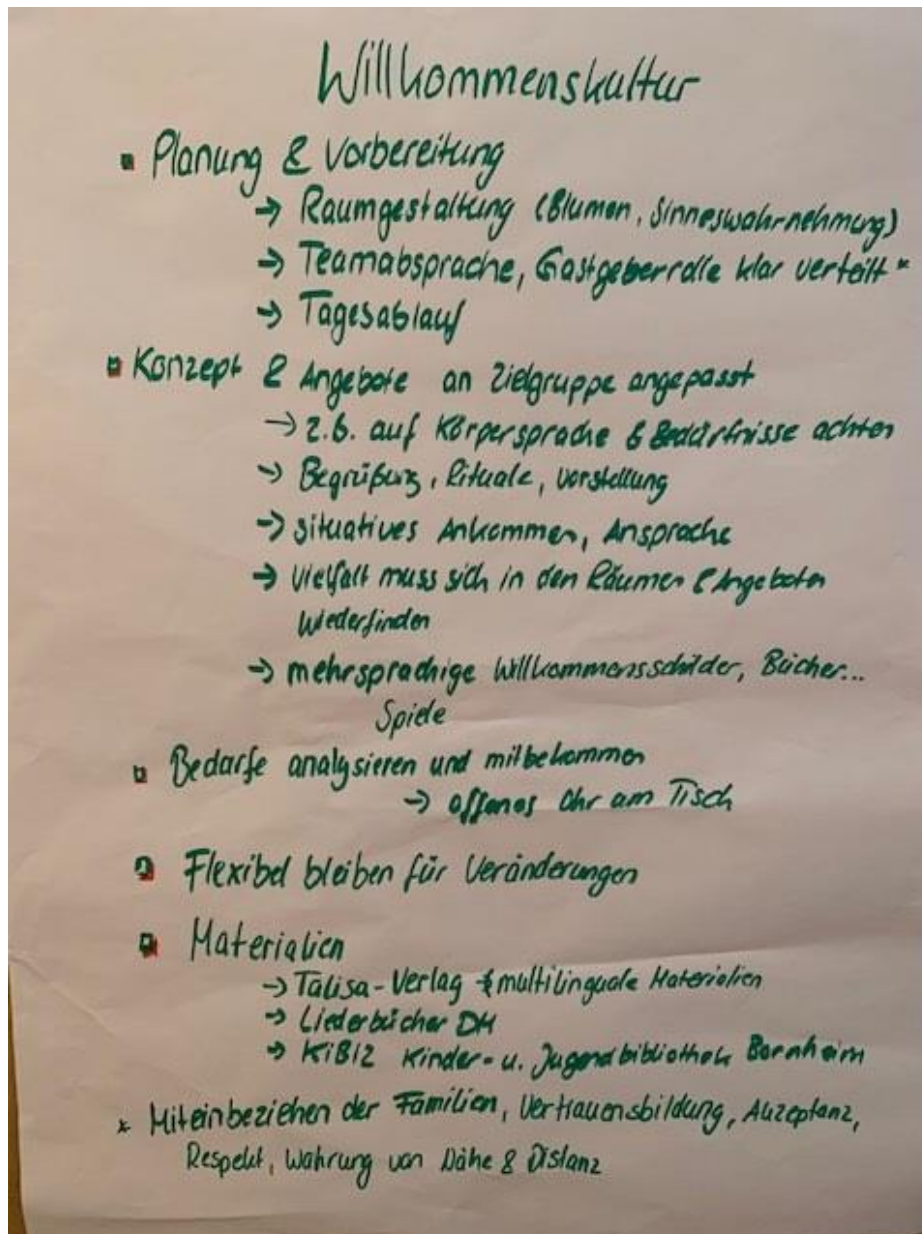


Dokumentation des AHF-Qualifizierungsmoduls „Methodenkoffer zur Planung und Durchführung von Angeboten in Familienzentren“, 02.07.22

Einstiegsphase/ Kennenlernen



Methoden:

