

Editorial

Seit mehr als 15 Jahren kümmern wir vom Münchner Schülerbüro e.V. uns um die Fort- und Weiterbildung der Tutorinnen und Tutoren an den Münchner Schulen. Zum einen geschieht dies durch Seminare und Kongresse, in deren Rahmen jugendliche Referenten - meist ehemalige Tutorinnen und Tutoren - über ihre Erfahrungen referieren und wichtige Tipps und Tricks für die Arbeit an den Schulen weitergeben. Daneben wollen wir das in vielen Jahren gesammelte Wissen natürlich auch gerne in geschriebener Form weitergeben. In den Anfangsjahren noch als Kopiervorlage vorhanden, später als Ring-Buch und heute als gebundenes Buch: Die Arbeitshilfe für Tutoren war schon immer eine wichtige Handreichung für Tutorinnen und Tutoren an den Münchner Schulen. Wir wünschen viel Freude beim Lesen.

München, im Sommer 2011

Die Autorinnen und Autoren



Die Autoren des Buches bei einem Seminar in Ohlstadt: Viele hundert Arbeitsstunden ehrenamtlich tätiger Jugendlicher stecken in diesem Buch.

		Pädagogisches	028
		Führungsstile	034
		Feedback	037
		Gruppenphasen	040
		Rollen in Gruppen	046
		Mobbing	052
Inhaltsverzeichnis	Seite		
Impressum	002	Recht und Co.	056
Editorial	003	Aufsicht und Haftung	058
Das Münchner Schülerbüro e.V.	005	Veranstaltungen	066
		Sexuelle Beziehungen	068
Grundlagen der Tutorenarbeit	006	Jugendschutz	071
Was ist das Tutorensystem?	008		
Situation der Tuttees	009	Aktionen	072
Der perfekte Tutor	010	Projektmanagement	074
Rolle als Tutor	012	Finanzierung	082
		Aktionsideen	087
Organisation der Tutorenarbeit	014	Bastelideen	097
Tutorensysteme	016	Rezepte	108
Aktionen und Gruppenstunden	018		
Arbeitstreffen	019	Spiele	110
Betreuende Lehrkraft	020	Spielepädagogik	112
Internet als Organisationshilfe	020	Spiele	116
Tutorensprecher	020		
Tutorenseminar	021	Spiele	160
Die Vorstellung	022	Adressen	162
Wer ist wichtig?	025	Abkürzungsliste	163

Über das Münchner Schülerbüro e. V.

Wir machen Schule. Mit Seminaren, Projekten und Veranstaltungen unterstützen wir Schülerinnen und Schüler dabei, den Lebensraum Schule zu gestalten. Wir, das sind keine Erwachsenen oder bezahlte Mitarbeiter: Bei uns geben Jugendliche selbst den Ton an.

Jugendliche Referentinnen und Referenten vom Münchner Schülerbüro e. V. sind an den Schulen in München unterwegs, um Klassensprecher, Schülersprecher und Tutoren auszubilden. Daneben bieten wir aber auch Rhetorik-Seminare an. Ergänzt wird dieses Angebot durch Zeitzeugengespräche an Schulen, durch Handbücher sowie durch Veranstaltungen wie Schafkopfturniere oder den Schülerkongress "besser", der seit 2006 einmal im Jahr hunderte Schülerinnen und Schüler zusammenbringt.

Unterstützt wird das Münchner Schülerbüro e. V. vom Kreisjugendring München-Stadt, von Stiftungen und durch das Programm "Jugend in Aktion" der EU. Derzeit hat das Münchner Schülerbüro e. V. rund 500 Mitglieder.



Wissen - Austausch - Vernetzung. Gemeinsam erreicht man mehr. Das Münchner Schülerbüro e. V. setzt sich seit über zehn Jahren für die Schülerinnen und Schüler aus München und Umgebung ein.

1

Grundlagen der Tutorena





arbeit

Grundlagen der Tutorenarbeit

Einleitung

Irgendwann im September vor einigen Jahren. Es ist Herbst, und Du betrittst zum ersten Mal seit vier oder mehr Jahren ein **neues Schulgebäude**. Neue Gesichter, neue Lehrer, neue Fächer. Und Du mittendrin! Sicherlich kannst Du Dich noch daran erinnern, wie es war, von der Grundschule an die neue, weiterführende Schulart zu wechseln. Warst Du noch sechs Wochen vorher in der Gruppe der ältesten Schüler an der Grundschule, so fandest Du Dich plötzlich **als Jüngster** zwischen anderen wieder, denen Deine neue Schule schon sehr viel vertrauter war als Dir. Du warst aufgeregt, vieles war **neu und ungewohnt** und manchmal hast Du Dich auch etwas allein gelassen gefühlt. Gut, dass es da die **Tutoren** gab! Heute, ein paar Jahre später, willst Du auch Tutor werden und jüngeren Mitschülern den Einstieg an der neuen Schule erleichtern. **Zu diesem Entschluss wollen wir Dir sehr herzlich gratulieren.**

Das Tutorensystem

Was ist das Tutoren-System überhaupt? Zusammengefasst: Tutoren sind **ältere Schüler** einer Schule, die dafür ausgebildet wurden, **jüngeren Mitschülern** den **Einstieg** an der neuen Schule **zu erleichtern**. Sie helfen bei der **Orientierung**, sind **Ansprechpartner** bei Problemen und helfen bei der Lösung von **Konflikten**. Wie das System zur Betreuung genau ausgestaltet wird, ist von Schule zu Schule unterschiedlich. So kann es sich um ein **Klassensystem** handeln, bei dem eine Gruppe von Tutoren jeweils einer Klasse zugeteilt wird und sich über das Jahr hinweg um diese eine Klasse kümmert. Ferner gibt es das **Peer-to-Peer-System**, bei dem auf ein zu betreuendes Kind ein persönlicher Tutor kommt. Außerdem gibt es Gruppensysteme und als so genannte **Lerntutoren** eingesetzte Tutoren - eine ausführliche Darstellung der verschiedenen

Systeme und ihrer Vor- und Nachteile findet sich in diesem Buch im Kapitel „Organisatorisches“.

Die Situation für Deine Tuttees beim Wechsel auf die neue Schule: Eine neue Klasse, neue Gesichter, ein neues Gebäude, und: neue Lehrer. Für die Fünftklässler an Deiner Schule, die schon bald zu Deinen **Tuttees** (gleichzusetzen mit “von Dir zu betreuende Schüler”) werden, ist die Situation alles andere als gewohnt. Hatten sie es an der Grundschule in der Regel mit nur einem Lehrer zu tun, so sehen sie sich an der weiterführenden Schule auf einmal sehr viel **mehr Pädagogen** gegenüber. Statt einer zentralen Bezugsperson gibt es nur noch einen Klassenleiter, der noch nicht einmal ein Drittel der Unterrichtszeit mit der Klasse verbringt. Der **neue Tagesablauf** will organisiert, die neuen Anforderungen im Bereich von Prüfungen und Stoff bewältigt werden. Und hinzu kommt, dass sie sich inmitten einer ganz **neu zusammengestellten Klassengemeinschaft** wiederfinden. Wobei „Gemeinschaft“ wahrscheinlich noch zu hoch gegriffen ist - denn zu einer solchen musst Du als Tutor sie erst machen. Oder zumindest einen Beitrag dazu leisten.

**Neue Schule,
neue Gesichter.**



Neue Schule, viele neue Gesichter: Und alle müssen sich erst mal aneinander gewöhnen. Und mittendrin: Die Tutoren als Lotsen!

Der perfekte Tutor

Der perfekte Tutor: Theoretisch kann jeder Schüler Tutor werden - einige **wichtige Voraussetzungen** gibt es aber doch. Volljährigkeit kann nicht verlangt werden, eine solche Regelung würde angesichts der - bedingt durch die Schulzeitverkürzung - immer jünger werdenden Tutoren auch keinen Sinn ergeben. Hinzu kommt, dass man auch als Minderjähriger Aufgaben im Bereich der Aufsichtspflicht übertragen bekommen kann (siehe Kapitel „Recht“).

Voraussetzungen

Jünger als 14 Jahre sollte aber in der Regel kein Tutor sein - es muss ja auch ein gewisser **Altersunterschied** zwischen den Tuttees und Dir vorhanden sein, damit Du Dir auch den **nötigen Respekt** verschaffen kannst. Unter Gleichaltrigen ist das meist schwieriger. Nach oben hin ist



Musikalisches Talent ist sicherlich keine Grundvoraussetzung für das Tutorenamt - aber schaden kann es natürlich auch nicht, wenn der Tutor zusammen mit seinen Tuttees auch mal ein Lied singen kann!

in der Regel durch bevorstehende Abschlussprüfungen eine Grenze gesetzt - denn es empfiehlt sich **nicht, im letzten Schuljahr** noch als Tutor tätig zu sein. Allerdings gilt auch hier: keine Regel ohne Ausnahme - ein guter Tutor kann natürlich auch ein 13-jähriger oder eine Abiturientin sein. Eine weitere Voraussetzung ist **genügend Zeit** für

das Amt des Tutors. Bist Du schon in mehreren Sportvereinen, machst Musik und bist am Ende sogar noch Schülersprecher, so solltest Du Dir nicht noch die Aufgaben eines Tutors aufhalsen. Der **zeitliche Aufwand** ist nämlich nicht zu unterschätzen. So kommen zu regelmäßigen **Unternehmungen** mit Deinen Tuttees auch **Besprechungen** mit Deinen Mit-Tutoren, mit Lehrern sowie **Vorbereitungszeiten** für Aktionen und Projekte hinzu. All das braucht Zeit. Bist Du im Stress, so werden das Deine Tuttees merken - einer guten Beziehung zwischen Dir und der Klasse ist das natürlich nicht sehr zuträglich. Ein kleines Augenmerk wird Deine Schule bei der Auswahl der Tutoren auch auf **schulische Leistungen** legen. Weniger weil Notenkönige die besseren Tutoren sind, sondern vielmehr weil Schüler, die sowieso schon mit Versetzungssorgen zu kämpfen haben, nicht durch ein zusätzliches Ehrenamt in ihrem schulischen Erfolg beeinträchtigt werden sollen. Weiterhin sollte Dir als Tutor der **Umgang mit jüngeren Schülern** Freude bereiten bzw. zumindest sollte dies kein großes Problem darstellen. Nicht nur bei gemeinsamen Unternehmungen mit den Tuttees, sondern auch in den normalen Schulpausen wirst Du von ihnen angesprochen werden, Du wirst zum Ansprechpartner bei Problemen oder zum Mitspieler beim Fangen-Spielen. Wer sich für so etwas zu schade ist oder das Gespräch mit einem Tuttee vor den eigenen Klassenkameraden als „peinlich“ einordnen würde, ist im Job des Tutors nicht richtig aufgehoben. Zu diesem Punkt gehört vor allem auch, dass Du **wirkliches Interesse am Leben**, an den **Sorgen** und an den **Nöten Deiner Tuttees** haben - oder ein sehr guter Schauspieler sein solltest. **Verantwortungsbewusstsein und Organisationstalent** sind weitere Eigenschaften, die ein Tutor haben sollte. Natürlich sind diese bei jedem Men-

Zeitlicher Aufwand

Tutoren müssen keine Notenkönige sein, aber...

Echtes Interesse haben!

Wir wachsen mit unseren Aufgaben!

Rolle als Tutor: Lehrer, Schüler, Kumpel, Freund...

schen unterschiedlich stark ausgeprägt und können vor allem auch erlernt werden - aber eine **gewisse Grundlage** sollte schon vorhanden sein. Vor allem der **Wille und die Fähigkeit, Verantwortung zu übernehmen** und für das Wohlergehen anderer zu sorgen, sind elementare Grundlagen für jeden Tutor. Aber keine Angst: **Jeder wächst an seinen Aufgaben** und es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen. Ein gesunder **Sinn für Gerechtigkeit** und ein gewisses Maß an **Selbstbewusstsein** runden das Bild des perfekten Tutors ab.

Deine Rolle als Tutor: Du bist als Tutor **Lehrer, Schüler, Kumpel, Freund, Vertrauensperson und Unterstützer** in einem. Eine schwierige Aufgabe, auf die Du Dich gut vorbereiten solltest. Insbesondere gibt es zwischen Dir und einem Lehrer entscheidende Unterschiede. Der Lehrer hat als zentrales Beurteilungs- und Sanktionsinstrument die Noten, kann Verweise erteilen und hat eine einzigartige Machtposition im Klassenzimmer. Du hingegen als Tutor hast **kaum Sanktionsinstrumente** und benotest nicht. Du bist auch aufgrund Deines Alters „näher dran“ an Deinen Tuttees. Dieses „näher dran“-Sein führt auch dazu, dass die Tuttees zu Dir wesentlich **schneller Vertrauen** aufbauen



Auf dem Spielfeld hat jeder Spieler seine feste Position. Als Tutor musst Du jedoch Allround-Talent sein und auf vielen Ebenen spielen können.

werden, als es bei einem Verbindungslehrer oder dem Klassenleiter jemals passieren könnte. Deswegen wirst Du bei Problemen auch viel eher angesprochen werden als etwa die Eltern der Tuttees oder Lehrer. Deine Hilfe ist authentischer, Deine **Tipps** können **lebensnäher** sein als die von Erwachsenen - und Du kannst vor allem andere Lösungswege für Probleme finden, als es Lehrer vielleicht tun würden. Du bist der **große Freund**. Das macht Dich vor allem zu einem: Zu einem **großen Vorbild**. Sicher erinnerst Du Dich auch noch daran, wie es für Dich war, in der fünften Klasse zu den Größeren aufzuschauen. Vielleicht hast Du Dir auch damals bei einigen gedacht: „So möchte ich auch einmal werden - so cool“. Das klingt jetzt platt, aber in der Regel suchen sich Menschen nun einmal gerne Vorbilder, an denen sie sich orientieren. Und als Tutor wirst Du zum **Vorbild schlechthin**. Das bedeutet auch, dass Du Dich entsprechend verhalten musst - nur ein Beispiel von vielen ist, dass Du **niemals vor Deinen Tuttees Rauchen oder Alkohol konsumieren solltest** (siehe dazu auch den Punkt „Pädagogisches“ in diesem Buch).

Fürs Leben lernen, ins Leben investieren! Du wirst einiges investieren müssen, um ein guter Tutor zu werden: Zeit, Nerven, vielleicht auch den einen oder anderen Euro. Wichtig ist dabei, dass Du auch sehr viel zurück bekommen kannst: zum einen von Deinen Tuttees - und zwar **Lob, Anerkennung, Freundschaft, Wertschätzung** und **Spaß** bei gemeinsamen Unternehmungen. Zum anderen wirst Du während Deiner Zeit als Tutor auch sehr viel **persönlich dazu lernen, Erfahrungen sammeln** - und ein guter Zeugniseintrag für eine ehrenamtliche Tätigkeit mit Einsatz für die Gemeinschaft kommt auch bei einer Bewerbung sicher nicht schlecht an.

Tutor als Vertrauensperson

Tipps aus dem Leben

Vorbild sein: Große Verantwortung.

Auch Tutoren lernen viel...

2



Organisation der Tutorien

A close-up photograph of three people gathered around a smartphone. A man in the center, wearing sunglasses and a blue plaid shirt, is looking intently at the screen. To his left, a woman with long brown hair is smiling and looking towards the phone. To his right, another woman with blonde hair is partially visible, also looking at the device. The background is bright and out of focus, suggesting an outdoor setting. The image is framed by a solid orange border.

enarbeit

Organisation der Tutorenarbeit

Einführung

Mit den **richtigen Strukturen** kannst Du Dir viel Arbeit ersparen. **Tutorenarbeit ist Teamarbeit**, und da gibt es so Manches zu organisieren.

Verschiedene Tutorensysteme

Es gibt verschiedene Tutorensysteme: Tutoren gibt es an vielen Schulen, nur die Umsetzung kann sich durchaus unterscheiden. So gibt es (mindestens) drei verschiedene Arten, ein Tutorensystem grundsätzlich zu organisieren: das **Klassen-, das Gruppen- und das Peer-to-Peer-System**.

Vorteile des Klassensystems

Ein wichtiges System ist das Klassensystem: Hier ist ein **Tutorenteam** mit etwa 2-6 Tutoren für eine fünfte Klasse zuständig. Zu den Vorteilen dieses Systems zählen: Recht **festе Bezugspersonen** für die Tuttees; auch die Tutoren lernen die Tuttees schnell kennen; die Tutoren können die **Klassengemeinschaft gezielt stärken** und **Gruppenprozesse** besser **beobachten**; die Tuttee-Gruppe hat ein **festes Klassenzimmer**.



Oft gibt es an den Schulen bereits ein etabliertes Tutorensystem. Trotzdem ist es oft von Vorteil, sich mit den Vor- und Nachteilen der verschiedenen Systeme zu beschäftigen, um so Verbesserungsmöglichkeiten für das eigene System entdecken zu können.

Ein weiteres System ist das Gruppensystem: Hier ist es so, dass eines oder **mehrere Tutorenteams** (ebenfalls je etwa 2-6 Tutoren) quasi ein **freies (Aktions-, Projekt-) Angebot** für alle Fünftklässler **anbieten**. Die Tuttees können sich von Aktion zu Aktion selbst für ein Tutorenteam entscheiden. Hierbei können die **Vorteile** sein:

Gruppensystem

Die Tuttees **lernen auch Leute aus anderen fünften Klassen kennen**; die **Terminfindung** kann einfacher sein, sie muss sich nicht nach der Mehrheit in einer einzelnen Klasse richten; nicht jedes Tutorenteam macht viermal dasselbe in unterschiedlichen Klassen. Stattdessen bietet man nur einmal z.B. einen Spielenachmittag für alle interessierten Fünftklässler an. Es muss nur **einmal Material** angeschafft werden und den Fünftklässlern kann ein **breiter gefächertes Angebot** gemacht werden.

Vorteile Gruppensystem

Beim Peer-to-Peer-System ist es meistens so, dass eine **ganze ältere Klasse** (z.B. die 9c) als Tutoren für eine fünfte Klasse (z.B. die 5c) auftritt. Dabei ist **einem Tuttee** genau **ein persönlicher Tutor** zugeteilt. Das kann Folgendes mit sich bringen:

Peer-to-Peer-System

Der Tuttee hat einen **sehr persönlichen Ansprechpartner**; wirklich jeder Tuttee hat **einen Ansprechpartner, schüchterne Tuttees fallen nicht durchs Raster**. Eine fundierte Tutorenausbildung z.B. für einen gesamten Zehntklassjahrgang ist aber kaum möglich; durch den **engen Kontakt** sollten sich Tutor und Tuttee gut verstehen; das ist nicht selbstverständlich, unter Umständen muss man sich etwas ausdenken, wie die „Paare“ sich sinnvoll zusammen finden; für die Organisation von Ausflügen etc. ist die **Absprache mit vielen Tutoren nötig**.

Besonderheiten Peer-to-Peer-System

Welches System für Deine Schule?

Welches **Tutorensystem** das richtige für Dich und Deine Schule ist, lässt sich so **nicht pauschal entscheiden**. In der Regel wirst Du aber ohnehin auf ein bestehendes System an Deiner Schule treffen. An manchen Schulen werden die **Systeme auch kombiniert**: Am Anfang des Jahres, wo es um das Kennenlernen der eigenen Klasse geht, wird das Klassensystem durchgeführt. Später im Schuljahr, wenn ohnehin insgesamt weniger Aktionen laufen, wird zum Gruppensystem übergegangen. Dann kann auch mehr Austausch innerhalb der Jahrgangsstufe stattfinden.

Aktionen und Gruppen- stunden in der Schule

Aktionen und Gruppenstunden: Ähnlich unterschiedlich wie die Tutorensysteme wird oft auch die **grundsätzliche Arbeitsweise** der Tutoren gehandhabt, was Aktionen mit den Tuttees angeht. Einzelne, **größere Aktionen** oder Projekte im Jahresverlauf gibt es in so gut wie jedem Tutorensystem. Sie können oft nicht immer am selben Wochentag zur selben Zeit stattfinden, etwa weil das Eisstadion nur vormittags offen hat oder das Museum am Sonntag weniger kostet. Also ist für einzelne Aktionen und Projekte meist eine je **eigene Terminfindung** notwendig.

Die Tutorenstunde

An vielen Schulen bieten die Tutorenteams aber (zusätzlich) auch regelmäßige **Gruppen- bzw. Tutorenstunden** an, die oft **wöchentlich** stattfinden. Hier kommen dann z.B. immer mittwochs nach Schulschluss die Tutoren für eine oder zwei Schulstunden in die Klasse. Dann können **kleinere Aktionen** stattfinden, wie etwa Basteln. Es können Gruppenspiele gespielt werden; und es können z.B. auch Erlebnisse vom Wochenende besprochen werden, oder was die Klasse und die Tuttees allgemein im Moment so bewegt. Ob, wie häufig und wie lange Ihr als Tutorenteam solche regelmäßigen Tutorentreffen durchführt, ist

letztlich Euch überlassen. Oft bietet es sich an, am Anfang des Schuljahres mehr zu machen, um die **Klassengemeinschaft zu stärken**. Zum Ende des ersten Halbjahres oder zum Ende des Schuljahres hin kann man die Häufigkeit der Treffen auch reduzieren oder sie ganz weglassen. Schau einfach, wie die Lust im Tutorenteam und vor allem in der Klasse noch da ist.

Tutoren-Arbeitstreffen: Regelmäßige Treffen des Tutorenteam untereinander müssen sein. Empfehlenswert ist **ein großes Treffen pro Monat**, bei Bedarf natürlich auch häufiger. So ein Treffen kann in der Schule stattfinden, aber auch in entspannter Atmosphäre, z.B. im Biergarten. Wichtig ist aber, dass man auch arbeiten und sich unterhalten kann. Dann könnt ihr Euch **regelmäßig austauschen** über: **Terminfindung, Probleme mit der Klasse oder einzelnen Tuttees, die Planung von Aktionen, Erfahrungen, Problemlösungen** und noch vieles mehr. Am besten ist es, wenn Ihr jemanden bestimmt, der ein **kleines Protokoll** schreibt; sonst erinnert sich eine Woche später niemand mehr an Absprachen und Aufgaben.

Außerdem bietet es sich an, dass Du Dich mit Deinem Tutorenteam nach jeder Aktion (evtl. sogar nach jeder Tutoren-Gruppenstunde) kurz für zehn Minuten zusammensetzt und eine kurze **Feedbackrunde** abhältst. So gehen **Erfahrungen und Verbesserungsvorschläge** nicht einfach verloren.

Tutoren-Verbindungslehrer: Die Gemeinschaft aller Tutoren kann sich einen **Beratungslehrer** wählen. Grundsätzlich kann die Schulleitung den Tutoren nicht einfach jemanden vorsetzen. Dennoch gibt es an vielen Schulen schon **Tutoren-Verbindungslehrer**, die den Job seit ei-

Anzahl der Tutorentreffen



Regelmäßige Treffen der Tutoren einer Schule sind ein absolutes Muss!

Für Verbindlichkeit sorgen!

Auswertung

Tutoren-Verbindungslehrer

Kandidaten vor der Wahl ansprechen

nigen Schuljahren machen. Sprich die Kandidaten vor der Wahl an und rede mit ihnen über **Aufgaben und Herausforderungen**. Oft gibt es auch einen Verbindungslehrer für die Unterstufe. Vielleicht kommt Ihr mit ihm oder ihr ja ohnehin klar.

Vermittlerrolle

Er kann ein **wertvoller Draht ins Lehrerzimmer** und zum **Direktorat** sein. Er kann **pädagogische Tipps** geben; die Tutoren organisatorisch unterstützen; Aufsicht übernehmen und für **Kontinuität** über mehrere Jahre sorgen. Allerdings sollte er auch nicht alles managen (müssen), sondern **eher unterstützen und beraten**.

Das Internet als Organisationshilfe

Um sich abzusprechen, Termine zu finden und im Auge zu behalten, um zu kommunizieren und Projektplanung zu betreiben, hilft das **Internet**. Beispielsweise kannst Du einfach und kostenlos einen **E-Mail-Verteiler** für das Tutorenteam einrichten. Angebote wie **gemeinsame Online-Kalender** oder **Online-Textdokumente** bieten sich ebenfalls an. Darüber hinaus gibt es sogar inte-

grierte **Projektmanagementlösungen**, die zumindest mit grundlegenden Funktionen kostenlos sind. Dienste wie **Doodle.com** machen Terminfindungen in der Gruppe viel einfacher. Egal wofür sich das Tutorenteam entscheidet: Wichtig ist, dass alle im Team zuverlässig E-Mails bzw. Nachrichten lesen und sich auf dem Laufenden halten. Und das persönliche Arbeitstreffen ersetzt die digitale Kommunikation auch nicht.

Tutorensprecher

Tutorensprecher: Gerade als **Ansprechpartner für den Tutoren-Verbindungslehrer**, das **Direktorat**, **Sekretariat**, die **Eltern** oder die **Lehrerschaft** kann ein Team von Tutorensprechern sinnvoll sein. Am besten wählt jedes Tutorenteam aus seiner Mitte jemanden, der sich mit den Vertretern der anderen Teams koordiniert und für die Schulfamilie ansprechbar ist. Dabei sollte aber auf jeden Fall vermieden werden, dass der Tutorensprecher plötzlich der Depp für alles ist. Arbeit und Verantwortung sollten **auf**

alle Schultern verteilt werden. Er kann aber z.B. **Teamtreffen einberufen** und etwas den Überblick behalten. Vielleicht kann er ja auch Erfahrungen aus vergangenen Schuljahren weitergeben.

Tutorensseminar: Tutor sein ist ein schöner, aber sicher auch anspruchsvoller Job. Und wie für jeden Job braucht man auch fürs Tutorendasein im Idealfall eine **Qualifikation**. Hierfür eignet sich, neben diesem Handbuch, auch und gerade ein **mehrtägiges Tutorensseminar**. Ob unter der Woche oder am Wochenende hängt von der Schulleitung ab. Hier können erfahrenere Tutoren zusammen mit dem Tutoren-Verbindungslehrer ihre **Erfahrungen an neue Tutoren weitergeben**. Noch besser: man lädt sich zusätzlich **externe Referenten** (z.B. vom Münchner Schülerbüro e.V.) ein, die eine von vorne bis hinten durchgeplante **Tutorenschulung** durchführen. Findet das Tutorensseminar am Ende des Schuljahres statt, kann man für das kommende Schuljahr auch sehr gut einen **Jahresplan** erstellen, Aktionen planen, den Erstkontakt mit den Tuttees vorbereiten, die anderen Tutoren kennenlernen,

Arbeit auf vielen Schultern verteilen!

Qualifizierung von Tutoren

Externe Referenten geben neue Impulse auf einem Seminar



Diskussionen über den Jahresplan: Neben der Qualifizierung z.B. im rechtlichen Bereich bietet das Tutorensseminar viel Zeit für Diskussionen und eine ausführliche Jahresplanung.

Inhalte des Tutorenseminars

die Tutorensprecher wählen, **Spiele ausprobieren** und gemeinsam Spaß haben. Unter Umständen ergibt sich im Lauf des Jahres auch der **Bedarf nach einem erneuten Seminar** bzw. einer **Klausurtagung**, die dann auch eintägig sein kann.

Der erste Eindruck zählt!

Die Vorstellung als neues Tutorenteam: Der erste Eindruck zählt. Klingt abgedroschen, gilt aber sowohl für Tuttees als auch für deren Eltern. Eure Tuttees schätzen Euch bei Eurer **ersten Begegnung** ein. Demnach solltet Ihr zum einen **selbstbewusst und bestimmt**, zum anderen auf keinen Fall einschüchternd und zu erhaben wirken.

Immer wenn Ihr während der Unterrichtszeit eine Ankün-



Vorstellung vor der Klasse: Für den ersten Eindruck gibt's keine zweite Chance. Deshalb: Bereitet Euch gut auf das erste Zusammentreffen mit euren Tuttees und / oder deren Eltern vor!

Wichtig: Einverständnis der Lehrer

digung in der Klasse Eurer Tuttees macht, müsst Ihr erst Euren **Lehrer der betreffenden Stunde um Erlaubnis bitten** und dann den **Lehrer der Tuttees**.

Am besten beginnt Ihr die **erste Begegnung** mit Euren

Tuttees mit einer kurzen **persönlichen Vorstellung** von Euch, also Eurem **Namen**, Eurer **Jahrgangsstufe** und Eurem **Alter**. Ihr müsst davon ausgehen, dass Eure Tuttees nicht wissen, was Ihr als Tutoren macht. Deswegen ist es gut, ihnen einen **kurzen Überblick** über geplante (oder mögliche) Aktionen und Ausflüge zu geben. Hierbei solltet Ihr auch erwähnen, dass die Eltern der Tuttees vor Aktionen und Ausflügen einen **Informationszettel** mit Rücklaufabschnitt erhalten werden.

Solltet Ihr eine **regelmäßige Tutorenstunde** anbieten, erklärt kurz, was Ihr für diese geplant habt.

Außerdem ist es wichtig, dass Eure Tuttees wissen, dass sie mit **Fragen und Problemen** jederzeit zu Euch kommen können. Ihr müsst sie also über Eure **Rolle als Ansprechpartner** informieren. Erkundigt Euch am Ende der Vorstellung auf jeden Fall, ob Eure Tuttees noch Fragen haben.

An den meisten Schulen ist es üblich, dass sich die Tutoren den Eltern der Tuttees beim ersten **Elterninformationsabend** vorstellen. Damit die Eltern Euch ihre Kinder gerne und mit gutem Gewissen anvertrauen, ist es wichtig, dass Ihr bei der Vorstellung **kompetent und sympathisch** rüberkommt. Genauso wie bei Euren Tuttees solltet Ihr mit einer kurzen **persönlichen Vorstellung** beginnen. Natürlich interessiert auch die Eltern, was Ihr mit ihren Kindern geplant habt. Also auch hier: Ein **kurzer Überblick über Ausflüge und Aktionen** sowie gegebenenfalls Informationen zur **Tutorenstunde**. Wichtig ist, den Eltern mitzuteilen, dass sie vor jeder Aktion und jedem Ausflug einen **Informationszettel** erhalten werden. Meistens haben die Eltern der Tuttees am Ende der Vorstellung noch Fragen (häufig zur Aufsichtspflicht, ob ein Lehrer als Begleitperson bei den Ausflügen dabei ist oder ob das Tu-

Überblick geben!

