



1. TITEL DER GRUPPENSTUNDE:

Teambuilding und gemeinsame Regeln

2. NAME DER/DES JUGENDGRUPPENLEITENDEN	3. ANZAHL DER BETREUENDEN	4. DATUM DER GRUPPENSTUNDE		
Klicke oder tippen hier, um Text einzugeben.	2-3	Klicke oder tippe hier, um Text einzugeben.		
5. ANZAHL DER JUGENDLICHEN/KINDER	6. ALTERSSTRUKTUR (ALTER DER TEILNEHMENDEN VON BIS)	7. GESCHLECHTER-VERHÄLTNIS		
12-24	10-16	Männlich:	Weiblich:	Divers:

ÜBERSICHT

8. Kurzbeschreibung:



Es soll mit den Jugendlichen erarbeitet werden, was Kameradschaft oder ein gutes Team ausmacht. Dabei sollen eigene Regeln gefunden und verabredet werde. In den folgenden Übungen/Spielen soll Teamarbeit gefördert und das Zusammengehörigkeitsgefühl gestärkt werden.

9. Grobziele (bis zu 3 vordefinierte Ziele aus Dropdown-Funktion wählen):



Teambuilding

Gerechtigkeit und Gleichheit

Beteiligung/Teilhabe

10. Allgemeine Zielsetzung (in Worten):

Bewusstsein für Zusammenhalt, Regeln für Zusammenarbeit und Teambuilding-Spiele

11. Zu beachtende Risiken:	
	Klicke oder tippe hier, um Text einzugeben.

12. Örtliche Gegebenheiten:							
Draußen				Draußen			
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Grup- pen- raum	Fahrz eug- halle	Sonst iges	Sport- platz	Wiese	Platz vor dem Gerätehaus/ Straße	Sonstige s	

13. Hauptsächlich Plenums-, Gruppen- oder Einzelarbeit?		
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Plenum (alle)	Gruppenarbeit/ Kleingruppen	Einzelarbeit
		

14. Vorbereitungszeit:			
60 Minuten	<input type="checkbox"/> hoch	<input checked="" type="checkbox"/> mittel	<input type="checkbox"/> niedrig






15. Dauer:
60 bis 120 Minuten

16. Voraussetzungen	17. Ressourcen (wie Material, Medien)	18. Anmerkungen
Klicke oder tippe hier, um Text einzugeben.	Klicke oder tippe hier, um Text einzugeben.	<p>Je nach Spiellänge der einzelnen Übungen kann es auch zu einer längeren Gruppenstunde kommen – diese kann auch auf zwei Dienste aufgeteilt werden.</p> <p>Auch am Ende der Teambuilding-Maßnahme können die gemeinsamen Regeln bestimmt werden! Doch dann muss mit der Einteilung der Spiele sichergestellt werden, dass dies auch zeitlich langt, die Regeln auszuarbeiten. So kann der Spiele-Teil flexibel nach der noch vorhandenen Zeit angepasst werden. Am Ende ist auch die Konzentrationsfähigkeit der Kinder nicht mehr so gegeben.</p>

19. Gruppenstunde konzipiert/erstellt von:
Stefanie Rebhan

20. ZEITLICHER DETEILLIERTER ABLAUF

*Für eine Gruppenstunde sind hier in der Spalte Ziele/Phasen (was will ich erreichen) lediglich Vorschläge eingetragen.

