

Intergalaktisches Teambuilding

Projektverantwortliche(r)

Mag.a Birgit Kasper, Mag.a Birgit Samer

Schule

Evangelisches Gymnasium Oberschützen
AHS
G.A.Wimmerplatz 2
7432 Oberschützen

Angaben zum Projekt

Projektbeschreibung/-inhalt

An unserer Schule, dem Evangelischen Gymnasium Oberschützen, gibt es schon seit dem Schuljahr 2005/06 ein selbst entwickeltes Gewaltpräventionskonzept mit präventiven und kurativen Maßnahmen, das in den darauffolgenden Jahren schrittweise umgesetzt und erweitert wurde. Die Schwerpunkte dieses Konzeptes beinhalten den Erwerb von Sozialkompetenzen, den sogenannten „Soft Skills“, und kommunikativen Fähigkeiten, sowie das Erlernen von Tools aus dem Bereich der Mediation.

Letztendlich ist daraus unser neuer Schwerpunkt „Kommunikation und Medienmanagement“ (kurz: kom.m) mit den Trägerfächern „Soziales Lernen und Persönlichkeitsbildung“, „Konfliktmanagement“, „Kommunikation und Rhetorik“, „Medientechnik“ und „Projektmanagement“ entstanden. Zu unserer Schulkultur gehört auch, dass die SchülerInnen der 5. Klassen eine Ausbildung zu PeermediatorInnen absolvieren. Im darauffolgenden Jahr stehen sie dann einerseits als Streitschlichter zur Verfügung, andererseits sind sie als Paten oder Buddys für die Neankömmlinge der ersten Klassen tätig, die sie das ganze erste Jahr über betreuen und begleiten.

Zahlreiche KollegInnen haben natürlich entsprechende Ausbildungen absolviert, um die „neuen“ Fächer unterrichten zu können. Durch die verschiedenen Maßnahmen auf unterschiedlichen Ebenen hat sich unser Schulklima spürbar verändert.

Vor diesem Hintergrund beschlossen wir als Klassenvorstände der 3. Klassen, die wir über einige Zusatzqualifikationen wie Akademischer Lehrgang zur Schulmediation, Lehrgang Kommunikation-Rhetorik-Präsentation, Kommunikation und Sozialkompetenz, Theaterpädagogik, Krisenintervention, Coaching, die Zusammenarbeit unserer beiden Klassen zu fördern. Da an unserer Schule alljährlich ein großangelegtes Musical-Projekt in den 4. Klassen durchgeführt wird und die ProjektleiterInnen häufig über gegenseitige Vorurteile und mangelnde Teamfähigkeit der SchülerInnen klagten, wollten wir präventiv wirksam werden.

Ziel/e des Projekts

Ziele und pädagogisches Konzept waren für uns rasch klar: Wir wollten mittels Methoden aus Theatersport und Outdoor-Pädagogik ein Rollenspiel entwickeln, das dazu führen sollte, dass sich die SchülerInnen unserer Klassen besser kennen lernen, zusammenarbeiten, natürlich auch gemeinsam Spaß haben und so eine gute Basis für die Projektarbeit in der 4.Klasse

geschaffen wird.

Folgende Lernziele haben wir daher für unser Projekt vereinbart:

- Erkennen von Struktur und Bedeutung von Systemen und Organisationen und der Rolle des Einzelnen
- Wahrnehmen, welchen Stellenwert gegenseitiger Respekt für das Funktionieren von Systemen einnimmt
- Wahrnehmen der eigenen Verantwortung für die Gemeinschaft: Wie ernst nehme ich meine Aufgabe/meine Rolle?
- Überwinden von Vorurteilen gegenüber Fremden: Wie nehme ich das Fremde = das Unbekannte wahr? Wie gelingt es, Vorurteile gegenüber der anderen Klasse zu überwinden und gemeinsam an einem Konzept zu arbeiten? Warum funktioniert während des Rollenspiels das, was in der Schule mitunter nicht funktioniert?
- Bewusstes Wahrnehmen der eigenen Stärken, Interessen, Kompetenzen und Ressourcen
- Erfahrung von Verantwortung für die Gesellschaft
- Förderung der Entwicklung von Demokratieverständnis durch gesellschaftspolitisches Handeln und Tun
- Erkennen, dass das eigene Handeln auf die Wirklichkeit wirkt: Aktivität versus Resignation
- Wahrnehmen, dass das private, persönliche Erfolgserlebnis gleichzeitig auch für die Gesellschaft zum Erfolg werden kann
- Genießen von Gemeinschaft durch das Abschlussfest: das Fest als soziales Moment genießen und als Belohnung für die persönliche Anstrengung erleben

