

Thomas Ebinger | Judith Haller | Stephan Sohn

TOOL POOL

180 bewährte und neue
Methoden für die
Konfi- und Jugendarbeit



buch+
musik



In unseren Veröffentlichungen bemühen wir uns, die Inhalte so zu formulieren, dass sie Frauen und Männern gerecht werden, dass sich beide Geschlechter angesprochen fühlen, wo beide gemeint sind, oder dass ein Geschlecht spezifisch genannt wird. Nicht immer gelingt dies auf eine Weise, dass der Text gut lesbar und leicht verständlich bleibt. In diesen Fällen geben wir der Lesbarkeit und Verständlichkeit des Textes den Vorrang. Dies ist ausdrücklich keine Benachteiligung von Frauen oder Männern.

Impressum



© 3. aktualisierte Auflage 2019
buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart 2017
Printed in Germany. All rights reserved.

buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart
www.ejw-buch.de
ISBN Buch 978-3-86687-179-3
ISBN E-Book 978-3-86687-180-9

RPE Religion-Pädagogik-Ethik GmbH, Stuttgart
www.rpe-online.com
ISBN Buch 978-3-938356-65-4

Lektorat: Punkt.Landung, Mirja Wagner, Marburg
Umschlaggestaltung: buch+musik, Heidi Frank, Stuttgart
Gestaltung und Satz: buch+musik, Daniela Buess, Stuttgart
Bildrechte Umschlag und Deckblätter: iStock: coprid,
TimZillion, urfinguss, Vladimirovic, winterling, xxmmxx, Zocha_K
Bildrechte Autorenfotos: privat
Druck und Gesamtherstellung: Kösel GmbH & Co. KG, Altusried-Krugzell

Thomas Ebinger | Judith Haller | Stephan Sohn

TOOL POOL

180 bewährte und neue
**Methoden für die
Konfi- und Jugendarbeit**



buch+
musik



Vorwort und Dank

Methodensammlungen gibt es wie Sand am Meer. Allerdings eher für den schulischen Unterricht. Praktiker und Praktikerinnen der Konfi- und Jugendarbeit müssen sich diese aus verschiedenen Quellen mühsam zusammensuchen. Gerade Berufsanfänger/Berufsanfängerinnen haben immer wieder den Wunsch nach einer solchen Sammlung geäußert.

Dass es bisher kein Buch gab, liegt sicher auch daran, dass viele gute Anregungen online verfügbar sind. Wer aber einmal gezielt angefangen hat zu suchen, macht oft die Erfahrung: man versandet im Halbgaren und schlecht Sortierten.

Was wir uns vorgenommen haben, ist fast schon halsbrecherisch: Wir wollen die gleichen Inhalte als Buch und Internetseite zugänglich machen. Jedes Medium hat seine Vorteile und seine Fans. Wir danken dem Verlag buch+musik, dass er sich auf dieses Wagnis eingelassen hat und bei diesem Projekt nicht nur auf die Zahlen schielt, sondern tatsächlich den Nutzen für die Leute vor Ort im Blick hat.

Bei der Konzeption des Projektes und dem Aufbau der Internetseite hat uns Jörg Lohrer von rpi virtuell sehr unterstützt. Er hat auch zwei Methoden beige-steuert. Vielen Dank dir, lieber Jörg!

Herbert Kolb hat uns freundlicherweise seine umfangreichen Materialien zum Theologisieren mit Konfis zum Download zur Verfügung gestellt.

Ein herzliches Dankeschön auch an unsere Lektorin Mirja Wagner, die aus dem, was wir uns von der Seele geschrieben haben, gute Texte gemacht und in einer riesigen Fleißarbeit die Register erstellt hat.

Am Anfang dieses Buches stand auch das Methodenregister aus dem vom PTZ Stuttgart und dem RPI Karlsruhe beim Calwer Verlag herausgegebenen umfassenden Kompendium für die Konfiarbeit „Anknüpfen – Praxisideen für die Konfirmandenarbeit“. Wir freuen uns, dass die Calwer Verlagsbuchhandlung RPE Religion – Pädagogik – Ethik GmbH als Kooperationspartner das vorliegende Buch in sein Programm aufgenommen hat und damit die gegenseitige Ergänzung beider Werke zum Ausdruck kommt.