Zeit (min) 	Ziele/Phasen* 	Inhalt 	Methode 	Materialien 
	Ankommen/ Begrüßung		Smalltalk	Stuhlkreis
15	Einstieg, mit der Zielsetzung die Bedeutung von Teamarbeit und Kameradschaft zu verdeutlichen.–	Frage an der Pinnwand: Was ist Kameradschaft? Den Jugendlichen wird klargemacht, wie wichtig Kameradschaft besonders in der Feuerwehr ist. Jeder muss sich auf den anderen verlassen können, da im Einsatz immer wieder gefährliche Situationen zu bewältigen sind.	Abfrage <ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Jugendlichen sollen sich überlegen, was für sie Kameradschaft bedeutet und ihre Punkte auf Moderationskarten schreiben. Im Plenum wird über die einzelnen Karten gesprochen und diskutiert. 	Stifte, Moderationskarten, Pinnwand, Pinnnadeln
2	Gruppeneinteilung	Gruppeneinteilung Gruppeneinteilung zufällig, Bilden von neuen Kleingruppen, um die Teamarbeit zu stärken.	Aufteilung mit versteckten Punkten <ul style="list-style-type: none"> ▪ Vor der Übung werden an den Stühlen im Stuhlkreis farbige Punkte geklebt. Es sollten am Ende ca. 4er Teams entstehen. ▪ Jugendliche werden dann aufgefordert unter ihren Stuhl zu sehen. Jugendliche mit derselben Farbe sind in einem Team 	Klebepunkte

			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jedes Team soll sich einen möglichst einfallsreichen Namen ausdenken. 	
2	Erlebnispädagogik-Hauptteil	Spielinstruktion Übersicht geben	Vortrag und Visualisierung <ul style="list-style-type: none"> ▪ Wie auch bei den Erwachsenen, wollen wir heute in den Teams gemeinsam einen Einsatz bewältigen. ▪ Es bietet sich an, die jeweiligen Spiele mit ihren Regeln nacheinander auf einem Flipchart / in einer Präsentation abzubilden. ▪ Auf einer Pinnwand / Flipchart sind alle Spiele und die Teams aufgelistet. ▪ Im Laufe der Gruppenstunde werden immer die Gewinner des Spiels eingetragen. ▪ Das Gewinnerteam bekommt eine Flamme. 	Pinnwand, Stift
10	Spiele des Hauptteils Ziel ist, dass schnelle, von den Bewegungsabläufen flüssige richtige Einkleiden zu üben	„Das Ausrücken“ und Einkleiden	Spiel: „Im Fadenkreuz“ <ul style="list-style-type: none"> ▪ Kommt es zum Einsatz, müssen sich die Feuerwehrdienstleistenden schnell umkleiden. Dies muss geübt werden. ▪ Das Team muss sein eine Feuerwehrleine durch die Kleider ziehen: Durch das rechte Hosenbein hinein, aus dem rechten Ärmel hinaus, zum linken Ärmel wieder hinein und dann 	Feuerwehrleine pro Team

			<p>wieder aus dem linken Hosenbein hinaus.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Am Ende stellen sie sich in einer Reihe nebeneinander auf – der letzte in der Reihe gibt das Kommando „Aufsitzen“ ▪ Das schnellste Team gewinnt. 	
5	<p>Hauptteile Spiele Ziel ist es, die Wahrnehmungen zu sensibilisieren und das Merkvermögen zu fördern</p>	<p>„Die Einsatzmeldung“ Dinge/Informationen zu merken und wiederzugeben</p>	<p>Spiel: „Wer kann sich’s merken?“</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sind alle fertig gekleidet im Feuerwehrauto, meldet sich der Gruppenführer in der Leitstelle an. Über Funk erhält er dann die Einsatzmeldung und evtl. auch schon einen Einsatzauftrag. Aufgabe des Gruppenführers ist es, sich die einzelnen Teile der Meldung auch zu merken. ▪ Ein Bild mit vielen Gegenständen (mit und ohne Feuerwehr-Hintergrund) wird für eine Minute eingeblendet. ▪ Die Teams müssen sich möglichst viele Gegenstände merken. Nach der Minute wird das Bild wieder ausgeblendet. ▪ Die Jugendlichen notieren alle Gegenstände, an die sie sich noch erinnern können. ▪ Für jede richtige Antwort gibt es einen Punkt, für 	<p>Präsentation mit Bildern, Tisch mit Gegenständen verdeckt mit einem Tuch, Stifte, Zettel</p>