1. Raumerkundung

Die Teilnehmer*innen bewegen sich nach Anweisung der Kursleitung quer durch den Raum. Zunächst: ganz für sich bleiben, den Boden unter den Füßen spüren, wie ist mein aktuelles Schrittempo? Langsam oder schnell? Alle werden aufgefordert, sehr schnell durch den Raum zu gehen und dann ganz langsam und gemächlich. Nun wird

der Raum genauer inspiziert. Was gibt es in den Ecken zu sehen? Welche Details entdecke ich, die mir vorher noch gar nicht aufgefallen sind? Nun werden auch die anderen Teilnehmer*innen in Augenschein genommen und im Vorbeigehen begrüßt. Dann nimmt jede/jeder wieder seinen Platz im Kreis ein.

2. Namensspiel

Nach der Reihe sagt jede/jeder, wie er/sie heißt und was sie/ er gerne macht, verbunden mit einer Geste (z.B. „Ich heiße Stephan und spiele gerne Gitarre“, dabei führen die Hände und Arme die Bewegung des Gitarre Spielens aus). Der/die nächste in der Reihe wiederholt (ähnlich wie „Ich packe meinen Koffer“) das bereits Gesagte („Das ist Stephan und er spielt gerne Gitarre“ + entsprechende Geste) und fügt den eigenen Namen und ein eigenes Hobby hinzu (z.B. „Ich heiße Anett und koche gerne“, dabei rühren die Hände in einem imaginären Topf“) usw.

3. Lebendige Statistik

Bei dieser Methode (auch: Aufstellung, soziometrische Aufstellung) positionieren sich die Teilnehmer*innen als Antwort auf eine Frage oder Aussage im Raum.

Ziel:

- kennenlernen und verorten in einer Gruppe
- unterschiedliche Ausgangspunkte, Erfahrungen, (Teil-)Gruppierungen etc. visualisieren
- Gemeinsamkeiten und Unterschiede zum Ausdruck bringen
- Vorwissen, Meinungen etc. abfragen

Durchführung: Zu Beginn werden die Teilnehmenden (TN) gebeten, aufzustehen und sich nach Aufruf des jeweiligen Kriteriums entsprechend im Raum zu positionieren (Cluster, Zeitstrahl etc.).

Beispiele:

- Wann bin ich heute aufgestanden? Von wo komme ich heute Morgen her?
- Wo wohne ich? Wo bin ich aufgewachsen?

- Wie viele Geschwister habe ich?
- Woher komme ich beruflich (Studienfach und -abschluss, Berufsausbildung)?
- inhaltliche Interessen und Meinungen

Bei der Auswahl der Fragen ist zu berücksichtigen, dass es sich in jedem Fall um nicht-diskriminierende Fragen handelt, bei denen keine*r der Beteiligten befürchten muss, gegen den eigenen Willen "geoutet" zu werden (dies ist zu bedenken bei Fragen nach Alter, Konsumgewohnheiten, Familienverhältnissen, ethischen Fragen etc.).

4. Murmelgruppen

Die TN finden sich zu Kleingruppen zusammen (maximal 6 Personen) und tauschen sich 5 Minuten zu einer Frage/einem Thema aus. Nach 5 Minuten mischen sich die Gruppen neu, eine neue Frage wird gestellt. Dies wird so lange fortgesetzt, bis in etwa alle TN mal mit allen in einer Gruppe waren.

Wichtig: Die Fragen sollten offen und positiv formuliert sein und zum Austausch anregen, z.B. Was begeistert mich an meiner Arbeit? Was wollte ich immer schon mal machen? Was ist meine größte Stärke und was mein unterschätztes Talent?

5. Kreis zu Fähigkeiten

Die TN stehen im Kreis, die Leitung stellt Fragen und alle, die sich angesprochen fühlen, treten einen Schritt nach vorne. Bei Bedarf kann sich ein dabei auch ein kurzer Austausch entwickeln. Auch die TN können Fragen stellen, die sie interessieren.

