

 DIE AUTOREN



Janes Veit ist Lehrer für PoWi und Sportunterricht an einer integrierten Gesamtschule. Er befasst sich seit vielen Jahren mit Gruppengemeinschaften, den notwendigen Voraussetzungen und Entwicklungsprozessen dafür. Gemeinschaften entstehen zu lassen und sie auch für andere zu öffnen, liegt ihm am Herzen.



Christoph Walther (Dr.) ist Lehrer für Mathematik und Sport an einem Gymnasium. „Walt“ ist so von „unfertigen Situationen“ für seine Klasse begeistert, dass er zum Schuljahresbeginn maximal drei Ausflüge genehmigt bekommt.



Christoph Eickhorst ist Lehrer für Biologie und Sport und zert. Erlebnispädagoge. Würde er seine Begeisterung für das Leben nicht in der Schule teilen, wäre er wahrscheinlich als Survival-Künstler am Amazonas, Guide in den Outbacks oder als Urwaldförster im Odenwald unterwegs. Wer Ungewöhnliches erleben will, nimmt Chris einfach mit auf Klassenfahrt.

INHALT

| | |
|---|----|
| Übersicht Übungen | 3 |
| Wofür steht Zusammenwachsen | 5 |
| Unsere Erwartungen an ein Klassenteam | 7 |
| Wie Zusammenwachsen? | 9 |
| 1. Teambuilding | |
| 2. Rituale und Gesten | |
| 3. Unfertige Situationen | |
| 4. Reflexion | |
| Die Rolle der Lehrerin bzw. des Lehrers | 13 |
| Erfahrungsbericht: Wie ich als Lehrkraft vorgehe | |
| Ein Tag in der neuen Klasse | |
| Herausforderung für eine zusammenarbeitende Klasse | |
| Beispielprojekttag | 15 |
| Die Zusammenwachsen Übungskartei | 16 |
| Opener | 17 |
| Action | 28 |
| Cool-Down | 46 |
| Rituale | 52 |
| Ideensammlung Klassenprojekte als unfertige Situation | 56 |
| Abschluss | 57 |
| Über WIMASU | 58 |
| Anhang | 59 |

IMPRESSUM

© WIMASU GmbH 2020
 Alle Rechte vorbehalten. Alle Nachdrucke und digitale Weitergabe nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung.
<https://wimasu.de/shop/zusammenwachsen-klassenteambuilding/>
 1. Version

Fotos / Illustrationen: Janes Veit, Christoph Walther, Nao Matsuyama, Julia Schäfer, Astrid Hente-Eickhorst
 Satz / Layout: Nao Matsuyama, Julia Schäfer

 **KLICK' HIER & FOLGE UNS!**

DIESES DOKUMENT ZITIEREN

Veit, J., Walther, Ch. & Eickhorst, Ch. (2020).
 Zusammenwachsen – Klassenteambuilding für alle Lehrkräfte.
 Eingeschränkter Zugriff am DATUM unter
<https://wimasu.de/shop/zusammenwachsen-klassenteambuilding/>

WOFÜR STEHT ZUSAMMENWACHSEN



Mit erlebnispädagogischen Übungen und Projekttagen an Schulen beschäftigen wir uns schon seit dem Studium. Erste Konzeptideen für WIMASU sind während einer „unfertigen“ Kletterexkursion entstanden. Doch nicht erst seit dieser Tour sind wir überzeugt vom positiven Einfluss, die gemeinsame Erlebnisse auf eine Gruppe haben, deren Wert nicht in Worte zu fassen ist.

Inzwischen haben wir viele Erfahrungen mit erlebnispädagogischen Projekttagen für Schulklassen gesammelt – mit Ideen, ihrer Organisation, Gestaltung und Umsetzung. Während

des Studiums besuchten wir für zwei, drei Tagen Schulen und arbeiteten mit verschiedenen Klassen intensiv an „teambildenden“ Prozessen. Chris hat zudem mehrere Fortbildungen von „Outward Bound“ besucht und sein Wissen erweitert. In dieser Zeit ist der Slogan „ZusammenWachsen“ entstanden, der uns seither im Schulalltag als Klassenlehrkräfte begleitet. In „ZusammenWachsen“ stecken „Zusammen (auf) wachsen“ und „als Klasse zusammenwachsen“. Mit dem vorliegenden Material wollen wir euch begeistern, ein „Klassenteam“ zu bilden und wachsen zu lassen.

ZIELE VON „KLASSENTEAMBUILDINGS“:

Zentrale Schwerpunkte des Klassenteambuildings sind eine **respektvolle Kommunikation, konstruktives Konfliktmanagement** und **Entscheidungsfindung in unterschiedlichen Gruppensettings**. Am Ende soll die Klasse durch gemeinsam gelöste Probleme und intensive Erfahrungen in außergewöhnlichen Situationen mit neuem Teambewusstsein und einem gestärkten Klassenverband hervorgehen. Jede Teilnehmerin und jeder Teilnehmer schlüpft während dieser Zeit in verschiedene Rollen und kann sich dadurch selbst, die Gruppe und die Umwelt in gemeinsamen Reflexionsphasen aus verschiedenen Blickwinkeln wahrnehmen.

ZusammenWachsen geht über den Sportunterricht hinaus und ist für alle gedacht, die mit ihrer Klasse daran arbeiten wollen.

WAS DIESES MATERIAL MITBRINGT:

- **Übungen und Zusammenstellungen** für Projekttage zum „Klassenteambuilding“
- Ergänzung der Übungen um unsere **Erfahrungen: Worin liegen Schwierigkeiten? Wie könnte eine Reflexion zu dieser Übung aussehen? Worauf lässt sich bei dieser Übung achten?**
- Unsere Vorstellungen: Wie sieht ein **Klassenteam** aus?
- Die **Übungen um Rituale und „unfertige Situationen“** ergänzen, die Deiner Klasse ein „wirkliches Erlebnis“ bescheren

FÜR DIE LESEFAULEN UNTER UNS 😊

Bitte unbedingt vor Lektüre der Übungen die **vier Theoriebausteine** (Seite 9) verstehen:

- 1 Teambuilding Tage 📍📍📍 („Opener“, „Action“ & „Cool-Down“)
- 2 Rituale und Gesten 📍
- 3 Klassenteamprojekte in Form von „Unfertigen Situationen“
- 4 Nachbesprechen (Reflektieren)



ZU UNSEREN QUELLEN

Quellenangaben sind uns wichtig! Schnell sind gute Ideen „geklaut“, noch schneller „einverleibt“ und die Quelle vergessen. Wir erhalten gerne Credits und geben diese auch gerne weiter. Leider wissen wir nicht immer, woher wir eine Übung tatsächlich kennen oder von wem sie im Original stammt. Kooperationsspiele finden sich im Internet zuhauf, und viele Spiele kennen wir noch (oder schon) aus unserer eigenen Schulzeit (z.B. Säureteich, Spinnennetz). Manche Bücher zu „Kooperativen Abenteuerspielen“ haben wir regelrecht aufgesogen. Wann immer es uns möglich ist, nennen wir das uns bekannte Original. Formulierungen haben wir nie direkt übernommen und alle Grafiken sind von Nao und Julia gezeichnet.

Vielen Dank allen Pionieren auf diesem Gebiet der „Erlebnispädagogik“!



ZUSAMMEN
WACHSEN

VIELEN DANK AUCH AN ASTRID

Astrid Hente-Eickhorst neben unserem WIMASU-Logo, gestaltete sie auch in etwa 2013 das Ursprungslogo zu unseren Projekttagen „ZusammenWachsen“. Der Begriff ist damals nach den ersten gemeinsamen Projekten in Studenienzeiten entstanden und Astrid konnte dem Begriff ein ausdrucksstarkes Design geben. Vielen Dank nochmal auf diesem Wege dafür. Mehr Projekte von Astrid findet ihr hier: <http://und-aussiedeln.de/blog/>



Annette Reiners (ZIEL Verlag)
**PRAKTISCHE ERLEBNIS-
PÄDAGOGIK BD. 1 & 2**

Diese zwei Bände geben eine unglaubliche Auswahl an Übungen. Seit 2011 begleiten uns die Bücher bei der Planung von Klassenteambuildings. Deshalb geben wir hier eine klare (unbezahlte) Kaufempfehlung.

WIE ZUSAMMENWACHSEN?

Eine wichtige Lernvoraussetzung ist eine gute Stimmung in der Lerngruppe¹. Das ZusammenWachsen bzw. Klassenteambuilding legt das Fundament, auf dem das Lernen stattfindet. Um die Stabilität dieser Basis auf- und auszubauen, sollte mit Hilfe von vier Bausteinen gearbeitet werden:



ZUSAMMENWACHSEN ERFOLGT ...

1. TEAMBUILDING

intensiv und fokussiert, insbesondere am Anfang z.B. in Form von Teambuilding-Events, Teambuilding Tagen

1. PHASE
OPENER

2. PHASE
ACTION I

3. PHASE
ACTION II

4. PHASE
COOL-DOWN

2. RITUALE UND GESTEN

regelmäßig, z.B. durch Rituale und Gesten

3. UNFERTIGE SITUATIONEN

herausfordernd, z. B. durch Klassenteamprojekte, Klassenfahrten in Form von „Unfertigen Situationen“ zusammen etwas erleben.

4. REFLEXION

immer reflektiert bzw. reflektierend



¹ Für Wibowo (2016) ist das Klima eine von drei Basisdimensionen die Unterrichtsqualität kennzeichnen. Die Art der Beziehung zwischen Personen (z.B. Jugendliche-Jugendliche oder Jugendliche- Lehrperson) beeinflusst demnach maßgeblich deren Motivation- in beide Richtungen. Dahinter steht die folgende These: Schülerinnen und Schüler mit positiven Beziehungen sind in höherem Maße motiviert, fachlich und überfachlich zu lernen.

