

## Projekt „Zwei Sprachen – eine Region“

### HANDOUT - DOKUMENTATION

## vom Seminar für Lehrkräfte und Freizeitpädagog:innen „Wie kann man deutsch-tschechische Kinder- und Jugendbegegnungen gestalten? Praxis – Inspiration – Vernetzung“

13. - 14. 05. 2022, Krásná Lípa

Anzahl der Teilnehmer:innen: 17

Seminarleitung: Judith Rösch und Jaroslav Šup

Bei jedem Treffen sind am Anfang die Bedürfnisse der Schüler:innen zu klären, z. B. ob sie mit Dutzen einverstanden sind etc. Die Form, wie sie uns auf unsere sensible Frage antworten, sollte ungezwungen und angenehm sein (z. B. Daumen hoch, wenn sie einverstanden sind). Wenn jemand mit etwas nicht einverstanden ist, sollte man es berücksichtigen und respektieren. Wünscht sich jemand beispielsweise das Dutzen nicht, sollte man immer siezen.

Vergesst nicht, den Teilnehmer:innen am Anfang das Programm vorzustellen, das Ziel des Treffens zu erwähnen etc.

Wichtig ist auch die Vorstellung. Vergesst nicht, dass die Veranstaltung, die ihr vorbereitet, auch euch Spaß machen muß. ☺

Vergesst nicht, die Teilnehmer:innen jeden Tag zu informieren, was sie erwartet.

### Kennenlernspiele

#### *Bestimmung von persönlichen Gegenständen*

Bestimmen, wem persönliche Gegenstände gehören, die von den Kursleitern vorbereitet wurden. Die Teilnehmer müssten bestimmen, wem welcher Gegenstand gehört, und hauptsächlich erklären, warum sie denken, dass er gerade dieser Person gehört. Wir lassen die Teilnehmer:innen argumentieren, damit wir ihre Gedankengänge sehen und sie Angst verlieren, zu sprechen und zu reagieren. Zum Schluss vergessen wir nicht zu fragen, ob das Spiel den Teilnehmer:innen Spaß machte.

Wozu diese Übung ist: Aktivieren des Gehirns, Aufwärmung, Kennenlernen der Referenten und ein bißchen auch der Teilnehmer:innen untereinander.



### *Farbpapiere und Filzstifte – „Recycling Interview“*

Etwas zeichnen, was man am liebsten auf der Welt hat – sich selbst. Zeichnet euer Autoportrait, das Gesicht reicht. Vergesst nicht auf dem Gesicht etwas, was für euch typisch ist, zu zeichnen. Idea list es hochkant zu zeichnen. Zeichnet das Gesicht von vorne. Wer fertig ist, wendet das Papier. Sobald alle fertig sind, zerknüllen sie das Papier und werfen es in die Mitte des Kreises. Danach nimmt jeder ein Bild und versucht die Person zu finden, die auf dem Bild ist.

Man stellt sich vor und lernt die andere Person kennen. Auf das Papier schreibt man den Namen der Person, die man gefunden und kennengelernt hat. Danach setzt man sich wieder auf seinen Platz. Wenn alle fertig sind, zerknüllen sie wieder das Bild und werfen es in die Mitte. In der nächsten Runden nehmen sie wieder ein Papier, finden die Person auf dem Bild und fragen sie, was sie gern macht. Das zeichnet man auf das Papier. Wenn es sich nur schwer zeichnen lässt, schreibt man es auf das Blatt. Danach setzen sich die Teilnehmer:innen mit den Portraits, die sie zuletzt genommen haben, wieder. Nachdem sich alle hingesetzt haben, zerknüllen sie wieder das Papier und werfen es in die Mitte. In der nächsten Runde nehmen sie wieder ein Papier, finden die entsprechende Person und fragen sie, wo sie wohnt. Dies notieren sie auf das Blatt und setzen sich wieder. Nun wird das Bild nicht mehr zerknüllt und in die Mitte geworfen. Der Referent übergibt das Wort den Teilnehmer:innen und sie stellen die Personen vor, die sie auf den Bildern haben. Man kann nur die Leute sprechen lassen, die das Bild, das sie bei sich haben, präsentieren möchten. Danach werden die Bilder auf eine Wäscheleine mit Klammern gehängt. Sicher müssen nicht alle präsentieren, damit es nicht zu langwierig wird, und keiner sollte zum Präsentieren gezwungen werden.

