

FANTASIEWESEN

ERFINDEN

kreative Einheit

Die Teilnehmer/innen gestalten in Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit anhand von Bildmaterial aus Zeitschriften, Magazinen oder Kalendern Mensch-Tier-Wesen mit unterschiedlichen Charaktereigenschaften und Fähigkeiten.

Anschließend entsteht in Gruppenarbeit eine Geschichte, in der die Teilnehmer/innen ihre Fantasiewesen ein gemeinsames Abenteuer erleben lassen.

... und so geht's

Schneidet aus dem Bildmaterial Körperteile von Menschen und Tieren aus. Kombiniert sie zu ganz neuen Figuren. Überlegt, welche Eigenschaften und Fähigkeiten eure Fantasiewesen haben.

Findet euch in Gruppen zusammen, so dass ihr mindestens drei Figuren pro Gruppe habt. Erfindet eine Geschichte, in der eure Figuren gemeinsame Abenteuer erleben, in denen sie ihre Eigenschaften und Fähigkeiten einbringen können. Schreibt die Geschichte auf oder lasst sie aufschreiben.

Erzählt eure Geschichte den anderen Gruppen und zeigt dazu eure Bilder.

Wirkung

experimentell, interaktiv, kooperativ, kreativ, narrativ, spielerisch, universell, witzig

Sprache

** _ ***

Material

Märchenbuch, Märchenlesung (USB-Stick), Referenzkarten, weißes Papier, Zeitungen, Zeitschriften, Magazine, Tierkalender, Bilder aus dem Internet usw., Scheren, Kleber, Bunt- und Filzstifte

Zeit

2 bis 3 Stunden



FANTASTISCHE ARCHITEKTUREN

kreative Einheit

Die Teilnehmer/innen gestalten ein Fantasiegebäude aus verschiedenen Materialien. Die Gebäude und die dazu entstehenden Geschichten werden vorgestellt. Anschließend wächst eine vielfältige Stadt aus den unterschiedlichen Bauwerken.

... und so geht's

Zieht jeweils ein zufälliges Inspirationsbild und ein Märchenbild aus der Box. Schaut euch die beiden Karten an und überlegt, wie ihr die beiden Bilder in einem Gebäude zusammenbringen könnt. Fertigt ein dreidimensionales Gebäude aus den unterschiedlichen Materialien an und überlegt euch eine Geschichte dazu.

Wer wohnt in dem Gebäude?

Was passiert in diesem Gebäude?

Was ist das Besondere an diesem Gebäude?

Möchtest du in diesem Gebäude wohnen?

Wenn ja, mit wem?

Stellt euer Bauwerk auf den Boden neben die Gebäude der anderen und lasst so Stück für Stück eine Stadt entstehen.

Wirkung

experimentell, individuell, konstruktiv, kooperativ, kreativ, narrativ

Sprache

* _ **

Material

Märchen- und Inspirationsbilder, Kapaplatte, Scheren, Kleber, unterschiedliches Baumaterial wie Holzleim, Klebeband, Buntstifte, Wolle, Pappe, Styroporkugeln, Stecknadeln, Knete, Holzstäbchen, usw.

Zeit

3 Stunden



GEBEN UND NEHMEN

Aufwärmspiel

Die Teilnehmer/innen sprechen gemeinsam im Takt die Worte »geben«, »nehmen«, »geh'n« und »rennen« und führen gleichzeitig die entsprechende Bewegung aus. Hierzu stehen sie mit genügend Armfreiheit schulterbreit in einem Kreis.

... und so geht's

Die Einleitung des Aufwärmspiels geschieht ohne Sprache. Durch Blickkontakt und Gesten werden die Teilnehmer/innen zum Mitmachen und Wiederholen aufgefordert.

| geben, geben, geben, geben
| geben, geben, geben, geben |
| nehmen, nehmen, nehmen, nehmen
| nehmen, nehmen, nehmen, nehmen |
Gesprochen ergibt das vier 4/4-Takte.

| geh'n, geh'n, geh'n, geh'n
| geh'n, geh'n, geh'n, geh'n |
| rennen, rennen, rennen, rennen
| rennen, rennen, rennen, rennen |
Auch diese Worte ergeben gesprochen vier 4/4-Takte.

