

# Neue Schule, neue Gesichter – wir lernen einander kennen

Ein Beitrag von Bettina Krüger, Stuttgart

**N**eu sein, sich fremd fühlen, seinen Platz finden – mit diesen Themen müssen wir uns im Laufe unseres Lebens immer wieder auseinandersetzen. Auch der Übergang von der Grundschule auf die weiterführende Schule ist häufig mit gemischten Gefühlen verbunden.

Dieser Beitrag zeigt spielerische Wege auf, einander zu begegnen, Ängste zu artikulieren und Wünsche zu formulieren. Gemeinsam werden Regeln für eine gute Klassengemeinschaft entwickelt. Kooperationsspiele fördern Teamgeist, Zusammenarbeit und Kommunikation.



© colourbox

Nur gemeinsam sind wir stark

## Das Wichtigste auf einen Blick

**Klasse:** 5 und 7

**Dauer:** 11 Stunden (5 Doppelstunden; ggf. mit LEK)

**Methoden:**

Vier-Ecken-Spiel • Kennenlernspiele • Meditationsübung • Imaginationsübung • Kooperationsspiele

**Ihr Plus:** Viele handlungsorientierte Spiele und Übungen

**Kompetenzen:**

- über die eigenen Stärken und Schwächen sprechen können
- frohe und traurige Grundsituationen seines Lebens wahrnehmen und ausdrücken können
- sich als Teil einer Gemeinschaft erleben, die miteinander lebt, lernt und Erfahrungen teilt

## Worum geht es?

Die vorliegende Reihe findet ihren Platz zu Beginn der fünften Klassenstufe. Zwar wird sie im Lehrplan nicht explizit aufgeführt, aufgrund der aktuellen Fragestellung sollte sie jedoch aufgegriffen werden. In zahlreichen Bundesländern wird Ethik mittlerweile ab der fünften Klasse unterrichtet. Deshalb kann auch der Ethikunterricht bei der Integration der neuen Schülerinnen und Schüler<sup>1</sup> der fünften Klassen einen wertvollen Beitrag leisten. Hier können sowohl Gefühle als auch Stimmungen zur Sprache kommen und aufgefangen werden. Abseits von Leistungs- und Zeitdruck besteht die Möglichkeit, die Themen „Ich – Gruppe – Gemeinschaft“ im neuen schulischen Kontext zu reflektieren. Werden Ethikkurse zu Beginn der siebten Jahrgangsstufe neu zusammengestellt, ist es ebenso sinnvoll, sich zunächst kennenzulernen, bevor man gemeinsam arbeitet.

1 Im weiteren Verlauf wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit nur „Schüler“ verwendet.

## Was müssen Sie zum Thema wissen?

### Abschied von der Grundschulzeit

Der Übergang von der Grundschule auf die weiterführende Schule ist oftmals von gemischten Gefühlen begleitet. Sowohl Spannung und Vorfreude als auch Unsicherheit und Angst treiben die Lernenden um. Sie müssen ihre gewohnte Umgebung und lieb gewonnene Beziehungen aufgeben. Ein Stück erarbeitete Vertrautheit geht verloren. Die Kinder stehen vor einem Neuanfang. Nicht allen fällt es leicht, nach vier Jahren Grundschule loszulassen.

Wichtig ist, dass die neuen Bezugspersonen der weiterführenden Schule um diese Unsicherheiten wissen und ihnen behutsam begegnen. Die neuen Fünftklässler werden sich nur dann einleben, wenn sie sich willkommen fühlen und angenommen wissen. Ein von Anfang an wirksames Konzept zur Eingewöhnung und Förderung der neuen Klassengemeinschaft ist deshalb sinnvoll.

Im Erleben von Gemeinschaft lernt man sich selbst und die anderen besser kennen. Vielfältige Interaktionen im Ethikunterricht ermöglichen es dem Einzelnen, Selbst- und Fremdbild zusammenzuführen und zu einer eigenen Identität zu finden. Individuelle Stärken und Schwächen kommen zur Sprache.

## Wie arbeiten Sie mit den Materialien?

Zuerst lernen die Schüler sich gegenseitig spielerisch kennen, bevor sie sich mit den Herausforderungen des Schulwechsels und des neuen Alltags auseinandersetzen. Sie erkennen, dass mithilfe von authentischen Freundschaften und einer guten Klassengemeinschaft viele dieser Herausforderungen besser gemeistert werden können.

Die Einheit legt viel Wert auf Handlungsorientierung und hilft Ihnen dabei, die Schüler spielerisch aneinander zu gewöhnen und aus ihnen eine Klassengemeinschaft zu formen.

## Die Einheit auf einen Blick


### 1. Stunde: Wer bin ich? Wer bist du? – Einander kennenlernen

Material	Verlauf und Kompetenzen	Checkliste
M 1	<b>Der schnelle Reporter</b> Die Schüler finden mithilfe eines Arbeitsblattes, auf dem unterschiedliche Charakteristika notiert sind, mindestens eine passende Person.	Zeitschriften und Kataloge für Collagen; ggf. benötigen die Lernenden ein Foto von sich.

### 2./3. Stunde: Wir lernen uns „spielend“ kennen

Material	Verlauf und Kompetenzen	Checkliste
M 2	<b>Namen spielend lernen – vier Kennenlernspiele</b> Auflockernde und bewegungsbetonte Spiele, die das Gemeinschaftsgefühl stärken und helfen, die Namen der jeweiligen Mitschüler zu lernen.	Zeitung, 3 verschiedenartige Bälle (z. B. Tennisball, Tischtennisball und Softball)
M 3	<b>Der Blinde und der Lahme – gemeinsam sind wir stark</b> Beruhigendes Spiel, das gemeinsam gelesen und nach erzählt wird. Die Geschichte zeichnet ein sehr schönes Bild von Gemeinschaft.	


### 4./5. Stunde: Welche Ängste und Wünsche begleiten mich in die neue Schule?

Material	Verlauf und Kompetenzen	Checkliste
M 4	<b>Mein Weg in die neue Schule</b> Tanjas Erzählung über die Angst vor dem Schulwechsel. Die Schüler übertragen Tanjas Gedanken auf ihre eigene Lebenssituation.	ggf. Bild der neuen Schule im Klassensatz
M 5	<b>„Losgelöste Flugballons“ – eine Fantasiereise</b> Eine Fantasiereise, in der die Sorgen symbolisch in einen Ballonkorb gelegt werden und wegfliegen. Anschließend dürfen die Lernenden ihre eigenen Eindrücke äußern.	Vorlesetext; ggf. CD-Spieler,  Meditationsmusik

### 6. Stunde: Was macht eine gute Freundschaft aus?

Material	Verlauf und Kompetenzen	Checkliste
M 6	<b>Du bist ein Geschenk des Himmels</b> Die Schüler setzen sich mit dem Thema „Freundschaft“ auseinander und reflektieren ihr eigenes Umfeld.	Briefumschläge im Klassensatz

**7./8. Stunde: Was ist eine gute Klassengemeinschaft?**

Material	Verlauf und Kompetenzen	Checkliste
M 7	<b>Die Insel der Kinder – eine Fantasiereise</b> Eine Fantasiereise, in der sich die Lernenden mit Aufgaben auseinandersetzen, welche sie in einer Gemeinschaft übernehmen wollen.	Vorlesetext 
M 8	<b>Das Schiff der Klassengemeinschaft</b> Einzelnen Schiffsteilen werden bestimmte Werte einer Klassengemeinschaft zugeordnet.	in Gruppenanzahl oder für die Paare
M 9	<b>Eine kleine Geschichte über Jeden, Jemand, Irgendjemand und Niemand</b> Eine Geschichte über Verantwortung und Verantwortungsbewusstsein.	im Klassensatz

**9./10. Stunde: Vorschlag für eine Lernerfolgskontrolle**

Material	Verlauf und Kompetenzen	Checkliste
M 10	<b>Gemeinsam sind wir stark</b> Kooperationsspiele, bei denen die Klasse kreativ zusammenarbeiten muss.	große Schüssel mit Wasser, Zeitungspapier, 10 Holzbretter oder Teppichfliesen, süße Überraschung, Musik, CD-Spieler, Stühle, DIN-A3-Malbögen, Wasser-/Wachsmalfarben

**So können Sie kombinieren und kürzen**

Falls Sie nicht genug Zeit zur Verfügung haben, planen Sie die Unterrichtseinheit wie folgt:

- 1. Stunde: M 1 und M 2 helfen den Schülern dabei, einander näher kennenzulernen.
- 2./3. Stunde: Herausforderungen im neuen Schulalltag (M 3).
- 3./4. Stunde: Freundschaft (M 6) und eine gute Klassengemeinschaft (M 8 und M 9) helfen beim Meistern der neuen Herausforderungen.
- 5. Stunde: Ein Kooperationsspiel übt die kreative Zusammenarbeit ein.

Auf der **CD 8** finden Sie alle Materialien im Wordformat.



CD 8

## M 1

## Der schnelle Reporter



Wie gut kennst du deine neuen Mitschüler? Lies die nachfolgend notierten Angaben und finde anschließend zu jeder mindestens eine Person. Wer die meisten Unterschriften hat, hat gewonnen. Viel Spaß!

Ist Linkshänder:	Hat mehr als zwei Geschwister:	Ist Mitglied in einem Sportverein:	Hat im selben Monat Geburtstag wie du:
Besitzt ein Haustier. Welches?	Hat blaue Augen:	Spricht eine Sprache, die du nicht sprichst. Welche?	Hatte mal einen Unfall:
Schwimmt gerne:	Spielt ein Musikinstrument. Welches?	War noch nie im Krankenhaus:	Kann 10 Sekunden auf einem Bein stehen:
Lacht gerne:	War dieses Jahr schon im Urlaub. Wo?	Liest gerne:	Geht gerne in die Schule:
Hat das gleiche Lieblingsfach wie ich. Welches?	Hat schon in einer anderen Stadt gewohnt. Wo?	Sammelt etwas. Was?	Hat einen Spitznamen. Welchen?

## M 2 Namen spielend lernen – vier Kennenlernspiele

### **Die ulkige Ulrike**

Die Lernenden nehmen im Sitzkreis Platz. Reihum ist nun jeder aufgefordert, sich vorzustellen und zum Anfangsbuchstaben seines Vornamens ein mit demselben Buchstaben beginnendes Adjektiv zu finden und dieses seinem Namen voranzustellen: „Ich bin die ulkige Ulrike“, „Ich bin die singende Sonja“, „Ich bin der lustige Leon“. In einer zweiten Runde beginnt eine Person aus dem Kreis und nennt zunächst die Person zur linken Seite, dann den eigenen Namen und schließlich den Namen der Person zur rechten Seite. So geht es reihum.

### **Zeitungsschlagen**

Die Schüler sitzen im Kreis. Ein Stuhl ist leer. Eine Schülerin steht in der Mitte des Kreises und hält eine aufgerollte Zeitung in der Hand. Derjenige, dessen rechter Platz frei ist, ruft eine Person auf diesen freien Platz. Die aufgerufene Person wechselt den Platz. Eine neue Lücke entsteht, auf welche der davon links Sitzende schnell reagieren muss. Er wünscht sich eine Person. Hat die Person in der Mitte ihn derweil mit der Zeitung abgeschlagen, bevor er jemanden rufen kann, so muss diese in die Mitte.

### **Lügen-Porträt**

Jeder Schüler notiert zwei wahre und eine erfundene Aussage über sich. Die anderen Lernenden sind nun aufgefordert herauszufinden, welche der drei Aussagen nicht zutrifft. Sinnvoll ist es, an dieser Stelle zwei Gruppen zu bilden, die sich beraten und gegeneinander antreten. Abwechselnd stellt sich aus jeder Gruppe eine Person vor. Für jede herausgefundene falsche Aussage erhält die Gruppe einen Punkt.

### **Namensbälle**

Alle stehen im Kreis. Ein Tennisball wird von Person zu Person geworfen. Vor dem Abwurf wird immer der Name dessen genannt, dem man den Ball zuwirft. Nach einiger Zeit wird ein zweiter Ball, z. B. ein Tischtennisball, hinzugenommen. Nun wandern zwei Bälle parallel durch den Kreis. Zur Steigerung kann noch ein dritter Ball hinzugenommen werden, z. B. ein Softball. Nicht vergessen: Es muss vor jedem Wurf der Name aufgerufen werden!