Einen Wunsch wollen wir gleich hier im Vorwort loswerden: Wir sehen dieses Buch eher als Auftakt denn als Abschluss. Jeder/jede, der/die weitere gute Methoden, Varianten oder Verbesserungsvorschläge zu den hier abgedruckten kennt, ist herzlich eingeladen, sie auf der Internetseite zu ergänzen. So könnten mögliche weitere Auflagen dieses Buches eine echte Gemeinschaftsarbeit sein von Menschen, denen eine abwechslungsreiche, inhaltlich gefüllte Konfi- und Jugendarbeit am Herzen liegt.

Thomas Ebinger Judith Haller Stephan Sohn

Thomas Ebinger, Judith Haller und Stephan Sohn im August 2016

INHALTSVERZEICHNIS

Unter jeder Kategorie werden zunächst die Methoden aufgeführt, die dort ausführlich beschrieben sind. Auf weitere passende Methoden aus anderen Kategorien wird zusätzlich verwiesen.

////// **EINLEITUNG**

Für wen haben wir dieses Buch geschrieben?	10
Was ist eigentlich eine (gute) Methode?	11
Zur Auswahl der Methoden	12
So findest du die passende Methode	15
Wie arbeitet man mit diesem Buch?	16
Unsere Lieblingswerkzeuge	18

////// **DIE METHODEN**

KATEGORIE: **KENNENLERNEN**

Alle, die	22
Einfühlungsspiel	23
Finde jemanden, der	24
Mein Name und seine Geschichte	25
Memory-Kennenlernspiel	26
Netzwerk der Gemeinsamkeiten	27
People Bingo	28

Zu dieser Kategorie passt auch

Bildkartei	55
Escape Game	149
Gruppenbalance	44
Gruppenjonglage	45
Impulskarten	32
Kugellager	62
Satzanfänge vollenden	37
Speeddating	69
Zahlenstrahl	41

KATEGORIE: **EINSTIEG**

10 aus 55	30
Bildbetrachtung	31
Impulskarten	32
Mindmapping	34
Position beziehen / Vier-Ecken-Spiel	35
Regel-Spiel	36
Satzanfänge vollenden	37
Schreibgespräch	38
Stummer Impuls	39
Wertepyramide	40
Zahlenstrahl	41

Zu dieser Kategorie passt auch

Bildkartei	55
Blitzlicht	56
Bodenbilder	77
Dartscheibe	214
Gefühlskarten	217
Gruppenbalance	44
Ja-Nein-Stuhl	205
Kugellager	62
Mein Name und seine Geschichte	25
Memory-Kennenlernspiel	26
Netzwerk der Gemeinsamkeiten	27
Speeddating	69
Stationengespräch	70
Texte eindampfen	143
Verswahl	147

KATEGORIE: WARM-UP

Ausbruchversuch	42
Eins, zwei, drei, Konzentration	43
Gruppenbalance	44
Gruppenjonglage	45
Unterschriftensammlung	46
Wäscheklammer-Spiel	47

Zu dieser Kategorie passt auch

Familie Mayer	48
Gefühl zeigen	169
Memory-Kennenlernspiel	26
Ohne Ende schreiben	140
Tanz	183

KATEGORIE: GRUPPENEINTEILUNG

Familie Mayer	48
Mit Speck fängt man Mäuse	49
Postkarten-Puzzle	50

KATEGORIE: GESPRÄCH

Ampelmethode	52
Bibliolog	54
Bildkartei	55
Blitzlicht	56
Empathieübung	57
Experte als Gast	58
Fishbowl	59
Heißer Stuhl	60
Kartenabfrage	61
Kugellager	62
Placemat	63
Post-it®-Fragen	65
Pro- und Kontralisten	66
Schlimmer geht es immer noch	67
Speeddating	69
Stationengespräch	70
Theologisieren	71
Think-Pair-Share	73

Zu dieser Kategorie passt auch

10 aus 55	30
Bibel teilen	134
Interviews führen	130
Ja-Nein-Rätsel	204
Memory-Kennenlernspiel	26
Plakat gestalten	142
Position beziehen / Vier-Ecken-Spiel	35