DIE ZUSAMMENWACHSEN ÜBUNGSKARTEI

Nun findet Ihr die ZusammenWachsen Übungskartei mit insgesamt 39 Übungen. Alle Übungen wurden mehrmals in verschiedenen Gruppen erprobt. Die Übungen bzw. deren Grundideen haben wir bei Fortbildungen und in der Fachliteratur kennengelernt. Das heißt, wir sind meistens nicht die Erfinder der Übungen. Sofern möglich verweisen wir auf die Inspirationsquellen. Auf der letzten Seite des Dokuments findet Ihr zudem Literaturempfehlungen zu dem Thema. Die Nachbesprechung einer Übung ist für uns sehr wichtig! Deshalb haben wir in den Beschreibungen Reflexionsanlässe und Fragen aufgelistet, die helfen sollen, mit den Gruppen ins Gespräch zu kommen. Es gibt aber auch einige Übungen, die als Start oder Abschluss dienen und nicht reflektiert werden.

Die Übungen können zu einem Projekttag kombiniert werden. Manche Übungskombinationen schließen sich allerdings aus, da sie sich sehr ähneln. Nicht hundertprozentig trennscharf lassen sich die Übungen in folgende Kategorien einsortieren:

OPENER
Opener sind lockere Übungen, die der Gruppe zunächst nicht zu viel abverlangen. Tätigkeiten dieser Übungen lassen sich charakterisieren mit: Zusammenkommen, Kennenlernen, Körperkontakt vorbereiten, Gemeinsamkeiten finden, lachen, sich öffnen, etc. Diese Übungen eignen sich immer, wenn Gruppen neu zusammenkommen oder eine bestehende Gruppe einen neuen, vielleicht intensiveren Abschnitt beginnt (z.B. auf Klassenfahrt in eine Woche Zusammensein reist).

ACTION
Unter „Action“-Übungen verstehen wir Übungen, die einer Gruppe etwas mehr abverlangen. Bestenfalls kennen sich die Mitglieder, sodass Probleme gelöst werden, intensiv gearbeitet und ggf. gestritten werden kann. Die Reflexion findet häufig in Richtung der „Teamarbeit“ oder inhaltlich bezogen auf die Lösungstechnik statt.

COOL DOWN
Cool down-Übungen helfen, sich zu verabschieden, die Harmonie zu fördern, über das Geschehene nachzudenken und den Teamgeist im übertragenen Sinne etwas abzukühlen.

RITUALE
Ideen für Rituale für die Klasse.

Weiterhin finden sich Ideen für **unfertige Situationen** am Ende der Übungskartei.

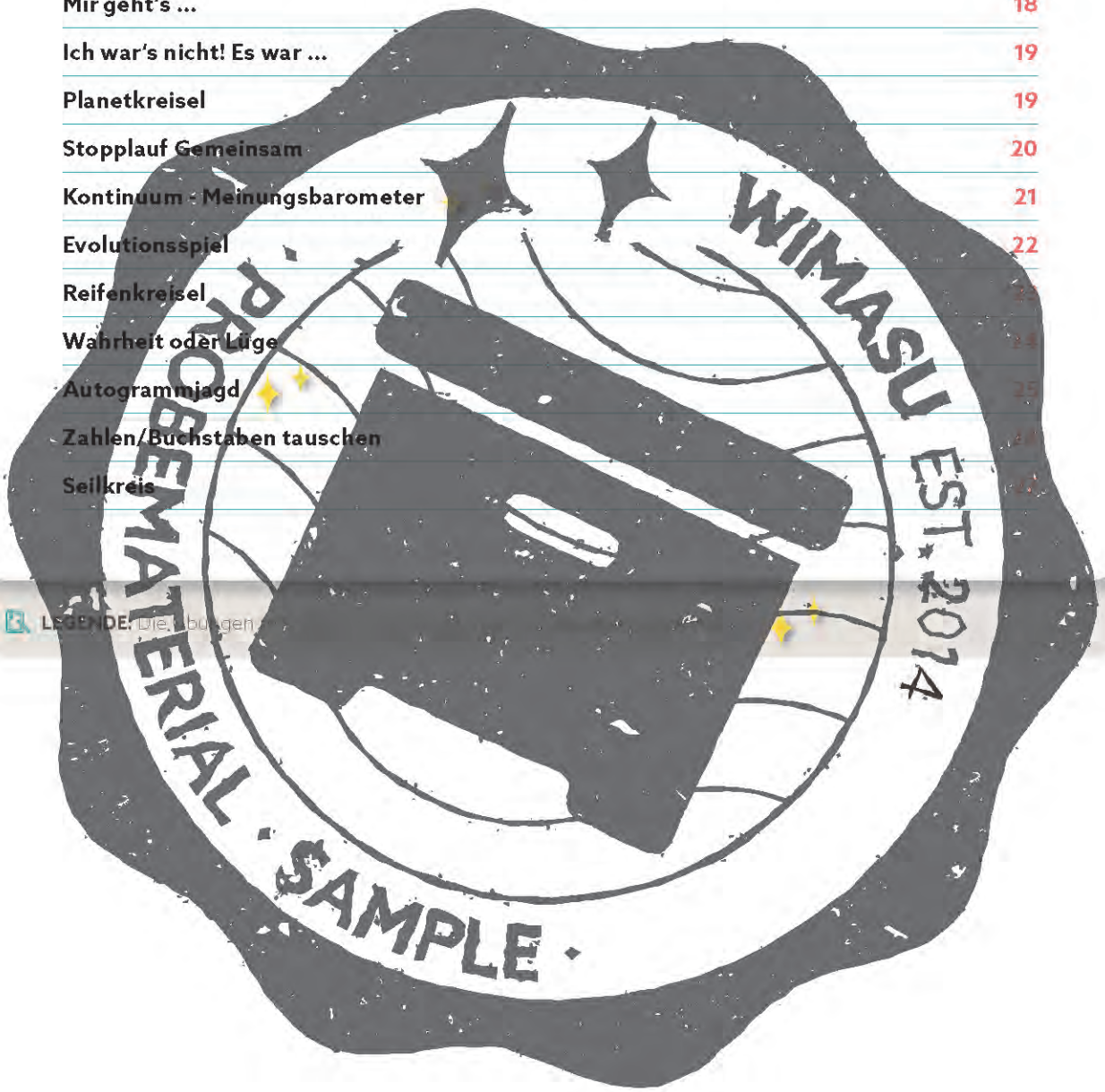
VORHANG AUF....



◆ OPENER

| | |
|-------------------------------|----|
| Luca liebt lesen | 18 |
| Mir geht's ... | 18 |
| Ich war's nicht! Es war ... | 19 |
| Planetkreisel | 19 |
| Stopplauf Gemeinsam | 20 |
| Kontinuum - Meinungsbarometer | 21 |
| Evolutionsspiel | 22 |
| Reifenkreisel | 23 |
| Wahrheit oder Lüge | 24 |
| Autogrammjagd | 25 |
| Zahlen/Buchstaben tauschen | 26 |
| Seilkreis | 27 |

 LEGENDE: Die Übungen



LUCA LIEBT LESEN

20min

ÜBUNG:

Kennenlernspiel – Alle finden einen Satz mit ihren Anfangsbuchstaben ähnlich einer Alliteration. Luca liebt Lesen!

ORGANISATION:

Alle überlegen sich, ggf. mit Unterstützung der Sitznachbarin oder des Sitznachbarn einen Satz, wobei jedes Wort darin ausschließlich mit den Anfangsbuchstaben des eigenen Vornamens sein darf: „Walther weiß wenige Witze!“

VARIANTEN:

Lediglich ein Adjektiv oder Substantiv ergänzt den Namen (z.B. lustiger Luca)

REFLEXIONSANSÄTZE:

Welchen Satz findet ihr besonders eingängig und werdet den Namen daher nie wieder vergessen?

MÖGLICHE SCHWIERIGKEITEN:

Manchmal ist es notwendig zur Hilfe aufzufordern, insbesondere bei zurückhaltenden Schülerinnen und Schülern

ABSCHLUSS

Abschluss mit einer Namenerunde, in der eine Schülerin, ein Schüler oder die Lehrkraft versucht, alle Namen nach der Reihe einmal aufzusagen.

QUELLE: Walter-Go-Klassenlehrer Hr. Lacco hat die Übung entwickelt. Sie ist in vielen Fortbildungen ein Klassiker zum Kennenlernen.

**LUCA
LIEBT
LESEN**



WIMASU MATERIAL

WIMASU SÜD EST 2014

WIE GEHT'S ...

10min

ÜBUNG:

Alle teilnehmenden Personen sagen, wie es ihnen gerade geht oder wie sie sich im Augenblick fühlen.

ORGANISATION:

Die teilnehmenden Personen bilden ein Sitzkreis (ggfs. Stehkreis). Es wird eine Frage zum Wohlbefinden an die gesamte Gruppe gestellt, und die Teilnehmerinnen und Teilnehmer geben mit dem Daumen rauf oder runter ein Feedback. Die Frage könnte lauten: „Wie bin ich in den Tag gestartet?“ oder „Wie geht's mir gerade?“ Nach dem Daumen-Feedback sollten einige Schülerinnen und Schüler freiwillig zu Wort kommen. „Wer will mal kurz berichten, warum es ihm oder ihr, super, mittel bzw. schlecht' geht.“

REFLEXIONSANSÄTZE:

- Sind wir alle gleich? (Bezug zu „Miteinander Umgehen“)
- Nicht alle starten morgens mit derselben Laune in den Tag
- Bewusstsein über Gefühle der Anderen
- Daraus schlussfolgern, warum in manchen Situationen manchmal anderes reagiert wird.

QUELLE: Gesehen bei Jugendhilfe IGS West Frankfurt

ICH WAR'S NICHT! ES WAR ... 🕒 15min (je nach Gruppengröße)

ÜBUNG:

Ein Kennenlernspiel, das schnelle und wortgewandte Reaktion fordert. Funktioniert auch, wenn sich die Gruppe schon etwas kennt.



ORGANISATION:

Die teilnehmenden Personen bilden einen Stehkreis (ggf. auch Sitzkreis) und strecken eine Hand in die Mitte. Eine Person steht innerhalb des Kreises und startet indem ein andere Person gefragt wird: „Warst du es?“ Die Person antwortet nun: Nein, ich war es nicht! Es war Janes! Und deutet dabei auf auf Janes. Die Person in der Mitte muss nun versuchen der genannten Person (in diesem Fall „Janes“) auf die Hand zu schlagen (natürlich leicht!), bevor Janes sagen kann: „Nein, ich war es nicht! Es war...“ Gelingt es Janes nicht, den Satz auszusprechen bevor die Hand abgeschlagen wird, muss Janes in die Mitte. Ansonsten macht sich die Mittelperson natürlich direkt zu nächsten Person auf. Bis eine Hand abgeschlagen wird.

