

1. Team- Time als organisierter offizieller Spielnachmittag

- **Team- time** ist ein Spielenachmittag, der das Zusammenwirken in der Gruppe fördert. TEAM heißt eben nicht:

TOLL
EIN
ANDERER
MACHTS

sondern die Schüler sollen erleben und sich bewusst machen, dass manche Aufgabe wirklich nur gemeinsam gelöst werden können. Dabei spielen Vertrauen, Rücksichtnahme, Kommunikation, Kooperation, Planung,

- Die Veranstaltung kann helfen, die Schüler für Gruppenarbeit zu motivieren.
- Wir bilden Teams von 5 bis 6 Schülern (Zufallsprinzip, mehr als 6 Gruppenmitglieder sind ungünstig), die dann entweder
 - a) verschiedene Stationen nach einem Zeitplan durchlaufen oder
 - b) die Spiele nacheinander, z. T. parallel im gleichen Raum absolvieren.

Variante a) Stationsbetrieb

- Es ist kein Wettkampf, es wird keine Sieger- oder Verlierermannschaft geben. Jeder gibt sein bestes, bringt seine Stärken ein, spürt die Kraft der Gruppe. Andererseits darf die Gruppe niemanden ausschließen oder zurücklassen, auch wenn der Zufall nicht die besten Freunde oder die stärksten Schüler zusammengebracht hat. Alle Probleme werden im Interesse der Gruppe und des Ziels zurückgestellt. Die Aufgaben sind so unterschiedlich, dass jeder seine Stärken zeigen und positive Erfahrungen machen kann. Mancher wird Grenzen erreichen, aber es ist nie gefährlich.
- Die Stationen werden durch einen Erwachsenen betreut (SLH- Mitarbeiter, Lehrer, Erzieher, Eltern). Es können nicht mehr Gruppen gebildet werden als Betreuer zur Verfügung stehen. Die Stationsbetreuer erhalten einen Zeitplan mit Beobachtungsbogen. Sie können Notizen machen, wer sich wie einbringt, wie bei Schwierigkeiten reagiert wird usw. Diese Notizen können dem Lehrer zur Information dienen, weil er ja nicht alle Schüler an allen Stationen beobachten kann. Selbstverständlich können die Lehrer auch Beobachtungskriterien vorschlagen (z.B. bestimmte Kompetenzen). Dann wird der Bogen entsprechend angepasst.
- Jede Gruppe erhält einen Laufzettel, der beinhaltet
 - Platz für die Namen der Gruppenmitglieder.
 - Platz für einen lustigen Namen, den sich die Gruppe gibt
 - für eine Signatur durch den Stationsbetreuer
 - einen Zeit- und Raumplan
- Start ist im „Luftschloss“ (30 min vor Beginn des Stationsbetriebes, z.B. 13.30). Alle sitzen im Kreis, das Anliegen wird erläutert. Dann folgt als Einstieg das gemeinsame Spiel „Reifenwanderung“ – für alle.

- Nun werden per Los die Gruppen gebildet. Die Schüler finden sich zusammen, tragen sich ein, suchen einen lustigen Gruppennamen.
- 14.30 beginnt der Stationsbetrieb laut Laufzettel
- Am Ende treffen sich alle zum Ausklang zu einem gemeinsamen Spiel („Ich geh am Stock“)wieder im „Luftschloss“.
- Eine Auswertung/ Feedback... ist an dieser Stelle nicht vorgesehen, da alle Beteiligten nun ganz schön „geschafft“ sind.

Vorteile dieser Variante	Nachteile dieser Variante
<ul style="list-style-type: none"> • Gruppen lösen Aufgaben in Ruhe • Kein Wettkampf, kein direkter Vergleich der Gruppenleistungen • Erfahrung: gute Organisation und einhalten des Zeitplanes sind wichtig • erprobt mit bis zu 45 Schülern 	<ul style="list-style-type: none"> • Lehrer können nicht alle Schüler beim Team- Arbeiten beobachten • Man braucht viele Betreuer

Variante b) Alle gemeinsam

Vorteile dieser Variante	Nachteile dieser Variante
<ul style="list-style-type: none"> • Mehr Spaß • Man kann die Erfahrungen der Vorgänger nutzen (wenn man klug ist) • Man kann seine Mitschüler anfeuern. • Lehrer können alle beim Lösen der Aufgaben beobachten • 2 Betreuer reichen 	<ul style="list-style-type: none"> • Manche Schüler müssen zeitweise zuschauen – wer nichts zu tun hat, langweilt sich vielleicht und macht dann Unsinn • Kompliziertes Abwechseln der Gruppen mit „Buchführung“ an der Tafel • Brauchen wir noch mehr Wettkampfsituationen? • Geht mit höchstens 30 Schülern

2. Team- Time in alleiniger Verantwortung der Lehrer und Betreuer

Viele Kinder haben selten Gelegenheit, in Gruppen mit anderen zu spielen.

Nutzen Sie hier im SLH die Chance zum gemeinsamen Spiel!

Wenn Ihren Kindern im langweilig ist, wenn Sie noch eine Idee für eine Abendveranstaltung suchen, oder wenn eine Gruppe mal frei hat und eine Zeit überbrückt werden muss– Suchen Sie sich Spiele aus und spielen Sie mit Ihren Kindern. das ist selbst dann möglich, wenn eine Team- Time Veranstaltung zu Ihrem Programm gehört.

Im folgenden sind alle im SLH möglichen Spiele aufgeführt und dargestellt.

	Spiel	Geeignet für	
		Größere Gruppe bis ganze Klasse	Kleinere Gruppe (Team)
1	Reifenwanderung	x	
2	Ich geh am Stock	x	
3	Seilchaos/ Gordischer Knoten	x	
4	Stumme Quadrate	x	x
5	Puzzle		x
6	Märchenraten		x
7	Becherpyramide		x
8	Das Hindernisfeld		x
9	Zeichnen und Reden		x
10	Fröbelturm	x	x
11	Lausch- Logical		x
12	Buchstabensalat		x
13	Das wandelnde A	x	mindestens 5
14	Malefix		x
15	Leonardo- Bridge		x
16	Wer trägt mich/ Förderband	x	x
17	Tricours		x
	Wortspielereien		x
	Der verflixte Gymnastikball		
	Trolli fahren		

Alle Spiele sind in einer Mappe ausführlich beschrieben.
Das Material steht bereit und kann ausgeliehen werden.

Quellen:

- Trainingsmanual „It's Team Time“ von Robert Stein
- Power in die Gruppe (Christoph Fischer, rex verlag luzern)