Schreibgespräch	38
Social Media Wall	190
Streichholzreflexion	219
Umriss	113
Verswahl	147
Zeuge, Zweifler und ich?	115

KATEGORIE: KREATIV

Bildnerisches Gestalten	76
Bodenbilder	77
Fußspuren	78
Graffiti malen	79
In Bilder hineinschlüpfen	80
Inszenierte Fotografie	81
Inszenierte Miniatur-Fotografie	82
Kisten bauen	83
Kokosnuss-Anhänger	84
Kreuzweg gestalten	85
Lightpainting	86
Mobile	88
Paracord-Armband	89
Scherenschnitt	90
Schminken	91
Skulpturenbau	92
Stuhl gestalten	93
Tape Art	94
Werbeplakat gestalten	95
Zuckerkreiden-Malerei	96

Zu dieser Kategorie passt auch

Bildergeschichte	135
Collage	224
Escape Game	149
Fotostory	187
Freeze and go! Kurzfilme mit Methode	197
Kerzen gestalten	105
Kreuzmosaik	106
Landart	131
Lernstationen bauen	161
Minecraft/Minetest	189
Mission possible	109
Stationengottesdienst	112
Stop-Motion-Video	191
(Vor)angespielt	201

KATEGORIE: **SPIRITUALITÄT**

Andacht/Liturgie	98
Biografiearbeit	99
Gebetsbox	100
Gebetsmeditation	101
Gebetswand	102
Gegenstandsandacht	103
Hindurchfließender Segen	104
Kerzen gestalten	105
Kreuzmosaik	106
Kreuzsegnen	107
Labyrinth	108
Mission possible	109
Perlenband für das Gebet	110
Pilgerschritt	111
Stationengottesdienst	112
Umriss	113
Werkstattgottesdienst	114
Zeuge, Zweifler und ich?	115

Zu dieser Kategorie passt auch

10 aus 55	30
Fantasiereise	168
Satzanfänge vollenden	37
Solo	162
Stille	174
Textschlange	145
Wertepyramide	40

KATEGORIE: **SPIEL**

Extrem-Erklären	117
Ideenwettbewerb	118
Planspiel	120
Roboterspiel	121
Strippen ziehen	122
Ultimatumspiel	123
Wasserbombenvolleyball	124

Zu dieser Kategorie passt auch

Ausbruchversuch	42
Bibelfußball	202
Blind sein	166
Die Jagd auf den Unbekannten	126
Die Werwölfe von Dusterwald®	148
Einfühlungsspiel	23
Elektrischer Draht	167
Escape Game	149
Flussüberquerung	158
Gruppenjonglage	45

Händisch auswendig lernen	211
Ja-Nein-Stuhl	205
Karaoke	178
Minecraft/Minetest	189
People Bingo	28
Postkarten-Puzzle	50
Regel-Spiel	36
Sängerwettbewerb	181
Schlimmer geht es immer noch	67
Stühle balancieren	152
Tauschspiel	133
Texte um die Wette lesen	144
Unterschriftensammlung	46
Wäscheklammer-Spiel	47
Was singst du?	206
Wege auf dem A zurücklegen	165
Wörter raten mit Hindernissen	208

KATEGORIE: **OUTDOOR/UNTERWEGS**

Die Jagd auf den Unbekannten	126
Exkursion	127
Fotosafari	128
Gemeindepraktikum	129
Interviews führen	130
Landart	131
Projekt	132
Tauschspiel	133

Zu dieser Kategorie passt auch

Actionbound	184
Geocaching	159
Kreuzweg gestalten	85
Labyrinth	108
Solo	162
Wasserbombenvolleyball	124
Wege auf dem A zurücklegen	165

KATEGORIE: **TEXT**

Bibel teilen	134
Bildergeschichte	135
Briefdialog mit der Gemeinde	136
Elfchen	137
Fünf-Finger-Methode	138
Geschichte vorlesen	139
Ohne Ende schreiben	140
Origami-Methode	141
Plakat gestalten	142
Texte eindampfen	143
Texte um die Wette lesen	144
Textschlange	145

