

Gut Drauf Seminar – Protokoll

Am 22.2.-24.2.2008 war es soweit, das Peer-Team um GUT DRAUF hat sich zu einem Projektvernetzungstreffen getroffen. Gemeinsam haben wir an diesem Wochenende ein Zusatzmodul für SV-Seminare und JuLeiCa-Schulungen erstellt. Folgend findet ihr das Protokoll zu diesem Treffen.

Freitag

1. Begrüßung
2. Stand Gut Drauf – Was wissen die Teilnehmer? Was müssen sie wissen?
3. Vorstellung Juleica und SV-Seminar – Wofür erstellen wir Module?
4. Aufarbeitung der Gut Drauf Materialien

Samstag

1. Begrüßung
2. Ideensammlung zu Anwendungs- und Umsetzungsmöglichkeiten/ Zuteilung der Ideen zu SV und Juleica
3. Entwicklung von Gut Drauf Bausteinen
4. Wie kann man aus den Einzelteilen ein Modul machen?

Sonntag

1. Planung eines Readers
2. Aufgabenverteilung

Freitag

1. Begrüßung
Franziska begrüßt die Teilnehmer und präsentiert den Ablaufplan. Danach stellen sich die Teilnehmer kurz vor.
2. Stand Gut Drauf – Was wissen die Teilnehmer? Was müssen sie wissen?
Es wird eine kurze Zusammenfassung über die Inhalte von Gut Drauf und den Ablauf des Seminar in Sankt Peter Ordingen gegeben. Nachfragen werden geklärt.
3. Vorstellung Juleica und SV-Seminar – Wofür erstellen wir Module?
 - **Juleica:** Jugendleiterkarte, erhalten hauptamtliche und ehrenamtliche Mitarbeiter der Jugendarbeit, ehrenamtliche müssen zum Erhalt ein Grundlagenseminar und einen ersten Hilfskurs ablegen, Inhalte der Ausbildung sind:
 - i. Ziele und Aufgaben von Jugendarbeit nach dem SGB VIII,
 - ii. Gruppenpädagogik,
 - iii. Persönlichkeitsbildung,
 - iv. Methoden der Kinder- und Jugendarbeit,
 - v. Kommunikation und Gesprächsführung,
 - vi. geschlechterdifferenzierte Ansätze in der Jugendarbeit,
 - vii. rechtliche Grundlagen (z.B. Versicherungsfragen, Jugendschutz, Aufsichtspflicht),
 - viii. verbands- und trägerspezifische Inhalte,
 - ix. interkulturelle Jugendarbeit.

- Folgende grundlegende soziale Kompetenzen sollen ausgebildet und vertieft werden:
 - i. Gruppenprozesse können erkannt und begleitet werden. In Konfliktsituationen wird besonnen und angemessen reagiert.
 - ii. Eigenes Verhalten, die Leitungsrolle und die damit verbundene Verantwortung können eingeschätzt werden.
 - iii. Eine Auseinandersetzung mit verbandsspezifischen und jugendpolitischen Themen ist erfolgt und
 - iv. auf geschlechtsspezifische Aspekte in der Jugendarbeit kann reagiert werden
 - **SV:** Zielgruppe sind Schülervvertretungen, die aktiv an der Gestaltung der Schule beteiligt sind, der Aufbau dieser Seminar kann grundverschieden sein, so gibt es keinen einheitliche Länge und/oder Inhalte
4. Aufarbeitung der Gut Drauf Materialien
- Anmerkungen siehe Anhang

Samstag

1. Begrüßung
2. Ideensammlung zu Anwendungs- und Umsetzungsmöglichkeiten

SV

Ganzheitlich

- Umwelttouren
- Ausflüge zu Biobauernhöfen
- AG Angebote
- Sozialarbeiter an Schulen schulen (Probleme betreffend Stress, Ernährung, Bewegung)
- Themen in Theaterstücke einfließen lassen
- Projektwoche Gut Drauf
- Gesundheitliche Aufklärung (dem Alter entsprechend aufgearbeitet)
- Körper und Kunst (vernünftiges Verhältnis zu Körper und Bewegung)
- Gospelchor für Bewegung und Entspannung

Entspannung

- Entspannungsraum in Schule, Nachmittagsentspannungsphasen
- Kreative Räume schaffen (z.B. für Malerei)
- Entspannungsübungen zwischendurch
- Schülerfirmen (Cafeteria – gesundes Essen)
- Yoga im Sportunterricht
- Naturnahe Schulhofumgestaltung
- Schulfarm – Streicheltiere für alle!

Bewegung

- Sport AGs
- Sportturniere organisiert von Jugendlichen für Jugendliche
- Yoga im Sportunterricht
- „Freies Bewegen“ > Raum nach dem Unterricht für verschiedene Sportarten ohne Leistungsdruck
- Perkussion

Ernährung

- Kochen/ Ernährung im Unterricht
- Schulessen (gesunder und ausgewogener)
- Koch AGs
- Essen als Kunst (AGs) > Foto, