

Thomas Ebinger | Judith Haller | Stephan Sohn

TOOL POOL

180 bewährte und neue
Methoden für die
Konfi- und Jugendarbeit



buch+
musik



In unseren Veröffentlichungen bemühen wir uns, die Inhalte so zu formulieren, dass sie Frauen und Männern gerecht werden, dass sich beide Geschlechter angesprochen fühlen, wo beide gemeint sind, oder dass ein Geschlecht spezifisch genannt wird. Nicht immer gelingt dies auf eine Weise, dass der Text gut lesbar und leicht verständlich bleibt. In diesen Fällen geben wir der Lesbarkeit und Verständlichkeit des Textes den Vorrang. Dies ist ausdrücklich keine Benachteiligung von Frauen oder Männern.

Die Herstellung dieser Arbeitshilfe wurde gefördert aus Mitteln des Kommunalverbandes für Jugend und Soziales Baden-Württemberg (KVJS).

Impressum



© 1. Auflage 2017

buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart
Printed in Germany. All rights reserved.

buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart
www.ejw-buch.de
ISBN Buch 978-3-86687-179-3
ISBN E-Book 978-3-86687-180-9

RPE Religion-Pädagogik-Ethik GmbH, Stuttgart
www.rpe-online.com
ISBN Buch 978-3-938356-65-4

Lektorat: Punkt.Landung, Mirja Wagner, Marburg
Umschlaggestaltung: buch+musik, Heidi Frank, Stuttgart
Gestaltung und Satz: buch+musik, Daniela Buess, Stuttgart
Bildrechte Umschlag und Deckblätter: iStock: coprid,
TimZillion, urfinguss, Vladimirovic, winterling, xxmmxx, Zocha_K
Bildrechte Autorenfotos: privat
Druck und Gesamtherstellung: Kösel GmbH & Co. KG, Altusried-Krugzell

INHALTSVERZEICHNIS

Unter jeder Kategorie werden zunächst die Methoden aufgeführt, die dort ausführlich beschrieben sind. Auf weitere passende Methoden aus anderen Kategorien wird zusätzlich verwiesen.

////// **EINLEITUNG**

Für wen haben wir dieses Buch geschrieben?	10
Was ist eigentlich eine (gute) Methode?	11
Zur Auswahl der Methoden	12
So findest du die passende Methode	15
Wie arbeitet man mit diesem Buch?	16
Unsere Lieblingswerkzeuge	18

////// **DIE METHODEN**

KATEGORIE: KENNENLERNEN	
Alle, die	22
Einfühlungsspiel	23
Finde jemanden, der	24
Mein Name und seine Geschichte	25
Memory-Kennenlernspiel	26
Netzwerk der Gemeinsamkeiten	27
People Bingo	28
Zu dieser Kategorie passt auch	
Bildkartei	55
Escape Game	149
Gruppenbalance	44
Gruppenjonglage	45
Impulskarten	32
Kugellager	62
Satzanfänge vollenden	37
Speeddating	69
Zahlenstrahl	41

KATEGORIE: EINSTIEG	
10 aus 55	30
Bildbetrachtung	31
Impulskarten	32
Mindmapping	34
Position beziehen / Vier-Ecken-Spiel	35
Regel-Spiel	36
Satzanfänge vollenden	37
Schreibgespräch	38
Stummer Impuls	39
Wertepyramide	40
Zahlenstrahl	41

Zu dieser Kategorie passt auch	
Bildkartei	55
Blitzlicht	56
Bodenbilder	77
Dartscheibe	214
Gefühlskarten	217
Gruppenbalance	44
Ja-Nein-Stuhl	205
Kugellager	62
Mein Name und seine Geschichte	25
Memory-Kennenlernspiel	26
Netzwerk der Gemeinsamkeiten	27
Speeddating	69
Stationengespräch	70
Texte eindampfen	143
Verwahl	147

KATEGORIE: **WARM-UP**

Ausbruchversuch	42
Eins, zwei, drei, Konzentration	43
Gruppenbalance	44
Gruppenjonglage	45
Unterschriftensammlung	46
Wäscheklammer-Spiel	47

