

be **GEIST**ert

Bausteine für die
Firmvorbereitung
der Diözese Innsbruck

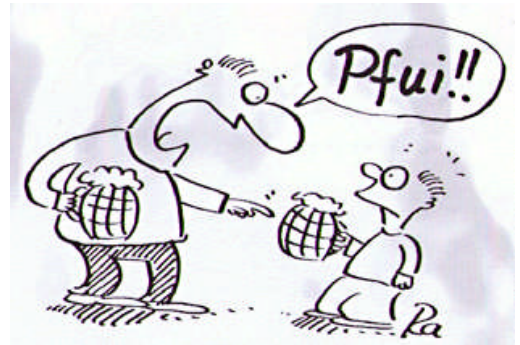
ANFANGEN



Grundsätzlich: wie begegne ich einer Gruppe?




 Authentisches auftreten

 Wertschätzend



 Unbedingt an Vorbereitung festhalten

 Bagatellisieren - Gefühle, Problem der Firmlinge herunterspielen

	HÖREN ist vergessen
	HÖREN und SEHEN ist behalten
	HÖREN, SEHEN und TUN ist verinnerlichen



Und dann war da noch.....

- Es kann auch schief gehen!!
- Weniger, einfacher ist oft MEHR
- ca. 30 min. Inhalt sind genug

Rahmenbedingungen für die Firmstunden – damit eine Gruppe entstehen kann

Ort: Wo soll meine Firmstunde stattfinden?
- Zuhause, Pfarre, Gestaltungsmöglichkeiten,....

Zeit: Wann soll die Firmstunde stattfinden?
- Regelmäßigkeit: Zu große Abstände zwischen den Stunden können dazu führen, dass die Vertrautheit innerhalb der Gruppe in jeder Stunde neu aufgebaut werden muss.
- Zeitpunkt: Die Firmlinge sollten nicht zu müde sein (nach einem langen Schultag) oder mit den Gedanken schon bei der nächsten Sache sein (Samstag Abend, Kino etc.)

Regeln: Welche Regeln wollen wir in unserer Gruppe einhalten?
- Es ist wichtig, dass die Gruppe in einer der ersten Firmstunden für sich gemeinsame Regeln findet, die von allen auch unterschrieben werden können.
- Natürlich wird auch der/die FirmbegleiterIn Regeln einfordern (z.B. Handy während der Firmstunde ausschalten; Pünktlichkeit; was in der Gruppe vertraulich besprochen wird, wird nicht weiter erzählt; Entschuldigen, wenn man verhindert ist; usw.).

⇒ Geschichte „Das Fest konnte nicht stattfinden“, „Flasche“ gemeinsam beschriften;

Rituale: Welche Rituale sollen fixer Bestandteil der Firmstunden sein?
- Rituale können Sicherheit geben, weil die Firmlinge wissen, womit sie rechnen können.
- Die gewählten Rituale müssen zu den Gruppenmitgliedern passen (z.B. in jeder Firmstunde wird zu Beginn ein Lied gesungen, weil die Firmlinge sehr gerne singen).

⇒ LieblingsCD mitnehmen – z.B. jede Stunde beginnt mit einem „Lieblingslied“ eines Firmlings (als „HÜ“-das Lied übersetzen); Auswahl begründen; kurze Diskussion;

⇒ Unser Glaube bietet viele Rituale. Ein fixes Ritual sollte zumindest einmal in jeder Firmstunde ein Gebet sein, z.B. am Anfang oder Ende der Stunde.

⇒ gemeinsam verzierte Kerze anzünden und ein Brot miteinander teilen

⇒ Stimmungsbild - Wie geht´s mir Runde“, die Firmlinge können erzählen, wie es ihnen gerade geht, wo sie gerade stehen – Blob-Baum, Stimmungskärtchen, „Was wäre wenn Haus“;

⇒ Spiele zum Einstieg, zwischendurch oder zum Abschluss – siehe Anhang

„Begleiter“:
- Beutel (aus einer alten Hose,...) (Durchmesser ca. 60 cm)
- Mappe selbst gestalten (Fotos, Bilder Kreativitätsübung, Leimpapier, Lieblingsprüche;

Umgang mit Problemen:
vgl. Blatt Konferenz der Tiere

Beten in der Firmgruppe

Festes Ritual

Es empfiehlt sich, das Beten als fixen Bestandteil einer Firmstunde von Anfang an zu etablieren. Auf diese Weise gelingt es am ehesten, Berührungsängste der Jugendlichen abzubauen und eine gewisse Vertrautheit mit dem Gebet zu schaffen. Es sollte selbstverständlich sein, dass am Beginn oder Ende eines Treffens gebetet wird.

