

# PROJEKT LEBENSPLANUNG

EIN „REISEBERICHT“



Hannover

# PROJEKT LEBENSPLANUNG

## INHALT

Vorwort	3
1. Einleitung	5
2. Die Methoden	6
3. Die Struktur des Projekts	7
4. Der Anfang	8
5. 6. Die Module	9
5.1.–5.9. 1. Jahr	
6.1.–6.8. 2. Jahr	
7. Perspektiven – Nachhaltigkeit	22
8. Die Moderatoren und Moderatorinnen	23



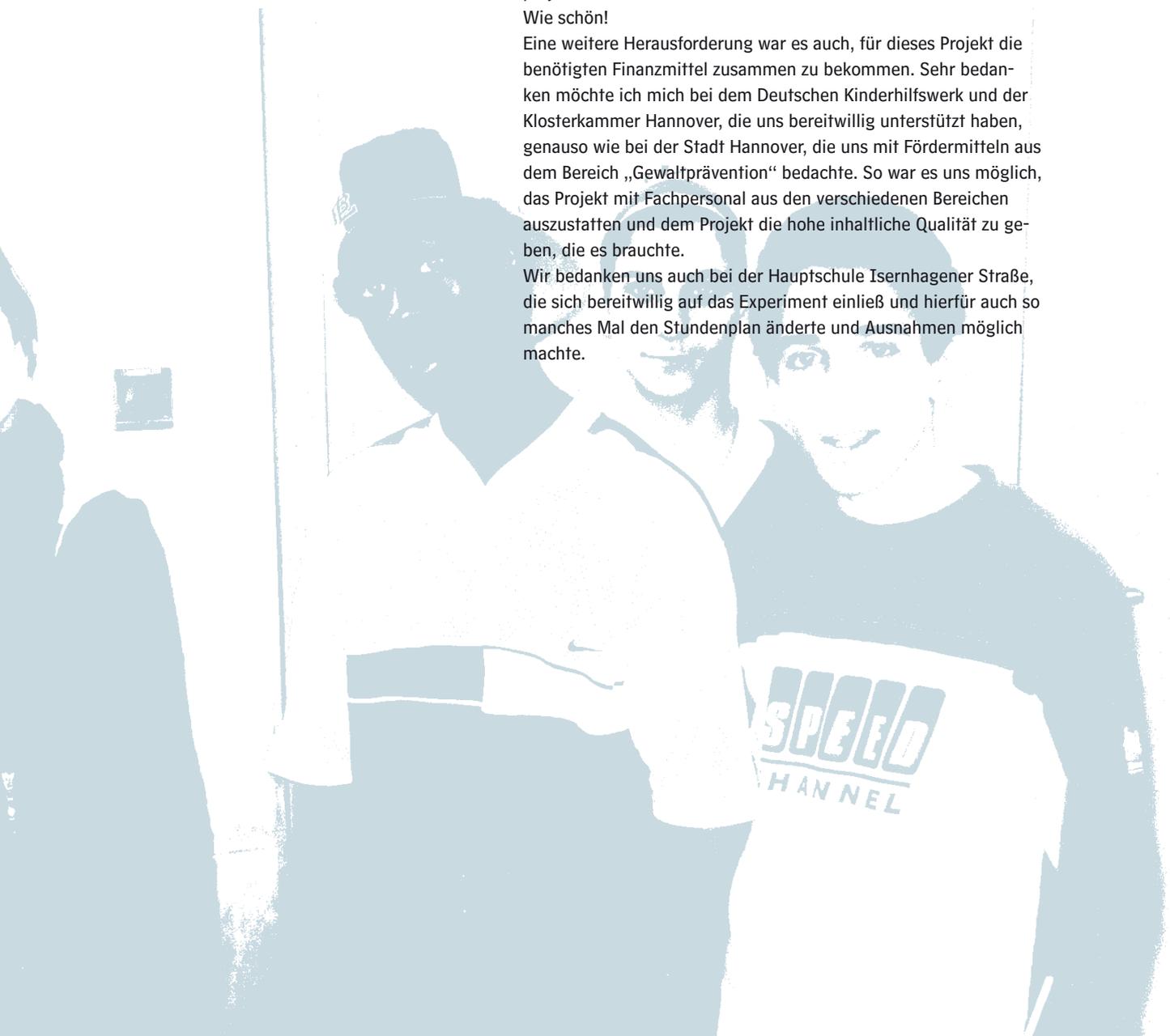
## VORWORT

Einen Abschlussbericht schreiben, nach zwei Jahren, kein leichtes Unterfangen. Viel Material: Fotos, viele Seiten beschriebenes Metaplanpapier, Ordner gefüllt mit Ablaufplänen und Textmaterialien. Ich habe mich entschieden, einen Einblick in die praktische Arbeit zu geben und hierüber zu schreiben. So denke ich, ist dieser Bericht am Besten für zukünftige Projekte wieder verwendbar und nicht nur ein Rückblick auf ein abgeschlossenes Projekt. Das Projekt Lebensplanung war für die Moderatoren und Moderatorinnen eine Herausforderung, denn so etwas hatte es in der Form vorher noch nicht gegeben. Jedes Modul wurde sehr zeitintensiv ausgearbeitet und personalintensiv durchgeführt. Das erarbeitete Material ist übertragbar und kann nun in weiteren Lebensplanungsprojekten zum Einsatz kommen.

Wie schön!

Eine weitere Herausforderung war es auch, für dieses Projekt die benötigten Finanzmittel zusammen zu bekommen. Sehr bedanken möchte ich mich bei dem Deutschen Kinderhilfswerk und der Klosterkammer Hannover, die uns bereitwillig unterstützt haben, genauso wie bei der Stadt Hannover, die uns mit Fördermitteln aus dem Bereich „Gewaltprävention“ bedachte. So war es uns möglich, das Projekt mit Fachpersonal aus den verschiedenen Bereichen auszustatten und dem Projekt die hohe inhaltliche Qualität zu geben, die es brauchte.

Wir bedanken uns auch bei der Hauptschule Isernhagener Straße, die sich bereitwillig auf das Experiment einließ und hierfür auch so manches Mal den Stundenplan änderte und Ausnahmen möglich machte.





# 1. EINLEITUNG

## PROJEKT LEBENSPLANUNG

Ein Projekt des Freizeitheims Vahrenwald mit der Hauptschule Isernhagener Straße Hannover Vahrenwald.

Immer wieder in der nun schon jahrelangen Zusammenarbeit mit der Hauptschule fiel uns auf, wie wenig zielgerichtet und mit wie wenig Antrieb doch viele der Schüler ihre Zeit verbringen.

Das so allmähliche Dahinplätschern und Warten, als wäre die Hauptschule und die Jugendzeit eine Art Bushaltestelle und die Schüler warten darauf, dass irgendwann ein Bus kommt, der sie mitnimmt. Wohin ist dabei nicht wichtig, bewegt werden vielleicht, und wenn es dann heißt „Aussteigen“, ist kein Bild davon da, wie dieser Ort aussehen könnte.

Es ist schwer für jeden Lehrer und für viele Eltern zu verstehen, wieso die Kinder so wenig Vorstellung davon haben, was sie erleben möchten, wohin es für sie gehen soll. Oder können die Schüler es nur nicht richtig formulieren? Fehlen ihnen die Begriffe und Vergleichsmöglichkeiten?

So machten wir uns, das Stadtteilzentrum Vahrenwald und „Planen mit Phantasie Hamburg“, auf den Weg; starteten sozusagen „den Bus“, um die Schüler mitzunehmen und eine Weile zu begleiten. Zeigten ihnen verschiedene Orte, ließen sie aussteigen, sich umschauchen, etwas ausprobieren und dann weiterfahren. Wir fuhren gemeinsam und gaben uns Mühe, keinen unterwegs zu verlieren. Steckten Ziele ab und überprüften die „Fahrkarten“ und das „Gepäck“ der Schüler: bringen sie das mit, was sie brauchen, um ihre Ziele zu erreichen?

### Und unsere Ziele?

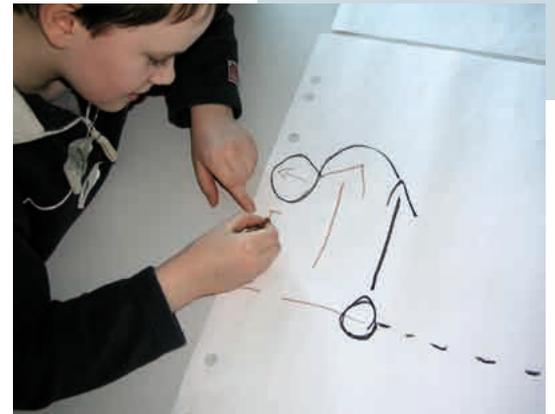
Hauptziel ist die Förderung individueller Fähigkeiten zur Lebensbewältigung und die Fähigkeit zu zwischenmenschlicher Koope-

ration und Kommunikation in der Gruppe im Alltagsumfeld.

In einem angstfreien Raum in der Gruppe zu lernen und zu wachsen ist ebenso Ziel wie die eigene Handlungskompetenz zu erproben und zu erweitern.

### Die Ziele im Einzelnen:

- **Persönlichkeitsentwicklung:** Raum bieten für Selbsterfahrung und Selbstwahrnehmung. Bestimmung von eigenen Zielen und Wünschen. Rollenfindung in der Gruppe. Entwicklung eines „gesunden“ Selbstbewusstseins. Seine Grenzen erfahren und eigene Kompetenzen einschätzen lernen.
- **Soziale Kompetenz:** Gemeinsame Festlegung von Arbeitsvereinbarungen, Feedback und Förderung von Empathie. Erkenntnisse über Gruppenprozesse und Einflussmöglichkeiten des Einzelnen. Gegenseitige Wertschätzung und Anerkennung üben durch stetigen Vergleich von Fremd- und Selbstbildern.
- **Lernbereitschaft fördern:** Die Neugierde auf neue Lernformen wecken, Herausforderungen als Motivator verstehen und nicht als Bremser, Methoden zur Lernbereitschaft zur Verfügung stellen.
- **Werthaltungen:** Vereinbarungen gemeinsamer Umgangsweisen und Normen. Verdeutlichung von gesellschaftlichen Grenzen und Wertigkeiten. Gemeinsame Diskussionen und Überprüfungen von Normen und Werten.