Zu dieser Kategorie passt auch

Familie Mayer	48
Gefühl zeigen	169
Memory-Kennenlernspiel	26
Ohne Ende schreiben	140
Tanz	183

KATEGORIE: **GRUPPENEINTEILUNG**

Familie Mayer	48
Mit Speck fängt man Mäuse	49
Postkarten-Puzzle	50

KATEGORIE: **GESPRÄCH**

Ampelmethode	52
Bibliolog	54
Bildkartei	55
Blitzlicht	56
Empathieübung	57
Experte als Gast	58
Fishbowl	59
Heißer Stuhl	60
Kartenabfrage	61
Kugellager	62
Placemat	63
Post-it®-Fragen	65
Pro- und Kontralisten	66
Schlimmer geht es immer noch	67
Speeddating	69
Stationengespräch	70
Theologisieren	71
Think-Pair-Share	73

Zu dieser Kategorie passt auch

10 aus 55	30
Bibel teilen	134
Interviews führen	130
Ja-Nein-Rätsel	204
Memory-Kennenlernspiel	26
Plakat gestalten	142
Position beziehen / Vier-Ecken-Spiel	35

Schreibgespräch	38
Social Media Wall	190
Streichholzreflexion	219
Umriss	113
Verswahl	147
Zeuge, Zweifler und ich?	115

KATEGORIE: **KREATIV**

Bildnerisches Gestalten	76
Bodenbilder	77
Fußspuren	78
Graffiti malen	79
In Bilder hineinschlüpfen	80
Inszenierte Fotografie	81
Inszenierte Miniatur-Fotografie	82
Kisten bauen	83
Kokosnuss-Anhänger	84
Kreuzweg gestalten	85
Lightpainting	86
Mobile	88
Paracord-Armband	89
Scherenschnitt	90
Schminken	91
Skulpturenbau	92
Stuhl gestalten	93
Tape Art	94
Werbeplakat gestalten	95
Zuckerkreiden-Malerei	96

Zu dieser Kategorie passt auch

Bildergeschichte	135
Collage	224
Escape Game	149
Fotostory	187
Freeze and go! Kurzfilme mit Methode	197
Kerzen gestalten	105
Kreuzmosaik	106
Landart	131
Lernstationen bauen	161
Minecraft/Minetest	189
Mission possible	109
Stationengottesdienst	112
Stop-Motion-Video	191
(Vor)angespielt	201

KATEGORIE: **SPIRITUALITÄT**

Andacht/Liturgie	98
Biografiearbeit	99
Gebetsbox	100
Gebetsmeditation	101
Gebetswand	102
Gegenstandsandacht	103
Hindurchfließender Segen	104
Kerzen gestalten	105
Kreuzmosaik	106
Kreuzsegen	107
Labyrinth	108
Mission possible	109
Perlenband für das Gebet	110
Pilgerschritt	111
Stationengottesdienst	112
Umriss	113
Werkstattgottesdienst	114
Zeuge, Zweifler und ich?	115

Zu dieser Kategorie passt auch

10 aus 55	30
Fantasiereise	168
Satzanfänge vollenden	37
Solo	162
Stille	174
Textschlange	145
Wertepyramide	40

KATEGORIE: **SPIEL**

Extrem-Erklären	117
Ideenwettbewerb	118
Planspiel	120
Roboterspiel	121
Strippen ziehen	122
Ultimatums spiel	123
Wasserbombenvolleyball	124

Zu dieser Kategorie passt auch

Ausbruchversuch	42
Bibelfußball	202
Blind sein	166
Die Jagd auf den Unbekannten	126
Die Werwölfe von Dusterwald®	148
Einfühlungsspiel	23
Elektrischer Draht	167
Escape Game	149
Flussüberquerung	158
Gruppenjonglage	45