... und jetzt gleichzeitig
»geben« und »geh'n«
»nehmen« und »rennen«

Wirkung

aktivierend, universell, vertrauensbildend

Sprache

* _ **

Material

erklärendes Tutorial (USB-Stick)

Zeit

15 bis 30 Minuten



GEMEINSAM ZÄHLEN

Aufwärmspiel

Die Teilnehmer/innen stehen in einem Kreis, zählen gemeinsam wiederholt von Eins bis Zehn und tippen sich dabei abwechselnd auf Kopf, Schultern, Oberschenkel und Füße.

Anschließend wird in einer anderen Sprache gezählt.

... und so geht's

Die Anleitung des Aufwärmspiels geschieht ohne Sprache. Durch Blickkontakt und Gesten werden die Teilnehmer/innen zum Mitmachen und Wiederholen aufgefordert.

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 Tippen auf dem Kopf
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 Tippen auf den Schultern
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 Tippen auf den Oberschenkeln
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 Tippen auf den Füßen
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 (wie zuvor: Kopf, Schulter, Oberschenkel, Füße)

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

1, 2, 3, 4, 5, 6

1, 2, 3, 4, 5

1, 2, 3, 4

1, 2, 3

1, 2

1

0

Bewegung in der Stille

Wirkung

aktivierend, kooperativ, universell

Sprache

*

Material

erklärendes Tutorial (USB-Stick),
Poster »Zählen und Guten Tag«

Zeit

20 Minuten



GEMEINSAMKEITEN ENTDECKEN

Aufwärmspiel

Die Teilnehmer/innen sitzen im Kreis und beantworten Fragen zu ihren Interessen und Vorlieben. Bei Fragen, auf die sie mit »Ja« antworten, stehen die Teilnehmer/innen auf. Zusätzliche Fragen können beliebig ergänzt werden.

... und so geht's

Setzt euch in einen Kreis.
Wer mit »Ja« antwortet, stellt sich hin, alle anderen bleiben sitzen.

Wer mag die Farbe Blau?
Wer isst gerne Pizza?
Wer spielt gerne Fußball?
Wer geht gerne spät ins Bett?

Wirkung

aktivierend, interaktiv, kooperativ,
universell, vertrauensbildend

Sprache

Material

ohne Material

Zeit

15 bis 30 Minuten



»HA!«

Aufwärmspiel

Die Teilnehmer/innen stehen gemeinsam in einem Kreis und zählen rückwärts von Zehn bis Eins, so schnell und laut sie können. Nach der Eins treten sie mit ihrem Fuß in die Mitte und rufen »HA!«. Anschließend beginnen sie bei der Neun, dann die Acht und so weiter.

... und so geht's

Stellt euch in einen Kreis und legt einander die Arme auf die Schultern, sodass ihr alle stabil steht. Zählt rückwärts von Zehn bis Eins und ruft dann laut »HA!« und tretet mit dem Fuß in die Kreismitte. Danach geht es weiter, diesmal startet ihr bei der Zahl Acht, dann Sieben und so weiter.

