

„Warum gehst du eigentlich in die Schule?“, fragte ich meinen Sohn, als er in die sechste Klasse ging. „Eigentlich nur wegen der Pausen“, war seine prompte Antwort, die mir zu denken gab.

Pausen bieten reichlich Gelegenheit für soziale Interaktionen: Spielen, Herumtollen, Reden mit Freund*innen, Kontakte zum anderen Geschlecht, Gruppenbildung und vieles mehr. Hier bekommen Kinder und Jugendliche Rückmeldung auf ihre insgeheime Frage: „Wer bin ich?“ Hier formt sich ein wichtiger Teil ihrer Persönlichkeit, wandelt sich, gestaltet sich neu. In den Pausen finden Jugendliche viele Gelegenheiten, sich selbst kennenzulernen, sich zu erproben, sich zu begreifen – immer in Kontakt mit anderen. Deswegen sind die Pausen so wichtig.

Oft reicht diese „Bühne“ aber nicht aus und der Unterricht muss herhalten – Unterrichtsstörungen sind die Folge. Da wird plötzlich hereingeredet, mit Nachbar*innen geschwätzt, Zettel wandern, Gegenstände werden vom Tisch geschubst, jemand springt auf und läuft herum, es werden abfällige Kommentare über Mitschüler*innen oder die Lehrkraft geäußert usw. – die Aufzählung ließe sich beliebig verlängern, bis hin zu gezielten Provokationen und Handgreiflichkeiten.

Doch was steckt hinter all diesen Aktionen? Lassen wir mal diejenigen Kinder außer Acht, die aufgrund von persönlichen Faktoren, wie etwa ADHS, keine ausreichende Aufmerksamkeit aufbringen können, oder die z. B. sozial-emotionale Störungen aufweisen, dann sieht man, dass hinter ganz vielen Störungen folgender Ausruf steht: „Ich will beachtet werden!“

Aus jeder Störung zieht der*die Verursacher*in trotz drohender Sanktionen einen „vermeintlichen Profit“. Beachtung und Anerkennung durch Mitschüler*innen – „Was die / der sich traut!“ – lässt einen selbst auf der Leiter der Rangordnung aufsteigen. Und auch die direkte Auseinandersetzung mit Autoritäten, sie herauszufordern und sich mit ihnen zu messen, gehört zum Entwicklungsprozess einer jugendlichen Persönlichkeit.

Hier ist nicht der Raum, um Unterrichtsstörungen in allen Schattierungen aus psychologischer oder soziologischer Sicht auf den Grund zu gehen. Unbestritten ist aber die Notwendigkeit, den Jugendlichen ausreichend Raum zur Interaktion zu geben. Raum, in dem sie sich erproben und selbst erfahren können. Die intellektuellen Anforderungen der üblichen Unterrichtsfächer stellen nur ein sehr eingeschränktes Spektrum möglicher „Selbsterfahrung“ dar. Je mehr und je vielfältiger die Möglichkeiten sind, die Jugendlichen geboten werden, umso weniger entwickelt sich das Bedürfnis, sich über Unterrichtsstörungen eine entsprechende Bühne zu verschaffen.

Vor diesem Hintergrund verstehen sich die in diesem Band zusammengestellten Teamaufgaben: Sie sollen den Jugendlichen in geordneten Bahnen diesen Raum geben, sich selbst zu erfahren und zu begreifen, welche Qualitäten in ihnen stecken. Der überwiegende Teil der Übungen kann im Klassenraum, in der Sporthalle oder auf dem Schulgelände ohne viel Material und Vorbereitung umgesetzt werden. Gleichwohl empfiehlt es sich, zusammen mit Kolleg*innen ein gewisses Materialdepot anzulegen, welches stets zur Verfügung steht.

Zum Aufbau des Werkes

Werden Jugendliche nach ihren Gefühlen in bestimmten Situationen gefragt, dann lässt sich schnell feststellen, wie eingeschränkt ihr Wortschatz hierzu ist. Auf die Frage „Wie ging es dir in der Gruppe bei der letzten Teamaufgabe?“ geben sie oftmals nur Ein-Wort-Antworten, wie „Gut“, „Schlecht“, oder ein kurzes „Weiß nicht“. Aus diesem Grunde findet der*die Leser*in im ersten Teil **Übungen zur Förderung der Wahrnehmung**.



