich kann mich gut in andere hineinversetzen.
- Ich kann gut singen.
- Ich habe Spaß daran, mich mit Kindern zu beschäftigen.
- Ich kann gut andere in ihrem Vorhaben unterstützen.
- Ich bin gern unter Menschen.
- Ich kann gut aufräumen.
- Ich koche gern.
- Ich gehe gern raus.
- Ich stelle mich gern Herausforderungen.

Ich kann _____

Ich bin _____

Der ideale Mitarbeiter / Die ideale Mitarbeiterin

Leitung und Moderation von Gruppen:

Als Mitarbeiter*in trägst du die Verantwortung für die Gruppe. Die Hauptverantwortung hat immer die hauptberufliche Gruppenleiterin/der hauptberufliche Gruppenleiter. Deine Aufgabe ist es, die Gruppe zu motivieren, die verabredeten Ziele zu erreichen und die Gruppe auf diesem Weg zu begleiten. Dabei bist du als Mitarbeiterin/Mitarbeiter mit verschiedenen Grundbedingungen des menschlichen Miteinanders und ihren Auswirkungen auf die Gruppe konfrontiert. So gilt es verschiedene Persönlichkeiten, Interessen und Fähigkeiten zu erkennen, Gruppenprozesse zu begleiten sowie rechtliche und räumliche Rahmenbedingungen zu beachten. Als Inhaberin/Inhaber der Kileica solltest du dir vor Beginn der Veranstaltung überlegen, wie du mit deinen Fähigkeiten und deiner Persönlichkeit dazu beitragen kannst, das Ziel zu erreichen und wo deine Grenzen sind.

Wenn du ein Gespräch leiten sollst, ist es wichtig, dir vorher zu überlegen, was das Gespräch bringen soll. Während des Gesprächs ist es deine Aufgabe, die Aussagen der Gruppenmitglieder zu ordnen und sie in einen Zusammenhang zu setzen.

Am Ende des Gesprächs fasst du die wesentlichen Aussagen zusammen und formulierst ein Ergebnis/ Fazit.

Gruppenphasen

Jede Gruppe durchlebt vier Gruppenphasen. Je nachdem wie lange die Gruppe besteht, erhöht sich die Länge und Intensität der verschiedenen Gruppenphasen. Die Grundstruktur der Gruppenphasen bleibt aber immer erhalten. Sehr deutlich kann man die Phasen z.B. bei einer einwöchigen Kinderfreizeit erkennen.

Anfangsphase	Machtkampf	Vertrauen	Schluss
Tn eher ruhig und zurückhaltend Unsicherheit Wunsch nach Anerkennung Angst vor Ablehnung	Tn suchen ihren Platz in der Gruppe. Die Tn loten ihre Grenzen aus. Freizeitnormen werden gebildet.	Das „Wir- Gefühl“ wird gebildet Konformitätsdruck (alle sollen das Gleiche wollen, damit es schön harmonisch ist) Abgrenzung nach außen	Abschiedsstimmg evtl. Unsicherheit: umschalten auf zu Hause
Gestaltung durch das Team bzw. den Mitarbeiter / die Mitarbeiterin			
Kontakt aufnehmen, Beschäftigung anbieten Regeln ausmachen Örtlichkeiten erklären und zeigen Kennenlernmöglichkeiten schaffen die Bedürfnisse der Kinder aufnehmen (z.B. ich will mit meiner Freundin in ein Zimmer) Wünsche der Kinder an die Freizeit aufnehmen	vielfältiges Programm, damit die unterschiedlichen Stärken der Tn sichtbar werden können keine Alleinverlierer und Blamagen in dieser Phase Grenzen setzen und begründen Im Konfliktfall muss der/die Gruppenleiter*in vermitteln.	gemeinsame Aktionen in Großgruppe und Kleingruppen gemeinsame Entscheidungsfindungen Verantwortung an die Gruppe übertragen Konflikte mit der Gruppe bearbeiten	Feedbacks ermöglichen was mit nach Hause nehmen Erinnerungen, z.B. Liederhefte, Collagen, Bilder etc.

Themeneinheit: Streit schlichten

Ingrid Piontek

Ziel: Die Jugendlichen sollen die Fähigkeit erlangen, Konflikte zu erkennen, unparteiisch zu agieren und den Kindern zu helfen, selbst Lösungswege zu finden.

Ablauf: 90 Minuten

Nr.	Zeit in Min	Inhalt	Methode	Material
1	5	Einführung in das Thema Streit	Input mit Beispiel Drei-Ecken-Spiel	M1
2	15	Lösungsversuche und Entdeckungen in Modellen: A) Recht/ Unrecht B) Machtwort C) Mediation	3 Gruppen Austausch	Fragen für die drei Ecken M1
3	15	Auswertung Vorteile, Nachteile A,B,C	Plenum	Flipchart Stifte M1
4	20	Streitschlichterregeln	Plenum Regeln sammeln und ergänzen Input	Kopie für Arbeitsmappe M2
5	20	Fall-Lösung A/B/C/D mit Streitschlichterregeln bzw. eigene Fälle aus der Praxis Arbeit mit Kindern	3er Gruppe Lösung als Rollenspiel erarbeiten	M3 Fallbeispiele A/B/C/D
6	15	Lösung präsentieren	Plenum	

Literaturhinweise:

Götzinger, Marina/ Kirsch, Dieter: Grundschulkinder werden Streitschlichter. Ein Ausbildungsprogramm mit vielen Kopiervorlagen, Mülheim an der Ruhr 2004.

Novara Daniele/ Di Chio, Caterina: Gut streiten will gelernt sein! Schülerkonflikte verstehen und erfolgreich moderieren, Hamburg 2016.