Wirkung

aktivierend, interaktiv, kooperativ, universell

Sprache

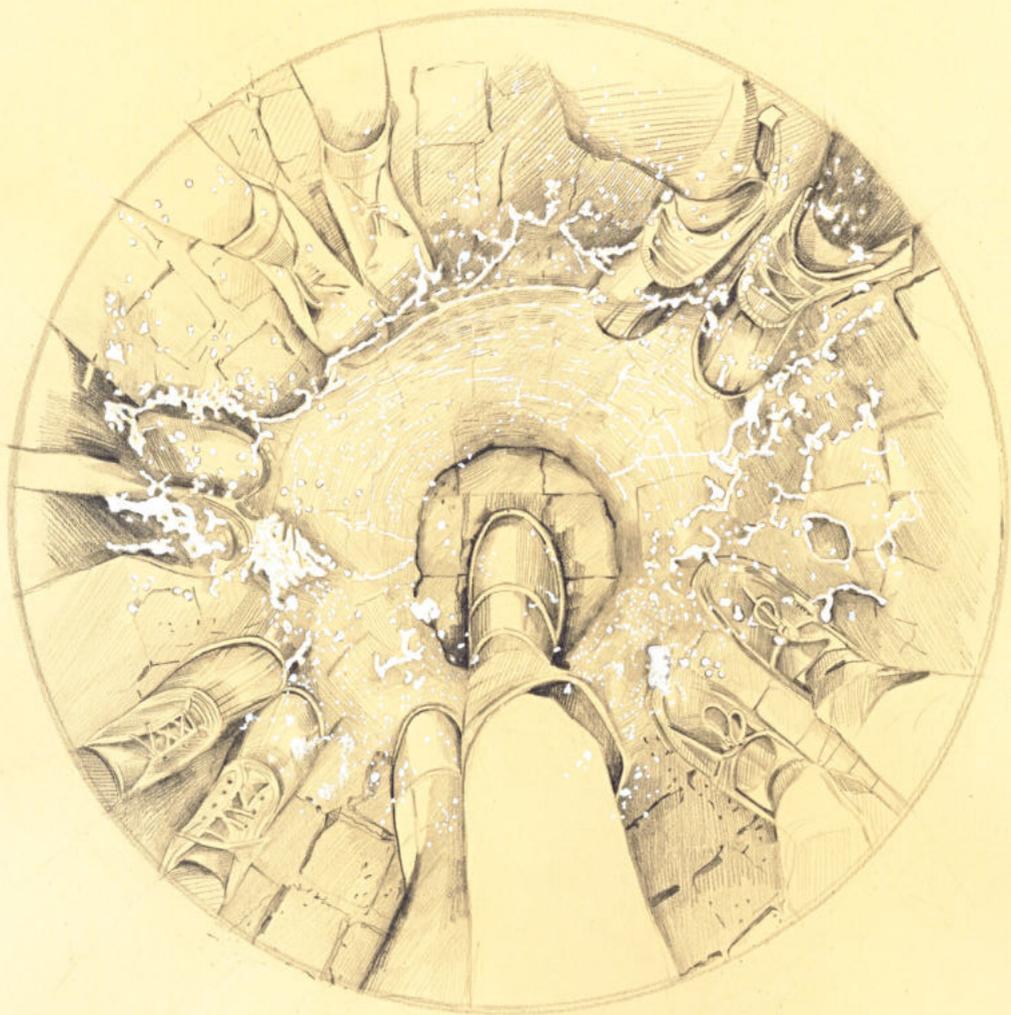
*

Material

ohne Material

Zeit

10 Minuten



HALLO, ...

مرحبا

Kennenlernspiel

Alle Teilnehmer/innen stehen in einem Kreis. Eine/r hält ein Wollknäuel in den Händen und beginnt sich vorzustellen. Anschließend wird das Wollknäuel weitergereicht und jemand anderes ist an der Reihe.

... und so geht's

Der/die Erste stellt sich mit folgenden Sätzen vor:

»Ich heiße ...«

»Ich komme aus ...«

»Wir sagen ...«

Beim dritten Satz wird »Hallo« in der jeweiligen Muttersprache eingesetzt. Gemeinsam wird das jeweilige Wort für »Hallo« wiederholt. Nach jeder Vorstellung wird das Wollknäuel einer anderen Person zugeworfen, das eigene Stück Faden aber festgehalten. Die Person mit dem Wollknäuel stellt sich nun selbst vor. Es entsteht so ein Netzwerk aus Wollfäden und Namen der Gruppenteilnehmer/innen.

Wirkung

individuell, interaktiv, konstruktiv, kooperativ

Sprache

*

Material

Poster »Zählen und Guten Tag«, Wollknäuel

Zeit

15 bis 30 Minuten



HEY! CON CARA!

Aufwärmspiel

Die Teilnehmer/innen wiederholen gemeinsam den Fantasiertext »Hey! Con cara!«. Bei jeder Runde wird der Text mit einem anderen Gefühlsausdruck vorgetragen und wiederholt. Nach jeder Runde wechselt die vorsprechende Person.