Beispiele:

1. Wer von euch hat ein Haustier?
2. Wer war schon auf einem anderen Kontinent?
3. Wer von euch ist Frühaufsteher?

Diversity Phase/ Mittelteil:

② Gruppenphase Mittelteil (offenes Treff)

typische Themen:

- ▷ es wird persönlicher / Vertiefung
- ▷ Zeit für Themen der Teilnehmer*innen
- ▷ Beziehungsthema, Lebensfragen

Aufgaben der Leitung:

- ▷ Moderation, Impulse geben
- ▷ Begleitung
- ▷ Wertschätzen der Umgang mit allen Formen von Beteiligung
- ▷ Lotsenfunktion / Brücken bauen Teilnehmer untereinander & zum Netzwerk
- ▷ Plan B für Gesprächslücken
→ Thema / Gesprächsimpuls ...

Methoden:

- ▷ Infotisch (Flyer etc.)
- ▷ bekannte Spiele (Stadt-Land-Fluss, bewegtes Brettspiel)
- ▷ world café → verschiedene Fragen / Thema auf Flipchart im Raum verteilt (von Tisch zu Tisch), Aufgabe schreiben
Grundlage für Austausch in Großgruppe
- ▷ Bildkartieren
- ▷ Gesprächsanlasskarten

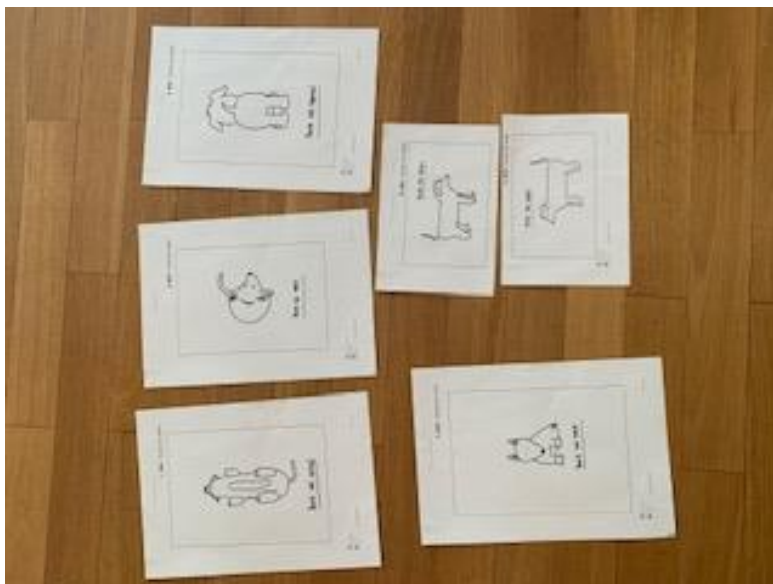
Methoden:

1. Zeichne einen Hund!

Jeder TN erhält einen Stift und ein Blatt Papier und die Aufgabenstellung, einen Hund zu zeichnen.

Anschließend werden die Zeichnungen verglichen – wer hat einen Hund von oben/unten, von der Seite, von hinten oder von vorne gemalt? Die meisten Menschen malen Hunde von der linken Seite.

Daraus kann sich ein spannendes Gespräch entwickeln. Wir Menschen sind alle in Bezug auf so viele Dinge (Erziehung, Erwartungen etc.) geprägt, aber es gibt kein schwarz und weiß, kein richtig oder falsch. Es ist alles eine Frage der Perspektive!