Händisch auswendig lernen	211
Ja-Nein-Stuhl	205
Karaoke	178
Minecraft/Minetest	189
People Bingo	28
Postkarten-Puzzle	50
Regel-Spiel	36
Sängerwettbewerb	181
Schlimmer geht es immer noch	67
Stühle balancieren	152
Tauschspiel	133
Texte um die Wette lesen	144
Unterschriftensammlung	46
Wäscheklammer-Spiel	47
Was singst du?	206
Wege auf dem A zurücklegen	165
Wörter raten mit Hindernissen	208

KATEGORIE: **OUTDOOR/UNTERWEGS**

Die Jagd auf den Unbekannten	126
Exkursion	127
Fotosafari	128
Gemeindepraktikum	129
Interviews führen	130
Landart	131
Projekt	132
Tauschspiel	133

Zu dieser Kategorie passt auch

Actionbound	184
Geocaching	159
Kreuzweg gestalten	85
Labyrinth	108
Solo	162
Wasserbombenvolleyball	124
Wege auf dem A zurücklegen	165

KATEGORIE: **TEXT**

Bibel teilen	134
Bildergeschichte	135
Briefdialog mit der Gemeinde	136
Elfchen	137
Fünf-Finger-Methode	138
Geschichte vorlesen	139
Ohne Ende schreiben	140
Origami-Methode	141
Plakat gestalten	142
Texte eindampfen	143
Texte um die Wette lesen	144
Textschlange	145

Västeras-Methode	146
Verswahl	147

Zu dieser Kategorie passt auch

Antworten geben	194
Bibelfußball	202
Brief an mich selbst	223
Dilemma?! Und jetzt?	195
Kollaborativ-Texten	188
Pro- und Kontralisten	66
Rap	180
Think-Pair-Share	73
Wortwolken/Bibelclouds	192

KATEGORIE: GRUPPENDYNAMIK

Die Werwölfe von Dusterwald®	148
Escape Game	149
Rakete	150
Steine der Herrschaft	151
Stühle balancieren	152
Unser Vertrag(en)	153
Woche gemeinsamen Lebens.....	154

Zu dieser Kategorie passt auch

Die Jagd auf den Unbekannten	126
Eine-Welt-Essen	156
Eins, zwei, drei, Konzentration	43
Flussüberquerung	158
Gala-Abend	225
Gefühlskarten	217
Speeddating	69
Strippen ziehen	122
Wege auf dem A zurücklegen	165

KATEGORIE: ERLEBNISPÄDAGOGIK

Eine-Welt-Essen	156
Flussüberquerung	158
Geocaching	159
Gordischer Knoten	160
Lernstationen bauen	161
Solo	162
Vertrauenslauf –	
Schilfmeerdurchquerung	163
Wege auf dem A zurücklegen	165

Zu dieser Kategorie passt auch

Actionbound	184
Blind sein	166
Elektrischer Draht	167
Getragen sein	170

Inszeniertes Essen	171
Landart	131

KATEGORIE: INKLUSIV/BASAL

Blind sein	166
Elektrischer Draht	167
Fantasiereise	168
Gefühl zeigen	169
Getragen sein	170
Inszeniertes Essen	171
Lebendes Pendel	172
Lernstraße	173
Stille	174

Zu dieser Kategorie passt auch

Impulskarten	32
Landart	131
Rakete	150

KATEGORIE: MUSIK

Body Percussion	176
Boomwhackers®	177
Karaoke	178
Popsong bearbeiten	179
Rap	180
Sängerwettbewerb	181
Songtext neu dichten	182
Tanz	183

Zu dieser Kategorie passt auch

Pilgerschritt	111
Was singst du?	206

KATEGORIE: COMPUTER

Actionbound	184
Film drehen	185
Fotostory	187
Kollaborativ-Texten	188
Minecraft/Minetest	189
Social Media Wall	190
Stop-Motion-Video	191
Wortwolken/Bibelclouds	192

Zu dieser Kategorie passt auch

Auswendiglernen mit verschwindendem	
Text	210
Mindmapping	34

KATEGORIE: **THEATER**

Antworten geben	194
Dilemma?! Und jetzt?	195
Doppeln	196
Freeze and go! Kurzfilme mit Methode	197
Rollenspiel	199
Standbilder bauen	200
(Vor)angespült	201

