

Ideen zur Gestaltung des Rahmenprogramms

Hindernisparcours

Die Jugendlichen müssen von der einen Seite des Spielfelds zur anderen Seite. Dazwischen befindet sich ein Hindernisparcours. Ihre Aufgabe ist es, jeweils zu zweit möglichst schnell auf die Zielseite zu kommen. Dabei dürfen die Hindernisse gerne so sein, dass sie sich gegenseitig helfen müssen.

Bezug zum Thema: Mit anderen Welten zu connecten, kann Hindernisse mit sich bringen, lohnt sich aber, auch zu zweit.

Signs

Alle sitzen im Kreis. Jede/r hat ein individuelles Zeichen (z.B. winken, Zunge rausstrecken etc.), die Zeichen werden reihum vorgemacht. Eine Person „hat“ das Zeichen immer und kann es weitergeben. Zum Annehmen macht man zuerst sein eigenes Zeichen und dann zum Weitergeben das einer anderen Person, die als nächstes dran ist. Eine Person steht in der Mitte, zählt am Anfang mit geschlossenen Augen bis 10 und muss dann herausfinden, wo das Zeichen ist, während es andauernd weitergegeben wird. Sobald die Person in der Mitte auf die Person gezeigt hat, die tatsächlich gerade das Zeichen hat, muss diese als nächstes in die Mitte.

Bezug zum Thema: Es ist oft schwer, in einer fremden Gruppe herauszufinden, was die Sprache ist. Wie kann man da nicht ausschließend, sondern verbindend sein?

Therapie

Ein oder zwei Personen („Therapeuten“) verlassen den Raum. Die anderen beraten, welche „Krankheit“ sie als Gruppe haben (z.B.: immer, wenn ein bestimmtes Wort fällt, klatschen; immer so antworten, wie es der linke Nachbar tun würde etc.). Dann kommen die Therapeuten wieder herein und müssen durch Fragen an Einzelpersonen die Krankheit herausfinden.

Bezug zum Thema: siehe „Signs“.

Kontakt

1. Runde: Man sitzt im Kreis. Auf Kommando einer Person schauen alle nach unten. Auf ein erneutes Kommando hin, schauen sie wieder nach oben und blicken gezielt eine bestimmte Person an (niemals zweimal hintereinander dieselbe). Wenn sich zwei Personen gegenseitig anblicken, sind beide raus. Das wird so lange wiederholt, bis nur noch ein oder zwei Personen übrig sind.

2. Runde: Das gleiche Spiel nur mit einer Änderung: man ist raus, wenn man eine Person anschaut, die einen selbst nicht anschaut.

Bezug zum Thema: Bei Runde 2 wird das Spiel sehr viel schwerer und der Spielfluss ist nicht mehr zu spüren. Es ist viel schwerer zu verbinden, als sich abzugrenzen.

Gemeinsames Zählen

Man versucht gemeinsam durchzuzählen. Man darf sich aber nicht absprechen, nicht reihum zählen, niemand darf mehrere Zahlen sagen und zwei Leute dürfen nicht die gleiche Zahl sagen. Bei Verstoß gegen die Regeln wird von vorne begonnen.

Bezug zum Thema: Es ist wichtig, sensibel auf die anderen zu achten. Außerdem schämt man sich, wenn man in der Gruppe etwas falsch macht. Hier wird Fehlerfreundlichkeit geübt.