Atmosphäre schaffen

Bei einem guten Gebet kommt es auch auf die richtige Stimmung der Teilnehmer/innen an. Das Abdunkeln des Raumes, eine Kerze, Weihrauch, ruhige Musik, das Anschlagen einer Klangschale - all das kann zu einer positiven Atmosphäre beitragen.

Lebensweltlicher Bezug

In der Regel wird ein Gebet die Jugendliche eher ansprechen, wenn es gelingt, darin einen Zusammenhang mit ihrer Lebenswelt herzustellen. Dabei ist auch auf eine jugendgerechte Sprache zu achten. Bei traditionellen Gebetsformen (z.B. Rosenkranzgebet) bedarf es jedenfalls einer „Übersetzungsarbeit“.

Kontinuität

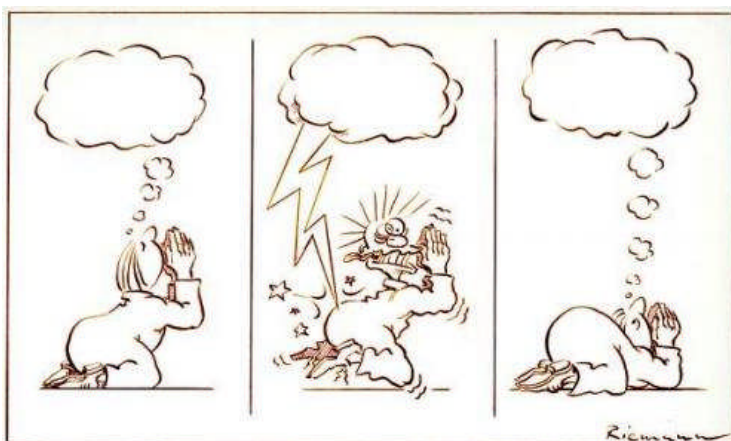
Das Beten sollte keinen inhaltlichen Bruch darstellen oder als sinnloses Anhängsel erlebt werden. Ein thematischer Zusammenhang mit dem Firmtreffen ist daher ratsam. Ein Ortswechsel – etwa in die Kirche oder ins Freie – kann bisweilen die Bereitschaft zum Gebet unterstützen. Dabei ist jedoch darauf zu achten, dass bei den Jugendlichen nicht der Eindruck entsteht, das Beten hätte mit dem Rest – mit dem „normalen“ Leben - nichts zu tun.

Methodenvielfalt

Grundsätzlich gilt: Je abwechslungsreicher die Gebetszeiten gestaltet werden, desto eher wird es gelingen, möglichst viele Jugendliche anzusprechen und ihnen auch Angebote für ihr privates Gebet zu machen. Besonders bieten sich Methoden an, die die Jugendlichen zum Mittun einladen und dennoch niederschwellig sind. Nicht jede Methode (z.B. Lieder, liturgische Tänze ...) passt für jede Gruppe!

Fordern, nicht überfordern

Gerade beim Gebet ist es besonders wichtig, auf die Aufnahmefähigkeit der einzelnen Jugendlichen und der gesamten Gruppe zu achten. Überforderung ist hier besonders problematisch, weil sie den Jugendlichen einen freudvollen Zugang zum Gebet versperrt. Gerade beim Einsatz von Texten ist weniger oft mehr.



Phasen einer Gruppenstunde

Der Ablauf eines Gruppentreffens ergibt sich aus dem jeweiligen Thema und dem Ziel der Stunde. Die Gruppenstunde lässt sich grob in 5 Phasen einteilen. Überschneidungen der einzelnen Phasen sind normal und auch

a) Ankommen

Alle kommen mit verschiedenen Erfahrungen, unterschiedlicher Laune, mehr oder weniger motiviert zur Firmstunde. Es soll Zeit sein zum Ankommen – nicht nur körperlich, sondern auch geistig, und zugleich auch schon eine Einstimmung auf das sein, was noch kommt.

Möglichkeiten:

Spiele zum Kennenlernen, lockeres Gespräch, Lieder singen, CDs anhören, Bewegungsspiele, Symbolspaziergang (Symbol für persönliche Stimmung suchen), Gemeinsames Gebet, Stein und Feder (Was hat es mir leicht gemacht zu kommen, was hat es mir schwer gemacht.) (oder: was war am heutigen Tag leicht/schön, was war schwer), Ich hab den Kopf voll... (Gedanken aufschreiben),

b) Themeneinstieg

Hier kommt der Teil, der neugierig machen soll auf das, was kommt. Eine gute Aufbereitung weckt das Interesse, erleichtert den Einstieg und gibt Stoff für Diskussion.

Die eigenen Erfahrungen, Einstellungen und das Vorwissen können ebenso eingebracht werden, allerdings soll die persönliche Meinung der BegleiterInnen nicht aufgedrängt werden..