Hauk-Thorn, Dietmut: Streitschlichtung in Schule und Jugendarbeit. Das Trainingshandbuch für Mediationsausbildung, Ostfildern 2002.

Jefferys-Duden, Karin: Das neue Streitschlichterprogramm – Trainingsheft, Hamburg 2017.

Beschreibung der einzelnen Schritte zu Themeneinheit Streit schlichten:

1 Streitsituationen

Eine Situation in einer Kindergruppe wird geschildert (M1).

Drei Raumecken werden mit einer Lösungsmöglichkeit versehen – Dreiecken-Spiel (M1).

Es ist hilfreich, jede Möglichkeit für sich auf ein DIN A4-Blatt zu schreiben und in je eine Ecke zu legen.

2 Eigene Positionen zum Umgang mit Streit

Die Tn stellen sich zu der Aussage, der sie am meisten zustimmen würden.

Die Fragen zu den Gruppenpositionen (M1) werden in den Kleingruppen untereinander besprochen.

3 Lösungsmöglichkeiten vergleichen

Die Ergebnisse werden dann im Plenum vorgestellt und ausgewertet.

Dabei werden Vor- und Nachteile der Lösungsmöglichkeiten Recht/ Unrecht, Machtwort und Mediation herausgearbeitet (M1).

4 Streitschlichterregeln

Die Tn sammeln Strategien von Kindern, mit Streit umzugehen und allein damit fertig zu werden.

Wenn die Kinder eine Dritte/ einen Dritten als Streitschlichter brauchen, erfolgt die Streitschlichtung nach Regeln.

Streitschlichterregeln werden gesammelt, Vorschläge der Tn.

Exemplarisch den Ablauf von Streitschlichtung durchspielen (M2).

5 Fallbeispiele zu Streitschlichtung

Die Tn bilden Dreiergruppen und bearbeiten je einen Fall aus ihrer eigenen Praxis oder aus M3. Sie üben die Streitschlichtung als Rollenspiel ein.

6 Präsentation der Rollenspiele

Die Lösungsmöglichkeiten werden als Rollenspiel im Plenum präsentiert.

Streit schlichten

Input:

Können die nicht einfach friedlich sein? Du hast für den Kindernachmittag so etwas Schönes im Garten vorbereitet, aber jetzt kommt Johanna zu dir, wütend und außer sich, weil Simon ihr den Ball weggenommen hat. Sie hatte ihn zuerst. Als sie ihre Trinkflasche aus der Tasche im Raum holte, hat Simon den Ball genommen und jetzt gibt er ihn nicht wieder her. Simon hat den Ball da liegen sehen und niemand spielte damit.

Johanna könnte auch zur Gemeindepädagogin gehen und ihr den Streit erzählen. Aber sie kommt zu dir. Wie reagierst du? Du kannst Johanna gut leiden und Simon ist ja auch nett.

Was kannst du machen?

Drei-Ecken-Spiel. Stelle dich zu der Aussage, der du am meisten zustimmst.

- A) Du überlegst, wer Recht und wer Unrecht hat. Wer Recht hat, bekommt den Ball.
*Schiedsrichter*in*
- B) Du sprichst ein Machtwort und bestimmst, wer jetzt mit dem Ball spielen darf, damit endlich Ruhe ist. Ihr wollt ja noch was anderes tun, die Zeit läuft.
*Chef*in*
- C) Du traust Johanna und Simon zu, dass sie den Konflikt lösen können.
*Streitschlichter*in, Mediator*in, Vermittler*in*

Fragen zu den Gruppenpositionen

Gruppe A:

Wie geht es weiter? Wie reagiert das Kind, das nicht recht bekommen hat?

Gruppe B:

Wie geht es weiter? Wie reagiert das Kind, das den Ball jetzt nicht bekommen hat?

Gruppe C:

Wie könnte dein Gespräch mit Johanna und Simon aussehen, damit sie ihren Konflikt gut lösen können?

Jede Gruppe berät untereinander und stellt die Ergebnisse allen vor.

Falls alle in einer Ecke stehen, sind alle drei Aufgaben Plenumsaufgaben.

Auswertung

A und B kommen zu einer schnelleren Lösung, bringen aber Gewinner und Verlierer hervor.

Verlierer sind unzufrieden, fühlen sich ungerecht behandelt, sehen ihre Interessen nicht umgesetzt, sind ärgerlich.

Das stört weiterhin den Gruppenfrieden.

C arbeitet mit dem Ziel, dass es nur Gewinner und keinen Verlierer gibt (win-win).

Jeder ist gefragt, etwas einzubringen, damit jeder gewinnt.

Am besten funktioniert das, wenn die Kinder selbst Lösungsideen entwickeln, der/die Mitarbeiter*in unterstützt dabei als Streitschlichter*in. Wie geht das?

In M2 finden sich die Streitschlichterregeln.

Streit schlichten – wie geht das?

Sind Johanna und Simon böse, weil sie streiten?

Keinesfalls. Streit an sich ist nicht böse. Man muss nur lernen, wie man einen Streit gut und fair austrägt und zu Ende bringt.

Manche Kinder können das ganz gut allein. Sie entwickeln eigene Strategien: (*sammeln und ergänzen*)

- Sie gehen sich eine Weile aus dem Weg, bis die Wut verraucht ist. oder
- Sie geben nach. oder
- Sie hören einfach auf zu streiten. oder
- Sie suchen einen Kompromiss. oder
- Sie vertragen sich dann wieder, wenn das Gegenüber zugibt, etwas falsch gemacht zu haben. oder
- Einer entschuldigt sich.

Manchmal brauchen sie aber Hilfe von einer dritten Person, um den Weg zur Beendigung des Streites zu finden.

In der Kindergruppe bist du vielleicht diese dritte Person. Was solltest du beachten?