Die Rolle des Tutors klarstellen

Tutoren und die Eltern der Tuttees

Einer spricht...

torenprogramm verpflichtend ist). Deswegen ist es sinnvoll, **im Voraus einen Tutor zu bestimmen**, der sich erkundigt, ob die Eltern noch Fragen haben und diese dann auch beantwortet. Es macht keinen guten Eindruck, wenn Ihr Fragen durcheinander beantwortet oder Euch gegenseitig ins Wort fallt.

Probieren geht über studieren!

Ihr solltet, bevor Ihr Euch Euren Tuttees bzw. deren Eltern vorstellt, absprechen, wer was sagt und **das Ganze einmal davor durchgehen**. Es ist zudem sinnvoll, wenn Ihr Euch bei diesen **Probelaufen** mit Tutoren einer anderen Klasse zusammen schließt und euch **gegenseitig Feedback** gebt.



Freundlich und sympathisch, gleichzeitig aber kompetent und seriös - so solltet Ihr als Tutoren beim Zusammentreffen mit den Eltern auftreten. Es empfiehlt sich, diese anspruchsvolle Aufgabe im Vorfeld gemeinsam vorzubereiten.

Wer ist wichtig?

In Deinem Tutorenalltag wirst Du immer wieder mit Personen in Kontakt treten müssen bzw. wollen. Im Folgenden findest du eine Liste mit den **wichtigsten Personen** und Infos dazu, warum sie so wichtig sind. Ein Tipp: Es bietet sich an, sich die „**Wichtigen**“ **warm zu halten!** Sie freuen sich – wie alle Menschen – über Blumen, Pralinen, selbstgebackene Plätzchen, einen Gruß auf dem Gang oder auch “nur” ein Lächeln.

Direktor: Alle Aktionen und Veranstaltungen müssen mit ihm oder seinem Stellvertreter **abgesprochen** werden, dafür ist es sehr hilfreich wenn er in Dich und Deine Fähigkeiten **Vertrauen** hat. Auch kann es sein, dass Du hin und wieder eine **Schulbefreiung** oder Ähnliches brauchst, dabei ist ein direkter Draht zum Direktor von Vorteil.

Lehrer: Das Wohlwollen der Lehrer ist für allerlei Aktionen nötig, deshalb solltest Du von Anfang an konsequent Vertrauen aufbauen. Stell Dich am **Anfang des Jahres bei den Lehrern vor** und gewinne ihr **Vertrauen**. Du bist nicht Tutor um Unterricht zu schwänzen, sondern weil Du den jüngeren Schülern helfen und das Schulklima verbessern willst.

Dein Klassenleiter: Er muss **immer informiert werden**, wenn Du wegen einer Tutoren-Aktion vom Unterricht fernbleiben musst. Um Dir Ärger zu ersparen, solltest Du das natürlich rechtzeitig tun. Du solltest auch keine Tutorentätigkeiten auf Stunden legen, in denen Du Klausuren oder sonstige angesagte Tests hast. In einem ausreichend großen Tutorenteam, das am besten aus Schülern aus verschiedenen Klassen besteht, kann man sich sicher so



Kommunikation ist alles - und oft genügt schon ein freundliches Lächeln auf dem Gang, um jemanden für sich zu gewinnen!

Wichtig: Bei den Lehrern vorstellen!

absprechen, dass ein einzelner Tutor auch mal (wegen Krankheit oder einer Schulaufgabe) bei einer Aktion ausfallen kann.

Der Klassenleiter Deiner Tuttees: Bei ihm solltest du Dich als **allerstes vorstellen** und ihn regelmäßig mit Informationen über die Tuttees und Aktionen mit ihnen informieren. Er kann auch nützlich sein, um Informationen an Tuttees weiterzuleiten.

Ansprechpartner bei rechtlichen Fragen

Der Unterstufen-Verbindungslehrer: Er sollte prinzipiell über alle Aktionen informiert sein, damit er bei Rückfragen Bescheid weiß. Auch ist er sehr nützlich, wenn es um **rechtliche Fragen** geht.

Der Tutoren-Verbindungslehrer: Er stellt die **Verbindung zwischen Euch und den Lehrern** dar. Grundsätzlich ist er Euer wichtigster Ansprechpartner wenn es Probleme gibt.

Eltern unterstützen

Elternbeirat: Den Elternbeirat auf Deiner Seite zu haben, ist immer von Vorteil. Zum einen hat er einen Sitz im **Schulforum** und kann so zusammen mit der SMV viel bewirken. Zum anderen verfügt er meist über **finanzielle Mittel**, die hilfreich sein können, wenn es um die Finanzierung von Aktionen geht. Manche Elternbeiräte finden engagierte Schüler unheimlich toll. **Dort solltest du Dir Unterstützung sichern.**

Der wahre Hausherr!

Hausmeister: Er ist der wahre Herr des Schulhauses, mit ihm solltest Du Dich immer gut stellen. Er kann Dir mit (fast) allem weiterhelfen, wenn er nur will. Er ist der erste Ansprechpartner wenn es um **technische Ausrüstung**

oder **Zugang** zu irgendwelchen **Räumen** in der Schule geht.

Sekretärin(nen): Auch zu ihnen solltest Du immer möglichst nett sein. Sie können Dir mit allerlei **Büroaus-rüstung** weiterhelfen oder auch mal mit der Möglichkeit, ein **Telefonat** zu führen.

Tuttee-Eltern: Die Eltern überlassen Dir ihre Kinder. Sie sind und bleiben **Erziehungsberechtigte**, die unmittelbare Verantwortung übernimmst aber Du. Um allen Tuttees die Teilnahme an Veranstaltungen zu ermöglichen, musst Du das **Vertrauen** möglichst aller Eltern gewinnen. Am besten stellst Du Dich und die Tutorenarbeit beim **Ein-führungselternabend** vor. Mehr dazu findest Du unter dem Punkt „Vorstellung“.

Die Eltern müssen ihren Kindern die Teilnahme an den Tutoren-Aktionen erlauben. Am besten schriftlich bei jeder Aktion oder am Jahresanfang für das ganze Jahr.

Schülersprecher/SMV: Sie vertreten die Meinung der Schüler und beteiligen sich aktiv am Schulalltag. Gib möglichst viele Informationen an sie weiter und mache möglichst viele **gemeinsame Aktionen** (z.B. Unterstufen-fasching). Wenn keine gemeinsamen Aktionen geplant sind, sprech Euch gut ab, um doppelte Arbeit zu vermeiden.



Ohne die Eltern geht nix: Tutoren müssen genauso wie Lehrer auf die Interessen und Wünsche der Eltern Rücksicht nehmen.

Auch an die SMV denken!

The background of the page is a blurred photograph. On the right side, there is a close-up of a person's dark hair. The rest of the image is out of focus, showing soft, indistinct shapes in shades of green and yellow. A large white number '3' is positioned in the upper left corner.

3

Pädagogisches



**Der Tutor:
Ein Chamäleon!**

Pädagogisches

Lehrer, Schüler, Kumpel, Freund, Vertrauensperson und Unterstützer - Du als Tutor bist vieles. Ein **Chamäleon**, das je nach Situation immer in das passende Kleid schlüpfen muss - das ist eine große **pädagogische Herausforderung** für Dich und Deine Mit-Tutoren.

**Vertrauen als
Grundlage**

Wichtigste Grundlage für Deine Arbeit mit der Klasse ist ein **gesundes Vertrauensverhältnis**. Dazu solltest Du Deine **Tuttees** unbedingt **ernst nehmen**. Getreu dem Motto „Es gibt keine blöden Fragen, sondern nur blöde Antworten“ solltest Du jede Frage und jedes Anliegen ernst nehmen und versuchen, **aufrichtig** Lösungen und Antworten zu suchen. Lächelst Du über Fragen hinweg oder machst Dich am Ende noch zusammen mit Deinen Mit-Tutoren darüber lustig, so bedeutet dies unter Umständen den Verlust der Vertrauensgrundlage zwischen Dir und Deinen Tuttees.

Kinder haben zudem ein **gutes Gespür für Wahrheit** und



Aufbruch zu fremden Sternen: Als Tutor stehst Du vor großen pädagogischen Herausforderungen! Beherzigst Du unsere Ratschläge in diesem Kapitel, ist das aber kein Problem. Und wenn es doch mal hakt: Keine Sorge, es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen!

Lüge. Bist Du nicht aufrichtig und lügst Deine Tuttees an, so werden sie es früher oder später merken.

Sei **fair** und **behandle alle gleich**. Es wird sich über das Jahr hinweg ergeben, dass Du ein paar Tuttees sympathischer findest als andere. Das ist normal, es gibt immer Menschen, mit denen man besser oder schlechter auskommt als mit anderen. Allerdings solltest Du vermeiden, dies öffentlich zur Schau zu stellen - beispielsweise, indem Du auf dem Pausenhof nur mit einer bestimmten Gruppe der Tuttees sprichst oder nur einige und nicht alle Tuttees auf dem Gang grüßt. **Du bist Tutor von allen Schülern der Klasse**, nicht nur von einigen wenigen. Es empfiehlt sich auch, gemeinsam mit den Mit-Tutoren regelmäßig das **eigene Handeln zu reflektieren**, um so Ungerechtigkeiten, Bevorzugungen usw. zu erkennen. Vor allem sollten **Lästereien zwischen Tuttees und Tutoren über andere Tuttees unbedingt vermieden werden!**

Sich Respekt verdienen und verschaffen: Während Deiner Arbeit als Tutor wirst Du immer wieder mit einer besonderen Herausforderung konfrontiert werden: nicht nur am Anfang stehst Du vor der Frage: „**Wie verschaffe ich mir Respekt?**“. Ein allgemeingültiges Rezept gibt es freilich nicht - wohl aber einige Hinweise, die es Dir erleichtern werden, Dich auch gegenüber von 30 unruhigen Fünftklässlern zu behaupten.

Später in diesem Handbuch werden Gruppenphasen und Führungsstile beschrieben. Im Hinblick auf die Gruppenphasen lässt sich allgemein feststellen, dass es einen grundlegenden Unterschied macht, an welchem **Zeitpunkt im Schuljahr** Du Dich mit Deiner Tuttee-Klasse befindest.



Manche Tuttees sind sympathischer als andere: Behandle trotzdem alle gleich und kümmere Dich um die ganze Klasse!

Respekt, Alter!

Der Zeitpunkt machts!



Alleine auf weiter Flur: Besonders zu Beginn Eurer Tutorentätigkeit ist es wichtig, als Team zu agieren und gemeinsam konsequent aufzutreten - Ihr werdet es Euch danken, wenn eure Tuttees zum Ende des Schuljahres immer "handzahmer" werden!

Der richtige Beginn

Während Deine Tuttees Dich **zu Beginn des Jahres** eher „**austesten**“ werden - d.h. sie schauen, wo **Grenzen** sind, ob sie diese überschreiten können und welche Reaktion von Seiten der Tutoren kommt - wird sich dies zum Ende des Jahres ändern, weil sie ja die Grenzen bereits zu Beginn ausgetestet haben. Wichtig ist also der **richtige Beginn** - unter Umständen muss man hier strenger reagieren als man eigentlich möchte.

Konsequent sein!

Weiter ist es wichtig, **konsequent** zu sein. Sprichst Du **An drohung von Strafen** aus, so musst Du diese im Zweifel auch **anwenden**. Du darfst als Tutor keine Verweise geben und solltest auch nicht versuchen, den Kindern dies vorzuspielen (s. Punkt „Ehrlichkeit“ weiter oben). **Sanktionen** können deshalb z.B. der **Ausschluss** von der **nächsten Tutorenveranstaltung** sein oder bei einem Ausflug die Vorgabe, dass sich die Aufmüpfigen stets neben den Tutoren bewegen müssen. Strafarbeiten oder ähnliches empfehlen sich nicht.

Für Ruhe sorgen: Macht **eine Ansage für alle**, nicht viele für wenige. Das bedeutet konkret es zu vermeiden, etliche Einzelgespräche mit den Tuttees anzufangen, wenn Ihr vor der Klasse steht. Besser ist es, wenn Ihr erst für Ruhe sorgt und im Anschluss daran allen die Informationen gebt (z.B. Infos über den Ablauf eines Ausfluges).

Sprecht laut und deutlich, schreit aber nicht. Vermeidet es, Euch gegenseitig zu stören - dies kann z.B. passieren, wenn sich ein Tutor mitten im Pulk der Tuttees befindet und mit ihnen Faxen macht, während vor der Klasse das restliche Team verzweifelt versucht, für Ruhe zu sorgen.

Störungen haben immer Vorrang, zumindest wenn sonst ein ordnungsgemäßer Ablauf verhindert würde. So sollten z.B. offensichtlich traurige oder verunsicherte Tuttees mit einem Tutor nach draußen gehen, bevor ihr mit dem Programm fortfahren könnt.

Wird die Gruppe nicht leiser, kannst Du versuchen, mit einem Gegenstand oder der Türe ein **lautes Signal** für den bevorstehenden Beginn zu setzen. Sollte die Gruppe trotz wiederholter Aufforderung nicht Ruhe geben, so empfiehlt es sich, eine **Ansage in folgendem Stil** zu machen: Du und Deine Mit-Tutoren schenkt den Tuttees gewissermaßen Zeit. **Ihr opfert Eure Freizeit** - oder z.T. auch Unterrichtszeit - für Eure jüngeren Mitschüler. Ihr macht die Aktionen für die Tuttees, nicht für Euch selbst. Im Zweifel kannst Du auch damit **drohen**, dass bei wiederholter starker Ablehnung eben **keine Tutoren-Aktionen mehr stattfinden** können.



Eine Ansage für alle, statt viele für einzelne: Eine wichtige Grundregel für Tutoren!

Den Beginn signalisieren

**Ohne Kooperation:
Keine weitere Aktionen!**

Drei Klassiker

Was ist Dein Führungsstil?

Führungsstile

Der Sozialpsychologe Kurt Lewin hat ein Schema entworfen, das **drei klassische Führungsstile** umfasst: den **autoritären**, den **demokratischen** und den **laissez-faire-Führungsstil**. Dieses Schema ist ein theoretisches Modell und muss auch so verstanden werden. Das heißt, dass es sich bei allen drei hier beschriebenen Führungsstilen um sehr zugespitzt formulierte Typen handelt, die so in der Realität nie in Reinform auftreten. Der Nutzen für Dich als Tutor besteht daher darin, dass Du Deinen **persönlichen, individuellen Führungsstil** finden kannst – dieser wird in der Regel irgendwo zwischen den drei Extremen liegen. Zudem gibt es gewisse Situationen im Tutorenleben, die mal mehr den einen und mal mehr einen anderen Führungsstil verlangen. Weitere Informationen findest Du auch unter dem Punkt „Gruppenphasen“.

Der autoritäre Führungsstil

Der Leiter der Gruppe tritt hier – meistens indirekt – eher



Zähneputzen, Abmarsch! Der autoritäre Führungsstil findet sich auch bei strengen Familienvätern, die ihren Kindern klare Ansagen machen. Der Gruppenleiter lobt, tadelt und stellt Forderungen.

autoritär auf, vielleicht auch ein wenig patriarchalisch, also wie ein gerechter, aber strenger Familienvater. Er gibt **deutlich eine Linie vor**, erteilt auch mal „**Befehle**“ oder „**Kommandos**“. In welche Richtung die Gruppe grundsätzlich geht und welche kleineren und größeren Aktivitäten dabei stattfinden, bestimmt er – und gibt sie oft auch relativ spontan bekannt. Dadurch hat der autoritäre Leiter auch eine **große Verantwortung**. Er hat die Kompetenz zu loben oder zu tadeln und macht davon auch Gebrauch. Auf extreme, direkte Autorität wie etwa Drohungen kann der Leiter in der Regel verzichten. Die Gruppenmitglieder sind **auf den Leiter fixiert** und haben relativ wenig Kontakt zueinander. Es gibt unter Umständen ein **starkes Konkurrenz- und Leistungsdenken**.

Der demokratische Führungsstil

Hier ist es in der Regel so, dass das Gesamtziel sowie einzelne Aktivitäten der Gruppe **von allen (mit)bestimmt** werden und alle ein Gesamtbild und –ziel vor Augen haben. Wenn etwas bestimmt werden muss, wird es in der Gruppe **ausdiskutiert**. Der Leiter regt hierzu aktiv an. Es dominiert Team- gegenüber Einzelarbeit; wer was mit wem macht, verantwortet die Gruppe selbst. Der Leiter behält zwar den Überblick und arbeitet deshalb weniger mit als „normale“ Gruppenmitglieder, sieht sich aber eher als Erster unter Gleichen.

Der laissez-faire-Führungsstil (sprich: „lässe-fer“)

Der Begriff „laissez-faire“ kommt aus dem Französischen und bedeutet so viel wie „**machen lassen**“, im übertragenen Sinn auch „sich selbst überlassen“. Hierbei erfolgen durch den Leiter nur **minimale Vorgaben**, geschweige denn konkrete Kommandos. Sofern Aktivitäten von der

Der autoritäre Führungsstil



Wenn alle gemeinsam bestimmen, dann ist das Demokratie - der demokratische Führungsstil steht für Mitbestimmung in der Gruppe.

Der laissez-faire Führungsstil

Gruppe nicht ohnehin selbst gewählt werden, bietet der Leiter **lediglich Aktivitäten**, sowie bei Bedarf Informationen und Hilfe an. Was am Ende herauskommt ist relativ egal, wird in der Regel weder durch ein Feedback nachbetrachtet noch bewertet. Der Leiter wird zumeist nur aktiv, wenn er von der Gruppe oder Einzelnen gebraucht wird – sonst eher nicht. **Die Gruppe** und **einzelne Gruppenmitglieder** sind mehr oder weniger **auf sich allein gestellt**. Kooperation unter Gruppenmitgliedern kommt mehr zufällig zustande. Gibt es Konflikte, hält sich der Leiter auch hier eher heraus.



Ist die Gruppe auf sich allein gestellt - ohne große Einmischung durch den Gruppenleiter - so spricht man vom "laissez-faire"-Führungsstil. Er zeichnet sich durch minimale Eingriffe des Gruppenleiters aus und lässt geschehen.

Feedback

Jeder, der sich engagiert, muss grundlegende **Feedbackregeln** kennen. Im Grunde sind sie **Gesprächsregeln** für so gut wie jedes **Teamgespräch**. Feedbackregeln erleichtern es, dass sich Menschen verstehen, wenn sie miteinander sprechen. Das ist bei Weitem nicht selbstverständlich – Missverständnisse sind im Alltag ja eher die Regel als die Ausnahme.

Nützlich sind diese Regeln also etwa in der **regelmäßigen Teambesprechung** der Tutoren, aber auch genauso bei einem **Vermittlungsgespräch** mit Euch und zwei Tuttees, die eine Meinungsverschiedenheit austragen wollen.

Feedback ist freiwillig. Wenn jemand kein Feedback bekommen will, wird ihm auch keines aufgezwungen. Genauso wird niemand gezwungen, Feedback zu geben.

Ich-Botschaften senden: Ob man es glaubt oder nicht: Es macht einen großen Unterschied, ob man sagt: „Der Vortrag war gut“, oder aber: „Ich fand Deinen Vortrag gut“. Auch wenn die Kritik negativ ausfällt: Das „Ich“ trägt dem Umstand Rechnung, dass es nie nur eine „richtige“ Meinung über eine Sache gibt. Fünf Menschen werden über ein und denselben Vortrag fünf verschiedene Meinungen haben. Zudem fühlt sich der Feedback-Nehmer durch eine Ich-Botschaft immer weniger angegriffen als durch eine „absolute“ Aussage.

Konstruktive Kritik: Biete immer einen Ausblick – wie könnte es weitergehen? – egal ob Dein Urteil gut oder schlecht ausfällt.

Warum Feedback?

Wie Feedback geben?

Ich-Botschaften

Sei konstruktiv!

Beobachtung, Wirkung und Wunsch

Beobachtung – Wirkung – Wunsch: Wenn Du dieses Schema einhältst, wird Deine Kritik automatisch konstruktiv. Denn der ideale Feedback-Satz (hier beispielsweise zu einem Vortrag) entspricht folgendem Schema: „Ich habe beobachtet, dass Du Deine Notizen kaum gebraucht hast. Dadurch hast Du auf mich sehr sicher gewirkt. Mein Wunsch wäre, dass Du das beibehältst und beim nächsten Mal vielleicht sogar die Notizen weglässt, da Du sie ohnehin nicht brauchst.“ Genauso bei negativem Feedback: „Ich habe beobachtet, dass Du an Deinen Haaren herumgespielt hast. Das hat auf mich eher unsicher gewirkt. Mein Wunsch für die Zukunft wäre, dass Du beim nächsten Mal vielleicht einen Stift in die Hand nimmst, damit Deine Hände etwas zu tun haben.“

Positives zum Schluss!

Mit Positivem enden: Auch wenn Du etwas oder jemanden kritisierst – ein kleiner Aspekt war sicher doch positiv. Erwähnst Du diesen Aspekt, wird Dein Gegenüber die Kritik viel eher annehmen.



Meinungen sind immer subjektiv und über Geschmack lässt sich trefflich streiten - wichtig ist, dass man stets im Gespräch bleibt. Feedback bleibt aber unkommentiert und sollte nicht zu Diskussionen zwischen Feedback-Geber und -Empfänger führen!

Feedback annehmen: Das ist eine Regel für den Feedback-Nehmer. Für sie gibt es mehrere Gründe: Erstens trägt sie der zweiten Regel Rechnung. Da jeder Dir seine persönliche Meinung sagt, kannst Du nicht sagen: „Das ist falsch!“, denn Meinungen können weder richtig noch falsch sein. Zweitens ist es ein **Service für Dich**, dass Dir jemand Feedback gibt – also **nimm es an und lass es unkommentiert**. Und Drittens: Falls Du ein Feedback vollkommen unangemessen findest – dann lass es einfach ins eine Ohr rein und aus dem anderen wieder raus gehen, aber auch hier ohne Kommentar. Und falls Du eine Rückfrage an den Feedback-Geber hast, dann stelle sie am Besten im Vier-Augen-Gespräch am Gang und nicht vor versammelter Mannschaft.

Diese Feedback-Regeln klappen oft nicht sofort und **erfordern etwas Training**, das sich aber lohnt. Außerdem muss sich niemand sklavisch daran halten. Sie geben aber eine gute Richtlinie vor, wie ein faires Gespräch, in dem auch Kritik vorkommen kann, verlaufen sollte.

Motivation durch Feedback



Feedback lässt sich auch schriftlich dokumentieren - die hier vorgestellten Regeln gelten aber mündlich genauso wie in geschriebener Form!

Gruppen, die entstehen

Gruppenphasen

Wer kennt das nicht: Man kommt neu in eine Klasse, in einen Sportverein oder ins Ferienlager und überall gibt es **kleine Grüppchen**, die sich bereits kennen, aber auch Personen, die alleine dastehen. Ein Jahr, einen Monat oder eine Woche später hat sich die **ganze Gruppe gewandelt**. Neue Freundschaften wurden geschlossen, man hat gemeinsam viele lustige, aber auch schwierige Situationen durchgestanden und kennt die Ticks und Macken der Anderen.

Alle Gruppen sind gleich!

In (nahezu) jeder Gruppe kann man den Zeitraum, in dem die Gruppenmitglieder beisammen sind, in so genannte „**Gruppenphasen**“ unterteilen. Auch Deine Tutorenklasse kann in diesem Sinne eine Gruppe sein, die etwa in der **Dauer des Schuljahres** Gruppenphasen durchläuft. Allerdings lassen sich diese Phasen nur in der Theorie klar voneinander abgrenzen; in der Praxis „verschwimmen“ die Phasen oft ineinander oder einzelne werden ganz übersprungen. Manche Phasen können auch mehrfach durchlaufen werden. Die folgende Auflistung soll Dir einen **groben Überblick** verschaffen und dabei helfen, auf bestimmte gruppensdynamische Prozesse richtig einzugehen.

Orientierungsphase

Zu Beginn steht die **Orientierungsphase**, in welcher sich die einzelnen Mitglieder noch sehr stark als „**Einzelkämpfer**“ sehen. Jeder beobachtet die Anderen und klärt dabei für sich ab, was er in die Gruppe investieren, welche Rolle er einnehmen und wie er von der Gruppe profitieren kann und will. Die Gruppenmitglieder haben untereinander und an den Gruppenleiter **viele Fragen** und so findet ein **gegenseitiges „Abtasten“** statt, bei dem sich die einzelnen

Personen oftmals noch **unsicher, zurückhaltend und vorsichtig** verhalten.

Am Ende dieser ersten Phase können die Meisten schon Fragen wie “Wo stehe ich, wo stehen die anderen in der Gruppe?” und “Wer sind die wichtigen Personen um mich herum?” beantworten.

Deine Tuttees sind am Anfang wahrscheinlich noch eher **schüchtern**, das heißt, dass Du nur recht **wenig Eigeninitiative** von der Klasse **erwarten kannst**.

Am besten ist es also, wenn Du Deinen Tuttees einen **festen Rahmen** bietest, also das Programm festlegst und Spiele auswählst. Mit der Zeit kannst Du auch zwei, drei Spiele zur Wahl stellen, wichtig ist aber, dass bei den Spielen und Aktionen keine einzelnen Tuttees im Mittelpunkt stehen.

Außerdem **probieren** Deine **Tuttees aus**, wie weit sie bei Dir gehen können, was Du duldest und wo sie an **Grenzen stoßen**. **Bestimmtes und selbstbewusstes Auftreten** ist also gerade am Anfang **sehr wichtig**.

Im Großen und Ganzen solltest Du und Deine Tutorenkollegen Euch am **autoritären Führungsstil orientieren**.

Nachdem sich die Gruppenmitglieder nun kennengelernt haben, kann es bereits zu **einzelnen Auseinandersetzungen** kommen. Dies geschieht in der **Machtkampfphase**. Aber keine Angst: Der Name klingt schlimmer als es dann letztendlich zugeht.

Aus ersten **kleineren**, aber auch **größeren Reibereien** zwischen den einzelnen Gruppenmitgliedern gehen “Sieger” und “Besiegte” hervor. Somit bildet sich eine **Hierarchie** und jeder findet allmählich **seine Rolle**.



Vorsichtige und unsichere Tuttees: Gerade zu Beginn der Orientierungsphase solltest Du ihnen einen klaren Rahmen und damit Halt geben.

**Am Anfang:
Autoritär orientieren!**

Die Machtkampfphase

Rollenfindung ermöglichen!

Wenn es also nach den ersten paar Wochen etwas unruhiger um Eure Tuttee-Klasse wird und die ersten Konflikte entstehen, solltet Ihr **nicht bei jeder Banalität einschreiten**. Es ist wichtig, dass Ihr den "Kleinen" den **Raum** für Streitereien und somit **für die Rollenfindung** lasst, den sie brauchen.

Natürlich müsst Ihr darauf achten, dass die **Situationen nicht eskalieren**, allerdings sind diese Auseinandersetzungen essentiell für das weitere Bestehen der Gruppe. Ihr könnt den Tuttees quasi einen geschützten Raum bieten, in dem sie fair ihre Konflikte austragen können.

Ein **Gleichgewicht** zwischen **autoritärem** und **demokratischem** Führungsstil ist also sinnvoll.

Vertrautheitsphase

Nachdem nun die Machtverhältnisse in der Gruppe weitgehend geklärt sind, festigen sich die verschiedenen Rollen und Verbindungen in der **Vertrautheits- und Intimitätsphase** immer mehr.

Dabei entsteht ein starkes **"Wir-Gefühl"**, wodurch sich die Gruppe deutlich **von anderen Gruppen abgrenzt** (typischer Satz: „Wir sind die 5b und wollen mit denen aus der 5c nichts zu tun haben“).

Dabei **intensivieren sich die Beziehungen** zwischen den Einzelnen und bei den Gruppenmitgliedern entsteht ein Zugehörigkeitsgefühl zur Gruppe.

Wenn sich die Klassengemeinschaft Eurer Tuttee-Klasse entwickelt und gestärkt hat, könnt Ihr die **Zügel etwas lockerer lassen** und das Verhältnis zu den Tuttees mehr auf die „großer Freund“-Ebene verlagern. Da die Fünftklässler sich und auch Euch inzwischen gut kennen, sind **demokratische Diskussionen und Entscheidungen** in der Gruppe möglich. Ihr könnt nun z.B. Vorschläge für Aus-

flüge von Euren Tuttees sammeln, in der Gruppe darüber diskutieren und anschließend über die verschiedenen Möglichkeiten abstimmen. Dabei solltet Ihr darauf achten, die **Selbstständigkeit der Tuttees zu fördern** und Diskussionen zu leiten, nicht aber zu bestimmen. Ihr fahrt also Eure eigene Aktivität etwas zurück und überlasst so Euren Tuttees mehr Raum und Verantwortung. Ihr handelt also im besten Fall nach dem Prinzip des demokratischen Führungsstils. Obacht, siehe oben: **Gemeinsame Aktionen mit anderen Klassen bringen in dieser Phase oft nichts.**

Die nächste erkennbare Phase ist die **Differenzierungsphase**. Es besteht weiterhin ein starkes Wir-Gefühl und der Zusammenhalt in der Gruppe ist groß. Auch gibt es in der Regel **wenig Machtprobleme** und Konflikte. Aufgrund der **gefestigten Gruppengemeinschaft** ist die Gruppe nun aber in der Lage, sich nach außen hin zu öffnen, wodurch die **Zusammenarbeit mit anderen Gruppen** möglich wird.

Wenn Ihr merkt, dass Eure Tuttees immer mehr mit Schülern aus anderen Klassen interagieren, könnt Ihr **klassenübergreifende Aktionen** (wie z.B. eine gemeinsame Lesenacht in der Schule) starten. Wichtig ist dabei, dass Ihr nicht zu viele Vorgaben macht und eher die Rolle als Berater einnehmt. Die **Gruppe** ist nämlich **sehr selbständig** und nun in der besten Lage, (organisatorische) Dinge auch selbst in die Hand zu nehmen. Gerade für größere Projekte ist die Differenzierungsphase die „goldene Zeit“. Orientieren könnt Ihr Euch nun am laissez-faire-Führungsstil.



Die Gruppe wächst zusammen in der Vertrautheitsphase und grenzt sich gegenüber anderen Gruppen ab - als Gruppenleiter solltest Du diesen Prozess unterstützen.