- **Problemlösungsfähigkeiten:** Weg von der Problemorientierung zur Lösungsorientierung. Es gibt verschiedene Lösungen und „falsche“ Lösungen sind hilfreich, um zu besseren Lösungen zu kommen. Reflexion des eigenen Handelns. Es entsteht eine größere Entscheidungsfreude.
- **Vertrauen:** Für eine Atmosphäre der gegenseitigen Unterstützung und Anerkennung sorgen.
- **Kommunikationsfähigkeit:** Klare Regeln und Konsequenz sorgen für einen eindeutigen Ablauf. Ich-Botschaften und wertschätzender Umgang sorgen für Respekt. Beleidigungen und andere „Ausfälle“ werden nicht hingenommen, sondern in der Gruppe geklärt.
- **Kooperationsfähigkeit:** „Alle ziehen an einem Strang“. Vordringliche Haltung: Win/Win: Wenn alle gewinnen, fühlt sich niemand ausgegrenzt. Die gegenseitige Unterstützung steht im Vordergrund.

Hier ist der „Reisebericht“ des Projekts Lebensplanung:

## 2. DIE METHODEN

„Das eigene Leben zu gestalten bedeutet, von Zeit zu Zeit wie ein Bildhauer oder Maler einige Schritte zurückzutreten, das Werk zu betrachten und zu prüfen, ob verändert oder sogar neu begonnen werden muss – und dann wieder an die Arbeit zu gehen“

*Wilhelm Schmid, Philosoph 1996.*

Mit einem Feuerwerk an Methodenvielfalt machten wir uns ans Werk und überraschten immer wieder die SchülerInnen und LehrerInnen.

Es ist kein einfacher Weg, den Gedanken freien Lauf zu geben, sich zu konzentrieren, gut miteinander zu arbeiten, tolle Ideen zu entwickeln. Das braucht Zeit und gute Methoden. Schule bietet häufig einen zu geringen Spielraum, um den Körper und Geist zur Entfaltung zu bringen. Die Schulklasse ist klein und funktionalisiert und die Zielvorgaben stehen häufig wie ein Damoklesschwert über Lehrern und Schülern. In diesem Projekt war Zeit für Spiel, Spaß, aber auch Konzentration, und Produktivität. Wir arbeiteten draußen und drinnen, wir nutzten unterschiedliche Räume des Stadtteilzentrums, je nach Bedarf. Wir verwendeten Moderationsmaterialien, Visualisierungstechniken und Spiele, um zu Zielen zu kommen, die gemeinsam entwickelt wurden.

Mit kreativen Methoden aus der Bild. Kunst, dem Theater, der Musik erfährt der Einzelne das Erlebnis der Selbstverwirklichung. Eine wichtige Grundlage, um eine positive und engagierte Haltung zum Leben zu bekommen.

Es gibt viele Dinge, die wir nicht beeinflussen können in unserem Leben, aber das, was wir steuern können, sollten wir nicht aus der Hand geben.

Ein Steuermann muss aber sein Handwerk verstehen, er muss wissen wohin es gehen soll und wie er vor allem auch dorthin kommt.

Wir hoffen, mit unseren Methoden aus der Kulturpädagogik, der Erlebnispädagogik und der Sozialpädagogik den jungen Steuermännern und Steuerfrauen Handwerkszeug mitgegeben zu haben.

Aus den Modulen wird deutlich werden, wie reichhaltig der Methodenschatz war und immer auch im inhaltlichen Kontext stand.



## 3. DIE STRUKTUR

Einmal in jedem Monat wurde ganztägig jeweils ein Modul gemeinsam mit der Stadtteilkultureinrichtung und externen Moderatoren durchgeführt.

Das Projekt planten wir erst einmal über zwei Jahre. Die Schüler konnten so über einen längeren Zeitraum begleitet und beobachtet werden.

Im Laufe dieses Zeitraumes sollten die Schüler in die Lage versetzt werden, eigene Ziele genauer zu formulieren und diese auch zu verfolgen. Es ging darum, selbst bestimmt die Freizeit zu gestalten und den Schulalltag mit zu bestimmen. Das geht nur, wenn ich eine Auswahl an Möglichkeiten der Entscheidung kenne und Techniken beherrsche die mir bei der Umsetzung meiner Ziele helfen.

Fachkompetente Personen wie Pädagogen mit unterschiedlichen Fachausrichtungen werden die SchülerInnen auf ihrem Weg begleiten.

Misserfolge können auf diese Weise aufgefangen werden. Gerät das Ziel außer Reichweite, hat man sich z. B. selbst falsch eingeschätzt, können die Ziele neu formuliert und ggfs. modifiziert werden.

### Die Module

Jedes Modul wurde von einer/m TeamerIn inhaltlich vorbereitet, das hieß vorab Recherche von Material, Literatur ...

In einem Vorbereitungstreffen wurden alle TeamerInnen in den thematischen Schwerpunkt eingeführt. Mit ihnen legte die Leitung dann die Strukturen des Moduls fest und verteilte die Aufgaben.

Wichtig war, dass die Inhalte des Moduls auf ca. einer DIN A 4 Seite schriftlich beschrieben und begründet wurden (für eine spätere Dokumentation) und der Ablaufplan des Moduls ebenfalls schriftlich vorliegt.

### Auswertung der Module

Nach jedem Modul gab es eine Auswertungsbesprechung der TeamerInnen. Hieraus ergaben sich eventuelle Abweichungen im weiteren Konzept.



Außerdem wurde eine Auswertungsbesprechung nach jeder Einheit mit der Klasse vorgenommen, die von einer Mitarbeiterin des Freizeitheims Vahrenwald durchgeführt wurde.

### Dokumentation der Module

Absprachen, Protokolle, Fotos, Literatur und Konzeptionen wurden vom Stadtteilzentrum gesammelt, um sie am Ende des Projektes in einer Dokumentation zu verarbeiten.

Die Person, die ein Modul vorbereitete, war dafür verantwortlich, dass das Material umfassend dem Freizeitheim Vahrenwald zur Verfügung gestellt wurde.

### Die TeamerInnen

Folgende TeamerInnen begleiten das Projekt:

- Valeska Haendel, Dipl.-Sportpädagogin und Erlebnispädagogin.
- Katja Lieber, Erzieherin und Dipl.-Sozialpädagogin.
- Magret Michaelsen, Dipl.-Sozialpädagogin. Fachkraft für Kulturarbeit, Freizeitheim Vahrenwald
- Franziska Schmidt, Dipl.-Kulturpädagogin und Geschäftsführung Freizeitheim Vahrenwald
- Jens Zussy, Dipl.-Sozialpädagoge. Moderator, Planen mit Phantasie Hamburg
- Sylke Niemann, Dipl.-Pädagogin
- Jens Brückner, Dipl.-Sozialpädagoge

Nach Bedarf konnten weitere TeamerInnen aus inhaltlichen oder organisatorischen Gründen dazu genommen werden.

### Projektleitung

Die Projektleitung oblag den Verantwortlichen des Freizeitheims Vahrenwald: Franziska Schmidt und Magret Michaelsen

Die Projektleitung beinhaltete folgende Bereiche:

- Vernetzung aller Teilnehmer/innen
- Festlegung der Gesamtkonzeption
- Dokumentation
- Organisation der Infrastruktur

### Die Rolle des Kooperationspartners

Kooperationspartner war die Hauptschule Isernhagener Straße, die 6. Klasse der Lehrerin Christiane Claasen.

Der Kooperationspartner spielte in diesem Projekt eine wichtige Rolle.

Damit sich nachhaltig für die Schüler etwas verändert, muss sich auch im alltäglichen Schulablauf einiges verändern.

Ein monatliches Treffen mit der Lehrerin sollte daher eigentlich Teil des Projektes sein, ließ sich aber so nicht durchführen. Hier wurde zu einem späteren Zeitpunkt ein Reflexionsgespräch geführt, um abzugleichen, inwieweit die Module im Alltag der Schule Spuren hinterlassen können und welche Grundbedingungen die Schule braucht: Was brauchen die Schüler und die Lehrerin um von den Ideen, Arbeitstechniken und Methoden auch im Unterricht profitieren zu können?

Die Lehrerin sollte bei den Planungsgesprächen und bei den Modulen anwesend sein, es war also unbedingt genügend Zeit einzufordern.

### Finanzierung

Das Freizeitheim Vahrenwald hat im Laufe der zwei Jahre Förderungen vom Kinderhilfswerk in Berlin und von der Klosterkammer erhalten.

Der DGB unterstützte das Projekt ebenfalls. Mit Personal und Infrastruktur war das Freizeitheim selbst stärkster Förderer des Projektes.

In der weiteren Umsetzung und den aus dem Projekt resultierenden Änderungswünschen, z. B. konkrete Maßnahmen in der Schule, wird die Rolle der Schule und ihre Möglichkeiten der Finanzierung mit der Schulleitung abzusprechen sein.

## 4. DER ANFANG

### Von wo nehmen wir sie mit? – Eine Standortbestimmung nach der Methode der Zukunftswerkstatt

Mit einer Zukunftswerkstatt am 16. und 17. Dezember 2004 begann das langfristige Projekt mit der Klasse 6 von Frau Claßen. Thema waren die Zielvorstellungen und Wünsche der Schüler und Schülerinnen bezüglich ihres eigenen Lebens: Wo liegen meine Stärken? Wo liegen meine Schwächen? Was will ich lernen und wofür? Was ist mir wichtig und wie kann ich das erreichen was ich mir vornehme. Wofür brauche ich auf meinem Lebensweg die Schule. Wie kann mir die Familie helfen, wo brauche ich vielleicht Hilfe von Außen?

In der Werkstatt formulierten die Schülerinnen und Schüler erste eigene nahe und ferne Zielen und Wünsche. Spielerisch wurde dabei die eigene Kreativität angeregt, auch Dinge an zu denken, die so womöglich vorher noch nicht gedacht wurden. Nach den zwei Tagen stand fest, was wir gemeinsam mit den Schülern im Jahr 2005 erarbeiten wollen. Es war klar, dass jeder einzelne Schüler und jede Schülerin besonders viel Aufmerksamkeit braucht, um die individuellen Stärken heraus arbeiten zu können und dass es nach diesen ersten Erfahrungen noch viel Übung braucht, um die Klasse auch als Gruppe zu stärken.