REGELN:

- Hände dürfen nicht weggezogen werden!
- Hände dürfen nicht fest geschlagen werden!
- Der Spruch „Nein, ich war es nicht! Es war ...!“ muss vollständig und fehlerlos aufgesagt werden.

TIPPS:

Den Namen einer unmittelbar in der Nähe stehenden Person zu sagen ist natürlich eher unfair. Insgesamt sollten viele verschiedene Namen genannt werden und Gruppengrößen von 15-25 sind für diese Übung optimal.

REFLEXIONSANSÄTZE:

Eine Namensrunde, bei der jeder seinen Namen noch einmal sagt, bietet sich danach an. Insgesamt ist auf einen respektvollen Umgang miteinander zu achten. Es kann dazu kommen, dass bei Fehlern gelacht oder Namen in der Hektik nicht korrekt ausgesprochen werden.

QUELLE: Fr. Gausmann (Kollegin von Vera) bringt dieses Spiel mit einer Klassenfahrt 2019 im Lahntal mit uns geteilt.

MITTKREISEL 10-15min

ÜBUNG:

Die teilnehmenden Personen versuchen sich gegenseitig zu umkreisen.

ORGANISATION:

Die teilnehmenden Personen bilden einen Stehkreis. Auf ein Startsignal hin muss jede Person eine andere Person aussuchen und diese unauffällig umkreisen. Die Übung spielt sich auch wunderbar in der Turnhalle auf Inlineskates.

VARIANTEN:

- Ohne jemanden zu berühren
- Ohne zu reden
- Die Person muss nicht umkreist, sondern heimlich verfolgt werden.

REGELN:





- Niemand darf geschubst werden
- Niemand darf berührt werden

ABSCHLUSS

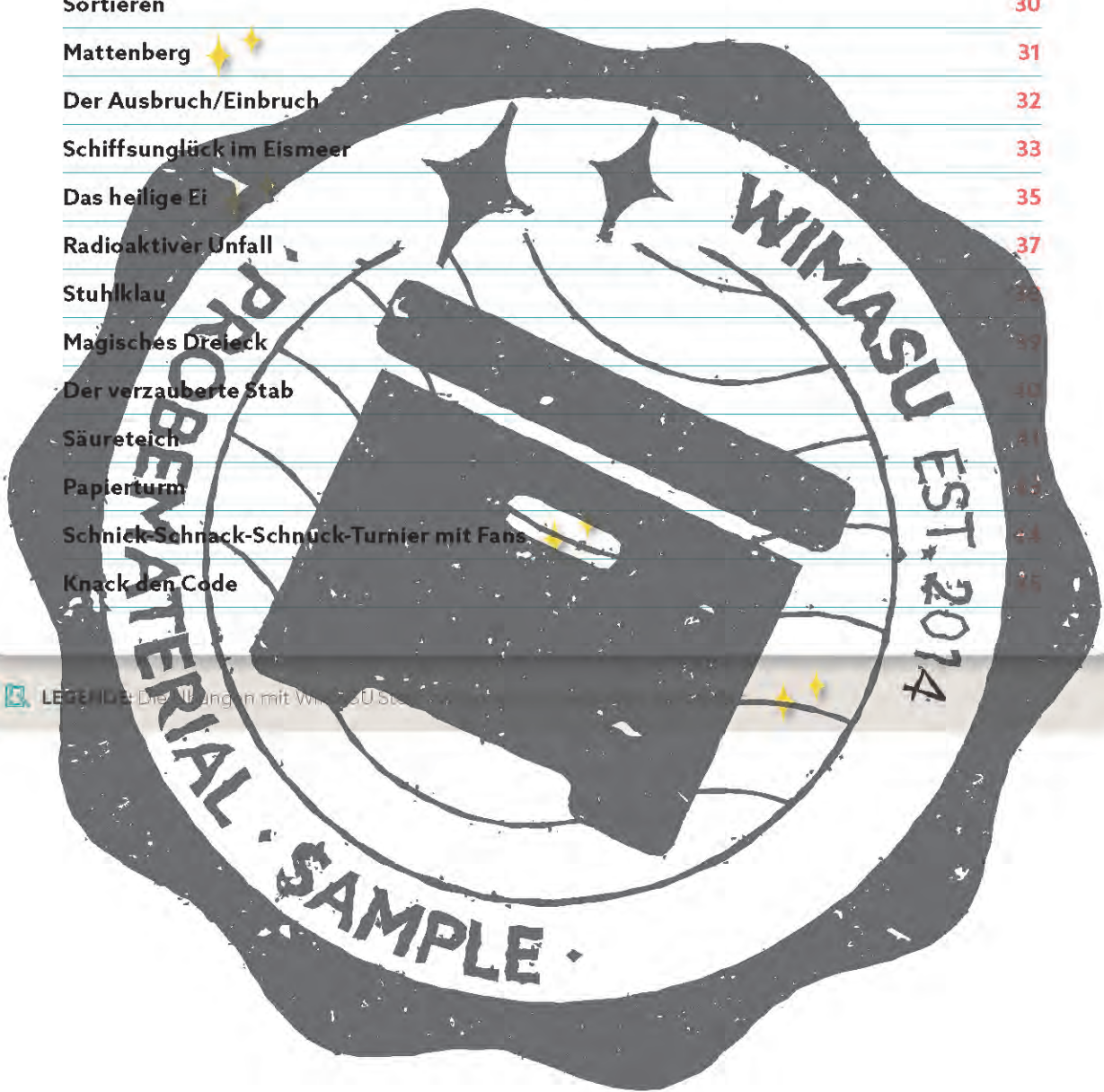
Nach jeder Runde berichten kurz ausgewählte Schüler*innen, ob sie mitbekommen haben wer sie umkreist hat (Umgang miteinander).

QUELLE: Gesehen und mitgemacht bei den Projekttagen der Jugendhilfe IGS West Frankfurt (2017).

↑ ACTION

| | |
|--|----|
| Seilschlag  | 29 |
| Sortieren | 30 |
| Mattenberg  | 31 |
| Der Ausbruch/Einbruch | 32 |
| Schiffsunglück im Eismeer | 33 |
| Das heilige Ei  | 35 |
| Radioaktiver Unfall | 37 |
| Stuhlklaue | 38 |
| Magisches Dreieck | 39 |
| Der verzauberte Stab | 40 |
| Säureteich | 41 |
| Papierturn | 42 |
| Schnick-Schnack-Schnuck-Turnier mit Fans  | 44 |
| Knack den Code | 45 |

 LEGENDE: Drei Aufgaben mit WIMASU Stars



STUHLKLAU 🕒 20min

ÜBUNG:

Alle teilnehmenden Personen müssen auf möglichst wenig Stühlen gemeinsam stehen

MATERIAL:

Stühle in Anzahl der teilnehmenden Personen

ORGANISATION:

Pro Person wird je ein Stuhl in die Mitte des Raumes nah aneinander aufgestellt. Anschließend müssen sich alle Gruppenmitglieder auf die Stühle stellen, während die Lehrkraft nach und nach einzelne Stühle wegnimmt. Die Gruppe muss entsprechend immer näher zusammenrücken. Die Jugendlichen können sich aneinander festhalten.

REFLEXIONSANSÄTZE:

Besonders auf die gegenseitige Rücksichtnahme kann intensiver eingegangen werden. Auch die (Nicht-)Einhaltung der Sicherheitsregeln auf Kosten der anderen kann problematisch sein.

Erfolg oder Misserfolg lässt sich auf zwei Ebenen bspw. wie folgt nachbesprechen:

Ebene der Technik:

- Gegenseitig festhalten
- Schnell zusammenrücken, um Platz zu schaffen
- Wenig Trittfäche benutzen

Ebene des Teamverhaltens:

- Es wird nicht allen Teilnehmenden angemessen geholfen, wenn deren Stuhl weggenommen wird
- Schubsen und Hüpfen von sicher stehenden Personen, wirkt sich auf die „wackligen“ Teilnehmer*innen negativ aus.

REGELN:

- Der Boden darf nicht berührt werden
- Nur die Sitzfläche des Stuhls dient als „Stehplatz“
- Nach und nach werden immer mehr Stühle entfernt
- Auf den Stühlen darf nicht gesprungen werden
- Unkontrolliertes Runterfallen durch z. B. Schubsen muss vermieden werden
- Nach einem Durchgang muss das Absteigen der Gruppe kontrolliert erfolgen. Darauf sollte intensiv im Vorfeld hingewiesen werden. Ein gemeinsames Abbau-/ Stoppkommando hilft

TIPP:

Die meisten Gruppen wollen eine „Revanche“ bzw. sich verbessern. Bis zu drei Wiederholungen machen Spaß.