Bei ihrer Durchführung und bei den Reflexionen darüber wird besonderer Wert auf differenzierte Formulierung von Gefühlen gelegt. Bei Nachfragen sollten Antworten, wie etwa „Mir ging es gut / schlecht / so lala“, tabu sein. Bearbeiten Sie mit ihren Jugendlichen das Arbeitsblatt „Gefühle benennen“ (Vorübung zur Wahrnehmung) mit möglichen Ausdrücken, welche Gefühle beschreiben, sprechen Sie mit ihnen darüber.

In der darauffolgenden Sammlung von Übungen geht es um den **Aufbau und das Vertiefen von Vertrauen**. Ein gewisses Maß an Vertrauen ist für Teamaufgaben unerlässlich, damit die Jugendlichen sich überhaupt trauen, sich auf neue Situationen einzulassen, Hilfe zu erbitten, Unterstützung zu geben, Verantwortung zu übernehmen. Dieses „Grundmaß“ an Vertrauen kann mithilfe dieser Übungen erfahrbar werden. Jugendliche haben ein gutes Gespür dafür, wann es ernst wird – wann ihr Einsatz gefordert ist und wann hingegen auch mal „Quatsch“ möglich ist. Während meiner 40-jährigen Unterrichtspraxis habe ich sehr oft Jugendliche in Dreier-Seilschaften an einer Kletterwand zusammengebracht (während eine Person klettert, wird sie von zwei anderen gesichert), niemals verletzte irgendwer dabei absichtlich Regeln, um dem*der Kletternden zu schaden – auch nicht diejenigen, die sich am Tag zuvor noch auf dem Schulhof geprügelt hatten. „Mountains speak for themselves“, wie es treffend in der Erlebnispädagogik heißt (angelehnt an das Motto von Henry David Thoreau (1817–1862) „Die Natur ist die beste Lehrmeisterin“). Man muss nicht große Worte verlieren, um zu erläutern, wann es ernst wird – es ist spürbar.



Im Hauptteil des Bandes werden **Teamaufgaben** gezeigt, die im **Klassenraum** (oder in zwei Räumen), in der **Sporthalle** oder im **Schulhof** bzw. auf benachbartem und geeignetem **Gelände** durchgeführt werden können. Für die Einführung in die Aufgabe, die Durchführung und die Auswertung bzw. Reflexion wird zumeist eine Einzel- bzw. eine Doppelstunde benötigt. Oft ist es hilfreich, sich mit einem*einer Kolleg*in zusammenzutun (besonders mit Kolleg*innen aus dem Bereich Sport habe ich immer wieder sehr gute Erfahrungen gemacht), um große Klassen zu teilen und intensiver agieren zu lassen.



Hier einige Hinweise zur Umsetzung:

In der Regel werden Sie diese Übungen im Rahmen eines Projektes umsetzen, das sich über einige Wochen mit vier bis sechs Stunden pro Woche erstreckt und vielleicht mit einer ganztägigen Aktion abgeschlossen wird. Informieren Sie mit einem Schreiben die Elternschaft und fragen Sie nach eventuellen Einschränkungen, die ihre Kinder haben (körperliche Behinderungen, Allergien, Medikamente etc.). Im Anhang finden Sie dafür ein Musterschreiben.

Sie haben eine Stunde zur Verfügung?

Während einer Stunde können Sie Übungen zur Steigerung der Wahrnehmung und Übungen zur Vertrauensbildung umsetzen. Kalkulieren Sie Zeit zum Herrichten des Raumes, zur Einführung in die Aufgabe und zur Nachbesprechung ein.

Eine Teamaufgabe dauert in der Regel 15 Minuten und ist für Kleingruppen gedacht. Hierfür sollten die Schüler*innen einer Klasse aufgeteilt werden, sodass eine aktive Gruppe und eine beobachtende Gruppe gebildet wird. Bei großen Klassen empfiehlt sich, mit zwei Lehrkräften und zwei Räumen zu agieren.

Sie haben eine Doppelstunde zur Verfügung?