			<p>eine falsche einen Minuspunkt.</p> <ul style="list-style-type: none"> Das Team mit den meisten Punkten gewinnt. <p>Das Spiel kann auch in mehreren Runden gespielt werden.</p>	
10	<p>Hauptteil Spiele</p> <p>Kommunikation, Koordination und Zusammenarbeit sind hier die Ziele, zugleich soll das Teambuilding gefördert werden.</p>	<p>„Die Einsatzfahrt“</p> <p>Das Interagieren und zu verstehen, nur gemeinsam an Ziel zu gelangen, ist hier der Inhalt.</p>	<p>Spiel: „Schollenlauf“</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Einsatzkräfte müssen schnellstmöglich an die Einsatzstelle gelangen. Pro Jugendlichen gibt es eine Unterlage. Ziel des Spiels ist es, so schnell wie möglich nur auf den Unterlagen von A nach B als Team zu gelangen. Tritt ein Teammitglied daneben, muss das Team von vorne anfangen. Das schnellste Team gewinnt. 	<p>„Scholle“ pro Teilnehmer (z.B. Teppichstück, Karton, Mousepad, Topflappen, Folie, Gummimatten)</p>
10	<p>Ziel ist es, gemeinsam Lösungen zu finden und sich im Vorgehen abzustimmen.</p>	<p>„Der Angriffstrupp“</p> <p>Einen Gegenstand unter bestimmten Bedingungen zu bewegen/zu platzieren.</p>	<p>Übung „Strahlrohr“</p> <ul style="list-style-type: none"> Der Angriffstrupp ist mit seinem Strahlrohr im Brandraum angekommen. Sie müssen so weit wie möglich zum eigentlichen Brand vorrücken. Herausforderung: Das Strahlrohr muss so weit entfernt wie möglich hinter der Markierungslinie platziert werden. Jede Person, die jenseits der Linie den Boden berührt hat, darf sich nur noch einen Schritt bewegen. 	<p>Strahlrohr pro Team, Linie</p>

			<p>Keine Hilfsmittel erlaubt. Gegenstand darf nicht geschmissen werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> Das Team, das am weitesten vorrückt, erhält eine Flamme. 	
10	Ziele sind Kommunikation, Koordination, Zusammenarbeit und Bewegung.	<p>„Der Gefahrstoff“</p> <p>Die gesamte Gruppe zu bewegen, um eine Aufgabe zu erfüllen.</p>	<p>Spiel: „Kehr um“</p> <ul style="list-style-type: none"> Während des Einsatzes wird ein Gefahrstoff freigesetzt und das Team muss sich schützen. Das Team kann sich gerade noch auf eine Plane retten. Die Plane besteht aus zwei Materialien. Die untere Seite reagiert mit dem Gefahrstoff und entwickelt giftige Dämpfe. Aus diesem Grund muss die Plane schnellstmöglich umgedreht werden. Das Team stellt sich auf eine Plastikplane. Die Aufgabe besteht darin, die Plane zu wenden, ohne sie zu verlassen. Sollte ein Teammitglied den Boden außerhalb der Plane berühren, beginnt die Übung von neuem. Das schnellste Team gewinnt. 	Plane pro Team
10	Ziel ist Koordination und Bewegung, aber auch Üben von Feuerwehrgrundfertigkeiten.	<p>„Der Abbau“</p> <p>Schlauch aus- und einrollen</p>	<p>Übung: Schläuche rollen</p> <ul style="list-style-type: none"> Das Feuer ist gelöscht und die Gefahr durch giftige Stoffe gebannt. Nun ist aufräumen angesagt. 	C-Schlauch pro Team