**klassenübergreifende
Aktionen werden
möglich**

Auflösungsphase

Die letzte Phase wird **Auflösungsphase** genannt. Sie stellt den **Abschluss des Zeitraums**, in dem die Gruppe zusammen ist, dar. Oftmals reflektiert die Gruppe Vergangenes und **schwelgt in Erinnerungen** an die vergangenen Phasen. Allerdings ist es auch möglich, dass die **Bereitschaft zum gemeinsamen Handeln nachlässt** und eine leicht negative Haltung der Einzelnen gegenüber der Gruppe entsteht. Unter Umständen sind die Gruppenmitglieder nach einer solchen Zeit des intensiven Zusammenseins voneinander genervt. Das ist aber vollkommen normal. Vielleicht kennst Du das Gefühl: Ende Juli ist es ganz gut, die anderen mal für sechs Wochen nicht mehr jeden Tag zu sehen. Am Ende der Sommerferien freut man sich dann aber doch wieder auf seine Klasse.

Gegen Ende des Schuljahres kann es passieren, dass Eure Tuttees langsam genug voneinander haben und sich durchaus auf die sechswöchige Pause freuen. Um dem Tu-



Spätestens wenn niemand mehr an den angebotenen Tutoren-Gruppenstunden teilnimmt, solltest Du als Tutor merken, dass die Auflösungsphase begonnen hat.

torenjahr einen schönen Abschluss zu geben, ist es nun wichtig, dass Ihr die Sache nicht einfach auslaufen lasst, sondern noch einmal **eine abrundende Aktion plant**. Es ist möglich, dass die Eigeninitiative Eurer Tuttees abnimmt und Ihr so konkretere Vorschläge und Angaben machen müsst. Dabei bewegt Ihr Euch also wieder in die **Richtung des autoritären Führungsstils**. Fasst Euch also ein Herz und organisiert z.B. ein **gemeinsames Abschlussgrillen**. Das bildet dann nicht nur einen Abschluss für Eure Tuttees. Auch Ihr könnt Euch nochmal in einem schönen Rahmen von den Tuttees verabschieden und sie von Euch.

**Gemeinsame
Abschlussaktion planen!**

Und zu guter letzt – und nur falls es Dir noch nicht aufgefallen sein sollte: Auch Du und Dein Tutorenteam bilden eine Gruppe. Und auch Ihr seid wohl nicht gegen die Vor- und Nachteile der verschiedenen Gruppenphasen gefeit. Seid Euch also ihrer im Klaren – und macht das Grillen am Schuljahresende auch zu Eurem, bewussten Abschluss.

**Bewusster
Abschluss und
Abschied**

Rollen erleichtern das Zusammenleben

Rollen in der Gruppe

Wir alle spielen Theater - Wie schon der Soziologe Erving Goffman wusste, ist unser gesamtes soziales Leben davon geprägt, dass wir in **bestimmte Rollen schlüpfen**. Beispielsweise ist es Dir sicher nicht unbekannt, dass Du, je nach Umfeld, mal als Schüler auftrittst, mal als Sohn oder Tochter, mal als Bruder oder Schwester, mal als Fan einer Rockband oder Kunde im Supermarkt. Das heißt nicht, dass wir jemandem etwas vorspielen. Es ist vielmehr vollkommen normal, dass man sich in **verschiedenen Lebenssituationen** unterschiedlich verhält. Und die sozialen Rollen kommen uns auch entgegen: Im Supermarkt erwarten wir, dass sich der Kassierer wie ein Kassierer benimmt und nicht wie ein Rockstar. Das erleichtert unser aller Zusammenleben.

Rollen – zugeschrieben und angenommen: Wie aber kommen solche Rollen zustande? Grob gesagt liegt hier immer ein zweiseitiger Prozess vor. Denn einerseits wird



Das Rollenspiel im Leben ist (k)ein Glücksspiel: Denn wir wissen genau, welche Erwartungen wir an welche Inhaber von Rollen haben.

eine Rolle immer vom **Umfeld zugeschrieben**. In meinen Augen ist der Kassierer in erster Linie – ein Kassierer. Andererseits ist ihm das auch selber bewusst, und er wird in der Regel auch – schon allein der Bequemlichkeit halber – im Job diese Rolle annehmen und nach ihr handeln. Dabei ist es – wie beim Henne-Ei-Problem – müßig zu fragen, was zuerst da war: Die Zuschreibung der Rolle von außen oder die Annahme der Rolle durch die Person. Diese Frage ist nicht sinnvoll zu beantworten. Als analytischer Gedanke kann sie aber wertvoll sein.

Rollen – in der Klasse: Woraus ergibt sich nun die Bedeutung dieser Betrachtungsweise für die Tutorenarbeit? In jeder Klasse nimmt praktisch jeder Schüler eine bestimmte Rolle ein – meistens sogar mehrere, vielleicht auch gleichzeitig. Wie im normalen Leben: Jemand „spielt“ eher den Macho, ist gleichzeitig aber auch ein guter Zuhörer. In der Klasse gibt es eine ganze Reihe von Rollen, die Schüler einnehmen können. Viele davon sind auf den ersten Blick mit Problemen behaftet, wie etwa der „**Besserwisser**“ oder der „**Klassenclown**“. Wichtig ist aber, dass es pädagogische Herangehensweisen gibt, mit denen man als Tutor mit all diesen Rollen fertig werden kann. Denn **in jeder Rolle steckt auch etwas Positives**, man muss es nur finden.

Aber Obacht! Die nachfolgende Aufzählung soll eines ganz bestimmt nicht: Nämlich Deinen Kopf in ein Apothekerschränkchen mit ganz vielen Schubladen verwandeln, in das jeder Tuttee fein säuberlich hineinpasst. Denn, und so steht es auch oben: **Jeder kann auch leicht in eine Rolle hineingedrängt werden**, auch von Tutoren. Dann ist es schwierig (und sei es nur für Deinen Kopf), ihn oder



Wie auf dem Fußballplatz gibt es auch in Deiner Tutorenklasse Defensivspiele und Spieler im Angriff!

Obacht!
Niemanden in Rollen hinein drängen.

Rollen verändern sich

sie da wieder heraus zu holen. Und denk daran: Niemand ist **ständig und ausschließlich** der **Klassenc clown**. **Rollen überschneiden und ändern** sich! Bevor Du also in zu schematisches Denken verfällst, vergiss lieber, was Du gleich über Rollen in der Klasse liest.

Mit welchen Rollen kann ich es als Tutor zu tun bekommen? Und wie kann ich damit umgehen?

Der Anführer ist offen- siv und kann Aufgaben übernehmen

Der Anführer: In so gut wie jeder Gruppe, die in etwa so groß ist wie eine Klasse, gibt es Menschen, die eher den Ton und die Richtung angeben, und solche, die eher passiv sind und folgen. Der Anführer **prescht oft vorneweg**. Das kannst Du als Tutor auch für Dich nutzen: Sieh ihn nicht als Konkurrenz, sondern **übertrage ihm Verantwortung und Aufgaben**. Er wird diese mit großem Elan angehen und dabei fast automatisch andere mitreißen.



Mache Dir den Anführer zu Nutze und übertrage ihm einzelne Aufgaben. Er wird die anderen Gruppenmitglieder mitreißen!

Der Aggressive: Grundsätzlich: Es gibt immer einen Grund für Aggression. Versuche herauszufinden, was dahinter steckt. Frage ihn oder sie: „Was macht Dich so wütend?“ Vielleicht lässt sich das **Problem so an der Wurzel packen**. Außerdem kannst Du als Tutor seine positiven Verhaltensweisen loben und stärken. „Stört“ jemand zum ersten Mal, kann man auch versuchen, das zunächst zu ignorieren. Auf jeden Fall solltest Du sachlich und ruhig bleiben.

Der Aggressive

Das Opfer. Ein schwieriger Fall. Geht es um regelrechtes Mobbing, lies am Besten im entsprechenden Kapitel in diesem Buch nach. Aus Rollensicht ist Folgendes wichtig: Unter Umständen hat sich das Opfer mit seiner Rolle arrangiert. Überspitzt formuliert: lieber werde ich in der Klasse als Opfer wahrgenommen, als dass ich überhaupt nicht beachtet werde. Hier kommt Dir Deine **Vorbildfunktion als Tutor** zugute: Wenn die Klasse merkt, dass Du ihn **positiv annimmst**, Dich mit ihm abgibst, dann werden die Mitschüler merken, dass das „Opfer“ gar nicht so doof ist wie alle dachten. Geht das Problem ungebremst weiter, kann man es auch **gezielt in der ganzen Klasse ansprechen**. Hole Dir aber frühzeitig **Hilfe von Lehrern**.

Rechzeitig Hilfe holen!

Der Besserwisser. Eine Möglichkeit: Sein tatsächlich vorhandenes Wissen nutzen und ihn unter Umständen alleine **etwas erarbeiten lassen**. Eine andere Möglichkeit: Nachfragen, ob seine Behauptungen tatsächlich zutreffen, ob er es also tatsächlich besser weiß. So lässt sich sein Überschwang oft einbremsen.

Besserwisser entlarven!?

Der Gleichgültige. Er bastelt nicht mit, sagt selten etwas und hat **keine Meinung**. Hier bietet es sich an, direkt nach

Egal?!

Lieblingsthema finden!

den Interessen zu fragen. **Jeder Mensch** hat etwas, das ihn **bewegt oder interessiert**. Falls es möglich ist, lass ihn einfach an seinem **Lieblingsthema** arbeiten. Vielleicht ist er auch über- oder unterfordert.

Zusätzliche Aufgaben geben

Der Ungeduldige. Ihm kann es **nicht schnell genug** gehen. Das spricht in der Regel für **Unterforderung**. Falls er zum Beispiel schon fertig gebastelt hat, gib ihm **zusätzliche Aufgaben** oder lass ihn sich selber welche suchen. Hat er wirklich besonders große Fähigkeiten, nutze sie für die Gruppe.

Aus der Reserve locken

Der Schüchterne. Hier ist Deine Abwägung gefragt. Grundsätzlich bietet es sich schon an, ihn **direkt anzusprechen** und so ein wenig aus der Reserve zu locken. Auch er hat ein **Lieblingsthema**, über das er lang und breit erzählen kann, sobald er einmal aufgetaut ist. Allerdings ist ein lautes, direktes „Und was meinst Du dazu?!“ vor der ganzen Klasse oft nicht das richtige Mittel, um den



Der Schüchterne steht meist in der letzten Reihe - und hat trotzdem sein Lieblingsthema, bei dem er gerne vorne mit dabei wäre. Locke ihn mit Fragen im kleinen Kreis aus der Reserve!

Schüchternen einzubinden. Eher fragt man im **kleineren Kreis** mal leichte Fragen (die mit ja/nein etc. zu beantworten sind). Das Selbstbewusstsein von Schüchternen stärkt man, indem man sie z.B. **aktiv akzeptiert, lobt** und nett zu ihnen ist.

Der Angeber. Auf den Boden der Tatsachen zurückholen. Etwa durch ein Spiel, in dem es keinen Sieger gibt. Oder durch eine **Geschichte**, in der **alle gleich sind**. Hat er tatsächlich besondere Fähigkeiten, versuche, sie für die Gruppe nutzbar zu machen. Dass sein Verhalten nervt, bringt man ihm am Besten in Einzelgesprächen bei.

Der Motivierte. An sich nichts Schlimmes, aber es kann gut sein, dass er mit einer Übermotivation die anderen überfährt. Unter Umständen solltet Ihr ihn **etwas bremsen**. Wenn er andere mitreißt, kann man das aber gerne geschehen lassen.

Denk daran – **Rollen sind nicht gottgegeben** und auf alle Zeiten fixiert! Du als Tutor bist ihnen nicht hilflos ausgeliefert. **Auf jede Rolle kann man positiv reagieren**. Und mit etwas Geschick kannst Du auch dazu beitragen, dass allzu negative Rollen abgelegt werden – auch wenn das selten einfach ist. Man kann die Rollen auch durchaus mal in der Klasse ansprechen und gemeinsam reflektieren.

Aktivierung im kleinen Kreis!



Eigenbrötler oder schüchtern? Aktiviere die Mitglieder Deiner Gruppe, die sich nicht aktiv hervortun!

Positive Reaktionen sind gefragt!

Mobbing

Mobbing kann in der Theorie in **drei verschiedene Kategorien** gegliedert werden: Mobbing durch **körperliche Gewalt**, Mobbing durch **verbale Beleidigung** und das **stumme Mobbing**.

Körperliche Gewalt

Zum Mobbing durch **körperliche Gewalt** gehören z.B. **körperliche Übergriffe** oder **Sachbeschädigung**. Auch **Drohungen, Erpressungen und Nötigung** werden hier als körperliche Gewalt verstanden.

Verbales Mobbing

Häufiger ist allerdings das **verbale Mobbing**. Hier wird das Opfer **direkt verbal angegriffen**. Das können ganz allgemeine Beleidigungen (wie z.B. „Du Arschloch!“) sein, weitaus häufiger und auch schlimmer sind allerdings persönliche Beleidigungen, die das Opfer auf Grund von z.B. Körpergewicht, Aussehen oder sozialem Stand diskriminieren.

Stummes Mobbing

Unter **stummes Mobbing** fällt die soziale Ausgrenzung des Opfers durch Desinteresse, Nichtbeachtung und Ausschluss von gemeinsamen Aktionen und Unternehmungen.



Mobbing kann jeden treffen und kommt leider häufig vor. Als Tutoren könnt ihr zum Frühwarnsystem für Probleme in der Klasse werden.

Das Opfer wird also gar nicht direkt angegriffen sondern isoliert bzw. ignoriert und somit von der Gruppe getrennt.

In der Praxis treten diese Formen natürlich auch **oft gleichzeitig** auf. Normalerweise wird ein Schüler, der unter Beleidigungen und Sticheleien von Mitschülern leidet, auch aus der Klassengemeinschaft ausgeschlossen und bei einer Schlägerei fällt für gewöhnlich auch das ein oder andere Schimpfwort.

Das Opfer: Unter Mobbing leiden häufig Schüler, die sich durch eines oder mehrere Merkmale von der Klasse abheben. Also z.B. **schwächere und kleinere Schüler**, **übergewichtige** Kinder, **leistungsorientierte** Schüler oder **aggressivere** Kinder. Auch Schüler, die aus anderen **sozialen Verhältnissen** stammen, haben oft Probleme mit Mobbing.

Im Grunde unterscheidet man zwischen zwei **verschiedenen Typen von Opfern**: Zum einen das **passive** und zum anderen das **provozierende Opfer**.

Das passive Opfer ist eher **zurückhaltend, sensibel** und es fällt ihm schon von Haus aus schwer, sich in eine Gruppe zu integrieren. Wegen seiner Schüchternheit traut es sich häufig nicht, sich gegen die Täter zu wehren. Oftmals leidet es unter einer Mischung aus verbalem und stummem Mobbing.

Das **provozierende Opfer** neigt häufig **selbst zu Gewalt** und ist eher nervös. Durch sein unruhiges Verhalten fühlen sich die restlichen Schüler in ihrer Gruppendynamik gestört und reagieren so häufig mit sozialer Ausgrenzung, Beleidigungen oder gar Gewalt. Oft fühlt sich das provozierende Opfer **nicht genug in der Gruppe wahrgenommen**

**Die Praxis zeigt:
Mischformen treten auf**

Das Opfer

Wer ist betroffen?

Zwei Opfertypen

und versucht durch **Störung die Aufmerksamkeit** der Anderen zu gewinnen. Um einen Platz in der Gruppe zu haben, nimmt es lieber die Rolle des Opfers ein, als gar keine.

Was tun bei Mobbing?

Was tun bei Mobbing? Generell ist der Umgang mit Mobbing **sehr schwierig**. Bei den Lösungsansätzen kann man zum einen versuchen, das **Problem von der Opfer-, zum anderen von Täterseite** anzugehen. Das heißt konkret, dass man versucht, die **Sozialkompetenzen des Opfers zu stärken** oder dem **Täter sein schlechtes Verhalten aufzuzeigen** und ihn zu einer Veränderung zu motivieren. Am **sinnvollsten** ist meist eine **Kombination aus den beiden Taktiken**. Auch ein **Streitgespräch** unter Leitung eines **ausgebildeten Mediatoren**, Psychologen oder Pädagogen kann helfen. Wichtig ist, dass zumindest versucht wird, den **Konflikt auszutragen**. Leider lassen sich viele Mobbing-Probleme nicht lösen und es hilft nur ein Klassen- oder sogar Schulwechsel.

Bemerkst Du Abgrenzung, Übergriffe oder Beleidigung eines Tuttees, solltet Ihr das **untereinander ansprechen**. Außerdem solltet Ihr Euch auf jeden Fall **Hilfe von Lehrern, Mediatoren oder dem Schulpsychologen** holen. Wichtig ist, **lieber einmal zu viel Bescheid zu geben als einmal zu wenig**. Als Tutor bist Du sehr viel näher an den Kindern dran als die Lehrer und bekommst so auch mehr von gruppendynamischen Prozessen mit als diese. Es kann also gut sein, dass den Lehrern die Probleme in der Klasse nicht so schnell auffallen wie Dir, da sich die Tuttees vor Dir und Deinen Mit-Tutoren sicher offener und freier als vor Lehrern verhalten. Eure Aufgabe ist also gar nicht unbedingt die direkte Lösung des Problems, sondern vielmehr das Erkennen. Wichtig ist auch, dass Mobbing dort anfängt, wo sich der Gemobbte beleidigt und gestört fühlt, und nicht, wo der Täter es beabsichtigt.



Die Aufmerksamkeit auf die Probleme in der Klasse lenken - und Mediatoren, Klassenleiter und Schulpsychologen informieren. Das ist Eure Aufgabe als Tutoren bei einem Mobbing-Fall.

4

Recht und Co.



Die Gruppe selbst

Der Inhalt
Beispiele

Wird auf Formate ...

Lernzeiten

Aufgabe

1. Phase

2. Phase

3. Phase

mit Teifen (T) in Besprechung von Problemen

Motivation



positiv aufbauen (Frage, Hilfe)

Autorität

Motivator

Überzeugung

Aufsichtspflicht und Haftung

Wenn Du Dich mit Deinen Tuttees zu regelmäßigen **Tutorstunden** triffst, oder beispielsweise einen **Ausflug** ins Kino machst, hast Du auch **besondere rechtliche Verpflichtungen**, welche wir Dir im Folgenden erklären möchten.

Aufsichtspflicht und Haftung

Im Wesentlichen stehen hier zwei zentrale Begriffe im Fokus: die **Aufsichtspflicht** und der juristische Begriff der **Haftung**. Sie umfassen ein wichtiges Themengebiet, denn als Tutor stehst Du - durch Dein Amt als **Aufsichtsperson** - schnell in rechtlicher Verantwortung für Deine Tuttees, selbst wenn Du noch nicht volljährig bist.

Zunächst sollen in diesem Abschnitt grundsätzliche Fragen der Aufsichtspflicht geklärt werden. Im zweiten Teil werden Dir die vom Staatsministerium für Unterricht und Kultus herausgegebenen Leitlinien für die Arbeit der Tutoren an den bayerischen Schulen erläutert.

Warum gibt es die Aufsichtspflicht?

Aufsichtspflicht bedeutet zum einen, **Schaden von den Tuttees abzuwehren** und zum anderen, dafür Sorge zu tragen, dass die Tuttees **anderen Personen keinen Schaden zufügen**. Kommst Du Deiner Aufsichtspflicht nicht oder nicht in vollem Umfang nach und es passiert etwas, dann kannst Du für die **entstandenen Schäden haftbar** gemacht werden. Andersherum: kommst Du Deiner Aufsichtspflicht nach und es passiert dennoch etwas, so kannst Du in der Regel nicht haftbar gemacht werden.

Hintergrund der Aufsichtspflicht ist, dass der Gesetzgeber **Minderjährige**, die **aufgrund ihres Alters** und aufgrund ihrer **fehlenden körperlichen und geistigen Reife** Ge-

fahren nicht oder nicht ausreichend einschätzen können, andere und sie selbst vor ihnen schützen will. Übrigens gilt dies nicht nur für **Personen unter 18**, sondern unter Umständen auch für körperlich-geistig beeinträchtigte Personen.

Die Aufsichtspflicht ist nicht genau gesetzlich geregelt; vielmehr gibt es nur Vorschriften im Bürgerlichen Gesetzbuch (BGB) darüber, was passiert, wenn die Aufsichtspflicht nicht eingehalten wurde. Dies sind die Paragraphen, die den Ausgleich von Schäden behandeln (§§823, 832 BGB).

Wie kommst Du Deiner Aufsichtspflicht nach? Vereinfacht gesagt bedeutet der Aufsichtspflicht nachzukommen:

- **sich über Gefahren informieren**
- **Regeln aufstellen**
- **Verständnis der Regeln überprüfen**
- **Einhaltung der Regeln überwachen**
- **Gefahren erkennen und beseitigen**
(„Gefahr erkannt, Gefahr gebannt“)



Deine Tuttees - manchmal schon in der Pubertät oder kurz davor - können ganz schön aufmüptig werden. Da gilt es einen kühlen Kopf zu bewahren und klare Ansagen zu machen.



Du willst Deiner Aufsichtspflicht nachkommen? Dann sind klare Regeln angesagt!

Die vier goldenen Regeln der Aufsichtspflicht

Beispiel: Ausflug in den Freizeitpark

Hier ein Beispiel: Du unternimmst mit Deinen Tuttees einen **Ausflug in einen Freizeitpark außerhalb der Schulzeit**. Die Eltern der minderjährigen Tuttees haben Dir und Deinen Tutoren-Kollegen mit einer **Einverständniserklärung** die **Aufsichtspflicht** über ihre Kinder **übertragen**. In dieser Einverständniserklärung habt Ihr auch abgefragt, ob es **besondere Bedürfnisse** der Tuttees gibt, wie z.B. **Medikamenteneinnahme, Beeinträchtigungen** usw. - außerdem informiert Ihr im Elternbrief über die voraussichtlichen **Abfahrts- und Ankunftszeiten** und veröffentlicht eine **Telefonnummer für Notfälle**. Idealerweise könnt Ihr im Vorfeld des Ausfluges als Tutoren eine **Begehung des Geländes** machen und Euch dabei über mögliche **Gefahrenquellen** informieren. Dabei könnt Ihr auch klären, wie Ihr die Aufsichtspflicht handhaben werdet.

Der Aufsichtspflicht nachkommen

Wie ihr der Aufsichtspflicht im konkreten Fall nachkommt, ist **von Fall zu Fall unterschiedlich**. Denn es macht ja einen Unterschied, ob es sich um einen eingezäunten Freizeitpark mit zahlreichen Mitarbeitern handelt oder um einen Ausflug auf die Eislaufbahn, wo es deutlich mehr Gefahrenquellen gibt. Vor dem Aufbruch zum Freizeitpark besprecht ihr mit euren Tuttees die **Regeln**, die für den Ausflug gelten. Bei oben genanntem Beispiel könnten das die Regeln „alle bleiben während der An- und Abreise in der Gruppe“, „alle beachten den Straßenverkehr“ und „im Freizeitpark bewegen wir uns nur in Kleingruppen und niemals alleine“ umfassen. Dies ist keinesfalls eine abschließende Aufzählung! Stellt **lieber eine Regel zu viel als eine zu wenig** auf. Im zweiten Schritt klärt ihr nun durch **gezielte Rückfragen**, ob alle die Regeln auch verstanden haben. Das alleinige Vorstellen der Regeln reicht keinesfalls aus! Ihr müsst sicher gehen können, dass alle die Regeln gehört und diese

Regeln aufstellen und deren Einhaltung überprüfen

verstanden haben. Während der Fahrt (z.B. mit dem öffentlichen Personennahverkehr) kommt Ihr nun Eurer Aufsichtspflicht zum einen durch das **Überprüfen der Regeleinhaltung** nach, was z.B. dadurch erfolgt, dass zwei Tutoren vor der Gruppe laufen und zwei Tutoren den Abschluss bilden sowie dadurch, dass die Gruppe beim Betreten und Verlassen der Verkehrsmittel durchgezählt wird. Zum anderen kommt Ihr Eurer Aufsichtspflicht dadurch nach, dass Ihr entstehende **Gefahrensituationen erkennt** und darauf reagiert; dies könnte z.B. sein, dass Ihr die Tuttees daran hindert, weiterhin an der Notbremse im Zug zu spielen. Im Freizeitpark angekommen könnt Ihr die Tuttees dann eher „laufen lassen“, da Ihr Euch in einem abgesperrten Park befindet, wo es auch zahlreiche Mitarbeiter an den verschiedenen Aktionen gibt, die ebenfalls für die Sicherheit zuständig sind. Hier kommt Ihr Eurer Aufsichtspflicht auch dann nach, wenn Ihr nicht ständig bei euren Tuttees seid, sondern sie z.B. in Gruppen von mindestens drei **Tuttees eigenständig**

Gefahrenquellen erkennen



So sollte der Ausflug in den Freizeitpark auf keinen Fall enden: In manchen Klassen ist auch das Aussprechen eines Alkohol- und Rauchverbotes angebracht. Mehr dazu auch unter "Jugendschutz".

**Jederzeit erreichbar
sein & Treffpunkte
vereinbaren**

dig den Park erkunden lasst. Allerdings solltet Ihr einen **zentralen Punkt** ausmachen, an dem immer ein Tutor erreichbar ist und **regelmäßig** (z.B. einmal pro Stunde) einen **festen Treffpunkt** ausmachen.

Nun zieht ein Gewitter auf. Du erkennst dies als mögliche Gefahr und entscheidest, den Ausflug abubrechen und auf dem schnellsten Weg nach Hause zu fahren. Dort wartet Ihr dann selbstverständlich bis zum ursprünglich vereinbarten Endzeitpunkt des Ausflugs mit den Tuttees.

**Komme ich meiner
Aufsichtspflicht nach?**

Für Veranstaltungen und Seminare, auf denen Du die Aufsicht führst, kannst Du Dir in regelmäßigen Abständen die **folgenden Fragen** stellen, um sicherzustellen, dass Du Deiner Aufsichtspflicht nachkommst:

Weißt Du Bescheid, was die von Dir zu beaufsichtigenden **Tuttees gerade tun** und wo sie sich gerade aufhalten?



So nicht: Aufsichtspflicht führen bedeutet, Augen und Ohren offen zu halten und immer Bescheid zu wissen, was die zu beaufsichtigenden Personen gerade tun und wo sie sich aufhalten.

Hast Du **alle möglichen Maßnahmen ergriffen**, um die Tuttees vor sich selbst und andere vor den **Tuttees zu schützen**?

Hast Du **alles Mögliche und Zumutbare getan**, was vernünftigerweise getan werden muss, um **Schäden zu verhindern**?

Haftung bedeutet, dass der **Schaden, den jemand verursacht** hat, **ersetzt** werden muss. Meist geht es dabei um einen **materiellen Schaden**. Dabei ist vom Schädiger der Zustand wiederherzustellen, der bestanden hätte, wäre die Schädigung nicht eingetreten. Kommst Du Deiner **Aufsichtspflicht nicht nach**, so **haftest Du für Schäden**, die ein Kind aus Deiner Gruppe verursacht hat bzw. für einen Schaden, der dem Kind zugestoßen ist. Dabei haftest Du immer dann in **vollem Umfang**, wenn das Dir zur Betreuung überlassene Kind **noch keine 7 Jahre alt** ist. Wenn das Kind, dessen Aufsicht Du (mit-)trägst, 7 Jahre oder älter ist, so greift die so genannte **„Mitschuld“-Regelung**, die sich im Bürgerlichen Gesetzbuch (BGB) in §828 findet. Ist das Kind, das einen Schaden verursacht hat bzw. dem ein Schaden zugestoßen ist, in diesem Altersbereich, so wird in der Regel von einer Mitschuld ausgegangen: Und zwar immer dann, wenn das Kind hätte erkennen können, dass durch sein Verhalten ein Schaden entstehen kann. Dies wäre beispielsweise der Fall, wenn einer Deiner Tuttees mit seinem Schlüssel absichtlich am Lack eines Autos entlang kratzen würde.

Wird von einer solchen Mitschuld ausgegangen, so kann dies unter Umständen auch zum **Ausschluss der Haftung des Tutors** führen. In diesem Fall müsstest Du als Tutor also gar nicht haften.

Haftung



§828 regelt die Mitschuld von zu beaufsichtigenden Personen über 7 Jahren - und führt unter Umständen zum Haftungsausschluss des Tutors.

Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit

Bei der Beurteilung der Frage, wer letztlich haften und den Schaden bezahlen muss, geht es auch um die Frage, wie schwerwiegend der **Grad der Aufsichtspflichtverletzung** zu werten ist. Bei **Vorsatz** oder **grober Fahrlässigkeit** ist der Schaden dem Tutor zuzuschreiben. Vorsatz bedeutet in dem Fall, dass der Tutor den Schaden bewusst herbeiführen wollte (also wenn Du Deinen Tuttee in oben genanntem Beispiel dazu angestiftet hättest). Fahrlässig hingegen handelt, wer die im Verkehr erforderliche Sorgfalt außer Acht lässt. Dies wäre der Fall, wenn alle Tutoren auf dem Weg zum Freizeitpark in einem Haufen statt verteilt auf Anfang, Mitte und Ende der Gruppe laufen und ein Kind weiter hinten stolpert, sich das Knie aufschlägt und den Anschluss zur Gruppe verliert.

Im Falle eines Falles...

Was tun wenn's brennt?! Wenn etwas passiert ist, macht sich oft schnell **Panik** breit. Egal ob ein Tuttee (trotz ausdrücklichen Alkoholverbots) auf dem Tutoren-Fest betrunken die Treppe runter gefallen ist und sich den Fuß



Bricht ein Feuer aus, so gilt es, es zu löschen, bevor die Flammen noch mehr Schaden anrichten könnten. Für einen Aufsichtspflichtigen ist das ganz ähnlich: Ist etwas passiert, so gilt es, die Gefahr abzustellen und Schadensbegrenzung zu betreiben.

gebrochen hat oder ob sich ein Kind beim Ausflug spontan entschlossen hat, die Sitze im Kino mit Edding zu verschönern. **Panik hilft hier allerdings keineswegs weiter**, deswegen: Erstmal tief durchatmen und **folgende Punkte** beachten:

- **Sofortmaßnahmen** (Erste Hilfe) ergreifen
- **Situation klären**
- Wenn erforderlich, **professionelle Hilfe** anfordern (Rettungswagen, Notarzt, Feuerwehr)
- Bei Sachschäden: **Schadensbegrenzung** betreiben

Schadensbegrenzung bedeutet z.B. den noch nicht ganz trockenen Edding mit Wasser oder Nagellackentferner von den Kinositzen zu entfernen. Oder bei einer von einem Fußball eingeschlagenen Scheibe die Scherben sofort zu beseitigen, um neben dem Sachschaden nicht noch Personenschäden entstehen zu lassen.