**Schlüsselkompetenzen und individuelle Fähigkeiten sollten durch regelmäßige Module mit Themenschwerpunkten gefördert und herausgearbeitet werden.**





## 5. | 6. DIE MODULE

### IM ÜBERBLICK – DIE THEMENSCHWERPUNKTE DER MODULE 2005 UND 2006

#### 5.1.–5.5. Module 1. Halbjahr 2005

- 5.1. Lerntyp – welcher bin ich, Übungen für alle Sinne
- 5.2. Konfliktbewältigung I
- 5.3. Konfliktbewältigung II/Sprache und Kommunikation:  
Ich-Botschaften, Win Win-Methode, Regeln für Gruppen-  
gespräche, Kommunikationsspiele
- 5.4. Sprache und Ausdruck: Gesten, sich mitteilen, Improvisieren,  
Gefühle darstellen
- 5.5. Erlebnispädagogik im Schullandheim

#### 5.6.–5.9. Module 2. Halbjahr 2005

- 5.6. Schnuppertag für die Neuen in den Klassen:  
Zusammenfassung aus dem was schon gelaufen ist
- 5.7. Ernährung: Was macht fit, was schlapp, eigene Tests, Ess-  
tagebuch
- 5.8. Gesundheit: Umgang mit eigenen Ressourcen, Suchtverhalten
- 5.9. Thema Konsum

#### 6.1.–6.8. Module 1. Halbjahr 2006

- 6.1. Zielvereinbarungen, Patenschaften
- 6.2. Theater und Musikworkshop
- 6.3. Gewaltprävention: Gastmoderatoren aus Hamburg
- 6.4. Klassengestaltung – Zukunftswerkstatt
- 6.5. Musik und Rhythmus
- 6.6. Konzentration und Bewegung
- 6.7. Zusammenfassung/Resümee, Vorbereitung der Präsentation
- 6.8. Präsentation vor den Eltern

## IM DETAIL

### 5.1. MODUL 1 „WELCHER LERNTYP BIN ICH?“ ÜBUNGEN FÜR ALLE SINNE

Alles drehte sich um Sinneserfahrungen und Sensibilisierung des Einzelnen. Ziel war es, den eigenen Körper besser kennen zu lernen und herauszufinden, was für ein Lerntyp man selber ist. Ein Sinnes-Parcours mit spielerischen Elementen.

#### Die Sinnes-Stationen:

1. Hören: verschiedene Geräusche hören und zuordnen Assoziationen zu Erlebnissen und schon Gehörtem notieren
2. Sehen: Merken von Sachverhalten durch Visualisierung
3. Orientierung im Dunkeln: Das Finden eines Schatzes im Dunkeln und diesen dann wohlbehalten durch den Urwald bringen
4. Riechen/Schmecken/Tasten: Riech und Tastmemory

Abschließend Erfahrungsaustausch und Reflektion.

Jede Station pro Schüler dauerte ca. 5 Minuten. Jeder Schüler bekam einen *Laufzettel* und *Auswertungsbögen*.

### 5.2. UND 5.3. MODUL: KONFLIKTBEWÄLTIGUNG

Aufgrund der immer wieder auftretenden Konflikte der SchülerInnen untereinander beschlossen wir, zwei Module diesem Thema zu widmen.

Häufig kam es zu Beleidigungen, wurden Redebeiträge unterbrochen und bewertet kommentiert. Insbesondere schwächere MitschülerInnen wurden gehänselt und schlecht behandelt.

#### 1. Spielaufgabe:

Tja, damals in Schottland ...

So vor dreihundert Jahren. Da gab es in Schottland viele einzelne Clans/Stämme, die hatten nicht nur jeweils ein eigenes Dorf, eigene Schulen und Schafe und Rinder. Jeder Stamm hatte auch seine eigene Sprache, seine eigenen Tänze und natürlich auch eigene Zeichen und Gesten. Und was ganz wichtig war, jeder Clan hatte sein eigenes Stück Land.

Die anderen Stämme respektieren das mal mehr oder weniger.

**Stellt euch vor:** Eure Gruppe ist ein Clan. Ihr seid in den letzten Jahren stark angewachsen und kommt mit den Wiesen nicht mehr aus, auf denen eure Schafe weiden und dafür sorgen, dass ihr immer genug zu essen habt und deren Wolle ihr verkauft. Ihr braucht mehr Wiesenland, das dem anderen Clan gehört.

#### Ihr habt nun folgende Aufgabe:

Daran erkennt man euren Stamm:

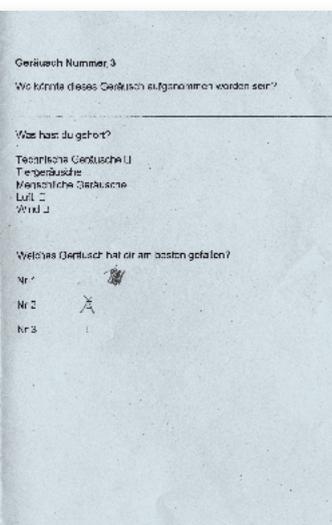
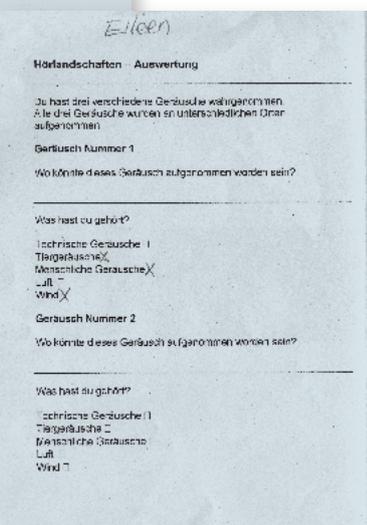
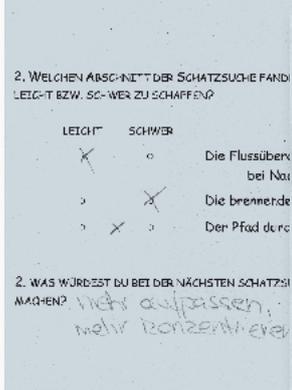
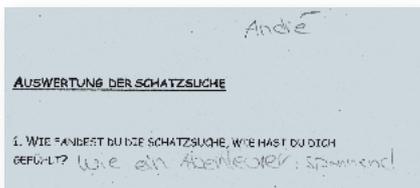
1. Erfindet *eine typische Begrüßungsgeste* für euch

2. Erfindet **eine Geste** mit der ihr euch als Gruppe Mut macht oder einem Einzelnen von euch Mut macht
3. Erfindet *eine Wir-brauchen-Wiesen-Geste*
4. Erfindet *eine Ich-bin-stärker-Geste*
5. Erfindet *einen Kampftanz (ohne Berührung)*, wählt eine Person in der Gruppe, die diesen Kampftanz ausführen wird, wenn es nötig sein sollte.
6. Erfindet *einen Freudentanz*

Eure beiden Clans treten nun gegeneinander an. Findet eine Lösung für euer Problem. Ihr sprecht verschiedene Sprachen, ihr könnt also nur über die Gesten miteinander sprechen.

#### Auswertung mit allen Beteiligten:

1. die Lehrerin ist überrascht, wie konstruktiv die Lösungsvorschläge sind.
2. es ist nicht so einfach, in der Gruppe zu entscheiden.
3. die Gesten müssen eindeutig sein, sonst werden sie missverstanden.
4. nur wenn man freundlich ist und kompromissbereit, kommt man zum eigenen Ziel.
5. das hat Spaß gemacht, wir wollen noch mal!

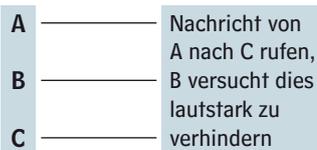


#### 2. Input mit Übungen

1. Anwärmer Spiele
2. Benotung und Smilies Kriterien, die SchülerInnen benoten sich am Ende der Module gegenseitig (zuvorkommend und freundlich, gut eingebracht, Joker)
3. Regel bei Störungen: Lautstärke (rote Karte zeigen) und Zuspätkommen (keine Rücksicht auf die Nachzügler nehmen)
4. Win Win-Methode, Ich-Botschaften kennen lernen und in den Kleingruppen in Rollenspielen ausprobieren, im Plenum die Konflikte vor-

spielen, die beiden anderen Gruppen spielen Lösungsvorschläge vor.

5. **Nichtverletzende Ärgermittel-lungen**, in Rollenspielen, anschließend in Kleingruppen bearbeiten
6. Nach der Mittagspause (45 Minuten) draußen ein Spiel spielen (Botschaften übermitteln). Dazu werden drei Gruppen gebildet und in drei Reihen aufgestellt. Siehe Skizze:



## 5.4. SPRACHE UND AUSDRUCK

Anschließend an die Rollenspiele zum Thema Konflikte konnten die SchülerInnen nun ihre Spielfreudigkeit weiter zum Ausdruck bringen. Schnell stellte sich heraus, dass Improvisationstheater ein Bereich ist, der den 13- und 14-jährigen viel Spaß macht.

### 1. Aufgabe: Phantasiereise

Dunkler und leerer Raum  
Alle setzen oder legen sich auf den Boden. Stellt euch vor ihr seid wieder zuhause, liegt in eurem Zimmer, es ist mitten in der Nacht und ihr schlaft ein.  
Es ist ganz still, man hört nur von weitem einige Autos vorbeifahren, das Rauschen eines Zuges.  
So langsam gleitet ihr über in einen Traum. Im Traum steht ihr auf, geht ins Treppenhaus, geht hinunter auf die Straße. Es ist Nacht und kaum ein Mensch ist auf der Straße.  
Ihr habt einen Autoschlüssel dabei und geht zu eurem Auto. Stellt euch vor, wie euer Auto aussieht. Ihr setzt euch auf den



Fahrersitz, macht das Auto an und fährt los. Einige Straßenlaternen zeigen euch den Weg aus Hannover hinaus. Ihr seid nun auf einer kleinen Landstraße und rauscht an einer endlos langen Allee mit riesigen Bäumen vorbei. Ihr macht das Radio an, aber ihr könnt keinen Ton empfangen, auch die Autogeräusche hört ihr überhaupt nicht mehr.

Ihr fahrt vorbei an einem alten Friedhof. Dann an einem hell beleuchteten Bauernhof. Aus den Fenstern erscheinen Schattensrisse von mehreren Personen, die sich hin und her bewegen. Stellt euch vor, was sie dort machen.

Aber ihr fahrt weiter, etwas langsamer nun, denn ihr sucht eine bestimmte Einfahrt mit einem schmiedeeisernen Tor. Hinter der nächsten großen Kurve erscheint das erwartete Tor und ihr fahrt über den knirschenden Kiesweg. Das Tor öffnet sich automatisch und ihr fahrt langsam über den Weg durch ein Waldstück mit großen alten Eichen auf eine Lichtung zu.

Dort werdet ihr schon erwartet. Mehrere Leute stehen vor einer großen Rakete, die hell beleuchtet den Himmel fast vollständig verdeckt.

