Denkeffekt e.V.
Bildung, die bleibt.

Methodenreader

Ein Projekt des **Denkeffekt e.V.**

www.denkeffekt.org

info@denkeffekt.org

denkeffekt.ev

Denkeffekt e.V. - Methodenreader

Kommentar

Der nachfolgende Methodenreader wurde erstellt, um Pädagoginnen und Pädagogen die Planung ihrer zukünftigen Bildungsveranstaltungen zu erleichtern. Wichtig zu betonen ist an dieser Stelle, dass Methoden nie Ziele und Inhalte ersetzen dürfen, sondern lediglich dazu dienen, die Auseinandersetzung damit zu ermöglichen und zu erleichtern. Außerdem sollte ihr Einsatz stets vor einem durchdachten didaktischen Hintergrund geschehen. Wir freuen uns über Fragen und Anregungen – wendet euch dafür per Mail an info@denkeffekt.org.

Der Denkeffekt - Methodenreader ist urheberrechtlich durch den Denkeffekt e.V. geschützt. Die Weitergabe und Verbreitung des Dokuments ist ohne das Einverständnis des Vereinsvorstandes nicht gestattet.

Inhalt

1. Aktivierung/Warm-Up 3
1.1 Theaterpädagogische Warm-Ups 8
2. Kennenlernen 12
3. Einstieg 15
4. Gruppeneinteilung 20
5. Ice-Breaker & Gruppendynamik 22
6. Vertiefung & Differenzierung 26
7. Irritierende & provokative Methoden 30
8. Abschluss & Evaluation 36
9. Digitale Tools 40

Denkeffekt e.V. Bildung, die bleibt.

Legende

Name der Methode

Benötigte Materialien

Gruppengröße der Teilnehmenden (TN)

Zeitlicher Umfang

Ziel der Übung/Methode

Ausblick auf weitere Methoden dieser Kategorie

1. Aktivierung/Warm-Up

„Atom-Spiel“

Keine Materialien nötig

Ca. 15 oder mehr

Ca. 10-15 Minuten

Ablauf: Die Teilnehmenden bewegen sich frei im Raum, bis die anleitende Person das Kommando gibt sich in Gruppen von X Personen zusammenzufinden (z.B. 5). Jede Gruppe stellt ein Molekül dar und erhält anschließend die Anweisung, wie viele und vor allem nur welche Körperteile des Moleküls den Boden berühren dürfen. Die Schwierigkeitsstufe kann schrittweise erhöht werden. Die Anleitenden können bei dieser Methode ebenfalls teilnehmen oder umhergehen und kontrollieren, ob die Moleküle die Aufgabe erfüllen.

Beispiel: *Durchgang 1: 4 Füße, 4 Hände*
Durchgang 2: 4 Füße, 3 Hände, 2 Ellenbogen
Durchgang 3: 3 Füße, 2 Hände, 1 Po, 1 Kopf

Erfahrung:

- Aktivierungsübung ohne thematischen Bezug
- Teilnehmende sollten sich bereits kennen und vor allem keine Brührungsängste haben
- Jugendliche emfanden die Übung teilweise als kindisch

Denkeffekt e.V. Bildung, die bleibt.

Teamwork, Koordination

„Freeze and Go“

Keine Materialien nötig

beliebig

Ca. 2-3 Minuten

Ablauf: Durch die anleitende Person wird eine Bewegungsart vorgegeben, die von der Gruppe nachgeahmt wird. Nun ruft eine der teilnehmenden Personen nach ein paar Sekunden „Stopp“, woraufhin alle erstarren müssen. Anschließend darf die Person, die Stopp gerufen hat, eine neue Bewegungsart vorgeben und alle bewegen sich dementsprechend bis erneut jemand Stopp ruft. Nach diesem Prinzip kann die Methode beliebig lange gespielt werden.

Beispiel: *„Durch den Raum schwimmen“*
„Jeder versteckt sich“
„Die Füße sind aus Blei“

Bewegung, Spaß

„Catch“

Ball

Ca. 5-30

Ca. 5-10 Minuten

Denkeffekt e.V. Bildung, die bleibt.

Ablauf: Die Teilnehmenden stehen in einem Kreis, die anleitende Person steht ebenfalls im Kreis und hält einen Ball in der Hand. Nun muss er*sie ein Kommando geben, den Ball zu einer Person werfen und diese muss das Gegenteil des Kommandos tun (siehe Beispiel). Anschließend ist die Person an der Reihe, der der Ball zugespielt wurde, nennt wieder ein Kommando und wirft direkt danach den Ball zu einer weiteren Person. Dies kann je nach Spaßfaktor und Kreativität einige Durchgänge gespielt werden.

Beispiel: *Kommando: „Fang“ → TN darf Ball dann NICHT fangen.*
Kommando: „Fang mit rechts“ → TN muss mit links fangen.
Kommando: „Fang nicht“ → TN muss Ball fangen

Erfahrung: Kommandos können auch mehrfach hintereinander genannt werden

Bewegung, Spaß

„1-2-3“

Keine Materialien nötig

beliebig

Ca. 3-5 Minuten

Ablauf: Die Teilnehmenden finden sich zu zweit zusammen. Die Aufgabe ist nun, immer abwechselnd bis drei zu zählen. Nach circa 30 Sekunden wird die Schwierigkeit erhöht, in dem anstelle der zwei geklatscht werden muss. Noch schwieriger wird es, wenn zusätzlich anstelle der drei gestampft werden soll.

Beispiel: *TN1: „1“, TN2: „2“, TN1: „3“, TN2: „1“, TN1: „2“, TN2: „3“*
*TN1: „1“, TN2: *klatsch*, TN1: „3“, TN2: „1“, TN1: „*klatsch*, TN2: „3“*

Erfahrung:

- Optimal in Momenten in denen die Konzentration nachlässt oder TN müde wirken.

Konzentration und Spaß

„Schatzraub“

Beliebiger Gegenstand

Ca. 15 oder mehr

Ca. 5 Minuten

Denkeffekt e.V. Bildung, die bleibt.

Ablauf: Die Teilnehmenden stellen sich in einem Kreis auf, die anleitende Person steht in der Mitte. Zwischen seinen*ihren Füßen befindet sich ein Gegenstand (Tuch, Pullover o.ä.) welcher den Schatz darstellt. Nun müssen sich die Teilnehmenden von allen Seiten nähern und versuchen den Schatz zu rauben. Wer bei diesem Versuch von der anleitenden Person berührt wird, muss wieder zurück. Schafft es eine Person den Schatz zu rauben, hütet sie in der nächsten Runde den Schatz und muss die anderen daran hindern, den Schatz zu rauben.

Erfahrung:

- Aktivierungsübung bei der Bewegung und Reaktionsschnelligkeit gefordert sind
- Die Methode kann auch als Ablenkung benutzt werden: Teilnehmende sind stark ins Geschehen vertieft und anleitende Person kann unbemerkt etwas vorbereiten fürs weitere Seminar
- Wichtig: Darauf achten, dass Schatz gut zu greifen ist.

Aktivierung, Ablenkung

„Swish-boing-peng“

Keine Materialien nötig

Ca. 10 - 25

Ca. 5 Minuten

Ablauf: Die Teilnehmenden stellen sich in einem Kreis auf, mit dem Blick nach innen gerichtet. Die anleitende Person beginnt und gibt ein Kommando (z.B. „Swish“ und macht dazugehörige Bewegung). Danach ist die Person an der Reihe auf die „geswisht“ wurde. Diese kann nun weiterswishen oder ein neues Kommando geben (z.B. „peng“)
So läuft das Spiel weiter und kann nach Belieben (z.B. nach 5 Minuten) unterbrochen werden.

Kommandos: *„Swish“ = Mit den Armen eine Wischbewegung in Richtung der Person links oder rechts*
„boing“ = Abwehr, das heißt die Person, die vor einem dran war, muss erneut ein Kommando geben
„peng“ = Mit den Händen zwei Pistolen formen, damit auf eine beliebige Person zeigen und sie „abschießen“. Danach ist diese Person am Zug.

Aktivierung

Denkeffekt e.V. Bildung die bleibt.

„Verlieren und Anfeuern“

Keine Materialien nötig

Ca. 20 oder mehr

Ca. 5 Minuten

Ablauf: Die Teilnehmenden suchen sich zu Beginn eine zweite Person. Auf das Kommando der anleitenden Person spielen sie drei Runden „Schere-Stein-Papier“. Wer verliert reiht sich hinter dem*der Gewinner*in ein und feuert ihn*sie lautstark an. Dieser sucht sich eine*n andere*n Gewinner*in, spielt gegen ihn*sie, die Verlierergruppe reiht sich wieder hinter derjenigen Person ein, die gewonnen hat und feuert wiederum diese lautstark an. Dies geht so lange, bis es zum Duell der beiden übrigen Spieler*innen kommt.

Erfahrung:
- Kurzweilige Aktivierungsübung, die Spaß macht
- Kann auch so gespielt werden, dass das „Gefolge“ eines Spielenden immer seinen*ihren Namen ausruft

Aktivierung

„Vor-zurück-links-rechts“

Keine Materialien nötig

beliebig

Ca. 5 Minuten

Ablauf: Die Teilnehmenden stehen in einem Kreis mit etwas Abstand zu den anderen. Die anleitende Person springt in eine Richtung (entweder vor, zurück, links oder rechts) und benennt sie. Die anderen tun es ihm/ihr gleich. Nun ändern sich die Regeln und die TN müssen immer das Gleiche tun wie die Anleitende Person aber das Gegenteil davon sagen. (z.B. nach vorn hüpfen, aber „zurück“ sagen). Eine weitere Möglichkeit ist es das Gegenteil zu tun aber das Gleiche zu sagen (z.B. Anleitende Person hüpft rechts, TN müssen links hüpfen aber „rechts“ sagen). Die Aufgabe wird immer von der anleitenden Person vorgegeben.