*Empfehlung:* Sollte jemand ein Problem haben, sich selbst zu zeichnen, kann man Paare bilden, die sich gegenseitig zeichnen.

### *Soziometrie*

In dem Raum wird eine Fläche bestimmt, auf welcher sich die Teilnehmer:innen beispielsweise in einer Linie aufstellen sollen. Oder es wird angesagt, dass in einer Ecke sich die Teilnehmer:innen versammeln sollen, die... (in unserem Fall z. B. in KiTas tätig sind, in einer anderen Ecke diejenigen, die an einer Grundschule unterrichten...). Man verteilt sich im Raum je nach dem, wo man wohnt, oder nach anderen Kriterien....

### *Abbau von Hemmungen – „Name, Geste“*

Kennenlernspiel – Namen + Hobbys – z. B. Der Referent stellt sich in die Mitte und sagt „Ich bin NAME“ und macht eine Geste vor, die eine seine beliebte Tätigkeit darstellt. Danach machen alle einen Schritt vorwärts und sagen „Das ist NAME“ und machen die Geste nach, die gezeigt wurde. Auf diese Art und Weise wechseln sich alle ab. Man muss immer die Namen derjenigen sagen, die davor waren, und deren Gesten nachmachen und erst dann sich selbst vorstellen (NAME und GESTE).

Somacht man da sim ganzen Kreis. Es geht um die Konzentration, das Gedächtnisüben, die Entspannung, das Kennenlernen, den Spaß und das Merken der Namen.

## Zum Aufwärmen - Warm up

### *Beng*

Ein Teilnehmer ist in der Mitte und wählt mit den Augen einen Teilnehmer im Kreis, auf den er virtuell schießen wird, indem er das Wort BENG sagt. Der erschossene Teilnehmer geht in die Hocke und seine linken und rechten Nachbarn schauen sich an und müssen den Namen der hockenden Person sagen. Wer den Namen später sagt, geht in die Mitte des Kreises und alles wiederholt sich. Ein Spiel für die Konzentration und das Merken der Namen.

Bei diesem Spiel sollte man beachten, dass in Gruppe ein langsames Kind sein kann. In diesem Fall sollte der Referent eingreifen, damit sich das Kind nicht schlecht fühlt.

### *Gesten wiederholen*

Man steht mit den Teilnehmer:innen im Kreis. Der Referent macht eine Bewegung, die z. B. im Uhrzeigersinn alle Teilnehmer:innen nachmachen. Der Sinn ist, dass man die Bewegung schnell macht und nicht vergisst zu reagieren. Wenn die Runde durch ist, macht der nächste Teilnehmer neben dem Referenten seine Bewegung, die wieder alle nachmachen. Auf diese Art und Weise wechseln sich alle im Kreis ab.

### *Plätze tauschen*

Die Teilnehmer:innen besetzen alle Stuhlplätze. Der Referent fängt an, zu sagen: die Plätze tauschen alle, die z. B. eine Katze zu Hause haben, die Brille tragen ... Danach stellt der Referent einen Stuhl weg, so dass in der Mitte jeweils nur eine Person übrig bleibt. Derjenige, der in der Mitte steht, sagt die Aufgaben an. Somit wechseln sich im Laufe des Spiels die Personen in der Mitte.

### *Stuhlspiel - Speeddating*

In der Mitte des Raums stellt man eine Hälfte der Stühle in einen Kreis mit den Rückenlehnen zueinander auf. Gegenüber jedem Stuhl stellt man dann einen zweiten Stuhl. Alle Teilnehmer:innen wählen sich einen Stuhl und somit werden Paare gebildet. Die Paare sprechen miteinander über unterschiedliche Themen, die der Referent vorsagt. Nach dem ersten Thema bestimmt der Referent, dass sich die Teilnehmer:innen im Außenkreis z. B. um zwei Stühle nach links verschieben sollen. Nach dem nächsten Thema wird wieder eine Verschiebung angesagt, z. B. der Innenkreis um einen Stuhl nach links. Und so weiter je nach dem, wie viele Themen man zur Diskussion stellen möchte.

### Themenbeispiele:

Bei Erwachsenen: ich arbeite als..., ich wünsche mir hier in der Grenzregion..., mein Herz schlägt für..., darüber spreche ich nicht besonders gern (dabei kann man dem Gegenüber nur so viel sagen, wie viel man für geeignet hält und wie viel einem angenehm ist).