Ihr haltet an, steigt aus, macht die Tür vom Auto zu und geht zu den Leuten. Gemeinsam geht ihr die Rampe zum Raketeneingang hoch. Dort zeigt man euch eure Kabine. Stellt euch vor, wie eure Kabine aussieht.

Dort kleidet ihr euch für den Abflug um. Ihr geht nach oben in die Kommandozentrale. Ihr habt nun einen langen Flug vor euch und betrachtet auf einer Sternenkarte die Flugrichtung.

Dann wird euch ein Umschlag gebracht mit eurem Auftrag den ihr zu erfüllen habt. Ihr macht den Brief auf und lest ihn euch durch.

**A. Jeder bekommt einen Briefumschlag mit einer Frage:** Was bist du in deinem Traum? Hast du einen anderen Namen? Bist du Junge oder Mädchen? Warum hat man dich ausgewählt? Wovor hast du Angst? Wen würdest du gerne mitnehmen? Nenne 3 Dinge die du unbedingt für diese Reise brauchst. Was hast du in deinem Koffer? Was hast du an? Warum bist du an Bord des Raumschiffes? Jeder beantwortet sie für sich mit einem Bleistift, macht den Umschlag wieder zu und gibt den Brief ab.

**B. Jeder sucht sich drei Bilder aus:** Ihr habt eine Auswahl an Bildern, wähle aus den Bildern 3 Bilder aus, die zu der Person passen, die du in deinem Traum bist. Merke dir den Ausdruck die die Personen auf den Bildern haben, haben sie besondere Gesten?

Merke dir alles ganz genau und versuche selber den Ausdruck der Person und die Geste nachzumachen. So hast du drei Gesten und Ausdrucksweisen. Versuche sie miteinander zu verbinden, dass eine Bewegung entsteht.

Zwischenpräsentation im Plenum.

**C. Aufgabe: Ziehe einen Satz! Dazu gehst du im Raum, sprichst den Satz für dich und gibst ihn dann weiter und nimmst einen neuen, wenn dir ein Satz gefällt, setzt du dich hin.** Lerne den gewählten Satz auswendig.

Beispielsätze:

- Ohne dich möchte ich lieber im Grab sein, als irgendwo anders.
- Mein Sohn, was birgst du so bang dein Gesicht?
- Sei ruhig, bleib ruhig, mein Kind!
- Jetzt seht ihr's wieder! Eine Sonne!
- Wo der dumme Junge nur immer steckt?
- Noch 137 Kilometer bis zum Pol!
- Mir graut vor dem Rückweg.
- Können sie mir sagen, wie ich nach hause komme?
- Jetzt mach mal halb lang!
- Ich halte es hier drinnen nicht mehr aus!
- Aber wer kann in der Luft stehen?
- Man muss nur einen einzigen Schritt tun!
- Warte nur, du wirst schon sehen, was du davon hast!
- Wer hat das Brett herunter gedrückt?
- Zum allerletzten Mal: Nein!
- Ich kann es nicht!
- Mir geht es um die Birnen!
- Es tut mir leid, was ich gesagt habe.
- Sind's Räuber, die ihn feig erschlagen?
- Was ist mit dem? Was kann er meinen?
- Vierundzwanzig Jahre warte ich schon.
- Was habe ich denn mit den Leuten zu schaffen?
- Ich bin nicht gern allein.
- Ich will nach den Sternen greifen.
- Wie, so weit und was dann?
- Passt auf, er sagt nicht die Wahrheit!
- Auf zum Strand! In die Brandung!

- Wie weit noch Steuermann?
- Sind wir denn wirklich verloren?
- Halte dich bei mir fest! Ich bin der Fels in der Brandung!
- Komm her und zeig was du kannst!
- Ich befehle euch, die Leiter zu halten!

#### D. In Kleingruppen miteinander in Interaktion treten:

Zufällige Begegnungen. Die Orte werden vom Teamer oder von der Teamerin vorgegeben: Busstation, vor der Disco, Supermarkt, Freibad, Frühstück, Familienfest, Demo

#### E. Improvisation zu Filmmusik mit den Sätzen und der Musik.

### 2. Nach der Pause ruhige Aufgabe:

Modellieren mit Ton zu Musik



Hierzu vier Kleingruppen bilden, jeder bekommt ein Stück Ton, den sie bearbeiten.

Weiterführung der Phantasiegeschichte: Ihr schließt die Augen und seht euch wieder in der Kommandozentrale in der Rakete.

Ihr wisst nun, wer ihr seid und ihr kennt euren Auftrag. Ein Planet weit weg in einem anderen Sternensystem muss gefunden werden, hier soll es hochintelligentes Leben geben, das auch für die Erde lebensrettend sein kann. Hinweis darauf ist ein Objekt, das im Weltall in einem Miniraumschiff gefunden wurde. Es wird vermutet, dass dieser Gegenstand besondere Kräfte hat, die sich auch auf den Menschen positiv übertragen lassen, jedenfalls für denjenigen, der den Gegenstand besitzt.

Was für ein Gegenstand ist das, wie sieht er aus und was für Fähigkeiten werden dadurch übertragen?

Gestaltung des Gegenstandes. Dieser wird später gebrannt und mit ins Landheim genommen.

Anschließend präsentieren die Objekte wie in einem Museum im Plenum und jeder kann auf einer Karte einen Namen/Titel für die Figur als Vorschlag hinterlassen.

#### Auswertung:

Der Tag kam besonders gut an. Viele Szenen wurden mehrere Male mit großem Ehrgeiz gespielt. Die anschließende Modellierung eines Gegenstandes am Nachmittag bildete einen guten Abschluss, da die Gruppe nach dem Mittagessen häufig Probleme hat, sich noch länger auf komplexe Aufgaben zu konzentrieren. Diese ganz ruhige und individuelle Arbeit kam ihrem Bedürfnis nach Rückzug und Entspannung entgegen.

## 5.5. DAS LANDHEIM – ERLEBNISPÄDAGOGISCHE ÜBUNGEN BEI TAG UND NACHT

**Thema: Teamarbeit, soziale Kompetenzen, eigene Grenzen und Grenzen der Anderen kennen lernen und eingestehen**



De Rahmengeschichte für das Schullandheim schließt an das letzte Modul an. Die Kinder haben sich auf diesen Flug zu fernen Planeten vorbereitet. Sie fliegen zunächst zu einer Raumstation, um sich auf den gefährlichen Weiterflug vorzubereiten ...

Material aus dem letzten Modul:

- Brief an sich selbst
- Tonfiguren
- Gesten
- Spruch

### Phantasiereise Teil 3

Schließt die Augen, fühlt die Unterlage unter euch. Ihr horcht auf alle Geräusche um euch herum. Was könnt ihr hören? Tiergeräusche? Menschliche Geräusche? Hört ihr vielleicht auch so ein leises Summen?

Das ist das Maschinengeräusch eures Raumschiffes auf dem ihr euch gerade befindet. Ihr liegt ganz bequem auf der Liege in eurer Kabine. An der Wand hängen ein paar Bilder von euren Freunden und der Familie.

Daneben blinken ein paar Lampen grün auf. Ihr seid müde, denn euer Flug geht nun schon mehrere Wochen und ihr seid fast da: auf der Raumstation Sirius 4, wo man euch schon mit den anderen Crewmitgliedern erwartet.

Ihr seid etwas aufgeregt, denn einige Prüfungen warten noch auf euch, bis ihr gemeinsam mit eurer Familie, eurer Mannschaft, euren nächsten Auftrag erledigen dürft. Wer waren eure Familienmitglieder letztes Mal? Denkt an sie und lasst die Gesichter vor eurem inneren Auge erscheinen. Nur wenn ihr wirklich absolut gut darauf eingestimmt seid als Team, werdet ihr die gemeinsamen Aufgaben bestehen.

Jetzt aber liegt ihr noch in eurer Kabine und ruht euch aus. Ihr denkt an euren Gegenstand, der euch Kräfte geben wird, die Prüfungen zu bestehen. Ihr seht ihn vor euch, er steht gut sichtbar auf dem Regal und begleitet euch auf eurer Reise. Neben dem Bett ist eine Fensterluke durch die man den Weltraum sehen kann, die Sterne fliegen an euch vorbei. Da! Man kann den Planeten schon sehen, Sirius 4! Da hört ihr auch schon das Klingeln, das euch für den Appell weckt. Gleich geht es los!

Mit frischen Kräften öffnet ihr die Augen, schaut euch um, sucht mit den Blicken eure Familie, die jetzt auch eure Mannschaft sein wird. Geht nun zu eurer Familie und geht gemeinsam zur Raumstation Sirius.

#### 1. Spiel: „Was ich schon immer wissen wollte“

Auf der Raumstation angekommen, entspannen sich die TeilnehmerInnen zunächst in der Astro-Bar, wo sie die Aufgabe haben, möglichst viel über die anderen Weltraumreisen und fremden Lebensformen zu erfahren...

## 2. Spiel: Schau mir in die Augen

Um auf weltraumtypische Gefahrensituationen, (zeitweilige, durch starke Magnetstürme bedingte Lähmung der Arme, Ausfall des Sprechfunkgerätes etc.) vorbereitet zu sein, ist es für die Weltraumreisenden wichtig, an einem speziellen Kommunikationstraining teilzunehmen. Hierbei schulen sie ihre telepathischen Kräfte, sowie die Kommunikation mittels Augenkontakt.

## 3. Spiel: Magischer Reifen

Wie auch die Kollegen und Kolleginnen von der NASA müssen unsere Astronauten gelegentlich technische Reparaturen an der Außenhülle ihres Raumschiffes durchführen. Eine der späteren Aufgaben wird das Reparieren der Radaranlage in der Schwerelosigkeit sein. Dazu üben sie, in der Raumstation ihre Radarantenne ohne Sicherungsseil zu transportieren.

## 4. Spiel: Zwerge, Berge, Riesen

Dies ist eine Gefangenenbefreiungsübung. Man kann ja nie wissen, wer oder was sich im Weltall so alles an Gangstern herumtreibt ...

## 5. Spiel: Alle durch den Reifen

In dieser Alarm- und Sicherheitsübung wird der schnelle Ausstieg aus der Raumstation bei Gefahr (Feuer, Hüllenbruch, Anomalien im Raum-Zeitkontinuum etc) geübt. Auf Zeit müssen die Teams den Ausstieg durch die Notausstiegsluke trainieren.



## 6. Spiel: Mondball

Um Energie zu gewinnen, muss das mobile Ball-Kraftwerk von möglichst vielen Personen lange in der Luft gehalten werden, ohne den Boden zu berühren. Wenn es den Boden berührt, entlädt es sich sofort und die Gruppe muss von neuem beginnen. Vorsicht! Doppelberührungen können elektrische Schläge auslösen!