Zielgruppe/n

Eingebunden in unser Projekt waren nicht nur die SchülerInnen der 3. Klassen, sondern auch SchülerInnen aus dem Schwerpunkt kom.m, die den Ablauf mittels Fotoapparat und Kamera festgehalten haben und daraus eine Präsentation für das Fach Medientechnik herstellen sollten. Das Projekt war also nicht nur klassen-, sondern auch jahrgangsübergreifend geplant und alle Schulpartner waren daran beteiligt. Unser Elternvereinsobmann stellte das Gelände und die Räumlichkeiten für die Durchführung des Projekttag zur Verfügung und traf die erforderlichen Vorbereitungen für eine gemeinsame Abschlussfeier.

Erfolge und Besonderes

Durchführung und Ergebnis:

Im Juni 2011 war es dann endlich so weit: Wir Klassenvorstände schlüpfen in die Rollen von intergalaktischen Gesandten und berichteten den erstaunten SchülerInnen nach einer musikalischen Einleitung zu den Klängen von „Raumschiff Enterprise“ von einer bevorstehenden kosmischen Katastrophe, die dazu führen würde, dass ihre beiden Planeten zerstört werden. Nur die Zusammenarbeit der benachbarten Völker könnte bewirken, dass die schwere intergalaktische Krise bewältigt werden kann.

(Materialien aus dem Rollenspiel:

Rede der "Gesandten"

"Der Weltraum. Unendliche Weiten. Wir schreiben das Jahr 2011. Dies sind die Abenteuer zweier Planeten, die seit Millionen von Jahren Teil dieser Galaxie sind. Ihre Bewohner gelten als besonders intelligent und künstlerisch begabt. Doch die beiden friedliebenden Völker sind von einer kosmischen Katastrophe von besonderem Ausmaß bedroht. Nun können nur ihr Teamgeist und ihr Einfallsreichtum das Ende ihrer Zivilisation verhindern.....

Noch ist nicht alles verloren, deshalb sind wir, die beiden Gesandten des großen Imperators zu euch gekommen, um euch einen Weg aus der Krise zu weisen. Aber gebt Acht, nur heute,

am Tag der Sommersonnenwende, ist es möglich, durch die magische Kraft der Gestirne das Unheil abzuwenden.

Wenn die höchste Macht der Sonne erreicht ist, muss in einem gemeinsamen Ritual der Bund der beiden Völker besiegelt werden. Ehe die Sonne am Horizont schwindet, müssen alle galaktischen Aufgaben gelöst sein.

Deshalb begeben euch nun auf die Spuren eurer Herkunft, löst das Rätsel eurer Identität und versammelt euch zur Mittagszeit, um das kosmische Bündnis zu schließen!")

Dann zogen sich die „Gesandten“ mit ihren „Völkern“ in eigene Räumlichkeiten am Freigelände zurück und besprachen die verschiedenen Regeln, Rollen und die Aufgaben, die daran geknüpft sind.

Die erste Aufgabe für die Klassen bestand darin, die Rollenkarten so zu verteilen, dass die Vorlieben und Stärken der einzelnen SchülerInnen zur Geltung kamen und alle mit ihren Rollen weitgehend zufrieden waren.

(Spielanleitung und Rollenkarten:

Was von der Klasse zu erledigen ist:

1. Die Rollen in der Gruppe müssen aufgeteilt werden.
2. Jeder/jede hat eine Aufgabe zu erledigen, die der gesamten Gruppe dient.
3. Wird das Ziel nicht erreicht, droht Gefahr durch ein Faulibakterium.
4. Wird ein Konflikt nicht gelöst, droht Gefahr durch ein Streitbakterium.
5. Für das Treffen mit den Bewohnern/Bewohnerinnen des Nachbarplaneten wird die Identitätsmappe benötigt, die alle wichtigen Informationen über euch und euren Planeten enthält. Ist die Mappe gelungen, gibt es dafür ein Strahlenabwehrkörperchen.
6. Jede Gruppe erhält Anweisungen darüber, was ihr Beitrag für die Mappe ist.
7. Die Mappe wird beim Treffen mit den Bewohnern des Nachbarplaneten überreicht.
8. Die kosmische Gefahr kann nur gemeinsam abgewandt werden.
9. Ihr habt die Möglichkeit, mittels Botschafter mit dem Nachbarplaneten in Kontakt zu treten und so alle gemeinsamen Aktivitäten zu besprechen.
10. Ihr sollt für gemeinsame Arbeitsaufträge (singen, tanzen,...) zur Verfügung stehen.
11. Das gemeinsame Ritual kann nur dann stattfinden, wenn alle Voraussetzungen eurerseits erfüllt sind und die Kraft der Sonne am größten ist.
12. Wenn die Schamanen eure Maschinen verzaubert haben und die Beschwörungsrituale erfolgreich gewesen sind, wird der große Imperator euch durch die Gesandten über das Ergebnis eurer Anstrengungen informieren.
13. Ist eure Arbeit erfolgreich abgeschlossen, gibt es ein großes Fest.