Aktivierung

Weitere Aktivierungsmethoden

1. **Konzentrationskette**
   https://www.sachsen.schule/~sud/methodenkompendium/module/ansatz2/3_2_6.htm
2. **Super-Mega-High-Five**
   https://www.workshop-spiele.de/schnelles-kennenlernspiel-mit-spass/
3. **Kissenrennen**
   http://sts-ghrf-ruesselsheim.bildung.hessen.de/modul/unterrichtsplanung_einfue/material/Warm_Up-_Kissenrennen.pdf
4. **Schnips-Geschichte**
   https://www.workshop-spiele.de/storytelling-spiel/
5. **Löwe-Oma-Samurai**
   https://www.traudichspiele.de/kommunikationsspiele/samurai-oma-und-lowe.html
6. **Mond & Satellit**
   https://methodenundmehr.de/mond-und-satelliten-bewegtes-aufwaermspiel/

Denkeffekt e.V. Bildung, die bleibt.

1.1 Theaterpädagogische Warm-Ups

Grundsätzlich: Theaterpädagogische Warm-Ups erfordern von den Teilnehmenden einen „Vertrauensvorschuss“, wenn sie direkt zu Beginn eines Seminars angedacht werden und die Teilnehmer*innen sich nicht kennen. Auf der einen Seite können sie dadurch wahre Ice-Breaker sein, andererseits auch eher abschrecken. Es empfiehlt sich, sollten sich die Teilnehmenden noch nicht gut kennen, theaterpädagogische Warm-Ups eher an einen späteren Zeitpunkt des Seminars zu verlagern.
Tipp: Stille aushalten! Es dauert für gewöhnlich erst ein paar Momente, bis Teilnehmende sich auf theaterpädagogische Warm-Ups einlassen können.

„Hey! Concara?“

Keine Materialien nötig

beliebig

Ca. 10 Minuten

Ablauf: Die Teilnehmenden stehen in einem Kreis. Die anleitende Person beginnt, in einer bestimmten Emotion (Freude, Wut, Trauer,…) oder einem bestimmten Zustand (frierend, schüchtern,…) den folgenden **Spruch** vorzusagen:
„**Hey!** – Pause, sodass die Teilnehmenden es in der gleichen Emotion nachsprechen können –
Concara? – Pause –
A con-con-cara. – Pause –
Adessa di famossa! – Pause –“
Dies kann dann beliebig oft mit unterschiedlichen Emotionen wiederholt werden und die Anleitung dann auch an die Teilnehmden selbst übergeben werden.

Erfahrung:

- Teilnehmende sollten sich schon ein bisschen kennen, ansonsten ist die Hemmschwelle, selbst eine Emotion/ einen Zustand darzustellen, zu hoch
- Nach etwa 5-6 Wiederholungen durch die anleitende Person kann der erste Versuch gewagt werden, den Teilnehmenden das Ruder zu übergeben
- Ein Flipchartpapier mit dem Spruch vorbereiten, weil es eine zusätzliche Hemmschwelle sein kann, mitzumachen, wenn man sich den Spruch nicht merken kann

Ablenkung, Spaß

Denkeffekt e.V. Bildung, die bleibt.

„Massaker“

Keine Materialien nötig

Mind. 6

Ca. 5-10 Minuten

Ablauf: Alle Teilnehmenden stehen im Kreis und senken die Blicke zu Boden. Die Spielleitung zählt auf „3“. Bei „3“ heben alle die Köpfe und schauen jemanden an (ähnlich wie beim Spiel „Zublinzeln“). Treffen sich zwei Blicke, so „sterben“ diese beiden so qualvoll und theatralisch, wie sie nur können. Das einzige, was sie dabei sagen dürfen ist: „Wieso?“. Ist der qualvolle Todesakt dann vorbei, bleiben die Verstorbenen einfach liegen.

Erfahrung:

- Teilnehmende sollten sich schon ein bisschen kennen, ansonsten ist die Hemmschwelle zu groß
- Jugendliche lieben dieses Warm-Up, weil es bewusst mit Tabubrüchen spielt

Ablenkung, Spaß

„Die Fliege“

Keine Materialien nötig

Max. 15

Ca. 5 Minuten

Denkeffekt e.V. Bildung, die bleibt.

Ablauf: Alle Teilnehmenden stehen in einem Kreis. Die anleitende Person hat in der Faust eine wilde Fliege, die sich kaum bändigen lässt. Die Fliege wird nach rechts weitergegeben. Jede*r Teilnehmer*in entscheidet nun, wie wild die Fliege ist. *Fliegt sie einfach nur wild herum (die Faust bewegt sich hektisch)? Entwischt die Fliege und muss schnell wieder eingefangen werden? Bekommt man sie vielleicht in den Griff, wenn man sie in den Mund steckt?* Der Fantasie ist dabei keine Grenze gesetzt. Je nach Kreativität der Gruppe kann man die Runde beliebig wiederholen.

Erfahrung:

- Es funktioniert auch in Gruppen gut, in denen sich die TN noch nicht lange kennen, da sie hier selbst entscheiden, wie viel pantomimischen Einsatz sie vor der Gruppe leisten wollen.
- Es sollten nicht mehr als 15 Personen sein, es dauert sonst zu lange und wird langweilig

Ablenkung, Spaß, ggf. Aktivierung

„Der geheime Gegenstand“

Keine Materialien nötig

Max. 15

Ca. 10-15 Minuten

Ablauf:

Alle Teilnehmenden stehen in einem Kreis. Die anleitende Person ballt einer ihrer Hände zu einer Faust, zeigt sie den Teilnehmenden und sagt: *„Ich hab‘ euch etwas mitgebracht. Das befindet sich hier drin. Was es nur ist?“* und reicht den geheimen Gegenstand an die Person rechts von ihr.

Variante I: Jede*r im Kreis kann nun frei erfinden, was das für ein Gegenstand ist, es aber nicht sagen, sondern durch Gestik und Mimik darstellen. *Stinkt der Gegenstand vielleicht und ich muss mir die Nase zuhalten, während ich ihn weiterreiche? Ist der Gegenstand so schwer, dass ich beide Hände brauche, um ihn an meine*n Nachbar*in zu übergeben?*

Die Runde kann beliebig oft wiederholt werden.

Variante II: Die anleitende Person bestimmt, welche Eigenschaft der Gegenstand hat (sagt das aber natürlich nicht, sondern stellt es durch Mimik und Gestik dar) und die Teilnehmer*innen müssen sich die komplette Runde an diese Eigenschaft halten und den Gegenstand entsprechend weiterreichen.

Variante III: Die anleitende Person hat zwei geheime Gegenstände dabei, die beide unterschiedliche Eigenschaften haben. Nach rechts gibt sie beispielsweise einen schweren, nach links einen federleichten Gegenstand. Spannend ist dann zu beobachten, wenn die Übergabe dieser beiden stattfindet.

Denkeffekt e.V. Bildung, die bleibt.

Erfahrung:

- Dieses Warm-Up funktioniert auch dann in Gruppen gut, wenn sich die Teilnehmenden noch nicht kennen. Die ersten Runden sind etwas zurückhaltend, werden aber von Runde zu Runde besser. Denn die Teilnehmenden entscheiden hier selbst, wie viel pantomimischen Einsatz sie vor der Gruppe leisten wollen.
- Es sollten nicht mehr als 15 Personen sein, es dauert sonst zu lange und wird langweilig

Ablenkung, Kreativität

„Crazy mashine“

Keine Materialien nötig

ab 8

Ca. 10 Minuten

Ablauf: Die Teilnehmenden stehen in einem Kreis. Die anleitende Person fragt die Teilnehmenden nach einer „verrückten“ Maschine.
In schneller Abfolge bauen die Teilnehmenden dann assoziativ die Maschine auf, indem jede*r einen Baustein der Maschine darstellt - durch die Körperhaltung und eine sich wiederholende Bewegung. Nacheinander kommen die einzelnen Teilnehmer*innen zusammen und ergänzen die laufende "Maschine". Schön ist es, wenn die menschlichen Komponenten der Maschine interagieren. Z.B. kann eine Hand immer wieder etwas greifen, weiterreichen, loslassen und die Hand eines Anderen fängt den fiktiven Gegenstand immer wieder auf. Wenn die Maschine vollständig ist (alle Teilnehmenden ein Teil der Maschine sind), wird die Maschine immer schneller, bis sie explodiert. Das Explodieren leitet die anleitende Person ein, indem sie „BOOM!“ ruft. Die Teilnehmenden überlegen sich dann blitzartig, was ihr Teil der Maschine wohl tut, wenn sie explodiert (manche schmeißen sich auf dem Boden, andere erstarren, wieder andere hüpfen umher).

Erfahrung: Teilnehmende sollten sich schon ein bisschen kennen, ansonsten ist die Hemmschwelle groß

Ablenkung, Aktivierung, Gruppendynamik

Denkeffekt e.V. Bildung, die bleibt.

Weitere theaterpädagogische Warm-Ups

1. **Au ja!**
   https://www.spielewiki.org/wiki/Au_Ja!
2. **I have a Mango**
   https://improwiki.com/de/wiki/improtheater/i_have_a_mango

2. Kennenlernen

„Traffic Jam“

Ca. 3-4 m langes Seil

Ca. 15 oder mehr

Ca. 10 Minuten

Ablauf: Mit einer leichten Krümmung wird ein Seil im Raum auf den Boden gelegt und die Teilnehmenden erhalten die Anweisung, sich mit beiden Beinen auf das Seil zu stellen, sodass sich die Schultern leicht berühren. Nun erhalten sie die Aufgabe, sich entsprechend des Anfangsbuchstabens ihres Vornamens von A bis Z auf dem Seil aufzustellen. Wichtig ist, dass immer mindestens ein Fuß das Seil berühren muss.