## 7. Spiel: Routineübung

Auf der Kommandobrücke ist ein Diensthabender Offizier ausgefallen. Die Anderen müssen zum Ausgleich für die fehlende Person im schnellen Wechsel verschiedene Brückenstationen bedienen können.

## 8. Spiel: Noch eine Routineübung

Die Antriebsspule des Raumschiffes wird mit Klingium betrieben. Dieser Stoff ist extrem ätzend. Deswegen erfolgt eine Zuleitung automatisch über spezielle Röhren. Diese Röhren sind plötzlich verstopft. Um die Weiterfahrt zu ermöglichen, müssen die TeilnehmerInnen nun den gefährlichen Stoff in einer menschlichen Kette transportieren – mit Hilfe von sicher ummantelten Halbleiterrohren.

## 9. Spiel: Übungsalarm auf der Raumstation

Ein plötzlicher Energieausfall lässt die Beleuchtung und die Sauerstoffversorgung ausfallen. Die TeilnehmerInnen ziehen Raumanzüge an, verlassen die Station durch eine Rettungsschleuse und versuchen, ein Notcamp auf einem benachbarten Planeten zu erreichen: Der Wolfspfad – Eine nächtliche Mutprobe

## 10. Spiel

Die TeilnehmerInnen machen sich auf den Weg zurück zur Raumstation. Dummerweise kommen sie vom Kurs ab und nehmen einen Umweg über eine polare Region des Planeten. Als sie auf eine größere Wasserfläche stoßen, zimmern sie aus spärlichem Treibholz ein Floß zusammen. Als das Floß gerade zu Wasser gelassen werden soll, wird es von einer Welle entrissen. Da weiteres Baumaterial nicht ausreichend vorhanden ist, springen die TeilnehmerInnen



auf vorbei treibende Eisschollen, um so das Floß wieder zu erreichen.

## 11. Spiel

Nachdem die TeilnehmerInnen die Polarregion hinter sich gelassen haben, kommen sie an der Absturzstelle eines



fremden Raumschiffes vorbei. In dessen Rumpf entdecken sie verschiedene kleine Instrumente, die immer noch funktionieren. In der richtigen Reihenfolge montiert, könnten diese Instrumente helfen, schneller wieder den Weg zur Raumstation zu finden. Vom Raumschiff jedoch geht immer noch Strahlung aus. Deswegen sollten sich immer nur zwei TeilnehmerInnen zur gleichen Zeit in dessen Rumpf aufhalten. Sie dürfen den Rumpf nicht berühren, weil die Strahlungsintensität vorübergehende Bewusstseinsintrusionen auslösen würde.

## 12. Spiel

Die TeilnehmerInnen gelangen an ein riesiges Areal übersät mit gefräßigen Allesfressertermiten. Aus einem Baumstumpf werden mehrere Brettchen geschnitten. Auf diesen balancieren die TeilnehmerInnen, um nicht in Kontakt mit den kleinen Biestern zu geraten. Sollte dennoch jemand von einem Brett kippen, muss die Gruppe sofort an den Rand zurück, um dem armen Opfer beim Abklopfen seiner Kleidung zu helfen.

## 13. Spiel

Die TeilnehmerInnen haben es fast geschafft. Es trennt sie nur noch ein kleiner Berg vom Rettungsraumschiff. Auf dem Berg nisten kleine Reptilienenvögel mit äußerst nährstoffreichen Eiern in ihren Gelegen. Mit einigen von ihnen könnte auf dem Rettungsschiff viel an Energie eingespart werden. Denn das künstliche Produzieren von Nahrungsmitteln verbraucht viel En-

ergie. Allerdings ist die Schale dieser Eier empfindlich gegen das Beamen auf das Raumschiff. Dieses Beamen ist nämlich mit einem Wurf aus 2m Höhe vergleichbar. Die Eier müssen deswegen sicher durch eine Verpackung geschützt werden. Den TeilnehmerInnen steht hierzu nur das Material zur Verfügung, was nach dem Aufenthalt auf dem Planeten noch so im Gepäck übrig geblieben ist.



### Auswertung:

Nach ungefähr der Hälfte der Module hat sich ein Vertrauensverhältnis zu den Schülern entwickelt. Es ist klar, auf welchen Wegen die SchülerInnen zu erreichen sind und die Methoden wurden dementsprechend ausgerichtet. Die Arbeit ist sehr spielerisch und die einzelnen Module sind durch einen roten Faden, eine Rahmengeschichte, miteinander verbunden. Die Zusammenarbeit macht ihnen Spaß und sie bekommen sehr viele positive Rückmeldungen. Durch die vielseitigen Angebote in den einzelnen Modulen werden auch SchülerInnen erreicht, die sich nur schlecht sprachlich artikulieren können. Durch die unterschiedlichen Qualifikationen der TeamerInnen haben die SchülerInnen die Möglichkeit, sich eine Orientierung zu suchen, die ihnen entgegenkommt.

Die Teilnahme des Moderatorenteam am Schullandheimaufenthalt war ausschlaggebend für die weitere Zusammenarbeit und ihrer Intensität mit Schülern und Lehrern. Vor allem die Nachtaktion im Wald, in der jeder Schüler ganz auf sich allein gestellt

war und im Dunkeln nur mit Hilfe von einzelnen Lichtquellen und weiteren kleinen Hinweisen den „Wolfspfad“ meistern musste, wird uns allen als großes Erlebnis im Kopf bleiben.

Die Schüler entdeckten zum Teil Fähigkeiten bei sich, die sie sich nicht zugetraut hätten, gerade die nach außen oft schwächer wirkenden.

Es war klar, wir machen auch im neuen Schuljahr weiter. Die Schüler beginnen eigentlich erst jetzt, sich richtig zu öffnen. Für Einige endete aber hier das Projekt. Es sollten nur noch die mitmachen, die sich freiwillig dazu entschließen. Die Gruppe wurde durch weitere interessierte Schüler aufgestockt.

### Das nehmen wir mit:

#### 1. Schüler brauchen Feedback

Positives Bestärken  
Auswertung in Kleingruppen  
Die kleinen Schritte und Erfolgserlebnisse wahrnehmen  
Einzelanalysen

#### 2. Das lief besonders gut:

Theater und Traumreise  
Erlebnispädagogische Spiele mit Reflexion  
Kleingruppen

### 3. Außerdem:

Die, die wollen, besonders fördern  
Persönlichere Ansprachen  
Feste Kleingruppen bilden  
Nicht zu viele Inhalte in die Module  
Bekanntes aus den Modulen auffrischen  
Rituale einführen am Anfang und Ende

### Welche Grenzen und Probleme sind aufgetreten?

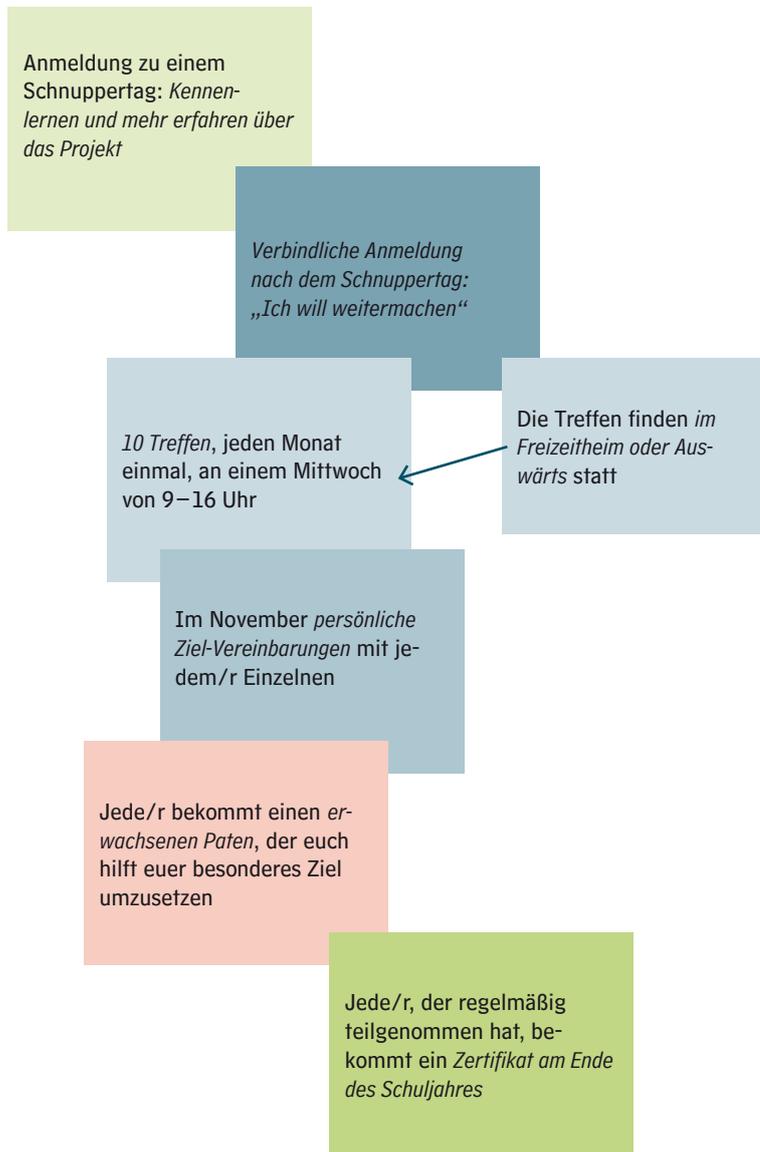
Konflikte innerhalb der Gruppe und die fehlende Disziplin, machen die Zusammenarbeit mit der Klasse nicht immer einfach. Gemeinsam erstellte Regeln werden durchbrochen und es fällt den Schülern schwer, über einen längeren Zeitraum an einer Sache dran zu bleiben.

Besondere Defizite sind in der sprachlichen Auseinandersetzung festzustellen. Eine gemeinsame Reflexion ist über visualisierte Methoden und in Einzelgesprächen möglich. In der Gruppe sind konzentrierte Gespräche nur schwer durchführbar. Um die Qualität zu erreichen, die wir uns wünschen, müssen wir die Gruppe fast immer in vier Kleingruppen teilen, das heißt, wir haben dadurch einen erheblich größeren Personalschlüssel als zuerst angenommen.