QUELLE: Erstmals 2016 an der HSS West Berlin gelehrt



SÄURETEICH ca. 60min 2/2

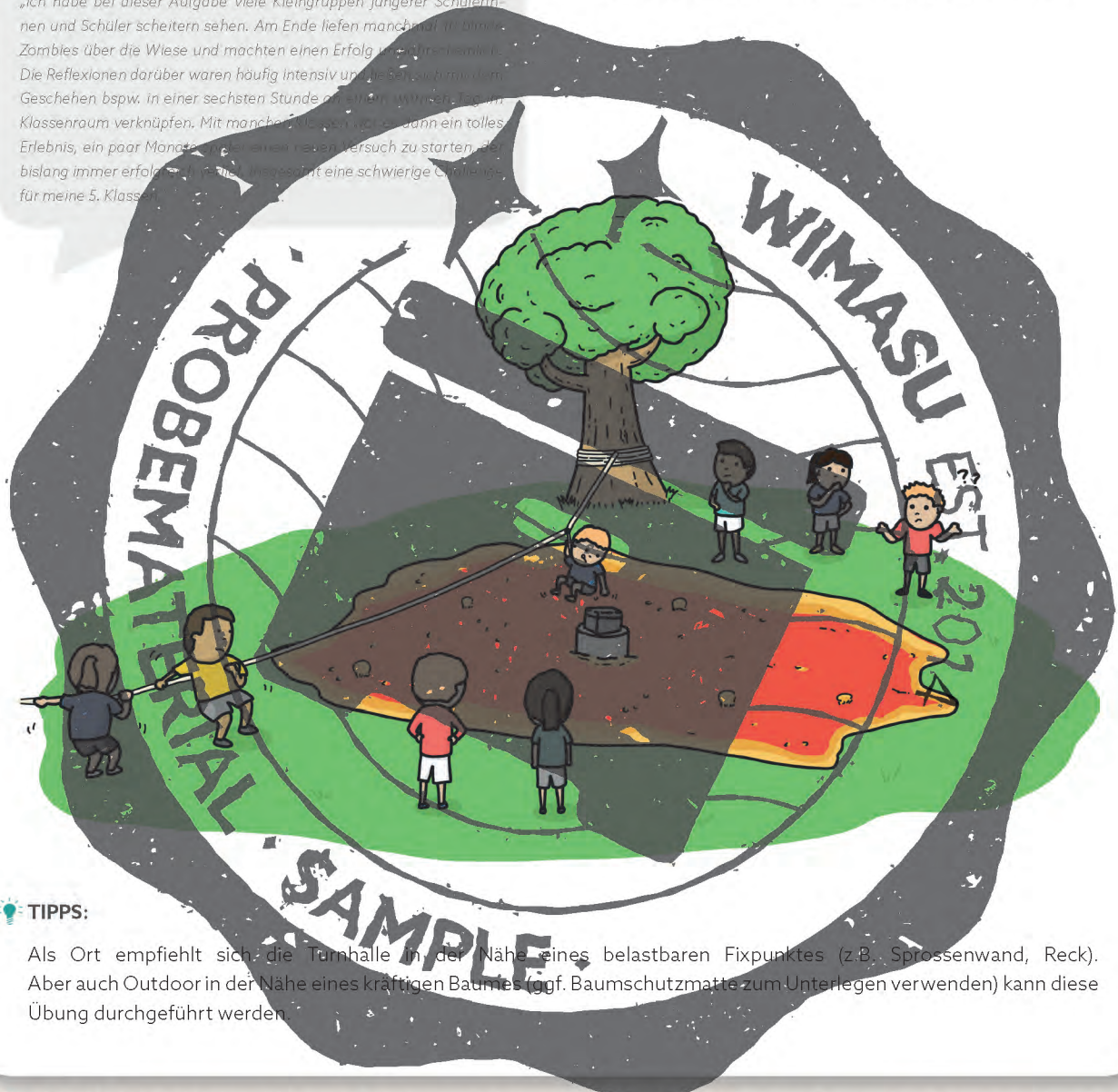


EIN KOMMENTAR VON WALT:

„Ich habe bei dieser Aufgabe viele Kleingruppen jüngerer Schülerinnen und Schüler scheitern sehen. Am Ende liefen manchmal im bunte Zombies über die Wiese und machten einen Erfolg vorzutreiben. Die Reflexionen darüber waren häufig intensiv und sie sahen in dem Geschehen bspw. in einer sechsten Stunde an einem Wochentag im Klassenraum verknüpfen. Mit manchen Klassen war es dann ein tolles Erlebnis, ein paar Monate später einen neuen Versuch zu starten, der bislang immer erfolgreich war. Insgesamt eine schwierige Aufgabe für meine 5. Klassen.“

ABSCHLUSS:

Der Schatz wird nach dem Bergen geöffnet und birgt für die Klasse etwas Süßes (ggf. ohne Gelatine!). Auch die Lernsteine führen wir manchmal mit dem Schatz ein.



TIPPS:

Als Ort empfiehlt sich die Turnhalle in der Nähe eines belastbaren Fixpunktes (z.B. Sprossenwand, Reck). Aber auch Outdoor in der Nähe eines kräftigen Baumes (ggf. Baumschutzmatte zum Unterlegen verwenden) kann diese Übung durchgeführt werden.

QUELLE: Bei der Vogesen Exkursion 2010 erstmals kennengelernt und gemeistert. Die Übung ist ein Klassiker und wird u.a. in *Praktische Erlebnispädagogik Bd. 1, S. 121 (Reiners, 2007)* vorgestellt.

 **PAPIERTURM**  15-20min

 **ÜBUNG:**

Kleingruppen von maximal 5 Personen bauen einen möglichst hohen Turm aus Papier. Die Gruppe mit dem höchsten Turm gewinnt.

 **MATERIAL:**


Papier, ggf. Fön mit Verlängerungskabel, ggf. Zollstock zum Feststellen der Höhen

 **ORGANISATION:**

Zunächst werden Kleingruppen von bis zu 5 Personen eingeteilt. Die Gruppen sollten bunt gemischt sein. Es geht darum, Stärken und Schwächen kennenzulernen und in der Gruppe eine Lösungsstrategie zu entwerfen. Anschließend erhält jede Gruppe einen kleinen Stapel Papier und die Aufgabe, daraus einen möglichst hohen Turm zu bauen, der frei für mindestens 10 Sekunden zur Auswertung frei stehen bleibt. Innerhalb der Arbeitszeit (ca. 10 Minuten) können beliebig viele Versuche gestartet werden.

 **REGELN:**

- Es darf nur das Papier und keine Hilfsmittel (Kleben, Kleband, etc.) verwendet werden
- Die anderen Gruppen dürfen nicht „besucht“ werden
- Das Zeitlimit von 10 Minuten ist genau einzuhalten
- Zusätzliches Papier zum Spielvorrat darf nicht verwendet werden

 **VARIANTEN:**

- Papiermenge streng limitieren
- Gruppen so isolieren, dass die Türme der anderen nicht gesehen werden können
- In einer 2. Phase haben die Gruppen Zeit, ihren Turm umzubauen, sodass er von einem Fön aus ca. 20 cm Blasentfernung nicht umgeworfen wird. Es gewinnen Türme, die nach Anblasen nicht einstürzen
- **Höchster Spaghetti-Marshmallow-Turm:**
Material: 20 rohe Spaghetti, 1 Rolle Kreppband, 1m lange Schnur und 1 Marshmallow für jedes Team. Der Turm, mit dem Marshmallow als Spitze, muss 5 Sekunden ohne Festhalten oder durch stützende Gegenstände stehenbleiben. (Quelle: Pappier, 2019)

 **MÖGLICHE SCHWIERIGKEITEN:**

- Die Mitglieder einer Gruppe können sich nicht auf eine Strategie einigen
- Die Mitglieder einer Gruppe werden von anderen Gruppen ausgespäht und fühlen sich betrogen
- Eine Gruppe verfolgt eine offensichtlich nicht funktionierende Strategie (z. B. kleine Bällchen machen)
- Eine Gruppe merkt ganz am Ende, dass es eine bessere Strategie gegeben hätte
- Eine Gruppe verschwendet gleich zu Beginn das ganze Papier
- Einige Teammitglieder beteiligen sich nicht am Lösungsprozess

 **REFLEXIONSANSATZE:**

Bei dieser Übung kann intensiver auf den Lösungsprozess eingegangen werden. Es bietet sich an, dass alle Gruppen kurz Zeit bekommen und beschreiben, wie sie sich für ihre endgültige Lösungsstrategie entschieden haben. Beispiele für ungehörte Stimmen oder ohne Beachtung verworfener Lösungsstrategien lassen sich immer finden.

Erfolg oder Misserfolg lässt sich auf zwei Ebenen bspw. wie folgt nachbesprechen:

Ebene der Technik:

Hinweise zur Technik sollten auf **KEINEN FALL** von der Lehrkraft eingebracht werden! Es hat sich bewährt, aus dem Papier entweder Wellpappe oder dreieckige Prismen zu falten und senkrecht aufzustellen. Mit dieser Technik sind sehr hohe Papiertürme entstanden.

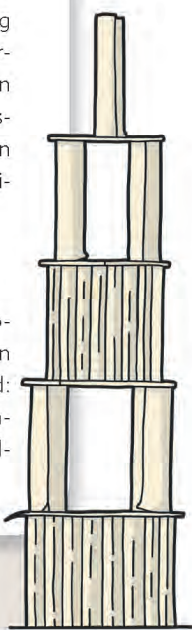
Ebene des Teamverhaltens:

Diese Ebene ist komplexer. Häufig hilft es, den Lösungsprozess aufzuteilen. Brainstormen von Bautechniken – Anhören vieler Lösungsmöglichkeiten – Entscheidung für einen Lösungsweg – Bautechnik ausprobieren – Arbeitsteilung vereinbaren – Bauen. In allen Phasen kann es zu Problemen kommen. Z. B. können gute Lösungsmöglichkeiten nicht angehört oder einfach übergangen werden. Manchmal gibt es keine sinnvolle Arbeitsteilung, da wenige das „Heft“ in die Hand nehmen.

 **ABSCHLUSS:**

An diese Übung lassen sich weitere Übungen zur Problemlösung bzw. Prozessoptimierung anschließen, wenn das sich die Gruppe dafür interessiert. Ideen dazu sind: „Wie schnell kann dieses 100 Teilepuzzle zusammengesetzt werden?“ Papierfliegerfabrik: „Baut einen (vollständigen und perfekten) Papierflieger unter 30s“.