Wichtig ist auf jeden Fall, dass der/die Gruppenleiter/in sich vorher selbst gut mit dem Thema auseinandersetzt.



Möglichkeiten:

Provokanter Einstieg, Schlagwörter in den Raum stellen, Texte, Bilder, Zeitungsartikel, Karikatur, Lied, TV Beitrag, Geschichte aus dem eigenen Leben, Sachliche Hintergrundinformation, ...

c) Bearbeitung des Themas

Hier kommt es darauf an, dass sich möglichst alle einbringen können, dass alle mitreden können, dass eigene Erfahrungen eingebracht werden, dass einander zugehört wird.

Dieser Teil kann sich mit dem Gegenwartsbezug überschneiden.

Möglichkeiten:

Gespräch, Diskussion, zum Thema etwas erarbeiten (Artikel für das Pfarrblatt, Leserbrief, Gedicht, Plakat, Collagen, ...), Vorbereitete Arbeitsblätter, ...

d) Aktualisierung und Gegenwartsbezug

Was hat das Thema mit meinem eigenen Leben zu tun, mit meiner Lebenswelt?

Welche Bedeutung hat es für mein Leben?

Worüber wir reden, womit wir uns auseinandersetzen hat mit unserem Leben zu tun.

Möglichkeiten:

- Brief an mich / Brief an jemanden, Stimmungsbilder malen,
- Ergebnisse präsentieren: Homepage, Bilder, Plakate, Pfarrblatt, ...
- Symbol formen/suchen, Skulptur/Standbild, Gruppenbuch gestalten
- Bibelverse/wichtige Sätze mitnehmen

e) Abschluss

Ein gemeinsamer Abschluss der Einheit ist wichtig – auch wenn anschließend noch gespielt, getratscht,... wird.

Möglichkeiten:

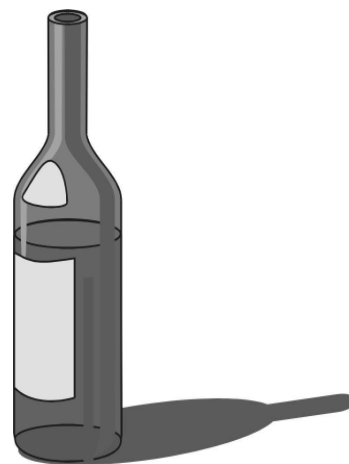
- Gebet oder Lied
- Bibelworte auswählen (sie sollen die Firmlinge durch die Woche begleiten,...)
- Was nehme ich heute mit... (in Handumriss schreiben)
- Firmtagebuch. Nach jeder Firmstunde werden darin Erlebnisse, Erfahrungen, festgehalten.
- Blitzlicht (jeder sagt kurz, was ihm/ihr durch den Kopf geht, was ihr/ihm heute zu denken gegeben hat,...)
- ev. immer derselbe Abschluss damit es zu einem Ritual wird.

Das Fest kann nicht stattfinden

Da sollte irgendwo in China oder Indien ein großes Fest stattfinden. Ein Hochzeitsfest. Aber das Brautpaar war sehr arm. Darum hatten sie auf die Einladungen geschrieben, jeder solle bitte eine Flasche Reiswein mitbringen und am Eingang in ein großes Fass schütten. So sollten alle zu einem frohen Fest beitragen.

Als alle versammelt waren, schöpften die Serviererinnen aus dem Fass. Und wie sie zum Wohl des jungen Brautpaares anstoßen und trinken, da versteinern alle Gesichter: Denn jeder hatte nur Wasser im Glas.

Jetzt bereute wohl jeder seine Überlegung: "Ach, die eine Flasche Wasser, die ich hineingieße, wird niemand merken!" Aber leider hatten alle so gedacht. Alle wollten auf Kosten der anderen mitfeiern. Und so konnte das große, schöne Fest nicht stattfinden!



DAS WÄRE WENN HAUS

Spielregeln:

Nacheinander darf jede/r zweimal würfeln. Die erste Augenzahl bestimmt das Thema, die zweite die konkrete Frage. Wer beim ersten Mal eine 6 würfelt, darf sich das Themenfeld aussuchen, wer beim zweiten Mal eine 6 würfelt, darf die Frage an jemanden anderen oder die ganze Gruppe weitergeben.

1 Religion

1. Wenn du eine Person aus der Bibel treffen könntest, welche wäre das?
2. Wenn du etwas an deinem Religionsunterricht ändern könntest, was wäre das?
3. Wenn du einen Gottesdienst noch einmal erleben könntest, welcher wäre das?
4. Wenn du ein 11. Gebot dazuschreiben könntest, was würdest du wählen?
5. Wenn du einen Satz zum Papst sagen könntest, was würdest du sagen?