**Tipp** Die verschiedenen Bälle können in unterschiedlichen Wurftechniken benutzt werden. Der Tennisball muss einmal in der Mitte aufgeprellt werden, der Tischtennisball wird direkt zugeworfen und der Softball wird gerollt.

### **Abschließendes Spiel zur Beruhigung: Wie viele stehen hinter dir?**

Dieses Spiel benötigt viel Platz. Deshalb ist es sinnvoll, Tische und Bänke an den Rand zu stellen. Je nach Gruppengröße setzen sich maximal fünf Freiwillige in einem Kreis auf den Boden. Sie haben die Augen geschlossen. Ihre Mitschüler stehen am Rand. Ein Schüler, der außen steht, beginnt und stellt sich hinter einen Schüler in der Mitte. Haben sich alle Stehenden verteilt, werden die sitzenden Schüler befragt (noch sind die Augen geschlossen!), was sie glauben, wie viele Personen hinter ihnen stehen. Haben alle ihre Schätzung abgegeben, dürfen sie die Augen öffnen. Die Überraschung ist meistens groß. Manche liegen genau richtig, manche haben sich mächtig verschätzt. Es gilt, genau zu spüren und zu hören, bewusst wahrzunehmen.



M 4

# Mein Weg in die neue Schule

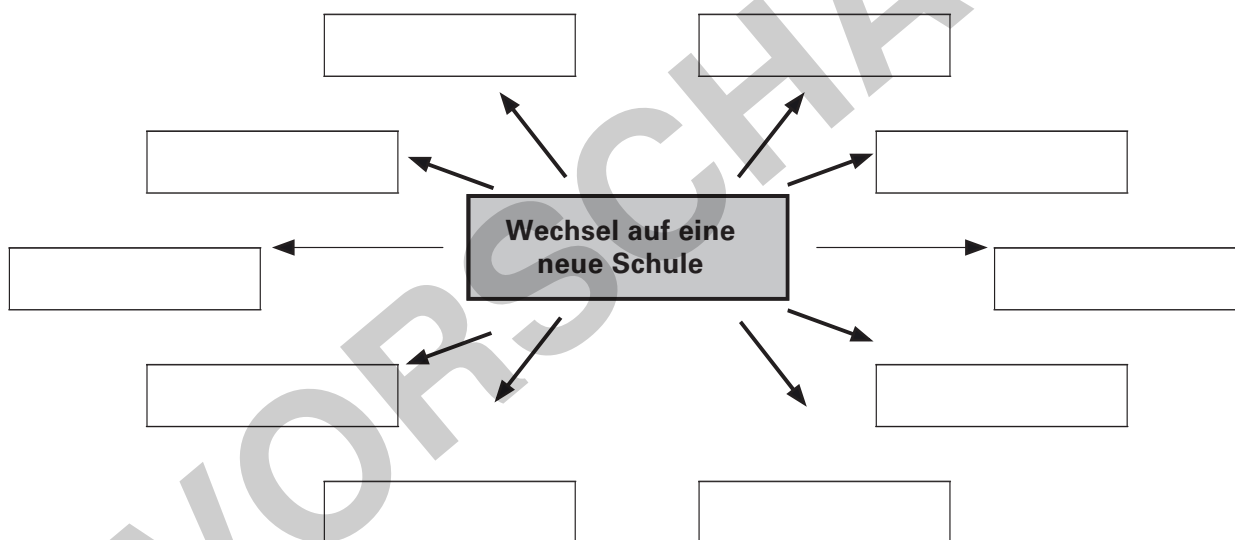
© Thinkstock



Hallo, ich heiße Tanja und bin 10 Jahre alt. Gestern war ich mit meiner Mama einkaufen. Ich habe viele neue Sachen zum Anziehen bekommen. Und nun habe ich einen Frosch im Hals! Letzte Nacht habe ich kaum geschlafen. Meine Eltern haben mir gesagt, dass ich mir keine Sorgen machen soll. Die haben gut reden! Was passiert, wenn ich morgen in die falsche U-Bahn einsteige, zu spät aussteige und meine neue Schule gar nicht finde? Was ist, wenn die Glocke klingelt und alle losrennen, um pünktlich im Klassenzimmer zu sein, und ich nicht weiß, in welchem Raum ich muss? Was ist, wenn ich keine Freunde finde und niemand mich mag? Was ist, wenn jedes Kind einen Platz bekommt und nur für mich keiner mehr übrig bleibt? Was ist, wenn meine neuen Lehrerinnen und Lehrer so streng sind, dass mir vor lauter Angst das Lernen keinen Spaß mehr macht? Was ist, wenn ich auf einmal schlechte Noten schreibe? Ich weiß nicht, ob ich das alleine schaffe!