Erfahrung:

- Teilnehmende können sich auch nach der Größe, nach dem Alter etc. sortieren
- Nach dem Spiel kann eine „Kontrolle“ erfolgen ob die Gruppe die Aufgabe geschafft hat (alle sagen ihre Namen, Größe, Alter etc.)

Kennenlernen, Teamwork

Denkeffekt e.V. Bildung die bleibt.

„Schlüsselbund“

Schlüssel der TN

Ca. 5 TN oder mehr

Ca. 10-15 Minuten

Ablauf: Die Teilnehmenden sitzen in einer Runde zusammen und jede*r hält seinen*ihren Schlüsselbund in der Hand. Eine Person beginnt, stellt sich vor und erzählt etwas zu jedem Schlüssel am Schlüsselbund. So geht es reihum weiter. Rückfragen sind immer möglich.

Beispiel: *Hausschlüssel: Ich wohne in (Wohnort, WG…), zusammen mit…*
Schlüsselanhänger: Den habe ich von … bekommen.
Fahrradschlüssel: Ich fahre gerne Fahrrad…

Kennenlernen, Aktivierung

„2 Lügen, 1 Wahrheit“

Keine Materialien nötig

Ca. 10 oder mehr

Ca. 10-15 Minuten

Ablauf: Zu Beginn erfolgt die Ansage, dass sich jede*r Teilnehmende zwei wahre Aussagen und eine Lüge zu seiner Person überlegen soll. Dann kommen alle Teilnehmenden zusammen und suchen sich eine*n Partner*in, dem*der sie die drei Aussagen präsentieren. Diese*r soll erraten was gelogen war und was stimmt. Anschließend kann man sich noch darüber unterhalten. Schließlich ist der*die Partner*in an der Reihe. Sind beide fertig, sucht sich jede*r eine*n neue*n Partner*in und man stellt sich wieder gegenseitig die drei Aussagen vor.

Beispiel: *Aussage 1: „ Ich war schon auf dem Mont Blanc“*
Aussage 2: „ Ich bin deutsche Meisterin im Diskuswerfen“
Aussage 3: „Ich war nach der Schule für ein Jahr in Puerto Rico“

Erfahrung:
- Selbst bei Gruppen, die sich bereits besser kennen sehr interessant, da außergewöhnliche und interessante Dinge ans Licht kommen
- Bietet guten Gesprächsstoff für private Unterhaltungen

Kennenlernen, Austausch

„Werfen & Fangen“

3 versch. Gegenstände

Ca. 10 oder mehr

Ca. 10-15 Minuten

Ablauf: Die Teilnehmenden stellen sich in einem Kreis auf, die anleitende Person nennt einen Namen aus der Runde und wirft einen Gegenstand (z.B. Edding) zu dieser Person. Danach tritt er*sie einen Schritt zurück. So geht es reihum, bis alle den Edding einmal hatten. Dann wird dieser zur anleitenden Person zurückgeworfen und Runde zwei und drei werden mit je einem neuen Gegenstand eröffnet. In Runde vier sind alle drei Gegenstände gleichzeitig im Rennen.

Erfahrung:
- Durch Mehrfachnennungen kann man sich die Namen der anderen Teilnehmenden gut einprägen
- Runde 4 regt die Konzentration und Koordination an
- Je ähnlicher sich die Gegenstände sind desto schwieriger wird es

Hinweise: Da in Runde 4 zeitgleich 3 Gegenstände durch den Raum fliegen sollten leichte Gegenstände gewählt werden

Kennenlernen, Aktivierung

Denkeffekt e.V. Bildung die bleibt.

„I know you“

Flipcharts, Eddings

Ca. 10 oder mehr

Ca. 15 Minuten

Ablauf: Alle anleitenden Personen bekommen ein Flipchart, schreiben jeweils ihre Namen darauf und hängen es dann an die Wand. Anschließend erzählen sie den TN ein wenig über sich, allerdings ohne wirkliche Infos zu geben, sondern eher ein paar Hinweise (z.B. „In meiner Freizeit habe ich mit Kindern zu tun.“). Dann verlassen die anleitenden Personen den Raum, während die TN Vermutungen auf die Plakate schreiben, wie die jeweilige Person sein könnte, was ihre Hobbys sind usw. Nach ein paar Minuten lösen die Anleitenden dann auf und erzählen was stimmt und was nicht.

Erfahrung: Bei einer kleinen Gruppengröße besteht die Möglichkeit, dass nicht nur die Anleitenden ein Flipchart erhalten sondern alle TN.

Hinweise: Je nach Zielgruppe kann es hilfreich sein, im Voraus den Hinweis zu geben, keine beleidigenden oder verletzenden Punkte aufzuschreiben

Kennenlernen der Anleitenden

Denkeffekt e.V.
Bildung die bleibt.

„Revolver“

Stoppuhr

Ab 8

Ca. 15 Minuten

Ablauf: Die Teilnehmenden stellen sich in einem inneren und einem äußeren Kreis auf, sodass jede*r eine Person gegenüber vor sich hat. Die anleitende Person stellt nun Fragen (z.B. „Was ist dein nächstes Reiseziel und warum?“), die zuerst die Person beantwortet, die im inneren Kreis steht und dann die Person, die im äußeren Kreis steht. Jede Person hat für die Beantwortung ihrer Frage nur 30 Sekunden Zeit, dann ist die andere Person dran. Die anleitende Person stoppt hier die Zeit. Haben beide die Frage beantwortet, rotiert der äußere Kreis nach rechts, der innere bleibt stehen, sodass nun alle einer neuen Person gegenüberstehen. Der Zeitdruck ist deshalb entscheidend, um ein weiteres Kennenlernen über die Methode hinaus anzuregen.

Erfahrung: Es sollten maximal 10-12 Fragen gestellt werden, sonst wird es eintönig.

Kennenlernen, Austausch

3. Einstieg

„Auf einer Skala von…“

Ausgedruckte Thesen, Kreppband

Ca. 10 oder mehr

Ca. 20-30 Minuten

Ablauf: Es werden verschiedene Thesen bzw. Szenarien zu einem Thema auf Blätter gedruckt (1 These bzw. Szenario pro Blatt). Außerdem wird mit Kreppband ein Strahl auf dem Boden gezogen, circa 2-3 Meter lang. Der Startpunkt hat den Wert 0, der Endpunkt den Wert 10. Die TN finden sich in Gruppen à 2-4 Personen zusammen und bekommen zusammen eine These bzw. ein Szenario. Nun sollen sie dieses lesen und sich überlegen, an welcher Stelle sie ihren Text auf dem Strahl platzieren möchten. Liegen alle Blätter, kann jede Gruppe die Position erläutern und anschließend kann diskutiert werden. Alternativ kann jede Gruppe, direkt nachdem sie abgelegt hat, ihre Entscheidung begründen.

Beispiel: Thema: „Rassismus & Diskriminierung“

Auf den Blättern werden verschiedene Beispielszenarien abgebildet. Der Strahl auf dem Boden geht von „nicht rassistisch“ (0) zu „rassistisch“ (10) und die Gruppen sollen ihr Blatt an der für sie richtigen Stelle platzieren. Sprich: Wie rassistisch empfinde ich das Szenario auf meinem Blatt?

Erfahrung:

- Anleitende können auch anregen, dass TN in der Diskussion Vorschläge zu einer Neuanordnung machen
- Eine entsprechende Reflexion zeigt den subjektiven Charakter einer jeden Einschätzung, also dass bspw. Rassismus unterschiedlich empfunden wird. ***Alternativ*** *kann man eine große Reflexion auch vorerst auslassen und mit der Veranstaltung fortfahren, um dann gegen Ende die Aussagen nochmal platzieren zu lassen. Dann kann der „Vorher-Nachher“-Effekt diskutiert werden.*

Einstieg, Selbstreflexion

Denkeffekt e.V. Bildung, die bleibt.

„Stuhlspiel“ | **Arbeitsaufträge, Stühle**

Ca. 8 oder mehr | **Ca. 5 -10 Minuten**

Ablauf: Die Teilnehmenden werden im Verhältnis 50:50 zwischen Gruppe A und Gruppe B aufgeteilt. Jede Gruppe steht auf einer Seite des Raumes, welche ihre „Basis“ darstellt. Diese ist durch ein Blatt, auf dem ein großes A bzw. B zu sehen ist, gekennzeichnet. In der Mitte stehen X Stühle (z.B. 7). Nun erhält Gruppe A Schnipsel, auf denen steht: „In 30 Sekunden möglichst alle Stühle auf Seite A bringen“. Gruppe B erhält wiederum Schnipsel mit dem gegenteiligen Auftrag. Für die Erfüllung haben die Teilnehmenden 1 Minute Zeit. Wichtig ist die Regel aufzustellen, dass während der Methode sowie im Vorfeld nicht gesprochen werden darf.

Erfahrung:
- In der Regel entsteht ein Kampf um die Stühle → diesen laufen lassen und nach einigen Minuten das Spiel beenden
- Die Methode kann auch als Aktivierung genutzt werden

Teamwork, Konfliktlösung

„Kugellager“ | **Keine Materialien nötig**

Ca. 15 oder mehr | **Ca. 10 Minuten oder mehr**

Denkeffekt e.V. Bildung, die bleibt.