Västeras-Methode	146
Verswahl	147

Zu dieser Kategorie passt auch

Antworten geben	194
Bibelfußball	202
Brief an mich selbst	223
Dilemma?! Und jetzt?	195
Kollaborativ-Texten	188
Pro- und Kontralisten	66
Rap	180
Think-Pair-Share	73
Wortwolken/Bibelclouds	192

KATEGORIE: GRUPPENDYNAMIK

Die Werwölfe von Dusterwald®	148
Escape Game	149
Rakete	150
Steine der Herrschaft	151
Stühle balancieren	152
Unser Vertrag(en)	153
Woche gemeinsamen Lebens	154

Zu dieser Kategorie passt auch

Die Jagd auf den Unbekannten	126
Eine-Welt-Essen	156
Eins, zwei, drei, Konzentration	43
Flussüberquerung	158
Gala-Abend	225
Gefühlskarten	217
Speeddating	69
Strippen ziehen	122
Wege auf dem A zurücklegen	165

KATEGORIE: ERLEBNISPÄDAGOGIK

Eine-Welt-Essen	156
Flussüberquerung	158
Geocaching	159
Gordischer Knoten	160
Lernstationen bauen	161
Solo	162
Vertrauenslauf –	
Schilfmeerdurchquerung	163
Wege auf dem A zurücklegen	165

Zu dieser Kategorie passt auch

Actionbound	184
Blind sein	166
Elektrischer Draht	167
Getragen sein	170

Inszeniertes Essen	171
Landart	131

KATEGORIE: INKLUSIV/BASAL

Blind sein	166
Elektrischer Draht	167
Fantasiereise	168
Gefühl zeigen	169
Getragen sein	170
Inszeniertes Essen	171
Lebendes Pendel	172
Lernstraße	173
Stille	174

Zu dieser Kategorie passt auch

Impulskarten	32
Landart	131
Rakete	150

KATEGORIE: MUSIK

Body Percussion	176
Boomwhackers®	177
Karaoke	178
Popsong bearbeiten	179
Rap	180
Sängerwettstreit	181
Songtext neu dichten	182
Tanz	183

Zu dieser Kategorie passt auch

Pilgerschritt	111
Was singst du?	206

KATEGORIE: COMPUTER

Actionbound	184
Film drehen	185
Fotostory	187
Kollaborativ-Texten	188
Minecraft/Minetest	189
Social Media Wall	190
Stop-Motion-Video	191
Wortwolken/Bibelclouds	192

Zu dieser Kategorie passt auch

Auswendiglernen mit verschwindendem	
Text	210
Mindmapping	34

KATEGORIE: **THEATER**

Antworten geben	194
Dilemma?! Und jetzt?	195
Doppeln	196
Freeze and go! Kurzfilme mit Methode	197
Rollenspiel	199
Standbilder bauen	200
(Vor)angespielt	201

Zu dieser Kategorie passt auch

Film drehen	185
Fotostory	187
Gefühl zeigen	169

KATEGORIE: **QUIZ**

Bibelfußball	202
Ja-Nein-Rätsel	204
Ja-Nein-Stuhl	205
Was singst du?	206
Wer gewinnt die Million?	207
Wörter raten mit Hindernissen	208

KATEGORIE: **AUSWENDIGLERNEN**

Auswendiglernen mit verschwindendem Text	210
Händisch auswendig lernen	211
Speakers Corner	212

Zu dieser Kategorie passt auch

Rap	180
-----------	-----

KATEGORIE: **FEEDBACK**

Dartscheibe	214
Daumenfeedback	216
Gefühlskarten	217
Ich räume meinen Computer auf	218
Streichholzreflexion	219
Summograph	220
Wasserreflexion	221

Zu dieser Kategorie passt auch

Blitzlicht	56
Impulskarten	32
Schreibgespräch	38
Speeddating	69
Zahlenstrahl	41

KATEGORIE: **ABSCHLUSS**

Abschiedskette	222
Brief an mich selbst	223
Collage	224
Gala-Abend	225
I like!	226

Zu dieser Kategorie passt auch

Blitzlicht	56
Bodenbilder	77
Daumenfeedback	216
Gefühlskarten	217
Hindurchfließender Segen	104
Kreuzsegen	107
Landart	131
Mindmapping	34
Speeddating	69
Stationengespräch	70
Zahlenstrahl	41

ANHANG

Literaturempfehlungen	230
Methodenregister nach Themen	232
Die Autorin und die Autoren	253

Wie arbeitet man mit diesem Buch?