Zu dieser Kategorie passt auch

Film drehen	185
Fotostory	187
Gefühl zeigen	169

KATEGORIE: **QUIZ**

Bibelfußball	202
Ja-Nein-Rätsel	204
Ja-Nein-Stuhl	205
Was singst du?	206
Wer gewinnt die Million?	207
Wörter raten mit Hindernissen	208

KATEGORIE: **AUSWENDIGLERNEN**

Auswendiglernen mit verschwindendem Text	210
Händisch auswendig lernen	211
Speakers Corner	212

Zu dieser Kategorie passt auch

Rap	180
-----------	-----

KATEGORIE: **FEEDBACK**

Dartscheibe	214
Daumenfeedback	216
Gefühlskarten	217
Ich räume meinen Computer auf	218
Streichholzreflexion	219
Summograph	220
Wasserreflexion	221

Zu dieser Kategorie passt auch

Blitzlicht	56
Impulskarten	32
Schreibgespräch	38
Speeddating	69
Zahlenstrahl	41

KATEGORIE: **ABSCHLUSS**

Abschiedskette	222
Brief an mich selbst	223
Collage	224
Gala-Abend	225
I like!	226

Zu dieser Kategorie passt auch

Blitzlicht	56
Bodenbilder	77
Daumenfeedback	216
Gefühlskarten	217
Hindurchfließender Segen	104
Kreuzsegen	107
Landart	131
Mindmapping	34
Speeddating	69
Stationengespräch	70
Zahlenstrahl	41

ANHANG

Literaturempfehlungen	230
Methodenregister nach Themen	232
Die Autorin und die Autoren	253

Wie arbeitet man mit diesem Buch?

Schon der große Philosoph Aristoteles hat seine methodischen Schriften als „Organon“ bezeichnet und nicht als Methodensammlung. „Organon“ heißt auf deutsch „Werkzeug“ und auf englisch „tool“.

Unser Tool-Pool ist eine Art Schaufenster für Werkzeuge. Nicht jedes brauche ich, aber mit dem falschen Werkzeug komme ich nicht weit. Und auch, wenn das Werkzeug keine Profiqualität hat und der Akkuschauber sofort den Geist aufgibt, wenn das Holz härter ist als gedacht, komme ich nicht weit.

Dieses Buch soll also dazu dienen, die eigenen Werkzeuge zu schärfen und neu zu justieren. Dafür ist der Abschnitt **„Variante“** bei vielen Methoden gedacht. Er soll dabei helfen, das eigene Methodenrepertoire zu erweitern. Dafür hilft es, einmal eine ehrliche Bestandsaufnahme zu machen. Welche Methoden habe ich im vergangenen Jahr tatsächlich eingesetzt? Die meisten Leute haben viele Kochbücher mit hunderten Rezepten im Regal. Trotzdem setzen sie im Alltag vielleicht fünfzehn bis zwanzig davon ein. Für den Anfang ist es gar nicht schlecht, zwanzig Methoden zu haben, die man sicher und variabel beherrscht. Wenn dieses Buch dazu führt, dass zehn oder fünfzehn neue Methoden in den Koffer kommen – super! Markiere doch einfach mal alle, die du draufhast, und alle, die du gern ausprobieren möchtest.

Wenn man eine neue Methode ausprobiert, sollte man nicht zu ungeduldig sein. Oft braucht man zwei bis drei Versuche, bis man alles im Griff hat. Hier können die **„Anwendungsbeispiele“** eine Idee geben. Auch jede Gruppe muss eine Methode lernen. Und nicht jede Methode ist für jede Gruppe geeignet. Das haben wir versucht mit den drei Stufen bei **„Anspruch für die Gruppe“** anzudeuten. Es gibt Gruppen, die sehr motiviert sind und selbstständig arbeiten können und wollen, mit denen gehen auch „schwere“ Methoden. Bei anderen sollte man es mit „leicht“ oder „mittel“ versuchen. Auch die eigene Erfahrung spielt eine Rolle. Wenn mich noch jeder Störungsversuch des Spaßvogels aus der Bahn wirft, sollte ich mit den Methoden anfangen, bei denen wir den **„Anspruch für die Leitung“** als „leicht“ eingeschätzt haben, und ich darf mich nicht wundern, wenn es bei den schwerer anzuleitenden Methoden nicht beim ersten Mal klappt.