Das Bayerische Staatsministerium für Unterricht und Kultus hat mit einem so genannten **kultusministeriellen Schreiben** (KMS Nr. II.5 - 5 S 4306 - 6.76 562 vom 27.08.2008) **allgemeine Regelungen** für den Einsatz der Tutoren an staatlichen Realschulen, Gymnasien, Fachoberschulen und Berufsoberschulen erlassen. Diese haben eigentlich eine bindende Wirkung für die Schulen. Die Praxis zeigt aber, dass an vielen Schulen noch eine andere Handhabung existiert. Formal gesehen müssten sich aber alle genannten Schularten **verbindlich** an dieses Schreiben halten.

Dreh- und Angelpunkt dieses Schreibens ist die Frage, wer im Falle eines Unfalles oder eines Schadensereignisses

Don't panic!



Auf Gefahrensituationen sollte man vorbereitet sein - ein Erste-Hilfe-Kurs ist eine sinnvolle Investition für jeden Tutor

Regelungen des Kultusministeriums

Gesetzliche Unfallversicherung

für die Kosten aufkommt. Handelt es sich bei Deiner Tutorenveranstaltung um eine **schulische Veranstaltung**, so sind die Tuttees und auch Du als Tutor über die **gesetzliche Unfallversicherung** versichert. Ist dies nicht der Fall, so besteht kein Unfallversicherungsschutz über die Unfallkasse.

Die Schulleitung entscheidet

Ob und wann eine schulische Veranstaltung vorliegt, entscheidet die **Schulleitung** unter Abwägung aller Umstände nach **pädagogischem Ermessen**. Grundsätzlich muss ein Bezug zu den **Aufgaben der Schule** hergestellt werden können, also zu Erziehung und Unterricht. Dies ist bei einem Kinobesuch ohne konkreten Unterrichtsbezug nicht der Fall. Unterstützt der Kinobesuch jedoch den Unterricht und ergänzt er ihn fachlich, so kann auch ein Kinobesuch eine schulische Veranstaltung sein. Bei schulischen Veranstaltungen muss dann aber **zwingend** immer eine **Begleitung durch einen Lehrer** erfolgen, die Durchführung von Ausflügen und Exkursionen alleine durch Tu-

Der Lehrer muss mit!



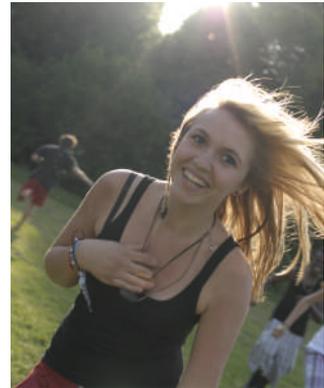
Im Rahmen einer Tutorenstunde wird oft gespielt oder über das Klassenklima diskutiert. Auch hier ist meist der Lehrer mit dabei. Mit muss er auch bei Ausflügen, die als Schulveranstaltung deklariert werden.

toren im Rahmen einer schulischen Veranstaltung ist nicht zulässig. Grundsätzlich kann aber auch Dir als Tutor durch die Schule die Aufsichtspflicht übertragen werden (z.B. bei Ausflügen als **Unterstützung für die begleitenden Lehrkräfte** oder bei einer Veranstaltung in der Schule, bei der Lehrkräfte zwar in der Nähe, aber nicht zwingend unmittelbar am Ort des Geschehens sind). Verursachst Du dann einen Schaden, so haftet der Freistaat Bayern im Rahmen der **Amtshaftung**, sofern Du nicht grob fahrlässig oder vorsätzlich gehandelt hast.

Was ist nun, wenn Du mit Deinen Tuttees einen Kinofilm besuchen möchtest, der keinen Unterrichtsbezug hat oder Ihr einen Ausflug in einen Freizeitpark plant? Dann handelt es sich um eine so genannte „**Privatveranstaltung**“. Über diesen Umstand musst Du die Eltern der Tuttees im **Elternbrief** im Vorfeld **hinweisen**. Ein solcher Hinweis darf **keinesfalls** einen so genannten „**Haftungsausschluss**“ enthalten, ein solcher ist ungültig und sorgt auch nicht für viel Vertrauen bei den Eltern. Führt Ihr eine Privatveranstaltung durch, so bedarf diese **keinerlei Genehmigung durch die Schule**. Allerdings seid Ihr dann auch komplett im Rahmen der bereits beschriebenen rechtlichen Rahmenbedingungen verantwortlich und könnt - wenn auch in begrenztem Rahmen, sofern Ihr nicht vorsätzlich oder grob fahrlässig handelt - haftbar gemacht werden, wenn Ihr Eurer Aufsichtspflicht nicht nachgekommen seid. Gegebenfalls empfiehlt es sich auch, eine private **Gruppenunfallversicherung** abzuschließen. Eine solche gibt es beispielsweise bei der Bernhard Assekuranz (www.bernhard-assekuranz.com). Sie ist nicht teuer und deckt im Gegensatz zur Krankenversicherung, die natürlich die Behandlungskosten nach einem Unfall bezahlt, auch

Tutoren als Unterstützung für Lehrkräfte

Die Privatveranstaltung



Bei allen rechtlichen Fragen: Natürlich sollte bei allen Tutoren-Aktionen immer der Spaß im Vordergrund stehen!

weitergehende Kosten (wie etwa Reha-Maßnahmen, Rente, Berufsunfähigkeit und andere Risiken) ab, für die unter Umständen die aufsichtsführende Person haften müsste.

Fazit Die behandelten rechtlichen Fragen haben **zentrale Bedeutung** für Dich als Tutor. Vor allem die **Unterscheidung** zwischen einer **privat** organisierten und einer **schulischen Veranstaltung** ist sehr wichtig in der tagtäglichen Arbeit. Hierfür empfiehlt sich ein **vertrauensvoller Umgang** mit der **Schulleitung** und den **Tutorenbetreuungslehrern**. Sie können Dich auch im Hinblick auf die Wahrnehmung der Aufsichtspflicht **beraten** und sagen, wann Du eine private Veranstaltung und wann eine schulische Veranstaltung durchführen kannst.

Sexuelle Beziehungen zu Schutzbefohlenen



Achtung: Wenn es so zwischen Dir und einem Tuttee abgeht, dann kommst Du schnell in den dunkelroten Bereich!

Sexuelle Beziehungen zu Schutzbefohlenen und das Jugendschutzgesetz: Auch wenn Du es vielleicht als eher abwegiges Szenario ansiehst: es ist schon vorgekommen, dass sich Tutor und Tuttee vom Alter her angenähert haben (beispielsweise wenn der Tuttee durchgefallen ist, der Tutor hingegen eine Klasse übersprungen hat) und sich **ineinander verliebt** haben. Dabei musst Du wissen: **Sexuelle Beziehungen zu „Schutzbefohlenen“**, wie Juristen Deine Tuttees bezeichnen würden, sind **verboten**. Das Strafgesetzbuch regelt dies in §174 unter dem Namen „Sexueller Mißbrauch von Schutzbefohlenen“.

Das Strafmaß für sexuelle Beziehungen zu Schutzbefohlenen reicht dabei von drei Monaten bis zu fünf Jahren Freiheitsstrafe. Wichtig für Dich zu wissen ist, dass **jegliche sexuelle Beziehungen** zu Tuttees für Dich als Tutor **tabu** sind. Sollte es doch dazu kommen, dass Du besondere Gefühle für einen Tuttee entwickelst und diese Beziehung aus

rechtlicher Hinsicht - außerhalb der Bestimmungen des §174 StGB - in Ordnung geht, ist es wichtig, dass Du Dein **Tutorenamt aufgeben musst**, wenn Du eine solche Beziehung eingehen möchtest. Tutor sein und eine Beziehung zu einem Tuttee zu haben, lässt sich nicht vereinbaren.

Verbotene Liebe?!

Ferner ist wichtig, dass **„sexuelle Handlungen“** oder „sexuelle **Belästigung**“ dort anfängt, wo sich ein Tuttee belästigt fühlt, nicht wo der Handelnde die Belästigung beginnen möchte. Wichtig ist nicht, was Deine Absicht war, sondern ob sich ein Tuttee belästigt fühlt!

Achtung bei zu viel Körperkontakt!

Deswegen solltest Du ein paar **Empfehlungen** beachten: **Respektiere die Intimsphäre Deiner Tuttees.**

Generelle Empfehlungen

Auch Worte können verletzen und/oder belästigen!

Deswegen achte unbedingt auf Deine **Wortwahl** vor den Tuttees. Witze, die Du und ein paar Deiner Tuttees unter Umständen lustig finden, können wiederum von anderen Tuttees sehr negativ aufgefasst werden

Ein genereller Tipp: Vermeide es, Dich mit einem Tuttee



Ab einer bestimmten Nähe wirds kritisch: Jeder Mensch hat einen natürlichen Grenzbereich, ab dem Nähe zu intim wird. Respektiere diesen Bereich auch bei Deinen Tuttees!

Tröstende Umarmung oder sexuelle Belästigung?

alleine in einem Raum aufzuhalten. **Einzelgespräche** mit einem Tuttee sollten immer von **zwei Tutoren** durchgeführt werden. Sei Dir auch immer Deiner Handlungen bewusst: Im schlimmsten Fall kann auch eine **tröstende Umarmung** vom Tuttee **falsch aufgefasst** werden. Erzählt der Tuttee davon seinen Eltern, kann schnell die Hölle los sein. Wenn Du Dir über Dein Verhalten gegenüber eines Tuttees nicht sicher bist, **sprich in jedem Fall mit Lehrern** oder Deinen **Tutoren-Kollegen** darüber.

Fazit Eine **Beziehung zu Schutzbefohlenen** (Tuttees) ist **niemals** eine **rechtlich einwandfreie** Sache. Das Amt des Tutors ist nicht vereinbar mit einer Beziehung zu einem Tuttee. Wichtig ist, dass Du von Anfang an gegenüber Dritten (anderen Tutoren, Lehrern) mit **offenen Karten** spielst und vor allem über das sich abzeichnende Problem sprichst und gegebenenfalls Dein Amt als Tutor oder eine potentielle Beziehung zu einem Tuttee aufgibst.



Küsschen links, Küsschen rechts: Auch scheinbar harmlose Verhaltensweisen können schnell falsch interpretiert werden. Reflektiere Dein Verhalten und spreche mit Deinen Tutoren-Kollegen und Lehrern darüber!

Jugendschutzgesetz

Jugendschutzgesetz: Das Jugendschutzgesetz ist in aller Munde. Es regelt, ab welchem Alter Du Alkohol kaufen und trinken darfst, den Tabakkonsum, den Aufenthalt in Gaststätten und vieles mehr. Du musst als Tutor natürlich auch **dafür Sorge tragen**, dass Deine Tuttees die **Regelungen im Jugendschutzgesetz einhalten**, wenn Du mit Ihnen unterwegs bist und die Aufsicht führst. Diese Regelungen haben wir im Folgenden in einer Grafik zusammengefasst:

Jugendschutzgesetz				
Um was gehts?	Unter 14	14-16 mit Erziehungsberechtigten	14-16	16-18
Bier				
Schnaps				
Nachtclub				
Gaststätten	Ausnahme*		Ausnahme*	bis 24.00h
Filme	Nach FSK	FSK	FSK	FSK
Rauchen				
Spielautomat				
Glücksspiel**				
Disco	Ausnahme**		Ausnahme***	bis 24.00h

*Auf Reisen, Nur Mahlzeit und nicht alkoholisches Getränk, öffentl. Träger d. Jugendhilfe
 Ausgenommen Brauchtumpflege, öffentlicher Träger der Jugendhilfe, künstlerische Veranstaltung bis 22.00 Uhr * siehe oben, jedoch bis 24.00 Uhr

5

Aktionen





Projektmanagement

Einführung

Gute Ideen in die Tat umsetzen und das ohne großen Aufwand. Ein Traum, der mit gutem Projektmanagement für Dich und Dein Tutorenteam Realität werden kann. Denn oft scheitern gute Ideen daran, dass sie nicht richtig geplant wurden. Projektmanagement hilft Dir dabei, **Aktionen und Projekte** in einem **bestimmten Zeitraum** mit **festgelegten Zielen** und **begrenzten Mitteln** umzusetzen. Wie das genau läuft, erfährst Du in diesem Kapitel.

Das Projekt

Projekte im Rahmen der Tutorenarbeit können sehr **unterschiedlich** sein. Im Prinzip bietet es sich an, alle möglichen Aktionen, von der **normalen Tutoren-Gruppenstunde** über den **Spielemittag** bis hin zum **großen Ausflug** in den Freizeitpark als Projekt zu betrachten (und entsprechend **sauber zu planen!**). Ein Projekt hat dabei immer folgende Kennzeichen:

Eigenschaften eines Projektes

- Klar festgelegter **Start- und Endpunkt**
- **Begrenzte Mittel** und Ressourcen (d.h. Du hast nicht unbegrenzt Geld, Material und Leute für das Projekt zur Verfügung)
- **Vier Projektphasen:** Vorbereitungsphase, Planungsphase, Durchführungsphase, Nachbereitungsphase

Die Projektphasen Vorbereitungsphase

Die Vorbereitung des Projekts: Die absolute Kernaufgabe im Vorfeld eines Projekts ist das **Finden und Ausarbeiten von Ideen und Zielen**. Es ist eine äußerst wichtige **Voraussetzung** für das **Gelingen** eines Projekts, dass sich die gesamte Tutorengruppe über das **Ziel einig ist!** Nur dann können alle **an einem Strang ziehen**, auch wenn unterschiedliche Aufgaben verteilt wurden.

Im Rahmen der **Vorbereitungsphase** machen Du und Deine Mitstreiter also auf jeden Fall ein erstes Brainstorming. Was soll z.B. bei der Lesenacht gemacht werden, welches Motto soll sie haben und welche Ziele verfolgt Ihr damit? Ihr könnt Euch dazu an **folgenden Fragen** orientieren:

- **Was ist die Idee?** (Was? Wann? Wo?)
- **Was wollen wir damit erreichen?** (Ziele definieren)
- **Was brauchen wir dafür?** (Material, Personen, Geld und Ort)
- **Was muss gemacht werden?** (und von wie vielen Leuten?)

Brainstorming-Fragen

Bei der Findung der Ziele kannst Du Dich an den **SMART-Kriterien** für gute Ziele orientieren; SMART steht für:

SMARTe-Ziele

Specific (**spezifisch**, d.h. fassbar und genau definiert)
Measurable (**messbar**, d.h. es sollte möglich sein, danach



Damit später alle an einem Strang ziehen können ist es wichtig, sich im Vorfeld im Team über die genauen Ziele und die wesentlichen Fragen der Organisation einig zu werden. Dann kann später nicht mehr viel schief gehen.

zu überprüfen, ob das Ziel erreicht wurde bzw. in wie weit)
A ttainable (**erreichbar**, d.h. keine unrealistischen Ziele setzen)

R elevant (**wichtig**, d.h. keine unwichtigen Ziele setzen)

T imed (**zeitlich**, d.h. dass das Ziel bis zu einem bestimmten Zeitpunkt erreicht worden sein soll)

Tipps fürs Brainstorming

Beim Brainstorming ist es hilfreich, erst einmal **alle Grenzen** (fehlendes Geld, Bedenken der Schulleitung...) hinter sich zu lassen und **ohne Schranken im Kopf** zu brainstormen.

In der Praxis sitzt man dabei als Tutorengruppe zusammen und jeder sagt frei heraus, was ihm in den Kopf kommt. Alle Aussagen werden so **mitgeschrieben**, dass alle sie lesen können. Man kann z.B. auch alle Tutoren ihre Ideen **auf Karten** schreiben lassen und diese dann vorstellen und zusammenführen.



Gemeinsam durchatmen und relaxt an die Sache herangehen - Gelingensbedingungen für ein gutes Brainstorming!

Im nächsten Schritt kann man dann **abwägen**, welche Ideen überhaupt **nicht verwirklichtbar** sind und bei welchen es sich **lohnt, an die Verwirklichung** zu gehen.

Irgendwann wird es sinnvoll sein, sich auf ein **festes Ziel** (bei größeren Aktionen evtl. mehrere Ziele) zu einigen. Dazu ist in aller Regel eine Diskussion nötig, vielleicht muss auch abgestimmt werden. Wichtig ist, wie schon erwähnt, sich **auf Ziele zu einigen**, mit denen alle leben können und hinter denen dann auch alle stehen. Unter Umständen bietet es sich auch an, **kleinere Zwischenziele** auf dem Weg zum großen Ziel zu formulieren.

Danach geht es an den **Knackpunkt** vom Projektmanage-

ment: Die **Arbeitsteilung**. Dazu werden verschiedene **Teilbereiche** der Organisation **festgelegt**. Bei der Lesenacht wären das zum Beispiel „Finanzen“, „Kommunikation mit Eltern und Lehrern“, „Bücher und Programm“ sowie das Frühstück. Jeder dieser Teilbereiche wird im Anschluss zu- meist von einem Tutor (oder einem kleinen Team) geplant und vorbereitet. Deshalb stehen zum Schluss der Vorbereitungsphase die **Einteilung der Aufgaben** und die Auswahl eines **Gesamtverantwortlichen**, der die Durchführung der einzelnen Teilbereiche überblickt und eingreift, wenn etwas nicht nach Plan läuft.

Die Planungsphase: Im Rahmen der Planungsphase finden sich die einzelnen Teams zusammen und besprechen wichtige Detailfragen des jeweiligen Teilbereichs. Dabei wird ein **Maßnahmenplan** erstellt, der so aussehen kann:

Wer?	Was?	Mit wem?	Material?	Termin
Julian	Eltern- rundbrief	Lukas	Laptop Schule	05.01.
Sabine	Durch- sage	Direktor	Mikrofon	10.01.
Lorenz	Frühstück kaufen	Julians Papa (Auto)	Barkasse	12.01.
Steffi	Pro- gramm	Lina		12.01.

Mit so einem Maßnahmenplan kann in **regelmäßigen Abständen** der **aktuelle Stand überprüft** werden. Das ist wichtig, damit bei einem **Ausfall eines Teammitglieds** schnell für **Ersatz** gesorgt werden kann. Der Maßnahmenplan hilft zum einen den Mitgliedern des Tutorenteams, sich daran zu **erinnern**, was sie selbst bis wann machen

Arbeit teilen!



Projektmanagement heißt, dass jeder einen Baustein zum Gesamtkunstwerk leistet - egal ob es um einen Ausflug oder um eine Party geht.

Aktuellen Stand überprüfen!

müssen. Zum anderen sieht aber auch jedes Teammitglied, was die anderen noch machen müssen und kann sie so hin und wieder darauf hinweisen.

Spontaneität ist gefragt!

Die Durchführungsphase: Während der Durchführung des Projektes gilt es, **spontan auf Veränderungen** im Ablauf **zu reagieren**. Hier ein paar **Tipps**, wie Du als Projektkoordinator z.B. während einer Veranstaltung für einen problemlosen Ablauf sorgen kannst:

Teamtreffen im Vorfeld

Schon vor der Veranstaltung sollte unbedingt ein **Teamtreffen** stattfinden. Dann kann man nochmal gemeinsam den Ablauf durchgehen, die Aufgaben können klar gemacht werden. Und man kann sich ein letztes Mal **gemeinsam das Ziel vor Augen führen!**

Du musst flexibel reagieren und effektiv delegieren können. Es können immer wieder Störungen oder kleine Probleme auftreten, die dann gelöst werden müssen. Da darf man manchmal schon ein wenig **improvisieren**. Außerdem sollte gerade der Projektkoordinator den **Überblick behalten** und unter Umständen schnell Aufgaben verteilen. Wenn Du z.B. Müll rumliegen siehst oder Du kurzfristig etwas aus der Schulküche brauchst: Sprich nicht Deine Tutorengruppe nach dem Motto „Kann mal jemand schnell ...“ an, sondern **sprich direkt Leute an:** „Kannst Du bitte ...“. Über ein „Danke“ für getane Arbeit auch während der Veranstaltung freut sich übrigens jeder.

Probleme erst im Nachhinein diskutieren

Wenn etwas total schief gegangen ist, versuche nicht, während der Veranstaltung den Schuldigen zu finden. **Probleme** solltest Du eher **schnell und pragmatisch lösen** und erst im Rahmen der **Nachbesprechung** Schwierigkeiten und deren Ursachen diskutieren.

Kommunikation ist alles. Funkgeräte, Handys und Telefonlisten oder auch ein stündlicher **Teamtreffpunkt** helfen dabei, Kontakt zwischen den einzelnen Aufgabenbereichen zu halten.

**Kommunikation
ist wichtig!**

Genieße auch als Verantwortlicher die Veranstaltung. Nimm' Dir Zeit, mit Deinen Tuttees in Ruhe zu sprechen und Zeit zu verbringen. Behalte aber trotzdem immer den Überblick.

Die Abschlussphase: Dein Projekt ist nach dem Veranstaltungs- oder Projektende noch nicht ganz vorbei. Vielmehr geht es nun um wichtige Punkte:

**Vorbei heißt nicht
vorbei!**

- **Auswertung im Team**
- **Ergebnissicherung**
- **Schreiben eines Projektberichtes**
- **Finanzabrechnung**



Die Auswertung im Team nach einer Veranstaltung oder einem anderen Projekt ist enorm wichtig: Jeder kann sich so Frust und Lob von der Seele reden und damit unbelastet ins nächste Projekt starten.

Auswertung im Team **Auswertung im Team:** Wichtig und bald im Anschluss an das Projekt: Setze Dich mit den anderen Tutoren im Team zusammen und **besprecht gemeinsam**, was gut und was schlecht gelaufen ist. Im Rahmen der teaminternen Auswertung können dann vor allem **Unstimmigkeiten** und **Differenzen** innerhalb des Teams besprochen und gelöst werden, damit es beim nächsten Projekt nicht zu zwischenmenschlichen Differenzen kommt. Tipps zum Feedback-Geben gibt es auch in diesem Handbuch im Kapitel „Pädagogisches“. Wichtig: Was in der kleinen Runde besprochen wird, bleibt auch intern.

Ergebnisse sichern! **Die Ergebnissicherung:** Verschiedene Projekte und Aktionen werden jedes Jahr von den Tutoren veranstaltet. Damit nicht jede Tutoren-Generation von neuem planen und sich die **Informationen** besorgen muss, ist es überaus sinnvoll, einen **Ordner** anzulegen, in dem alle **relevanten Vorgänge**, die das Projekt betreffen, festgehalten werden. Also bei der Lesenacht z.B. das Programm, das stattgefunden hat und welche Lebensmittel fürs Frühstück gekauft wurden. Schreibt auch dazu, ob es zu viel oder zu wenig war. So tun sich die Tutoren der nächsten Jahre viel leichter beim Abschätzen der Mengen.

Projektbericht für Partner und Sponsoren **Der Projektbericht:** Im Projektbericht werden alle wesentlichen Aspekte des Projektes, vor allem die Durchführung und die Ergebnisse, festgehalten. **Adressaten** des Berichtes sind zum Beispiel **Projektpartner** und **Geldgeber**, wie etwa der Elternbeirat oder Firmen. Der Projektbericht ist also für Externe gedacht. Wichtig ist, dass Ihr die Ziele, die Ihr Euch im Rahmen der Vorbereitungsphase gesteckt habt, mit den Ergebnissen abgleicht. Ein Projektbericht kann auch ein wenig selbstkritisch sein: Warum

konnten nicht alle Ziele erreicht werden? Was ist gut, was ist schlecht gelaufen? Außerdem ist es für die Unterstützer interessant zu erfahren, **in welchen Bereichen** des Projektes auf ihre **Unterstützung hingewiesen** wurde (z.B. auf Flyern, Plakaten oder im Internet). Den Bericht kannst Du mit **Fotos** oder **Zeitungsartikeln** über das Projekt ergänzen.

Die Finanzabrechnung: Hast Du für das Projekt Fördergelder vom Elternbeirat oder einer anderen öffentlichen Stelle, wie z.B. einer Stiftung, erhalten, kann es besonders notwendig sein, die ausgegebenen **Kosten zu belegen**. Das erfolgt z.B. mit den Kassenzetteln von den Einkäufen. Dabei sollen auch die Einnahmen und Ausgaben im Rahmen des Projektes übersichtlich gegenübergestellt werden, **z.B. in einer Tabelle**. Diese kann so aussehen:

Einnahme	Ausgabe	von/an	Datum	Beleg
500,- €		Elternbeirat	10.12.	
520,- €		Eintrittsgelder	20.01.	
	100,- €	Ton GmbH	20.01.	Rechnung
	89,- €	Fa. Meier	20.01.	Quittung



*Bilder sagen mehr als 1000 Worte
- Bedenke schon bei der Durchführung der Veranstaltung, dass jemand sich um Fotos und Dokumentation kümmert.*

**Finanzabrechnung -
Übersichtlich und
kompakt!**

Tutoren als Arbeitskreis der SMV

Finanzen

Die Tutoren sind ein Arbeitskreis (AK) der SMV. Somit gelten also die gleichen Rechte und Pflichten wie für alle anderen AKs. Die Schule muss der SMV notwendige Kosten und Räume zur Verfügung stellen (vgl. § 14 RSO, GSO). Jedoch gibt es dabei keine gesetzlich festgesetzten Richtlinien, das heißt, es liegt im Ermessen Deines Direktors und im Rahmen der Haushaltsmittel, was der SMV erstattet wird. Versuche also am besten mit Deinem Direktor abzuklären, was die Tutoren von der Schule erhalten können. Seit 2008 hat das Staatsministerium für Unterricht und Kultus entschieden, dass **Tutoren** einen **monatlichen Pauschalbetrag zwischen 30 und 50 Euro als Aufwandsentschädigung** für ihre Arbeit erhalten können (vgl. Schreiben vom 27.08.08 und 15.10.08 des KM).

Monatspauschale

Ohne Moos nix los!

Um **Geld für den AK Tutoren** zu beantragen, gibt es folgende **Möglichkeiten**:

- theoretisch werden die notwendigen **Kosten von der**



Für die Tutorengruppe gibt es zahlreiche Möglichkeiten, um Aktionen und Projekte zu finanzieren. Da gilt es, den Überblick zu bewahren und gemeinsam zu überlegen, welche Finanzierungsarten sinnvoll sind.

Schule getragen, dies hängt allerdings, wie bereits oben erwähnt, von Deiner Schulleitung und den zur Verfügung stehenden Mitteln ab

- die **SMV-Kasse**
- von einem **Förderverein/Freundeskreis** der Schule (falls diese existieren)
- vom **Elternbeirat**
- durch **Spendenaufruf** an die Eltern der Tuttees (unbedingt mit Elternbeirat absprechen!)
- durch **Aktionen** wie **Kaffeeverkauf** auf dem Elternsprechtag, dem Tag der offenen Tür oder einer Party
- durch **Unkostenbeiträge** durch die Tuttees bei einzelnen Aktionen
- durch **Sponsoring** und **Sachspenden** (z. B. bei einer Tombola)

Viele Wege führen zur Finanzierung



Kuchenverkauf beim Elternsprechtag: Selbst gemalte Plakate können dem Stand der Tutoren mehr Aufmerksamkeit verschaffen!

Sponsoring und Sachspenden

Warum sollte Dir ein örtlicher Betrieb, wie etwa eine Bäckerei oder ein Baumarkt, Geld für eine Tutorenaktion geben? Da Ihr keine Spendenquittungen ausstellen dürft, könnte der Betrieb die Spende wahrscheinlich nicht mal ordentlich abrechnen. Aber oft ist Geld gar nicht notwendig – es gibt nämlich auch das Sponsoring bzw. Sachspenden. So wird sich die Bäckerei viel leichter tun, Euch einfach Semmeln oder Brezen zur Verfügung zu stellen; der Baumarkt könnte Bastelmaterial

sponsoren. Es bringt also bei Firmen oft viel mehr, nach Sachleistungen zu fragen! Oder auch zu handeln: Ihr kauft der Bäckerei 50 Semmeln fürs Frühstück bei der Lesenacht ab und bekommt noch 50 Brezen drauf. Dafür werden die Sponsoren im Jahresbericht (in dem auch Eure Aktionen als Tutoren auftauchen sollten) erwähnt, werden nach Projektabschluss angerufen und bekommen vielleicht sogar eine (Foto-)Dokumentation einer größeren Tutorenaktion.

„schwarze Kasse“

Kassenbuch und Abrechnung: Wenn Ihr als Tutoren ein Kassenbuch führen müsst, was Dein Direktor jederzeit verlangen kann, sollte Dir bewusst sein, dass dort alle **Einnahmen** und **Ausgaben sauber abgerechnet** werden müssen. Vorteilhaft ist es, einen oder mehrere Tutoren als **Kassenwart** zu bestimmen. Es empfiehlt sich zudem eine sogenannte „**schwarze Kasse**“ einzurichten. Dort können z. B. Trinkgelder der Tuttee-Eltern eingezahlt werden. Der Grund ist, dass alles, was Du als Tutor aus gibst, durch Kassenzettel bzw. Quittungen belegt werden muss. Falls mal ein Kassenbeleg vergessen oder verloren wurde, kann dieser Betrag, den Du ja nicht belegen kannst, daraus bezahlt werden. Sprich Dich auch mit der Person in der Schulleitung, die euer Kassenbuch prüft, ab, ob bei nicht vorhandenen Kassenzetteln so genannte **Eigenbelege** geschrieben werden können. Eigenbelege sind selbst geschriebene Belege, in denen man erklärt, einen Betrag X für einen Gegenstand Y am Datum Z ausgegeben zu haben. Sollte diese Möglichkeit existieren, ersparst Du Dir viel Arbeit.

Eigenbelege



Nicht gleich verzweifeln: Buchhaltung ist nicht schwer und wenn doch mal was schief geht, hilft Dir die „schwarze Kasse“.

Geld spielt keine Rolle?!

Was Finanzen angeht, solltest Du Dir als Tutor einer Sache immer bewusst sein: In Deiner Tutorenklasse wird es immer Kinder geben, deren Eltern weniger Geld verdienen als die anderen. Das klingt zunächst vielleicht trivial. Tatsächlich kann es für eine ärmere Familie aber schon schwierig sein, fünf Euro für den Kinobesuch aufzubringen. Kann das Kind daher nicht am Ausflug teilnehmen (achte darauf: ist ein Kind bei Ausflügen immer „krank“?), dann ist das nahe

am pädagogischen Super-GAU. Schließlich willst Du Angebote für alle Tuttees machen und zudem verhindern, dass jemand wegen seiner sozialen Herkunft ausgelacht wird. Manche Eltern vergessen auch einfach, ihrem Kind Geld für den Ausflug mitzugeben. Um zu verhindern, dass der Tuttee dann sein Pausengeld investieren muss und sich nichts zu essen kaufen kann, solltet Ihr evtl. unbürokratisch mit ein paar Euro privat ausshelfen (und euch das dann aus der Tutorenkasse erstatten lassen).