## PROJEKT LEBENSPLANUNG 2. TEIL

### FÖRDERUNG DES EINZELNEN – STÄRKEN DER GRUPPE



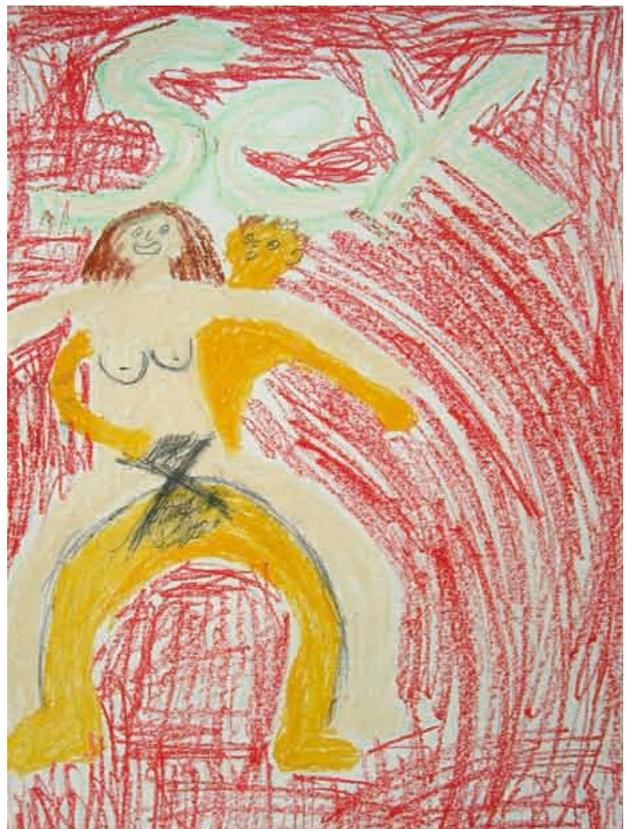
### 5.6. SCHNUPPERTAG – NEUES SCHULJAHR, NEUE SCHÜLER UND VERTRÄGE

Eine kleine praktische Rückschau durch die bereits durchgeführten Module und unsere Arbeitsweisen. Alle Moderatoren und Moderatorinnen sind anwesend. Abschluss: Jeder gestaltet ein Bild zu einem frei gewählten Begriff aus dem Bereich Familie, Liebe und Freundschaft.

#### Auswertung:

Dadurch, dass die Gruppe nun in zwei Klassen aufgeteilt wurde und neue Schüler hinzukamen, ist wieder viel Unruhe in der Gruppendynamik zu spüren. Einige der neuen Schüler sind sitzen geblieben oder kommen aus der Realschule. Dort sind sie nach zwei Anläufen gescheitert und bringen daher auch eine erhöhte Frustration mit.

Von jedem neuen Schüler haben wir nun einen Einblick gewinnen können und wir sind gespannt, wer sich für das Projekt entscheidet.



## 5.7. ERNÄHRUNG

Das Thema Essen spielt in der Gruppe eine wichtige Rolle. Häufig kommen die SchülerInnen ohne Frühstück zum Modul. Sie freuen sich sehr über das gemeinsame Mittagessen. Es ist schwierig, den Kindern beim Essen etwas anzubieten, das den meisten schmeckt und auch gesund ist. Das heißt, ein Gericht, das einen großen Nährwert hat!

Der Ramadan spielte uns einen Strich durch die Rechnung. Ohne Essen sind die SchülerInnen (immerhin vier SchülerInnen waren betroffen) unkonzentriert und es ist problematisch, sie während der Essenszeit dabei zu haben. Nicht einmal Wasser durfte einer der Schüler trinken. Sie beschäftigen sich in der Mittagszeit selbständig.

In diesem Modul stellten die SchülerInnen ihre Essgewohnheiten vor. Interessant, viele von ihnen wissen schon sehr genau, was gut für sie ist und was nicht.

### Spiel:

Was isst der Bauer Friederich?  
Die Spieler teilen sich in vier Gruppen und ordnen sich einer Stellwand zu. Sie bestimmen zwei Schreiber... Dann beginnt die erste Runde. Sie bekommen die Geschichte von einer Person erzählt und sollen danach (auf Zeit) aufschreiben, welche Lebensmittel diese Person hauptsächlich zu sich nimmt. (Doppelnennungen zählen nur einfach). Dem folgen dann drei weitere Runden.



Die Auswertung folgt am Ende des Spiels.

Aus der Auswertung folgt:

Ernährungsverhalten ist abhängig von:

- Beruf; Stadt oder Land, Finanzen, Alter, Tätigkeit, Gewohnheit, Herkunft
- Persönlicher Verbrauch

### Gruppenspiel: Wer isst wo???

Pantomime: Essen bei:

- McDonalds
- in einem feinem Lokal
- im Fußballstation
- in der U Bahn
- beim Fernsehen
- während der Autofahrt
- auf dem Rummel
- im Büro
- auf dem Schulhof in der Pause
- heimlich im Unterricht
- heimlich unter der Bettdecke

### Zuckerwürfel Ratespiel

Gewicht:

Farbe:

- Wie fühlt sich die Oberfläche an?
- Wie sieht die Oberfläche aus?
- Wo denkst du kommt der Gegenstand her?
- Was ist das Besondere an diesem Gegenstand?
- Erzähl zu diesem Gegenstand eine kleine Geschichte:

### Schokoladenphantasiereise – Eine Reise mit Genuss

### Auswertung

Wichtig ist, dass Jeder und Jede sich mit der Ernährung etwas Gutes tun kann. Das „Auf-sich-Achten“ ist für die Kinder nicht einfach, sie sind abhängig von dem Essverhalten ihrer Eltern.

Die Schule hat mit einem regelmäßigen preisgünstigen Mittagessen auf jeden Fall die Möglichkeit geschaffen, den Kindern einmal am Tag eine warme und nährstoffreiche Mahlzeit zu ermöglichen.

Um hier aber wirklich auf Dauer eine Veränderung zu erreichen, müssten die Eltern aktiv beteiligt werden.

## 5.8. GESUNDHEIT

Schulung der *Selbstwahrnehmung*:

Was brauche ich, damit es mir gut geht?

Sich selbst genauer wahrnehmen.



Gestaltung eines Selbstbildnisses durch das Nachzeichnen des Körperumrisses:

Wann geht es mir gut – Wann geht es mir schlecht?

Wovor habe ich Angst – Worauf freue ich mich?

Die Gegensätze auf dem Bildnis zuordnen.





Entspannungsübungen und eine Phantasiereise

Welche Rolle spielt Bewegung und Sport in meinem Leben?

Wir führen ein Sitztagebuch.

Wir tun den anderen etwas Gutes:

Gegenseitige Massagen

#### Auswertung:

Erstaunlich, die Massagen waren der Renner. Mit Genuss massierten sie sich gegenseitig. Dann machten sie sich mit viel Genauigkeit an die Gestaltung ihrer Selbstbildnisse. Wir waren zum Teil erstaunt, über die Offenheit, mit der sie ihre Ängste und anderen Befindlichkeiten auf Papier mitteilten. Dadurch, dass Jeder und Jede in seine eigene Arbeit vertieft war, bekamen die Einzelergebnisse eine besondere Authentizität.

## 5.9. THEMA KONSUM

#### Ziel:

Förderung eines „kritischen Bewusstseins“ anhand der Konsumbereiche „Handy“, „Taschengeld“, „Werbung“.

#### 1. Arbeitsauftrag:

„Die Handy-Fallen Jäger“

Leitfrage: „Welche Gefahren lauern auf dich im Handy-Dschungel?“

Prospekte verschiedener Handyanbieter werden analysiert auf Preisunterschiede und Tarife.

Erfahrungsaustausch: Welche typischen Handyfallen kennen die SchülerInnen persönlich?

Erstellung eines „Handy-Gefahrenhinweisschildes“

- Risiken und Nebenwirkungen
- Worauf ist bei einem Vertragsabschluss zu achten

- Wie kannst du beim Handybenutzen Geld sparen

#### 2. Arbeitsauftrag

„Der Taschengeldplaner“

Leitfrage: „Wie kommst du mit deinem Taschengeld am besten aus?“

- Wie schaffst du es mit deinem Taschengeld auszukommen?
- Woraus musst du achten, wenn ...?
- Wie kannst du mit dem Taschengeldplaner Geld sparen?

Erfahrungsaustausch und Tipps und Tricks vom Moderator

#### 3. Markenartikel: Tatsächlich besser oder nur teurer?

- Geschmackstest mit Markenartikeln und No-Name Artikeln
- Welche Markenartikel tragen wir konkret am Körper? Eine Sammlung
- Zeitschriften und Werbung: Wie werden Markenartikel an die Frau und an den Mann gebracht – Worauf sind wir schon „reingefallen?“

#### Auswertung:

Interessant ist, dass die Schüler die Tarife der Handy-Anbieter ziemlich gut kennen und einige auch schon schlechte Erfahrungen mit so genannten „Handy-Fallen“ gemacht haben. Jeder Schüler hat ein Handy, manchmal sogar zwei!

Das Taschengeld fällt sehr unterschiedlich aus. Mit höherem Taschengeld belohnen die Eltern häufig ihre Kinder bei guten Noten.

Viele der Schüler können nicht gut mit ihrem Taschengeld haushalten.

Fast alle Schüler stehen auf Markenartikel, können sie sich aber oft nicht leisten.

Viele meinen, dass Markenartikel wichtig sind, um „dazu zu gehören“.

Es kam zu einer großen Überraschung, als sich herausstellte, dass No-Name Produkte im Vergleich mit Markenartikel manchmal sogar besser schmecken.

## 6. DAS ERSTE HALBJAHR 2006

### 6.1. ZIELVEREINBARUNGEN UND DAS THEMA PATENSCHAFTEN

Einmal pro Monat ist einfach zu wenig, um den Bedürfnissen der Schüler gerecht zu werden. Für die Jugendlichen ist Nachhaltigkeit von großer Bedeutung. Sie brauchen regelmäßige Unterstützung, von den Eltern, der Schule aber auch Außerschulisch. So ist die Idee einer Patenschaft entstanden, ein Pate, eine Patin, der oder die einen Schüler, eine Schülerin bei der Verwirklichung eines persönlichen Ziels unterstützt: sein oder ihr Netzwerk nutzt, um Fäden zu spinnen, die dem Schüler und der Schülerin hilfreich sein können.



Die Ziele sollten nun in diesem Modul stärker angesprochen werden.

Fragen:

- Was sind meine Stärken?
- Wo habe ich Schwächen?
- Was wollte ich schon immer gerne mal machen und warum?
- Wie stelle ich mit meine Zukunft vor?
- Was könnte ein Pate, eine Patin für mich tun und was könnte ich im Gegenzug für den Paten, die Patin tun?