Obwohl dies ein Buch für die Konfi- und Jugendarbeit ist, sind manche Methoden auch bereits für jüngere Teilnehmende geeignet. Hier ist die **„Altersangabe“** dann mit „ab 6“ angegeben.

Die Angaben zum **„Zeitaufwand“** und **„Aufwand“** sind Erfahrungswerte und sollen eine grobe Richtlinie geben, damit man die eigene Gruppenstunde besser planen kann. Ebenso geben die Angaben zur **„Gruppengröße“** und **„Sozialform“** einen Hinweis, ob die Methode für die eigene Gruppe und das Ziel geeignet ist.

Wir haben uns große Mühe gegeben, Ordnung in den Werkzeugkasten zu bringen. Aber oft passt ein Werkzeug in mehrere Schubladen (**„Kategorien“**). Wir haben das so gelöst, dass es immer eine Hauptkategorie gibt, in der die Methode vollständig beschrieben wird. Bei den anderen Kategorien gibt es einen Verweis. Auch die **„Themen“** bieten eine Orientierung für die Einordnung einer Methode.

KATEGORIE: KENNENLERNEN

Alle, die ...

Ein Spiel zum Kennenlernen im Kreis, bei dem Gemeinsamkeiten in der Gruppe deutlich werden.

Kategorie: Kennenlernen

Thema: Freundschaft

Zeitaufwand: 10 Minuten

Gruppengröße: 10–20, 20+

Alter: ab 6

Anspruch für die Leitung: 1

Anspruch für die Gruppe: 1

Aufwand: 1

Sozialform: Plenum

Material: Beispielfragen als Kartensatz (siehe Downloads zum Buch)

Beschreibung

Alle, bis auf eine Person, sitzen im Stuhlkreis. Diese benennt nach dem Schema „Alle, die ...“ Personen, die anschließend den Platz wechseln müssen. Dabei versucht der Frager / die Fragerin einen Platz zu ergattern. Wer übrig bleibt, stellt die nächste Frage. Wenn die Ideen ausgehen, kann man auch Beispielfragen ziehen. Bei bestimmten Fragen kann man sich auch vorführen lassen, ob jemand das wirklich kann, z. B. einen Handstand.

Variante

Durch thematisch zugespitzte Fragekärtchen lässt sich das Spiel auch gezielt zum Einstieg in ein Thema verwenden. Bei Gruppen, die sich schon besser kennen, können auch sehr persönliche Fragen gestellt werden, z. B. „Alle, die schon einmal unglücklich verliebt waren ...“. Dann kann sich jeweils eine kurze Gesprächsrunde anschließen.

Anwendungsbeispiel

Für alle Gelegenheiten anwendbar.

Bildkartei

siehe Kategorie Gespräch, S. 55

Einfühlungsspiel

Mit Ja-/Nein-Karten wird eingeschätzt, wie eine andere Person eine persönliche Frage beantwortet.

Kategorie: Kennenlernen, Spiel

Thema: Gemeinde, Identität, Vertrauen

Zeitaufwand: 30 Minuten

Gruppengröße: bis 10, 10–20

Alter: ab 12

Anspruch für die Leitung: 1 | **Anspruch für die Gruppe:** 2

Aufwand: 1

Sozialform: Plenum

Material: vorbereitete Fragen, Ja-/Nein-Karten für alle Mitspielenden

Beschreibung

Reihum wird jeder Person eine Frage laut gestellt. Sie muss diese beantworten, indem sie eine ihrer Karten verdeckt vor sich legt. Die anderen müssen einschätzen, wie diese Person die Frage beantworten wird und ebenso die entsprechende Karte wählen. Anschließend wird das Geheimnis gelüftet. Die befragte Person kann ihre Antwort kurz erläutern. Wichtig ist der Hinweis, dass es bei der Antwort auch um eine Tendenz gehen kann.