Fazit: Wie oben beschrieben, gibt es **etliche Möglichkeiten**, ohne finanzielle Belastung der Kinder Aktionen zu finanzieren! Versuche also immer, möglichst kostenlose oder sehr günstige Angebote zu machen.

Kostenplan: Wichtig ist es zudem, frühzeitig einen Kostenplan für das ganze Jahr aufzustellen. Darin planst Du mit der Tutorengruppe, wie viel Geld Ihr ungefähr für welche Aktionen benötigt. Der Vorteil dabei ist, dass Ihr **von Anfang an einen Überblick** habt, an dem Ihr euch orientieren könnt. Außerdem beweist Ihr Euren Zuschussgebern damit, dass Ihr vorausplanen und kalkulieren könnt. Eine kurze **Dokumentation** zu den Aktionen, in denen Sponsorings und Ähnliches festgehalten werden, sind ebenfalls vorteilhaft. Denn Sponsoren freuen sich immer, wenn sie bildhaft sehen oder lesen können, wo und wie ihre Spenden verwendet wurden. Dann geben sie auch beim nächsten Mal wieder etwas.

Fazit

Frühzeitig Einnahmen und Ausgaben planen



Das Schuljahr hat begonnen, die Bühne gehört Dir und Deinen Tutorenkollegen! Der Main-Act: Eure Tuttees! Überlegt Euch zusammen bereits im Vorfeld, welche Aktionen wann Sinn machen und welche Ihr durchführen möchtet. Und ganz wichtig: Sprecht diesen Vorschlag dann mit Euren Tuttees ab!

Aktionsideen

Damit Dir und Deinen Tuttees nicht langweilig wird, nennen wir im Folgenden einige **Ideen für Ausflüge** und sonstige **Aktionen**, die Ihr gemeinsam unternehmen könnt. Dabei musst Du beachten, dass Deine Tuttees doch noch ein paar Jahre jünger sind als Du und ihnen somit auch andere Ausflüge gefallen können. Denk daran: Du machst die **Ausflüge für Deine Tuttees**, nicht für Dich! Zur **Planung** all dieser Projekte hilft Dir mit Sicherheit auch das Kapitel „Projektmanagement“ in diesem Buch.

Gerade zu **Beginn des neuen Schuljahres** ist für Deine Tuttees noch alles neu: das Schulhaus ist im Vergleich zur Grundschule riesig, es gibt deutlich mehr Lehrer, mehr Schüler, mehr Möglichkeiten, sich zu verlaufen. Um die neue Umgebung spielerisch kennen zu lernen, kannst Du eine **Schulhausralley** veranstalten, in der die Tuttees diverse **Fragen** rund um das **Schulleben** beantworten müssen. Die Fragen können von „In welchem Stock befindet sich das Lehrerzimmer?“ über „Wie heißen alle Kunstlehrer an der Schule?“ bis hin zu „Welche Schuhgröße hat Herr Huber?“ reichen. Dabei solltest Du immer beachten, dass Du – gerade bei persönlichen Fragen wie nach der Schuhgröße – den jeweiligen Lehrer um Erlaubnis fragen musst. Denn wer wird schon gerne unangemeldet von einer Horde Fünftklässler umringt? Alternativ wäre eine **Schnitzeljagd** durch das gesamte Schulhaus möglich.

Je nach Struktur des „Tutoren-Daseins“ an Deiner Schule (siehe Organisatorisches) sind **Tutorenstunden** vielleicht sowieso schon geläufig. In diesen Stunden **lernen** sich die **Tuttees untereinander** schneller **kennen** und auch Du und das restliche Tutorenteam könnt eine bessere Bezie-



Schulhausralley: Spielerisch das neue Schulhaus kennen lernen und sich bewegen - eine perfekte Aktion zu Beginn des Schuljahres!

Abwechslung für die Tutorenstunde

hung zu ihnen aufbauen, wodurch ihnen der **Einstieg** an der **neuen Schule erleichtert** wird. Am besten erreichst Du diese Ziele, wenn Ihr **Gruppenspiele** (siehe „Spiele“) spielt oder aber abstimmt, wohin der **nächste Ausflug** gehen soll.

Wenn Du ein bisschen **Abwechslung** in die **Tutorenstunde** bringen willst, gibt es die Möglichkeit, mit den Tuttees in die **Turnhalle** Deiner Schule zu gehen. Dabei musst Du allerdings beachten, dass ein Sportlehrer Aufsicht tragen muss und ob überhaupt eine Sporthalle zu dem gewünschten Termin frei ist.

Kinobesuch

Ein **Ausflug**, der sich vor allem im ersten Halbjahr anbietet, ist der **Kinobesuch**. Hierfür empfiehlt es sich immer, bereits im Voraus **Karten zu reservieren** und evtl. mit dem Kino ermäßigte **Gruppenpreise auszuhandeln**. Oft gibt es auch kostenlose Tickets für Begleitpersonen (also Euch Tutoren).

Wichtig beim Kinobesuch ist, dass Deine Tuttees – in den



Ausflug ins Kino: Ein gemeinsamer Ausflug fördert den Zusammenhalt der Klassengemeinschaft und sorgt nebenbei auch für viel Spaß.

meisten Fällen – noch **jünger als zwölf Jahre** alt sind und somit (durch **FSK**) nicht alle Filme in Frage kommen (siehe auch zum Jugendschutz „Recht“).

**Altersfreigaben
beachten!**

Wenn Du und Deine Mit-Tutoren Euch zutraut, die erhöhte Unfallgefahr beim **Schlittschuhlaufen** im Griff zu haben, ist dies ein geeigneter Ausflug für die **Winterzeit**. Ihr müsst im Vorfeld allerdings abklären, ob es an Eurer Schule erlaubt ist, dass Ihr als Tutoren alleine mit Euren Tuttees Schlittschuhlaufen geht, oder ob ein **Sportlehrer** zur Aufsicht mitkommen muss. Ihr solltet im Vorfeld abklären, ob alle Eure Tuttees eigene Schlittschuhe besitzen. Müssen sich viele Tuttees Schlittschuhe ausleihen, sollte man davor im Verleih der Eisbahn reservieren. Beim Schlittschuhlaufen sind zudem **Handschuhe Pflicht** – sie verringern das **Verletzungsrisiko** erheblich.

**Eiskaltes Vergnügen
auf der Eisbahn!**

Für eine kleine **Weihnachtsfeier** im Rahmen der Tutoren kannst Du mit Deinen Tuttees sowohl **Plätzchen backen** (und natürlich essen) als auch **Wichteln**.

Weihnachtsfeier

Für letzteres brauchst Du lediglich einen **kleinen Zettel** pro Person, auf den jeder seinen eigenen Namen schreibt. Dann werden die Zettel gefaltet, durchgemischt und anschließend zieht wieder jeder einen davon. Achtung: hier darf niemand sich selbst ziehen! Die Namen müssen bis zu eurer Weihnachtsfeier **geheim bleiben**. Jeder, der mitspielt, muss nun ein **kleines Geschenk** (den preislichen Rahmen könnt ihr selbst festlegen, z.B. bis zu 5 Euro) **kaufen oder basteln**, welches er (als “Wichtel”) dann auf der Weihnachtsfeier der Person, die er gezogen hat, übergibt. Wenn Du willst, kannst auch Du mit deinen Tutorenkollegen mitspielen.

Wichteln

Weihnachtsbäckerei in der Schulküche!

Für das **Plätzchen backen** gibt es wiederum zwei Möglichkeiten: entweder alle Tuttees sollen selbst Plätzchen mitbringen und Ihr kocht in der Schule nur noch Tee auf, oder Ihr organisiert die **Schulküche** und **Zutaten** (können auch von zuverlässigen (!) Tuttees mitgebracht werden) und backt selbst (siehe auch das Kapitel „Finanzierung“)! Um es richtig schön gemütlich werden zu lassen, könnt Ihr auch davor schon in einer Tutoresstunde **weihnachtliche Deko** basteln!

Kreativität ist gefragt!

An einem **Bastelnachmittag** kannst Du Deiner **Kreativität** freien Lauf lassen. Wichtig ist, dass nicht jeder Tuttee das Gleiche basteln will. So eignen sich für **Mädchen** vielleicht eher gebastelte **(Hand-)Taschen**, Jungs dagegen macht es wahrscheinlich mehr Spaß, einen **Tischkicker** zu bauen (siehe „Basteln“). Am besten ist es, wenn Du im Vorfeld verschiedene Möglichkeiten zur Wahl stellst und abklärst, wer was basteln will (mit Namen aufschreiben). Dann kannst Du das **Material organisieren**.



Mindestens so wichtig wie Kreativität und das richtige Material sind motivierte Tuttees! Vergewissere Dich vor der Bastelaktion, dass auch wirklich alle mitmachen wollen - so verhinderst Du Frust bei Tuttees und Tutoren!

Wichtig bei allen Bastelanleitungen ist, dass Ihr auch **selbst** ein bisschen **kreativ sein dürft**: statt den Tischkicker anzumalen und lange zu warten, bis die Farbe getrocknet ist, könnt Ihr auch die schnelle Variante – nämlich ein grünes Papier auf den „Boden“ kleben und mit einem weißen Stift die Randmarkierungen malen – wählen.

Statt zu basteln, kannst Du natürlich auch einen **Kochnachmittag** veranstalten. Dabei solltest Du beachten, dass jeder Deiner Tuttees gerne mithelfen will. Such Dir ein **Rezept** aus, bei dem **möglichst viel gewaschen, geputzt und geschnitten** werden muss, damit Du möglichst **viele Aufgaben** zu verteilen hast. Einige Anregungen haben wir Dir dazu unter „Kochrezepte“ zusammengestellt.

Natürlich musst Du für diese Aktion mit Deiner Schule abklären, ob Ihr die **Schulküche** benutzen dürft.

Einen weiteren Nachmittag, den Ihr gemeinsam verbringen könnt, ist ein **Spielenachmittag**. Dieser lässt sich recht schnell und ohne großen Aufwand organisieren und ist eine gute Alternative, wenn beispielsweise der Badeausflug wegen schlechten Wetters – wortwörtlich – ins Wasser fällt. Geplant werden will so etwas aber natürlich trotzdem – siehe der Punkt „Spielepädagogik“ im Spiele-Kapitel.

In vielen **Museen**, auch solchen für Kunst, gibt es eigene **Kinderführungen**. Diese sind oft gut gemacht und so spannend, dass Ihr als Team während der Führung nicht mehr allzu viel Stress habt. Sollten sich Deine Tuttees dafür interessieren, ist dies ein toller **Ausflug** für einen Nachmittag im **Herbst** oder **Winter**. Wichtig bei der Sache ist, dass die Führung speziell für Kinder ist, da es sonst unter Umständen etwas langweilig für die Tuttees wird. Oft gibt

Kreative Tutoren



Der Kochnachmittag verbindet gesunde Ernährung mit einem gemeinsamen Gruppen-Erfolgslebnis!

Der Spielenachmittag!

Ab ins Museum

es auch Ausstellungen, die Tuttees interessieren, wie zum Beispiel im **Münchener Kindermuseum** (www.kindermuseum-muenchen.de) oder in der **Pasinger Fabrik** (www.pasinger-fabrik.com), wo ebenfalls tolle **Theaterstücke** aufgeführt werden.

Film- und Lesenacht

Gerade im Winter ist eine **Film- bzw. Lesenacht** eine schöne Möglichkeit, Zeit mit Deinen Tuttees zu verbringen. Zum einen ist es natürlich billiger als jeder Kinobesuch, zum anderen stärkt so eine ganze Nacht zusammen die Klassengemeinschaft deutlich. Ihr solltet nur vorher abklären, wer für **Verpflegung** sorgt, bzw. welche Tuttees was mitbringen und wer Filme mitnehmen kann. Ob die

An die Technik denken

Technik (z.B. Laptop mit Beamer und Boxen) funktioniert, muss **vorher getestet werden!** Auf einen oder mehrere **Filme** muss man sich dann auch einigen, was durchaus anspruchsvoll sein kann. Daher sollte das am besten schon bei einer **Gruppenstunde** im Vorfeld passieren; so kann man vermeiden, dass die „Überstimmten“ noch am



Einfach mal abhängen und die Seele baumeln lassen - die Lese- oder Kinonacht bietet Tuttees wie Tutoren eine schöne Möglichkeit, gemeinsam eine eher ruhigere Aktion zu verbringen.

selben Abend enttäuscht sind. Auch müsst Ihr unbedingt **nachfragen**, ob es an Eurer Schule **erlaubt** ist, dass Ihr alleine mit Euren Tuttees **übernachtet**. In der Regel sollte nämlich zumindest eine **Lehrkraft Eures Vertrauens** die Aufsicht führen. Gut ist es auch, dem Hausmeister im Voraus Bescheid zu geben. Ein gemeinsames **Frühstück** am nächsten Tag rundet die Aktion passend ab. Die reduzierte, aber auch unkompliziertere Version ist übrigens der **Filmnachmittag**. Aber auch hier kann man z.B. mit selbst gemachtem **Popcorn, Kissen** und **Verdunkelung** eine nette Atmosphäre schaffen. Beachte aber auch, dass Videos in aller Regel nicht öffentlich vorgeführt werden dürfen und man auch für die Vorführung in der Schule eine **Genehmigung** braucht. Kläre, ob Deine Schule z.B. eine Lizenz besitzt; ob evtl. ein rechtfreier Film vorhanden ist oder ihr eine Lizenz über die Landesmediendienste (www.mediendienste.info) bekommen könnt.

Ob im Winter ins **Hallenbad** oder im Sommer ins **Freibad** oder an den **Badesee**: Fürs Schwimmen lassen sich Tuttees meistens begeistern. Allerdings ist hier ein **Sportlehrer** als Aufsicht ein absolutes Muss. Das Risiko beim Schwimmen ist für Euch Tutoren alleine einfach zu groß. An vielen Schulen ist aus diesem Grund aber auch ein Ausflug selbst mit Sportlehrer leider nicht erlaubt.

Natürlich lässt sich ein Ausflug an den See auch mit einem **Picknick** oder **Grillen** verbinden. Speziell beim Grillen ist es wichtig, dass der ausgewählte Platz auch wirklich dazu freigegeben ist bzw. welche Einschränkungen (wie z.B. Höhe der Grills, Entfernung zu Bäumen etc.) es gibt. Um sicher zu stellen, dass sich keiner Deiner Tuttees eine Brandverletzung zuzieht, ist es sinnvoll, das Tutorenteam

Wichtige Fragen im Vorfeld klären



Gebannter Blick auf die Leinwand: Aber auch im Anschluss an die Vorführung lässt sich z.B. gemeinsam über den Film diskutieren.

Schwimmen?!

Grillen und Picknicken

Das Gemeinschafts- Buffet

Wichtig: Verbindlichkeit herstellen

aufzuteilen, sodass sich ein paar Tutoren um den Grill kümmern können, während die anderen die Tuttees mit Spielen bei Laune halten.

Schön ist es bei beiden Ausflügen, wenn **jeder etwas zum Essen für die Allgemeinheit** mitbringt (z.B. Salate, Grillfleisch, Semmeln, Getränke, ...), denn dadurch entsteht ein **besseres Gruppengefühl**. Allerdings solltest Du dabei beachten, dass Du eine **Liste** führst, in die jeder eintragen kann, was er mitbringt. Damit kannst Du einerseits kontrollieren, dass Ihr Euch am Ende nicht nur von beispielsweise Nudelsalat ernähren müsst, andererseits entsteht bei Deinen Tuttees dadurch ein **Pflichtgefühl**, wirklich etwas mitzubringen.

Damit Ihr es gemütlicher habt, solltest Du darauf achten, dass einige Tuttees (oder Tutoren) **Decken, Isomatten** oder ähnliches mitbringen.

Solltet Ihr den Grill- oder Picknickausflug nicht mit einem Badeausflug verbinden wollen (oder dürfen, da z.B. kein Sportlehrer mitkommt), ist es empfehlenswert, darauf



Sommer, Sonne, super Ausflug: Wenn das Wetter passt und die Stimmung gut ist, kann so eine Aktion schnell zum unvergesslichen Erlebnis Deiner Tuttees werden - und so einen großen Beitrag zur Klassengemeinschaft leisten.

zu achten, dass sich **kein Gewässer** in der Nähe eures Aufenthaltsortes befindet – so ersparst Du Dir unnötigen Stress bei der Aufsicht.

Sehr wichtig ist es auch, eine **Ausweichmöglichkeit** bei **schlechtem Wetter** zu haben.

Eine schöne Abwechslung zum grauen Schulalltag bietet ein Ausflug zum **Abenteuerspielplatz**. Dieser unterscheidet sich von gewöhnlichen Spielplätzen dadurch, dass auch noch größere „Kinder“ Spaß daran haben, sich dort aufzuhalten. Wie bei allen Open-Air-Aktionen gilt auch hier: lieber einen Plan B bei schlechtem Wetter überlegen. Einige Abenteuerspielplätze in München: Spielstadt Maulwurfshausen in Neuperlach (www.maulwurfshausen.de), Abenteuerspielplatz Neuhausen (www.asp-neuhausen.de), Abenteuerspielplatz „Utopia“ in Ramersdorf (www.utopia-muenchen.de/asp.htm).

Ein Ausflugsklassiker ist natürlich der **Zoo** oder **Tierpark**. Hier gibt es wieder verschiedene Möglichkeiten: entweder, Ihr lasst den Tuttees völligen Freiraum und macht einen Treffpunkt aus, an dem immer ein Tutor anwesend ist und wo Ihr Euch zu einem gewissen Zeitpunkt wieder trifft (achtet dabei darauf, dass sich die Tuttees mindestens in Dreier-Gruppen bewegen und in jeder Gruppe mindestens eine Uhr vorhanden ist). Oder aber ihr geht **gemeinsam durch den Zoo**. Dabei solltet Ihr trotzdem einen Treffpunkt ausmachen, falls Ihr jemanden verliert. Beim gemeinsamen Gehen könnt Ihr auch einzelne Tuttees (oder Tutoren) kurze Referate über gewisse Tiere halten lassen.

Ein weiteres Ausflugsziel ist der **Erlebnispark**. Hier ist es wichtig, sich im Vorfeld über den **Eintritt** zu informieren



Ganz wichtig bei allen Aktionen, die im Freien stattfinden: Eine Ausweichmöglichkeit bei schlechtem Wetter!

Tierpark

Erlebnispark

und ob es evtl. die Möglichkeit gibt, einen **Gruppenrabatt** in Anspruch zu nehmen. Im Erlebnispark wollen mit Sicherheit nicht alle Tuttees die gleichen Attraktionen besuchen – deswegen solltet Ihr Euch aufteilen. Gut ist es, wenn bei jeder Gruppe ein Tutor mit dabei ist und noch einer an einem **ausgemachten Treffpunkt** wartet. Dabei ist es natürlich empfehlenswert, durchzuwechseln.

Party, Party!

Planung ist das A und O der Unterstufenparty!

Unterstufenpartys sind in der Regel sehr beliebt. Vor allem **Mottopartys** bieten Dir einen gewissen Rahmen, in dem Du Dich austoben kannst. So könnt Ihr z.B. an Fasching einen **Wettbewerb** machen, wer die schönste, lustigste oder aufwändigste Verkleidung hat. Auch könnt Ihr den Raum mit der entsprechenden **Dekoration** schmücken. Es ist empfehlenswert, die Party in **Aufgabenbereiche** (wie z.B. Buffet, Spiele, Dekoration, ...), die von Tutoren übernommen werden, aufzuteilen (siehe „Projektmanagement“). Außerdem solltet Ihr abklären, ob die Tuttees Essen und Getränke mitbringen oder ob Ihr diese besorgt und dafür evtl. einen geringen Eintritt verlangt.



Die Unterstufenparty ist eine beliebte Aktion - sie sollte aber sorgfältig geplant und mit den Verantwortlichen an Deiner Schule abgesprochen werden.

Bastelideen

Oft fehlt einem ja einfach nur die richtige Idee - deshalb haben wir hier einige kreative Aktionen zusammen gestellt, die ihr gemeinsam mit den Tuttees durchführen könnt. Sie sind nach Jahreszeiten sortiert, so dass Ihr schnell die richtige Aktion für den richtigen Zeitpunkt im Schuljahr finden könnt.

Herbst und Halloween

Wenn die Blätter fallen und die Sonne die letzten warmen Strahlen zu uns schickt, ist es besonders schön noch einmal mit Deinen Tuttees die Tage draußen zu genießen bevor es kalt wird. Die Natur im Herbst bietet Dir und Deinen Tuttees eine Menge Material und viele Möglichkeiten zum basteln.

Titel: Buntes Herbsttreiben (Blätterbilder) **Material: Klebstoff, (Ton-)Papier (z.B. DIN A3 in verschiedenen Farben), Scheren, gesammelte Blätter**

Geh an einem schönen Tag, wenn die **Blätter** bunt von den Bäumen fallen mit Deinen Tuttees raus und **sammelt was Ihr finden könnt**. Wie lang Ihr unterwegs seid kannst Du Deiner zur Verfügung stehenden Zeit anpassen. Entweder Ihr lauft in der näheren Umgebung zu möglichen Fundstellen und bastelt am selben Tag noch oder macht einen längeren Spaziergang, bei dem Ihr auch im Freien unsere Spielideen ausprobieren könnt.

Wieder in Eurem Klassenzimmer macht Ihr euch ans Werk - Bastelsachen raus! Von dem **bunten Papier** kann sich jeder eins aussuchen und nach Belieben mit den **gesammelten Blättern bekleben**. Wie wäre es zum Beispiel mit



Bunter Herbst: Die Natur entdecken und eine schöne Bastelaktion - zwei Aktionen in einer bietet die Bastelidee "Buntes Herbsttreiben"

Anleitung **Buntes Herbsttreiben**

einer **bunten Blätterfamilie**? Also aus Blättern, Beeren, Nüssen etc. kleine Menschen auf das Papier zaubern. Oder alles bekleben, so dass es wirklich ein buntes Herbsttreiben wird (Blattränder einfach überstehen lassen oder abschneiden) - Der Fantasie sind hierbei keine Grenzen gesetzt! Abwandlung: Statt Tonpapier Transparenzpapier verwenden und so Fensterbilder herstellen.

Titel: Halloweenlaternen Material: **Kürbisse, Messer (vorsichtig sein!); alternativ Marmeladenglas, durchsichtiges Papier oder spezielle Bastelfarbe, Klebstoff**

Anleitung Halloweenlaternen

Wenn Ihr an Deiner Schule eine **Küche** zur Verfügung habt könnt Ihr die Laternen ja „old-school“ aus Kürbissen schnitzen und im Anschluss gemeinsam **Kürbissuppe** essen. (z.B. mit einem Bastel- und einem Kochteam). Die Möglichkeiten der Motive sind nahezu unbeschränkt - und ein tolles Geschenk ist es auch!



Der Kürbis ist nicht nur ein tolles Deko-Element, sondern schmeckt auch lecker und ist nebenbei auch sehr gesund. Eine ideale Kombination, um Deine Tuttees auch für gesundes Essen zu gewinnen!

Winter, Vorweihnachtszeit und das neue Jahr

Die Tage sind schon kälter geworden und Advent und Weihnachten rücken näher. Bereitet Euch darauf vor, Adventskränze selbst machen ist ein riesen Spaß!

Titel: Adventskränze Material: **Strohringe (kann man auch aus Zeitungspapier selbst machen), Tannenzweige, Draht, Schmuck (z.B. Engelshaar, Zimtstangen, Sternanis), Kerzen, Kerzenhalter**

Die **Tannenzweige** werden in **passende Länge** zurecht geschnitten und zunächst um den Kranz zurechtgelegt. Die Enden werden mit Draht fest um den Kranz gewickelt. Über die eben umwickelten Enden wird die nächste Schicht versetzt gelegt und wieder umwickelt. Dabei könnt Ihr auch andere Zweige mit rein flechten. So geht es dann einmal um den Kranz herum. Wenn er fertig ist verziert Ihr den Kranz noch. Die Aktion dauert etwa zwei Stunden. Entweder stellt Ihr einen größeren Kranz für das Klassenzimmer, oder mehrere kleine Kränze für zu Hause her.

Titel: Jahreskalender Material: **Kalender zum selbstgestalten, buntes Papier, und diverse Papiersorten, Kleber, Schere, Fotos, Zeitschriften, Wassermalfarben, Kreiden, und was Euch sonst noch alles einfällt!**

Bei einem **Klassenkalender** kann jeder allein oder zu zweit einen Monat gestalten oder die zur Verfügung stehende Fläche wird durch die Anzahl der Tuttees geteilt und jeder gestaltet einen Teil des "Monatsbildes" Bei 24 bzw. 12 Tuttees bietet sich u.a. auch ein Adventskalender an.

Anleitung Adventskränze



Bei der Gestaltung eines Kalenders sind der Kreativität bei der Auswahl der Materialien kaum Grenzen gesetzt.

Frühling, Fasching und Ostern

Wenn der Schnee wegschmilzt und die Sonne verlegen in die ersten warmen Tage blinzelt, die Narren wieder auf den Straße sind und Hasen Ostereier bemalen - dann könnt Ihr beim Basteln aus dem Vollen schöpfen.

Titel: Faschingsmasken Material: **Gipsbinden (Apotheke), Vaseline, Farben, Federn, Glitzer, Zeitungspapier, Wasser, Kleber**

Anleitung **Faschingsmasken**

Super um eine passende und **individuelle Maske** zu dem Kostüm der Faschingsparty zu haben! **Haare** am Besten aus dem **Gesicht zurückbinden** und fixieren, damit sie später nicht ins Gesicht rutschen und in die Maske eingearbeitet werden (könnte sonst schmerzhaft werden und zu ungewollten Frisurveränderungen führen).

Die Gesichter reichlich mit **Vaseline eincremen**, damit sich der Gips später wieder problemlos ablöst.



Egal ob mit edlem Silberschmuck oder grell und bunt-verrückt: Die Faschingsmaske aus Gips bringt nicht nur bei der Herstellung Freude in die Schule!

Gipsrolle in **verschieden große Stücke** schneiden, durch ein Schälchen **Wasser** ziehen und auf das Gesicht legen. Du kannst nur die Hälfte des Gesichts oder auch das Ganze eingipsen. **Augenpartie und Nasenlöcher freilassen** (Aufpassen, dass sich da niemand einen Scherz erlaubt, das ist unangenehm, an Wimpern schmerzhaft und im Allgemeinen nicht zu empfehlen).

Entweder Du lässt dich eingipsen oder wirst selbst vor dem **Spiegel** aktiv. Wenn das Gesicht mit **mehreren Schichten** bedeckt ist, kurz warten bis es getrocknet ist (der Gips sollte auf der Oberfläche größtenteils trocken sein).

Nun **vorsichtig ablösen** und vollkommen auf Zeitungspapier trocknen lassen. Gesichter von den Überresten reinigen und waschen; Dauer ca. eine Stunde

In der nächsten Tutorenstunde können Du und Deine Tuttees die Masken den Kostümen anpassen oder **nach Lust und Laune gestalten**.



Bei der Gestaltung der Ostereier sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt!

Titel: Ostereier bemalen / färben Material: **Eier (hart gekocht oder ausgepustet), Pinsel, Permanentmarker, Eierfarben zum bemalen**

Wenn Ihr eine Küche zur Verfügung habt, könnt Ihr die Eier gemeinsam auspusten und bei der Gelegenheit ein paar leckere Muffins machen. Die Eier sollten möglichst vorsichtig angefasst werden. Um sie zu bemalen, empfiehlt es sich, sie auf einen Stift oder ähnliches zu stecken, um sie so besser halten zu können - oder benutze einfach einen "Eispanner" aus dem Bastelbedarf. Für das Färben von harten Eier einfach die Anleitung auf der Packung befolgen. Achtung: Immer wenn Ihr mit den Tuttees mit Farben hantiert auf einen ausreichenden Fleckenschutz der Kleidung achten!

Anleitung Ostereier bemalen

Titel: T-Shirts gestalten / Batiken Material: **weiße T-Shirts, Batikfarben (Bastelladen), Farbfestiger (Bastelladen), Scheren, Paketband, heißes Wasser**

Anleitung T-Shirts gestalten

Die T-Shirts werden an **verschiedenen Stellen** beliebig oft fest mit **Paketband abgebunden**. Unter der Schnur bleibt das Shirt weiß (deshalb muss es möglichst fest sein) und unterschiedlich große Kreise kommen so nach dem Färben zu Stande (z.B. eine "Zielscheibe" auf dem Rücken) Nun die abgebundenen Shirts nach Anleitung färben.

Vorsicht: Meist benötigt Ihr dazu **heißes Wasser**.

Nach der **Färbezeit** die Shirts **gut auswaschen** (mit kaltem Wasser) ggfs. noch "Farbfestiger" benutzen, damit sich die Farbe später nicht so leicht auswäscht. Nun alle Schnüre aufschneiden und trocknen lassen.

Auf diese Weise könnt Ihr auch **Kissenbezüge**, Taschen, Stirnbänder, Vorhänge und **weitere Textilien** verschönern. Wichtig: Je mehr Stoff Ihr einfärbt, umso mehr Farbe müsst Ihr verwenden um ein sattes Ergebnis zu erzielen.

Titel: Stempel Material: **Papier, Stifte, Scheren, Moosgummi, kleine Holzklötzchen, Kleber, Wasserfarben oder Textilfarben**

Anleitung Stempel

Auf **Papier** gestaltest Du gemeinsam mit Deinen Tuttees Motive, die als **Vorlage** dienen. Es empfiehlt sich den **Umriss des Holzklötzchens** abzuzeichnen, da dies später der Stempel sein wird. Zu den Kanten solltest Du einige Millimeter Abstand lassen.

Wenn Die Motive fertig sind, werden diese ausgeschnitten um sie auf **Moosgummi** zu **übertragen**. Die Motive nun wiederum aus dem Moosgummi ausschneiden und auf die Holzklötzchen kleben. Mit den Stempeln könnt Ihr nun mit

Textilfarbenen T-Shirts "bestempeln" oder mit Wasserfarben Briefpapier oder Anderes gestalten.

Jahreszeitlich unabhängige Bastelideen

Es gibt auch Bastelideen, die **unabhängig von der Jahreszeit** durchgeführt werden können. Hier haben wir für euch einige Beispiele zusammen gestellt. Weitere Ideen könnt ihr zum Beispiel in Bastel-Büchern oder auch im Internet finden! Beachtet bei den folgenden Ideen, dass z.B. beim Einsatz von **Werkzeug** wie Heißklebepistolen ein erhöhtes **Verletzungsrisiko** besteht und eine durchgehende **Beaufsichtigung** der Tuttees bei der Benutzung gewährleistet werden sollte!