Schon der große Philosoph Aristoteles hat seine methodischen Schriften als „Organon“ bezeichnet und nicht als Methodensammlung. „Organon“ heißt auf deutsch „Werkzeug“ und auf englisch „tool“.

Unser Tool-Pool ist eine Art Schaufenster für Werkzeuge. Nicht jedes brauche ich, aber mit dem falschen Werkzeug komme ich nicht weit. Und auch, wenn das Werkzeug keine Profiqualität hat und der Akkuschrauber sofort den Geist aufgibt, wenn das Holz härter ist als gedacht, komme ich nicht weit.

Dieses Buch soll also dazu dienen, die eigenen Werkzeuge zu schärfen und neu zu justieren. Dafür ist der Abschnitt **„Variante“** bei vielen Methoden gedacht. Er soll dabei helfen, das eigene Methodenrepertoire zu erweitern. Dafür hilft es, einmal eine ehrliche Bestandsaufnahme zu machen. Welche Methoden habe ich im vergangenen Jahr tatsächlich eingesetzt? Die meisten Leute haben viele Kochbücher mit hunderten Rezepten im Regal. Trotzdem setzen sie im Alltag vielleicht fünfzehn bis zwanzig davon ein. Für den Anfang ist es gar nicht schlecht, zwanzig Methoden zu haben, die man sicher und variabel beherrscht. Wenn dieses Buch dazu führt, dass zehn oder fünfzehn neue Methoden in den Koffer kommen – super! Markiere doch einfach mal alle, die du draufhast, und alle, die du gern ausprobieren möchtest.

Wenn man eine neue Methode ausprobiert, sollte man nicht zu ungeduldig sein. Oft braucht man zwei bis drei Versuche, bis man alles im Griff hat. Hier können die **„Anwendungsbeispiele“** eine Idee geben. Auch jede Gruppe muss eine Methode lernen. Und nicht jede Methode ist für jede Gruppe geeignet. Das haben wir versucht mit den drei Stufen bei **„Anspruch für die Gruppe“** anzudeuten. Es gibt Gruppen, die sehr motiviert sind und selbstständig arbeiten können und wollen, mit denen gehen auch „schwere“ Methoden. Bei anderen sollte man es mit „leicht“ oder „mittel“ versuchen. Auch die eigene Erfahrung spielt eine Rolle. Wenn mich noch jeder Störungsversuch des Spaßvogels aus der Bahn wirft, sollte ich mit den Methoden anfangen, bei denen wir den **„Anspruch für die Leitung“** als „leicht“ eingeschätzt haben, und ich darf mich nicht wundern, wenn es bei den schwerer anzuleitenden Methoden nicht beim ersten Mal klappt.

Obwohl dies ein Buch für die Konfi- und Jugendarbeit ist, sind manche Methoden auch bereits für jüngere Teilnehmende geeignet. Hier ist die **„Altersangabe“** dann mit „ab 6“ angegeben.

Die Angaben zum **„Zeitaufwand“** und **„Aufwand“** sind Erfahrungswerte und sollen eine grobe Richtlinie geben, damit man die eigene Gruppenstunde besser planen kann. Ebenso geben die Angaben zur **„Gruppengröße“** und **„Sozialform“** einen Hinweis, ob die Methode für die eigene Gruppe und das Ziel geeignet ist.

Wir haben uns große Mühe gegeben, Ordnung in den Werkzeugkasten zu bringen. Aber oft passt ein Werkzeug in mehrere Schubladen (**„Kategorien“**). Wir haben das so gelöst, dass es immer eine Hauptkategorie gibt, in der die Methode vollständig beschrieben wird. Bei den anderen Kategorien gibt es einen Verweis. Auch die **„Themen“** bieten eine Orientierung für die Einordnung einer Methode.