2. Schule:

1. Wenn du die verrückteste Sache nennen solltest, die du in der Schule erlebt hast, was wäre es?
2. Wenn du das Wertvollste nennen solltest, das du jemals in der Schule gelernt hast, was wäre es?
3. Wenn du eine Sache an der Schule ändern könntest, was wäre es?
4. Wenn du einen Tag aus deiner Schulzeit noch einmal erleben könntest, welcher wäre es?
5. Wenn du in einem Fach die Noten abschaffen könntest, welches wäre das?

3. Freizeit:

1. Wenn du in einem Sport der/die beste sein könntest, welchen würdest du dir aussuchen?
2. Wenn du eine Mode abschaffen könntest, welche wäre das?
3. Wenn du einen Computer hättest, der alle Wünsche erfüllen würde, was sollte er tun?
4. Wenn du in ein Land auf Urlaub fahren könntest, in dem du noch nie warst, wohin würdest du fahren?
5. Wenn du dich eine Tag lang mit einer Tierart unterhalten könntest, welche wäre das?

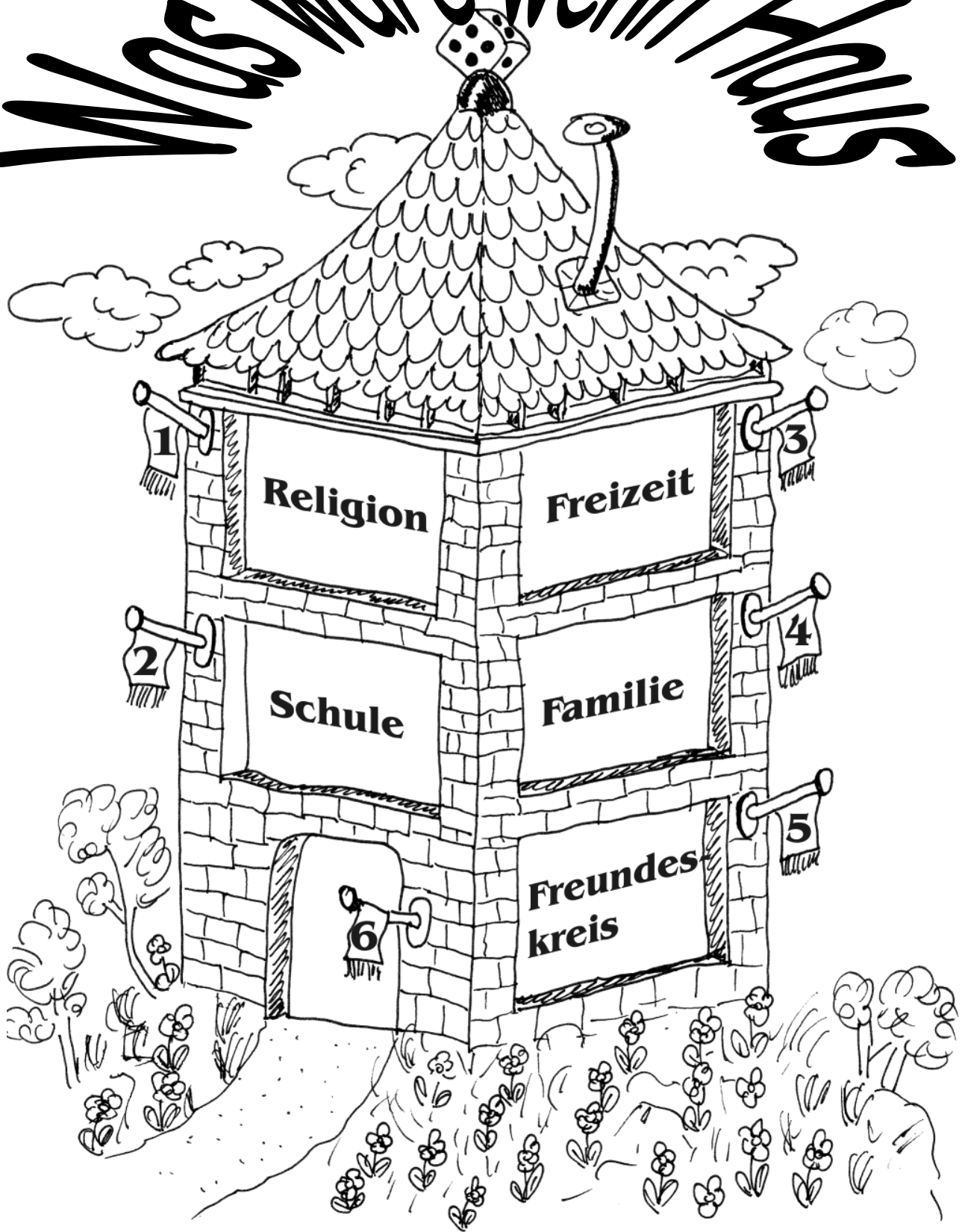
4. Familie/Zuhause:

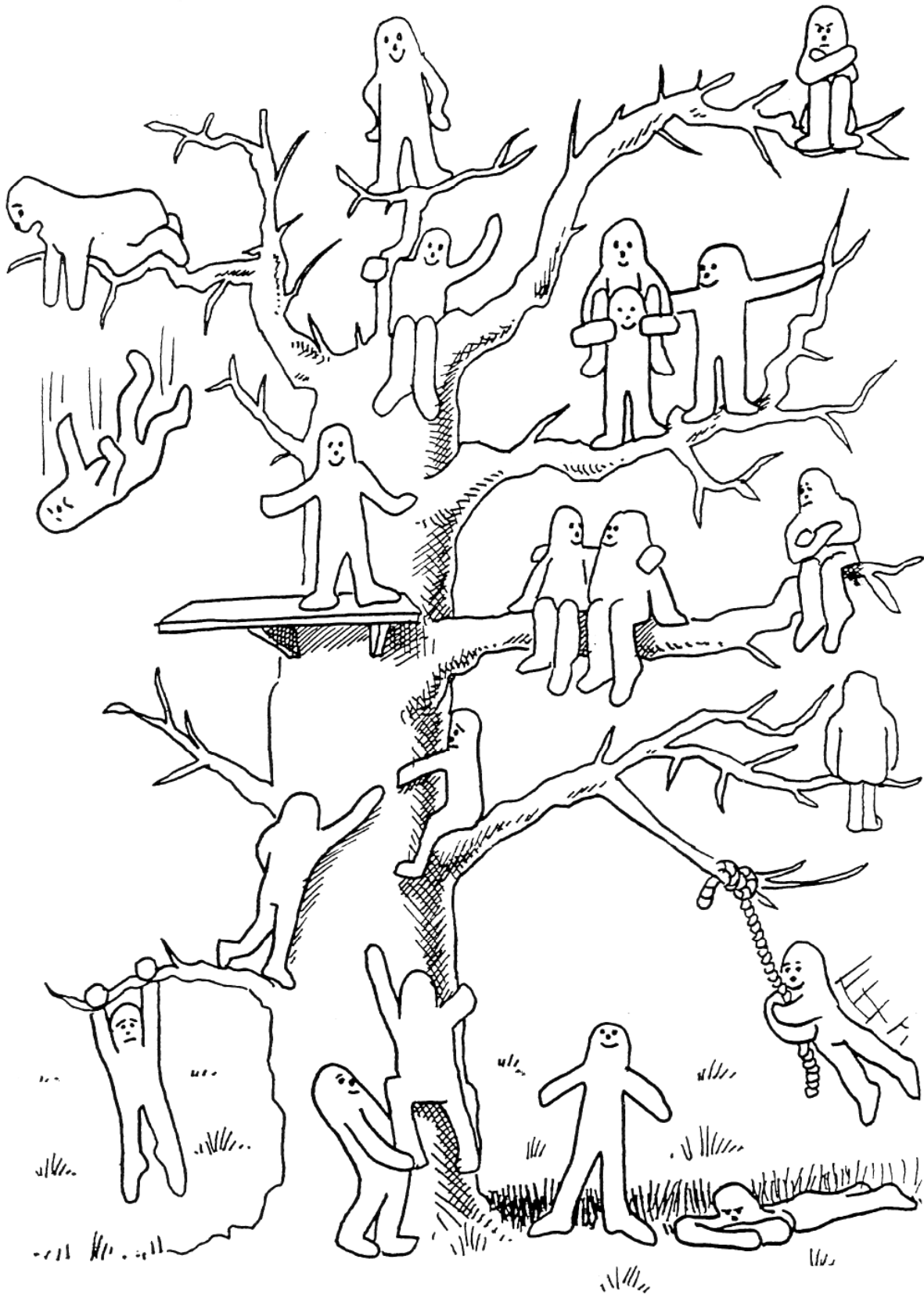
1. Wenn du das Essen nennen solltest, das dich am meisten an Zuhause erinnert, was wäre es?
2. Wenn du die schönste Tradition, den schönsten Brauch aus deiner Familie nennen solltest, was wäre es?
3. Wenn du ein Stofftier oder ein Spielzeug aus deiner Kindheit wiederhaben könntest, welches wäre es?
4. Wenn euer Haus/ Wohnung von einem Feuer zerstört würde und du nur einen Gegenstand (außer Papiere) retten könntest, was wäre es?
5. Wenn du eine Sache an deinem Zuhause ändern könntest, was würdest du tun?