... und so geht's

Sprecht den Text in unterschiedlichen Gefühlsausdrücken, z. B. fröhlich, traurig oder wütend.

Hey! Con cara!
A con con cara!
A desso di famossa!

Wirkung

aktivierend, individuell, interaktiv,
kooperativ, spontan

Sprache

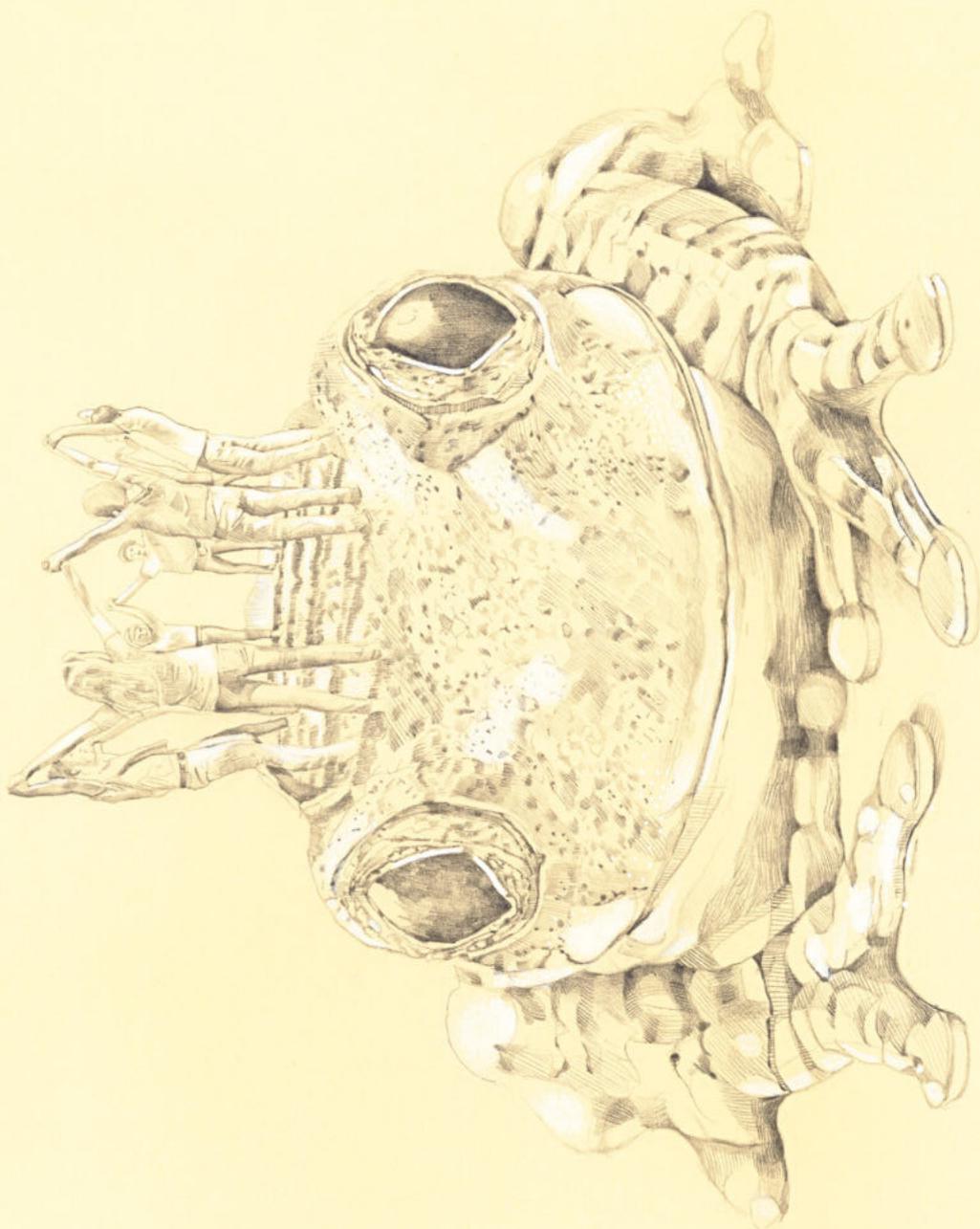
*

Material

erklärendes Tutorial (USB-Stick)

Zeit

15 Minuten



ICH BINS

Kennenlernspiel

Die Teilnehmer/innen stehen in einem Kreis und nennen der Reihe nach ihren Namen. Dazu vollführen sie eine beliebige Bewegung. Die Gruppe wiederholt Namen und Bewegung.