Voraussetzungen:

Streitschlichter sind auf der Seite von *beiden* Streitpartnern (unparteiisch, allparteilich).

Ziel ist, dass die Kinder selbst Lösungswege finden.

Gespräch mit beiden Streitenden:

Den Kindern die Spielregeln für das Gespräch erklären:

- Jeder darf ausreden.
- Jeder darf sagen, wie es ihm mit dem Streit geht.
- Beleidigungen sind tabu.
- Jeder redet in Ich-Botschaften.
- Die Lösung muss für beide okay sein.

Beide erzählen nacheinander, wie sie den Streit erleben.

Der Streitschlichter fragt nach, wiederholt, fasst zusammen.

Gemeinsam nach Lösungen suchen, Vorschläge der Kinder sammeln.

„Was müsste geschehen, damit ihr beide eure Interessen verwirklichen könnt?“

Was kann jeder von euch dazu beitragen?“

Einen Lösungsvorschlag auswählen, der beide Kinder zu Gewinnern macht.

Keiner soll Verlierer sein.

Schon im Vorfeld können Streitregeln mit Kindern trainiert werden:

- keine körperliche Gewalt gegen Schwächere
- Streit mit Worten austragen, nicht schlagen, treten, mit Gegenständen werfen
- keine Beleidigungen
- Gefühle ausdrücken ist in Ordnung: „Ich bin wütend, sauer, traurig.“
- Am besten geht ein Streit aus, wenn man sich einigen kann, sodass es keinen Einzelsieger und keinen Einzelgewinner gibt.
- Nachgeben ist nicht peinlich.

Die Beispiele sind als Joker zu betrachten, falls die Tn keine eigenen Beispiele parat haben.

Fall A

Die hat angefangen!

Anna und Sophie schreien sich an. Anna hat ein Bild gemalt. Sophie sagt: „Das sieht aber nicht aus wie ein Hund, das sieht aus wie ein dickes Schwein!“ Sophie ärgert sich noch immer darüber, dass Anna im 60-Meter-Lauf immer die Schnellste ist und dann alle fragt: „Wie schnell bist du gelaufen? Ach? Ich war schneller.“

Anna: „Du blöde Kuh! Du hast keine Ahnung!“

Sophie: „Du bist eine doofe Angeberin!“

Anna: „Du bist eine lahme Ente!“

Sophie: „Ich kann jedenfalls besser malen!“

usw.

Die Mitarbeiterin schaltet sich ein. Darauf Anna: „Die hat angefangen!“

Sophie: „Nein, die hat angefangen, die nervt im Sport mit ihrer Angeberei!“

Wie könnte Streitschlichtung mit Anna und Sophie aussehen?

Erarbeitet eine Lösungsmöglichkeit als Rollenspiel.

Fall B

Ich war's nicht – ich auch nicht!

Laura und Lukas werfen sich ein Kuscheltier zu, kreuz und quer durch den Raum.

Laura wirft sehr heftig in Richtung Lukas. Der bekommt es beinahe auf die Nase und hält den Ellenbogen vors Gesicht, um sich zu schützen. Das Kuscheltier prallt ab und stößt einen Kerzenleuchter um. Die Kerze fällt zu Boden und zerbricht. Laura und Lukas müssen jetzt plötzlich zur Toilette und gehen aus dem Raum. Alexander sagt zur Mitarbeiterin: „Das haben Laura und Lukas kaputt gemacht! Die haben hier mit dem Kuscheltier geworfen.“

Auf die Nachfrage der Mitarbeiterin antwortet Laura: „Ich wars nicht! Der war's!“ und Lukas: „Ich war's auch nicht! Die war's!“

Wie könnte Streitschlichtung mit Laura und Lukas aussehen?

Erarbeitet eine Lösungsmöglichkeit als Rollenspiel.

Fall C

Der hat mir wehgetan!

Die Kinder sitzen in der Geschichtenecke ganz dicht beieinander. Jonas sitzt neben Martin.

Jonas kann sich nicht mehr konzentrieren. Er hält Martin Eselsohren über den Kopf. Martin merkt es nicht. Jonas kitzelt Martin ein wenig im Nacken. Martin sagt: „Hör auf!“ Jonas macht weiter. Martin will zuhören und fühlt sich gestört. Entnervt will er die Hand von Jonas abwehren und haut ihm dabei heftig den Ellbogen ins Gesicht. Jonas weint. „Der hat mir wehgetan!“

Wie könnte Streitschlichtung mit Jonas und Martin aussehen?

Erarbeitet eine Lösungsmöglichkeit als Rollenspiel.

Fall D

Du hast meinen Stift kaputt gemacht!

Die Gruppe arbeitet gemeinsam an einer Kreativaufgabe. Einige Kinder haben ihre Federmappe dabei. Sarah nimmt einen silbernen Stift, der in der Mitte liegt, um eine Verzierung zu malen. Der Stift schreibt nicht, nicht gleich. Sarah versucht es und drückt dann ärgerlich so derb mit der Spitze auf, dass die Spitze in den Stift rutscht und der Stift nicht mehr brauchbar ist. Marie sieht das und ruft entsetzt: „Du hast meinen Stift kaputt gemacht! Du spinnst wohl!“ Sarah protestiert: „Der war sowieso schon hin!“

Wie könnte Streitschlichtung mit Sarah und Marie aussehen?

Erarbeitet eine Lösungsmöglichkeit als Rollenspiel.