DIE METHODEN



KATEGORIE: KENNENLERNEN

Alle, die ...

Ein Spiel zum Kennenlernen im Kreis, bei dem Gemeinsamkeiten in der Gruppe deutlich werden.

Kategorie: Kennenlernen

Thema: Freundschaft

Zeitaufwand: 10 Minuten

Gruppengröße: 10–20, 20+

Alter: ab 6

Anspruch für die Leitung: 1

Anspruch für die Gruppe: 1

Aufwand: 1

Sozialform: Plenum

Material: Beispielfragen als Kartensatz (siehe Downloads zum Buch)

Beschreibung

Alle, bis auf eine Person, sitzen im Stuhlkreis. Diese benennt nach dem Schema „Alle, die ...“ Personen, die anschließend den Platz wechseln müssen. Dabei versucht der Frager / die Fragerin einen Platz zu ergattern. Wer übrig bleibt, stellt die nächste Frage. Wenn die Ideen ausgehen, kann man auch Beispielfärtchen ziehen. Bei bestimmten Fragen kann man sich auch vorführen lassen, ob jemand das wirklich kann, z. B. einen Handstand.

Variante

Durch thematisch zugespitzte Fragekärtchen lässt sich das Spiel auch gezielt zum Einstieg in ein Thema verwenden. Bei Gruppen, die sich schon besser kennen, können auch sehr persönliche Fragen gestellt werden, z. B. „Alle, die schon einmal unglücklich verliebt waren ...“. Dann kann sich jeweils eine kurze Gesprächsrunde anschließen.

Anwendungsbeispiel

Für alle Gelegenheiten anwendbar.

Bildkartei

siehe Kategorie Gespräch, S. 55

Einfühlungsspiel

Mit Ja-/Nein-Karten wird eingeschätzt, wie eine andere Person eine persönliche Frage beantwortet.

Kategorie: Kennenlernen, Spiel

Thema: Gemeinde, Identität, Vertrauen

Zeitaufwand: 30 Minuten

Gruppengröße: bis 10, 10–20

Alter: ab 12

Anspruch für die Leitung: 1

Anspruch für die Gruppe: 2

Aufwand: 1

Sozialform: Plenum

Material: vorbereitete Fragen, Ja-/Nein-Karten für alle Mitspielenden

Beschreibung

Reihum wird jeder Person eine Frage laut gestellt. Sie muss diese beantworten, indem sie eine ihrer Karten verdeckt vor sich legt. Die anderen müssen einschätzen, wie diese Person die Frage beantworten wird und ebenso die entsprechende Karte wählen. Anschließend wird das Geheimnis gelüftet. Die befragte Person kann ihre Antwort kurz erläutern. Wichtig ist der Hinweis, dass es bei der Antwort auch um eine Tendenz gehen kann.

Eigentlich geht es beim Spiel um Empathie, aber es kann den Reiz erhöhen, nebenher die Punkte mitzuzählen.

Die Methode basiert auf dem Prinzip des Spiels „Empathiespiel®“ von Hermann Nicklas.

Variante

Die Gruppenleitenden stellen sich den Fragen, die die Gruppe spontan an sie hat.

Anwendungsbeispiel

Mögliche Fragen:

- Würdest du dich trauen zum Mond zu fliegen?
- Wärest du gern für einen Tag Gott?
- Hältst du einen Tag ohne Handy aus?
- Würdest du dein Leben noch einmal genauso leben?
- Nach dem Tod ist alles aus. Siehst du das auch so?
- Du findest einen Geldbeutel mit viel Geld und einem Ausweis. Er gehört einem Flüchtling. Gibst du ihn zurück?
- Hättest du gern Zauberkräfte?

Escape Game

siehe Kategorie Gruppendynamik, S. 149

KATEGORIE: EINSTIEG

10 aus 55

Themen mit Begriffen charakterisieren.