... und so geht's

Die Anleitung des Kennenlernspiels geschieht ohne Sprache. Durch Blickkontakt und Gesten werden die Teilnehmer/innen zum Mitmachen und Wiederholen aufgefordert.

Wirkung

aktivierend, individuell, interaktiv,
kreativ, spontan

Sprache

*

Material

erklärendes Tutorial (USB-Stick)

Zeit

15 Minuten



KLECKSBILDGESCHICHTEN

kreative Einheit

Die Teilnehmer/innen suchen gemeinsam im Klecksbild nach fantasievollen Figuren wie Tieren, Gebäuden oder Gegenständen, die sie anschließend mit Stiften oder Farben ergänzen. Eine Geschichte zu den gefundenen und geschaffenen Figuren entsteht.

... und so geht's

Sucht in den Klecksen nach Figuren, z. B. nach Tieren, Gebäuden oder Gegenständen.

Zeichnet mit einem Stift in die Kleckse hinein und macht eure entdeckten Figuren sichtbar.

Überlegt euch gemeinsam eine fantasievolle Geschichte zu den Figuren auf eurem Blatt.

Wirkung

assoziativ, experimentell, interaktiv, kommunikativ, kreativ, narrativ, universell, witzig

Sprache

Material

Poster »Klecksbild«, Buntstifte

Zeit

1 Stunde



MÄRCHENWIMMELBILD

narrative Einheit

Die Teilnehmer/innen suchen im Wimmelbild nach bekannten Figuren, Tieren und Gegenständen aus unterschiedlichen Märchen der Brüder Grimm und ordnen diese den Geschichten zu. Anschließend werden die Märchen vorgelesen.

... und so geht's

Sucht auf dem Bild nach Figuren und Tieren, die ihr aus den Märchen kennt, und zeigt sie euch gegenseitig. Aus welchem Märchen stammen sie?

Die einzelnen Märchen vermischen sich auf dem Bild. Überlegt euch, was passiert, wenn die Figuren und Tiere der unterschiedlichen Märchen aufeinandertreffen.

Wirkung

kreativ, kooperativ, narrativ, universell, witzig

Sprache

Material

Wimmelbild, Märchenbuch, Märchenlesungen (USB-Stick)

Zeit

30 bis 60 Minuten



MEINE FAMILIE – EINE MÄRCHENHAFTE BILDGESCHICHTE

kreative Einheit

Die Teilnehmer/innen gestalten anhand des Bildmaterials eine Collage, die ihre eigene Familiengeschichte darstellen kann. Anschließend können die Collagen einander vorgestellt werden. Ein gemeinsames Gespräch über Familie schließt sich an.

... und so geht's

Schneidet die für euch passenden Bilder aus dem Heft »Meine Familie« aus und gestaltet mit Kleber und Stiften auf einem Kartonbogen eure Familiengeschichte.

Wer gehört zu meiner dargestellten Familie?

Wo stehe ich in dieser Familie?

Wirkung

experimentell, individuell, kreativ, narrativ

Sprache

Material

Heft »Meine Familie«, Scheren, Kleber, Buntstifte, DIN-A3-Kartonbögen

Zeit

2 Stunden



MEINE FRAGE | DEINE FRAGE

narrative Einheit

Die Teilnehmer/innen notieren auf einer beigefügten Karte eine Frage, die sie gerne selbst gestellt bekommen möchten. Die Frage kann sich sowohl an die Gruppe als auch an die Fragenden selbst richten. Die Fragen bilden den Ausgangspunkt, um miteinander ins Gespräch zu kommen.