Ablauf: Die Teilnehmenden werden in 2 gleichgroße Gruppen aufgeteilt. Gruppe 1 bildet den Innenkreis, Gruppe 2 den Außenkreis, so dass alle eine*n Gesprächspartner*in aus der anderen Gruppe vor sich haben. Dann wird ein Thema vorgegeben, über das die Paare diskutieren sollen. Nach 2-3 Minuten rotiert der äußere Kreis um 2 Positionen nach rechts und ein neues Thema wird vorgegeben. Dies kann beliebig oft wiederholt werden.

Beispiel:

Erfahrung: Stellt gute Plattform für ersten Austausch dar, da Teilnehmende nicht vor der gesamten Gruppe sprechen, sondern „geschützt“ im Zwiegespräch

Austausch

„Bildkartei“

So viele Bilder wie Anzahl der Teilnehmenden

Max. 30-35

Ca. 15-20 Minuten

Ablauf: Die Teilnehmenden sitzen in einem Stuhlkreis, in der Mitte liegen ausgedruckte Bilder, die einem gemeinsamen Thema zugeordnet werden können. Jede*r soll ein Bild aus dem Kreis nehmen, welches eine persönliche Assoziation zum Thema auslöst und überlegen warum. Im Anschluss kann entweder reihum oder per Meldung das Ganze besprochen werden.

Beispiel: *Zum Thema „Gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit“ können Bilder von Orten, an denen Hass ausgelebt wird, ausgedruckt werden (z.B. Stadion, Bars, Demonstrationen, zerstörte Häuser, etc.)*

Erfahrung:

- Methode kann interessante Perspektiven aufkommen lassen. „Ergiebigkeit“ der Methode aber stark von den Teilnehmenden abhängig
- Kann auch genutzt werden, um bereits Gelerntes nochmal zu **vertiefen**, indem Seminarinhalte auf konkrete Bilder/Situationen übertragen werden
- Bei hoher TN-Zahl können Bilder auch doppelt ausliegen, schließlich hat nicht jede*r die gleichen Assoziationen

Assoziationen suchen

„Gesprächsmühle“

Keine Materialien nötig

Ca. 15 oder mehr

Ca. 10 Minuten

Ablauf: Die Teilnehmenden bekommen die Aufgabe in einem engen „Knäuel“ durcheinander zu laufen (Tipp: mit Musik). Nach ein paar Sekunden kommt das Kommando, sich in Paaren zu finden. Dann wird ein Gesprächsthema vorgegeben und durch eine Regel bestimmt, wer beginnen darf zu erzählen. Nach ein paar Minuten müssen die TN wieder durcheinanderlaufen und das Ganze beginnt von vorne mit neuem Thema und neuer Regel. Je nach Interesse und Thema 3-4 Durchläufe.

Beispiel: *Thema: „Das halte ich von Lobbyismus“*
Regel: „Der Größere beginnt“

Erfahrung:

- Ähnlich wie Kugellager: durch das Durcheinanderlaufen weniger starr
- Kann durch andere Fragen/Themen auch zum **Kennenlernen** eingesetzt werden.

Austausch, Kennenlernen

Denkeffekt e.V. Bildung, die bleibt.

„Stau im Tunnel“

Flipchart, Metakarten

Max. 50

Ca. 15-20 Minuten

Ablauf: TN bekommen fiktive Aufgabe, sich für ein Fortbewegungsmittel zu entscheiden. Zur Auswahl steht der ÖPNV (=Grüne Karte) und das Auto (=rote Karte). Es gibt 6 Runden, pro Runde muss sich jede*r TN für eine Variante entscheiden. Auf Kommando des Anleitenden müssen alle gleichzeitig eine Karte hochhalten. Halten mehr als die Hälfte rot hoch, bedeutet dies Stau und die Autofahrer erhalten keine Punkte. Alle die grün gezeigt haben, bekommen 5 Punkte. Ist weniger als die Hälfte rot, bekommen Autofahrer 15 Punkte und Bahnfahrer wieder 5. Wer nach Runde 6 die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel

Erfahrung:

- Es ist wichtig, dass die TN ehrlich sind und ihre eigenen Punkte korrekt über alle 6 Runden hinweg mitzählen.
- Methode kann in Szenario eingebettet werden (evtl. eine Powerpoint o.ä. zum Einstieg)
- Eignet sich als Einstieg in die Methode Planspiel, da es sich hierbei um ein Mini-Planspiel handelt

Einstieg

„Placemat“

Stifte und Papier

3-4 Pers. Pro Kleingruppe

Ca. 15-20 Minuten

Denkeffekt e.V. Bildung die bleibt.

Ablauf: Die Teilnehmenden erhalten pro Gruppe ein Blatt, auf dem in der Mitte eine Aussage, Frage o.ä. zu lesen ist, die sich auf ein bestimmtes Thema bezieht. Nun sollen die TN entsprechend ihrer Anzahl das Blatt in Felder unterteilen (4 TN = 4 Felder). Jede*r hat nun „sein*ihr“ Feld zu füllen und beginnt dort Gedanken zur Frage/Aussage in der Mitte aufzuschreiben. Nach wenigen Minuten wird das Blatt ein Feld weitergedreht, die Teilnehmenden lesen, was dort steht und nehmen wiederum darauf schriftlich Bezug. Dies wird wiederholt, mindestens so lange, bis man wieder sein ursprüngliches Feld vor sich hat.

Erfahrung:

- Es kann ein Schreibgespräch entstehen, das durch die Gedanken und Ideen der anderen zum Nachdenken anregt
- Diejenigen, die sich in gewöhnlichen Diskussionen eher selten einbringen, haben die Möglichkeit, sich zu einer Sache zu äußern
- Genug Zeit einplanen, um Fragen bzw. Unklarheiten in der Gruppe zu besprechen und sich über schriftliche Äußerungen auszutauschen

Einstieg, Austausch

Weitere Einstiegsmethoden:

1. **4 Felder Battle**
   (siehe 6. Vertiefungs- und Differenzierungsmethoden)
2. **Ampel-Spiel**
   (siehe 7. Abschluss- und Evaluationsmethoden)
3. **Mentimeter**
   (siehe 9. Digitale Tools)
4. **Bleistift-Spiel**
   http://www.locker-bleiben-online.de/spielesammlung/89-bleistiftspiel
5. **Positionslinie**
   https://www.sachsen.schule/~sud/methodenkompendium/module/2/2_3.htm
6. **4-Ecken-Spiel**
   https://www.sachsen.schule/~sud/methodenkompendium/module/1/3_2.htm

Denkeffekt e.V.
Bildung, die bleibt.

4. Gruppeneinteilung

„Bilder puzzlen“

Bilder, Schere, Behälter

Ca. 10 - 50

Ca. 10-15 Minuten

Ablauf: Entsprechend der gewünschten Anzahl an Gruppen werden Bilder ausgedruckt (z.B. 6 Gruppen → 6 Bilder). Anschließend werden die Bilder entsprechend der TN-Zahl zerschnitten, werden vermischt und jeder TN muss einen Schnipsel blind ziehen. Anschließend ist die Aufgabe, sich so in Gruppen zusammenzufinden, dass man die Bilder vollständig puzzeln kann. Die dadurch entstandenen Gruppen stellen die Arbeitsgruppen für den weiteren Verlauf dar.

Erfahrung:

- Es ist wichtig, die exakte TN-Zahl zu wissen, da die Methode nicht richtig funktioniert, wenn es weniger TN als Schnipsel sind
- Bei der Bildauswahl können auch Bilder benutzt werden, die zum Thema der Veranstaltung passen
- Nach dem Puzzeln kann bspw. noch über die Bilder diskutiert werden oder man bezieht sich zu einem späterem Zeitpunkt der Veranstaltung darauf

Denkeffekt e.V. Bildung, die bleibt.

Gruppeneinteilung, Einstieg

„Bepunktete Stühle“

Farbige Klebepunkte

beliebig

Ca. 5 Minuten

Ablauf: Die Stühle der Teilnehmenden werden im Vorfeld von unten mit verschiedenfarbigen Punkten beklebt. Die TN müssen ihre Farbe herausfinden und begeben sich dann zu denjenigen, die die gleiche Farbe haben wie sie. (z.B. blau → Gruppe 1, grün → Gruppe 2 etc)

Erfahrung:

- Es ist wichtig die exakte TN-Zahl zu kennen um sicherzustellen, dass kein beklebter Stuhl unbenutzt bleibt
- TN können auch nach den Punkten im Raum suchen, so wird die Methode etwas aktiver

Gruppeneinteilung, Aktivierung

„Vielfacher Gegenstand“

Versch. Gegenstände in mehrfacher Ausführung

beliebig

Ca. 5 Minuten

Ablauf: Möchte man die Teilnehmenden in Gruppen à X Personen unterteilen (z.B. 3), kann man verschiedene Gegenstände in jeweils in dreifacher Ausführung verteilen (1 Gegenstand pro TN). Anschließend erhalten die Teilnehmenden den Auftrag, die Personen mit dem gleichen Gegenstand zu finden.

Erfahrung: Die Methode ist aufwändig in der Vorbereitung da viele Gegenstände in doppelter, dreifacher, vierfacher etc. Ausführung organisiert werden müssen.

Gruppeneinteilung

Denkeffekt e.V.
Bildung, die bleibt.

5. Ice-Breaker & Gruppendynamik

„Fliegender Teppich“

Teppich (Decke, großes Tuch)

Ca. 7-15

Ca. 10 Minuten

Ablauf: Der Teppich o.ä. wird auf dem Boden ausgebreitet und die Teilnehmenden müssen sich darauf stellen. Nun bekommen sie die Aufgabe, den Teppich auf die andere Seite umzudrehen. Dabei darf niemand den Boden berühren oder vom Teppich heruntersteigen. Um die Schwierigkeitsstufe zu erhöhen, kann manchen Teilnehmenden die Augen verbunden werden.