5  
10

- 1 Lies den Text und erkläre, vor welchem Ereignis Tanja sich fürchtet.
- 2 Notiere die Ängste und Befürchtungen, welche sie beschäftigen, in den Kästen unten.



- 3 Auch du hast einen Schulwechsel hinter dir. Welche Gedanken haben dich damals begleitet? Notiere alle Fragen und Wünsche in Bezug auf deine neue Schule in die Fußspuren.

	<p><b>Das ist meine neue Schule</b></p> <p>Bild</p>
--	-----------------------------------------------------

- 4 Schreibe Tanja einen Brief. Gib ihr Tipps für den Neuanfang und sprich ihr Mut zu.

## „Losgelöste Flugballons“ – eine Fantasiereise

M 5

Nimm eine bequeme Sitzhaltung ein. Lege den Kopf auf deine Arme und schließe die Augen. Nichts soll dich ablenken. Achte auf deinen Atem. Er kommt und geht, ohne dass du etwas dafür tun musst. Versuche, mit jedem Atemzug entspannter zu werden. Folge meiner Stimme und lass deiner Fantasie freien Lauf.

5 Es ist ein warmer Sommertag. Du gehst im Wald an einem Bach entlang. Leise plätschert das Wasser neben dir. Dabei beobachtest du, wie es Baumwurzeln und hineinhängende Äste umspült. Unter deinen Füßen spürst du den weichen Moosboden. Du atmest die frische, klare Waldluft ein. Die Bäume ragen hoch in den Himmel hinauf. Nur wenige Sonnenstrahlen durchdringen die dichten Wipfel. Der Bachlauf führt dich an den Waldrand.

10 Du betrittst eine Wiese. Auf deiner Haut spürst du die Wärme der Sonne. Mit jedem Schritt wird dir wohler zumute. Du erkennst verschiedene Blumen und nimmst ihre Gerüche wahr. Die Wiese zieht sich einen Hügel hinauf. Ganz oben erblickst du drei große Heißluftballons mit riesigen Körben. Sie sind fest am Boden verankert, damit sie nicht fortfliegen.

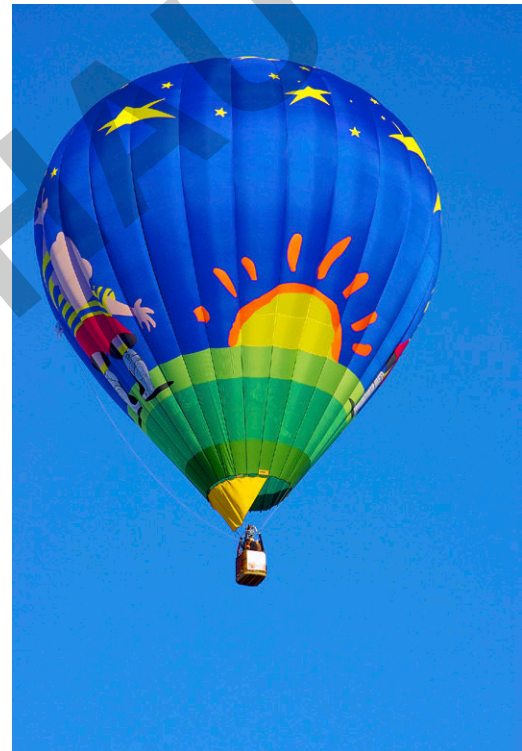
15 Du betrachtest die Ballons. Und auf einmal kommt dir eine Idee: Wie wäre es, wenn ich in jeden Korb etwas aus meinem Leben hineinlegen würde – etwas, das mich stört, etwas, das ich loswerden möchte, und etwas, das ich gerne verändern würde? Du überlegst dir drei Dinge und packst nun jeweils eines oder ein Symbol dafür in einen der großen Körbe.