Themeneinheit: Verantwortung übernehmen

Jana Krappe / Ingrid Piontek

Ziel: Die Tn sollen ein Grundwissen zu Aufsichtspflicht und Kindeswohl erlangen, um ihren Teil an Mitverantwortung sicher wahrnehmen zu können

Zeit: Aufsichtspflicht 60 Minuten
Notfälle und Kindeswohl 80 Minuten

Aufsichtspflicht

Nr.	Zeit in Min	Inhalt	Methode/ Aktion	Material
1	5	Mitverantwortlich sein	Beispiele für Verantwortung aus Tn-Erfahrung nennen	Bodenbild mit: <ul style="list-style-type: none"> • Absperrband • Glasscherben • Heißklebepistole • angebranntem Stock • Brille
2	10	Ziele der Aufsichtspflicht	Gespräch zu Gefährdung/Schädigung	3 Plakate: Verhindern von <ul style="list-style-type: none"> • Selbstgefährdung • Gefährdung/Schädigung Anderer • Sachschaden
3	25	Aufsichtspflicht wahrnehmen	Fallbeispiele in Gruppen bearbeiten	M1
4	20	Pflichten von Gruppenleiter*innen	Zusammenfassen Fragen der Tn aufnehmen	M2

Notfälle und Kindeswohl

Nr.	Zeit in Min	Inhalt	Methode/ Aktion	Material
5	10	Notfälle bei Aktionen mit Kindern	Benennen, aufschreiben, sortieren	Moderationskarte Stifte M 3
6	20	Notfall-Hilfekette	Kleingruppenarbeit: Hilfe-Ketten erstellen Präsentation im Plenum	M 4 ovale Moderationskarten
7	10	Nähe und Distanz	Übung	
8	10	Körpergrenzen	Farblich kennzeichnen	M 5 Stifte blau, gelb, rot, grün
9	30	Kindeswohl	Ampelspiel	M 6 Farbkarten rot, gelb, grün für alle Tn

Literatur:

Was man nicht nur vor Fahrt- und Lagerbeginn wissen sollt. Rechtliche Hinweise für Jugendleiterinnen und Jugendleiter und solche, die es werden wollen, Landesjugendring Niedersachsen e.V., Hannover 2011.

„Kindeswohl“ – ein Thema für die juleica-Ausbildung. Arbeitshilfe zur Ergänzung der Materialsammlung „Module zur juleica“, Evangelisches Kinder- und Jugendbildungswerk in Sachsen-Anhalt e.V. (EKJB) Magdeburg 2014.

Beschreibung der einzelnen Schritte zur Themeneinheit „Verantwortung übernehmen“

1 Mitverantwortlich sein

Die Tn werden nur eine Teilverantwortung in Kindergruppen haben, da sie nicht volljährig sind. Die Verantwortung für die gemeindepädagogische Arbeit mit Kindern liegt nie bei einem Minderjährigen, sondern immer beim Gruppenleiter (hauptberuflich oder erwachsener Ehrenamtlicher).

Das sollen die Tn als Entlastung wissen, aber sie sollen ein Gefühl für ihre Mitverantwortung bekommen. Sie werden sensibilisiert für die Bereiche Aufsichtspflicht, Notfälle und Kindeswohl. Ein Bodenbild soll zum Nachdenken über Situationen anregen, die verantwortliches Handeln erfordern. Symbol-Gegenstände können zum Beispiel sein: Absperrband, Glasscherben, Heißklebepistole, angebrannter Stock, Brille.

Die Tn erzählen Beispiele aus ihrem Erleben: „Gut, dass da jemand Verantwortung übernommen hat“.

2 Ziele der Aufsichtspflicht

Die Tn erinnern sich an ihre Zeit als Mitglied einer Kindergruppe, den Reiz des Verbotenen und an „Aufpasser“ als Spaßbremse. Die Tn diskutieren in ihrer neuen Rolle als Mitverantwortliche die Frage, wozu es Aufsichtspflicht gibt. Was soll verhindert werden?

Auf drei DIN A3-Blättern bzw. Flipchart-Bögen werden die Ziele der Aufsichtspflicht festgehalten:

- Verhindern, dass Kinder sich selbst gefährden oder schädigen
- Verhindern, dass Kinder andere gefährden oder schädigen
- Verhindern von Sachschaden

3 Aufsichtspflicht wahrnehmen

Die Tn bekommen M1. In Kleingruppen bearbeiten sie die Fälle. Sie überlegen, wie sie als Mitverantwortliche handeln würden und begründen ihre Entscheidung.

Sie diskutieren in der Kleingruppe, was verhindert werden soll und schreiben ihre Handlungs-ideen auf Moderationskarten. Im Plenum werden die Fälle und die Ideen vorgestellt. Die Ideen werden den drei Plakaten „Ziele der Aufsichtspflicht“ zugeordnet.

4 Pflichten von Gruppenleiter*innen

Nochmals steht das Bodenbild im Mittelpunkt. Anhand der Symbole Absperrband, Glasscherben, Heißklebepistole, angebrannter Stock, Brille werden die Pflichten gemeinsam mit den Tn gebündelt.

Gruppenleiter*innen haben die Pflicht ...

- ... zu umfassender Information – *Symbol Absperrband*
Die einsturzgefährdete Scheune neben dem Pfarrgarten wird nicht betreten.
- ... zur Vermeidung/ Beseitigung von Gefahrenquellen – *Symbol Glasscherben*
Wikingerschach besser weit weg von der Glastür spielen.
Scherben von der Spielwiese entfernen.
- ... zu Hinweisen und Warnungen im Umgang mit Gefahren – *Symbol Heißklebepistole*
Tropfunterlage zum Schutz der Möbel.
Finger schützen
- ... zum Eingreifen in gefährlichen Situationen – *Symbol angebrannter Stock*
Brennende Stöcke gehören ins Lagerfeuer und bleiben dort.
- ... zur tatsächlichen Aufsichtsführung – *Symbol Brille*
Die anvertrauten Kinder im Blick behalten.

Die Tn können überprüfen, ob ihre Handlungs-ideen den Pflichten von Gruppenleiter*innen entsprechen.