5. Freunde:

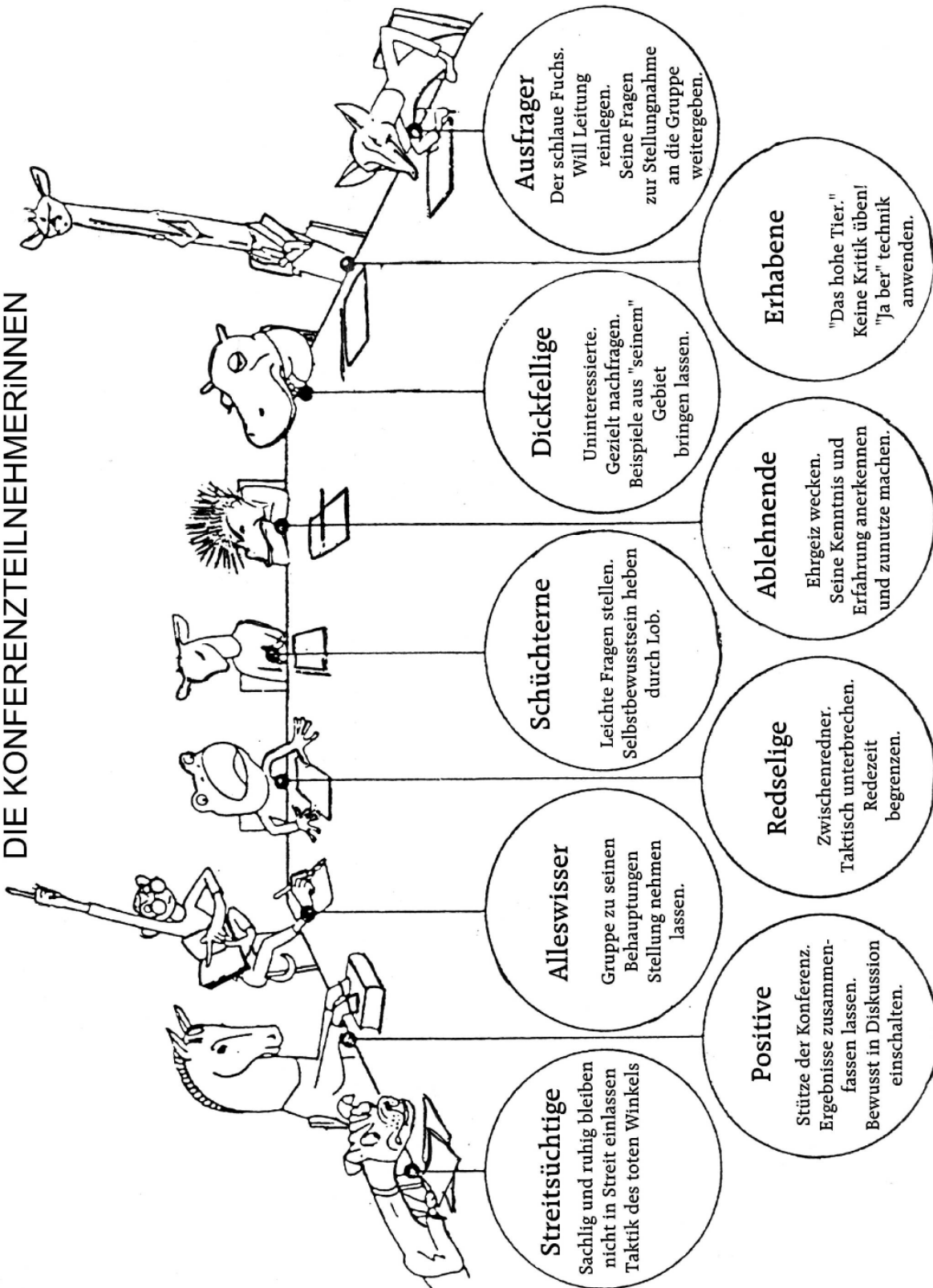
1. Wenn du und deine Freunde einen Tag lang nur zentimetergroß wäret, was würdet ihr tun?
2. Wenn du eine Freundin/einen Freund aus deiner Kleinkinderzeit wiedersehen könntest, wen möchtest du sehen?
3. Wenn du mit einem Star befreundet sein könntest, wen würdest du wählen?
4. Wenn du für deinen besten Freund /Freundin eine Farbe auswählen solltest, welche wäre das?
5. Wenn du zu deinem Geburtstag einen Ehrengast aus der ganzen Menschheit aussuchen solltest, wen würdest du einladen?