Eigentlich geht es beim Spiel um Empathie, aber es kann den Reiz erhöhen, nebenher die Punkte mitzuzählen.

Die Methode basiert auf dem Prinzip des Spiels „Empathiespiel®“ von Hermann Nicklas.

Variante

Die Gruppenleitenden stellen sich den Fragen, die die Gruppe spontan an sie hat.

Anwendungsbeispiel

Fragen zu den Themenkreisen Alter / Sterben / Tod, Beziehungen, Glück und Religion: www.ekpyrosis.de/?p=7 (letzter Zugriff am 31.8.2016).

Escape Game

siehe Kategorie Gruppendynamik, S. 149

KATEGORIE: GRUPPENEINTEILUNG

Familie Mayer

Dynamische Methode der Gruppenzuteilung.

Kategorie: Gruppeneinteilung, Warm-up

Thema: Alle Themen

Zeitaufwand: 8 Minuten

Gruppengröße: 10–20, 20+

Alter: ab 6

Anspruch für die Leitung: 1 | **Anspruch für die Gruppe:** 1

Aufwand: 1

Sozialform: Partnerarbeit

Material: verschiedene Zettel mit Namen, Preis

Beschreibung

Diese Methode eignet sich besonders, um Bewegung in eine Gruppenfindungsphase zu bringen. Die acht verschiedenen Schreibvarianten des Namens „Meier“ werden auf Zettel geschrieben: Familie Maier, Familie Meier, Familie Mayer, Familie Meyer, Familie Mair, Familie Meir, Familie Mayr, Familie Meyr (der Gruppengröße anpassen). Die Jugendlichen ziehen jeweils einen zusammengefalteten Zettel. Bevor sie diesen öffnen und lesen, erhalten sie die Aufgabe, ihre jeweiligen Familienmitglieder schnellstmöglich zu finden. Die Gewinnerfamilie könnte auch einen kleinen Preis erhalten. Die Jugendlichen sollen nach dem Öffnen ihreszettels den darauf befindlichen Namen rufen. Es wird zunächst ein großes und lautes Durcheinander geben, dann entwickeln sich aber schnell diverse Familienfindungsstrategien.

Variante

Diese Methode kann mit anderen Namen beliebig abgewandelt werden (z. B. Schmidt). Eine weitere Variante wären Zettel mit Tiernamen. Die Jugendlichen müssen durch das Nachahmen der charakteristischen Tierlaute ihr Rudel finden.

Anwendungsbeispiel

Für jede Gelegenheit anwendbar.

Mit Speck fängt man Mäuse

Die Wahl einer Süßigkeit führt zur Gruppenfindung.

Kategorie: Gruppeneinteilung

Thema: Alle Themen

Zeitaufwand: 5 Minuten

Gruppengröße: bis 10, 10–20, 20+ | **Alter:** ab 6

Anspruch für die Leitung: 1 | **Anspruch für die Gruppe:** 1 | **Aufwand:** 1

Sozialform: Plenum

Material: verschiedene Süßigkeiten, Döschen

Beschreibung

Eine schnelle und zuckersüße Gruppeneinteilungsmethode. Die Teilnehmenden werden aufgefordert, sich eine Süßigkeit aus einem Korb zu nehmen. Wichtig ist dabei, dass die Anzahl der Süßigkeiten der gewünschten Gruppengröße entspricht (z. B. zehn Teilnehmende, je fünf Zweierteams, d. h. zwei identische Süßigkeiten). Danach bilden die Teilnehmenden mit derselben Süßigkeit ein Team. Gekostet werden darf die Süßigkeit natürlich auch.

Variante

Die jeweiligen Süßigkeiten können auch in „Hülsen“ wie alten Filmdöschen, Überraschungseierbehältnissen usw. versteckt werden. Dann ist der Vermischungseffekt wahrscheinlich höher.