Wichtig ist, dass die Einheit an eine ruhige Einheit wie STEINMUSIK anschließt, sodass die Teilnehmer/innen schon im Vorfeld eine vertrauensvolle Situation erlebt haben.

... und so geht's

Was ist deine wichtigste Frage?
Schreibe die Frage auf deine Karte.

Wirkung

individuell, interaktiv, kommunikativ,
narrativ, persönlich, vertrauensbildend

Sprache

Material

Karte »Meine Frage | Deine Frage«

Zeit

45 bis 60 Minuten



MUSIK. MACHEN!

musikalische Einheit

Die Teilnehmer/innen lernen gemeinsam den Text und die Melodie eines Liedes aus dem Heft »Musik. Machen!«. Anschließend wird das Lied gemeinsam gesungen und kann unterschiedlich mit (Rhythmus-) Instrumenten begleitet werden.

... und so geht's

Die erste Zeile eines Liedes wird zuerst nur vorgesprochen. Die Teilnehmer/innen werden durch Blicke und Gesten aufgefordert, das Gesprochene zu wiederholen. Anschließend wird die Zeile gesungen. Stück für Stück folgen die nächsten Zeilen.

Wirkung

konstruktiv, kooperativ, universell, vertrauensbildend

Sprache

*

Material

Liederheft & CD »Musik. Machen!«

Zeit

1 Stunde



STEINMUSIK

musikalische Einheit

Die Teilnehmer/innen werden in zwei Gruppen geteilt, um anschließend mit Kieselsteinen zu musizieren. Die erste Gruppe begibt sich in die Mitte des Kreises und hört zu, während die zweite Gruppe gemeinsam spielt. Anschließend wird gewechselt.

Ein Gespräch zu den Eindrücken der Teilnehmer/innen schließt an die gemeinsame Aktion an.

... und so geht's

Es wird aus der Stille heraus im Uhrzeigersinn gestartet. Der Steinklang wird gestisch zur nächsten Person »geworfen«. Klang und Spielweise werden imitiert und anschließend weitergegeben.

Nach drei Runden wechselt die Richtung. Nach weiteren drei Runden wird der Klang quer durch den Raum geworfen.

Es folgen gemeinsame musikalische Einsätze (Tutti): Reiben, Schütteln, Klackern, Mundresonanzen und Handresonanzen.

Das Ende wird durch Ablegen der Steine auf den Boden signalisiert. Es folgt ein stiller Moment. Die Gruppen wechseln leise und das Spiel wiederholt sich.

Wie habt ihr den Klang erlebt?

Sind Bilder im Kopf entstanden?

Gab es Unterschiede zwischen dem Hören beim Spielen und dem Zuhören mit geschlossenen Augen?

Wirkung

experimentell, interaktiv, kooperativ, universell, vertrauensbildend

Sprache

*

Material

2 Kieselsteine pro Teilnehmer/in
(ca. 4 bis 6 cm groß, im Vorfeld zu besorgen),
erklärendes Tutorial (USB-Stick)

Zeit

45 Minuten



TEE UND HEIMAT

narrative Einheit

Die Teilnehmer/innen trinken gemeinsam Tee und schauen den erklärenden Trickfilm an. Im Anschluss notieren sie auf der vorgefertigten Mindmap ihre Gedanken zum Thema »Tee und Heimat« und kommen zu ihren jeweiligen Gedanken ins Gespräch.

... und so geht's

Schreibt oder zeichnet eure Gedanken zum Thema »Tee und Heimat« in die noch unbefüllten Felder der Mindmap. Legt eure fertigen Mindmaps nebeneinander auf einen Tisch und sucht nach Gemeinsamkeiten und Unterschieden. Ihr könnt eure Mindmaps auch miteinander verbinden und euch eine Geschichte dazu überlegen.