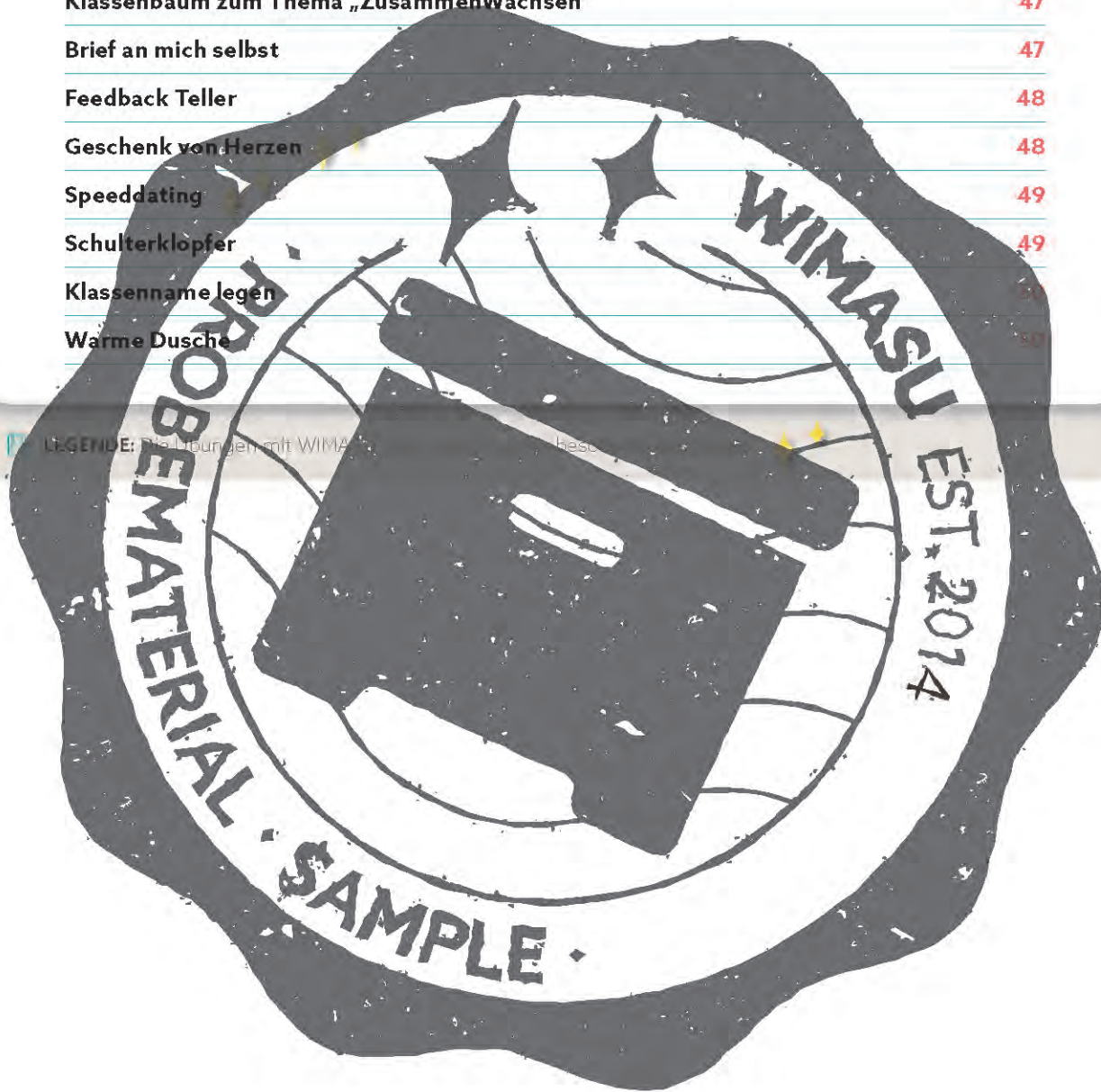
 **QUELLE:** Die Aufgabe wurde uns 2017 während einer Fortbildung zur „Kooperation“ an der RKS Offenbach gestellt.

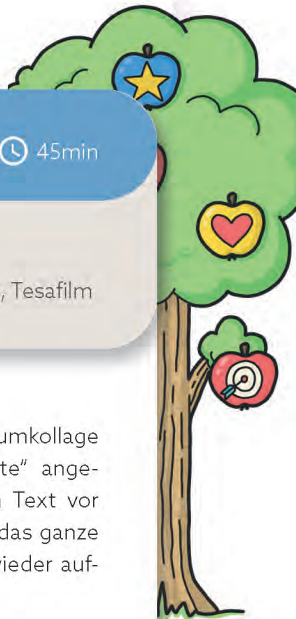


COOL-DOWN

| | |
|---|----|
| Alle die ... | 46 |
| Klassenbaum zum Thema „ZusammenWachsen“ | 47 |
| Brief an mich selbst | 47 |
| Feedback Teller | 48 |
| Geschenk von Herzen | 48 |
| Speeddating | 49 |
| Schulterklopfer | 49 |
| Klassenname legen | 50 |
| Warme Dusche | 50 |

LEGENDE: Die Übungen mit WIMASU sind hier dargestellt.





KLASSENBAUM ZUM THEMA „ZUSAMMENWACHSEN“ ⌚ 45min

ÜBUNG:
 Jede Person schreibt auf ein Papier Wünsche und Ziele zum Thema „ZusammenWachsen“ innerhalb der Gruppe.

MATERIAL:
 Runde/ovale Papiere (2-3 pro Kind), 1 Baumkollage, Tesafilm

ORGANISATION:
 Die Übung kann zum Abschluss eines Tages durchgeführt werden. Findet der Ausklang im Sitzkreis statt, so können die Kinder den Stuhl kurz als Tisch nutzen und sich davor knien. Für jüngere Teilnehmer*innen bietet es sich an, Satzanfänge bereitzustellen:

- Ich wünsche mir...
- Ich nehme mir vor...
- Ich erwarte von der Klasse...

ROLLE DER LEHRKRAFT:
 Im Vorfeld muss von der Lehrkraft eine Baumkollage erstellt werden. Darauf werden alle „Früchte“ angebracht. Dazu liest jedes Kind seinen kurzen Text vor und klebt ihn an den Baum. Der Baum kann das ganze Jahr über in der Klasse hängen und immer wieder aufgegriffen werden.

QUELLE: selbst erfunden

BRIEF AN MICH SELBST ⌚ 30min

ÜBUNG:
 Jedes Kind schreibt einen Brief an sich selbst, den von der Lehrkraft, ungelesen, nach einem bestimmten Zeitraum verschickt wird.

MATERIAL:
 Briefumschläge, Papier, Stifte

ORGANISATION:
 Jede Person bekommt ein Blatt und einen Briefumschlag. Die Aufgabe ist es, einen Brief an sich selbst zu schreiben, der nach einer langen Zeit (z.B. einem Schuljahr) wieder an die Verfasserin bzw. den Verfasser übergeben wird. Der Brief kann über die Schulpost direkt nach Hause geschickt werden. Dafür müssen alle ihre Adresse auf den Briefumschlag schreiben. Alternativ kann der Brief auch von der Lehrkraft nach dem Zeitraum wieder übergeben werden. Nachdem die Aufgabe der Gruppe mitgeteilt wurde, können die Schülerinnen und Schüler sich eine „ruhige Ecke“ suchen und ihren Brief schreiben. Bei jüngeren Gruppen macht es Sinn, dass die Lehrkraft einen inhaltlichen Schwerpunkt für den Brief vorgibt.

TIPPS:

- Es bietet sich an, die Aufgabe am Ende eines Projekttag anzubieten, da Erlebtes und Erlerntes Inhalt des Briefes werden könnten
- Für die Lehrkraft: Ein Kalendereintrag am Smartphone hilft gegen das Vergessen!

Beispiele für Schwerpunkte:

- Das nehme ich mir dieses Jahr vor
- Das habe ich bei dem Projekttag gelernt und will ich nie wieder vergessen (Teamgedanke, Gruppenrolle)



QUELLE: Bei unserem WIMASU Wissen-Autor Jonas in den Vogesen 2009 kennengelernt.

KLASSENNAME LEGEN

🕒 15min

ÜBUNG:

Die Gruppe legt sich auf den Boden in Form ihrer Klasse z. B. 5c.

MATERIAL:

Ggf. Kreide

ORGANISATION:

Die Klasse erhält ein Stück Kreide und den Auftrag, sich den Boden so zu markieren, dass anschließend die gesamte Klasse die Klassenbezeichnung mit ihren Körpern nachlegen kann. Ziel ist, dass die Lehrkraft aus einiger Entfernung von oben ein Foto für die Klasse machen kann. I. d. R. machen wir die Übung auf dem Schulhof und schießen das Bild aus dem 2. oder 3. Stock des Gebäudes. In der Übung unterstützen wir die Gruppe, da es meist den Abschluss des Tages bildet und ein gelungenes Foto eine schöne Erinnerung ist.



Das Foto kann anschließend ausgedruckt werden und z.B. die Eingangstür der jeweiligen Klasse schmücken.

QUELLE: Gefühlt selbst erfunden

WARME DUSCHE

ÜBUNG:

Die Gruppe überlässt ausgewählte Teilnehmer*innen die warmen Duschen.

ORGANISATION:

Nachdem die Lehrkraft abschließende Worte an die Gruppe im Sitzkreis ggf. Stehkreis gerichtet hat, werden die Teilnehmer*innen aufgefordert, einer teilnehmenden Person eine warme Dusche zu schenken.

Die Person kann ...

- ... von der Klasse vorgeschlagen werden
- ... sich selber melden (bei vielen Meldungen wählt die Lehrkraft bedacht aus)
- ... von der Lehrkraft vorgeschlagen werden z. B. mit der Begründung „XY hat heute ganz besonders...“

Anschließend wird der Person von allen anderen ein Kompliment oder Lob oder eine Nettigkeit ausgesprochen. Dabei können Satzanfänge helfen:

- Dich macht besonders, dass ...
- Du hast mich heute positiv überrascht, als du ...
- Du bist eine tolle Freundin, ein toller Freund, weil ...
- Du bist eine gute Klassenkameradin, ein guter Klassenkamerad ...