Was wäre wenn STOP





DIE KONFERENZTEILNEHMER:INNEN



Spiele; Warm Up´s, Energizer

Namensduell

Die Gruppe zählt zu zweit ab. Zwei Kleingruppen setzen sich links bzw. rechts eines von zwei Leuten gehaltener Decke auf. Jede Gruppe bestimmt nun eine Person, die sich mit Blickrichtung zur anderen Gruppe zur Decke setzt. Auf Kommando wird die Decke fallengelassen, die Person, die als erstes den Namen der anderen Person ausruft erhält für ihre Gruppe einen Punkt. Die Gruppe, die als erstes 7 Punkte hat gewinnt.

Zeit: 10 min
Gruppe: ab 6/8 Personen
Material: eine Decke

Atom-Mohlekühle

Die TN bewegen sich im Raum und warten auf Befehle, die sie zu zweit, zu dritt, zu viert, usw.... ausführen sollen, da sie alleine nicht ausführbar sind. Es kommt darauf an, Befehle zu geben, bei denen sich die TN möglichst viel verrenken bzw. bewegen müssen. Befehle sind etwa: Ohr auf Wade, Schwarz auf Blau, Nase auf Wange ... eurer Phantasie (Bosheit) sind keine Grenzen gesetzt!

Variante: im Raum, nach Lautstärke der Musik bewegen (laut-schnelles; leise-langsameres Gehen)

Zeit: ca. 7 - 10 min
T N: ab 8
Material: gute Ideen

Karateübung" - Aus dem Gleichgewicht bringen: v.a. für Burschen

2 MitspielerInnen - möglichst in einigermaßen ähnlicher Gewichtsklasse - stehen sich gegenüber und halten ihre Handfläche in Brusthöhe gegeneinander. Durch Stossen nach vorn und Nachgeben zurück (es ist nicht erlaubt nach außen auszuweichen oder zu ziehen, indem z.B. mit Daumen der Widerpart hergezogen wird!) kann Ungleichgewicht bei den MitspielerInnen entstehen. Derjenige Spieler, der einen Schritt machen muss, um nicht umzufallen hat verloren.

Metagedanke: Dieses Wettspiel ist geeignet Aggressionen zu kanalisieren, und auch zu merken, dass blinder Angriff unweigerlich zum Verlieren führt.

Planetenball

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Ein Ball wird einem/ einer MitspielerIn über die Kreismitte zugeworfen – Namen rufen!! Diese(r) wiederum wirft den Ball zu einer neuen Person (ebenfalls wieder über die Kreismitte). Der Vorgang wiederholt sich sooft bis der Ball bei jeder/ jedem MitspielerIn war und schließlich zu jenem Gruppenmitglied zurückkehrt, von der/ dem der Ball ursprünglich ausgegangen ist. Daraufhin wird der Ball noch einmal in der gleichen Abfolge von SpielerIn zu SpielerIn geworfen.

Schließlich erschwert sich das Spiel, indem nach und nach mehr Bälle ins Spiel geworfen werden.

Ball 1: Vorläufer

Ball 2: Rückläufer (umgekehrte Richtung wie Ball 1)

Ball 3: Rechtsläufer (Ball wird an rechte/n NachbarIn weitergegeben)

Ball 4: Linksläufers (Ball wird an linke/n NachbarIn weitergegeben)

Ball 5: beliebig

TN: ab 10-12

Zeit: ca. 10 Minuten

Ort: indoor & outdoor

Materialien: kleine Bälle, bspw. Jonglierbälle

EinhakfängerIn

Die Gruppenmitglieder (GM) stellen sich paarweise im Raum auf und haken sich ein. Eines dieser Paare löst sich auf, wobei das eine GM das andere fangen muss. Hakt sich das flüchtende GM jedoch bei einem der Paare ein, kann es nicht mehr gefangen werden. Jenes GM der somit entstandenen Dreiergruppe, bei dem sich das flüchtende GM nicht eingehakt hat, muss nun schnell weglaufen, da es die Rolle des flüchtenden GM übernommen hat.

Sobald das fangende Gm sein „Opfer“ erwischt hat, werden die Rollen getauscht und die Flüchtende wird zur FängerIn.

Je häufiger bei den stehenden Paaren eingehakt und losgerannt wird, desto interessanter und turbulenter wird das Spiel.

Variante:

Schwieriger, dafür aber aufregender und rasanter wird das Spiel, wenn ein Rollentausch stattfindet, wenn ein flüchtendes GM sich bei einem Paar eingehakt, ist das weglaufende GM FängerIn und die bisherige FängerIn die Flüchtende.

Reise aus Jerusalem

Die Reise aus Jerusalem hat Ähnlichkeit mit ihrer Namenskusine: Reise nach Jerusalem, bei der die TeilnehmerInnen zu Musik um Stühle herumlaufen, immer einen Stuhl weniger als TeilnehmerInnen, und wenn die Musik stoppt, müssen sich alle hinsetzen. Wer keinen eigenen Stuhl hat, scheidet aus.

