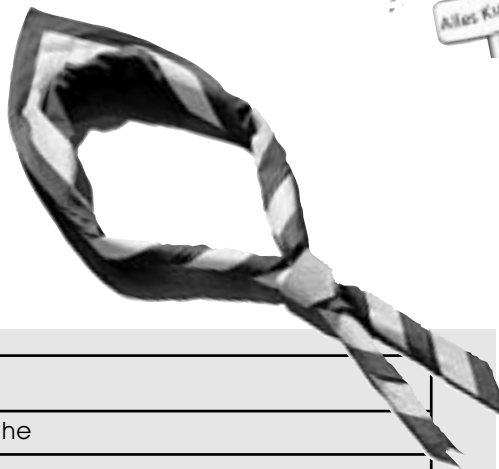




5.2 Aktionsideen,  
Gruppenstundenvorschläge -  
für Pfadis



<b>Sichtwechsel-Sippenstunde</b>	
Thema: Meine Bedürfnisse und Wünsche	
Ort: Stadt/ Stammesheim	
Dauer: ca. 1h	
Alter: 12 - 99	
Material: Stifte, Papier, Klebstoff, Schere, Versandhauskataloge	
<p>Anleitung:</p> <p><u>Eingangsspiel:</u> Die Sippenmitglieder stellen sich alle auf eine Bank oder eine Reihe Stühle. Dann geht das Spiel los. Die Sippenmitglieder sollen sich jetzt zum Beispiel nach der Anzahl der Geschwister, der Anzahl der Haustiere, ihrer Größe usw. auf der Bank sortieren, ohne dass jemand den Boden berührt.</p> <p><u>Programmeinheit:</u> Die Sippenführung hat ein Plakat mitgebracht auf dem, wie auf einer Zielscheibe, mehrere Kreise aufgemalt sind. Jeder Sippling erhält auch ein Blatt Papier, das er von Innen nach Außen mit "Dingen, ohne die ich nicht leben kann" und mit "Dingen, die ich nicht brauche", ausfüllt. Dies können aus Katalogen ausgeschnittene Dinge, gemalte Sachen, und anderes sein. Die Sippenmitglieder sollen nicht nur an materielle Dinge denken, sondern z.B. auch eine Familie malen, wenn die Ihnen eine Bemerkung wert ist. Nachdem jetzt jedes Sippenmitglied seine Ordnung erstellt hat, versuchen alle zusammen ein Gruppenplakat zu erstellen. Dabei geht es allerdings nicht darum, sich auf die Wichtigkeit einer Sache zu einigen, sondern es dürfen gleiche Dinge an verschiedenen Stellen aufgeklebt sein. Insgesamt sollen die Sippenmitglieder angeregt werden, über ihre persönliche Reihenfolge nachzudenken und mit den anderen darüber zu sprechen.</p>	<p><b>Dauer</b></p> <p>15 min</p> <p>45 min</p>
<p><u>Bemerkungen:</u> Man kann die Sippenmitglieder dazu auffordern, eine solche Liste für Menschen in anderen Lebenssituationen aufzustellen. Zum Beispiel könnten sie sich überlegen was Menschen aus anderen Nationen, behinderten Menschen, anderen Gesellschaftsklassen wichtig ist, welche Dinge bei allen ähnlich sind, welche komplett verschieden sind.</p>	