Diese Aktivität kann man auch im Stehen durchführen. Eine Minute pro Thema und während der Minute möglichst viele Informationen möglichst schnell austauschen.

### *Kreise*

Die Teilnehmer:innen (je nach deren Anzahl) stellen sich in Kreisen auf. In unserem Fall machten 17 Teilnehmer:innen zwei Kreise. Sie halten sich in den Kreisen an den Händen und bekommen einen Hula-Hoop-Reifen. An einer Stelle werden die Hände getrennt und der Reifen eingelegt, dann werden die Hände

wieder geschlossen. Das Ziel ist es, den Reifen so schnell wie möglich durch den ganzen Kreis bis zu der ursprünglichen Stelle durchzureichen. Man darf die Hände nicht loslassen. Beide Kreise spielen um die Wette, welcher Kreis den Reifen als Erstes in die Ausgangsposition bekommt.

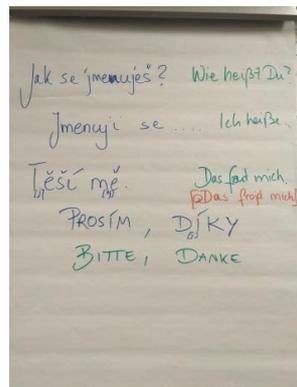
### Wampir

Man steht im Kreis, In der Mitte ist eine Person, die wie ein Wampir mit vorgestreckten Armen vorwärts geht. Die Person, zu der sich der Wampir nähert, muss ein Augensignal zu jemand anders senden, der ihren Namen sagen muss. Dieses Spiel kann man nicht nur mit Namen spielen, sondern auch mit anderen Vokabeln, wenn man den Wortschatz üben möchte. Die Teilnehmer:innen bekommen Aufkleber, auf welche sie bestimmte Vokabeln schreiben (oder Bilder zeichnen). Jemand hat das Wort auf Tschechisch, jemand auf Deutsch, jemand hat ein Bild. Die rettende Person muss z. B. in der anderen Sprache sagen, was für ein Wort oder ein Bild die bedrohte Person trägt. Der Referent kann dabei bestimmen, in welcher Sprache gerettet werden soll.

### Sprachanimation

#### Small talk

Vorstellen des Wortschatzes und Üben der Aussprache: Wie heißt du? Ich heiße... Es freut mich.

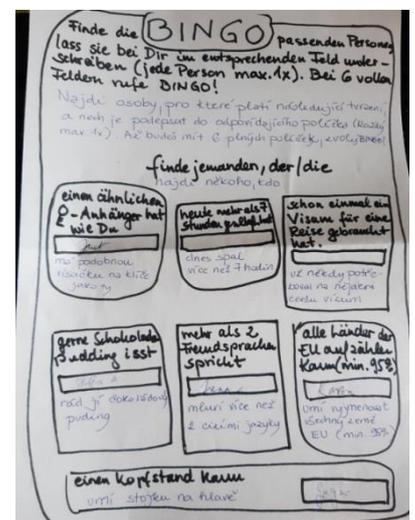


Danach nimmt jeder einen Namensschild von einem der Teilnehmer, findet ihn, fragt, wie er heißt etc... Ein kleines Gespräch kommt zustande.

### Bingo

#### s. Bild

Jeder bekommt ein Blatt mit dem Bingospiel. Alle gehen durch den Raum und versuchen, jemanden zu finden, der auf die Fragen vom Bingo ein „Ja“ antworten kann. Sobald man jemanden gefunden hat, lässt man ihn, seinen Namen in das entsprechende Feld einzutragen. Wer als Erstes alle Unterschriften gesammelt hat, gewinnt.