5 Notfälle bei Aktionen mit Kindern

Die Tn schreiben Notfälle, die in der Arbeit mit Kindern auftreten können, auf Moderationskarten. Das können z.B. sein: Unfälle, Verletzungen, Erkrankung, Angst, Streit, starkes Heimweh, Angst, schlechte Träume, Gewaltanwendung, Kindeswohlgefährdung.

Oft sind die jugendlichen Ehrenamtlichen die ersten Ansprechpartner*innen und damit *ein* Kettenglied in einer Notfallhilfekette.

Was ist zu tun, um der eigenen Mitverantwortung gerecht zu werden, ohne Kompetenzen zu überschreiben? Die Frage: „Was darf ich und was soll ich?“ wird gemeinsam im nächsten Punkt bearbeitet.

6 Notfallhilfekette

M 3

Quelle: kileica Sachsen, Verantwortung S. 2 ff.

Die Notfall-Beispiele werden ggf. noch ergänzt. Die Tn werden in Kleingruppen eingeteilt. Jede Kleingruppe sucht ein Notfall-Beispiel heraus und erstellt eine Hilfekette.

Auf ovalen Moderationskarten (wie Kettenglieder) wird festgehalten: Was ist der Reihe nach zu tun? Welche Menschen werden einbezogen? Welche Hilfsmittel braucht man eventuell? Die Hilfeketten werden im Plenum vorgestellt und diskutiert.

Allgemein für alle Notfälle gilt: Ruhe bewahren, nicht selbst in Panik geraten.

Die Punkte 7 und 8 beschäftigen sich mit Nähe und Distanz, sie können alternativ bearbeitet werden.

7 Nähe und Distanz

Die Tn stellen sich als Paare in zwei Reihen gegenüber. Der eine Partner geht immer näher an den anderen heran. Dieser ist aufgefordert, deutlich und laut „Stopp“ zu sagen, wenn es ihm zu nah wird; anschließend wird gewechselt. Dabei kristallisiert sich oft heraus, dass unterschiedliche Menschen Nähe unterschiedlich wahrnehmen und bei Einem schon längst „Stopp“ ist, während der Andere noch mehr Nähe vertragen kann. Im Gespräch wird den Tn verdeutlicht, dass sie – wie auch die Kinder – jederzeit das Recht haben, die Nähe, die sie zulassen wollen, selbst zu bestimmen. In kleinen Rollenspielen wird nun eingeübt, was eine angemessene Reaktion sein kann bzw. wie Kinder zum „Stopp“-Sagen ermutigt werden können.

Ergänzend M 4.

8 Körpergrenzen

M 5

Die Tn setzen sich mit ihrer eigenen Empfindsamkeit auseinander. Sie nehmen sich und ihre körperlichen Grenzen wahr und verknüpfen diese mit ihren Aufgaben als Ehrenamtliche. Sie erkennen die Individualität von Intimzonen bei den anvertrauten Kindern und den professionellen Umgang mit dieser Individualität.

Verlauf:

Die Teilnehmer*innen erhalten ein Blatt, auf dem sowohl Vorder- und Rückansicht eines geschlechtsneutralen menschlichen Körpers aufgezeichnet sind.

Aufgabe:

Zeichne in die Figur die für dich relevanten Farben deiner jeweiligen Zonen (blau, grün, gelb, rot – siehe unten) ein. Überlege, welche Zone an deinem Körper für dich öffentlich, halböffentlich, privat oder intim ist. Impulsfrage: Wie ist es für dich, wenn dich „dort“ jemand, den du nicht (gut) kennst anfasst/ berührt?

Blau für öffentliche Zone (es ist nicht schlimm, wenn mich jemand, den ich nicht (gut) kenne, dort berührt)

Grün für halböffentliche Zone (es ist o.k., aber irgendwie unangenehm, wenn ...)

Gelb für private Zone (es ist mir sehr unangenehm, wenn ...)

Rot für intime Zone (es ist furchtbar, wenn ...)

In der sich anschließenden Auswertung können alle ihre Zeichnungen hochhalten. In der Regel werden hier Unterschiede bei der persönlichen Wahrnehmung deutlich. So hat vielleicht jemand an den Füßen eine rote und der andere dort eine blaue Zone. Ziel der Übung ist es herauszuarbeiten, dass so, wie wir verschieden sind, auch unsere Körpergrenzen verschieden sind und dass dies auch für die uns anvertrauten Kinder gilt.

Eine mögliche Impulsfrage dazu kann sein: Worauf muss ich als Ehrenamtliche/Ehrenamtlicher achten?

9 Kindeswohl – Ampelspiel

M 6

Kindeswohl ist ein eigenständiges Thema in der juleica-Ausbildung und wird hier nur kurz behandelt. Aus den Situationskarten M 6 wird ausgewählt. Die Situationen sind zum Teil nicht eindeutig zu werten und sollen die Auseinandersetzung mit dem Thema befördern und Diskussionen anregen.

Die Tn werden aufgefordert, eigenverantwortlich zu entscheiden und zu beurteilen. Ihre Kompetenzen und persönlichen Sichtweisen sind gefragt und werden ernst genommen. Dabei werden die besten Lösungen im gemeinsamen Gespräch gefunden. Dies alles fördert die Sensibilität und Meinungsbildung.

Die Tn erhalten jeweils Farbkarten (rot, gelb, grün).

Dabei steht:

Rot für deutliche Gefahr, klarer Fall von Kindeswohlgefährdung

Gelb für unsichere – unklare Beurteilung

Grün für ungefährliche Situation, kein Problem

Die entsprechende Farbkarte wird beim Stichwort hochgehalten (z.B. Entscheide dich jetzt!)

Die Situationskarten werden in der Gruppe verteilt oder gezogen. Die Fallbeispiele werden von den Jugendlichen laut vorgelesen – jeweils eine Situation pro Entscheidungsrunde. Nach jedem vorgelesenen Beispiel wird abgestimmt.