20 Dann trennst du die Seile durch, welche die Ballons auf der Erde festhalten. Du beobachtest, wie sie vom Boden abheben. Sie schweben höher und höher.

25 Dabei werden sie immer kleiner. Am Ende verschwinden sie in der Ferne. Du blickst ihnen nach und setzt deinen Weg über die Wiese erleichtert fort. Du hüpfst und springst. Du fühlst dich wie losgelöst.

30 Mit diesem wunderbar leichten Gefühl kehre nun zurück ins Hier und Jetzt. Spüre, wie du dasitzt an deinem Platz hier im Klassenzimmer. Beginne, dich zu bewegen und aufzurichten. Räkle, strecke dich.

35 Atme noch einmal tief durch, öffne die Augen und sei wieder ganz da.



Leg all deine Sorgen in den Ballon und lass sie fliegen!

© colourbox



## Du bist ein Geschenk des Himmels

M 6

*Manche Menschen wissen nicht,  
wie wichtig es ist, dass sie einfach da sind.*

*Manche Menschen wissen nicht,  
wie gut es tut, sie nur zu sehen.*

*Manche Menschen wissen nicht,  
wie tröstlich ihr gütiges Lächeln wirkt.*

*Manche Menschen wissen nicht,  
wie wohltuend ihre Nähe ist.*

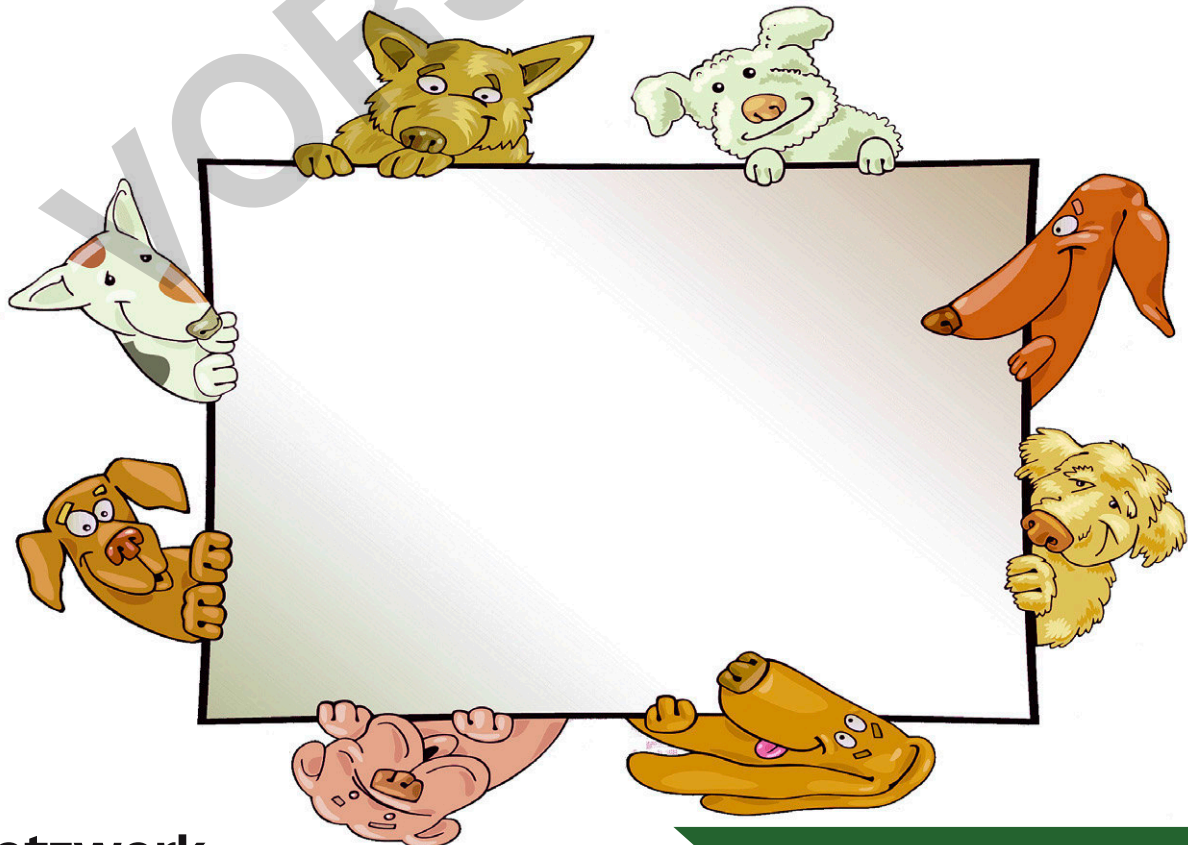
*Manche Menschen wissen nicht,  
wie viel ärmer wir ohne sie wären.*