„Wer immer nur in den Fußstapfen anderer geht, hinterlässt keine Spuren“

**Thema Lebenslandschaft (auf dem Boden wie eine Landkarte, Linien aufgeklebt und mit Zeichen versehen)**

**Übungen:**

1. Erkundung der Landschaft:  
Vorstellung: Das Leben ist wie eine Landschaft ausgebreitet. Standortbestimmung, „Wo bin ich jetzt?“
2. Mit Musik und einer Bewegungsreise das Labyrinth erkunden. Langsam hindurchgehen ohne zu sprechen. Ein Ziel aussuchen, sich dort ganz langsam hinbewegen. Ist es weit weg oder nah? Schnell erreichbar oder ein steiniger Weg über Berge und Seen? An Kreuzungen kurz stehen bleiben, an Sackgassen rückwärtsgehen, an Einbahnstrassen wenden, Umwege aus Neugierde in Kauf nehmen, einmal den kürzesten Weg suchen, den längsten Weg nehmen. Am Rand versuchen zu gehen, Begegnungen begrüßen, umeinander herum gehen, die Straßenseite wechseln.
3. Wieder am Anfangsstandort: schließe kurz die Augen und stelle dir eine Situation vor, die du dir in deinem Leben nicht wünschst, die aber passieren könnte, dann öffne die Augen und suche dir einen Ort in der Landschaft aus, an dem dieses Ereignis stattfinden könnte. Interviews.
4. Bleibe dort stehen. Schließe die Augen und überlege dir jetzt ein *erreichbares Ziel*, was du *gerne möchtest*, was dir Freude machen würde, wo du *Lust* zu hast! (hier ruhig Beispiele benennen: ich möchte gerne eine 3 in Mathe schaffen, ich möchte gerne Skateboard fahren können, ich möchte gerne nette Freunde kennen lernen, ich möchte etwas an mir verändern) Ein Ziel das du dir *zutraust* und *sehr wichtig für dich* ist, was nicht jemand Anderes will, sondern wirklich du selbst! Es soll auch eine *Herausforderung* sein. Frage dich nun, ob du das Ziel auch *kontrollieren* kannst oder bist du ganz abhängig von anderen? Wenn es so ist, dass es von so viel Dingen abhängt, die du nicht beeinflussen kannst (viel Geld zum Beispiel oder Menschen die du gar nicht ändern kannst), dann ändere dein Ziel noch mal, geht es vielleicht anders – *mit Interviews die Schüler befragen und es konkretisieren*.
5. Jetzt *markiere dieses Ziel* auf der Landschaft mit einer großen runden Karte, ist es weit weg oder nah? Was für ein *Hindernis* könnte es auf dem Weg zum Ziel geben. Lege eine *rote Karte an die Stelle*. (Interview)

**eigene Lebenslandschaften skizzieren:**

In Form einer Phantasiereise. Jeder und Jede bekommt ein großes Blatt Papier von der Rolle und Kreide, jeder arbeitet für sich.

Eine Rahmengeschichte wird erzählt: Stell dir vor du bist jetzt alt, und schau auf deine Lebenskarte zurück. Zuerst schaust du auf den *Ort, wo alles begann*. An den Ort an den du noch eine Erinnerung hast und der *am Weitesten zurückliegt*, in deiner *Kindheit*. Dort machst du ein *Kreuz*, dann wanderst du langsam los mit deinem Stift, du ziehst eine *Linie*. Am Anfang gehst du mal hierhin und dorthin, bist neugierig und probierst etwas aus. Die Linie verändert sich, mal tanzt sie, mal wird sie ganz langsam, mal dick mal dünn, je nach Freude oder Lust und Angst. Weil es dunkel ist oder dir etwas passiert ist, was nicht so schön war in deiner Zeit früher. Dann triffst du mit jemanden zusammen. Du *malst eine Person*, die dir wichtig war (das kann ein Strichmännchen sein, ein gutes oder böses Mondgesicht). *Schreibe den Namen der Person auf!* Dann gehst du weiter mit einer Linie. Dein Weg führt dich an eine *Lichtung*. Du siehst dort ein *Gebäude*. Was ist das für ein Haus? Ein Haus aus deiner Erinnerung, (du malst es). Dort bleibst du eine Weile. Du malst ein Fenster, aus dem du schaust und *träumst von deiner Landschaft*, in der du einmal gelebt haben möchtest. Wie sieht sie aus? Ist es eine Stadt oder ein anderer Ort? Male diesen Ort auf und mache eine *Traumwolke drumherum*. Dann gehst du aus dem Haus weiter mit einem *Strich* hinaus in die Welt. Du *wanderst zu dem Ort, an dem du dein Geld verdient* hast. Wie hast du dein Geld verdient? *Male eine Idee*, die dir spontan kommt. Dann schaust du auf den Weg zurück, was hast du *unterwegs alles gemacht* um dort hinzukommen, *male die Stationen auf*.

Als nächstes siehst du auf deiner Landschaft einen Ort an dem du etwas *Besonderes gefeiert* hast als du schon älter warst. Keinen Geburtstag und auch nicht einer von den allgemeinen Feiertagen. Nein, ein *besonderer Tag für dich* (z. B. eine bestandene Prüfung, oder Familienzuwachs). Etwas, was in deinem Leben auf jeden Fall passiert sein sollte und was du feiern möchtest, male sie auf oder schreibe etwas dazu. Dann *male Leute* auf, die auf deinem langen Lebensweg unterwegs wichtig gewesen sein könnten. Das können auch Personen sein, die du noch gar nicht in deiner Jugend kennst, vielleicht Menschen mit einem *besonderen Beruf oder mit einer besonderen Fähigkeit*.

Am Ende stehst du vor einer ereignisreichen Lebenslandschaft, schau noch mal alles genau an. *Was darf auf keinen Fall fehlen?* Ergänze wenn nötig.

**Vorstellen der Patenschaftsidee, Fragen und Erläuterungen**

- Erstellen einer „Einkaufsliste mit Erwartungen“ an den Paten:
- Gegenleistung:  
Was könntest du dafür geben? Erstelle auch hierfür eine Liste. Mache ganz konkrete Vorschläge, die du auch wirklich umsetzen kannst (Einkaufen, Hund ausführen ...). *Mit jedem werden Einzelgespräche geführt*.
- Was muss passieren, damit der Pate schreiend wegläuft: sammelt gemeinsam auf Karten.
- Was müsst ihr tun, damit das nicht passiert? Ebenfalls gemeinsam sammeln.

**Auswertung:**

Die Zukunft ist schwer vorstellbar und behaftet mit den Lebenserfahrungen der Eltern. Gar nicht optimistisch, sondern sehr verhalten und zum Teil provokativ projizierten die Jugendlichen, vor allem die männlichen, sich selbst in Arbeitslosigkeit, Einsamkeit und Armut.

Kein Wunsch nach einer tropischen Insel, sondern eher der Wunsch nach Ehe und Kindern ist das Ziel der Mädchen. Insgesamt war es ein spannender Tag mit vielen überraschenden Geschichten der einzelnen SchülerInnen, aber auch für uns erstaunlich, wie wenig große Ideale und Wünsche geäußert werden können. Sie schätzen ihre eigenen Entscheidungs- und Gestaltungsmöglichkeiten sehr gering ein.

## 6.2. THEATER UND MUSIK

Ziel: Förderung der Teamarbeit und Kreativität, Spielfreude und Talentsuche  
 Nach den letzten sehr anstrengenden Modulen, nun etwas zum zur Auflockerung.

Zwei Schwerpunkte:

- Theaterimprovisation
- Musikimprovisation mit selbst gemachten Musikinstrumenten

### Auswertung:

Sich auf der Bühne zu präsentieren und Gewaltszenen zu spielen, macht vor allem den Jungs sehr viel Spaß. Allerdings haben sie auch Kritik annehmen können und Szenen zwei und dreimal wiederholt.

Es fiel ihnen schwer, sich in den Kleingruppen auf ein gemeinsames Thema zu einigen. Teamarbeit ist bei vielen keine Stärke, häufig setzt sich nur der Lauteste und nicht die beste Idee durch. In gemeinsamen Gesprächen kam diese Frustration zum Ausdruck: Die Gruppen, die gut zusammenarbeiten konnten, brachten auch die besten Szenen auf die Bühne.



## 6.3. GEWALTPRÄVENTION MIT ZWEI GASTDOZENTINNEN AUS HAMBURG

### Ziel:

Verhaltensvorschläge in kritischen Situationen durch Rollenspiele üben.

Verhaltensweisen in der U-Bahn und auf Schulhöfen.

Wie kann ich eine Gewalteskalation verhindern? Wie kann ich einer Provokation durch MitschülerInnen aus dem Wege gehen?

Wie funktioniert Provokation und was sagt mir Körpersprache über die Absichten des Provokateurs?



Die Gastdozentinnen: Claudia Brunsemann und Christine Biemann.

### Auswertung:

Häufig verwechselten die SchülerInnen die Rollenspiele mit Theaterszenen und legten sich sehr ins Zeug, um eine „gute Figur“ zu machen. Vor der Gruppe in bestimmten Situationen aber einmal zu versuchen, nicht der Macker zu sein, sondern Besonnenheit zu zeigen, fiel besonders den Jungen wieder schwer.

Häufig mussten Szenen mehrere Male gespielt werden, um zu zeigen, welche Verhaltensweisen welche Konsequenzen zur Folge haben.

In Reflexionsgesprächen wurde das Gesehene besprochen.

## 6.4. KONZENTRATION UND BEWEGUNG

„Übe unablässig den Leib, mache ihn kräftig und gesund, um ihn weise und vernünftig zu machen.“

*Rousseau 1778*

Experiment: „Geht lernen leichter mit Bewegung?“

Gestaltung einer gemeinsamen Bewegungs-Choreographie, Massagetechniken und Yoga wechselten sich in dieser Einheit ab.

### Auswertung:

Noch nie stellte sich die Gruppe als so ruhig und ausgeglichen dar.