Erfahrung:

- Spaßige Übung, die den Gruppenzusammenhalt stärkt und Teamwork erfordert
- Kann auch so gespielt werden, dass 2 Gruppen gegeneinander antreten. Gewonnen hat, wer die Aufgabe als erstes bewältigt

Teamwork, Bewegung

„Klammerspiel“

Wäscheklammern

Mind. 10

beliebig

Ablauf: Zu Beginn des Spiels wird eine Dauer von bspw. 3 h festgelegt. Dann erhalten 2 Teilnehmende jeweils 1 Wäscheklammer und müssen versuchen diese unbemerkt einer anderen Person anzustecken. Wird der Versuch von dieser Person bemerkt, muss man es erneut bei einer anderen Person versuchen. Wer nach Ablauf der Zeit die Klammer hat, muss eine Aufgabe erfüllen. (z.B. Tisch abräumen, Lied singen etc.)

Erfahrung:

- Es empfiehlt sich, die zu erledigende Aufgabe erst nach Ablaufen der Zeit zu verraten, dadurch steigt die Spannung und die Motivation, die Klammer loszuwerden
- Je nach Gruppe kann die Methode eine angespannte bzw. misstrauische Atmosphäre erzeugen, da niemand das Opfer sein will

Ice-Breaker

Denkeffekt e.V. Bildung die bleibt.

„Zauberhöhle“ **Augenbinden**

Ca. 10-15 **Ca. 10-15 Minuten**

Ablauf: Die Teilnehmenden bekommen entsprechend ihrer Anzahl Nummern von 1 bis X zugeteilt. Wichtig ist, dass niemand weiß, welche Nummern die anderen haben (Tipp: Nummern auf Schnipsel schreiben und austeilen). Dann müssen alle Teilnehmenden die Augenbinden aufziehen und erhalten die Aufgabe sich entsprechend von 1 bis X in einer Reihe aufzustellen. Sie dürfen dabei keinerlei verbale Kommunikation benutzen. Optional kann ein Zeitlimit von bspw. 5 Minuten vorgegeben werden.

Erfahrung: Die TN beraten sich zu Beginn, wie sie vorgehen wollen
→ Beratungszeit zulassen, aber darauf verweisen, dass ein Zeitlimit besteht. Falls die Gruppe die Aufgabe nicht meistern kann, kann man einen Tipp geben oder ihnen erneut Beratungszeit geben

Teamwork, Konzentration

„Standbild 3“ **Keine Materialien nötig**

Ca. 10-40 **Ca. 10 Minuten**

Denkeffekt e.V. Bildung, die bleibt.

Ablauf: Die Teilnehmenden stellen sich in einem Kreis auf. Die anleitende Person geht in den Kreis und formt mit dem eigenen Körper eine Figur (z.B. einen Baum) und benennt dies laut. Danach soll ein*e Freiwillige*r dazu kommen und sich mit einer weiteren Pose ins Bild einfügen und diese auch benennen (z.B. ein Vogel, der auf dem Ast des Baumes sitzt). Ein*e dritte*r Teilnehmende*r kommt hinzu und rundet die Szene ab. Die erste Person, die in den Kreis getreten ist, darf dann entscheiden, wer von den beiden anderen im Kreis bleibt und den Ausgangspunkt für die nächste Szene bildet. Als Anleitende*r kann man nach Belieben mit einem fiktiven Mikrofon die Figuren aus dem Standbild interviewen und sie nach ihren Gedanken befragen.

Erfahrung: „Standbild formen“ erfordert eine gewisse Überwindung, denn man muss in den Kreis treten und schauspielerisch aktiv werden. Daher sollte sich die Gruppe schon etwas kennen. Wenn keine große Scheu voreinander herrscht, kann die Übung sehr viel Spaß machen und das Gruppenklima verbessern.

Spaß, Teambuilding

„Höhle der Skorpione“

Seil, Flipcharts

Ca. 10-30

Ca. 20-30 Minuten

Ablauf: Die Teilnehmenden stellen sich in einen Bereich, der die Höhle der Skorpione darstellt. Sie müssen diese innerhalb einer bestimmten Zeit (z.B. 15 Minuten) verlassen, denn die Skorpione sind hinter ihnen her. Der einzige Weg hinaus ist ÜBER ein Seil, welches von 2 Personen gehalten wird. Es bietet sich an, die Übung in 4 Runden zu unterteilen. Die Seilhöhe wird jede Runde erhöht. Pro Runde muss eine bestimmte Anzahl Teilnehmende aus der Höhle entkommen. Nach Runde 4 müssen alle auf der anderen Seite stehen. Die Teilnehmenden dürfen während der gesamten Methode das Seil nur 3 mal berühren, ansonsten sind sie gescheitert.

Beispiel:

Runde 1: Seil auf 30 cm Höhe, 10 TN müssen entkommen
Runde 2: Seil auf 100 cm Höhe, 5 TN müssen entkommen
Runde 3: Seil auf 170cm Höhe, 4 TN müssen entkommen
Runde 4: Seil auf 50 cm Höhe, restlichen TN müssen entkommen
➔ *Infos auf Flipchart schreiben*

Erfahrung:

- Es empfiehlt sich bei der Einhaltung der Regeln nicht allzu streng zu sein, denn ein Scheitern der Gruppe ist für das Teambuilding eher von Nachteil

Denkeffekt e.V. Bildung, die bleibt.

Bewegung, Teambuilding

„Countdown“

Keine Materialien nötig

Mind. 5

Ca. 10 Minuten

Ablauf: Die Teilnehmenden bekommen die Aufgabe einen Kreis zu bilden, in dem sie Schulter an Schulter stehen und jeweils nach außen blicken. Dann bekommen sie die Aufgabe von einer Zahl X (z.B. 20) auf 0 runter zu zählen. Wichtig ist, dass sie sich davor keine Taktik überlegen und auch während der Methode nicht kommunizieren dürfen. Außerdem dürfen nie 2 Personen, die nebeneinander stehen, nacheinander eine Zahl sagen, ebenso wenig darf gleichzeitig eine Zahl gesprochen werden. Wird gegen diese Regeln verletzt, muss wieder von vorn begonnen werden.

Erfahrung:

- Die Methode klingt im ersten Moment sehr einfach, ist aber mit gewissen Schwierigkeiten verbunden
- TN benötigen eine gewisse Frustrationstoleranz, da ggf. kurz vor Beenden der Aufgabe ein Fehler passiert und wieder von vorn begonnen werden muss
- **Alternative**: Kann auch so gespielt werden, dass die Gruppe im Vorfeld 30 Sekunden die Chance erhält sich abzusprechen. Dadurch wird die Lösung der Aufgabe leichter.

Teambuilding

Denkeffekt e.V. Bildung, die bleibt.

Weitere Teamübungen:

1. **Lavafeld**
   https://www.meinunterricht.de/blog/klassenklima-verbessern-fragebogen/
2. **Trustfall**
   https://www.sachsen.schule/~sud/methodenkompendium/module/an satz2/3_4_12.htm
3. **NASA-Spiel**
   https://wb-web.de/material/methoden/das-nasa-spiel-ein-spiel-zur-gruppendynamik-und-gruppenarbeit.html

6. Vertiefung & Differenzierung

„4 Felder Battle“

Eddings, Flipcharts

Ca. 10 oder mehr

Ca. 15-20 Minuten

Ablauf: Es werden 2 Flipchartpapiere angehängt und jeweils in 4 gleich große Felder unterteilt. Passend zum Thema geben die anleitenden Personen den Teilnehmenden 4 Kategorien vor, zu denen sie Begriffe und Aspekte sammeln müssen. Die Teilnehmenden dürfen im Gegenzug den Anleitern 4 allgemeine Kategorien nennen, zu denen wiederum sie Begriffe finden müssen (z.B. Musiker, YouTuber, Modemarken etc.) Wer mehr Begriffe findet, gewinnt. Teilnehmende und Anleitende sammeln dann jeweils in ihrer Gruppe 10 Minuten Begriffe, danach wird vorgestellt und besprochen

Beispiel: *Z.B. Thema des Seminars: „Kommunalpolitik“*
Teilnehmende sammeln zu → Akteure der Kommunalpolitik, Aufgaben der Gemeinde,…
*Anleitende sammeln zu → Rapper, Influencer*innen, französische Adjektive,…*

Erfahrung:

- Wettbewerbscharakter motiviert Teilnehmende intensiv nachzudenken und viele Begriffe zu sammeln
- Eignet sich optimal, um zentrale Inhalte zu wiederholen oder nach einer Pause nochmal ins Gedächtnis zu rufen
- TN freuen sich auf Begriffe der anleitenden Person → Nimmt Distanz zwischen TN und Anleitenden und macht gute Stimmung
- Kommt vor allem bei jüngeren Teilnehmenden gut an

Vorwissen abrufen oder Gelerntes vertiefen

Denkeffekt e.V. Bildung, die bleibt.

„Formel finden“ | **Eddings, Flipcharts**

Ca. 4-50 | **Ca. 15-20 Minuten**

Ablauf: Die Teilnehmenden werden in Kleingruppen von max. 5 Personen aufgeteilt. Jede Gruppe bekommt ein Flipchartpapier auf dem sie eine „mathematische Formel“ zu einem Thema bzw. einer Fragestellung erfinden soll. Dabei sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt. Bei mehreren Kleingruppen können auch unterschiedliche Themen behandelt werden. Anschließend kann man die Flipcharts in einer Reihe aufstellen und die Gruppen präsentieren ihr Ergebnis.