Bei der Reise aus Jerusalem laufen die Teilnehmer nicht um die Stühle herum, sondern auf den Stühlen und wenn die Musik stoppt, wird ein Stuhl weggenommen, es bleibt aber immer die gleiche Anzahl TeilnehmerInnen!

Ziel des Spiels ist, auf möglichst wenig Stühlen die ganze Gruppe unterzubringen. Die Gruppe darf eine bestimmte Zeit(/Bsp. 30sec.), den Boden nicht berühren.

Gefragt ist dabei Kreativität, Zusammenarbeit der ganzen Gruppe und Berührungsfreudigkeit.

Es eignet sich besonders nach Momenten der Grüppchenspaltung oder konfliktreichen Außenseiterdiskussionen, die halbwegs zu einer Klärung gekommen sind, weil es integrierend und Gemeinschaftsfördernd wirkt.

TN: ab 14

Zeit: 15-20 min.

Material Soviele Stühle wie TeilnehmerInnen, angeordnet in einer langen Doppelreihe, mit den Lehnen (falls vorhanden) nach innen. Bei ungerader Zahl wird ein Stuhl an der Stirnseite quer gestellt. Die Stühle müssen möglichst lückenlos nebeneinander stehen.

+ Musik

Sicherheit

- Der Untergrund muss eben sein und die Stühle stabil (ein Stuhl kann über 300kg!!! Belastet werden). Die Leitung sollte eingreifen, wenn jemand rücksichtslos wird, oder die Stimmung ins Alberne umschlägt.
- Gruppen können auf waghalsige Experimente wie z.B. 2 Leute stehen auf der Schulter eines anderen kommen. Je nach Gruppe kann das eine Gefahr darstellen oder auch nicht. Die Einschätzung bleibt hier der Leitung überlassen.
- Oft läuft die Gruppe Gefahr als „Ganzes“ umzufallen und von den Stühlen zu stürzen – darauf achten, dass genügend HelferInnen die Gruppe sichern.

Alphabetisch ordnen

Die Schüler bekommen die Aufgabe, ihre Stühle in einem engen Kreis anzuordnen und sich auf den Stühlen fortbewegend nach ihren Vornamen alphabetisch zu ordnen. Es gibt genau soviele Stühle wie Teilnehmer.

Ziel der Übung ist, ohne den Boden berührt zu haben, alphabetisch geordnet im Kreis zu stehen, jeder auf einem Stuhl.

Eignet sich hervorragend als Kennenlernspiel und um Namen einmal gehört zu haben. Die Teilnehmer können auf spielerische Weise Körperkontakt zueinander erleben. Jede einzelne Person hat einen Platz und kann erleben, dass die ganze Gruppe zusammen helfen muss, um

diese einzelnen Plätze zu füllen. Absprachen und gemeinschaftliches Arbeiten sind Voraussetzung für die Erfüllung der Aufgabe.

TN: beliebig
Material Soviele Stühle wie Personen
Dauer ca. 15 min.

Sicherheit

evtl. Steinboden vermeiden; Als Leitung klar durchgreifen, wenn es zu spielerischem Geschubse kommen sollte; die Aufgabe als ernstzunehmen darstellen.

Teamstab

Die TeilnehmerInnen teilen sich in zwei genau gleich große Gruppen, die sich mit dem Gesicht zugewandt gegenüber aufstellen. Dann strecken alle die Zeigefinger aus, so dass alle Finger von beiden Gruppen eine Reihe bilden. Über diese Fingerreihe wird ein Stock gelegt (am besten ein Bambusstock, möglichst leicht). Aufgabe der ganzen Gruppe ist, den Stock bis auf den Boden abzusenken, wobei kein Finger den Kontakt zum Stock verlieren darf. Ziel des Spiels ist, den Stock auf den Boden zu legen, ohne dass ein Finger den Kontakt verloren hat.

Die Aufgabe erfordert neben Geschick und Geduld auch ein hohes Maß an Gemeinschaftlichkeit. Jede/r TeilnehmerIn hat ein so geringes Gewicht zu tragen, dass allein der Versuch, den Kontakt zum Stock nicht zu verlieren, dazu führen kann, dass der Stock statt nach unten mit beträchtlicher Geschwindigkeit nach oben wandert. Daher hat die Übung auch ein nicht zu unterschätzendes Konfliktpotential: „Wer ist schuld, dass es nicht klappt?“ Die Übung eignet sich gut zum Einstieg in gruppensdynamische Arbeit. Das Sündenbockphänomen ist ein möglicher Ansatzpunkt.

TN: ab 8/10
Dauer 15 bis 20 min. oder unendlich
Material leichter Stock in der Größe eines Besenstiels oder auch etwas länger