*Manche Menschen wissen nicht,  
dass sie ein Geschenk des Himmels sind.*

*Sie wüssten es,  
würden wir es ihnen sagen.*

Text: Petrus Ceelen (\*1943), belgischer Geistlicher, Psychotherapeut, Autor und Aphoristiker, arbeitete als Gefangenenseelsorger und war von 1992 bis 2005 Aids-Pfarrer in Stuttgart.

- 1 Erläutere, was Petrus Ceelen mit seinem Gedicht ausdrücken möchte.
- 2 Ergänze zwei weitere Verse.
- 3 Schreibe einen Brief an eine Person in deinem Umfeld, der du schon immer mal sagen wolltest, wie wichtig sie für dich ist.



© Thinkstock

## Die Insel der Kinder – eine Fantasiereise

M 7

Nimm eine bequeme Sitzhaltung ein und schließe deine Augen. Nichts soll dich ablenken. Folge allein meiner Stimme und deiner Fantasie.

Stell dir vor, du hast eine Reise auf die Insel der Kinder gewonnen. Überlege dir, wie du dorthin reisen möchtest: mit dem Flugzeug, dem Zug, dem Auto, dem Fahrrad ...

5 Endlich liegst du am Strand dieser fernen Insel. Über dir ist der klare blaue Himmel. Gegen Mittag ist eine Versammlung auf dem Dorfplatz geplant. Dort treffen sich alle Kinder und Jugendlichen, keine Erwachsenen. Du bist auf diese Versammlung gespannt. Endlich ist es zwölf Uhr. Auf dem Dorfplatz sitzen die anderen Kinder und Jugendlichen bereits im Kreis. Auch die Neuangekommenen sind da.

10 Nun steht ein Junge auf. Er sagt:  
 „Jeder, der neu angekommen ist, übernimmt drei Aufgaben. Nur wenn jeder Verantwortung übernimmt, gelingt das Zusammenleben. Alle bekommen zu essen, jeder erhält eine Hütte. Dies gelingt jedoch nur, wenn sich alle in die Gemeinschaft einbringen. Auch diejenigen von euch, die heute neu angekommen sind, sollten sich überlegen, was sie tun möchten.“ Dann setzt sich der ältere Junge und schweigt.

15 Überlege dir nun, welche drei Aufgaben du auf der Insel übernehmen möchtest. Für wen oder was willst du sorgen? Was möchtest du tun? Wofür willst du verantwortlich sein?

20 Stell dir vor, wie du deine Aufgaben auf der Insel ausführst. Was erlebst du dabei? Was ist angenehm an dem, was du erlebst? Wie reagieren die anderen Inselbewohner auf dich?



30 In einer guten Gemeinschaft hilft jeder mit, auch auf einer Insel

35 Bereite dich nun langsam wieder auf den Abschied von der Insel vor. Du gehst vom Dorfplatz zurück zum Strand. Du legst dich wieder in den Sand und schaust in den Himmel. Langsam verblasst die Vorstellung von der Insel.

Spüre, wie du an deinem Platz sitzt. Beginne, dich zu bewegen und langsam aufzurichten. Strecke und dehne dich. Öffne deine Augen und sei wieder ganz hier.

