

Leitfaden „Potenzialcheck – Zeig, was in dir steckt“

Vorgehensweise für Vorstellung der TN:

Der Spielleiter erfragt bei den TN was diese gerne voneinander wissen möchten. Die Fragen werden auf einem Flipchart gesammelt.

Danach werden die TN in 2er, bzw. ein 3er Team eingeteilt und haben 10 Minuten Zeit sich kennenzulernen. Im Anschluss stellen sie sich gegenseitig an Hand der erarbeiteten Fragen der Gruppe vor. Die Zuordnung der Teams kann durch Ziehen von Süßigkeiten, bzw. folgendes Spiel erfolgen:

Fäden ziehen

Vorbereitung: gleich lange Schnüre schneiden

Spielbeschreibung: Der Spielleiter hält ein Bündel Fäden in der Hand. Jeder nimmt sich ein Fadenende. Der Leiter lässt nun das Bündel los. Die Personen, die jeweils denselben Faden in den Händen halten bilden ein Paar für das nächste Spiel.

Erstellung der Regeln für den Tag:

Die Regeln werden gemeinsam mit den TN erarbeitet. Ca. 5-6 Regeln sollten aufgestellt werden.

Wünschenswert sind folgende Regeln:

Pünktlichkeit !

Respekt !

Niemand wird ausgelacht !

Aussprechen lassen !

Zuhören !

Bei mehrfachem Regelverstoß, bzw. je nach Schwere des Verstoßes, können TN ausgeschlossen werden!!!!!! Eltern anrufen und abholen lassen!!!!!!

Teamspiele zur Auswahl

Rettende Insel

Dauer: 20 - 30 Minuten

Hilfsmittel: 8 Fußmatten, Klebeband

Vorbereitung: Im Abstand von ca. 5 Metern werden 2 lange Streifen Klebeband auf den Boden geklebt.

Spielbeschreibung: In der Mitte befindet sich ein Fluss voller gefährlicher Krokodile. Die TN müssen diesen überqueren und bekommen als Hilfe die Fußmatten. Die Matten müssen ununterbrochenen Kontakt mit einem Teammitglied haben, ansonsten schnappen die Krokodile diese weg. Wie dieser Kontakt besteht, bleibt dem Team überlassen. (Selbst beim Hinlegen der nächsten Matte muss ununterbrochener Kontakt mit der Matte bestehen, ansonsten wird diese weggeschnappt.)

Ziel: Das ganze Team muss an das andere, rettende Ufer gebracht werden.

Zaubersteine

Dauer: ca. 10 Minuten

Hilfsmittel: Kanthölzer oder Ziegelsteine (Menge $\frac{1}{2}$ der TN-Zahl)

Die Gruppe muss mit Hilfe von speziell isolierten Zauberstäben (Kanthölzern/ Ziegelsteinen) einen Lavasee überqueren.

Spielregeln: Wenn ein Spieler den Boden berührt, muss er zum Ausgangspunkt zurück.

Die isolierende Wirkung der Zaubersteine besteht nur, wenn diese menschlichen Kontakt haben, ansonsten verglühen sie (werden aus dem Spiel genommen).

Nur 2 Zaubersteine dürfen einmalig rückwärts bewegt werden.

Hängebrücke

Dauer: 10 – 15 Minuten

Hilfsmittel: Klebeband

Spielanleitung: Ein langer Streifen Klebeband wird auf den Boden geklebt. Alle TN müssen bequem darauf stehen können. Die TN stellen sich auf den Klebestreifen in einer Reihe auf. Unter den TN befindet sich ein tiefer Abgrund. Niemand darf abstürzen. Die TN bekommen die Aufgabe sich nach Alter zu sortieren. Wenn sie fertig sind, wird kurz überprüft ob alle richtig stehen. Danach mischen sich die TN wieder. Als nächstes müssen sie sich, ohne zu sprechen, nach ihrer Schuhgröße sortieren. Sie haben 2 Minuten Zeit sich abzustimmen, danach darf nicht mehr gesprochen werden und sie müssen mit dem Sortieren beginnen.

Kippstuhl

Dauer: 10 Minuten

Hilfsmittel: Stühle

Vorbereitung: Stuhlkreis stellen

Spielanleitung: Die TN stehen jeder hinter einem Stuhl, alle blicken gegen den Uhrzeigersinn. Jeder TN kippt seinen Stuhl mit der linken Hand leicht zu sich hin, sodass nur die hinteren zwei Stuhlbeine auf dem Boden stehen. Die rechte Hand wird hinter den Rücken genommen. Ziel jedes TN ist es, einmal gegen den Uhrzeigersinn von Stuhl zu Stuhl zu laufen und schließlich wieder an seinem eigenen Stuhl anzukommen. Dabei darf kein Stuhl umfallen oder vorne den Boden berühren. Die Stühle dürfen nur mit der linken Hand berührt werden. Passiert ein Fehler, müssen alle TN wieder zurück zum Ausgangsstuhl.

Die TN müssen sich selber koordinieren. Alternativ kann ein TN als Teamleiter benannt werden, der die Anweisungen gibt (evtl. ein TN, der sich bisher zurückgehalten hat).

Nachmittagsbetreuung:

Turmbau

Dauer: 60 Minuten

Hilfsmittel: pro Gruppe: Schere, Klebestift, Kuli, Lineal (30 cm), 2 x Flipchartpapier

Spielanleitung: Bei 15 TN werden 3 Gruppen à 5 Personen gebildet. In jeder Gruppe soll ein Papierturm (alternativ: eine Papierbrücke) gebaut werden. An Material und Werkzeugen stehen je Team zur Verfügung: eine Schere, ein Klebestift, ein Kuli, ein Lineal (30 cm), 2 Bögen Flipchartpapier. Als Restriktion wird vorgegeben, dass der Turm nur aus Papierstreifen (Flipchartpapier), die die Form des Lineals haben, bestehen darf. Somit muss jedes Einzelteil etwa 30 cm lang und ca. 3 cm breit sein. Das Papier kann aber beliebig verformt, geknickt oder gerollt werden. Innerhalb der vorgegebenen Zeit (60 Minuten empfehlen sich) ist ein Turm zu erstellen, der folgenden Kriterien entspricht: möglichst groß und möglichst stabil und möglichst originell.

Für eine Brücke gelten ebenfalls Stabilität und Originalität als Kriterien, außerdem die maximale Spannweite (statt Größe).