

Erfassung Methoden für die Betreuer*innenausbildung

Titel	Wie war nochmal dein Name?
Themenbereich	Fachinput Kennenlernspiele Information für Fachpersonen
Dauer	5 Minuten
Benötigte Materialien	keine
Min./ Max. Teilnehmer*innenanzahl	Fachpersonen jeden Alters
Beschreibung der Methode	<p>Am Beginn einer jeden Gruppenreise steht das gegenseitige Kennenlernen. Dabei ist es nicht nur wichtig, den Namen des Anderen zu wissen, sondern bereits hier sein Gegenüber und die Gruppe etwas kennenzulernen. Ob sich die Teilnehmer:innen bereits untereinander kennen oder sich alle zum ersten Mal begegnen, spielt keine Rolle. In der Regel werden mindestens die Leitungen die Gruppe nicht kennen und die Konstellation von Personen und Umgebung ist für alle neu. Die Kennenlernphase bildet den Einstieg in die folgende gemeinsame Zeit, als Gruppe in einer neuen Umgebung. Und wie so oft, zählt auch hier der erste Eindruck.</p> <p><u>Namens- und Kennenlernspiele unterstützen diese Gruppenphase:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Den Namen einer Person zu kennen, schafft Wertschätzung und eine Verbindung. • Die Leitung kann erste Eindrücke der Gruppe und einzelner Teilnehmer:innen sammeln. • Es soll ein erster Kontakt untereinander entstehen. Dieser kann verbal, physisch und sozial sein. • Gegenseitiges Wahrnehmen und Interesse für die Anderen wird geweckt.

	<ul style="list-style-type: none"> • Schaffen von Offenheit für die Reise, das Programm, die gemeinsame Zeit und die Gruppe. • Die Leitungen werden zu einem Teil der Gruppe, vor allem, wenn sich die Teilnehmenden bereits untereinander kennen. • Förderung des „Wir“ – Gefühls. Bildet die Grundlage für Empathie, Rücksichtnahme, Zusammenarbeit und Verantwortung. • Nicht zu vergessen, alle sollen Spaß haben. <p><u>Zu beachten:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Namens- und Kennenlernspiele erfolgen unmittelbar zu Beginn z.B. bei der Ankunft der Gruppe. Um die Teilnehmenden nicht zu überfordern, sollten Raum und Atmosphäre geschaffen werden. Dabei gilt es u.a. zu berücksichtigen, wie lange die Anreise der Teilnehmenden war (evtl. erst Grundbedürfnisse befriedigen und Zeit zum Ankommen geben). • Die Spiele sollten dem Alter der Zielgruppe angemessen sein. Die meisten Spiele lassen sich in Schwierigkeit und Anmoderation gut modifizieren. • Es sollten nicht zu viele persönliche (intime) Details erfragt werden. • Zu viel Körperkontakt sollte vermieden werden. • Auch negative Darstellungen oder das Bloßstellen Einzelner muss vermieden werden. • Die Spiele sollten keinen zu starken Wettbewerbscharakter haben. • Eventuell sollten Sicherheitsaspekte berücksichtigt werden. (könnte man hinfallen, liegen Gegenstände oder Steine im Weg etc.) <p><u>Für Spiele siehe unten bei weiterführendes Material/ Literatur</u></p>
<p>Weiterführendes Material/ Literatur</p>	<p>Lang, S. / Rehm, G. (Hrsg.): Erleben, Denken, Lernen. Arbeitsbuch Erlebnispädagogik. Francke 2010</p> <p>Baer, U.: 666 Spiele für jede Gruppe für alle Situationen. Friedrich Verlag 1994</p>

	Gilsdorf, R. / Kistner, G.: Kooperative Abenteuerspiele 1 und 2. Kallmeyer 2002/2003 www.super-sozi.de www.elefantastisch.de www.spielfundus.de
Quellenangabe	transfer e.V.