Rollenkarten

Herrscherpaar

Ziel: Bewohner/Bewohnerinnen eures Planeten durch eine überzeugende Rede dazu zu motivieren, alles für die Rettung des Planeten zu tun.

Begrüßung des Herrscherpaares des benachbarten Planeten, um gemeinsam die Sonne zu putzen und die ERA-Strahlung unschädlich zu machen.

Erklärung:

Ihr seid für die Rettung eures Planeten verantwortlich. Dies kann euch nur gelingen, wenn ihr

euer Volk durch eine überzeugende Rede dazu bringt, alle möglichen Kräfte für euer gemeinsames Ziel einzusetzen. Die Rede kommt in die Mappe und muss vor eurem Volk gehalten werden.

Ihr müsst euch überlegen, wie die Begrüßung des Nachbarvolkes zu erfolgen hat. Wie könnt ihr erreichen, dass die Bewohner des anderen Planeten davon überzeugt sind, dass auch ihr ein friedliches Ziel verfolgt und nicht aus Eroberungsgründen mit den Nachbarn kommunizieren wollt.

Auftrag: Schreibt eine überzeugende Rede und haltet diese, um euer Volk bestmöglich zu motivieren!

Überlegt euch – ihr könnt dabei auf die Dienste des Botschafters zurückgreifen – wie ihr dem Herrscherpaar des Nachbarplaneten begegnen wollt!

Botschafter/Botschafterin

Ziel: Gemeinsam mit dem Botschafter des Nachbarplaneten vereinbaren, wie das gemeinsame Ziel am besten erreicht werden kann.

Erklärung:

Du bist also so etwas wie ein Zeremonienmeister für das große Ritual zur Errettung der Planeten. Du unterstützt das Herrscherpaar, indem du mit ihm besprichst, wer wo und wann während des großen Rituals redet, singt, tanzt,...

Auftrag:

Überlege gemeinsam mit dem Herrscher/der Herrscherin, wie ihr euch die Begrüßung des Nachbarplaneten und die Abfolge des großen Rituals vorstellt. Tausche diese Informationen mit deinem Kollegen/deiner Kollegin des Nachbarplaneten aus und überbringe diese Nachrichten wiederum deinem Herrscherpaar. Geglückt ist dein Auftrag, wenn alle wissen, was sie bei der Zeremonie zu tun haben und mit der Abfolge auch einverstanden sind.

Wissenschaftler/Konstrukteure/Techniker

Ziel: Sonnenputzmaschine bauen

Erklärung:

Auf eurem Planeten leben die besten Techniker des Universums und die geschicktesten Konstrukteure. Eure Wissenschaftler beherrschen die Kunst, Maschinen zu entwickeln wie sonst niemand. Nur ihr könnt eine Sonnenputzmaschine entwickeln und bauen. Allerdings fehlen euch Kenntnisse über das Antriebssystem, also den Motor, so einer Maschine. Darin sind die Bewohner des Nachbarplaneten euren Technikern bei weitem überlegen. Auch wissen sie am besten, welchen Treibstoff man für so einen speziellen Motor benötigt.

Auftrag: Baut eine Sonnenputzmaschine. Der Motor und der Treibstoff dafür werden von euren Nachbarn entwickelt.

Wissenschaftler/Konstrukteure/Techniker

Ziel: Motor für Sonnenputzmaschine entwickeln – Geheimrezept für Treibstoff niederschreiben und Zutaten besorgen

Erklärung:

Eure Wissenschaftler sind in der Kunst, einen Motor zu konstruieren, besonders geschickt. So habt ihr den Auftrag für die Sonnenputzmaschine, die von den Technikern des Nachbarplaneten entwickelt wird, einen Motor zu konstruieren und zu bauen. Dieser Motor funktioniert aber nur mit einem besonderen Treibstoff. Er notiert dafür das „Rezept“ und besorgt die Zutaten.