### *Der heimliche Freund*

Ein Spiel für die ganze Dauer der Begegnung. Jeder zieht einen Zettel mit dem Namen eines Teilnehmers. Um diese Person muss man sich die ganze Zeit kümmern, sein „Engel“ sein und ihm Freude und Gutes tun, z. B. ihm über einen Vermittler eine Kleinigkeit schicken, ihn massieren lassen... Der Fantasie werden keine Grenzen gesetzt. ☺

### *Gruppenarbeit*

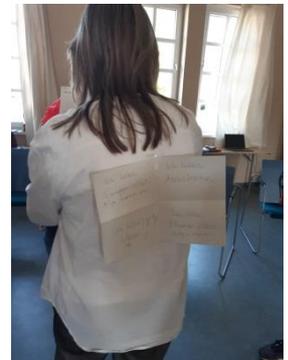
In kleinen Gruppen eine Aktivität vorbereiten, die man bei deutsch-tschechischen Treffen einsetzen könnte. Die Aufgabe wird bis zum nächsten Tag gestellt, an dem dann die Aktivitäten den anderen Gruppen präsentiert werden. Für die Präsentation werden max. 10 Minuten eingeräumt.

Präsentationen bei unserem Workshop

### *Aufgaben vom vorherigen Tag*

#### *Gruppe 1*

Jeder nimmt ein Blatt Papier, faltet es in der Hälfte und dann noch einmal. Das Blatt wird wieder ausgebreitet und somit sind 4 Teile auf dem Blatt entstanden.



In die einzelnen Fenster schreibt man 4 Informationen über sich selbst, wobei eine Information nicht stimmt. Danach klebt man das beschriftete Blatt auf den Rücken. Die Teilnehmer:innen bewegen sich durch den Raum, lesen die Informationen und schreiben einen Strich bei der Information, über die sie denken, dass es die Lüge ist. Die Teilnehmer:innen sollen versuchen, diese 4 Informationen zweisprachig zu schreiben. Nachdem sich alle gegenseitig bewertet haben, sagen die einzelnen Teilnehmer:innen, was von den notierten Informationen wahr war und was nicht. Dies bringt die Teilnehmer:innen dazu, dass sie kommunizieren und lernen, sich selbst zu präsentieren.

*Die Teilnehmer:innen bewerteten diese Aktivität wie folgt: Man kann sich diese Aktivität eher bei älteren Schüler:innen und weniger bei Grundschulern vorstellen. Der Referent hat dazu angemerkt, dass wenn die Grundschulkinder noch nicht schreiben können, können sie zeichnen, was sie mögen, und dann darüber spreche. Diese Aktivität kann sicher auf für jüngere Kinder angepasst werden. Es können tatsächlich nur Bilder oder ein Wort sein, nicht ein ganzer Satz. Die Aktivität sollte immer dem Wortschatz der Altersgruppe angepasst werden. Erfahrungen aus der Praxis: zuerst die Aktivität erklären und erst dann die Hilfsmittel verteilen. Wenn die Schüler die Hilfsmittel früher haben, hören sie auf, aufzupassen. Es bewährt sich auch, die Aktivität an der eigenen Person zu zeigen, damit es die Kinder besser verstehen. Die Referentin empfiehlt: Man kann gern im Vorfeld ein Musterblatt vorbereiten und den Kindern zeigen, wie es aussehen kann, damit sie es verstehen. Man sollte auch nicht vergessen, einen Flip Chart zu nutzen und darauf die Aufgaben aufschreiben. Die Kinder können dann noch einmal lesen, was sie zu tun haben, falls sie etwas von der Methode vergessen haben.*

### Gruppe 2

Sie hatte das Spiel auf dem gleichen Prinzip vorbereitet. Nur würden die Teilnehmer:innen eine Wahrheit und eine Lüge schreiben und der „größte Lügner“ würde gewinnen.

### Gruppe 3

Lebendiges Memory – Raten des Paars, das zusammen gehört. Ein Paar wird gebeten, hinter die Tür zu gehen. Die übrigen Teilnehmer bilden Paare. Einer aus dem Paar demonstriert eine Aktivität und die andere Person beschreibt die Aktivität verbal, z.B. einer aus dem Paar demonstriert eine Aktivität, die dem Skifahren ähnelt, die andere Person sagt das Wort SKIFAHREN. Nachdem die Teilnehmer im Raum bereit sind und jeder festgelegt hat, wer die Aktivität pantomimisch darstellen und wer sie verbal beschreiben soll, kann das Paar, das vor der Tür stand, hereinkommen. Das Paar kommt in die Mitte des Kreises und ruft nacheinander jeden Teilnehmer auf, erst den einen, dann den anderen. Sie führen auf oder sagen, was sie vorbereitet haben, und das Paar, das vorher hinter der Tür war, sucht die Paare, die zueinander gehören.