Beispiel: *Frage: Welche Eigenschaft benötigt ein Pädagoge/eine Pädagogin? (Fachwissen+ Rhetorische Fähigkeiten) x Empathie - Ignoranz = Guter Pädagoge/gute Pädagogin*

Erfahrung: Es bietet sich an die Stellwände so zu platzieren, dass die einzelnen Gruppen nicht voneinander abgelenkt werden

Gelerntes verknüpfen, kreatives Arbeiten

„Werteversteigerung“ | **Eddings, Metakarten**

Ca. 8-25 | **Ca. 30-60 Minuten**

Ablauf: Je nach Anzahl der Teilnehmenden sollen sich Gruppen à 2-3 Personen zusammentun, sodass im Idealfall ca. 4-8 Kleinruppen entstehen. Zu einem spezifischen Problem oder einer Frage sollen die TN nun innerhalb der Gruppe 1-3 Lösungsvorschläge erarbeiten und diese auf Metakarten schreiben. Nach einer kurzen Vorstellung werden die jewiligen Metakarten angepinnt. Im Anschluss bekommt jedes Team ein Punktekonto von 100 in Form von 10 Gegenständen (z.B. farbige Schnipsel, Murmeln etc., 1 Objekt = 10 Punkte) Diese Punkte können sie im Anschluss auf die jeweiligen Vorschläge verteilen. Sind alle Gruppen damit fertig, werden die Punkte zusammengezählt und z.B. die 4 Vorschläge mit den meisten Punkten weiter verfolgt. Gruppengröße, Anzahl der Vorschläge, Punkte etc. müssen entsprechend der Zielsetzung und Gruppe stets angepasst werden.

Erfahrung: Die Methode eignet sich, um in einer Gruppe bestimmte Regeln, für die Zukunft, gemeinsam zu bestimmen bzw. gemeinsame Werte zu finden

Finden gemeinsamer Lösungen, Werte etc.

Denkeffekt e.V. Bildung die bleibt.

„Pyramidenmethode“

Eddings, Metakarten

Ca. 20-40

Ca. 15-45 Minuten

Ablauf: Zu einer gegebenen Problemstellung erhält jede*r Teilnehmende eine angemessene Vorbereitungszeit, um sich Gedanken über einen entsprechenden Lösungsvorschlag zu machen. Diesen Lösungsvorschlag notieren die Teilnehmenden auf einer Metakarte. Danach finden sich 2er-Paare zusammen. Diese erhalten nun 2–5 Minuten Zeit. In dieser Zeit stellen sich die Diskussionspartner*innen ihre jeweiligen Ideen gegenseitig vor und setzen sich damit auseinander. Bis zum Signal müssen sie sich einigen, welchen der beiden Lösungsvorschläge sie weiterverfolgen und welchen sie verwerfen. Der verworfene Vorschlag wird gefaltet und wird z. B. in die Hosentasche gesteckt (er wird später noch benötigt). Der weiterverfolgte Lösungsvorschlag wird in die nächste Runde getragen. In dieser finden sich nun zwei 2er-Paare zusammen. Diese diskutieren nun wiederum, allerdings nur die beiden von jeder 2er-Paarung mitgebrachten, weiterverfolgten Lösungsvorschläge. Auch am Ende dieser Runde steht die Einigung auf einen der beiden diskutierten Vorschläge. Die nun bestehende 4er-Gruppe sucht sich eine andere 4er-Gruppe für Runde drei. So geht es fort, bis am Ende – der Spitze der Pyramide – ein Lösungsvorschlag der Gesamtgruppe steht. Dieser wird an einer Pinnwand oder Magnetwand festgehalten. Die auf dem Weg dahin verworfenen Vorschläge sollten ebenfalls angeheftet werden (beispielsweise unten, als „Fundament“ oder „Nährboden“ für den am Ende fruchtbarsten Vorschlag). Das ist wichtig, damit deutlich zu machen, dass die anderen Vorschläge keineswegs wertlos sind oder waren.

Es geht bei der Übung nicht ums Gewinnen, sondern um die bewusste argumentative Auseinandersetzung und schließlich die Fokussierung auf einen Sachverhalt. Gleichzeitig erleben die Teilnehmenden die wertschätzende Berücksichtigung ihrer Gedanken, es entsteht eine Best-Way-/Win-win-Situation. Alle partizipieren an den Überlegungen der anderen und entwickeln diese fort.

Diskussion, Lösungsfindung, Gruppendynamik

Denkfabrik e.V. Bildung für die Zukunft

„S-Bahn Gespräch“

Mindestens 4 Stühle

Ca. 10 oder mehr

Ca. 10-15 Minuten

Ablauf: Vier Stühle werden wie eine 4er-Sitzgruppe in der S-Bahn aufgestellt. Weitere Stühle stehen in einem Kreis außen herum. Vier Freiwillige beginnen, setzen sich auf die Stühle und tauschen sich über ein vorgegebenes Thema aus oder resümieren über die Veranstaltung bzw. das Seminar. Man darf als Teilnehmende*r jederzeit aufstehen und den 4er verlassen, dann rückt eine andere Person aus dem Stuhlkreis nach. Im besten Fall saß jede*r mindestens einmal im 4er und hat sich beteiligt am Gespräch.

Beispiel:

Erfahrung:

- Kann auch zur Diskussion und Vertiefung benutzt werden, indem die Teilnehmenden in Pro- und Contrafraktionen unterteilt werden und sich dann Argumente überlegen. Im 4er müssen dann immer 2 aus jeder Fraktion sitzen und Argumente diskutieren.
- Es bietet sich an die Methode als Anleitende*r spielerisch zu verpacken („Wir befinden uns in der S3 Richtung XY, nächster Halt …“)

Austausch, Diskussion, Vertiefung

Denkeffekt e.V. Bildung, die bleibt.

Weitere Vertiefungs-& Differenzierungsmethoden:

1. **Elevator-Pitch**
   https://www.karriereletter.de/elevator-pitch/
2. **Fish-Bowl**
   https://www.ines-stade.de/was-ist-fishbowl/
3. **„American debate“**
   https://www.sachsen.schule/~sud/methodenkompendium/module/2/1_4.htm
4. **Concept-Mapping**
   https://www.methodenwerft.de/methoden/concept-mapping/

7. Irritierende & provokative Methoden

„4 Ecken“

Mind. 4

4 Flipcharts

Abhängig von TN-Anzahl, Mind. 15 Minuten

Vorbereitung: Die Vorbereitung ist die eigentliche Schwierigkeit dieser Methode, denn es müssen auf jeweils 4 Flipcharts vier unterschiedliche Impulse gesetzt werden.

Empfehlung:
1 Flipchart mit einer Karikatur
1 Flipchart mit einem Zitat (z.B. von einer bekannten Person)
1 Flipchart mit einem Bild, das thematisch passt
1 Flipchart mit einer provozierenden Aussage

Beispiel:

Thema Stressmanagement
1 Flipchart mit einer Karikatur zum Thema Stress
1 Flipchart mit Zitat: „Manche haben einen ausgefüllten Terminkalender für ein ausgefülltes Leben.“ (Gerhard-Uhlenbruch)
1 Flipchart mit dem Bild einer Uhr
1 Flipchart mit der Aussage „Wer Stress hat, ist selbst Schuld.“

Ablauf: Die Teilnehmenden laufen allein von Flipchart zu Flipchart. Sie nehmen dabei einen Stift nimmt. (Falls die TN-Zahl über 30 beträgt, können vorher auch Gruppen gebildet werden. Dabei muss die Seminarleitung aber dann den Wechsel von Flipchart zu Flipchart gezielt anleiten.) Dabei sollen sie brainstormen und alles verschriftlichen, was ihnen zur These/zum Bild etc. einfällt, ohne auf bereits Geschriebenes Bezug zu nehmen und ohne miteinander zu sprechen. Wichtig ist hierbei, Schlagwörter oder prägnante, kurze Sätze zu finden. Wenn jede*r Teilnehmende jedes Flipchart einmal bearbeitet hat, setzt er*sie sich wieder hin. Sitzen alle, wird jedes Flipchart von jeweils einem Teilnehmenden vorgelesen und die anderen haben nun die Möglichkeit, ihre Gedanken, Gefühle und Assoziationen auszutauschen.

Hinweis: Die Teilnehmenden neigen aufgrund der Emotionalität der provozierenden Aussage dazu, viel zu diskutieren. Die anleitende Person sollte darauf achten, dass die Diskussion wertschätzend verläuft.

Einführung, Vertiefung

Denkeffekt e.V. Bildung, die bleibt.

„Der Wikipedia Artikel“

Keine Materialien nötig

beliebig

Abhängig von TN-Anzahl, Mind. 20 Minuten

Vorbereitung: Diese Methode lässt sich am besten an einem Beispiel verdeutlichen, zum Beispiel anhand des Themas „Flucht und Migration“. Nun gilt es, einen wissenschaftlichen Artikel in Form eines Wikipedia-Artikels zu suchen der allerdings nicht direkt mit dem Thema „Flucht und Migration“ in Verbindung gebracht wird. Beispielsweise bieten sich hier immer biologische Abläufe im Körper an. Möchte man hier die lebensgefährlichen Fluchtrouten über das Mittelmeer thematisieren, würde sich hier das Thema „Ertrinken“ anbieten. Wichtig ist hier vor allem, dass die anleitende Person das Thema des Wikipedia-Artikels nicht sagt und darauf achtet, dass erst am Ende das Thema des Artikels deutlich benannt wird. Dabei kann man dann am Ende die Teilnehmenden fragen, ob sie eine Verbindung zur Thematik des Seminars sehen oder die Verbindung kann am Ende des Textes deutlich ausgesprochen werden.