Titel: Kassetten-Geldbeutel Material: **Audio-Kassette (am Besten mit kleinen Schraubchen), Stoff (nicht zu dünn), Reißverschluss, Heißklebepistole, Schere**

Zuerst **Kassette** aufschrauben und auseinander nehmen. Die „Kassettenhälften“ an den Längsseiten so aneinander legen, dass die „**dicke**“ **Seite** nach außen zeigt.

Danach wird der **Stoff zugeschnitten**: Er sollte die beiden Kassettenhälften komplett abdecken und zusätzlich noch etwa einen Zentimeter bei den Längsseiten beinhalten.

Anschließend wird der **Reißverschluss** auseinander gezippt und **vorsichtig** an jeweils drei **Seiten der Kassette** mit dem Heißkleber (Achtung: Verletzungsgefahr!) **festgeklebt**. Die dünne Längsseite bleibt aber frei.

Wenn der Kleber getrocknet ist, den Reißverschluss öffnen, sodass der Stoff hinein geklebt werden kann. Abschließend kann der Kassetten-Geldbeutel noch verziert werden. Variation: Videokassetten-Handtasche

Anleitung Kassetten-Geldbeutel



Diese Bastelidee eignet sich in erster Linie für Mädels - aber nicht ausschließlich!

Titel: Tischkicker Material: **Spanholzplatten, diverse Acryl-/Plakafarben, Pinsel, Kreppband, Bohrer, Holzleim, Hammer, Nägel, Laubsäge, Holzstecken**

Anleitung Tischkicker

Zunächst ist es wichtig, dass Ihr Euch Gedanken darüber macht, welche Maße euer Kicker haben soll. Laut DFB darf ein Fußballfeld eine Länge von 90 bis 120 m und eine Breite von 45 bis 90m haben – theoretisch könnte es somit quadratisch sein! Sucht Euch ein **Seitenverhältnis** aus, das Euch gefällt und überlegt Euch einen **geeigneten Maßstab**. Zeichnet am Besten **eine Skizze** und beschriftet diese mit den entsprechenden Maßen.

Zunächst in die beiden **Holzspanplatten** (z.B. 28,5 x 9,0 cm) ein 12,0 x 5,0 cm großes „Loch“ sägen, das werden die Tore. (Tipp: Zur richtigen Platzierung der Tore könnt ihr die Maße von der Skizze ablesen! Denkt aber daran, dass Ihr jeweils auch ein spiegelverkehrtes Teil für die gegenüberliegende Seite braucht.) Anschließend die anderen beiden Holzspanplatten (44,0 x 28,5 cm) nehmen und gemäß der Skizze mit einem Bohrer Löcher in 5,0 cm Höhe bohren



Den Tischkicker werden vor allem die Jungs in Deiner Tuttee-Klasse toll finden. Es braucht dafür allerdings einiges an handwerklichem Geschick und Ausdauer.

(Durchmesser: ca. 0,8 cm). Dann die zwölf dicken Holzstäbe nehmen und bei jedem im Abstand von 1 cm ein Loch bohren. Beim längeren Ende zwei gegenüberliegende Seiten (parallel zum Loch) mit der Raspel anschrägen. Danach Holzleim in die Löcher füllen und sofort an die markierten Positionen auf den langen Holzstäben schieben. Wenn Ihr Lust habt, könnt Ihr jetzt den verschiedenen Mannschaften verschiedene Farben geben und auch das Spielfeld (Holzspanplatte à 34,5 x 28,0 cm) anmalen. Abschließend alle Holzspanplatten mit Holzleim zusammenkleben, dabei aber darauf achten, dass die Holzstäbe mit den Spielfiguren zuerst durch die Löcher geschoben werden müssen.

Titel: Kerze (mit Serviettentechnik) gestalten

Material: Bedruckte Servietten, flammhemmender Kerzenkleber (gibt's im Bastelgeschäft), Kerzen, Pinsel

Aus den **Servietten** ein **Motiv** aussuchen und passend zuschneiden. Die oberste, bedruckte Lage verwenden und an die Kerze halten. Diese Stelle zunächst mit dem **Kerzenkleber** bestreichen (hierfür den Pinsel oder die Finger benutzen), das Motiv vorsichtig darauf legen und erneut mit einer Schicht Kerzenkleber bedecken. Anschließend **gut trocknen lassen**.

**Anleitung
Kerze mit
Serviettentechnik**

Titel: Knetfiguren **Material: Luftballons, Mehl, Edding, Wackelaugen, Wolle, Flüssigkleber**

Die **Luftballons mit Mehl füllen**, gut verknoten. Die **Wolle** in kurze, etwa 3-4 cm lange **Streifen** ("Haare") schneiden und mit dem Kleber auf den Knoten vom Luftballon kleben; Zum Schluss noch die Wackelaugen aufkleben und mit dem **Edding einen Mund** malen – Fertig!

**Anleitung
Knetfiguren**

Titel: Lesezeichen aus der Natur Material: **Laminiergerät und Laminierfolie, Tonpapier, Wolle, Baumblätter, Flüssigkleber**

Anleitung Lesezeichen

Als erstes muss das **Baumblatt gepresst und getrocknet** werden. Dazu legt Ihr am Besten mehrere Seiten weißes Papier übereinander und schiebt das Blatt zwischenrein. Dann packt Ihr das Ganze in ein dickes Buch und lasst es ein, zwei Tage so liegen.

Anschließend nehmt Ihr das Blatt heraus und klebt es mit **Flüssigkleber** auf ein Stück **Tonpapier**, das die gewünschte Größe für das Lesezeichen hat. Wenn der Kleber trocken ist, könnt Ihr das Tonpapier laminieren. Achtet dabei darauf, dass um das Lesezeichen herum **noch ein paar Millimeter Rand** sind, damit sich die Laminierfolie nicht wieder löst.

Nach dem Laminieren könnt Ihr mit dem Locher noch ein Loch in das Lesezeichen machen, durch das Ihr eine selbstgemachte Kordel ziehen könnt.

Um eine Kordel herzustellen, nimmt man verschiedenfarbige Wolle, befestigt ein Ende irgendwo und dreht mit dem anderen Ende die Wollfäden so lange ein, bis die Fäden anfangen, sich zu „kräuseln“.



Die Tetrapack-Tasche ist eine witzige und zugleich die Umwelt schonende Bastel-Idee, da aus Müll etwas Neues entsteht!

Titel: Tetrapack-Tasche Material: **(mindestens zwei) gleiche Tetrapacks, Stoff (Größe hängt von Größe der Tetrapacks ab), Heißkleber**

Für die Tetrapack-Tasche mehrere **gleiche Tetrapacks** auswählen, oben aufschneiden, gründlich ausspülen und trocknen. Danach bei den in der Mitte anzubringenden Tetrapacks je zwei gegenüberliegende Seiten, bei Tetrapacks, die „außen“ angebracht werden, **nur eine Seite weg-**

schneiden. Die Tetrapacks mit Heißkleber (Achtung: Verletzungsgefahr!) und Klebeband **zusammenkleben** (dabei leicht überlappen). Den Stoff innen an **ausgewählten Stellen** mit Heißkleber **festkleben**, den überstehenden Stoff oben zusammenraffen und außen mit Heißkleber befestigen. Dann **längere Stoffstreifen** nehmen, leicht rollen und zusammennähen (oder ebenfalls mit Heißkleber kleben). Dies werden die Träger. Abschließend noch die Träger über die „Nahtstellen“ der Tetrapacks kleben, fertig!

Titel: **Wandtattoo** Material: **Overhead-Projektor (+ Folie) oder Beamer, Stift, Großes Papier, schwarz**

Gewünschtes Motiv auswählen, auf eine **Folie drucken** und mittels Overhead-Projektor an die Wand werfen. (Alternative: Statt dem Overheadprojektor könnt ihr auch einen Beamer verwenden. Das Motiv müsst ihr dann nicht auf eine Folie drucken, sondern nur am Computer aufrufen.) An die Wand das **große Papier** hängen und dann das **Motiv nachzeichnen. Anschließend ausschneiden** und an die Wand hängen – fertig!

**Anleitung
Wandtattoo**



Das Wandtattoo ist eine tolle Deko fürs Klassenzimmer - oder auch für das Zimmer Deiner Tuttees daheim!

Rezepte

Es gibt genügend Events, bei denen es immer gut ist, etwas Süßes anzubieten: Egal ob an Elternabenden zur Aufbesserung der Kasse, um einfach einmal Deinen Tuttees eine Freude zu machen oder gar selbst mit ihnen zu backen. Hier gibt es dazu ein paar leckere Anregungen:

Rezept für: **Muffins, ca 50 Stück** Zubereitung: **10 Min. und 20 Min. Backzeit** Zutaten: **800 g Mehl, 600 g Zucker, 16 Eier, 200 ml Milch, 4 Pck. Backpulver, 4 Pck. Vanillinzucker, 600 ml Öl, ca. 50 Förmchen, ggf. Kuchenglasur, Streussel, Smarties etc**

Zubereitung Muffins

Alle Zutaten in einer Schüssel vermengen und ca. 3 Minuten verquirlen. Den Teig in die Förmchen füllen (Papierförmchen können, müssen aber nicht für eine schönere Form in eine feste Muffinform gegeben werden).

Muffins auf mittlerer Schiene ca. 20 Minuten bei 180°C backen, bis sie goldgelb werden. Nun kannst Du sie nach belieben verzieren oder auch von Deinen Tuttees verschönern lassen.

Rezept für: **Butterkekshexenhaus** Zubereitung: **je nach Hingabe, für besonders schnelle ca. 20 Min.** Zutaten **pro Häuschen: 3 Butterkekse, 1 Dominostein, 1EL Zitronensaft, 120g Puderzucker, Zum Verzieren: Gumbärrchen, Zuckerperlen, Smarties**

Zubereitung Butterkekshexenhaus

Aus Zitronensaft und Puderzucker stellst Du zunächst den Zuckerguss her, aber pass bitte auf, dass er nicht zu flüssig wird, da er später der "Kleber" sein wird. Auf einen Butterkeks klebst Du in die Mitte den Dominostein mit Zuckerguss.

Der Guss kann auch an den Seiten ruhig etwas herauslaufen, das ist gar nicht schlimm. Bestreiche den Domino-butterkekse links und rechts mit Zuckerguss. Nun werden zwei Butterkekse oder ein zweigeteilter so angesetzt, dass daraus das Dach wird. Gebe auf die Stelle, wo sich linkes und rechtes Dach treffen reichlich Zuckerguss, so dass er etwas über das Dach läuft (sieht später aus wie Schnee). Nun kann das Haus nach Belieben verziert werden.

Rezept für **Brownies**: (ca. 40 Stück) Zubereitung: **45 Min. und 25 Min. Backzeit** Zutaten: **500g Butter, 200g Kakaopulver, 8 Eier, 1 Buttermilch-Aroma, 600g Zucker, 250g Mehl, 200g Mandeln (gehackt)**

Zerlasse die Butter in einem Topf, daraufhin nimmst Du sie vom Herd, gibst alle Zutaten hinzu und verarbeitest alles zu einem Teig. Lege ein Backblech mit Backpapier aus und verteile die Masse gleichmäßig darauf und backe es für 25-30 Minuten bei 175-200°C. Teig mit Puderzucker bestäuben, auskühlen lassen und in Quadrate schneiden. Fertig sind die leckeren Brownies!

Zubereitung
Brownies

6

Spiele





Spielerpädagogik

Warum spielen wir?

Jeder Mensch spielt sein Leben lang. Auch Rentner lösen in ihrer freien Zeit Kreuzworträtsel oder spielen Bingo. Dadurch füllen sie ihre Zeit aus, nehmen sich **Zeit für sich** oder werden mit anderen **gesellig** und bringen sich nebenbei in eine **gute Stimmung**.

Auch Kinder spielen im Prinzip aus den selben Motiven heraus. In der Regel tun sie das aber viel häufiger als alte Menschen, und bei ihnen steht Bewegung mehr im Vordergrund. Überhaupt haben Kinder einen starken **Bewegungsdrang**. Als Tutor solltest Du das immer im Hinterkopf haben. Zwar können Kinder schon auch einmal still sitzen und sich mit Muße zum Beispiel aufs Basteln konzentrieren, aber ewig geht das nicht, also sollte vorher oder nachher auf jeden Fall gespielt werden.

Spiele gezielt einsetzen

Dazu kommt, dass Du Spiele sogar gezielt einsetzen kannst. **Ruhigere Spiele**, wie etwa „Stille Post“, eignen sich gut, um eine Tutorenklasse wieder zu beruhigen, ohne dass man groß etwas sagen muss. Es gibt Spiele, die die **Kreativität fördern**, und die man gut vor dem Basteln spielen kann. Müde Klassen kann man mit **Bewegungsspielen** wieder aufwecken. Und auch das **Gemeinschaftsgefühl und die Gruppendynamik** kann man mit vielen Spielen fördern.

Wie spielt man?

Klar, jeder weiß, was ein Spiel ist und spielen ist angeboren. Oft wird es aber so sein, dass Du als Tutor einer Klasse ein neues Spiel zeigst. Dadurch trittst Du als **Spielleiter** auf. Das ist nicht ganz ohne: Du musst die **Regeln** und den **Ablauf** des Spieles erklären.

Was tun bei Demotivation?

Es kann immer mal wieder passieren, dass einer oder mehrere Tuttees nicht gleich mitspielen wollen. Wenn Du merkst, dass die ganze Klasse auf das Spiel gerade **keine Lust** hast, dann solltest Du darauf auch **eingehen**. Jeder kann sich mal irren. Gut ist es dann, wenn Du gleich ein **alternatives Spiel** in der Hinterhand hast. Irgendwann findest Du auch heraus, welche Spiele

die Klasse auf jeden Fall mag. Wenn z.B. ein einzelner Tuttee nicht mitspielen mag, dann zwinge ihn nicht in letzter Konsequenz zum Mitspielen, denn das hilft selten etwas. Du kannst ihn aber fragen, was er lieber spielen würde oder worin genau das Problem besteht, evtl. auch unter vier Augen. Am Wichtigsten ist aber, dass Du und das ganze Tutorenteam **motivierend wirken** und **mitspielen**.

Vorher steht aber auch noch die **Spielvorbereitung**: Gute Vorbereitung ist die halbe Miete! Informiere Dich über das Spiel. Du als **Spielleiter** bist der Chef und musst dafür auch **qualifiziert** sein.

Zunächst musst Du Dich für ein Spiel entscheiden. Deine Auswahl trifft Du am besten danach, was Du mit dem Spiel erreichen willst. Wähle entsprechend ein Spiel entlang der **Kategorie** aus, in die es fällt. Schätze seine **Wirkung** in

Vorbereitung ist alles!

**Das “richtige”
Spiel finden**



Eine knifflige Angelegenheit: Im Vorfeld eines Spieles gilt es, viele Fragen zu klären: Welche Zielgruppe spielt, welches Ziel hat das Spiel und: Welches Material wird benötigt?

der jetzigen Situation ein. Außerdem solltest Du wissen, wie lange Du **Zeit** hast und wie lange das Spiel dauert. Bei einem ganzen **Spielenachmittag** kannst Du Dir auch überlegen, welche Spiele in welcher **Reihenfolge** gespielt werden sollen. Also etwa zunächst etwas zum **Kennenlernen**, zum **Aktivieren**, ein **Spaßspiel** und zum Schluss vielleicht etwas zum **Runterkommen**.

Die richtige Vorbereitung

Hast Du Dich für eines oder mehrere Spiele entschieden, dann musst Du es vorbereiten. Brauchst Du bestimmte **Materialien**? Dann lege sie griffbereit zurecht. Muss der **Raum gestaltet** werden? Dann bereite ihn vor Spielbeginn vor, unter Umständen sogar, bevor die Gruppe den Raum betritt. Muss zwischendurch umgebaut werden, dann gib **klare Kommandos**, wo z.B. die Mitspieler die Stühle hintragen sollen. Benötigt man einen **Stuhlkreis** oder eine **freie Fläche**? Spiele ich **draußen oder drinnen**? Auch das sind Fragen, die Du Dir stellen solltest.

Klare Anweisungen geben

Achte auch auf **Gefahren**. Gerade wenn in einem Klassenzimmer herumgelaufen wird, sollten **Tischkanten** außer Reichweite sein. Draußen sollten z.B. keine **spitzen Steine** oder Äste herumliegen. Eventuell ist es nötig, dass die Mitspieler Schuhe, Armbanduhren und Schmuck abnehmen.

Gefahr erkannt, Gefahr gebannt!

Je besser die Vorbereitung, desto reibungsloser läuft das Spiel ab.

Spielanleitung

Bei der **Spielanleitung** und **-durchführung** solltest Du auf Folgendes achten:

Du selbst solltest das Spiel **gut kennen**! Es ist eher unpraktisch, eine Regel bei der Erklärung zu vergessen und sie nachschieben zu müssen. Am besten hast Du das Spiel auch selber schon mal **ausprobiert** (z.B. mit dem Tutorenteam) und kennst seine Eigenheiten.

Gute Vorbereitung ist alles! Auch deshalb, weil Du nicht lange überlegen solltest, sondern möglichst kurz, aber verständlich erklären solltest.

Einer spricht! Wenn insgesamt drei Leute das Spiel auf vier verschiedene Arten erklären, herrscht schnell Verwirrung vor. Es braucht also einen **Wortführer** als Spielleiter. Selbstverständlich kann dieser sich aber andere Tutoren oder Tuttees zu Hilfe holen, um beispielsweise etwas vorzumachen.

Wirke **motivierend!** Spiele also nur Spiele, auf die Du selbst Lust hast (und das Tutorenteam auch). Dann kannst Du selbst den Spaß am Spiel vermitteln, und die Tuttees werden begeistert mitmachen.

Gehe auf **Fragen** ein! Wenn Du zu Ende erklärt hast, dann erkundige Dich, ob jeder alles verstanden hat oder ob es noch Fragen zu klären gibt.

Spiele mit! Schon allein deshalb, weil man viele Spiele am besten während des Spielens versteht, sollten immer möglichst viele Leute mitmachen, die das Spiel schon kennen. Dann verstehen auch die Tuttees schneller, worum es geht. Außerdem ist es schlicht doof, wenn man im Klassenzimmer rumhüpft und um einen herum stehen lauter Leute, die nicht mitspielen. Dadurch bleibt man gehemmt und hat weniger Spaß.

Finde einen **passenden Ausstieg!** Auch beim Spielen gilt: Aufhören, wenn es am schönsten ist. Du solltest den Moment erkennen, kurz bevor das Spiel langweilig wird und Du und die Tuttees die Lust darauf verlieren. Dann klatsche z.B. in die Hände (es kann auch die ganze Gruppe sich selbst applaudieren), **bedanke Dich** bei allen fürs Mitspielen und sage, wie es weitergeht. Auch wenn ein Spiel aus dem Ruder läuft, solltest Du **rechtzeitig einschreiten**.



Daumen hoch! Wichtig ist, dass Du als Spielleiter Deine Mitspieler motivierst und für gute Laune sorgst!

**Mitspielen
ist angesagt!**

**Den passenden Aus-
stieg finden!**

Die blonde Britta

Spieldaten Spielname **Die blonde Britta** Spielart **Kennenlernspiel**
 Dauer **ca. 15 Minuten** Personenanzahl **bis zu 15 Personen** Materialien **evtl. Stühle für Stuhlkreis** Spaßfaktor **nicht hoch** Peinlichkeitsfaktor **nicht hoch**.

Erklärung des Spiels Die Teilnehmer bilden einen **Kreis**. Der Erste stellt sich mit seinem **Namen** vor (z.B. Thorsten) und verbindet ihn mit einem **Adjektiv**, das ihn gut beschreibt und den gleichen **Anfangsbuchstaben** wie der Name hat (also „T“). Das Adjektiv wird vor dem Namen gesagt. Hier zum Beispiel der **„tolle Thorsten“**. Der nächste wiederholt den Namen („toller Thorsten“) und verbindet seinen eigenen Namen wiederum mit einem Adjektiv. So geht es **reihum** im Kreis herum und jeweils der, der dran ist, muss die Namen der Vorgänger wiederholen.

Einschätzung Da immer die Namen der Vorgänger wiederholt werden sollen, eignet es sich **nicht für sehr große Gruppen**. Allerdings ist es **gut für eine schüchterne Gruppe**, da sich niemand peinlich macht und gerade Kinder sich beim Erinnern der Adjektive und Namen gegenseitig helfen können. Bei längeren Pausen, in denen einem Mitspieler nichts einfällt, ist es gut, wenn der Spielleiter demjenigen weiterhelfen kann.

Zeitungsschlagen

Spielname **Zeitungsschlagen** Spielart **Kennenlernspiel**
Dauer **15-20 Minuten** Personenanzahl **bis zu 20 Personen** Materialien **Stuhlkreis, Zeitung oder Zeitschrift**
Spaßfaktor **hoch** Peinlichkeitsfaktor **gering**.

Spieldaten

Die Teilnehmer sitzen in einem **Stuhlkreis**. Eine Person steht mit einer **zusammengerollten Zeitung** in der Hand in der Mitte und wartet darauf, dass jemand aus dem Kreis den **Namen eines Mitspielers** (nicht von der Person, die im Kreis steht) nennt (z.B. Lisa). Dann muss derjenige, der in der Mitte steht, versuchen, den **Genannten zu treffen** (also Lisa), bevor die genannte Person (also Lisa) einen anderen Namen nennt (z.B. Jakob). Nun muss der Mitspieler, der in der Mitte steht, versuchen, die nächste genannte Person (also Jakob) mit der Zeitung zu treffen, bevor ein neuer Name genannt wird. Schafft er dies, wird er von der getroffenen Person abgelöst.

Erklärung des Spiels

Ein **sehr lustiges Spiel**, bei dem allerdings darauf geachtet werden muss, dass mit der Zeitung nicht ins Gesicht, sondern nur auf die Knie der Mitspieler und **nicht zu fest** geschlagen wird. Das Spiel ist als erstes Kennenlernspiel nicht geeignet, sondern erst dann, wenn man die Namen schon mindestens einmal zuvor gehört hat, weil sonst der Mitspieler in der Mitte des Kreises keine Chance hat. Bei zwei Personen mit dem gleichem Vornamen kann entweder ein Spitzname oder der Nachname dazu genannt werden.

Einschätzung

Mörderspiel

<u>Wer:</u>	<u>Wen:</u>	<u>Mit Was:</u>	<u>Versteck:</u>
David	Wolfgang	Stift	9:30
Alex	Christoph	Zettel	12:20
Ronny	Felix	Tomatensuppe	12:30
Ronny	Benedikt	Glas	13:00
Anna	Nico	Wasserglas	12:55
Laura	Christopher	Jacke	13:00
Aleks	Sandra	Handy	13:20
Alex	Aviva	Schlüssel	13:25
_____	Lisa	Papier	13:25
Martin	Sophie	Sabot	
Elciu	Jane	Federzug	14:00
Elciu	Fionán	Mütze	14:15
Laura	Michael Siegel	Mütze	15:50
Raphi	Mike	Zettel	16:00
Alex	Sylvia	Zettel	
Aleks			

So kann das Ergebnis-Flip-Chart des Mörderspiels aussehen. Es eignet sich sehr gut im Rahmen von Seminaren oder Fahrten. Das Plakat sollte möglichst an einem Ort aufgehängt werden, zu dem jeder Teilnehmer immer Zutritt hat.

Mörderspiel

Spielname **Mörderspiel** Spielart **Kennenlernspiel**
Dauer **lang, läuft nebenher** Personenanzahl **5 bis 100**
Materialien **Zettel mit Namen aller Mitspieler (ein Name je Zettel), Plakat für die Ergebnisse, Namensschilder**
Spaßfaktor **gegeben** Peinlichkeitsfaktor **nicht vorhanden.**

Spieldaten

Der Spielleiter schreibt auf **je einen Zettel einen Namen** eines Mitspielers. Anschließend zieht jeder Spieler einen Zettel und muss daraufhin die Person, deren Namen er gezogen hat, im Laufe des Spiels **“umbringen”** (z.B. Sabrina muss Heinz “umbringen”, da sie ihn gezogen hat). Dies geschieht dadurch, dass dem Opfer (Heinz) ein **Gegegenstand** vom Mörder (Sabrina) **in die Hand** gegeben wird. Nimmt das Opfer den Gegenstand an, so ist es tot. Der Mörder bekommt dann vom Opfer (also Heinz) den Zettel mit dem Namen der Person, die das Opfer (Heinz) eigentlich hätte umbringen müssen (z.B. Sebastian). Nun muss der Mörder das Opfer des Opfers umbringen (also Sebastian). Der ermordete Heinz spielt nicht mehr mit. Diejenige Person, die am Ende der Spielzeit **noch lebt** und **am meisten Mitspieler** ermordet hat, hat gewonnen. Zur Übersicht sollte man ein **Plakat** aufhängen, an dem zu sehen ist, wer schon tot ist, von wem, wann, wo und mit welchem Gegenstand er umgebracht wurde und was die letzten Worte waren.

Erklärung des Spiels

Das Mörderspiel **läuft eher nebenbei**, wie z.B. auf einem Seminar oder auf einer Wochenendfahrt. Je länger das Spiel dauert, desto besser. Wenn sich die Gruppe noch nicht so gut kennt, empfiehlt es sich **Namensschilder** zu verteilen, damit jeder weiß, wen er umbringen muss. Wenn es Arbeitsphasen gibt, dann ist zu erwähnen, dass während dieser und beim gemeinsamen Essen **Spielpause** ist.

Einschätzung

Alle, die wo**Spiel**daten

Spielname **Alle, die wo** Spielart **Kennenlernspiel**
 Dauer **ca. 15 Minuten** Personenanzahl **10-25** Materialien
Stuhlkreis Spaßfaktor **hoch** Peinlichkeitsfaktor **mittel**.

Erklärung des Spiels

Die Mitspieler bilden einen **Stuhlkreis** in dem ein Stuhl fehlt. Bei 20 Mitspielern werden also 19 Stühle in einen Kreis gestellt. Derjenige, der beginnt (am Besten einer von den Tutoren) stellt sich in die Mitte des Stuhlkreises. Er sagt nun einen Satz, der mit „**Alle, die wo...**“ beginnt und am Besten eine **Aussage** enthält, **die möglichst viele verbindet**. Zum Beispiel „Alle, die wo eine Jeans anhaben.“ oder „Alle, die wo sich auf den heutigen Tag freuen.“. Alle Mitspieler, auf die das zutrifft müssen nun **aufstehen** und sich so schnell wie es geht einen **neuen Platz** suchen. Nur einen oder zwei Stühle weiterzurücken ist hierbei nicht erlaubt. Derjenige, der in der Mitte steht kann nun versuchen, sich auf einen der freien Stühle zu setzen. Einer von denen, die aufgestanden sind um sich einen neuen Stuhl zu suchen, steht nun in der Mitte und muss durch eine neue Gemeinsamkeit einen Platz finden. So kann man das Spiel **beliebig lange spielen**.

Einschätzung

Das Spiel ist gut für eine **größere Gruppe** geeignet, die sich noch nicht so gut kennt. Wichtig ist aber, dass man darauf hinweist, dass die Gruppe **vorsichtig** die Plätze tauschen soll damit nichts passiert. Ihr könnt das Spiel einfach abbrechen, wenn Ihr das Gefühl habt, dass Eure Tuttees keine Lust mehr haben. Kleiner Hinweis für eine **Probe zwischendurch**: Einer von Euch findet zufällig keinen Platz und stellt dann die Behauptung „Alle, die wo noch weiterspielen wollen“ in den Raum. Dann seht ihr ja, wer aufsteht und wer sitzen bleibt.

Zip-Zap

Spielname **Zip-Zap** Spielart **Kennenlernspiel** Dauer **mittel, variabel** Personenanzahl **8 bis 30** Materialien **Stuhlkreis** Spaßfaktor **okay** Peinlichkeitsfaktor **gering**.

Spieldaten

Die Mitspieler sitzen im **Stuhlkreis**. Ein Stuhl ist zu wenig, also steht ein Mitspieler mittig. Zu Beginn sollte die Spielleitung diese Position einnehmen. Diese geht auf einen Spieler zu, zeigt auf ihn und fragt: „**Zip?**“. Nun muss die gefragte Person den Namen ihres linken Nachbarn nennen. Fragt die Person in der Mitte „**Zap?**“, so muss vom Gefragten der Namen des rechten Nachbarn genannt werden. Eselsbrücke: „Zip“ enthält wie „links“ den Buchstaben „i“. Kann die gefragte Person den **Namen nicht** oder **nicht schnell genug** nennen, muss sie in die Mitte. Die Person, die gefragt hat, darf sich auf den frei gewordenen Stuhl hinsetzen. Nun versucht die Person in der Mitte ihrerseits, durch (schnelles, abwechselndes) Fragen im Stuhlkreis und durch Kontrolle auf falsche Antworten, einen Stuhl zu ergattern. Tut sich die Person in der Mitte zu schwer oder können schon alle ihre Nachbarn beim Namen nennen, ruft sie „**Zip-Zap!**“. Dann müssen sich alle so schnell es geht einen neuen Platz suchen. Wer keinen bekommen hat, ist nun in der Mitte und beginnt wieder zu fragen.

Erklärung des Spiels

Bei „Zip-Zap“ geht es nur ums **Namenmerken**. Sollte am besten gespielt werden wenn es noch **keine Namensschilder** gibt. Spaß macht es vor allem mit **schnellen** Fragen und Antworten. Man kann auch den **Schwierigkeitsgrad** erhöhen und z.B. keine Nachdenkpausen und „Ähms“ erlauben. Unter Umständen muss die Person in der Mitte zum schnellen Fragen motiviert werden. Bei vielen Mitspielern kommt der Einzelne selten dran; Tipp: zwei separate Stuhlkreise.

Einschätzung

Blinzeln

Spieldaten Spielname **Blinzeln** Spielart **Kennenlernspiel** Dauer **kurz, 10-15 Minuten** Personenanzahl **ungerade** Materialien **keine** Spaßfaktor **hoch** Peinlichkeitsfaktor **keiner**.