Wirkung

assoziativ, experimentell, individuell, interaktiv, intuitiv, konstruktiv, narrativ

Sprache

Material

Poster »Tee und Heimat«, erklärender Trickfilm (USB-Stick), Tee, Stifte

Zeit

1 Stunde



TISCHCHEN *DECK DICH*

narrative Einheit

Die Teilnehmer/innen tauschen Kochrezepte aus und sprechen über Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Gerüchen, Essgewohnheiten und Essritualen. Anschließend kann gemeinsam gekocht und gegessen werden.

... und so geht's

Schaut euch die Bilder und die Rezeptkarten an und sucht euch eine aus.

Kennst du das Gericht?

Was ist ein typisches Rezept in deiner Familie?

Was verbindest du mit diesem Rezept?

Wirkung

individuell, kommunikativ, kooperativ, lecker, narrativ

Sprache

Material

Rezeptkarten, Kochutensilien, Geschirr und Besteck, Lebensmittel

Zeit

2 Stunden



»TSCHICKE, TSCHICKE« SHAKE IT!

Aufwärmspiel

Die Teilnehmer/innen stehen in einem Kreis und spielen mit einem Shaker unterschiedliche Geräuschwirbel und Rhythmen.

Die Einleitung des Aufwärmspiels geschieht ohne Sprache. Durch Blickkontakt und Gesten werden die Teilnehmer/innen zum Mitmachen und Wiederholen aufgefordert.

... und so geht's

Es wird mit einem energetischen Wirbel gestartet.

Für den Abschluss wird laut eingezählt: 1-2-3-4-Stopp!

Nun die Übung wiederholen und gemeinsam einzählen: 1-2-3-4-Stopp!

Als Nächstes leise beginnen und lauter werden: 1-2-3-4-Stopp!

Jetzt einen pulsenden Rhythmus spielen, dazu die Silben »tschicke, tschicke« sprechen.

Den Abschluss gemeinsam laut einzählen: 1-2-3-4-Stopp!

Es folgen Akzente auf 1 und 3, dann auf 2 und 4.

Anschließend wird in zwei Gruppen gespielt, die sich die Akzente zuwerfen:

Gruppe A akzentuiert 1 und 3,

Gruppe B akzentuiert 2 und 4.