Beispiel: *Text zum Thema Ertrinken (https://de.wikipedia.org/wiki/Ertrinken letzter Zugriff: 19.03.2020)*

Ablauf: Am besten ist hier die Sitzordnung in einem Stuhlkreis. Die Seminarleitung liest dann ohne Einführung oder einführende Worte den vorbereiteten Text in monotoner, emotionsloser Stimmlage vor. Der unvermittelte Einstieg irritiert die Teilnehmenden direkt zu Beginn und bspw. der Text, der eine biologische Abfolge beschreibt, also was im Körper passiert, ruft somit unweigerliche Betroffenheit hervor *(„Das ist ja dann in meinem Körper auch so.“).* Nach dem Lesen des Textes empfiehlt es sich, dass die anleitende Person schweigt und auf die Reaktion der Teilnehmenden wartet. Sollte es keine Wortmeldungen geben, muss der*die Anleitende den Reflexionsprozess unbedingt einleiten und moderieren.

Hinweis: Diese Methode ruft aufgrund der unmittelbaren Betroffenheit große Emotionalität hervor. Als Anleitende*r sollte man hier sehr sensibel vorgehen und je nach Thematik die Biografie der Teilnehmer*innen berücksichtigen. Es empfiehlt sich hier also nicht, diese Methode direkt zu Beginn nach der Vorstellung der Agenda eines Seminartages zu wählen. Es ist der schmale Grad zwischen „Emotionalität und Betroffenheit erzeugen“ und „unverarbeitete, negative Emotionen und Erfahrungen reproduzieren“.

Einführung (auch als Vertiefung möglich)

Denkeffekt e.V. Bildung die bleibt.

„Der Wikipedia Artikel 2.0“

PowerPoint

beliebig

Abhängig von TN-Anzahl, Mind. 10 Minuten

Vorbereitung: Diese stellt eine Abwandlung der Methode „Der Wikipedia-Artikel“ dar, wenn man so will ein „Upgrade“. Genau wie in der Wikipedia-Methode, sucht sich der*die Anleitende einen Wikipedia-Artikel, diesem Mal mit direktem Bezug zum Inhalt des Seminars aus. Als Beispiel dient uns erneut das Thema „Flucht und Migration“. Ebenso muss eine Diashow vorbereitet werden (z.B. Bilder in eine PowerPoint einfügen), deren Inhalt allerdings gegenteilig zum Wikipedia-Artikel gewählt werden muss. Z.B. könnte man hier auf der PowerPoint „Familienurlaub“ als Gegenteil zu „Flucht“ unterschiedlich darstellen; etwa schöne, weiße Strände der Karibik, einen Safari-Jeep mit einer glücklichen 4-köpfigen Familie darin, ein Zelt an einem See mit Lagerfeuer, usw.

Ablauf: Die Sitzordnung ist in dieser Methode irrelevant, jedoch muss jede*r Teilnehmende eine gute Sicht auf die Präsentation haben. Genau wie bei der Methode „Wikipedia-Artikel“ beginnt der*die Anleitende ohne Einführung oder einleitende Worte. Wann immer die Seminarleitung es für passend hält, wechselt sie auf das nächste Bild. Der Text kann nun monoton, oder auch den Bildern entsprechend vorgelesen werden (bei „Familienurlaub“ z.B. eine freudige, euphorische, melodische Stimme.
Hilfestellung hierfür: beim Vorlesen grinsen.)
Nach Ende des Textes sollte die Seminarleitung zuerst schweigen und dann, falls keine Reaktion der Teilnehmenden folgt, die Reflektion anleiten.

Denkeffekt e.V. Bildung, die bleibt

Einführung, Vertiefung

„Mondlandung“

Viel Platz, Kreppband

Mind. 10

Abhängig von TN-Anzahl, Mind. 15 Minuten

Ablauf: Die Teilnehmenden stellen sich in einer Reihe auf. Der*die Anleitende zieht eine Linie mithilfe von Kreppband etwa 10 Schritte von den Teilnehmenden entfernt. Die Seminarleitung erklärt, dass das Ziel ist, als Erste*r die Ziellinie zu erreichen und fängt daraufhin an Fragen zu stellen (siehe Beispiel). Der*diejenige, der*die die Fragen mit „Ja“ beantworten kann, darf einen Schritt nach vorne gehen. Der*diejenige, der*die die Frage mit „Nein“ beantwortet, bleibt stehen (maximal 11 Fragen stellen, wenn die Ziellinie 10 Schritte entfernt liegt). Am Ende muss dann die Heterogenität der Gruppe thematisiert werden; besonders muss hier „das Ende“ und „die Spitze“ reflektiert und die Gefühle der TN an dieser Position besprochen werden.

Beispiel: *Fragen wählen, die mit sozialer Ungleichheit in Verbindung stehen und dem Alter der Zielgruppe entsprechen. Die nachfolgenden Ideen sind keiner bestimmten Altersgruppe zugeordnet:*

- *Wer hat früher ein Pausenbrot mit in die Schule bekommen?*
- *Wessen Eltern sind verheiratet?*
- *Wer hat einen eigenen Garten?*
- *Wer wohnt in einer eigenen Wohnung?*
- *Wer bekommt/bekam Taschengeld?*
- *Wer ist verheiratet?*
- *Wer hat/hatte ein eigenes Kindeszimmer?*
- *Wer hat keinen Migrationshintergrund?*

Denkeffekt e.V. Bildung, die bleibt.

Hinweis: Fragen, die grenzwertig sind und deshalb einer besonderen Sensibilität für die Gruppe, deren Biografie und deren Gruppendynamik sowie Vertrautheit bedürfen:

- Wer ist Christ?
- Wer ist heterosexuell?
- Wessen Eltern haben einen Job?
- Wer wurde noch nie gemobbt?
- Wer wurde noch nie diskriminiert?
- Wer hat bisher keine Fluchterfahrungen?

Achtung: **Hohe Betroffenheit und Scham!**
Diese Methode setzt bewusst auf das Empfinden von Scham als Ressource nachhaltiger Bildungsarbeit. Bitte nicht unterschätzen: Diejenigen, die „an der Spitze“ stehen, empfinden mindestens genauso viel Scham wie diejenigen, die „am Ende“ des Feldes stehen

Einführung, Gruppendynamik, Vertiefung

„Traumreise“

Musik

beliebig

Mind. 10 Minuten

Vorbereitung: Die anleitende Person sucht sich ein Musikstück aus, ohne textlichen Inhalt, mit dem etwas Positives assoziiert werden kann (Meeresrauschen, „Urlaubsfeeling“, Entspannung…). Außerdem sollten zur Thematik des Seminars/des Workshops etc. passende Schlagwörter und Überschriften bzw. Schlagzeilen aus Zeitungsartikeln vorbereitet werden.

Ablauf: Der*die Anleitende lässt ohne thematische Einführung das Musikstück laufen. Er*Sie bittet davor die Teilnehmenden, sich ein Blatt Papier und einen Stift bereitzuhalten, sonst den Tisch leerzuräumen, ihre Augen zu schließen (es sollte kein Blickkontakt zu anderen Teilnehmenden möglich sein) und sich in einer bequemen Position hinzusetzen. Nun lässt die anleitende Person mindestens 2 Minuten lang das Musikstück laufen, ohne ein Wort zu sagen. Dann spricht er*sie die vorbereiteten Schlagwörter oder Schlagzeilen immer im Abstand von 10-30 Sekunden in den Raum. Es sollten dabei nicht mehr als 8 Stück (je nach Länge der Schlagzeile) sein. Danach lässt der*die Anleitende das Musikstück zu Ende laufen oder dreht langsam die Lautstärke leiser und bittet dann die Teilnehmenden unmittelbar danach alles zu notieren, was ihnen zum Gehörten einfällt. Danach sollen im Plenum die Ergebnisse von Einzelpersonen freiwillig vorgestellt (und dabei vielleicht auch diskutiert) sowie die Gefühle, die während der Methode aufkamen, besprochen werden.

Denkeffekt e.V. Bildung, die bleibt.

Einführung, Vertiefung

„Provokativer Gesprächsstil“

Keine Materialien nötig

beliebig

beliebig

Ablauf: Während des Seminars kann es sein, dass sich die Teilnehmenden zu einer bestimmten Thematik sehr schnell einig werden. So werden beispielsweise beim Thema „Menschenrechte“ die Teilnehmer*innen vermutlich schnell zu der Einigung gelangen, dass Menschenrechte gut und sinnvoll und schützenswert sind. Die Methode des provokativen Gesprächsstils setzt hier an, indem die Seminarleitung bewusst Gegenmeinungen vertritt und in die Diskussion einbringt. Das sorgt für Verwirrung, denn wichtig ist hierbei, die Aussagen so ernst und authentisch wie möglich zu vertreten. Bewusst kann hier auch auf die Meinung einzelner Teilnehmender spezifisch eingegangen und diese gezielt provoziert werden. *(„Ja Frau*Herr XY, dass Sie als privilegierte*r Europäer*in das toll finden, das war ja klar. Aber haben Sie auch bedacht, dass …“)*

Vorbereitung: Pro- und Contra- Argumente zur Thematik des Seminars

Hinweis: Sollte der*die Anleitende merken, dass die Teilnehmenden sich durch die persönliche Ansprache angegriffen fühlen und die bewusste Provokation nicht erkennen, muss die Methode aufgelöst und erklärt werden. Sollte man die Teilnehmenden nicht so gut kennen, ist es ratsam, anzukündigen, dass man im Seminar immer wieder die Rolle des Provokateurs*der Provokateurin einnehmen wird.

Denkeffekt e.V. Bildung, die bleibt.