REGELN:

- Es darf nur Positives gesagt werden
- Die ausgewählten Personen müssen damit einverstanden sein

TIPPS:

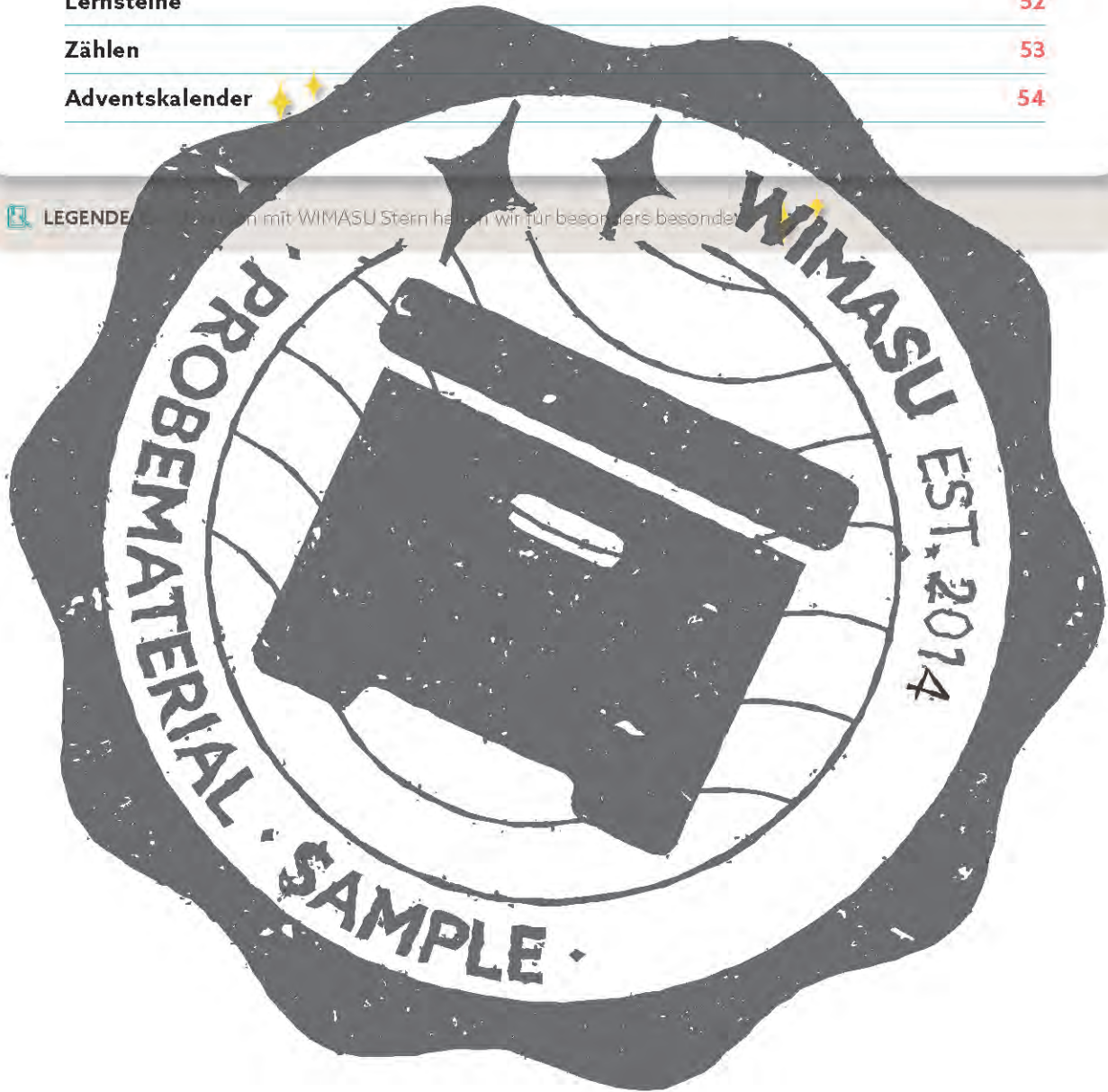
- Je nach Zeit können mehrere warme Duschen verteilt werden. In der Gruppe muss eine vertraute Atmosphäre herrschen!
- Die warme Dusche kann auch als Ritual in den Klassenalltag übernommen werden. Z.B. lassen sich so Geburtstagskinder einer Klasse „beschenken“.

QUELLE: Klassiker, den ich (Janes) selbst als Schüler in der Klasse erlebt habe.

✕ RITUALE

| | |
|-------------------------|----|
| Klassen-Bottle-Flip ✨ ✨ | 52 |
| Lernsteine | 52 |
| Zählen | 53 |
| Adventskalender ✨ ✨ | 54 |

LEGENDE: ✨ ✨ ✨ mit WIMASU Stern haben wir für besonders besonders ✨ ✨



ABSCHLUSS

Klassenteambuilding oder Zusammenwachsen ist ein Projekt, das mit jeder Klasse neu beginnen sollte, und wir machen uns nichts vor: „Die Übungen laufen nicht von alleine, und vieles kann auch schief gehen.“ Besonders große „Teambuildingprojekte“ im Sportunterricht sind aus unserer Erfahrung nicht immer beliebt bei bewegungsbegeisterten Schülerinnen und Schülern. Schnell wird die zweite Reflexion als „Lagerzeit“ abgetan und der Fußball aufs Feld gefordert. Externe Erlebnispädagogen haben da häufig den Vorteil des „Neuen“ und schaffen es leichter, einen besonderen Tag zu gestalten als die Sportlehrkraft, denn für das Zusammenwachsen braucht es gemeinsame Klassenzeit.

Wir gestalten Erlebnisprojekte aber immer wieder gerne, denn wir wissen: „Danach ist es immer toll gewesen!“ 😊

VIEL SPASS MIT DEINEM KLASSENTEAM!



JANES:

„Wann immer es geht Feuer machen.“

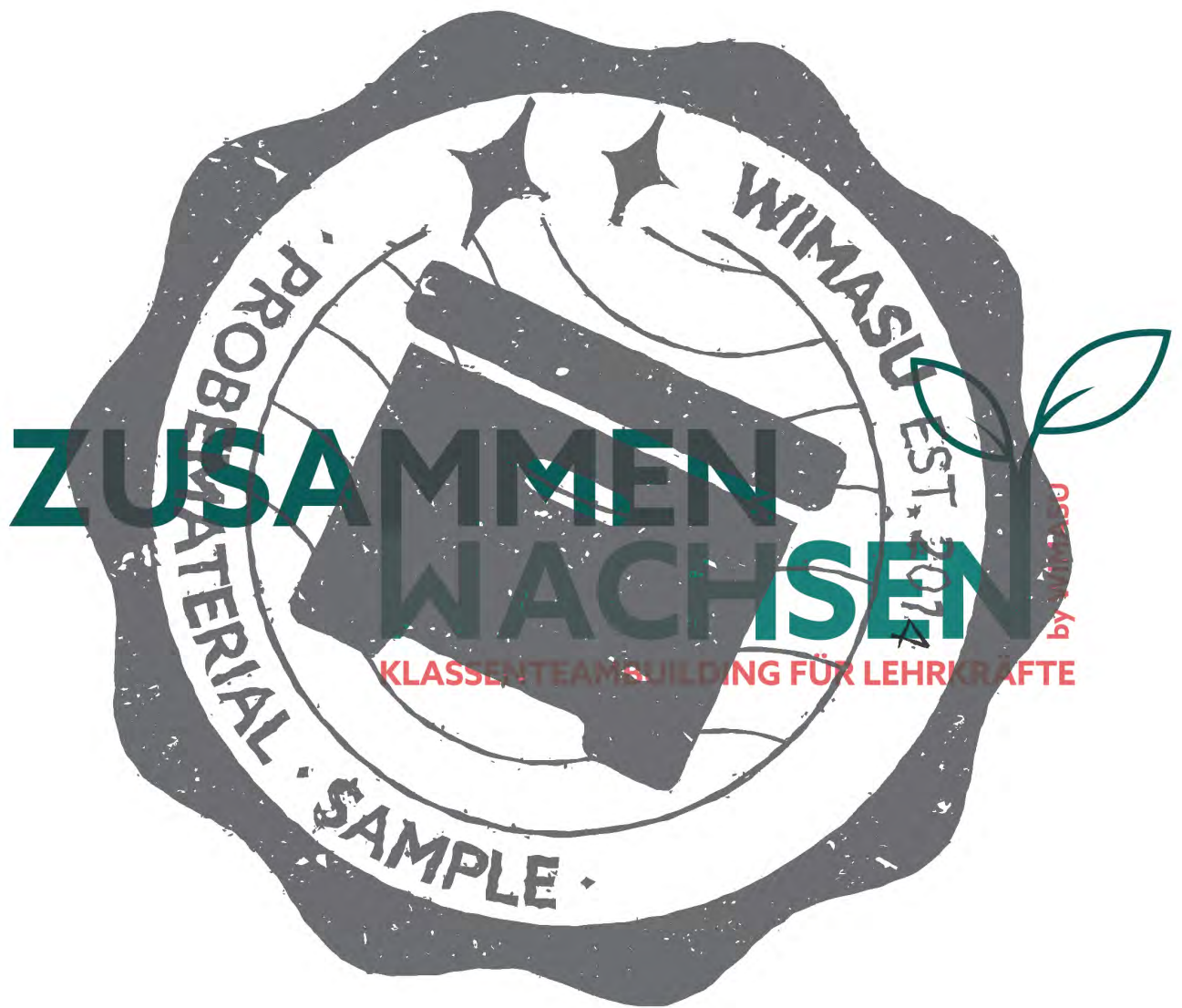
WALT:

„Sprich mehr mit den Schüler*innen als mit den Lehrer*innen.“

Wir sind gespannt auf Rückmeldungen zu diesen Übungen oder Ideen, um unseren Fundus zu erweitern! Schreibt uns gerne per Mail via teambuilding@wimasu.de. Übungen, die den Weg in unsere Klassenteams finden, honorieren wir gerne z.B. mit einem Gutschein 😊