Dies ist der ideale Rahmen für die Umsetzung von Teamaufgaben. Bei großen Klassen empfiehlt sich, mit zwei Lehrkräften und zwei Räumen zu agieren. Für die Einführung, die aktive Phase und die Nachbesprechung reicht eine Unterrichtsstunde gut aus. Nach dem ersten Durchgang tauschen die Gruppen die Räume (möglichst ohne sich auszutauschen). In der zweiten Stunde wird die zuvor beobachtende Teilgruppe zur aktiven Gruppe und bekommt nun eine andere Aufgabe gestellt, während die andere zur beobachtenden Gruppe wird.

Sie haben einen ganzen Vormittag oder Nachmittag zur Verfügung?

Nutzen Sie ein geeignetes Gelände (z. B. ein Grillplatz mit großer Spielwiese o.Ä. in der Nähe der Schule) zusammen mit einer weiteren Lehrkraft.

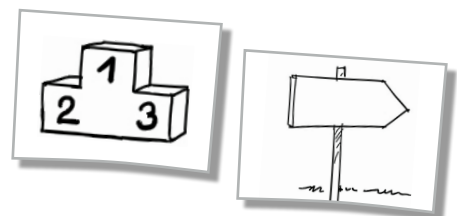
Beginnen Sie zur Einstimmung mit einigen Wahrnehmungs- und Vertrauensübungen. Teilen Sie dann die (große) Klasse (28 Schüler*innen) in vier Gruppen (zu je sieben Personen) ein: A, B, C und D. Planen Sie eine erste Phase mit zwei Teamübungen ein. Während A aktiv ist, schlüpft B in die Rolle der beobachtenden Gruppe. Nach der Reflexionsphase wird B zur aktiven Gruppe bei einer anderen Aufgabe und A beobachtet. Am Ende der Nachbetrachtung sollte die Frage stehen: „Was macht ein gutes Team aus? Was würden wir beim nächsten Mal besser machen?“

C und D agieren entsprechend mit etwas Abstand und zwei anderen Aufgaben. Nach einer angemessenen Pause können Sie die zweite Phase umsetzen, in der A, B und C, D den Aktionsplatz tauschen. Ganz zum Schluss sollte ein Rückblick unter dem Motto „Was ich für mich aus dem Vormittag / Nachmittag mitnehme“ stehen.

Sie sind auf einem Schullandheimaufenthalt und verfügen über ein großes Gelände sowie viel Zeit?

Hier sind in der Regel mehrere Lehrkräfte dabei, sodass Sie auch ein komplexes Szenario einrichten und umsetzen können. Die Klasse sollte bereits Erfahrungen mit Teamaufgaben haben, anderenfalls sollte mindestens ein Tag mit Wahrnehmungs- und Vertrauensübungen sowie Teamaufgaben vorangestellt werden, sodass die Jugendlichen sich über ihr Verhalten in der Gruppe bereits Gedanken gemacht haben. Liegen entsprechende Einwilligungen seitens der Schüler*innen und Eltern bzgl. Fotos bzw. Videos vor, so kann der Ablauf dokumentarisch festgehalten werden. Das Material ließe sich dann zur Nachbereitung mit einsetzen. Damit könnte auch eine kleine Gruppe der Klasse betraut werden.

Für **Wandertage** oder **Schullandheimaufenthalte** werden zudem Aufgaben mit **Wettstreitcharakter** und komplexere **Abenteuer-Aufgaben** geboten. Hierfür sollten die Jugendlichen unbedingt im Vorfeld schon ausreichend Erfahrungen mit Teamaufgaben gemacht haben.



Einen wichtigen Teil der Teamaufgaben stellt die **Reflexion** dar, zu der sich die Beteiligten nach der Aktion am besten im Kreis zusammensetzen. Diese Phase lässt sich unterschiedlich gestalten. Anregungen hierfür findet der*die Leser*in im gleichnamigen Kapitel, unter anderem zu den wesentlichen Fragen: Wie können Leitende mit einer Gruppe ins Gespräch kommen? Wie lassen sich Erfahrungen festhalten und dokumentieren?



Am Ende des Werkes finden Sie eine Zusammenstellung zum Aufbau eines Materialpools, sodass solche Teamaufgaben ohne große Vorbereitungszeit immer wieder eingesetzt werden können. Vieles lässt sich mit einfachen Materialien selbst herstellen, ohne viel Geld dafür auszugeben. Anderes Material gibt es oftmals in der Sporthalle, zudem können ggf. auch Kolleg*innen aus dem Werkbereich das eine oder andere Stück herstellen.