			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jedes Team erhält einen Schlauch. Nacheinander muss jeder im Team den Schlauch schnellstmöglich ausrollen und wieder einfach zusammenrollen. ▪ Das schnellste Team gewinnt. 	
5	Ziele sind die Förderung der Bewegung, Koordination, Konzentration.	„Das Aufsitzen“	Spiel: „Reise nach Jerusalem“ <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ist alles Aufgeräumt, geht es wieder zurück ins Gerätehaus. Allerdings muss der Gruppenführer aufpassen, dass alle ins Auto steigen und mitkommen. ▪ Es wird Reise nach Jerusalem gespielt. ▪ Das Team, dessen Jugendlicher das Spiel gewinnt, erhält einen Punkt. ▪ Das Team mit den meisten Punkten gewinnt. 	Stühle, Musik
5	Ziel ist die Leistung aller und der Gruppe, die gewonnen hat zu würdigen. Zugleich die Spiele mit den anfangs besprochen Inhalten Kameradschaft, Team(arbeit), und Regeln zu verknüpfen.	Ermittlung der Gewinner und Auswertung Es macht Sinn die Spiele insofern auszuwerten, dass in den Spielen Teamarbeit geübt, Kameradschaft gefördert wurde und so manche Regeln im Ideal bereits zur Anwendung kamen (beispielsweise bei Kommunikation, zuzuhören/ausreden lassen).	Ranking/Ehrung/Preise <ul style="list-style-type: none"> ▪ Der Einsatz wurde erfolgreich gemeistert und alle sind wohlbehalten daheim angekommen. ▪ Es werden die Flammen der einzelnen Gruppen zusammengezählt. Die Gruppe mit den meisten Flammen hat gewonnen. ▪ Kleine Preise oder eine gemeinsame Belohnung (z.B. eine Runde Eis) 	Kleine Preise

			fördern zum Ende der Einheit den Zusammenschluss und lassen die Übung ausklingen.	
	Ausblick			
	Verabschiedung			

STAND 28.08.2023

21. UMSETZUNGSPLAN/KURZABLAUF

Begrüßung und Smalltalk

Abfrage

- Die Jugendlichen sollen sich überlegen, was für sie Kameradschaft bedeutet und ihre Punkte auf Moderationskarten schreiben.
- Im Plenum wird über die einzelnen Karten gesprochen und diskutiert.

Aufteilung mit versteckten Punkten

- Vor der Übung werden an den Stühlen im Stuhlkreis farbige Punkte geklebt. Es sollten am Ende ca. 4er Teams entstehen.
- Jugendliche werden dann aufgefordert unter ihren Stuhl zu sehen. Jugendliche mit derselben Farbe sind in einem Team
- Jedes Team soll sich einen möglichst einfallsreichen Namen ausdenken.

Vortrag und Visualisierung

- Wie auch bei den Erwachsenen, wollen wir heute in den Teams gemeinsam einen Einsatz bewältigen.
- Es bietet sich an, die jeweiligen Spiele mit ihren Regeln nacheinander auf einem Flipchart / in einer Präsentation abzubilden.
- Auf einer Pinnwand / Flipchart sind alle Spiele und die Teams aufgelistet.
- Im Laufe der Gruppenstunde werden immer die Gewinner des Spiels eingetragen.
- Das Gewinnerteam bekommt eine Flamme.

Spiel: „Im Fadenkreuz“

- Kommt es zum Einsatz, müssen sich die Feuerwehrdienstleistenden schnell umkleiden. Dies muss geübt werden.
- Das Team muss sein eine Feuerwehrleine durch die Kleider ziehen: Durch das rechte Hosenbein hinein, aus dem rechten Ärmel hinaus, zum linken Ärmel wieder hinein und dann wieder aus dem linken Hosenbein hinaus.
- Am Ende stellen sie sich in einer Reihe nebeneinander auf – der letzte in der Reihe gibt das Kommando „Aufsitzen“
- Das schnellste Team gewinnt.