Erklärung des Spiels

Am Anfang muss sich jeder Mitspieler noch eine zweite Person, mit der er ein **Paar** bildet, suchen. Ein Mitspieler, der „**Blinzler**“, bleibt alleine. Nun stellen sich alle im Kreis auf, wobei von den Paaren immer ein Mitspieler **hinter dem anderen** steht. Der hintere Mitspieler, der „**Aufpasser**“, hat die Arme hinter dem Rücken verschränkt. Der vordere Mitspieler muss versuchen, **zu entkommen**. Derjenige, der allein mit im Kreis steht versucht nun durch **zublinzeln** (Augen kurz schließen und öffnen) einen Mitspieler, der vorne steht zu sich zu rufen. Der vordere Mitspieler muss versuchen zu entkommen, und der hintere ihn festzuhalten. Schafft es der vordere Mitspieler zu entkommen und zu dem „Blinzler“ zu laufen, so stellt er sich hinter diesen und ist von nun an der neue Aufpasser.

Der alleingelassene „Aufpasser“ ist nun der neue „Blinzler“ und muss ebenfalls versuchen, einen Mitspieler durch zu blinzeln zu sich zu rufen. **Wenn es nicht gleich beim ersten Versuch klappt, einfach häufiger probieren.**

Einschätzung

Dieses Spiel ist sehr gut geeignet für eine Gruppe, die sich zwar untereinander kennt, aber noch keine wirkliche Beziehung zueinander hat. Wichtig ist hier, dass Ihr darauf achtet, ob evtl. einzelne Personen nicht angefasst werden wollen. Nach einiger Zeit könnt Ihr das Spiel zum passenden Zeitpunkt einfach abbrechen.



Beim Blinzeln sollte sich die Gruppe schon ein wenig kennen, da man sich ja gegenseitig beim "aufhalten" anfassen muss. Berührungsängste, wie es sie in neu zusammen gekommenen Gruppen oft gibt, sind hier fehl am Platz!

Gehirnhälftenwackeln

Spieldaten Spielname **Gehirnhälftenwackeln** Spielart **Kennenlernspiel, Bewegungsspiel** Dauer **15-20 Minuten** Personenzahl **ungerade** Materialien **keine** Spaßfaktor **hoch** Peinlichkeitsfaktor **gering**.

Erklärung des Spiels

Beim Gehirnhälftenwackeln stehen zunächst alle Spieler in einem **Kreis**. Nun sucht sich jeder **einen Partner**, mit dem er sich etwas enger zusammen stellt. Die **Paare** müssen als solche erkennbar sein. Nun ist idealerweise die Spielleitung ohne einen Partner (bei einer geraden Anzahl an Mitspielenden muss jemand aussetzen). Diese eine „**Gehirnhälfte**“, die alleine ist, möchte gerne eine zweite Hälfte, also einen Partner, ergattern. Die Spielleitung (alleine) ruft einen Namen; diese Person muss zur Spielleitung gelaufen kommen; die andere Person des Paares muss dies verhindern. Doch ganz so einfach ist es nicht. Denn sobald sich ein Paar bildet, **tauschen** die beiden Partner **ihre Namen!** Stehen also Max und Anna nebeneinander, und wird „Anna“ abgerufen, so muss eben nicht Anna, sondern Max loslaufen. Anna wiederum muss Max festhalten und sein Weglaufen **verhindern**. Durch diesen Kniff wird ermöglicht, dass man den Partner immer gut nach seinem Namen fragen muss – und dann auch noch daran denken, dass man selbst loslaufen muss, wenn der Name des Partners gerufen wird.

Einschätzung

Wie schon aus der Erklärung hervorgeht, muss dieses Spiel **gut erklärt** werden, es benötigt also eine eingehende Erklärphase. Dass es dann während des Spiels zu etwas chaotischen Zuständen kommt, weil etwa beide Partner loslaufen oder sich beide festhalten, ist aber gewollt und trägt zum **Spielspaß** bei.

Aufstellen!

Spielname **Aufstellen!** Spielart **Kennenlernspiel** Dauer **5-10 Minuten** Personenanzahl **ab 5** Materialien **Bank oder Stühle, Klebeband** Spaßfaktor **niedrig** Peinlichkeitsfaktor **gering**.

Spieldaten

Alle Mitspieler stellen sich auf einer **Bank** (wahlweise auch auf einer **Reihe aus Stühlen** oder einem **breiten Streifen Klebeband**) auf. Jetzt können diverse Aufgaben gestellt werden, bei denen es jeweils darum geht, dass sich die Spieler in einer **Reihenfolge** ordnen müssen. Die Spieler dürfen dabei nicht von der Bank (den Stühlen, dem Klebeband) steigen. Anfangen kann man mit dem Ordnen nach Vornamen. Dann kann man weiter machen mit der **Anzahl der Geschwister**, dem **Alter**, der **Körpergröße**, etc.

Erklärung des Spiels

Bei diesem Spiel können sich die Teilnehmer **kennenlernen**, außerdem wird die **Kommunikation** in der Gruppe gefördert. Letzteres kann zusätzlich noch dadurch gefördert werden, dass nicht gesprochen werden darf. Dies führt dann immer dazu, dass sich die Spieler mit Händen und Füßen verständigen müssen und sich so näher miteinander beschäftigen.

Einschätzung

Kettenfangsti

Spieldaten Spielname **Kettenfangsti** Spielart **Bewegungsspiel** Dauer **15-20 Minuten** Personenanzahl **ab 10** Materialien **viel Platz** Spaßfaktor **mittel** Peinlichkeitsfaktor **gering**.

Erklärung des Spiels Zu Beginn des Spiels werden **zwei Fänger** bestimmt. Diese **halten sich an den Händen** und versuchen mit der jeweils freien Hand einen von den anderen, die natürlich weglaufen, zu fangen. Wer **berührt** wurde gilt als **gefangen**. Dieser gibt dann demjenigen, der ihn gefangen hat, die Hand und ist nun auch Fänger. Sobald die Kette aus vier Leuten besteht, wird sie **in der Mitte gespalten** und zwei Zweier-Ketten entstehen. Das Spiel geht so lange, bis alle gefangen sind.

Einschätzung Der Spielleiter sollte darauf achten, dass die Fängerpaare die Hände nicht loslassen – denn das macht die Schwierigkeit des Spiels aus.



Händchen halten zwischen Jungs und Mädels sollte für die Gruppe kein Problem darstellen beim Kettenfangsti-Spielen!

Pinguine auf der Scholle

Spielname **Pinguine auf der Scholle** Spielart **Gruppendynamik** Dauer **ca. 20 Minuten** Personenanzahl **5-20**
Materialien **Klebeband oder Kreide** Spaßfaktor **gegeben**
Peinlichkeitsfaktor **nicht gegeben**.

Spieldaten

Bevor das Spiel beginnt, wird ein **Quadrat** auf den Boden gemalt oder mit Klebeband aufgeklebt: Eine **Eisscholle**. Die sollte so groß sein, dass von jedem Mitspieler ein Fuß hineinpasst – das weiß aber zunächst nur der Spielleiter. Nun bekommt die Gruppe die Aufgabe: Sie sind Pinguine und müssen sich auf der Eisscholle versammeln. Dabei ist es wichtig, dass alle im Quadrat stehen und **kein Fuß und keine Hand darüber hinausschaut**. Dann darf die Gruppe rätseln, wie das zu schaffen ist. Die Lösung (jeder steht nur mit einem Fuß auf der Eisscholle; alle müssen sich gegenseitig festhalten und unterstützen) wird nicht verraten.

Erklärung des Spiels

Das Spiel kann der Gruppe dabei helfen, sich selbst zu finden. Deswegen solltet der Spielleiter **nicht mitspielen**. Er kann beim **Beobachten** auch viel über die Gruppenstruktur herausfinden. Wichtig ist, dass das Quadrat **groß genug**, aber auch nicht zu groß ist. War es zu groß, dann kann es einfach verkleinert und eine zweite Runde gespielt werden. Ist es zu klein bzw. findet die Gruppe keine Lösung, können Tipps gegeben oder auch die Eisscholle vergrößert werden. Hat eine Gruppe auch nach 10-15 Minuten keine Lösung gefunden, sollte der Spielleiter zum geregelten Austausch untereinander anregen. Oft hat nämlich eine schüchterne Person die richtige Idee, wird aber von der Gruppe nicht gehört. Das Spiel eignet sich darüber hinaus auch für eine gemeinsame Auswertung, nachdem die Aufgabe gelöst wurde.

Einschätzung

Gordischer Knoten

Spieldaten Spielname **Gordischer Knoten** Spielart **Gruppendynamik**
 Dauer **5-10 Minuten** Personenanzahl **ab 6** Materialien
keine Spaßfaktor **mittel** Peinlichkeitsfaktor **gering**.

Erklärung des Spiels Alle Spieler stellen sich im Kreis auf mit Blick in die Mitte, **schließen gemeinsam die Augen** und strecken die Arme aus. Dann gehen alle vorsichtig (!) ein paar kleine Schritte in Richtung Kreismitte und **greifen mit jeder Hand** nach der eines Anderen. Wenn jede Hand eine andere gefunden hat, **öffnen alle die Augen** und die Gruppe versucht gemeinsam, den entstandenen **Knoten zu lösen** bis wieder alle im Kreis stehen. Wichtig: Die Hände dürfen dabei nicht losgelassen werden!

Einschätzung Aus Erfahrung können wir sagen, dass sich fast jeder Knoten lösen lässt, auch wenn teilweise zwei (oder mehrere, manchmal ineinander verwobene) Kreise entstehen. Das Spiel trägt sowohl zur **Konzentration** und zum **Stillen des Bewegungsdranges** als auch zur **Kommunikation** zwischen den Gruppenmitgliedern bei. Tipp: Wenn speziell die Kommunikation verbessert werden soll, kann das Spiel auch mal ohne Sprechen gespielt werden.

Achtung: Ist die Gruppe gerade neu zusammen gekommen und kennen sich die einzelnen Gruppenmitglieder (fast) nicht, sollte dieses Spiel nicht sofort gespielt werden, da oft noch **Berührungängste** (und sei es auch nur das „Über-andere-drüber-steigen“) vorherrschen und es vielen schwer fällt, neue Leute (gerade in schwierigen Situationen) anzusprechen.



Alexander der Große zerschlug der Legende nach einen unlösbaren Knoten kurzerhand mit einem beherzten Schwertschlag. Das sollte beim Spiel "Gordischer Knoten" natürlich nicht gemacht werden! Vielmehr geht es darum, durch Geschick und Konzentration das Hände-Gewirr zu ordnen.

Vertrauenkreis

Spieldaten Spielname **Vertrauenkreis** Spielart **Gruppendynamik**
Dauer **10-15 Minuten** Personenanzahl **ca. 10** Materialien
keine Spaßfaktor **mittel** Peinlichkeitsfaktor **gering**.

Erklärung des Spiels Es bildet sich eine Gruppe zu ungefähr 10 Personen. Die Gruppe steht **eng in einem Kreis** zusammen. Ein Teilnehmer stellt sich in die Mitte, **verschränkt die Arme** vor der Brust und schließt die Augen. Der Körper sollte sehr steif gemacht werden, also auf Körperspannung achten! Der Teilnehmer **lässt sich fallen** und die anderen fangen ihn auf und schicken ihn sanft auf die Reise im Kreis. Nach einer Weile wird derjenige, der in der Mitte steht, gewechselt.

Der Spielleiter sollte darauf achten, dass die Fängerpaare die Hände nicht loslassen – denn das macht die Schwierigkeit des Spiels aus.

Einschätzung Ein sehr schönes Spiel, um das **Zusammengehörigkeitsgefühl** und das **Vertrauen** in die Mitspieler zu stärken. Der Spielleiter sollte aber vorher gut überlegen, ob er das mit seiner Gruppe spielen kann. Jeder muss sich auf die Mitspieler verlassen können, gewissenhaft reagieren und sich gegenseitig auffangen. Möchte ein Gruppenmitglied sich nicht in die Mitte stellen, so sollte der Spielleiter dies akzeptieren und nicht versuchen die Person vor der Gruppe zu überreden.

Euroroller

Spielname **Euroroller** Spielart **Actionspiel** Dauer **ca. 10 Minuten** Personenanzahl **ab 5** Materialien **1 Euro** Spaßfaktor **sehr hoch** Peinlichkeitsfaktor **relativ hoch**.

Spieldaten

Die Teilnehmer **liegen auf dem Boden** - für dieses Spiel am besten ein Teppich oder ein weicher Rasen, der zumindest einigermaßen sauber sein sollte. Im Rahmen des Spiels müssen die auf dem Rücken längs nebeneinander liegenden Teilnehmer nun versuchen, eine **Ein-Euro-Münze** nur mithilfe ihrer Körper (also ohne Hände) **weiterzugeben**. Der außen liegende Mitspieler (1) bekommt die Münze auf den Bauch gelegt. Die Weitergabe erfolgt nun wie folgt: der dem Teilnehmer mit der Münze nächstliegende Mitspieler (2) rollt sich mit dem Bauch nach unten auf den Teilnehmer (1) - so wird die Münze zwischen beiden Körpern fixiert. Nun rollen sich die beiden so herum, dass der Mitspieler mit der Euro Münze (1) auf dem anderen Teilnehmer (2) obenauf liegt. Die Münze ist nun weitergegeben worden und das Vorgehen wiederholt sich mit dem nächsten Teilnehmer - so lange, bis die Münze beim auf der anderen Seite ganz außen liegenden Mitspieler angelangt ist. Fällt die Münze bei einem Weitergabe-Versuch herunter, so muss wieder ganz **von vorne begonnen** werden.

Erklärung des Spiels

Das Spiel eignet sich in erster Linie für Gruppen, die sich **gut kennen** und **keine Berührungssängste** mehr haben sowie einer Altersgruppe angehören. Das Spiel sollte vor der Durchführung erklärt und jedem die **Teilnahme freigestellt werden**. Als Spielleiter sollte man darauf achten, dass sich niemand **unwohl** fühlt oder von einem evtl. sehr gewichtigen Mitspieler erdrückt wird.

Einschätzung



Berührungsängste sind beim Spiel "Euroroller" definitiv fehl am Platz. Der Spielleiter sollte drauf achten, dass niemand zu Schaden kommt oder sich unwohl fühlt. Deswegen muss jeder Mitspieler zu jedem Zeitpunkt das Gefühl haben, jederzeit aussteigen zu können.

Ich packe meinen Koffer

Spielname **Ich packe meinen Koffer** Spielart **Konzentrationsspiel** Dauer **ca. 10-20 Minuten** Personenanzahl **10-30** Materialien **Stuhlkreis** Spaßfaktor **niedrig** Peinlichkeitsfaktor **gering**.

Spieldaten

Das Spiel verläuft gegen den Uhrzeigersinn. Einer der im Kreis sitzenden beginnt das Spiel mit den Worten „**Ich packe meinen Koffer und nehme eine ... (z.B. Zahnbürste) mit.**“. Derjenige, der rechts von ihm sitzt muss nun den Gegenstand des Nachbarn **wiederholen** und eine eigene Sache hinzufügen: „Ich packe meinen Koffer und nehme eine Zahnbürste und eine Hose mit.“ Der Nächste muss nun die beiden vorhergehenden Gegenstände wiederholen (also Zahnbürste und Hose) und noch einen eigenen hinzufügen. So geht es immer weiter im Kreis. Wenn ein Mitspieler nicht mehr weiterweiß, können die anderen gerne mithelfen. Man kann natürlich auch einen Koffer für eine **bestimmte Gelegenheit** packen, wie zum Beispiel für das kommende Wochenende, das Schuljahr oder den Nachmittag.

Erklärung des Spiels

Das Spiel ist super **für zwischendurch**. Allerdings sollte die Gruppe, mit der es gespielt wird, **nicht zu groß** sein. Auch festigt sich die Gruppe dadurch, da es ja eine Aufgabe ist, die **gemeinsam zu bewältigen** ist: Nämlich einmal, oder auch zweimal (nur bei wenigen Mitspielern) den Koffer im Kreis zu packen.

Einschätzung

Klopfen

Spielnamen **Klopfen** Spielart **Konzentrationsspiel** Dauer **5-20 Minuten** Personenanzahl **ab 5** Materialien **keine** Spaßfaktor **eher hoch** Peinlichkeitsfaktor **gering**.

Erklärung des Spiels

Alle Spieler setzen sich in einen **Kreis** und legen ihre linke Hand auf das rechte Knie des linken Nachbarn und ihre rechte Hand auf das linke Knie des rechten Nachbarn. Dabei werden alle linken Arme unter, alle rechten Arme über die Arme des anderen Spielers gelegt. Jetzt fängt einer auf ein Zeichen hin an und **klopft** mit einer Hand leicht auf das **Knie des Nachbarn**. Anschließend geht es **im Uhrzeigersinn** weiter: Immer die Hand links neben der Hand, die davor geklopft hat, klopft. Wenn einer falsch klopft, **fliegt die Hand raus** und muss hinter den Rücken genommen werden.

Nach ein, zwei Runden können weitere Regeln eingeführt werden: Bei zweimal schnell hintereinander Klopfen wird die Richtung gewechselt; wenn mit der Faust geklopft wird, wird eine Hand übersprungen.

Einschätzung

Wenn ihr dieses Spiel nach einer längeren Pause spielt, wird die Gruppe wieder **ruhiger** und kann sich anschließend **besser konzentrieren**.

Assoziationsspiel

Spielname **Assoziationsspiel** Spielart **Konzentrations-
spiel, Improtheater-Spiel** Dauer **ca. 10 Minuten** Person-
enanzahl **5-15** Materialien **keine** Spaßfaktor **mittel** Pein-
lichkeitsfaktor **gering**.

Spieldaten

Das Spielprinzip ist an sich simpel: eine Person fängt an und sagt **einen Begriff**, der ihr gerade in den Sinn kommt. Die nächste Person im Kreis (im oder gegen den Uhrzeigersinn) sagt **ohne zu zögern** ein Wort, das ihr beim vorhergehenden Wort in den Sinn kommt. So geht es möglichst schnell reihum und es entsteht eine **lose Assoziationskette**.

Erklärung des Spiels

Dieses Spiel hat natürlich **keinen Sieger** und kein genaues Ziel, außer dieses: eine möglichst schnelle, kreative Assoziationskette hinzubekommen. Viele Gruppen brauchen erst ein wenig Zeit bis das funktioniert, und wenn man es öfter spielt, wird man als Gruppe immer besser und schneller. Dann führt das Spiel dazu, dass die **Kreativität gesteigert** wird, und z.B. in der nachfolgenden Einheit besser eine neue Idee gefunden werden kann. Natürlich kann man mit Fortgeschrittenen auch vom Kreislauf abweichen – dann kann jeder gleich reinrufen, was ihm oder ihr in den Sinn kommt.

Einschätzung

Klopf dem Nachbarn auf die Knie

Spieldaten Spielname **Klopfen** Spielart **Singspiel** Dauer **5 Minuten**
 Personenanzahl **ab 10** Materialien **keine** Spaßfaktor **eher hoch**
 Peinlichkeitsfaktor **gering**.

Erklärung des Spiels Alle Spieler stellen sich im **Kreis** auf mit dem Blick zur Kreismitte. Jetzt legen alle ihre **linke Hand** auf das **rechte Knie des linken Nachbarn** und die rechte Hand auf das eigene linke Knie. Anschließend wird die linke Hand auf das eigene rechte Knie, die rechte Hand auf das linke Knie des rechten Nachbarn gelegt und wieder von vorne. Dazu wird folgender Spruch zweimal gesprochen: „**Klopf dem Nachbarn auf die Knie**, klopf dem Nachbarn auf die Knie und dreh' deine Hände im Kreis herum“ (die Hände werden bei passender Textstelle tatsächlich im Kreis gedreht). Anschließend kommt noch „Ich bück' mich, ich bück' mich und dreh' meine Hände im Kreis herum“ (alle bücken sich und drehen danach ihre Hände im Kreis herum), gefolgt von „Ich check's nicht, ich check's nicht und dreh meine Hände im Kreis herum“ (man haut sich zweimal gegen die Stirn und dreht dann seine Hände im Kreis). Die Texte werden erneut wiederholt und jede Runde ein bisschen schneller gesprochen, bis es nicht mehr schneller geht.

Einschätzung Klopf dem Nachbarn auf die Knie sorgt meist für eine Menge **Spaß und Action**. Allerdings fällt es Jüngeren oft schwer, einen Sinn in dem Spiel zu erkennen, da es kein wirkliches Ziel hat.

Brett vor'm Kopf / Wer ist es?

Spielname **Brett vor'm Kopf / Wer ist es?** Spielart **Konzentrationsspiel** Dauer **mind. 10 Minuten** Personenanzahl **2-10** Materialien **Stift, Zettel, Klebeband** Spaßfaktor **eher hoch** Peinlichkeitsfaktor **gering**.

Spieldaten

Jeder Spieler erhält einen Zettel, auf den er den Namen einer **berühmten Persönlichkeit** (Politik, Sänger, Schauspieler, Comicfigur, ...) schreibt. Diesen Zettel klebt er dann mit einem Stück Klebeband **auf die Stirn** seines linken Nachbarn. Anschließend geht es reihum: Jeder darf so lange **Ja-Nein-Fragen** zu der Person, die auf dem Zettel an seiner Stirn steht, stellen, bis eine Frage von der Gruppe mit „Nein“ beantwortet wird. Dann ist der Nächste dran. (Beispiel: An Linas Stirn steht „Donald Duck“ und ihre erste Frage ist „Bin ich männlich?“, so darf sie weiter fragen, bis sie beispielsweise zur Frage „Bin ich Politiker?“ kommt. Dann ist Julian links neben ihr an der Reihe.) Das Spiel geht **so lange, bis alle erraten haben**, wer sie sind.

Erklärung des Spiels

Dieses Spiel lässt sich **nicht mit einer zu großen Gruppe** spielen, da die einzelnen Runden sonst zu lange dauern. Ansonsten macht das Spiel oft viele Runden lang Spaß und bietet sich z.B. gut für die **Abendgestaltung** an.

Einschätzung

Kartenstapeln

Spieldaten

Spielname **Kartenstapeln** Spielart **Bewegungsspiel**
 Dauer **20-30 Minuten** Personenanzahl **5-15** Materialien
Stuhlkreis, Spielkarten Spaßfaktor **hoch** Peinlichkeits-
 faktor **vorhanden wg. Körperkontakt.**

Erklärung des Spiels

Die Teilnehmer sitzen im **Stuhlkreis**. Der Spielleiter geht herum und zeigt jedem Spieler eine **Spielkarte**. Die Spieler merken sich die **Farbe** der Karte (Blatt/Pik, Schelln/Kreuz, Eichel, Herz, Karo), die ihnen gezeigt wurde. Nun liest der Spielleiter nacheinander die Farben der Karten, die er vom Stapel zieht, vor. Wird z.B. „Blatt“ genannt, dürfen alle die, die „Blatt“ sind, im Uhrzeigersinn einen Stuhl **weiter rutschen**. Gewonnen hat der Spieler, der als erstes wieder auf seinem Stuhl sitzt. Müssen zwei Leute gleichzeitig auf einen Stuhl, so setzt sich der, der als letztes dazu gekommen ist, einfach auf den Schoß des anderen Spielers. Wird dann die Farbe des unten sitzenden Mitspielers genannt, so darf dieser nicht weiter. Bei einem **Ass** zählt die Farbe nicht, sondern es **tauschen** die Mitspieler, die mit anderen auf einem Stuhl sitzen die Reihenfolge, so dass der vorher unten sitzende nun oben sitzt und der, der oben saß unten sitzt. Ist ein Mitspieler wieder bei seinem Stuhl angelangt, aber sitzt auf einem anderen Mitspieler, so muss er noch eine Runde weiterspielen und hat noch nicht gewonnen. Gewonnen hat nur wer unten auf seinem Stuhl sitzt.

Einschätzung

Dieses Spiel solltet Ihr nur mit einer Gruppe spielen, die sich schon kennt und **keine Berührungssängste** hat. Ansonsten könnte es sein, dass sich Spieler bedrängt fühlen. Passiert das entgegen Eurer Erwartung, brecht das Spiel bitte ab oder gebt der Person **eine andere Aufgabe**, wie zum Beispiel das Vorlesen der Karten.



Kartenstapeln ist ein tolles Spiel, das für viel Auflockerung sorgt. Die Tatsache, dass jeder schnell auf seinen ursprünglichen Platz zurück möchte und damit ein Wettbewerb zwischen den Spielern entsteht, sorgt für viel Spaß.

Romeo und Julia

Spieldaten Spielname **Romeo und Julia** Spielart **Bewegungsspiel**
 Dauer **ca. 5 Minuten** Personenanzahl **8-30** Materialien
viel Platz Spaßfaktor **gegeben** Peinlichkeitsfaktor **etwas.**

Erklärung des Spiels Die Gruppe bestimmt eine **Julia** (weibliche Mitspielerin) und einen **Romeo** (männlicher Mitspieler). Die beiden stellen sich **ca. 10 Meter** voneinander entfernt auf und müssen nun versuchen, sich zu **umarmen**. Währenddessen ruft Julia ständig „Romeo, oh Romeo!“, Romeo natürlich „Julia, oh Julia!“. Das **Umarmen zu verhindern** ist die **Aufgabe der restlichen Gruppe**, die mit allen Mitteln versuchen muss, Romeo und Julia auseinander zu halten. Umarmen sich die beiden, haben sie gewonnen. Gelingt dies nicht nach einer gewissen Zeit, so hat die restliche Gruppe gewonnen. Man kann dieses Spiel beliebig oft, mit jeweils verschiedenen Romeos und Julias spielen.

Einschätzung „Romeo und Julia“ ist super für eine Gruppe, die sich schon kennt und **keine Berührungsängste** hat. Ihr solltet trotzdem darauf hinweisen, dass niemanden weh getan werden darf. Bei einer Gruppe, die sich noch nicht kennt ist dieses Spiel nicht zu empfehlen, da viele anfangs eher zurückhaltend und schüchterner sind und ihr sie zu nichts zwingen solltet. Selbstverständlich können auch zwei Jungs oder zwei Mädchen Romeo und Julia sein.

Britische Bulldogge

Spielname **Britische Bulldogge** Spielart **Bewegungsspiel, Actionspiel** Dauer **ca. 15-30 Minuten** Personenanzahl **ab 15** Materialien **viel Platz, am besten draußen** Spaßfaktor **sehr hoch** Peinlichkeitsfaktor **gering.**

Spieldaten

Das Spielprinzip ist so **ähnlich wie beim „Schwarzen Mann“**: ein einzelner Spieler steht dem Rest der Gruppe gegenüber, schreit laut „Britische Bulldogge“, alle laufen aufeinander zu, und der „**Fänger**“ versucht, peu à peu alle anderen Spieler in sein Team zu holen. Anders als beim genannten Spiel funktioniert das allerdings nicht langweilig über Abklatschen oder Fangen. Stattdessen muss derjenige, der am Anfang alleine der „Fänger“ ist, sein „Opfer“ **hochheben und 3 Sekunden in der Luft halten**. Schafft er das, sind es bei der nächsten Runde zwei „Fänger“, die nun wieder „Britische Bulldogge“ rufen und daraufhin auf die anderen zulaufen.

Erklärung des Spiels

Durch das Hochheben ist das Spiel sehr **actionreich**: Die „Opfer“ wehren sich unter Umständen heftig; wenn es schon viele Fänger gibt, können auch diejenigen, die noch nicht gefangen wurden, dem Opfer helfen, das gerade hochgehoben werden soll. Die **Verletzungsfahr** ist insgesamt recht hoch, daher sollte auf einen weichen Untergrund geachtet und auf Schuhe, Schmuck, Armbanduhren etc. verzichtet werden. Als ersten „Fänger“ beginnen lässt man am Besten den kleinsten Mitspieler – das muss man ja nicht unbedingt so kommunizieren. Am Anfang kann es ein wenig dauern bis er sein erstes „Opfer“ fängt, aber im Laufe des Spiels wird es immer besser und interessanter.

Einschätzung

Wackersdorf

Spieldaten Spielname **Wackersdorf** Spielart **Actionspiel** Dauer **ca. 5 -10 Minuten** Personenanzahl **ab 15, möglichst viele** Materialien **viel Platz, am besten weicher Untergrund** Spaßfaktor **sehr hoch** Peinlichkeitsfaktor **gering**.

Erklärung des Spiels

Der Name von „Wackersdorf“ spielt auf einen Ort an, an dem sich in den 80er Jahren Atomkraftgegner u.a. durch Sitzblockaden (erfolgreich) gegen die Errichtung einer Wiederaufbereitungsanlage gewehrt haben. Das Spiel ist eine Variante des Spiels „**Rübenziehen**“, das manche aus dem Sportunterricht kennen, nur für Fortgeschrittene. Da es etwas härter zugeht, sollten Schuhe, Armbanduhren und Schmuck abgelegt und ein **weicher Untergrund** gewählt werden. Der größte Teil der Gruppe bildet eine **Sitzblockade**; alle halten sich möglichst gut aneinander fest. 2-3 Spieler, je nach Gruppengröße, spielen die „Polizisten“, die die **Sitzblockade auflösen müssen**, indem sie nach und nach einzelne Mitspieler aus dem Knäuel herausziehen. Die „Demonstranten“ müssen komplett von den „Mitdemonstrierenden“ gelöst sein und werden dann selbst zu Polizisten, die mithelfen, das Knäuel aufzulösen.

Einschätzung

Man sollte darauf hinweisen, dass man sich **nicht gegenseitig verletzen** soll und Demonstranten, die Schmerzen empfinden und das sagen, nicht weiter herausgezogen werden dürfen. Um das Ganze für alle Beteiligten etwas lustiger und authentischer zu gestalten, dürfen die Demonstranten gerne alle möglichen **Demo-Parolen** schreien. Am Besten selbst welche ausdenken. Gut kommt immer „Hopp hopp hopp – Bildungsabbau stop!“, „Wir wollen echte – Schülerrechte!“ oder „Deutsche Polizisten – Gärtner und Floristen!“.



Beim Spiel "Wackersdorf" geht es manchmal etwas härter zu. Deswegen ist es wichtig, dass vor Spielbeginn Uhren und Schmuck abgelegt werden und die Möglichkeit besteht, auch während des Spiels aussteigen zu können.

Monkey/Zulu

Spieldaten Spielname **Monkey/Zulu** Spielart **Singspiel, Bewegungsspiel** Dauer **5 Minuten** Personenanzahl **ab 8** Materialien **Liedbeispiel unter www.schuelerbuero.de/tutoren** Spaßfaktor **hoch** Peinlichkeitsfaktor **sehr hoch**.