Sie ließen sich auf die Bewegungseinheiten ohne Murren ein und brachten am Ende gute Ergebnisse zustande. Der Ehrgeiz, die Übungen gut zu machen, war sehr hoch. Der Schwierigkeitsgrad war so gehalten, dass es nur mit erhöhter Aufmerksamkeit zu schaffen war: Balancetechniken, Bewegungsabläufe, Stocktechniken ...





versehen werden, und die bequemeren Stühle werden demnächst kommen, allerdings ist es nicht ohne weiteres möglich, das gewünschte Sofa im Klassenzimmer aufzustellen. So haben die Schülerinnen und Schüler neben der Erfahrung, dass sie selbst aktiv und verantwortlich an der Gestaltung ihrer Umwelt teilhaben können, auch die Erfahrung gemacht, dass gute Ideen leider an für Laien unverständlichen bürokratischen Vorgaben scheitern können. Im Großen und Ganzen war die Zukunftswerkstatt aber ein voller Erfolg. Weiter war an ihr ebenfalls positiv zu bewerten, dass auch Schülerinnen und Schüler mit viel Spaß an dieser Zukunftswerkstatt teilnahmen, die uns zuvor auf unserer langen „Reise“ an der einen oder anderen „Bus-haltstelle“ verloren gegangen waren.



## 6.6. MUSIK UND RHYTHMUS



### Ziel:

Förderung der Gruppenarbeit durch chorische Übungen. Konzentrationsübungen und Förderung der Kreativität.

### Auswertung:

Das Produzieren eines eigenen Raps war sicherlich das Highlight des Tages. Dabei fiel es einigen sehr schwer, sich auf den Rhythmus und die Gruppe einzulassen. Immer wieder kam es zu Störungen durch einzelne Schüler, die mit der Aufgabe im Chor zu arbeiten, überfordert waren. Die eigene Ausdrucksfähigkeit in Form eines Textes und in Musik zu erleben, war aber auf der anderen Seite für einige ein besonderes Erlebnis und das drückte sich auch in ihrem guten Ergebnis aus: ein richtiger Rap war entstanden!

## 6.7. AUSWERTUNG UND VORBEREITUNG DER ABSCHLUSSPRÄSENTATION



### Ziel:

Was ist eigentlich hängen geblieben bei den Schülern? Ein Resümee und eine Zusammenfassung.

### Auswertung:

Es ist eine ganze Menge hängen geblieben. Besonders die Aktivitäten, die sehr viel Spaß gemacht haben, wie z. B. die Theaterimprovisation oder der Wolfspfad im Schullandheim waren solche Ereignisse. Aber auch persönliche Erlebnisse, in denen eine einzelne Schülerin oder ein Schüler besonders glänzen konnte, also dort, wo sie ihre Stärken gezielt zum Ausdruck bringen konnten. Für einige bedeutet das Ende des Lebensplanungsprojekts einen traurigen Abschied. Viele würden gerne weitermachen.

Das Moderatorenteam stellte zum Abschluss vor, welche weiteren Möglichkeiten die SchülerInnen haben: Teilnahme an der Patenschaft, Teilnahme an Projekten im Freizeithaus, z. B. Teilnahme an einer Theaterproduktion.

## 6.8. PRÄSENTATION DES PROJEKTS VOR DEN ELTERN

### Ziel:

Die Eltern sollen mitbekommen, was ihre Kinder über diesen langen Zeitraum gemacht haben. Außerdem werden sie von der Patenschaftsidee in Kenntnis gesetzt.

### Auswertung

„So viele Eltern kommen nie zum Elternabend!“ meinte eine Lehrerin erstaunt, als sie die vielen Eltern der SchülerInnen sah. Ja, sie alle wollten sehen, was die Schüler denn so gemacht haben und präsentieren. Fotos wurden gezeigt, die Modelle für einen neuen Klassenraum präsentiert und die Eltern konnten an einigen Mit-Mach-Stationen die „Reise“ ihrer Kinder ein wenig nachvollziehen. Die Präsentation wurde von den Schülern mit den Moderatoren und Moderatorinnen gemeinsam durchgeführt. Es entstand noch ein letztes Mal ein großes „Wir-Gefühl“.

## 7. PERSPEKTIVEN – NACHHALTIGKEIT

### DIE PATENSCHAFT



Es sollte weiter gehen! Das war uns allen sehr wichtig. Nun hieß es, für jeden Teilnehmenden, die möchten, einen Paten oder eine Patin zu finden.

Mit einem Aufruf in den Zeitungen starteten wir nach den Sommerferien.

In der Patenschaft kommt es darauf an, den Jugendlichen oder die Jugendliche dabei zu unterstützen, den geeigneten Weg für ihr Ziel einzuschlagen.

Deswegen suchten wir auch Paten, die etwas können, was für die Jugendlichen von besonderem Interesse sein könnte: z. B. Musik machen, tanzen, Theater spielen, Kochen, Handwerklich begabt sein, Fußballcrack sein, Skateboard fahren, ein Mathegenie sein, ....

Die Paten sollten Jugendlichen gegenüber aufgeschlossen sein und eine positive Lebenseinstellung haben. Die SchülerInnen brauchen positive optimistische Vorbilder, die kraftvoll sind und sie stärken.

So, wie die Jugendlichen von den Paten profitieren, sollen die Paten aber auch von den Jugendlichen profitieren, die den Paten, der Patin dann z. B. beim Einkaufen helfen, mit dem Hund spazieren gehen, am Computer helfen, handwerklich aushelfen oder im Garten eine Unterstützung sein können. Die Patenschaft wird schriftlich vereinbart und von den Eltern des Kindes gegengezeichnet, um den Jugendlichen auch die Ernsthaftigkeit der Patenschaft zu verdeutlichen.

Jetzt im November 2006 ist es getan, die Paten machen sich gemeinsam mit den Jugendlichen auf eine weitere Reise, lernen voneinander und es wird sich zeigen, ob diese Idee so funktioniert oder modifiziert werden muss.

Im Februar 2007 beginnen wir mit der nächsten Generation SchülerInnen, diesmal mitfinanziert von der Schule, sicherlich ein richtiger und wichtiger Schritt, um dem Projekt einen festen Platz in dem „Konzept Schule“ zu geben.

## 8. DIE MODERATOREN UND MODERATORINNEN

### Jens Zussy

Dipl.-Sozialarbeiter/-pädagogin  
Geb. 15.09.1966

Spezialgebiet „Partizipation“ und Leitung des Büros „Planen mit Phantasie“ in Hamburg. Seit 1995 tätig im Bereich der Partizipationspädagogik mit vielen namenhaften Trägern der Jugendhilfe. Kooperationspartnern u. a. die Deutsche Kinder- und Jugendstiftung, das Deutsche Kinderhilfswerk und die National Koalition für die Umsetzung der UN-Kinderrechtskonvention in Deutschland. Ausbildung von Jugendlichen und Erwachsenen in Kreativtechniken und Großgruppenmethoden und „ModeratorInnen für kinderfreundliches Planen“ für das Ministerium für Justiz, Frauen, Jugend und Familie in Schleswig-Holstein und für das Niedersächsische Landesjugendamt.

### Valeska Haendel

Sportpädagogin M. A. mit Weiterbildung in Erlebnispädagogik; Yogalehrerin für Kinder und Jugendliche  
Geb. 05.08.1975

Leiterin von erlebnis- und sportpädagogischen Maßnahmen mit den Schwerpunkten Gewaltprävention, Gruppenfindung und -reflexion, sowie der Förderung der Konzentration und der Kooperationsbereitschaft.

### Jens Brückner

Dipl.-Sozialpädagoge/Sozialarbeiter  
Geb. 10.01.1973

Arbeitsschwerpunkte: Beratung und Offene Arbeit, Beteiligungsprojekte, Erlebnispädagogik für Kinder und Jugendliche zur Vermeidung von Benachteiligung, Ermöglichung gesellschaftlicher Teilhabe, Förderung von körperlicher und seelischer Entwicklung und Hilfe in besonderen Lebenslagen.

### Katja Lieber

Dipl.-Sozialpädagogin/Sozialarbeiterin und Erzieherin  
Geb. 13.10.1977

Arbeitsschwerpunkte: Bildungs-, Beteiligungs- und Kulturprojekte insbesondere für die Zielgruppen Kinder, Jugendliche und Frauen. Zielsetzung: Förderung des Dialogs zwischen den Generationen, der persönlichen Weiterentwicklung von Menschen und der kulturellen Vielfalt, sowie die Erarbeitung von Ausdrucksmöglichkeiten.

### Magret Michaelsen

Dipl.-Sozialpäd./Sozialarbeiterin,  
Geb. 25.5.1958

Fachkraft für Kulturarbeit im Fachbereich Bildung und Qualifizierung, Moderatorin, Schwerpunkt: Beteiligung und Werkstätten, interkulturelle Kompetenz, Projektmanagement, Gesundheitsförderung ...

### Sylke Niemann

Dipl.-Pädagogin/Theaterpädagogin  
Geb. 28.07.1965

Arbeitsschwerpunkte: Kulturarbeit mit Kindern und Jugendlichen im Bereich Musik- und Theaterpädagogik. Fortbildungen und Projektarbeit (Schwerpunkte: Theaterpädagogik, Elternwerkstatt Sprachbildung, Sprachförderprogramm „Hokus & Lotus“). Tätigkeiten im Bereich Elementarpädagogik: Leitung einer Kindertagesstätte mit Schwerpunkt Sprachförderung, Hortleitung (Grundschule). Tätigkeiten im Bereich Lehre/Erwachsenenbildung: Lehrbeauftragte der Uni Hannover, Lehrerin an der Fachschule für Sozialpädagogik Hameln, Dozentin der Zentralen Einrichtung für Weiterbildung der Uni Hannover, Hörfunkproduktionen zu pädagogischen Themen.

### Franziska Schmidt

Dipl.-Kulturpädagogin, Bild. Künstlerin, Moderatorin  
Geb. 13.08.1962

Arbeitsbereiche: Geschäftsführung Stadtteilzentrum Vahrenwald, Fachbereich Bildung und Qualifizierung, Schwerpunkt Kinder- und Jugendkultur, interdisziplinäres Projektmanagement: Sommercampus, Kindermuseum, Theaterproduktionen ...



Landeshauptstadt

Hannover

Der Oberbürgermeister

Freizeitheim Vahrenwald  
im Fachbereich Bildung und Qualifizierung

Vahrenwalder Straße 92 | 30165 Hannover  
Telefon 0511 1 68 | 4 38 62  
Fax 0511 1 68 | 4 38 65  
E-Mail [franziska.schmidt@hannover-stadt.de](mailto:franziska.schmidt@hannover-stadt.de)  
Homepage [www.hannover.de](http://www.hannover.de)

Redaktion | Franziska Schmidt  
Texte & Fotos | Jens Zussy, Franziska Schmidt

Gestaltung | **set-up** design.print.media

Druck | Druckhaus Genatzzky GmbH

Auflage | 400 Exemplare