Anwendungsbeispiel

Für jede Gelegenheit anwendbar.

Bildergeschichte

siehe Kategorie Text, S. 135

Bildnerisches Gestalten

Mit Ton oder Knete plastisch gestalten.

Kategorie: Kreativ

Thema: Alle Themen

Zeitaufwand: 90 Minuten

Gruppengröße: bis 10, 10–20

Alter: ab 6

Anspruch für die Leitung: 2

Anspruch für die Gruppe: 2

Aufwand: 3

Sozialform: Einzelarbeit, Partnerarbeit, Gruppenarbeit

Material: Ton, Knete, Gips, Pappmaché, Salzteig, Modellierwerkzeuge, Unterlagen/
Bretter als Arbeitsfläche, Digitalkamera

Beschreibung

Die Räume, in denen modelliert wird, müssen gut vorbereitet sein, die Tische sind abgedeckt, das Werkzeug liegt bereit.

Die billigste Modelliermasse ist Ton, den es in verschiedenen Farben gibt, allerdings ist Ton brüchig, wenn er nicht gebrannt wird (Kunstwerke fotografieren).

Am besten modelliert jeder/jede einzeln, notfalls sind auch Gruppen von drei bis vier Personen möglich. Ein Brett als Unterlage erleichtert den Transport und die Aufbewahrung. Es kann hilfreich sein, vorher Skizzen anfertigen zu lassen, dann dauert es nicht so lange, bis das Kunstwerk erstellt ist.

Anwendungsbeispiel

Thema Abendmahl: Man kann mit Jugendlichen gut Abendmahlskelche und -geräte töpfern, die dann für die gemeinsame Abendmahlsfeier verwendet werden.

Thema Schöpfung: Gott formte den Menschen, als sein Ebenbild, aus Ton.

Bodenbilder

Visualisierung von Thematiken und Gefühlen durch kreative Legetechniken.

Kategorie: Abschluss, Einstieg, Kreativ

Thema: Alle Themen

Zeitaufwand: 20 Minuten

Gruppengröße: bis 10, 10–20, 20+ | **Alter:** ab 6

Anspruch für die Leitung: 2 | **Anspruch für die Gruppe:** 2 | **Aufwand:** 2

Sozialform: Einzelarbeit, Partnerarbeit, Gruppenarbeit, Plenum

Material: Tücher, Naturmaterialien, Glassteine, Figuren, Kerzen, Musik, Abspielgerät, Kommentarkärtchen, Digitalkamera

Beschreibung

Grundsätzlich kann ein Bodenbild zu allen möglichen Thematiken erarbeitet werden. Es gibt vier Phasen. In der Hinführungsphase wird die Aufgabenstellung vorgegeben und die Jugendlichen können sich einstimmen (z. B. mit leiser Hintergrundmusik). In der Materialphase machen sich die Jugendlichen mit den Materialien vertraut. In der Bauphase werden die Bodenbilder in Einzel-, Paar- oder Kleingruppen erstellt. Anschließend folgt ein Museumsgang, sodass die Jugendlichen die Bodenbilder der anderen betrachten können. Sie haben die Gelegenheit, Eigenheiten der entstandenen Bilder mit Symbolkärtchen zu kommentieren. Danach kann eine inhaltlich vertiefende Phase folgen. Es empfiehlt sich, die Bilder zu fotografieren. (Beispiel: www.bit.ly/2bmiKq6, letzter Zugriff am 31.8.2016.)

Anwendungsbeispiel

Die entstandenen Fotos der Bilder eignen sich z. B. für eine Ausstellung, die die Jugendlichen organisieren. Auch wäre es möglich, dass sie „Führungen“ für die Gemeinde anbieten.

Mögliche Themen könnten sein: Gott, Vaterunser, Psalmen, Identität, Träume, Ideale.

Collage

siehe Kategorie Abschluss, S. 224

Escape Game

siehe Kategorie Gruppendynamik, S. 149