2. Dialogspaziergang

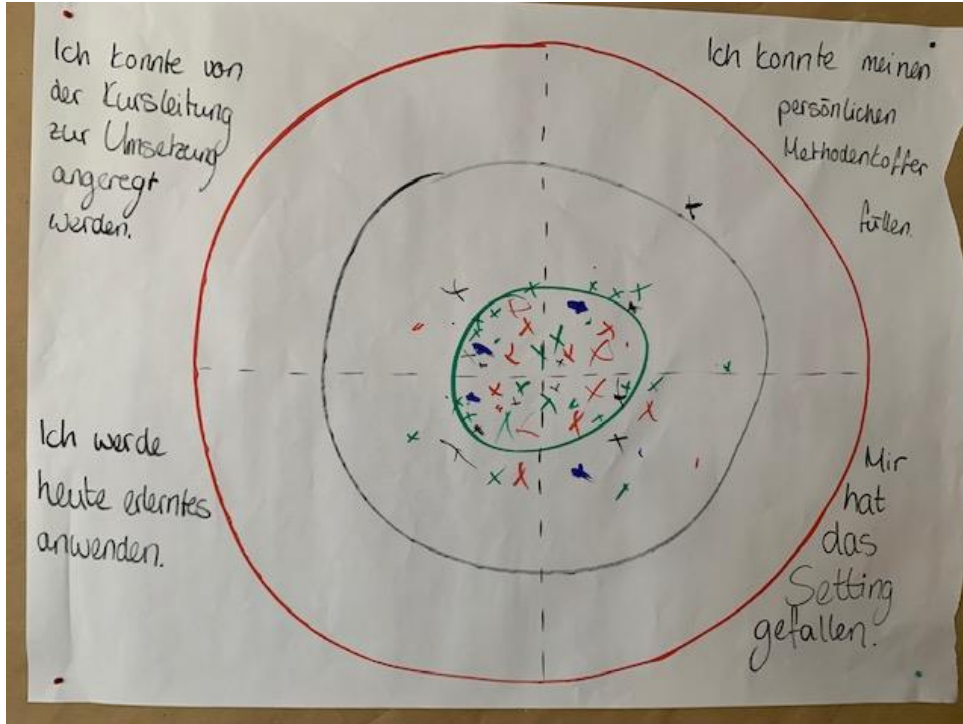
Die TN sollen sich in Zweiergruppen zusammenfinden und sich gemeinsam auf einen Spaziergang begeben. Die Leitung gibt den Paaren eine Frage mit (z.B. Was beschäftigt dich momentan am meisten? Oder: Was begeistert dich?). Der Spaziergang umfasst 30 Minuten, von denen zuerst der/die erste 10 Minuten erzählt, der/die andere hört zu, dann ist der/die zweite dran und die letzten 10 Minuten findet ein Dialog statt.

Wichtig: In den Zeiten, in denen nur eine/r spricht, hört der/die andere einfach nur zu, ohne Unterbrechung, Zustimmung oder auch nur die geringste Reaktion (z.B. „Hhmm“ oder bestätigendes Nicken).

Anschließend schildern die TN ihre Wahrnehmungen, Beobachtungen, Gefühle etc. in der Gruppe. Ist das „Nur zuhören“ schwergefallen? Gab es Irritationen? War es eventuell sogar leichter zu erzählen? Waren die Gesprächspausen unangenehm oder angenehm?

Methode:

Zielscheibenlauf:



Methoden für Zwischendurch/Warm-ups

1. Samurai

Es müssen zwei gleichgroße Gruppen gebildet werden. In diesen Gruppen muss untereinander abgesprochen werden, welche Figur zum Einsatz kommt. Die drei Figuren sind 1. Samurai; 2. Tiger; 3. altes Mütterchen.

Spielprinzip ist: der Samurai schlägt den Tiger mit seinem Schwert, der Tiger frisst das alte Mütterchen, das alte Mütterchen erschreckt den Samurai zu Tode. (Prinzip von Schnick, Schnack, Schnuck). Die Figuren werden pantomimisch dargestellt: der Samurai erhebt mit beiden Händen das Schwert und gibt einen Angriffslaut von sich; der Tiger erhebt beide Arme wie Tatzen und gibt ein Tigerrollen von sich; das alte Mütterchen bewegt den Zeigefinger und macht Schnalzgeräusche. Das Spiel wird dreimal durchgeführt, Sieger ist die Mannschaft, die öfter überlegen war.

2. Zählen

Es werden Zweiergruppen gebildet. Jede Gruppe zählt abwechselnd bis 3, erst wird die 1 durch Klatschen ersetzt, später die 2 durch auf die Oberschenkel klopfen und schließlich die 3 durch einmal um sich selbst drehen.