## Kapitel 5 Meine Kultur/Religion



<b>Sichtwechsel-Sippenstunde</b>	
Thema: "Ich / meine Umgebung" Fotos raten	
Ort: egal	
Dauer: Vorher müssen die Sipplinge Fotos machen, diese müssen noch entwickelt und dann mitgebracht werden. Dies muss im Zeitplan berücksichtigt werden! Das Spiel selbst dauert je nach Fotomenge, Thema und Personenzahl, 1-2 Stunden.	
Alter: 9 - 99	
Material: Fotos oder Fotoapparate und Filme o.ä.	
<p>Anleitung:</p> <p>Es gibt sicher Dinge, Personen, Orte, die man regelmäßig sieht, aber aus irgendwelchen Gründen doch nicht so richtig kennt. Dies könnt ihr einmal in einer Sippenstunde thematisieren. Die erste Idee ist eine Möglichkeit, dass ihr noch etwas Spannendes und Neues von euch als Personen erfahrt, bei der zweiten Idee geht es um die Wahrnehmung eurer Umgebung.</p> <p><u>"Ich"</u></p> <p>Zu einer Sippenstunde soll jeder Sippling zwei Fotos mit Personen darauf mitbringen (das muss rechtzeitig vorher gesagt werden!). Die Personen auf den Fotos sollte kein anderer Sippling kennen. Auf den Fotos sollte jeweils eine (oder mehrere) Personen sein, mit denen der Sippling, der sie mitbringt, etwas Besonderes verbindet. Es könnten Fotos der Eltern, von besonderen FreundInnen, Verwandten o.ä. sein.</p> <p>Alle Fotos werden verdeckt gemischt. Reihum wird ein Foto gezogen. Zuerst raten alle gemeinsam, zu wem das Foto "gehört" und wer die Person auf dem Bild ist. Wer rät richtig?</p> <p>Der/die BesitzerIn des Fotos darf dieses wieder an sich nehmen und erzählt den anderen, so viel er oder sie mag, was es mit der Person auf dem Bild auf sich hat, wie sie heißt, was man mit ihr verbindet.</p> <p>(Wenn ihr wollt könnt ihr auch nur Fotos von Leuten aus eurer Stadt nehmen und in der folgenden Sippenstunde ein kleines Fest veranstalten, zu dem ihr die Leute einmal "live" einladet...)</p> <p><u>"Meine Umgebung"</u></p> <p>Statt Fotos von Personen können auch Fotos aus eurer Umgebung mitgebracht werden. Nehmt einmal Dinge auf (z.B. in der Umgebung eures Heims oder in einer ganz bestimmten Straße...), an denen ihr eigentlich jeden Tag (alle) vorbeilauft, die man aber trotzdem nicht unbedingt beachtet. Es sollte nicht gleich jeder erkennen, was auf dem Bild ist.</p> <p>Jetzt ist es spannend, zu erraten, was fotografiert wurde und die Original-Orte herauszufinden und aufzusuchen. Dieses Spiel lässt sich gut spielen, indem ihr die Sippe in zwei Gruppen teilt. Jede Gruppe soll in einer Sippenstunde eine bestimmte Anzahl (z.B. 10) Fotos machen. Dann (je nach Möglichkeiten in derselben Sippenstunde oder eine Woche später, wenn die Filme entwickelt wurden) bekommt jeweils die andere Gruppe die Fotos und soll sie zuordnen. Welche Gruppe findet die meisten fotografierten Orte oder Dinge wieder?</p>	<p><b>Dauer</b></p> <p>1-2 Wochen vorher absprechen</p> <p>je nach Gesprächsbedarf ca. 1 Std.</p> <p>1-3 Std.</p>
<p><u>Bemerkungen:</u></p> <p>Tauscht euch nach dem Spiel noch mal aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Was wisst ihr eigentlich wirklich voneinander oder von anderen Menschen oder auch von euch selbst? Was habt ihr zuerst über die Leute auf den Fotos gedacht? Haben diese Gedanken gestimmt?</li> <li>• Was meint ihr, wie viele Dinge ihr täglich so überseht? Wie viele Fotos könnte man noch auf eurem Heimgelände oder in eurer Stadt (...) machen, die niemand erkennen würde?</li> </ul>	