Impulsfrage: Wie schätzt du die beschriebene Situation ein?

Im Anschluss daran sollte (wenn es sich anbietet oder nötig erscheint) ein offenes Gruppengespräch über die beschriebene Situation erfolgen. Wenn der Fall besprochen wurde, kann die nächste Beispielkarte vorgelesen werden.

Wichtig ist, dass die Beispiele facettenreich und möglichst nicht eindeutig sind, aber realitätsnah die verschiedenen Gefährdungsbereiche berühren. Die vorliegenden Fallbeispiele sind als Vorschläge zu verstehen und können jederzeit durch eigene Beispiele erweitert oder ausgetauscht werden.

Aufsichtspflicht wahrnehmen – Fallbeispiele

- 1) Jeden Mittwoch ist Kinderkirche. Die Kinder werden von ihren Eltern gebracht und abgeholt. Sarah (7 Jahre) bekommt beim Spielen Hunger. Sie bittet darum, nur mal schnell ein Brötchen kaufen zu dürfen. Sie wäre gleich wieder da, der Bäcker ist gegenüber auf der anderen Stra- ßenseite. – *Wie reagierst du?*
 - 2) Einige Kinder spielen Wikingerschach mit Holzklötzen und Wurfleisten. Sie haben das Spiel draußen vor der Glastür zum Freizeitheim aufgebaut. Konzentriert wirft eine Gruppe die Holzleisten in Richtung Tür. Die Kinder der anderen Gruppe stehen am Rand. Du siehst die Kinder spielen. – *Wie reagierst du?*
 - 3) Die Kinder sitzen am letzten Abend der Freizeit am Lagerfeuer. Einige holen sich Stöcke, halten sie ins Feuer und bewegen sie dann als „brennende Fackeln“ hin und her. Dadurch ist die glühende Spitze gut in der Dunkelheit sichtbar. Es sieht abenteuerlich aus und macht den Kindern großen Spaß. Du siehst das. – *Wie reagierst du?*
1. Einzel: Lies das Fallbeispiel deiner Gruppe. Wenn du für diese Kinder mit verantwortlich wärst – was würdest du tun, warum?
 2. Was soll verhindert werden? Diskutiert in der Kleingruppe darüber.
Tauscht euch darüber aus, was ihr in dieser Situation tun würdet. Schreibt jede Idee auf eine Moderationskarte.
 3. Stellt euren Fall und eure Ideen im Plenum vor.

Pflichten einer Gruppenleiterin / eines Gruppenleiters

Pflicht zur umfassenden Information	<i>Symbol Absperrband</i>
Pflicht zur Verhinderung / Beseitigung von Gefahrenquellen	Beispiel 2) Wikingerschach <i>Symbol Glasscherben</i>
Pflicht zu Hinweisen und Warnungen im Umgang mit Gefahren	<i>Symbol Heißklebepistole</i>
Pflicht zur tatsächlichen Aufsichtsführung	Beispiel 1) Bäcker <i>Symbol Brille</i>
Pflicht zum Eingreifen in gefährlichen Situationen	Beispiel 3) Lagerfeuer <i>Symbol angebrannter Stock</i>

Notfallhilfeketten

Für alle Notfälle gilt: Ruhe bewahren und nicht selbst in Panik geraten.

Unfall

Eine/r bleibt beim Kind, zweite Person holt Hilfe, Handy-Anrufe: Notruf 112, Polizei 110, Mitteilung an die Leitung

Verletzung

Eine/r bleibt beim Kind, zweite Person holt Hilfe und evtl. Verbandsmaterial; Mitteilung an die Leitung.

Erkrankung / Beschwerden

Mit dem Kind beruhigend reden, nachfragen, überlegen: Wie können die Beschwerden gelindert werden? Mitteilung an die Leitung.

Wenn kein Arztbesuch erforderlich ist, ist nach Absprache mit der Leitung möglich:

Kopfschmerzen: Trinken, Auszeit, Ruhe, Sauerstoff (Fenster auf)

Halsschmerzen: Trinken, lutschen (Kräuterbonbons, Salbeitee, Thymiantee, Honig)

Bauchschmerzen: Kümmeltee, Fencheltee

Angst / schlechte Träume

Mit dem Kind beruhigend reden, nachfragen, ruhigen, sicheren Ort aufsuchen; Mitteilung an die Leitung.

Streit

Ohne Vorverurteilung beider Streitparteien zuhören (siehe Kapitel Streit), gemeinsam nach Lösungsmöglichkeit suchen; ggf. Mitteilung an die Leitung.

Heimweh

Mit dem Kind reden, ermutigen und gemeinsam überlegen, was hilft. Beschäftigung, die Spaß macht; Mitteilung an die Leitung, eventuell günstige Telefonzeit vereinbaren.

Gewaltanwendung / Kindeswohlgefährdung

Dem Kind Sicherheit und Aufmerksamkeit geben, die Bedürfnisse des Kindes nach Nähe oder Distanz beachten, bei Verdacht auf Kindeswohlgefährdung die Leitung informieren.