Die dargestellten und verbal beschriebenen Aktivitäten beziehen sich alle auf ein von dem Anleiter vorher festgelegtes Thema. Wer eine Aktivität ausgewählt hat, zeigt sie vor und meldet sie dem Referenten, der diese Aktivität auf ein großes Blatt Papier aufschreibt, damit die Teilnehmer:innen einen Überblick haben, dass sich die Aktivitäten nicht wiederholen.

Sobald das Paar hinter der Tür zu der Gruppe zurückkommt, erklärt man ihm, was von ihm erwartet wird: „Zu diesem Thema müsst ihr raten, welches Paar zueinander gehört. Nach und nach werdet ihr die Menschen im Kreis aufrufen.“ Die beiden Personen, die sich hinter der Tür befanden, spielen um die Wette. Wer die meisten Paare gefunden hat, gewinnt. Das Paar in der Mitte ruft abwechselnd immer zwei Personen auf. Derjenige, der das Paar errät, rät so lange weiter, bis er es findet. Die Regeln für das Raten sind also dieselben wie bei einem klassischen Memory-Spiel.

*Dieses Spiel ist auch ideal zum Sprachenlernen, in einer Fremdsprache wird die Aktivität bezeichnet und pantomimisch dargestellt. Oder Zahlen können auf diese Weise unterrichtet werden. Man kann auch nur Geräusche mit verbalen Beschreibungen kombinieren. Diese Aktivität muss nicht im Kreis durchgeführt werden, sondern die Schüler:innen können in den Schulbänken sitzen. Diese Aktivität kann auch so gestaltet werden, dass man den Kindern keinen Raum für die Wahl ihrer Aktivität gibt, sondern die Aktivitäten von der Spielleitung an die einzelnen Kinder verteilt werden.*

### Gruppe 4

Obstsalat – Man wählt verschiedene Früchte aus, z. B. malt man die Früchte an die Tafel, klebt sie an die Tafel und schreibt daneben, wie sie auf Tschechisch und auf Deutsch heißen. 2 Schüler:innen haben jeweils eine Frucht. Keine Frucht darf sich in mehreren Paaren wiederholen. Der Spielleiter sagt den Namen der Frucht und diejenigen, die diese Frucht haben, tauschen die Plätze. Wenn „Obstsalat“ gesagt wird, wechseln alle die Plätze. Die Spielleitung kann mehr als eine Frucht auf einmal sagen, so dass mehrere Personen wechseln müssen.

*Dank dieser Aktivität wärmen sich die Kinder auf und der Wortschatz der jüngeren Kinder erweitert sich. Ältere Kinder können das Spiel auch in einer Fremdsprache spielen. Der Spielleiter sollte sich merken, welche Frucht gewählt wurde. Man kann viele Themen anwenden (Sport, Farben, ...). Es ist auch eine Idee, Gruppen nur mit Karten zu bilden, so dass man nicht weiß, wer wer ist. Man kann nicht nur Paare bilden, sondern mehrere Kinder bekommen zum Beispiel eine Obstsorte. Die Aktivität kann unterschiedlich variiert*

werden, je nachdem, ob die Kinder nur aufgewärmt oder sich gegenseitig kennenlernen sollen, dies ist z.B. eine Variante, bei der sie je nachdem, wer was mag, ihre Plätze tauschen.

## Zum Strecken

### *Abschlussritual*

Einen Kreis im Stehen bilden, die Hände heben, sich strecken und ein bisschen üben... Wir sind „schöne Linden“ ☺