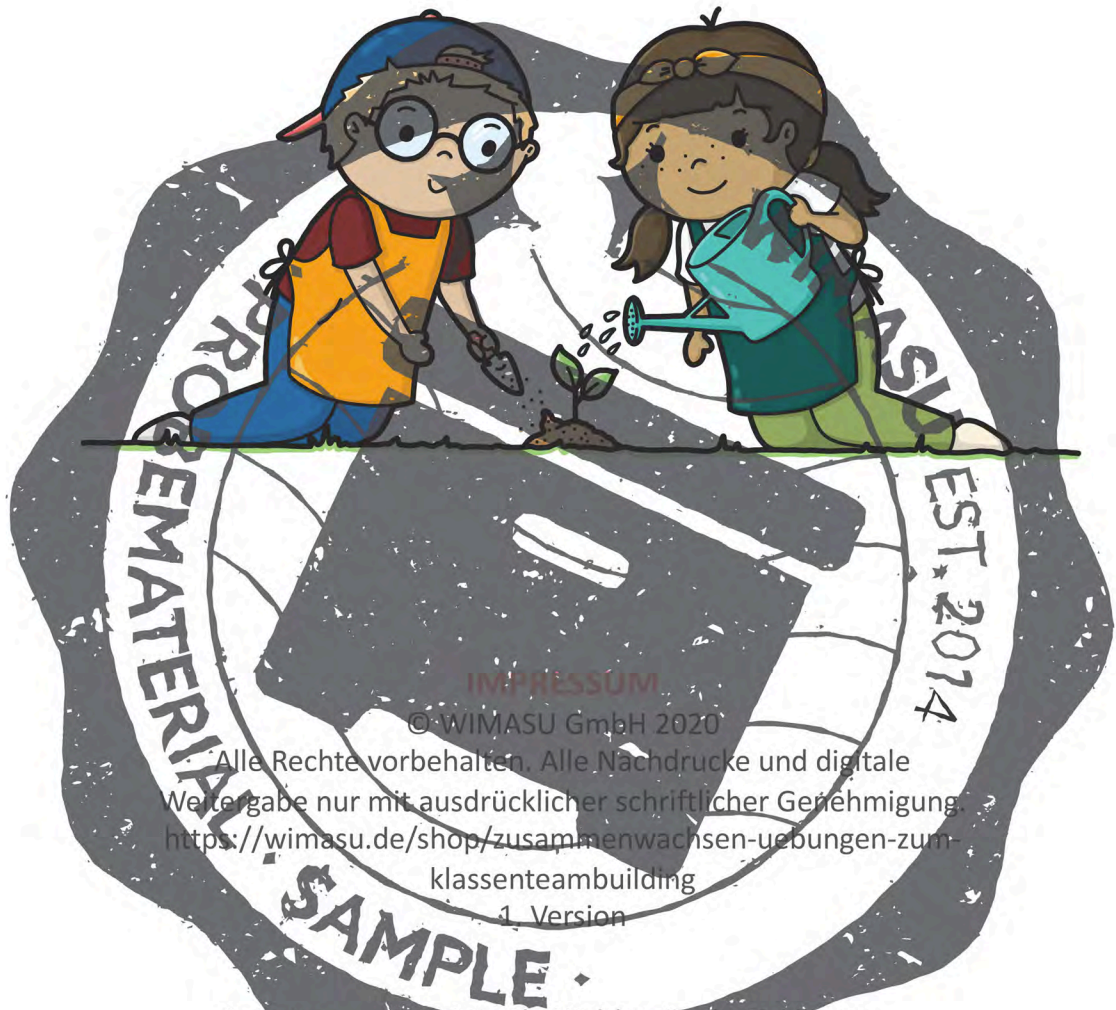
LITERATURVERZEICHNIS

- Fürst, W. (2009). Gruppe erleben: Soziales Lernen in der erlebnispädagogischen Gruppe (Erleben & Lernen). München, Basel: Reinhardt.
- Langmaack, B. & Braune-Krickau, M. (2010). Wie die Gruppe läuft/lernt: Anregungen zum Planen und Leiten von Gruppen (8., vollständig überarbeitete Auflage.). Weinheim/Basel: Beltz.
- Drucks, S. (2006). Vormodern oder voll modern? *Kommune als Irritation der Moderne*. In M. Grundmann, T. Dierschke, S. Drucks & I. Kunze (Hrsg.), Soziale Gemeinschaften. Experimentierfelder für kollektive Lebensformen (Individuum und Gesellschaft Beiträge zur Sozialisations- und Gemeinschaftsforschung, 3, S. 43-62). Münster: Lit.
- Reiners, A. (2007). Praktische Erlebnispädagogik Bd. 1 (8., überarbeitete Auflage). Augsburg: ZIEL.
- Reiners, A. (2007). Praktische Erlebnispädagogik Bd. 2 (2., überarbeitete Auflage). Augsburg: ZIEL.
- Rosa, H., Gertenbach, L., Laux, H. & Strecker, D. (2010). Theorien der Gemeinschaft zur Einführung. Hamburg: Junius.
- Bonnie, E. (2018). Großartige Liste mit Teambuilding-Aktivitäten, die nicht auf den Keks gehen. Zugriff am 06.04.2020 unter <https://www.mll-saar.de/wp-content/plugins/download-attachments/includes/download.php?id=1940>
- Schad, N. (1993). Erleben und miteinander reden – Reflexionsmodelle in der Erlebnispädagogik. *erleben und lernen*, 1 (2 & 3), 49-53.
- Wibowo, J. (2016). Unterrichtsqualität im Sportunterricht. Zugriff am 10.04.2020 unter www.wimasu.de/unterrichtsqualität



KLASSENTEAMBUILDING

ZUSAMMENWACHSEN



IMPRESSUM

© WIMASU GmbH 2020

Alle Rechte vorbehalten. Alle Nachdrucke und digitale Weitergabe nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung.
<https://wimasu.de/shop/zusammenwachsen-uebungen-zum-klassenteambuilding>
1. Version

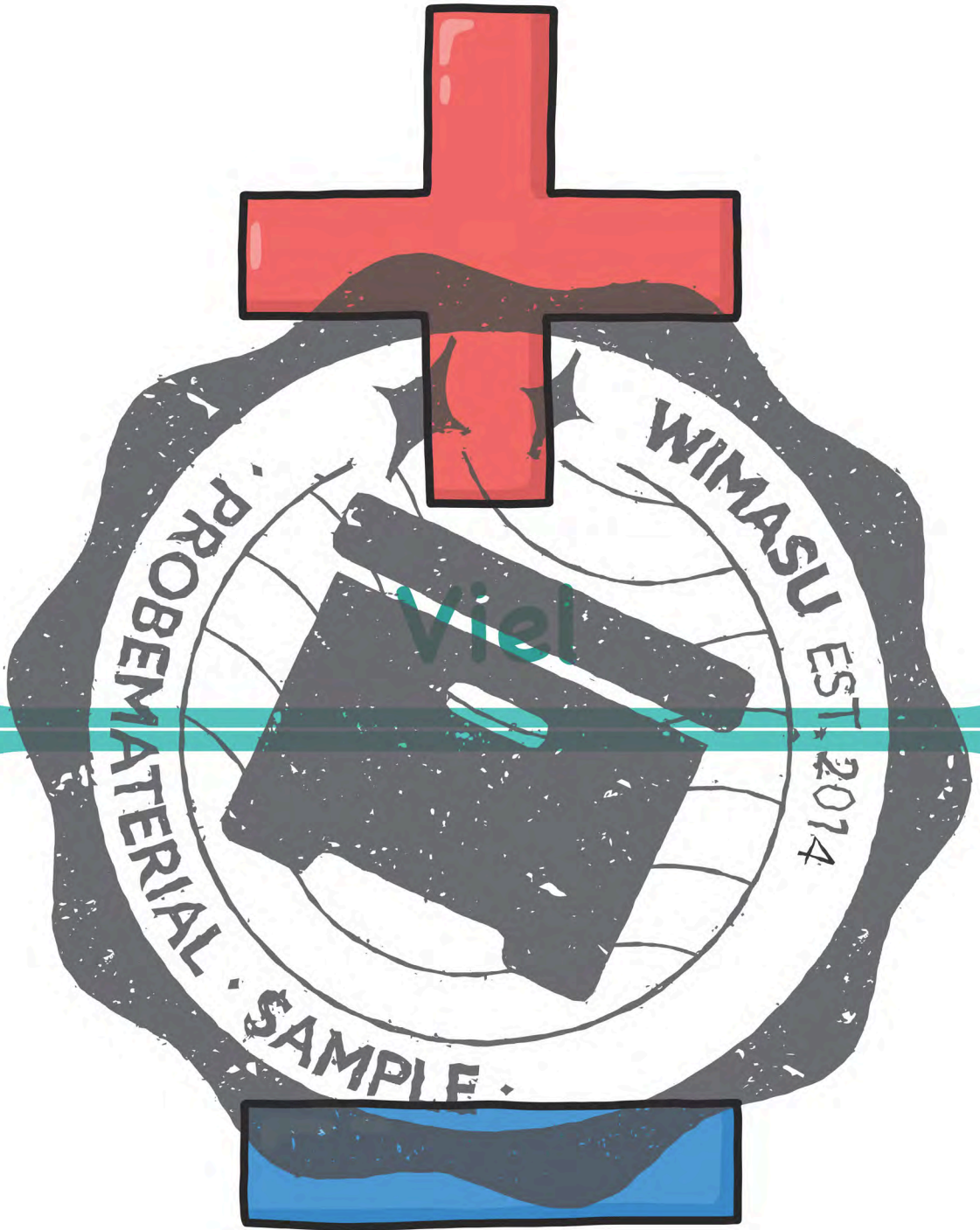
Autoren: J. Veit, Ch. Walther & Ch. Eickhorst
Redaktion: J. Veit, Ch. Walther
Illustrationen: N. Matsuyama, J. Schäfer
Lektorat: A. Strecker

Dieses Dokument zitieren:

Veit, J., Walther, Ch. & Eickhorst, Ch. (2020).
ZusammenWachsen – Klassenteambuilding für alle Lehrkräfte.
Eingeschränkter Zugriff am DATUM unter
<https://wimasu.de/shop/zusammenwachsen-klassenteambuilding/>