<b>„Sichtwechsel - Sippenstunde“</b>	
Thema: Wertvorstellungen	
Ort: egal	
Dauer: 1-2 Stunden	
Alter: ab 12 Jahre	
Material: Eine Geschichte, in der zwei Personen (Gruppen) handeln, die verschiedenen Gemeinschaften (Nationalität, Religionsgruppen) angehören. Ein weißes Blatt Papier und einen Stift.	
Zeit	<p><b>Anleitung</b></p> <p><u>Hintergrund</u> Vorurteile und Missverständnisse in Bezug auf andere Menschen, andere Gesellschaften und ihre Lebensweise sind das größte Hindernis auf dem Weg zu Kommunikation und Verständigung. Wissenschaftliche Experimente in verschiedenen Ländern haben gezeigt, dass Vorurteile sogar eine vollständige Verfälschung der Realität zur Folge haben können. Dies bedeutet, dass Menschen etwas anderes wahrnehmen als eigentlich gezeigt wurde, weil sie schon vorher eine bestimmte Meinung über jemanden oder etwas gehabt haben.</p> <p><u>Zweck/Ziel</u> Den MitspielerInnen vor Augen führen, dass</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. jede Form der Kommunikation die Fähigkeit erfordert, anderen zuzuhören.</li> <li>2. Kommunikation zwischen Menschen verschiedener Kulturen sogar noch mehr Anstrengung erfordert.</li> <li>3. Vorurteile vielleicht das Haupthindernis zur unverfälschten Wahrnehmung sind und eine bewusste Anstrengung nötig ist, um es zu überwinden.</li> </ol> <p><u>Vorbereitung</u> Es soll eine Geschichte (200 - 300 Worte) geschrieben werden, in der zwei Personen (Gruppen) handeln, die verschiedenen Gemeinschaften angehören. Eine der Hauptpersonen gehört einer Gruppe an, mit der sich die Sippe verbunden fühlt, die andere Hauptperson gehört einer Gruppe an, zu der die Sippe keine Verbindung hat.</p> <p><u>Wichtig:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•so viele Fakten, dass nicht alle negativen Aspekte nur einer Person (Gruppe) zugeordnet werden</li> <li>•muss einige Absichten d.h. keine konkreten Handlungen enthalten. Es kann auch die Geschichte aus dem Anhang benutzt werden.</li> </ul> <p><u>Durchführung</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Du stellst das Spiel knapp als Verständigungsspiel vor. Benutze möglichst nicht das Wort Vorurteil oder einen anderen typischen Begriff aus dem Spiel.</li> <li>2. Alle setzen sich in einen großen Kreis, so dass jedeR nur hören kann, was ihm zugeflüstert wird. Dem ersten wird ein Blatt Papier mit der Geschichte gegeben. Er liest sie still für sich und gibt das Blatt dann zurück. Dann flüstert er seinem Nachbarn die Geschichte zu und dieser flüstert sie wiederum dem nächsten zu, bis der Letzte im Kreis sie hört und dabei gleichzeitig aufschreibt.</li> <li>3. Nun werden beide Versionen laut vorgelesen und verglichen.</li> <li>4. Ergebnis: Das Spiel ist eine "Lektion in Bescheidenheit" und zeigt, wie wichtig es ist, jemandem genau zuzuhören. Außerdem zeigt es, dass wir unsere eigenen Wertvorurteile ignorieren sollten und zuerst der wahren Geschichte zuhören müssen, bevor wir ein Urteil fällen.</li> </ol> <p><u>Anmerkung:</u> Niemand darf sich während des Erzählens Notizen machen. Keine Schuldzuweisungen wegen Übermittlungsfehlern, da dies nicht Thema des Spiels ist</p>
ca. 1,5 min . pro Person	<p><b>Anhang Geschichte:</b> Michael und Thomas sind zwei Zuschauer bei einem Fußballspiel. Michael unterstützt Mannschaft "A", Thomas Mannschaft "B". Gegen Ende der ersten Halbzeit steht es immer noch 0:0 und das Spiel wird zunehmend härter, da jede Mannschaft versucht, ein Tor vor dem Schlusspfiff zu machen. Plötzlich bricht ein Spieler von Mannschaft "A" durch und nähert sich allein dem Tor von Mannschaft "B". Als er gerade schießen will, wird er von einem Gegner gefoult und fällt. Der 10 Meter entfernt stehende Schiedsrichter gibt für Mannschaft "A" einen Elfmeter. Michael beobachtet die Szene ärgerlich von der Tribüne aus. Es ist klar, dass der Schiedsrichter parteilich ist! Ohne zu zögern wirft er eine Bierflasche nach ihm. Thomas sieht ihn werfen, rennt auf ihn zu, ruft ihm Beschimpfungen zu und gestikuliert drohend. Michael nimmt angesichts Thomas' Reaktion ein kleines Taschenmesser aus seiner Tasche und öffnet es in der Absicht, sich zu verteidigen. In diesem Moment nähern sich drei Zuschauer, umstellen sie und halten sie auseinander, bis einige Minuten später ein Polizist erscheint.</p>