## Ideales Spiel zum Abbau von Kommunikationshemmungen

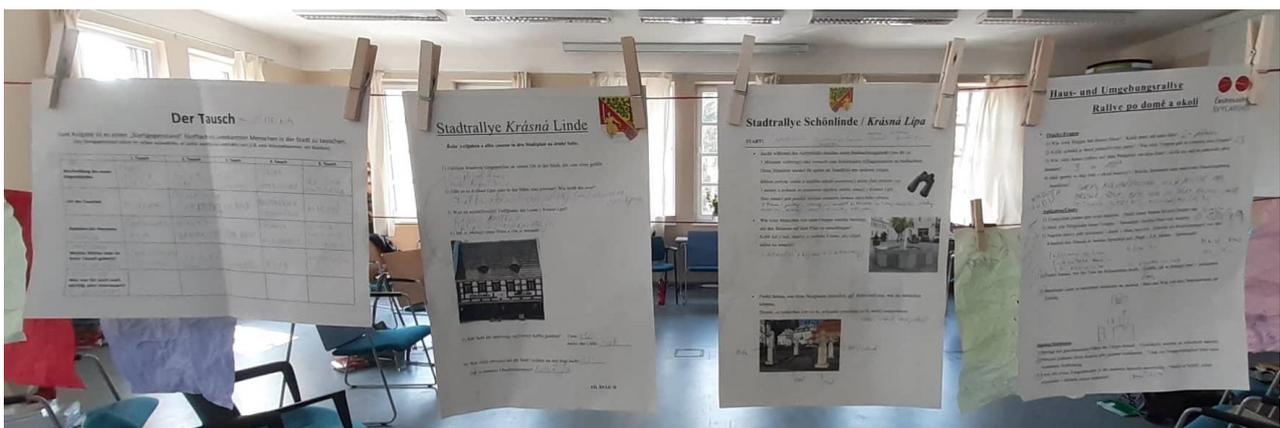
### *Stadtrallye (mit Aufgaben verbundene Orientation in der Stadt)*

Wie kann man die Teilnehmer:innen zur gegenseitigen Kommunikation motivieren – indem man ihnen eine Aktivität vorschlägt, die länger dauert und gemischte Gruppen von max. 10 Personen bildet. Die Teilnehmer:innen konzentrieren sich auf die Aufgabe, verlieren ihre Hemmungen und fangen an, sich miteinander abzusprechen. Dazu ist z. B. gerade eine Stadtrallye gut.

Stadtrallye – bei der Schulung wurden 4 Arten von Stadtrallye genutzt, damit die Teilnehmer:innen unterschiedliche Spielweisen dieses Spiel kennenlernen.

Eine Empfehlung für fremdsprachige Gruppen: die Aufgabenstellung sollte z. B. teilweise deutsch, teilweise tschechisch, oder in einem Satz mehrere deutsche und mehrere tschechische Wörter kombinieren. Scheuen Sie sich nicht, QR Codes in das Spiel einzubringen, die man einfach im Internet generieren.

Wenn wir uns nicht in der Stadt treffen, sondern zum Beispiel in der Natur: Bereitet Karten vor, die an verschiedenen Stellen im Raum platziert werden. Zum Beispiel eine Karte mit der Information: Du hast einen Kobold getroffen, wie sprichst du ihn an: a) Hallo! b) Ciao! c) Du schweigst.... Wenn du a. antwortest, gehe du zu Karte Nr. Auf diese Art und Weise bereitet man die Kärtchen, idealerweise zweisprachig..



Bei diesem Spiel geht es nicht darum, Sehenswürdigkeiten zu zeigen, sondern ein gemeinsames Erlebnis zu haben, bei dem die Teilnehmer:innen miteinander kommunizieren müssen. Eine gemeinsame, im Idealfall unvergessliche positive Erfahrung zu machen.

Nach den Erfahrungen der Teilnehmer:innen basiert das Spiel Master Chef auf einem ähnlichen Prinzip, bei dem die älteren Teilnehmer:innen innerhalb eines Zeitlimits gemeinsam ein Mittag- oder Abendessen aus

vorbereiteten Zutaten kochen müssen. Es ist auch eine längere Aktivität, bei der sie über das Kochen nachdenken und wieder ihre Scheu vor der Kommunikation verlieren.

Die Gruppeneinteilung der Teilnehmer:innen kann nicht nur durch Spiele (z.B. Aufteilung in Ecken des Raumes nach verschiedenen Vorlieben usw.), sondern auch Hilfe von Kärtchen zur Gruppeneinteilung vornehmen. Die Teilnehmer:innen können sich nach Zahlen, nach Farben in den Gruppen finden... es gibt viele Möglichkeiten, diese Karten zu verwenden.



Beispiel:

[https://issuu.com/olisekus/docs/losov\\_tka\\_pro\\_mal\\_-\\_barva\\_0fad309d7945b6](https://issuu.com/olisekus/docs/losov_tka_pro_mal_-_barva_0fad309d7945b6)

<https://lesynapadu.cz/produkt/hodnoceni-organizace/losovotka>

Im Internet findet man viele weitere Varianten.