Nähe und Distanz

Klare Regeln helfen, Missverständnisse zu vermeiden

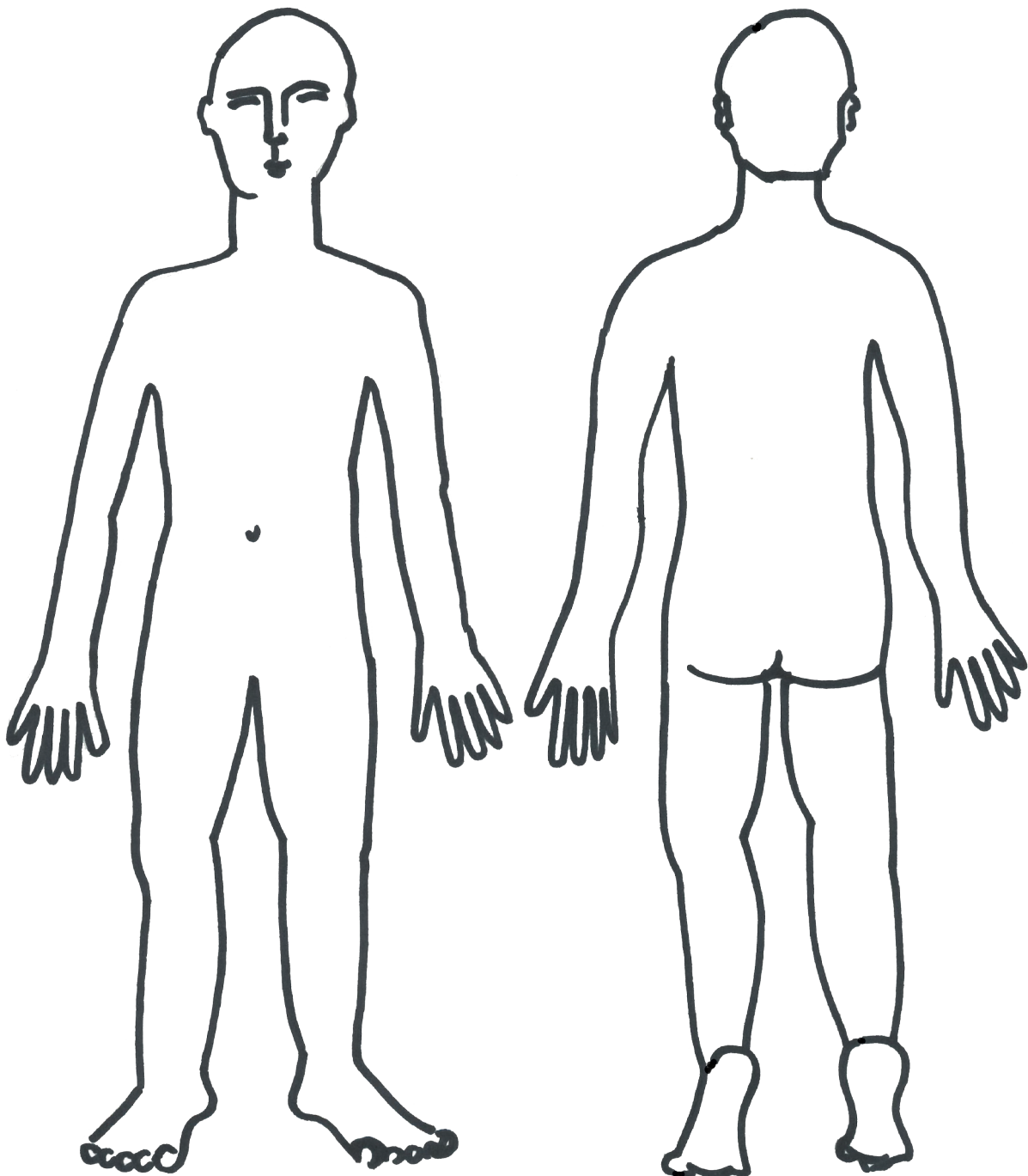
Ein Beispiel:

Weibliche Mitarbeiterinnen sind normalerweise für Mädchenzimmer verantwortlich, männliche Mitarbeiter für Jungenzimmer. Nicht einfach hineinstürmen, sondern anklopfen. Bei geringem Altersabstand zwischen Teilnehmenden und Mitarbeitenden verschiedenen Geschlechts (z.B. 12-jährige Teilnehmerin, 14-jähriger Mitarbeiter) kann große körperliche Nähe (durchkitzeln, auf den Schoß setzen, balgen) zu Missverständnissen führen und irritieren. Die Verantwortung für eine gute Grenzsetzung liegt bei dem/der Mitarbeitenden, damit es gesunde Distanz, aber auch gesunde Nähe gibt.

Körpergrenzen

Zeichne in die Figur die für dich relevanten Farben deiner jeweiligen Zonen (blau, grün, gelb, rot – siehe unten) ein. Überlege, welche Zone an deinem Körper für dich öffentlich, halböffentlich, privat oder intim ist. Impulsfrage: Wie ist es für dich, wenn dich „dort“ jemand, den du nicht (gut) kennst anfasst/ berührt?

- Blau für öffentliche Zone (es ist nicht schlimm, wenn mich jemand, den ich nicht (gut) kenne, dort berührt)
- Grün für halböffentliche Zone (es ist o.k., aber irgendwie unangenehm, wenn ...)
- Gelb für private Zone (es ist mir sehr unangenehm, wenn ...)
- Rot für intime Zone (es ist furchtbar, wenn ...)



Fallbeispiele zur Einschätzung von Kindeswohlgefährdung

Frieda (10) sagt, dass sie nicht mehr zur Christenlehre kommen kann, weil ihre Mama für unbestimmte Zeit im Krankenhaus liegt. Sie muss sich um ihre zwei kleineren Geschwister kümmern. Der Vater ist als Fernfahrer beschäftigt und daher nur unregelmäßig zu Hause.

Beim Zeltlager fordert die Gemeindepädagogin Frau Fritsche die Teilnehmer*innen auf, sich auszuziehen und untersucht die Mädchen und Jungen auf Zeckenbisse.

Gegen 20:30 Uhr kommst du am Mittwochabend nach Hause. Die Nachbarskinder Jule (10) und ihr Bruder Tim (8) sitzen wieder einmal frierend mit ihren Ranzen vor dem Haus. Du erfährst von den Kindern, dass sie nicht in die Wohnung können, weil die Mutter bisher noch nicht nach Hause gekommen ist.