Aktivierung zur Diskussion, Perspektivwechsel

8. Abschluss & Evaluation

„Daumen zeigen“

Keine Materialien nötig

beliebig

Ca. 10-15 Minuten

Ablauf: Die Teilnehmenden bekommen eine Frage zur Veranstaltung gestellt und antworten mithilfe ihres Daumens: Wird der Daumen nach oben gestreckt stimmen sie zu bzw. sind glücklich/zufrieden, strecken sie den Daumen nach unten, ist das Gegenteil der Fall. Es ist auch möglich, ein mittelmäßiges Gefühl zum Ausdruck zu bringen, nämlich indem der Daumen zur Seite geneigt wird.

Beispiel:
F1: „Wie hat euch der Vormittag gefallen?“
F2: „Wart ihr mit dem Aufbau der Veranstaltung einverstanden?“
F3: „Könnt ihr euch vorstellen, dass…?“

Erfahrung: Bietet sich für eine schnelle Evaluation an, beispielsweise wenn man aufgrund von Verzögerungen nicht mehr ausreichend Zeit für eine ausführliche Evaluation hat.

Feedback

„Twitter Wall“

Flipchart & Edding

beliebig

Je nach Fragen und Bedarf

Ablauf: Vor Beginn der Veranstaltung wird auf ein Flipchartpapier „Twitterwall“ geschrieben. Anschließend wird erklärt, dass an dieser „Wand“ unter der Verwendung von Hashtags alle Fragen und Anmerkungen verfasst werden können. Als Anleitende kann man immer wieder einen Blick darauf werfen und spätestens am Ende die Fragen und Anmerkungen besprechen.

Erfahrung: Setzt man diese Methode ein macht es Sinn ab und zu den Raum zu verlassen, damit die Teilnehmenden anonym Aspekte notieren können.

Feedback, offene Fragen klären

Denkeffekt e.V. Bildung, die bleibt.

„Stimmungsbarometer“ | **Flipchart & Klebepunkte**

Mind. 10 | **Ca. 5-10 Minuten**

Ablauf: Auf ein Flipchart wird ein großes Barometer/Thermometer aufgemalt, inklusive einer Skalierung (z.B. Gefühlslage → niedrige Temperaturen bedeuten schlechte Laune, hohe Temperatur das Gegenteil). Die Teilnehmenden sollen nun Klebepunkte entsprechend ihrer Gefühlslage in das Barometer kleben.

Erfahrung: Als Anleitende*r so positionieren, dass man **nicht** auf das Flipchart schauen kann. Dadurch gewährleistet man eine möglichst ehrliche Rückmeldung und verfälscht das Ergebnis nicht.

Feedback & Fragen klären

„Zielscheibe“ | **Flipchart & Klebepunkte**

Mind. 10 | **Ca. 5-10 Minuten**

Denkeffekt e.V.
Bildung, die bleibt.

Ablauf: Auf ein Flipchart werden mehrere Kreise aufgemalt, sodass es wie eine Zielscheibe aussieht. Diese wird dann in 3-4 gleichgroße Stücke unterteilt und jedes der Stücke bekommt einen bestimmten Aspekt zugeteilt. Die Teilnehmenden müssen dann durch das Anbringen von Klebepunkten oder Pinnadeln Feedback geben; je näher die Punkte in Richtung der Mitte des Kreises hängen, desto größer die Zufriedenheit. Je weiter außen, desto schlechter die Bewertung.

Beispiel:
Feld 1: Inhalt der Veranstaltung
*Feld 2: Vortragsweise der Referent*innen*
Feld 3: Atmosphäre der Veranstaltung
Feld 4: Ablauf der Veranstaltung

Erfahrung: Als Anleitende so positionieren, dass andere nicht auf das Flipchart schauen können. Dadurch gewährleistet man eine ehrliche Rückmeldung und verfälscht das Ergebnis nicht.

Feedback

„Ampelspiel“

Metakarten (grün, rot, gelb)

Beliebig

Ca. 5-10 Minuten

Ablauf: Die Teilnehmenden bekommen jeweils 1 Kärtchen der Farbe Rot, Grün und Gelb.
Grün → das hat mir gefallen
Gelb → das hat mir mittelmäßig gefallen
Rot → das war nicht gut
Der*die Anleitende stellt Fragen und die Teilnehmenden zeigen entsprechend ihrer Meinung eines ihrer Kärtchen und können sich dann zu ihrer Wahl äußern.

Beispiel: *„Wie geht es euch aktuell?“*
„Wie zufrieden seid ihr mit dem Ergebnis?“
„Waren Inhalte neu?“
„Wie hat euch die Veranstaltung gefallen?“

Feedback

„1-2-4-alle“

Stuhlkreis

Beliebig

Ca. 10-30 Minuten

Ablauf: Die Teilnehmenden sitzen in einem Stuhlkreis. Nun gibt der*die Anleitende ein Thema vor, zum Beispiel *„Wie realistisch empfindet ihr den Ausgang der Diskussion?“*. Dann sollen sich die Teilnehmenden erst alleine, danach zu zweit und anschließend zu viert zur gestellten Frage austauschen. Nach der 4er-Runde öffnet man die Diskussion für die gesamte Runde.

Erfahrung:

- Methode eignet sich in etwas stilleren Gruppen, denn die Teilnehmenden können sich zuerst im kleinen Kreis beraten, bevor sie etwas vor der gesamten Gruppe sagen
- Kann auch dazu genutzt werden, um sich der Lösung von Problemen zu nähern.

Feedback, Reflexion

Denkeffekt e.V. Bildung die bleibt.

Weitere Abschluss- & Evaluationsmethoden:

1. **5-Finger-Methode**
   https://www.nordicfit.com/5-finger-feedback-methode-trainer/
2. **Blitzlicht**
   https://de.wikipedia.org/wiki/Blitzlicht-Methode
3. **Sprechende Tischdecke/Schreibgespräch**
   https://www2.klett.de/sixcms/media.php/229/AB_695260_3588eq_Schreibgespraech.pdf
4. **Online Evaluation**
   - „Survey monkey“ (https://www.surveymonkey.de/)
   - „poll everywhere“ (https://www.polleverywhere.com/)
5. **Weitere Evaluationsmethoden**
   http://www.ngo.de/images/stories/projektmanagement/Evaluation/evaluationsmethoden.pdf

Denkeffekt e.V.
Bildung, die bleibt.

9. Digitale Tools

„Kahoot“

Internetfähige Endgeräte

Beliebig

beliebig

Ablauf: Über create.kahoot.it kann man mit relativ wenig Aufwand ein Quiz erstellen (https://create.kahoot.it/login). Nach der Fertigstellung der Fragen und Antworten erhält man eine Zahlenkombination. Die Teilnehmenden müssen in der Veranstaltung über ihr internetfähiges Gerät kahoot.it aufrufen und dort den Code eingeben. Dann müssen sie sich jeweils einen Spielnamen geben und das Quiz kann beginnen. Als Anleitende*r bietet es sich an, per Beamer die Fragen an die Wand zu projizieren.

Erfahrung: Das Quizzen in Echtzeit kann dazu führen, dass Teilnehmende zusätzlich zum Mitmachen angeregt werden.

Wissensabfrage

„Padlet“

Internetfähige Endgeräte

Beliebig

beliebig

Ablauf: Über padlet.com kann eine virtuelle Pinnwand erstellt werden. Jede*r der daran mitarbeiten soll, erhält per Link einen Zugang. Anschließend können mehrere Leute gleichzeitig zu bestimmten Themen, Fragestellungen, Ideen etc. Aspekte sammeln und anschließend diskutieren.

Erfahrung: Das Arbeiten mit Padlet benötigt eine*n Moderator*in, welche*r versucht eine gewisse Struktur zu halten und ggf. Aspekte zusammenfasst bzw. verschiebt und clustert.

Brainstorming

Denkeffekt e.V. Bildung die bleibt.

„Iversity“

Internetfähige Endgeräte

Beliebig

beliebig

Info: Über iversity.org kann man einen Blog einrichten, welcher beispielsweise seminarbegleitend funktioniert oder als Plattform dient, um Informationen und ähnliches zu sammeln.

Erfahrung: Hier hat die Erfahrung gezeigt, dass es hilfreich ist, eine verantwortliche Person zu bestimmen, welche den Überblick behält und ggf. Inhalte umstrukturiert.

Wissenssammlung, Seminarplattform

„InShot“-Videoeditor

Internetfähige Endgeräte

Beliebig

beliebig

Denkeffekt e.V. Bildung, die bleibt.

Info: Die App dient dazu verschiedene Videoformate zu erstellen (z.B. Kurzfilme, Trailer, etc.). Nach dem Herunterladen der App kann ohne eine Registrierung damit gearbeitet werden.

Apple: https://apps.apple.com/de/app/inshot-video-editor-foto/id997362197

Android: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.camerasideas.instashot&hl=de

Filmen, Editieren

„Adobe Spark“

Internetfähige Endgeräte

Beliebig

beliebig

Info: Adobe Spark eignet sich gut, um Kurzfilme zu erstellen (Werbespots, inhaltliche Kurzfilme, etc.). Als User besitzt man viele Möglichkeiten der Gestaltung und kann kreative Videos erstellen.

https://spark.adobe.com/de-DE/

Filmen, Editieren

„Mentimeter“

Internetfähige Endgeräte

Beliebig

beliebig

Denkeffekt e.V. Bildung, die bleibt.

Ablauf: Mentimeter ist ein Online-Tool, das durch verschiedene Darstellungsformen einen Überblick zu einem bestimmten Aspekt/Thema verdeutlichen kann. Nach der Einrichtung kann durch einen Pin-Code oder einen Link das Ganze geteilt und mit den Teilnehmenden gemeinsam bearbeitet werden. So ist es beispielsweise möglich, eine „Word Cloud“ zu erstellen, in der diejenigen Wörter, die von den Teilnehmenden am häufigsten eingegeben wurden, größer erscheinen als die anderen.

https://www.mentimeter.com/

Impulse interaktiv gestalten