Auftrag: Motor bauen – Treibstoff herstellen

Künstler/Künstlerin

Ziel: Bilder über die Katastrophe und die Lösung des kosmischen Problems zu zeichnen, malen,...

Erklärung:

Als Künstler seid ihr tief bewegt von der ungeheuren Explosion des Planeten und wollt deshalb dieses Ereignis in euren Bildern bearbeiten. Dabei könnte die Explosion des Planeten selbst, die Angst der beiden bedrohten Völker oder das große Treffen Thema eurer Werke sein.

Auftrag: Bilder malen, die dazu geeignet sind, die Geschichte eurer Planeten zu erzählen

Schamane und Helfer/Helferinnen

Ziel: Sonnenputzmaschine durch Zaubersprüche funktionstüchtig zu machen

Erklärung:

Du bist der Schamane des Planeten, das heißt, du bist so etwas wie ein Priester. Allerdings beherrscht du die Kunst der Magie. Du weißt also, wie Zaubersprüche lauten müssen und du kennst die Tänze, die man bei so einem Ritual anwenden muss. Du und deine Helfer/Helferinnen sollen die Zaubersprüche für die Identitätsmappe niederschreiben, Beschwörungstänze einstudieren und diese dann beim großen Fest vortragen.

Auftrag: Zaubersprüche erfinden, für Mappe niederschreiben, gemeinsam mit Helfern/Helferinnen Ritual vorbereiten.

Schamane und Helfer/Helferinnen

Ziel: Motor für Sonnenputzmaschine durch Zaubersprüche zu aktivieren

Erklärung:

Du bist der Schamane des Planeten, das heißt, du bist so etwas wie ein Priester. Allerdings beherrscht du die Kunst der Magie. Du weißt also, wie Zaubersprüche lauten müssen und kennst die Tänze, die man bei so einem Ritual anwenden muss. Du und deine Helfer/Helferinnen sollen die Zaubersprüche für die Identitätsmappe niederschreiben, Beschwörungstänze einstudieren und diese dann beim großen Fest vortragen.

Auftrag: Zaubersprüche erfinden, für die Mappe niederschreiben, gemeinsam mit Helfern/Helferinnen Ritual vorbereiten

Designer/Designerin

Ziel: Für den Herrscher/die Herrscherin und den Schamanen eine Tracht bzw. ein Kostüm zu entwerfen (Entwurf kommt in die Mappe) und anzufertigen

Erklärung:

Ihr seid besser als Karl Lagerfeld und deshalb dazu berufen, für euren Herrscher/eure Herrscherin eine Tracht zu entwickeln und diese dann auch mit den zur Verfügung stehenden Materialien umzusetzen. Außerdem fertigt ihr ein Kostüm für den Schamanen (ist eine Art Priester) an. Er braucht dieses beim großen Beschwörungsritual.

Auftrag: Skizze von Kostüm für Herrscher/Herrscherin und Schamanen für Mappe zeichnen; Kostüme anfertigen

Texter und Komponisten

Ziel: Hymne eures Planeten texten und komponieren (Text kommt in die Mappe)

Erklärung:

Bei der großen Begegnung mit den Bewohnern des Nachbarplaneten wird von euch allen gemeinsam die Hymne gesungen. Ihr schreibt für diese einen Text, sucht nach einer geeigneten Melodie und müsst dann alle Bewohner eures Planeten dazu bringen, mit euch für das große Fest das Singen der Hymne zu proben.

Auftrag: Hymne erfinden und mit allen Bewohnern das Singen der Hymne üben

Grafiker

Ziel: Wappen zeichnen und eine Identitätsmappe des Planeten erstellen

Erklärung:

Du entwirfst ein Wappen, das für deinen Planeten steht. Es wird in die Mappe eingeordnet. Außerdem bist du dafür verantwortlich, dass alle Teilaufgaben (jede Gruppe weiß über ihre Aufgaben Bescheid) erledigt werden und in die Mappe eingeklebt werden.