Kategorie: Einstieg, Gespräch, Spiritualität

Thema: Gott, Heiliger Geist, Jesus Christus, Kirche

Zeitaufwand: 15 Minuten

Gruppengröße: bis 10, 10–20

Alter: ab 12

Anspruch für die Leitung: 1

Anspruch für die Gruppe: 1

Aufwand: 2

Sozialform: Einzelarbeit, Plenum

Material: Wahlzettel „10 aus 55“, Stifte

Beschreibung

Das Gespräch zu einem zentralen Begriff, einem Sachverhalt, einer biblischen Person usw. soll durch Zuordnung von entsprechenden Eigenschaften in Gang gesetzt werden. Diese Methode eignet sich besonders als Gesprächseinstieg.

Der/die Teilnehmende wählt zum entsprechenden Sachverhalt 55 Eigenschaften aus, die zur Charakterisierung des Begriffes dienen können. Es kommt darauf an, sehr unterschiedliche, auch kontroverse Eigenschaften auf den Wahlzettel „10 aus 55“ zu schreiben. Alle bekommen einen Wahlzettel. Die Wahl kann auch in Kleinstgruppen (zwei bis drei Jugendliche) geschehen. Aus den 55 Möglichkeiten sollen jeweils die 10 treffendsten ausgewählt und angekreuzt werden. Im Plenum werden die Wahlergebnisse vorgestellt und auf einen großen Wahlzettel übertragen.

Anwendungsbeispiel

Thema: „Kirche heute“

Mögliche Eigenschaften: altmodisch, naiv, konservativ, modern, kritisch, autoritär, sparsam, kreativ, eindeutig, fromm, gehorsam, aufrichtig, schwammig, unbequem, angepasst, demütig, perfekt ...

Mögliche weitere Themen: Glaube, Christen, Umwelt, Verantwortung, Freiheit, biblische Personen

Bildbetrachtung

Ein Bild zum Sprechen bringen.

Kategorie: Einstieg

Thema: Alle Themen

Zeitaufwand: 20 Minuten

Gruppengröße: bis 10, 10–20, 20+

Alter: ab 6

Anspruch für die Leitung: 2

Anspruch für die Gruppe: 1

Aufwand: 1

Sozialform: Plenum

Material: Bild, wenn nötig Präsentationsmedium

Beschreibung

In unserer visuell geprägten Zeit stellt es eine gute Gesprächshilfe dar und hilft dabei, zentrale Inhalte und Gefühle zu veranschaulichen.

Das Bild wird der Gruppe möglichst groß gezeigt, am besten mit Beamer oder Overheadprojektor. Man kann das Bild auch für jeden kopieren.

Die Erschließung des Bildes erfolgt in drei Schritten:

- **Beschreibung:** Was seht ihr auf dem Bild? Welche Farben werden verwendet? Wie ist der Aufbau des Bildes? In welchem Stil ist das Bild gemalt? Wie ist es fotografiert worden?
- **Gefühle:** Welche Gefühle löst das Bild in euch aus? Welche Stimmung transportiert es? Welche Stimmung drücken die dargestellten Personen aus?
- **Interpretation:** Was wollte der Künstler ausdrücken? Warum ist dieses Bild wohl so beliebt? Warum habe ich es zu unserem Thema ausgewählt? Wie könnte man das Bild verändern, damit es eine andere Aussage bekommt?

Anschließend empfiehlt sich eine kreative Weiterarbeit mit dem Bild, die es verändert, verfremdet. Die Ergebnisse können später parallel zum Original präsentiert werden.

Variante

Besonders anregend ist eine Bildbetrachtung, wenn nicht gleich das ganze Bild gezeigt wird. Mit mehreren Blättern kann man auf dem Overheadprojektor leicht die Teile abdecken, die noch nicht im Fokus sein sollen. Für die Arbeit mit dem Computer kann man hier eine Vorlage finden: www.schule-bw.de/faecher-und-schularten/sprachen-und-literatur/italienisch/informationen-zum-fach/methodik-und-didaktik, letzter Zugriff am 14.05.2019.

Anwendungsbeispiel

Caravaggios „Gefangennahme Christi“ eignet sich gut als Bild (Beispiel: www.thomas-binger.de/2014/03/konfi-impuls-laetare-verrat-jesu, letzter Zugriff am 14.05.2019).

Antworten geben

Jugendliche formulieren fiktive Fragen zu einer Geschichte, die von anderen beantwortet werden.