*Welche Persönlichkeit bin ich – nach Tieren auf dem Bauernhof*

*Schmetterling:* steht im Mittelpunkt, wird bewundert, flattert hierhin und dorthin, kann ein Lächeln in die Gesichter zaubern und begeistern.

*Glucke:* ist fürsorglich, strahlt Nestwärme aus, kümmert sich um das emotionale Wohlbefinden aller Teilnehmer:innen, gibt ihnen Geborgenheit.



*Schäferhund:* umkreist und schützt die Gruppe, sorgt dafür, dass keiner verloren geht, vermittelt Sicherheit, schränkt den Spielraum ein.

*Leithammel:* weiß, wo es langgeht, gibt die Richtung vor und erwartet, dass alle folgen, blickt nicht zurück, ob alle mitkommen.

Die Teilnehmer:innen positionieren sich zu dem Tier, von dem sie denken, dass seine Charakteristik für sie passt.

So entstehen im Raum 4 Gruppen nach der Tierart. Nun ist die Aufgabe jeder Gruppe, die Vor- und Nachteile des Tiers aufzuschreiben, zu dem sie sich gestellt hat.

Vor-/Nachteile

*Schmetterling:* Die Gruppe sieht die Vorteile darin, dass die Persönlichkeit sehr hoch fliegen kann, bunt ist, sehr offen sein kann, dass sie sehr flatterhaft ist, dass sie in einem Moment da ist und im nächsten Moment ganz woanders ist. Es ist ein Mensch, der mit seiner Kreativität begeistern kann und fast nie müde wird. Die Kehrseite der Medaille ist, dass man zu viel in Bewegung ist und zu viel Begeisterung ausstrahlt, was manche Leute ermüden kann. Es kann zu viel sein. Man ist fast unermüdlich. Man überträgt viel Energie auf

andere. Manchmal bringt diese Art Chaos und vielleicht auch unklare Grenzen in die Arbeit mit sich. Gefahr der Überlastung, des Burnouts. Man kann nicht gut, die Dinge zu Ende zu bringen.

*Glucke:* Die Teilnehmer sehen die Vorteile darin, dass die Glucke dafür sorgt, dass sich die Menschen, die sie betreut, sicher fühlen, dass sie genug von dem haben, was sie brauchen, dass es keine Eile und keinen Stress gibt. Sie sehen die Nachteile darin, dass die Glucke in dem Moment, in dem sie sich sehr engagiert, die Kreativität der Gruppe tötet. Manchmal verliert sie das Ziel aus den Augen, ihre Führung kann langsam sein. Sie ist oft realitätsfern, und die Gruppe läuft Gefahr, durch zu viel Fürsorge unselbstständig zu werden.

Sie hat Schwierigkeit zu erkennen, dass die Gruppe mit der Zeit auch unabhängig werden muss, und nimmt dies oft persönlich wahr.

*Schäferhund:* Der Hund ist eine Gewissheit, man kann sich auf ihn verlassen, er ist berechenbar, beruhigend und lesbar. Er mag Regeln und will, dass sie befolgt werden, Regeln sind für ihn zum Schutz aller Beteiligten. Er möchte, dass alle Mitglieder der Gruppe sicher sind und alles haben, was sie brauchen. Im Gegensatz zu anderen Tieren sind die Schäferhunde wirklich unabhängig, sie können ihre eigenen Entscheidungen treffen, und deshalb kann man sich auf sie verlassen. Der Nachteil wird von den Teilnehmer:innen in den Regeln gesehen - wenn eine Regel gebrochen wird, kommt der "böse Hund" zum Beispiel mit einer "Strafe".

*Leithammel:* Vorteile sehen die Teilnehmer:innen darin, dass der Leithammel sehr zielorientiert ist, aber auch stur sein kann, nicht auf andere achtet und seinen Willen durchsetzt. Er kann eine natürliche Autorität haben, die Menschen folgen ihm bereitwillig und gerne. Andererseits kann er aber auch despotisch sein. Er ist ein Anführertyp, aber manchmal kann er in seiner Blase sein, so dass er die Gruppe, die er derzeit hat, nicht wahrnimmt. Er hat eine Idee und einen Plan, er hat viel Erfahrung und argumentiert, warum seine Entscheidung besser ist, aber er ist dabei so hartnäckig, dass er die Ideen und Argumente anderer Leute überhaupt nicht berücksichtigt. Er ist ein Organisator, hat viel Ausdauer und bereitet der Gruppe den Weg vor. Der Leithammel wirkt nicht oft sympathisch, die Menschen werden sich mit ihren Anliegen erst an ihn wenden, wenn sie ihn richtig kennen gelernt haben.