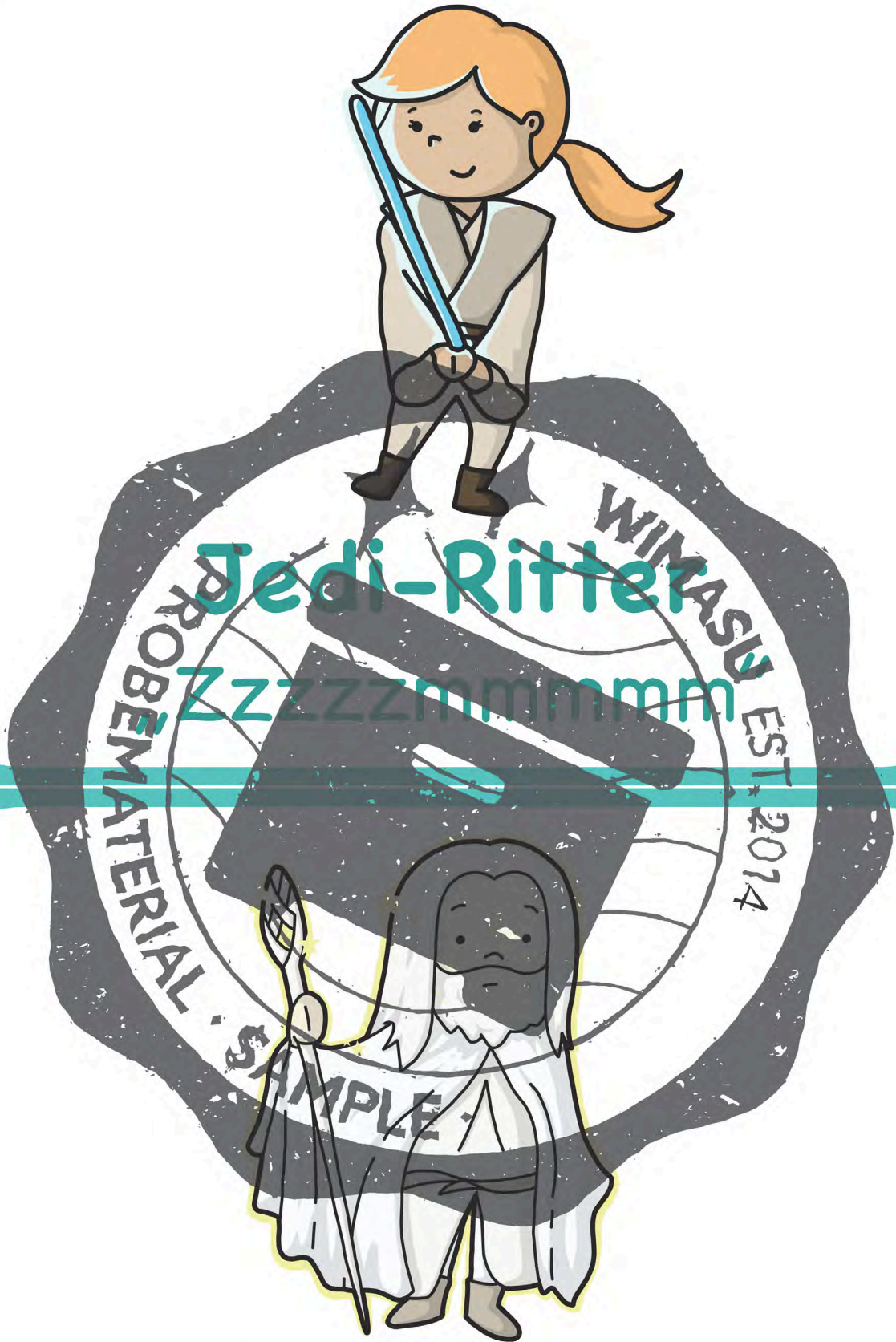
Nein



Wenig



ungern

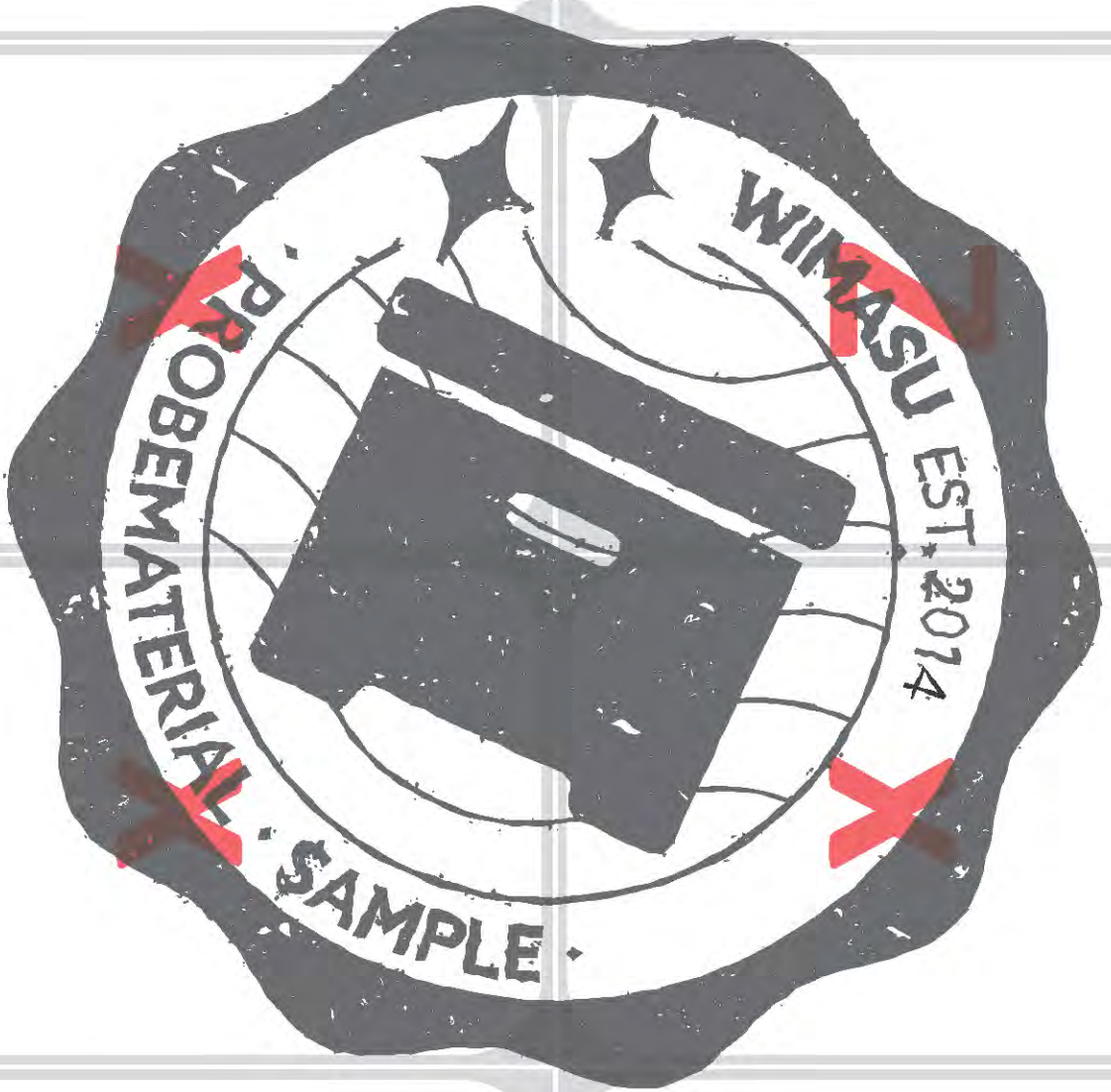


Gandalf der Weise

schweigt weise

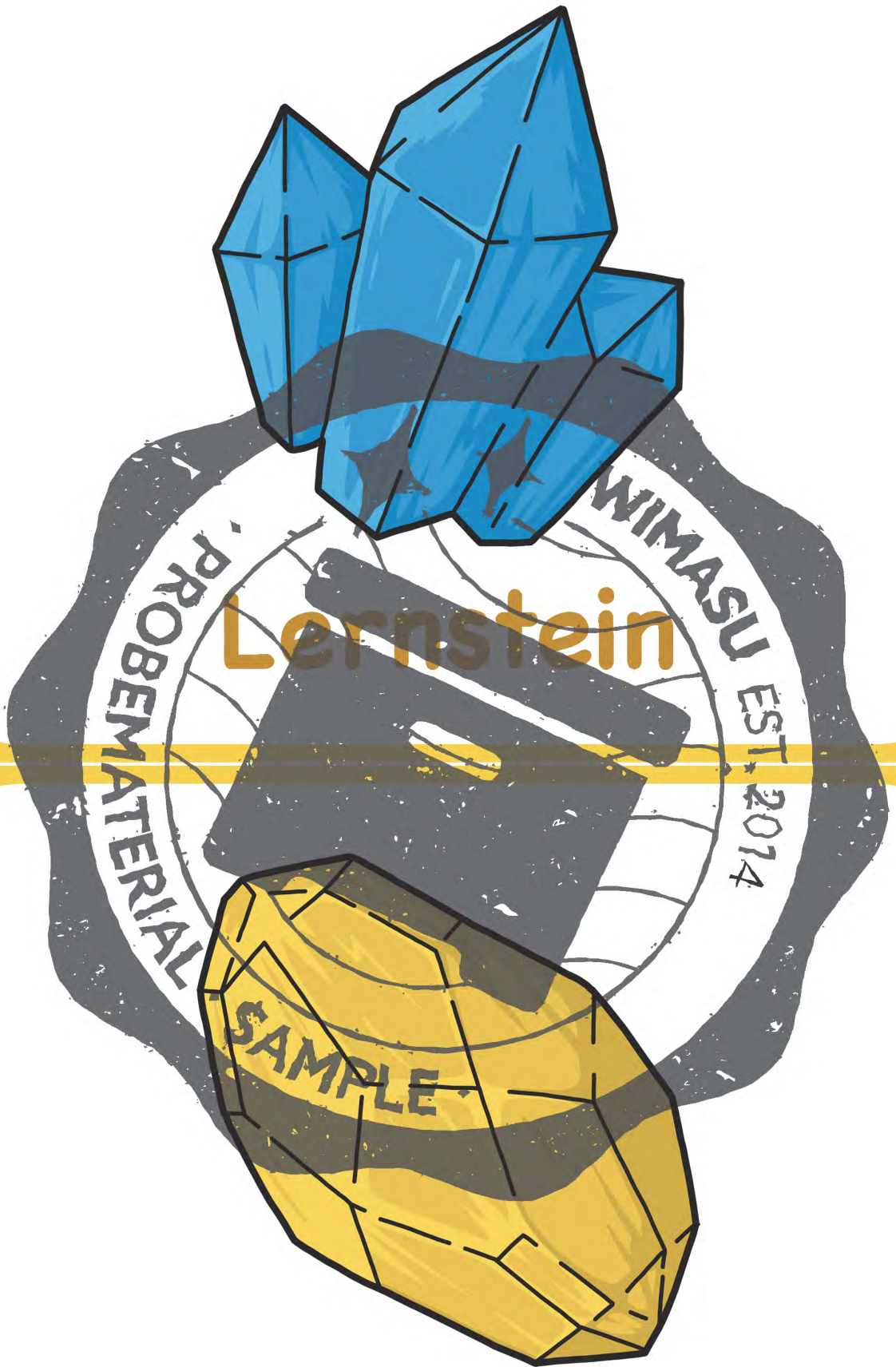
X

Y



X

X



Lernstein