Kategorie: Text, Theater

Thema: Bibel

Zeitaufwand: 30 Minuten

Gruppengröße: 10–20

Alter: ab 12

Anspruch für die Leitung: 1

Anspruch für die Gruppe: 2

Aufwand: 1

Sozialform: Plenum

Material: farbige Blätter, Stifte, Stuhl

Beschreibung

Eine Geschichte wird vorgelesen oder erzählt. Jeder/jede hat die Möglichkeit, an eine der vorkommenden Personen eine Frage zu stellen. Diese wird auf ein Blatt geschrieben. Die Blätter werden gemischt und wieder ausgeteilt. Jeder/jede versucht, die Frage auf seinem/ihrem Blatt aus der Sicht des/der Befragten zu beantworten. Anschließend werden die Fragen und Antworten mithilfe der Methode Heißer Stuhl (in Kategorie Gespräch, siehe S. 60) vorgestellt.

Anwendungsbeispiel

Gut geeignet sind diese biblischen Texte: Die Taufe Jesu (Mk 1,9-13), Der reiche Jüngling (Mk 10,17-27), Der Kämmerer aus Äthiopien (Apg 8,26-40).

Dilemma?! Und jetzt?

Positionierung und Identifikation helfen den Jugendlichen bei Meinungsfindungs- und Entscheidungsprozessen.

Kategorie: Text, Theater

Thema: Alle Themen

Zeitaufwand: 30 Minuten

Gruppengröße: bis 10, 10–20, 20+

Alter: ab 12

Anspruch für die Leitung: 2

Anspruch für die Gruppe: 2

Aufwand: 1

Sozialform: Plenum

Material: 3 Stühle, je 1 roter und 1 grüner Zettel, diverse „Dilemmasituationen“ und Zusatzinformationen

Beschreibung

Diese Methode eignet sich dazu, spielerisch die eigene Meinung zu schärfen und sich zu positionieren.

Zuerst wird der zu bearbeitende Fall vorgestellt. Hier eignen sich z. B. Dilemma-geschichten (z. B. das Heinz-Dilemma). Es werden drei Stühle in der Mitte des Raumes in T-Form positioniert (ein Stuhl steht vorne, die anderen beiden werden rechts und links hinter diesen gestellt und jeweils mit einem roten und einem grünen Zettel „belegt“). Ein Jugendlicher / eine Jugendliche nimmt auf dem vordersten Stuhl Platz. Wichtig ist, dass er/sie noch keine festgelegte Meinung gefunden hat. Seine/ihre Aufgabe ist es nun, sich von den anderen „inspirieren“ zu lassen, dabei schweigt er/sie und hört zu. Die Gruppe ist nun dazu aufgerufen, die Rolle des „Engelchens“ (grüner Stuhl) oder des „Teufelchens“ (roter Stuhl) einzunehmen. Dazu dürfen Einzelne nach vorne kommen, sich auf den jeweiligen Stuhl, der ihrer Position entspricht, setzen und der Person, die vorne sitzt, ihre Gedanken und Lösungen sagen. Zur besseren Identifikation geschieht das in der Ich-Form. („Ich würde das Geld nehmen und abhauen. Sieht doch niemand.“) Dies geschieht so lange, bis alle Argumente ausgeschöpft sind. Danach wird der/die Jugendliche auf dem vorderen Stuhl befragt, ob er/sie zu einer Lösung gekommen ist und welche Argumente ihn/sie besonders bei der Meinungsfindung unterstützt haben. Danach kann eine thematische Vertiefung erfolgen.

Anwendungsbeispiel

Eine mögliche biblische Figur, deren Dilemmasituation den Jugendlichen wahrscheinlich weniger bekannt ist, könnte Rahab sein. Nach einer kurzen thematischen Hinführung spielt man die Situation Rahabs (vgl. dazu Josua 2) mit dieser Methode durch. Mögliche Impulse: „Es ist Nacht in Jericho und Rahab ist verzweifelt. Sie weiß keinen Ausweg. Was soll sie jetzt tun? Soll sie den Israeliten / den Feinden helfen oder mit ihrem Volk untergehen?“