Auftrag: Wappen zeichnen, alle Beiträge in die Mappe einordnen

Journalisten/Journalistinnen

Ziel: Gemeinsam mit dem Fernsehteam am Nachmittag einen Beitrag über euren Planeten zu gestalten

Erklärung:

Ihr arbeitet für das intergalaktische Fernsehen. Bevor euer Kamerateam am Nachmittag kommt, um gemeinsam mit euch einen Beitrag über euren Planeten aufzunehmen, sollt ihr ein Konzept für diesen Bericht entwickeln, mögliche Gesprächspartner auswählen, Fragestellungen notieren, Ideen für die musikalische Umrahmung eures Beitrags sammeln, einen Titel für die Sendung nennen, ...kurz gesagt: wie die echten Profis einen Beitrag gestalten

Auftrag: Gemeinsam mit den Schülerinnen der 7b einen Beitrag über euren Planeten gestalten

Intergalaktische Fernsehbeiträge:

Was die Zuseher/Zuseherinnen durch euren Beitrag erfahren sollten:

1. Wo befindet sich euer Planet?
2. Warum ist er bedroht?
3. Wie hat man von der Bedrohung erfahren? Welche Veränderungen wurden wahrgenommen?
4. Wie sieht der Planet aus?
5. Gibt es typische Pflanzen oder besondere Mineralien?
6. Wie lebt man auf eurem Planeten und wie gehen die Bewohner mit der Gefahr um?
7. Gibt es Lösungsvorschläge zur Rettung des Planeten?
8. Was meint das Herrscherpaar zu dieser Situation?
9. Hat man zum Nachbarplaneten Kontakt aufgenommen?
10. Welche konkreten Aktionen werden gesetzt, um die Gefahr abzuwenden?
11. Gibt es einen Schamanen auf dem Planeten, der auch über magisches Geheimwissen verfügt, das für die außergewöhnliche Situation eingebracht werden kann?
12. Welche Aktionen sind geplant und wie sollen diese ablaufen?

Ihr könnt folgende Techniken verwenden:

1. Moderation
2. Interview
3. Bericht

Unterstützt werdet ihr am Nachmittag von einem Fernsehteam aus der 7B.

Also überlegt euch:

- WAS gefilmt werden soll
- OB ihr ein Interview im Fernsehen führen wollt (FRAGEN!)
- PERSPEKTIVEN der Kamera (Nahaufnahme von? Bewohner oder Landschaft? Sprecher?)

Für einzelne Aufgaben war es von Anfang an notwendig mit dem „fremden“ Volk (= die andere Klasse) in Kontakt zu treten und zusammenzuarbeiten. Das Ziel war, dass alle Aufgaben beim großen Treffen der Völker gelöst sind und von den einzelnen Teams allen präsentiert werden. Nur so konnte die Katastrophe von den Planeten abgewendet werden. Als feierlichen Abschluss gab es ein großes gemeinsames Fest!

Die SchülerInnen haben sich mit großem Eifer ihren Aufgaben gewidmet, haben Kostüme hergestellt, Hymnen gedichtet, Tänze einstudiert, eine Sonnenputzmaschine konstruiert und haben vor allem hervorragend zusammengearbeitet. Sie sind vollständig in ihren Rollen aufgegangen und haben einen ganzen Tag lang das „große Treffen der Völker“ vorbereitet. Die Fotos vermitteln einen Eindruck davon, wie kreativ, originell und engagiert die Arbeitsaufträge umgesetzt wurden.

Nach der Durchführung des Projekttagess wurde von uns Klassenvorständen noch eine Reflexion (siehe Lernziele) in den beiden Klassen durchgeführt, bei der wichtige Aspekte wie Teamarbeit, Rücksichtnahme, respektvoller Umgang, Integration von Außenseitern, Treffen von demokratischen

Entscheidungen, Akzeptanz gegenüber dem „Anderssein“ und vieles mehr zur Diskussion standen.

Im Herbst, kurz nach Schulbeginn, gab es ein Follow up zum Thema, um die SchülerInnen nochmals an die im Projekt erworbenen Kompetenzen zu erinnern und für die bevorstehenden Aufgaben zu sensibilisieren.

Das Ergebnis unseres Projekts war, dass sich unsere beiden Klassen samt ihren

ProjektleiterInnen beim Start ins Musical-Projekt der 4. Klassen nicht erst durch alle Gruppenbildungsphasen durchkämpfen mussten, um in eine konstruktive „Performing-Phase“ zu gelangen. Zusammenarbeit, gegenseitiger Respekt und Wertschätzung waren und sind selbstverständlich.

Erfolg des Projekts

Wir konnten feststellen, dass zwischen den Klassen Offenheit und ein positives Klima für Zusammenarbeit entstanden ist. Daraus haben sich im Laufe der 4. Klasse nun sogar einige gute Freundschaften entwickelt. Um es mit den Worten eines Schülers auszudrücken: „Durch das Projekt haben wir etwas fürs Leben gelernt.“

Evaluierung

Das Projekt wird nicht evaluiert