Eine Liste mit ausgewählten Literaturhinweisen für weitere Teamaufgaben findet sich im Anschluss. Weiterführende Internetquellen dienen auch als Anregungen für das Variieren und Anpassen der Übungen auf die jeweiligen Situationen.

Ein abschließender Hinweis: Manche Aufgaben mögen Ihnen selbst vielleicht im ersten Moment als unlösbar erscheinen. Seien Sie versichert: Alle Übungen und Aktionen sind vielfach mit Jugendlichen unterschiedlichsten Alters durchgeführt worden. Wenn eine Gruppe nicht zum Ziel kommt, ist dies kein „Scheitern“. Der Weg ist das Ziel und es lassen sich ganz viele Erfahrungen gerade dann sammeln, wenn nicht alles glatt und einfach läuft. Zu einigen besonders kniffligen Übungen finden Sie für den Fall, dass dies ggf. wirklich einmal nötig wäre, ein paar „Lösungshinweise“ direkt unter den Ideen zur Durchführung.

Ich wünsche Ihnen und Ihren Schüler*innen ungebremste Neugier und viel Freude beim Umsetzen der Aktionen!

Dietrich Hinkeldey



Gefühle über Gang und Haltung ausdrücken

- Gruppe:** ganze Klasse
- Alter:** ab ca. 10 Jahren
- Ort:** Klassenraum mit großer freier Fläche
- Dauer:** ca. 45 Minuten
- Material:** keines
- Gefahr:** keine



Besondere Ziele:

Haltung und Gang genau beobachten und auf Gefühle schließen.

Durchführung:

Gemeinsam wird kurz über die Gefühle gesprochen, um die es in der Übung gehen soll, damit allen klar ist, was sie bedeuten (z. B. glücklich, traurig, angstvoll, unerschrocken, müde, lebendig usw.).

Gegensätzliche Gefühlspaare eignen sich hierbei besonders gut.

Dann wird ein Gefühl genannt. Alle Schüler*innen bewegen sich auf die Art im Raum, wie es zu dem jeweiligen Gefühl passt. Danach wird ein anderes Gefühl genannt (pro Gefühl ca. eine Minute).

Nun setzen sich alle Schüler*innen auf den Boden, sodass in der Mitte ein Laufsteg frei bleibt. Ein Kind darf nun über den Laufsteg gehen und eines der genannten Gefühle darstellen, alle anderen müssen raten. Wer richtig geraten hat, darf anschließend über den Laufsteg gehen und ein anderes Gefühl ausdrücken.

Auswertung: (im Plenum)

- Die Schüler*innen nennen Besonderheiten und Ausdrucksformen, die zu den verschiedenen Gefühlen gehören.



Storchennest

Gruppe: Gruppe, maximal 8 Personen
(andere Teilgruppe beobachtet)

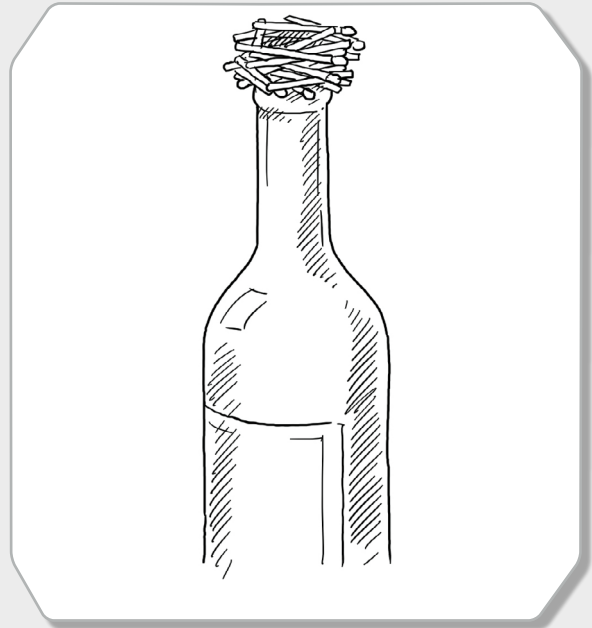
Alter: ab 12 Jahren

Ort: Klassenraum, Tisch

Dauer: ca. 30 Minuten

Material: leere Flasche, 3 – 5 Streichholzschachteln

Gefahr: Unfug, der mit Streichhölzern gemacht werden kann (alternativ auf etwa gleiche Menge Zahnstocher / Wattestäbchen ausweichen)