Wirkung

experimentell, interaktiv, kooperativ, kreativ, universell

Sprache

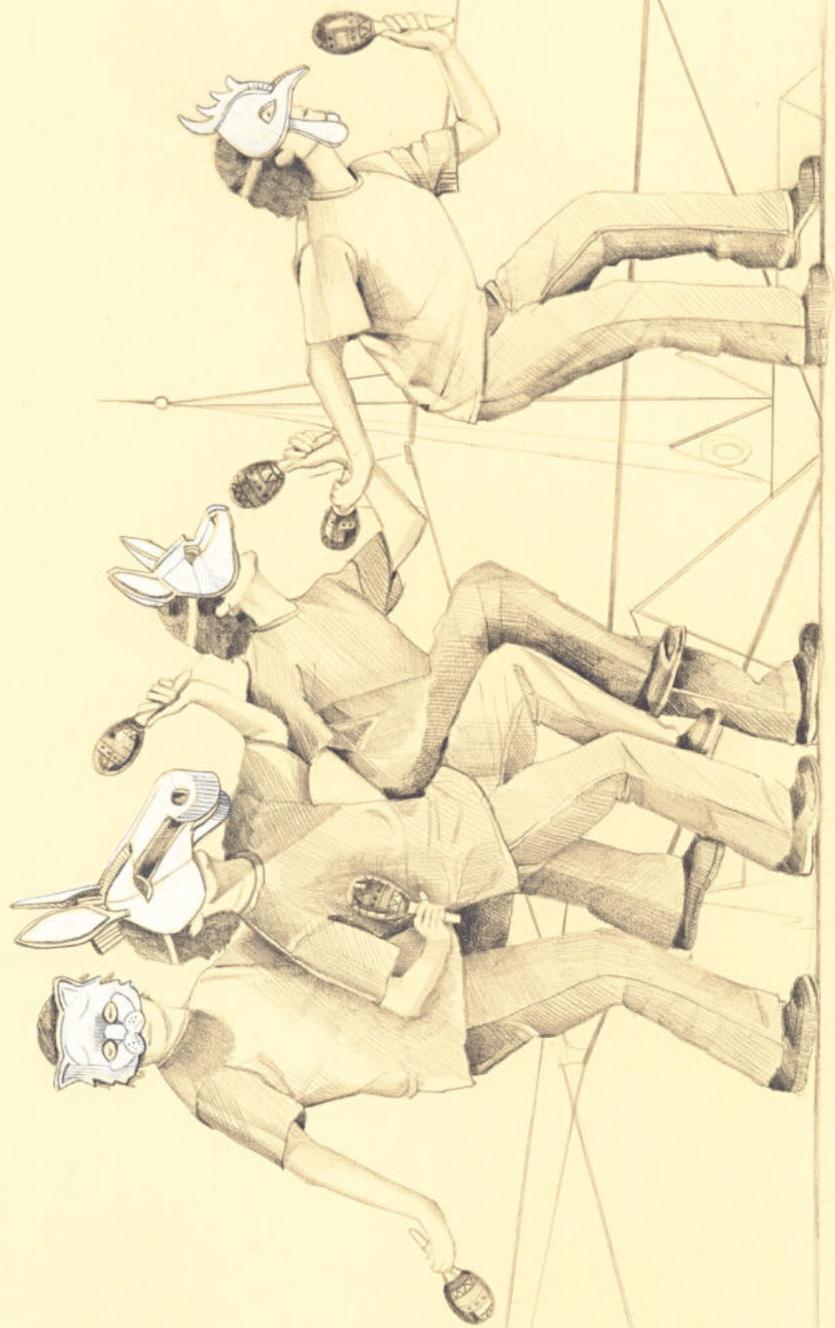
*

Material

erklärendes Tutorial (USB-Stick), Shaker, Liederheft & CD »Musik. Machen!«

Zeit

15 bis 30 Minuten



WENN TIERE SPRECHEN KÖNNTEN ...

narrative Einheit

Die Teilnehmer/innen verleihen Tieren auf Fotografien menschliche Eigenschaften und formulieren, was das Tier sagen oder denken könnte. Die Sätze werden in Sprechblasen auf dem Bild festgehalten.

... und so geht's

Wählt ein Tierbild aus. Betrachtet das Tier genau. Wie sieht es aus? In welcher Umgebung befindet es sich? Wen schaut es an?

Stellt euch vor, das Tier könnte sprechen. Was würde es sagen oder fragen? Gestaltet Sprechblasen im Bild, in die ihr schreibt, was das Tier spricht oder denkt.

Wirkung

experimentell, kreativ, narrativ, spielerisch, universell, witzig

Sprache

**** – *****

Material

Tierbilder von Ed Panar, weißes Papier, Schere, Kleber, EDDING-Stifte, TIPP-EX-Roller

Zeit

1 Stunde



WIRBEL START STOPP

Aufwärmspiel

Die Teilnehmer/innen bilden einen Stehkreis und spielen mit ihren Händen auf Oberschenkeln, Bauch und Po gemeinsam unterschiedliche Geräuschwirbel.

Die Anleitung des Aufwärmspiels geschieht ohne Sprache. Durch Blickkontakt und Gesten werden die Teilnehmer/innen zum Mitmachen und Wiederholen aufgefordert.

... und so geht's

Beginnt damit, einen energetischen Wirbel auf den Oberschenkeln zu spielen. Für den Abschluss wird laut eingezählt: 1-2-3-4-Stopp! Bei »Stopp« klatschen alle die Hände über ihrem Kopf in der Luft zusammen.

Wiederholt die Übung und zählt gemeinsam.

Nun den Wirbel leise beginnen, lauter werden, leiser werden, 1-2-3-4-Stopp! Jetzt kann in zwei Gruppen gespielt werden, um eine dynamische Welle zu erzeugen.

Zuletzt den Wirbel auf weitere Körperteile jeweils vier Zählzeiten verlagern: Oberschenkel, Bauch, Wangen, Po!

Wirkung

interaktiv, kooperativ, universell

Sprache

*

Material

erklärendes Tutorial (USB-Stick)

Zeit

15 Minuten