Das Team, auch bei einem internationalen Austausch, funktioniert am besten, wenn man jeden der oben genannten in der Gruppe hat. 😊

Quelle für diese Übung - Deutsch-Polnisches Jugendwerk:

Buchen: <https://dpjw.org/das-hat-methode-neue-methoden-jetzt-zum-herunterladen/>

Methode: [https://dpjw.org/wp-content/uploads/2019/10/1a-DE-Methode\\_Bauernhof.pdf](https://dpjw.org/wp-content/uploads/2019/10/1a-DE-Methode_Bauernhof.pdf)

### Auswertung

Man sollte nicht vergessen, dies als Teil der Gruppenbildung am Ende jedes Treffens zu tun. Zum Beispiel: die Auswertung der Aktivität "Heimlicher Freund" - am Ende können wir sagen, wer sich um wen gekümmert hat. Es ist nicht nötig, preiszugeben, wer wen gezogen hat, das ist nicht unsere Aufgabe. Wir können unsere Gefühle darüber äußern, wie wir uns um den anderen gekümmert haben und wie jemand anderes sich um uns gekümmert hat.



### *Abschlussspiel, um eine Rückmeldung von Teilnehmer:innen zu erhalten*

Die Sonne – Der Spielleiter steht in der Mitte und sagt verschiedene Aussagen. Wenn die Teilnehmer damit einverstanden sind, rücken sie näher an ihn heran, wenn sie nicht einverstanden sind, entfernen sie sich. Je mehr sie mit den Aussagen des Spielleiters übereinstimmen, desto mehr nähern sie sich ihm an.

*Zielscheibe* - eine Zielscheibe wird gezeichnet, in jedem Abschnitt wird ein Bereich zur Bewertung des Kurses geschrieben. Man markiert z. B. mit farbigen Klebepunkten, die man entweder näher zu der Mitte oder weiter von der Mitte aufklebt, wie man zufrieden war.

*Man erarbeitet Evaluationsbögen, die die Teilnehme:innen am Ende der Veranstaltung ausfüllen.*

---

### *Empfehlungen zum Schluss – smart Links*

Tandem – [www.tandem-org.de](http://www.tandem-org.de). Für den deutsch-tschechischen Raum. Tandem führt Projekte durch, hilft eine Partnereinrichtung oder einen Verein zu finden, vermittelt Sprachanimateur:innen. Man kann ein Newsletter abonnieren. Tandem richtet sich auf unterschiedliche Altersgruppen und ist im Stande, Fördermittel zu besorgen.

Der Deutsch-Tschechische Zukunftsfonds - <https://www.fondbudoucnosti.cz/de>. Eine Stiftung, die deutsch-tschechische Aktivitäten fördert. Man kann in beiden Sprachen kommunizieren. Es ist möglich bis zu 50% Projektkosten bzw. 70%, wenn das Projekt zum Thema des Jahres, welches der DTZF jedes Jahr ausschreibt, passt. Für den Förderantrag muss man einen Partner aus dem anderen Land haben.

Ideal ist es, als deutscher Partner einen tschechischen Partner zu haben und direkt im Programm Simul+ in Deutschland Fördermittel zu beantragen. Es gibt genug finanzielle Mittel, die man sicher bekommen kann.  
Link: [www.simulplus.sachsen.de](http://www.simulplus.sachsen.de)

### Finanzierung von deutsch-tschechischen Projekten

- Der Deutsch-Tschechische Zukunftsfonds - <https://www.fondbudoucnosti.cz/de>
- Tandem – s. o.
- Der Kleinprojektfonds (EU, Euroregion) - [https://www.sn-cz2020.eu/de/foerdergrundlagen/kleinprojektfonds/basisseite\\_11.jsp](https://www.sn-cz2020.eu/de/foerdergrundlagen/kleinprojektfonds/basisseite_11.jsp)

---

Während des Treffens sollte man nicht vergessen, Pausen einzulegen. Nicht nur die Teilnehmer:innen, sondern auch die Referent:innen sollten Spaß haben! ☺