Besondere Ziele:

- Mit ruhiger Hand und zudem gleichzeitig mit anderen agieren
- Absprachen treffen und einhalten
- Beständigkeit, sich nicht „wegdrängen“ lassen

Durchführung:

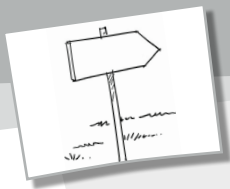
Die Flasche wird in die Mitte des Tisches gestellt. Aufgabe ist es, mit den Stäben innerhalb von 15 Minuten ein möglichst großes und stabiles „Storchennest“ auf dem Flaschenhals zu bauen.

Die Gruppe kann Zwischenstadien ihres Nestbaus fotografieren, wenn sie meint, ein weiteres Bebauen könnte das Nest zu Einsturz bringen.

Auswertung:

Eine andere Teilgruppe hat die Aktiven beobachtet und tauscht nun die Beobachtungen mit den Aktiven aus.

- Haben sich Teilnehmer*innen in den Vordergrund gespielt?
- Wurden andere an den Rand gedrängt? Warum?



Flucht aus Alcatraz

Gruppe: Gruppen, 6 – 8 Personen

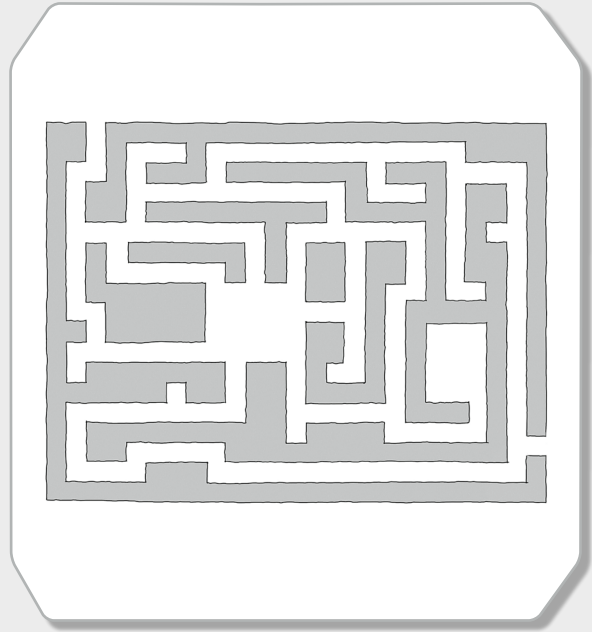
Alter: beliebig

Ort: im Freien,
Wald-, Wiesen-,
Bachgelände

Dauer: ca. 3 Stunden

Material: divers

Gefahr: keine



Besondere Ziele:

Im Team über längere Zeit koordiniert agieren

Durchführung:

Die Gruppe plant einen Ausbruch aus dem berühmten Gefängnis von Alcatraz. Nachts brechen sie auf und haben verschiedenste Hindernisse zu überwinden.

- 1) Die Mauer
- 2) Die Hochspannungsleitung
→ Abwandlung des Spiels „Hochspannungsleitung“ (Kooperation)
- 3) Das Netz aus Laserstrahlen
→ Abwandlung des Spiels „Spinnennetz“ (Kooperation)
- 4) Auf einer Slackline balancierend eine Strecke überwinden
- 5) Mit einem (sicherheitsgeprüften) „Flying Fox“ (Seilbahn) einen Graben überwinden
- 6) Im Floß (Rollbrett) das rettende Ufer erreichen
→ Abwandlung des Spiels „Rollbrett“ (Wettstreit-Spiele)

Die Aufgaben können je nach Gelände beliebig erweitert und in die Geschichte eingebaut werden.

Auswertung: (im Plenum, nach angemessener Pause)

Die Schüler*innen äußern sich zu ihren Erfahrungen:

- Wie haben wir als Team zusammengewirkt?
- Was lief gut / weniger gut?
- Was würden wir beim nächsten Mal anders machen?