Spiel: „Wer kann sich's merken?“

- Sind alle fertig gekleidet im Feuerwehrauto, meldet sich der Gruppenführer in der Leitstelle an. Über Funk erhält er dann die Einsatzmeldung und evtl. auch schon einen Einsatzauftrag. Aufgabe des Gruppenführers ist es, sich die einzelnen Teile der Meldung auch zu merken.
- Ein Bild mit vielen Gegenständen (mit und ohne Feuerwehr-Hintergrund) wird für eine Minute eingeblendet.
- Die Teams müssen sich möglichst viele Gegenstände merken. Nach der Minute wird das Bild wieder ausgeblendet.
- Die Jugendlichen notieren alle Gegenstände, an die sie sich noch erinnern können.
- Für jede richtige Antwort gibt es einen Punkt, für eine falsche einen Minuspunkt.
- Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

Das Spiel kann auch in mehreren Runden gespielt werden.

Spiel: „Schollenlauf“

- Die Einsatzkräfte müssen schnellstmöglich an die Einsatzstelle gelangen.
- Pro Jugendlichen gibt es eine Unterlage.

- Ziel des Spiels ist es, so schnell wie möglich nur auf den Unterlagen von A nach B als Team zu gelangen. Tritt ein Teammitglied daneben, muss das Team von vorne anfangen.
- Das schnellste Team gewinnt.

Übung „Strahlrohr“

- Der Angriffstrupp ist mit seinem Strahlrohr im Brandraum angekommen. Sie müssen so weit wie möglich zum eigentlichen Brand vorrücken.
- Herausforderung: Das Strahlrohr muss so weit entfernt wie möglich hinter der Markierungslinie platziert werden.
- Jede Person, die jenseits der Linie den Boden berührt hat, darf sich nur noch einen Schritt bewegen. Keine Hilfsmittel erlaubt. Gegenstand darf nicht geschmissen werden.
- Das Team, das am weitesten vorrückt, erhält eine Flamme.

Spiel: „Kehr um“

- Während des Einsatzes wird ein Gefahrstoff freigesetzt und das Team muss sich schützen.
- Das Team kann sich gerade noch auf eine Plane retten. Die Plane besteht aus zwei Materialien. Die untere Seite reagiert mit dem Gefahrstoff und entwickelt giftige Dämpfe. Aus diesem Grund muss die Plane schnellstmöglich umgedreht werden.
- Das Team stellt sich auf eine Plastikplane. Die Aufgabe besteht darin, die Plane zu wenden, ohne sie zu verlassen.
- Sollte ein Teammitglied den Boden außerhalb der Plane berühren, beginnt die Übung von neuem.
- Das schnellste Team gewinnt.

Übung: Schläuche rollen

- Das Feuer ist gelöscht und die Gefahr durch giftige Stoffe gebannt. Nun ist aufräumen angesagt.
- Jedes Team erhält einen Schlauch. Nacheinander muss jeder im Team den Schlauch schnellstmöglich ausrollen und wieder einfach zusammenrollen.
- Das schnellste Team gewinnt.

Spiel: „Reise nach Jerusalem“

- Ist alles Aufgeräumt, geht es wieder zurück ins Gerätehaus. Allerdings muss der Gruppenführer aufpassen, dass alle ins Auto steigen und mitkommen.
- Es wird Reise nach Jerusalem gespielt.
- Das Team, dessen Jugendlicher das Spiel gewinnt, erhält einen Punkt.
- Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

Ranking/Ehrung/Preise

- Der Einsatz wurde erfolgreich gemeistert und alle sind wohlbehalten daheim angekommen.
- Es werden die Flammen der einzelnen Gruppen zusammengezählt. Die Gruppe mit den meisten Flammen hat gewonnen.
- Kleine Preise oder eine gemeinsame Belohnung (z.B. eine Runde Eis) fördern zum Ende der Einheit den Zusammenschluss und lassen die Übung ausklingen.

Ausblick und Abschied