Erklärung des Spiels

Der Spielleiter singt vor, und alle versuchen, gleichzeitig **mitsingen**: „If you look at me, a monkey you can see / If you stand by me, a monkey you can be / Hey, monkey, attention, come on / Right hand!“ Nun singen alle, und **klopfen sich dabei mit der rechten Hand auf den rechten Oberschenkel**: „If you look at me, a monkey you can see / If you stand by me, a monkey you can be / Hey, monkey, attention, come on / Right hand, left hand!“. Beim nächsten Mal singen alle weiter, und diesmal klopfen sie sich sowohl mit der rechten als auch mit der linken Hand auf die Oberschenkel. Das Lied wird nun immer wieder gesungen, und jedes Mal zum Ende hin gibt es ein **Kommando**, das zusätzlich beim nächsten Singen ausgeführt wird. Ergänzt wird: „right foot“ - stampfen mit dem rechten Fuß; „left foot“ - stampfen mit dem linken Fuß; „turn around“ - jeder dreht sich um die eigene Achse; „turn around in a circle“ - alle bewegen sich im Uhrzeigersinn im Kreis; „bang your head“ - selbsterklärend. Die **Bewegungen werden also immer mehr und gleichzeitig ausgeführt**. Zum Schluss hat man also einen Kreis, der sich dreht, und bei dem sich alle Mitspieler auf die Schenkel klopfen, auf und ab hüpfen, den Kopf herumschleudern und laut singen.

Einschätzung **Hoher Peinlichkeitsfaktor**, aber auch **ziemlich lustig**, wenn alle mitmachen; Dann macht das Spiel auch ziemlich wach!

Funky Chicken

Spielname **Funky Chicken** Spielart **Bewegungsspiel**,
Gruppendynamik Dauer **ab ca. 2 Minuten** Personenanzahl **ab 8** Materialien **keine** Spaßfaktor **hoch** Peinlichkeitsfaktor **mittel**.

Alle Spieler stellen sich im Kreis mit Blick in die Mitte auf und fassen sich an den Schultern. Dann beginnen alle gleichmäßig zu stampfen und ein Spieler ruft „**Do you know the Funky Chicken?**“, worauf alle anderen antworten „**What did you say?**“. Der eine Spieler ruft wiederum „I said: Do you know the Funky Chicken?“, worauf wieder ein „What did you say?“ folgt. Diese letzten beiden Fragen wiederholen sich dann noch einmal und danach ruft der eine Spieler „I said“ und macht **Hühnchengeräusche** (in etwa Booak, Booak, Booak ...) und -bewegungen (die Arme anwinkeln und dann die Ellbogen vor- und zurückbewegen). Dabei löst sich der Kreis und alle anderen Spieler machen es ihm nach und laufen (booakend und flatternd) wild durch die Menge bis sich wieder alle im Kreis zusammen gefunden haben und eine **neue Ansage erfolgt**.

Funky Chicken ist ein tolles Spiel, um eine Gruppe wieder **richtig aufzuwecken**. Für Jüngere ist es allerdings oft schwierig einen Sinn hinter dem Spiel zu erkennen, da es kein wirkliches „Ziel“ hat. Tipp: Funky Chicken lässt sich auch **variieren** – statt dem Funky Chicken kann es auch der Funky Monkey sein, der sich (Uuu-uuu-uuu-rufend) gleichzeitig am Kopf und unter der Achsel kratzt oder die **Funky Tutorenstunde**, bei der alle rumhüpfen und „Spaß, Spaß, Spaß,...“ rufen.

Spielarten

Erklärung des Spiels

Einschätzung

Schüttelhit

Spielnamen **Schüttelhit** Spielart **Bewegungsspiel** Dauer **ca. 5 Minuten** Personenanzahl **ab ca. 10** Materialien **Liedbeispiel unter www.schuelerbuero.de/tutoren** Spaßfaktor **hoch** Peinlichkeitsfaktor **hoch**.

Erklärung des Spiels

„Schüttel schüttel“ ist ein **Bewegungsspiel** für zwischen- durch. Alle stehen im **Kreis**. Das Spiel lebt davon, dass beliebig viele Spielleiter ein **Lied singen und die Bewegungen vormachen** und die anderen mitsingen und die Bewegungen nachmachen. Der Text hierfür lautet: „Und oben Schüttel Schüttel, schüttel schüttel, schüttel und unten Schüttel schüttel, schüttel schüttel, schüttel und rechts Schüttel schüttel, schüttel schüttel, schüttel und links Schüttel schüttel, schüttel schüttel, schüttel und vorne Schüttel schüttel, schüttel schüttel, schüttel und hinten Schüttel schüttel, schüttel schüttel, schüttel, und Kopf Schüttel schüttel, schüttel schüttel, schüttel und Alles Schüttel schüttel, schüttel schüttel, schüttel“. Die **Hände werden nun analog zum Text** in die angegebene Richtung **geschüttelt**. Wenn es also heißt „oben schüttel schüttel, schüttel schüttel, schüttel“, dann werden die Hände über dem Kopf geschüttelt, unten vor den Knien. Bei der Bezeichnung „Kopf Schüttel schüttel, schüttel schüttel, schüttel“ wird der Kopf geschüttelt, bei der Aussage „Alles Schüttel schüttel, schüttel schüttel, schüttel“ werden Arme, Beine und der Kopf geschüttelt.

Einschätzung

Das Spiel eignet sich gut um eine Gruppe – je größer, desto besser – **aufzurütteln**. Als Spielleiter ist es aber wichtig, das Spiel überzeugt vorzuführen, damit niemand es peinlich findet. Auch ist es wichtig, das Spiel mit Energie zu spielen und dabei **möglichst laut zu schreien**.

Hannes

Spielname **Hannes** Spielart **Singspiel** Dauer **ca. 5 Minuten** Personenanzahl **10-20** Materialien **Liedbeispiel unter www.schuelerbuero.de/tutoren** Spaßfaktor **sehr hoch** Peinlichkeitsfaktor **sehr hoch**.

Spieldaten

Bei dem Spiel handelt es sich um ein **Singspiel mit begleitender Choreographie**. Das Lied erzählt die Geschichte von **Hannes**, der in einer **Knopffabrik** arbeitet. Der Text des Liedes wird mit **Sprechgesang** gemeinsam in der Gruppe vorgetragen und lautet: "Hallo, ich bin der Hannes / ich hab zwei Kinder und 'ne Frau und ich arbeite in einer Knopffabrik / Eines Tages kam mein Chef und sagte: Hey Hannes, hast du Zeit? / Und ich sag Jo! / dann dreh' den Knopf mit der rechten Hand". Während des Vortragens wird nun eine **Drehbewegung mit der rechten Hand** vollzogen. Anschließend folgt eine Wiederholung, die ersten Teile des Textes bleiben gleich. Nur statt dem Ende heißt es: "... dann dreh' den Knopf mit der linken Hand." Auch dies wird nun mit der linken Hand durchgeführt, ebenso verbleibt die Choreographie der rechten Hand. In der Folge schließen sich Strophen mit "... dann dreh' den Knopf mit dem linken / rechten Fuß, Kopf, Zunge dem ganzen Körper, usw." an. Auch hier werden die jeweiligen Tätigkeiten ergänzend eingebaut, die vorherigen werden ebenso vollzogen.

Erklärung des Spiels

Das Spiel eignet sich gut als **Energizer-Spiel** für zwischendurch, da es durch die Bewegung auch erschöpfte Teilnehmer wieder aufrüttelt. Sehr wichtig ist es, dass die Spielleitung mitmacht, sich nicht schämt und **die Gruppe motiviert**.

Einschätzung



Beim Spiel "Peng" sollte man sich nicht zu sehr von falschen Befürchtungen lenken lassen, dass es sich um ein gewaltverherrlichendes Spiel handeln könnte. Es macht viel Spaß und Fasnachtspistolen von Kleinkindern sind definitiv schlimmer :-)

Peng

Spielname **Peng** Spielart **Bewegungsspiel** Dauer **ca. 5-10 Minuten** Personenanzahl **10-20** Materialien **keine** Spaßfaktor **gegeben** Peinlichkeitsfaktor **nicht hoch**.

Spieldaten

Die Teilnehmer bilden einen **Kreis**. Der Spielleiter steht in der Mitte des Kreises, formt mit den Händen eine Pistole, zeigt auf eine Person im Kreis und schreit laut „**Peng**“. Die „getroffene“ Person muss sich ganz schnell **ducken** bzw. in die Hocke gehen. Die Mitspieler, die rechts und links von ihr stehen müssen ebenfalls schnell reagieren, die Hände zu einer Pistole formen und über den Kopf des „Getroffenen“ hinweg aufeinander zielen und laut „Peng“ schreien. Sie führen also ein **Pistolenduell** aus. Duckt sich die Person, auf die vom Spielleiter gezielt wird allerdings nicht schnell genug, ist sie tot. Wenn sie allerdings schnell genug ist, dann stirbt derjenige der beiden Mitspieler, die rechts und links von ihr stehen, der langsamer auf den anderen zielt und „Peng“ schreit. **Wer tot ist bleibt auf seinem Platz im Kreis und setzt sich auf den Boden.**

Erklärung des Spiels

Das Spiel klingt zwar anfangs etwas makaber, kann aber - wenn man es nicht allzu politisch korrekt betrachtet - **sehr lustig** sein und die **Stimmung in der Gruppe auflockern**. Oftmals sind sich die Leute dann auch nicht einig, wer langsamer war, hier sollte man entweder die Gruppe entscheiden lassen, oder eine Wiederholung anstreben.

Einschätzung

Dackel Waldemar

Spieldaten Spielname **Dackel Waldemar** Spielart **Singspiel** Dauer **ca. 2 Minuten** Personenanzahl **ab ca. 5** Materialien **Liedbeispiel unter www.schuelerbuero.de/tutoren** Spaßfaktor **mittel** Peinlichkeitsfaktor **mittel**.

Erklärung des Spiels

Bei „**Dackel Waldemar**“ stehen alle Spieler im Kreis und sagen gemeinsam folgenden Text auf: „Mein Dackel Waldemar und ich wir zwei, wir wohnen in der Regenbogenstraße drei und wenn wir abends eine Runde dreh'n, dann kann man Dackelbeine wackeln seh'n“. Dabei machen alle bei der Textstelle „Dackel Waldemar“ eine **Bewegung**, als würden sie einen kleinen **Hund am Boden streicheln**, bei „ich“ deuten sie auf sich selbst, bei „zwei“ werden zwei Finger in die Höhe gestreckt, bei „Regenbogen“ wird ein **Regenbogen und die Luft gemalt**, bei „drei“ drei Finger in die Höhe gestreckt, bei „dreh'n“ drehen alle eine **kleine Runde im Kreis** um ihren Standpunkt und bei „Dackelbeine wackeln“ **wackeln alle mit den Beinen**, verkreuzen und öffnen dabei die Hände vor den Knien. Der Text und die dazugehörigen Bewegungen werden dann **immer wieder aufgesagt**, aber mit jeder Runde wird die Geschwindigkeit erhöht, bis niemand mehr kann.

Einschätzung

Dieses Spiel sorgt meist für viel **Erheiterung und Spaß** in der Gruppe. Allerdings hat das Spiel kein direktes Ziel (also niemand gewinnt oder verliert), daher fällt es Jüngeren manchmal schwer, einen Sinn am Spielen zu erkennen.

Beschützer und Verfolger

Spielname **Beschützer und Verfolger** Spielart **Chaosspiel, Bewegungsspiel** Dauer **ca. 5-10 Minuten** Personenanzahl **ab 15, besser mehr** Materialien **viel Platz** Spaßfaktor **hoch** Peinlichkeitsfaktor **mittel**.

Spieldaten

„Beschützer und Verfolger“ erscheint auf den ersten Blick doch etwas komplizierter als es eigentlich ist. Bei der Spielerklärung stehen alle im Kreis. Jeder und jede soll sich (für sich, im Kopf) **jemanden aus der Runde** denken, der gleich sein **Beschützer** sein soll, und jemanden, der gleich sein **Verfolger** sein soll. Hat sich jeder einen Beschützer und einen Verfolger gedacht, geht es auf Kommando der Spielleitung los: Jeder versucht sich so im Raum **zu positionieren**, dass der „persönliche“ Beschützer möglichst **zwischen einem selbst und dem „persönlichen“ Verfolger** steht. Eigentlich ganz einfach. Aber da jeder Mitspieler ja auch jeweils einen eigenen Beschützer und einen eigenen Verfolger hat (und man selbst, nebenbei, mit großer Sicherheit auch für irgendeine andere Person oder sogar für mehrere der Beschützer oder der Verfolger oder sogar beides ist) und sich relativ zu diesen beiden auch optimal positionieren will, entsteht innerhalb kürzester Zeit nach Spielbeginn das **absolute Chaos**. Alle Menschen laufen **durcheinander**, aufeinander zu, voneinander weg – und niemand weiß, nach welchen Regeln, denn wer wessen Beschützer und wer wessen Verfolger ist, weiß ja nur jeder einzelne für sich.

Erklärung des Spiels

Es lohnt sich, dieses Spiel in verschiedenen Runden **häufiger auszuprobieren**.

Einschätzung

Tinkerbell

Spieldaten Spielname **Tinkerbell** Spielart **Bewegungsspiel** Dauer **ca. 5-10 Minuten** Personenanzahl **10-100** Materialien **genügend Platz** Spaßfaktor **hoch** Peinlichkeitsfaktor **hoch**.

Erklärung des Spiels Bei diesem Spiel befinden wir uns im **Land der Feen**. Allerdings gibt es auch einige **Monster** (pro 10 Feen 1 Monster), die die Feen, die lustig in ihrem Feenland herumtollen (und „la la la“ singen), **erschrecken**. Die erschreckte Fee ist dann **traurig**, bleibt auf der Stelle stehen, weint und muss von einer anderen (nicht traurigen!) Fee **ge-tröstet/umarmt** werden. Anschließend sind beide Feen wieder glücklich und können weiter herumtollen. Die Monster haben gewonnen, wenn alle Feen traurig sind. Haben die Monster es allerdings nicht innerhalb einer bestimmten Zeitspanne geschafft, alle Feen zu erschrecken, so haben die Feen gewonnen.

Einschätzung Bei einer Gruppe, die sich nicht so gut kennt, können die Mitspieler eventuell das Feenland und ihre Einwohner **peinlich finden**. Wenn dies der Fall sein sollte, geht einfach mit **gutem Beispiel voran** und springt überzeugt durch den Raum/über die Wiese. Meistens löst sich dadurch das Problem dann. Am besten ist es aber, wenn Ihr das Spiel mit einer Gruppe spielt, die sich schon ein bisschen kennt und keine Berührungshemmer hat.



Das Spiel "Tinkerbell" ist für die Spielleitung immer eine besondere Herausforderung: Oft muss man Gruppen, die das Spiel auf den ersten Blick hin als "peinlich" abstempeln, überzeugen und ihnen zeigen, wieviel Spaß es machen kann, Fee oder Monster zu spielen.

Muffinman

Spieldaten Spielname **Muffinman** Spielart **Sing- und Tanzspiel** Dauer **ca. 5 Minuten** Personenanzahl **ab ca. 10** Materialien **Liedbeispiel unter www.schuelerbuero.de/tutoren** Spaßfaktor **sehr hoch** Peinlichkeitsfaktor **extrem hoch**.

Erklärung des Spiels

Dieses Spiel baut auf das Prinzip der **Kettenreaktion**: Die Teilnehmer stehen in einem Kreis, in der Mitte steht der Spielleiter. Er beginnt nun, einen der Teilnehmer im Kreis **anzutanzten** (Arme und Beine im Takt von sich werfen reicht hier vollkommen) und dabei folgendes Lied zu singen: **“Do you know the Muffinman, Muffinman, Muffinman, do you know the Muffinman who lives in Drury-Lane?”**. Der Teilnehmer antwortet so dann ebenso mit einem Liedgesang begleitet durch Tanz: “Yes I know the Muffinman, Muffinman, Muffinman, yes I know the Muffinman who lives in Drury-Lane!”. Anschließend tanzen beide - Antanzer und Angetanzter - eingehakt im Kreis und singen im Chor: “We all know the Muffinman, Muffinman, Muffinman, we all know the Muffinman who lives in Drury-Lane.” Sodann suchen sich die beiden Muffinmen nun je **einen neuen Teilnehmer** im Kreis und tanzen ihn gleichzeitig an. Das Prozedere von oben wiederholt sich - aus dieser Runde ergeben sich vier Muffinmen, die wiederum vier Leute antanzen. Dies wiederholt sich, bis alle Spieler angetanzt wurden und gemeinsam getanzt haben.

Einschätzung

Das Spiel hat einen sehr hohen Peinlichkeitsfaktor, kann hierdurch aber auch einen **hervorragenden Zusammenhalt** der Gruppe fördern. Wichtig ist hier, dass die Spielleitung von vornherein sehr deutlich die Gesten und das Lied vormacht, so dass die **Hemmschwelle** zum gemeinsamen Gesang möglichst gesenkt wird.

Molekülspiel

Spielname **Molekülspiel** Spielart **Bewegungsspiel** Dauer **ca. 5-10 Minuten** Personenanzahl **10-100** Materialien **keine** Spaßfaktor **hoch** Peinlichkeitsfaktor **etwas**.

Spieldaten

Jeder Mitspieler stellt in diesem Spiel ein Atom dar, das auf der Suche nach anderen Atomen für ein **Molekül** ist. Das Spiel wird eingeleitet, indem der Spielleiter „Molle, Molle, Molle“ ruft. Die Gruppe läuft dann durch den Raum und ruft solange „**Molle, Molle, Molle**“, bis die Leitung eine **Zahl ruft**. Zum Beispiel 5. Nun müssen sich immer 5 Atome **zu einem Molekül zusammenfinden**. Sie stellen sich in einen Kreis und fassen sich an den Schultern. Diejenigen, die nicht genügend Partner gefunden haben um ein Molekül aus 5 Atomen zu bilden, scheiden aus. Nun geht es wieder weiter mit Durcheinanderlaufen und „Molle, Molle“-Rufen. Nach ein paar Sekunden ruft die Spielleitung wieder eine andere Zahl, es finden sich Moleküle zusammen, einige scheiden aus usw. Das Spiel läuft so lange, bis am Ende nur noch zwei Leute übrig sind.

Erklärung des Spiels

Achtet darauf, am Anfang **nicht gleich eine hohe Zahl**, wie z.B. 9 oder 17 zu nehmen, weil sonst zu Beginn zu viele Leute ausscheiden, denen dann langweilig werden könnte. Wenn Ihr die **ausgeschiedenen Mitspieler beschäftigen** wollt, könnt Ihr euch z.B. von ihnen die nächste Zahl nennen lassen. Dieses Spiel spielt Ihr am besten nur mit einer Gruppe, die sich schon ein bisschen kennt. Im Raum herumlaufen und „Molle“ schreien erfordert doch immer ein gewisses Selbstbewusstsein.

Einschätzung

Reise nach Jerusalem

Spieldaten Spielname **Reise nach Jerusalem** Spielart **Bewegungsspiel** Dauer **ca. 15 Minuten** Personenanzahl **ca. 10-100** Materialien **Stühle, Musikabspielgerät** Spaßfaktor **hoch** Peinlichkeitsfaktor **gering**.

Erklärung des Spiels

Die Stühle werden in einer langen **Doppelreihe** an die Wand gelehnt. Die Mitspieler müssen nun, solange die Musik an ist, im Uhrzeigersinn um die Stühle herumlaufen. Schaltet der Spielleiter die Musik (abrupt) aus, so muss sich jeder Mitspieler **schnellstmöglich auf einen freien Stuhl setzen**. Ein Mitspieler wird keinen Platz finden. Derjenige scheidet aus. Nun muss die Leitung einen Stuhl aus der Reihe entfernen, damit wieder ein Stuhl zu wenig ist. Die Musik wird wieder angeschaltet und die Gruppe muss erneut um die Stühle herumlaufen. Wenn die Musik ausgeht muss sich wieder jeder einen Platz suchen, usw. Das Spiel geht solange weiter, bis es am Ende einen Gewinner gibt. Anschließend kann man gerne eine neue Runde starten.

Einschätzung

Wichtig ist, dass die Gruppe um die Stühle herumläuft und **nicht „herumschleicht“**. Sollte das der Fall sein, so sollte die Spielleitung ein bisschen Dampf machen und die Gruppe anfeuern. Um den gerade ausgeschiedenen Mitspieler mit einzubeziehen kann man ihn als nächstes die Musik ausschalten lassen. Es sollte aber auch darauf geachtet werden, dass die Gruppe vorsichtig ist und keiner mit dem Kopf auf den Stuhl fällt usw..

Singin' in the rain

Spielname **Singin' in the rain** Spielart **Singspiel** Dauer **ca. 5-10 Minuten** Personenanzahl **5-80** Materialien **Liedbeispiel unter www.schuelerbuero.de/tutoren** Spaßfaktor **hoch** Peinlichkeitsfaktor **mittel**.

Spieldaten

Das Spiel baut auf der **Melodie von „I'm singin' in the rain“** auf. Eine Person hat das „Kommando“ und gibt die Bewegungen an. Zuerst singt die Gruppe die Zeilen: „I'm singing in the rain, just singing in the rain! What a glorious Fee- -ling, I'm happy again!“ Nun ruft der Ansager laut: **„Daumen raus“** und streckt dabei die Arme und Daumen nach vorne, die Gruppe wiederholt seine Worte und streckt dabei auch die Daumen raus. **Gemeinsam schunkeln** nun alle nach links und rechts, noch mit ausgestreckten Daumen. Dabei unterstreicht die Gruppe die Bewegung mit den Lauten: a-sch-sch-sch (nach rechts schunkeln), a-sch-sch-sch (nach links schunkeln), a-sch-sch-sch-sch (nach rechts schunkeln). Dies wird zweimal wiederholt. Mit dem **zweiten Durchgang** folgen wieder die bekannten Zeilen von „Singing in the rain“. Daraufhin ruft der Ansager wieder „Daumen raus“ und die Gruppe tut es ihm gleich. Jetzt wird aber bei jedem neuen Durchgang eine **weitere Bewegung hinzugefügt**, sodass beim zweiten Durchgang nun die Gruppe erst die Daumen rausstrecken muss und dann die Ellenbogen einziehen muss. Daraufhin folgt wieder das „a-sch-sch-sch“ und ein neuer Durchgang kann beginnen. Bewegungen: Daumen raus, Ellenbogen rein, Knie zusammen, Po raus, auf einem Bein, Zunge raus. Der zweite Durchlauf sieht folgendermaßen aus: Alle singen: „I'm singing in the rain, just singing in the rain. What a glorious Fee- -ling, I'm happy again! / Ansager: „Daumen raus!“; Gruppe: „Daumen raus!“; Ansager: „Ellenbogen rein“; Gruppe: „Ellenbogen rein“ / „a-sch-sch-sch“ (2 mal) usw..

Erklärung des Spiels



Guantanamo ist ein Spiel, das sich besonders gut für große Gruppen eignet. Es bietet sich z.B. als Abschlusspiel an und sollte eher am Ende eines Schuljahres oder einer Veranstaltung - d.h. wenn sich alle näher kennen gelernt haben - gespielt werden.

Guantanamera

Spielname **Guantanamera** Spielart **Singspiel, Bewegungsspiel** Dauer **ca. 5 Minuten** Personenanzahl **10-150**
Materialien **keine** Spaßfaktor **hoch** Peinlichkeitsfaktor **hoch.**

Spieldaten

Die Teilnehmer bilden einen **Kreis**. Jeder legt zuerst seine Hände auf die **Schultern** von seinem **Vordermann** und beginnt im „rhythmischen Schritt“ zu gehen. Der Moderator singt dazu vor, und alle singen mit: „**Guantanamera** – tsch, tsch, tsch – uh – ah / Wir singen Guantanamera – tsch, tsch, tsch – uh – ah / Guantanamera / Wir singen Guantanamera – tsch, tsch, tsch – uh – ah“ Bei „uh“ müssen im übrigen alle ihr Gesäß Richtung Hintermann und bei „ah“ nach vorne bewegen. Ab der 2. Runde: Jeder legt seine Hände auf die Schultern des Vordermanns und dann das gleiche unter erschwerten Bedingungen: „Guantanamera ...“ Nächster Schritt: Alle gehen so wie sie sind in die Hocke. Und dann wieder: „Guantanamera ...“ und in Schritt 4 nochmal das gleiche wie davor. Und spätestens dann sollte der Erste umgefallen sein und die ganze Gruppe **lachend am Boden liegen**.

Erklärung des Spiels

Je mehr Mitspieler, desto witziger! Man kann jede Runde auch häufiger machen um es in die Länge zu ziehen oder sich andere „Erschwernisse“ bzw. Features ausdenken. Fotos davon sollten nicht bei Facebook landen. Man sollte kein Problem mit Körperkontakt oder ähnlichem Namen haben. Hilft besonders um **müde Stimmung zu vertreiben**.

Einschätzung

7

Anhang





Wichtige Adressen und Internetseiten**Jugendringe**

Kreisjugendring München-Stadt
Paul-Heyse-Str. 22
80336 München
Tel. 089/51410610
Fax 089/51410618
info@kjr-m.de
www.kjr-m.de

Kreisjugendring München-Land
Burgweg 10
82049 Pullach
Tel. 089/7441400
Fax 089/74414037
info@kjr-muenchen-land.de
www.kjr-muenchen-land.de

Bayerischer Jugendring
Herzog-Heinrich-Str. 7
80336 München
Tel. 089/514580
Fax 089/5145888
info@bjr.de
www.bjr.de

Stiftungen / Förderpartner

Doris-Wuppermann-Stiftung
Römerstraße 15
80801 München
Tel. und Fax 089/330 666 77
dws@doris-wuppermann-stiftung.de
www.doris-wuppermann-stiftung.de

JUGEND für Europa
Godesberger Allee 142-148
D-53175 Bonn
Tel.0228/9506220
Fax 0228/9506222
www.jugendfuereuropa.de

Medienzentren, Film & Musik

Medienzentrum München (MZM)
Rupprechtstr. 25
80636 München
Tel. 089/1266530
Fax 089/12665324

Medienfachberater in Bayern
www.medienfachberatung.de

GEMA
Postfach 80 07 67
81607 München
Tel. 089/4800300
Fax 089/48003969
gema@gema.de
www.gema.de

VIDEMA Deutschland GmbH
Rudolf-Diesel-Str. 22
64331 Weiterstadt
Tel. 06150/108572
Fax 06150/108566

Internet-Druckereien

www.flyeralarm.de
www.flyerpilot.de
www.flyerwire.de
www.print24.de

Organisationen

Münchner Schülerbüro e. V.
Rupprechtstr. 29
80636 München
Tel. 089/552731828
Fax 089/552731829
info@schuelerbuero.de
www.schuelerbuero.de

Stadtschülervertretung München
Rupprechtstr. 29
80636 München
info@ssv-muenchen.de
www.ssv-muenchen.de

Jugendinformationszentrum München
Paul-Heyse-Straße 22
80336 München
www.jiz-muenchen.de

Youth Banks
www.youthbank.de
Münchner Jugendrat
Rupprechtstr. 29
80636 München

LandesschülerInnenvereinigung e. V.
Postfach 200518
80005 München
servus@lsv-by.de
www.lsv-by.de

Landesschülerrat Bayern
Wörthstr. 2
81667 München

Bildungswerk für Schülervertretungsarbeit in Deutschland e. V.
Blücherstr. 61
10961 Berlin
Tel. 030/61203771
kontakt@sv-bildungswerk.de
www.sv-bildungswerk.de

Versicherungen

Bernhard Assekuranz GmbH
Mühlweg 2b
82054 Sauerlach
Tel. 08104/891628
Fax 08104/891735
info@bernhard-assekuranz.com
www.bernhard-assekuranz.com

Jugendpresse

Junge Presse Bayern e. V.
Kulturzentrum K4
Königstr. 93
90402 Nürnberg
Tel. 0911/2369635
Fax 0911/2369635
buero@jpbayern.de
www.jpbayern.de

Junge Presse München e. V.
Rosenheimerstrasse 30
81669 München
Tel. 089/89050830
Fax 089/89050839
www.jpmmuenchen.de
www.jpmmuenchen.de

Jugendpresse Deutschland e.V.
Wöhlertstr. 18
10115 Berlin
Tel. 030/45086550

AküLi **Abkürzungsliste**

AG	Arbeitsgruppe	KMBek	Kultusministerielle Bekanntmachung
AK	Arbeitskreis	KM	Kultusministerium
basis	Bayer. SchülerInnensymposium	KMK	Kultusministerkonferenz
BAT	Bezirksaussprachetagung	KMS	Kultusministerielles Schreiben
BayEUG	Bayer. Erziehungs- & Unterrichtsgesetz	KJR	Kreisjugendring
BDK	Bundesdelegiertenkonferenz	KSP	Klassensprecher/in
BEV	Bayerischer Elternverband	KSS	Klassensprecherseminar
Bezi/	Bezirksschülersprecher/in	KSV	Klassensprecherversammlung
BSSP		LAG	Landesarbeitsgemeinschaft
BezJR	Bezirksjugendring	LEV	Landeselternvereinigung
BJR	Bayerischer Jugendring	LSB	Landesschulbeirat
bpv	Bayerischer Philologenverband	LSR	Landesschülerrat
BSK	Bundesschülerkonferenz	LSV	LandesschülerInnenvereinigung
BSV	Bundesschülervertretung	MB	Ministerialbeauftragte/r
DBJR	Deutscher Bundesjugendring	msb	Münchner Schülerbüro e. V.
DKJS	Deutsche Kinder- und Jugendstiftung	MV	Mitgliederversammlung
DPhV	Deutscher Philologenverband	OBESSU	Organising Bureau Of European School Student Unions
EB	Elternbeirat	PI	Pädagogisches Institut
FoBiPo	Forum Bildungspolitik	RotAKs	Rotierende Arbeitskreise
GEMA	Gesellschaft für musikalische Auf- führungs- und mechanische Vervielfälti- gungsrechte	RSO	Realschulordnung
GEW	Gewerkschaft Erziehung&Wissenschaft	Semi	Seminar
GSO	Gymnasiale Schulordnung	SJB	Servicestelle Jugendbeteiligung
HM	Hausmeister/in	SMV	Schülermitverantwortung
InOffBAT	Inoffizielle Bezirksaussprachetagung	SSP	Schülersprecher/in
ISB	Institut für Schulpädagogik und Bil- dungsforschung	SV	Schülervertretung
JIZ	Jugendinformationszentrum	SVB	SV-Bildungswerk
JPB	Junge Presse Bayern	SZ	Schülerzeitung
JPD	Jugendpresse Deutschland	TO	Tagesordnung
		TOP	Tagesordnungspunkt
		VL	Verbindungslehrer/in
		VSO	Volksschulordnung