© colourbox

## M 8 Das Schiff der Klassengemeinschaft

Unsere Klassengemeinschaft lässt sich mit einem Schiff vergleichen. Damit das Schiff der Klassengemeinschaft Kurs aufnehmen kann, sind ein paar Dinge zu bedenken. Es gelten zum Beispiel bestimmte Werte, die dem Schiff Stabilität verleihen. Es gibt Regeln, die einzuhalten sind, damit das Schiff in Fahrt kommt. Und natürlich gibt es auch wichtige Aufgaben, die verteilt werden müssen, damit es „Schiff ahoi!“ heißen kann.



- 1 Überlegt euch Werte, Regeln und Aufgaben, die auf dem Schiff der Klassengemeinschaft gelten, und ordnet sie den entsprechenden Schiffsbauteilen zu:
  - Welche Werte geben dem Schiff Stabilität? Schreibt sie in den Segelmast hinein.
  - Welche Regeln müssen gelten, damit das Schiff in Fahrt kommt? Schreibt sie in die Segel.
  - Welche Dienste hat die Mannschaft zu erledigen? Füllt den Schiffsbauch mit ihnen.
  - Was oder wer ist wie ein Anker für die Klassengemeinschaft? Zeichnet und beschriftet ihn.
- 2 Was gehört nicht auf das Schiff? Schmeißt es über Bord (schreibt es ins Wasser).

## Eine kleine Geschichte über Jeden, Jemand, Irgendjemand und Niemand

M 9

Dies ist eine kleine Geschichte über vier Kollegen namens **Jeder, Jemand, Irgendjemand** und **Niemand**.

Es ging darum, eine wichtige Arbeit zu erledigen, und **Jeder** war sicher, dass sich **Jemand** darum kümmert.

**Irgendjemand** hätte es tun können, aber **Niemand** tat es. **Jemand** wurde wütend, weil es **Jedermanns** Arbeit war.

**Jeder** dachte, **Irgendjemand** könnte es machen, aber **Niemand** wusste, dass **Jeder** es nicht tun würde.

Schließlich beschuldigte **Jeder Jemand**, weil **Niemand** tat, was **Irgendjemand** hätte tun können.

- 1 Lies den Text. Erläutere, welche Konsequenz sich aus der Geschichte ergibt.

---

---

---

- 2 Formuliere eine neue Überschrift für die Geschichte.

---

- 3 Erläutere, was es für dich bedeutet, „Verantwortung zu übernehmen“

---

---

---

- 4 Schreibe eine Geschichte, in der es um das Thema „Verantwortung“ geht.

---

---

---

---

---

---



## Gemeinsam sind wir stark

M 10

- 1** Spielt die folgenden drei Kooperationsspiele. Bestimmt für jedes Spiel einen neuen Spiel-leiter unter euch. Er spielt nicht mit, koordiniert aber die Gruppe.

**1. Stumm in einer Reihe aufstellen**

Die Mitglieder der Gruppe haben die Aufgabe, sich nach einer bestimmten, vorgegebenen Kategorie stumm in einer Reihe aufzustellen. Kategorien: Körpergröße, Haarlänge, Schuhgröße, Alter ...

**2. Eisbergspiel** (= „Reise nach Jerusalem“ andersherum)

Die gesamte Gruppe befindet sich auf einem Eisberg, der immer weiter schmilzt. Zu Beginn des Spiels gibt es so viele Stühle wie Mitspieler. Immer, wenn die Musik endet, müssen alle auf die Stühle, so, dass kein Körperteil den Boden berührt. Diese Position halten sie 3 Sekunden. Bei jedem Musikstopp werden nun Stühle entfernt. Die Teilnehmer aber bleiben alle dabei.

**3. Schokofluss**

Ein giftiger Fluss muss mithilfe schwimmender Holzbretter überquert werden. Am anderen Ufer wartet eine süße Überraschung. Zu ihr muss die Gruppe gelangen. Und nur die ganze Gruppe gemeinsam kann es schaffen. Ein Brett, das keinen Körperkontakt hat, wird weggenommen und ist verloren.

- 2** Reflektiert eure Erfahrungen während des Spiels.

- Was ist euch leichtgefallen?
- Was war schwierig?
- Was könnte man besser/anders machen?
- Welche Spielregeln sind wichtig?

- 3** Was steckt hinter dem Satz „Lieber gemeinsam statt einsam“? Erkläre den Ausspruch.

---

---

- 4** Erfindet ein Logo für die Gemeinschaft.

Unser Logo