

Stundenbild Muster für Homepage

Ankommen

Das Ankommen ist das erste Element im Stundenbild. Dafür sind allein der vorbereitete Raum und die pädagogische Fachkraft als präzente und ansprechbare Person notwendig. Es kann bereits Material, welches für die folgende Einheit benötigt wird, in der Turnhalle liegen.

Die jungen Menschen, die an unseren Einheiten teilnehmen, kommen meist direkt aus dem Schulalltag, der von Anforderungen und Leistung geprägt ist. Wir möchten die Jungen und Mädchen aus diesem Alltag heraus auffangen. Die Turnhalle ist für uns ein Ort der Bewegung, Kreativität und Entwicklung. Wir schaffen ein neues, eigenes Lernfeld, in dem die Kinder und Jugendlichen nicht versuchen müssen, den gewohnten Anforderungen und Leistungen gerecht zu werden.



Befindlichkeitsritual

Die Gruppe ist das soziale Lernfeld der jungen Menschen. Nur wenn sich jede:r Einzelne in dieser Gruppe wohlfühlt, ist ein Lernen möglich. Daher haben wir zu Beginn jeder Einheit das Element „Befindlichkeitsritual“ geschaffen.

Jedes Mitglied der Gruppe wird von allen anderen gehört. Er oder sie erhält die volle Aufmerksamkeit. Dabei können die Teilnehmer:innen so viel von sich erzählen, wie sie möchten. Niemand muss!



Warm- Up

Das Warm-Up Spiel ist das 3. Element im Stundenbildzyklus. Es dient, wie der Name bereits erahnen lässt, als Aufwärm- und Lockerungsspiel. Die Muskeln der jungen Menschen müssen für die folgenden Spiele elastisch und bereits bewegt worden sein. Dadurch sinkt die Gefahr möglicher Verletzungen. Durch ein bewegungsschnelles und impulsives Warm-up Spiel werden die Motivation und die Leistungsbereitschaft der Jungen und Mädchen für die kommenden Spiele gesteigert.



„Ich bleibe FAIR“ (eine Variante, nicht im Stundenbild verankert, je nach Gruppe)

Fairness- Versprechen können die Grundlage für Kampfgeist-Spiele sein. Das Fairness- Versprechen kann eine elementare Gewichtung und Notwendigkeit bekommen, um in der Gruppe in Form von Sozialkompetenztraining oder Gewaltprävention zu arbeiten. Je nach Gruppe kann man vereinbaren, dass ohne dieses Versprechen keine Kampfgeistspiele begonnen werden sollten.



Kampfgeist-Spiel

Das Kampfgeistspiel ist das 4. Element im Stundenbildzyklus. Die jungen Menschen haben die Möglichkeit, sich körperlich intensiv mit sich selbst und den Mitspieler:innen auseinanderzusetzen. Das Kampfgeistspiel basiert auf körperlichem Kontakt mit einem oder mehreren Mitspieler:innen im Spiel. Den Mädchen und Jungen ist es möglich, ihrem Bedürfnis nach Körperkontakt und Grenzerfahrungen sowie dem Willen, alles zu geben, nachzukommen.



Reflektionsrunde

In dieser Runde bekommen die jungen Menschen die Möglichkeit, Befindlichkeiten, Wünsche oder unfaires bzw. faires Verhalten zu thematisieren. Diese Runde erfolgt nach jedem Kampfgeist-Spiel.



Cool-Down/ Rückblick geben

Für den Rückblick werden noch einmal die Befindlichkeitssymbole in die Mitte gelegt und die Teilnehmer:innen haben die Aufgabe, ihr aktuelles Empfinden noch einmal zu thematisieren. Außerdem wird noch einmal der Raum gegeben, das gesetzte Ziel für die heutige Stunde zu reflektieren. Die jungen Menschen erhalten hier ein direktes Feedback von den Anleitungen und den anderen Kindern und Jugendlichen. Konnte das Ziel nicht erreicht werden, steht das pädagogische Personal nach jeder Stunde für Einzelgespräche bereit.



Abschluss

Abschlussrakete (Möglichkeit)

Die Teilnehmer:innen und die Anleitung kommen in einem engen Kreis zusammen.

Alle starten nun gemeinsam mit der Abschlussrakete.

Dabei klatschen alle schnell 7 x in die Hände und 7 x auf den Oberschenkel 5 x Hände und 5 x Oberschenkel

3 x Hände und 3 x Oberschenkel

1 x Hände und 1 x Oberschenkel

Anschließend strecken alle eine Hand in die Mitte und rufen „Und Tschüss“ Während des Klatschens und Patschens wird von allen Teilnehmer:innen und der Anleitung schnell und laut mitgezählt.