Nach einer sehr intensiven Kinderfreizeit an der Ostsee kommt es beim Abschied auf dem Busbahnhof zu spontanen Umarmungsszenen. Auch der Jugendreferent verabschiedet sich von einigen Kindern mit einer herzlichen Umarmung.

Samuel (8) wollte sich während der Kinderfreizeit im Schwimmbad nicht ausziehen. Die anderen überreden ihn. Überall am Körper hat er blaue Flecken und Striemen.

Greta (8) klettert auf einer Leiter in den Apfelbaum. Unten steht der kleine Fritz (5) und versucht ihr unter den Rock zu schauen.

Willi (7) weint, als die Christenlehrestunde zu Ende geht. Er hat Angst nach Hause zu gehen, weil sein Stiefvater immertobt, wenn er Alkohol getrunken hat.

Jonathan (8) ist seit mehreren Wochen immer schon lange vor Beginn der Christenlehre am Gemeindehaus. Als die Gemeindepädagogin Astrid ihn fragt, ob er keinen Unterricht mehr hat, erzählt er ihr, dass er schon lange nicht mehr zur Schule geht.

Max (8) hat bei der Kinderfreizeit in Gernrode schon zweimal in sein Bett gepullert.

Im Einkaufcenter verschenkt ein fremder, älterer Mann mit auffälliger, roter Kleidung und weißem Bart an Kinder Süßigkeiten und fordert sie auf, sich auf seinen Schoß zu setzen.

Oskar (7) und Georg (7) haben einen Riesenspaß daran, sich während der Christenlehre permanent anzupöbeln. Sie bedienen sich dabei mit Vorliebe aus dem unermesslich reichen und sexistischen Wortschatz der Fäkal- und Vulgärsprache. Interventionen der Pfarrerin bewirken nichts.

Beim Kindercamp machen 5 Jungen (8 und 9 Jahre) am Waldrand einen Wettbewerb im Weitpinkeln.

Hinweise zur Organisation einer kileica-Ausbildung

Alle Materialien, Hinweise und Arbeitsblätter finden Sie auf:

<http://www.evangelischejugend.de/mitarbeiterbereich/arbeitsmaterialien/arbeit-mit-ehrenamtlichen/kileica/material.html>



Umfang der Schulung

Der zeitliche Ablauf kann individuell gestaltet werden (z.B. zwei Wochenenden, eine Woche in den Ferien, vier Samstage).

Zur Schulung gehört ein Praktikum (Einzelheiten siehe Praktikumsbestätigung im Download-Bereich).

Finanzierung

Zu Fördermöglichkeiten können Sie sich über die Kreisreferent*innen für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen beraten lassen. Neben der Förderung durch Gemeinden, Kirchenkreise, Landkreise und den Kinder- und Jugendförderplan der EKM können Gelder auch beim Gemeindedienst der EKM beantragt werden (www.gemeindedienst-ekm.de/ehrenamt/foerderung).

Teilnehmer-Mappen

Es wird empfohlen, den Teilnehmenden einen Ordner für die Materialien zur Verfügung zu stellen. Gut geeignet sind Ordner für DIN A4-Format mit zwei transparenten Außentaschen zum Einstecken des Deckblattes (Rückenbreite 33 mm, 2-Ring-Mechanik, Niederhalter) – siehe Download-Bereich

T-Shirts

Es können T-Shirts mit dem kileica-Logo, der Aufschrift „Evangelische Jugend“ und auf Wunsch dem Namen des Kirchenkreises bestellt werden. Der Bestellzeitraum beträgt ca. 6-8 Wochen. Die T-Shirts werden in einem Jugendprojekt im Kirchenkreis Haldensleben hergestellt, der Preis pro T-Shirt beträgt ca. 12 €. Bitte wenden Sie sich bei Interesse an das Kinder- und Jugendpfarramt (kijupf@ekmd.de).

Informationsbrief für Eltern und Anmeldeabschnitt

Eine Vorlage dazu finden Sie im Download-Bereich.

Abschluss der kileica-Ausbildung

Nach Beendigung der Ausbildung und absolviertem Praktikum wird der Antrag auf die Ausstellung des Kindergruppen-Leiter-Card gestellt (Formulare im Download-Bereich).

Wir empfehlen eine öffentlichkeitswirksame und wertschätzende Übergabe des Zertifikates, der kileica und ggf. des T-Shirts.

Vergünstigungen im Kirchenkreis

für die kileica-Inhaber sollten geklärt werden. Hinweise dazu finden Sie auf Seite 8 dieser Arbeitshilfe.

Evaluation

Wir würden uns sehr freuen, wenn Sie Ihre Erfahrungen mit der kileica an Ingrid Piontek (Ingrid.Piontek@ekmd.de) senden. In diesem Zusammenhang haben wir die Bitte, dass wir Ihre Erfahrungen an alle bisherigen Multiplikator*innen weiterleiten dürfen.

An dieser Arbeitshilfe haben mitgearbeitet:

Monika Groß
Kirchenkreis Merseburg

Marit Krafcick
Kirchenkreis Eisleben-Sömmerda

Jana Krappe
Kinder- und Jugendpfarramt der EKM

Ingrid Piontek
Pädagogisch-Theologisches Institut der EKM und der Ev. Landeskirche Anhalts

Gernot Quasebarth
Kinder- und Jugendpfarramt der EKM

Michael Seidel
Kirchenkreis Gotha

Anja Teege
Kinder- und Jugendpfarramt der EKM

Einige Anregungen wurden übernommen aus:
Arbeitshilfe für die Ausbildung von Kindergruppenleiterinnen und -leitern
in der Landeskirche Sachsens

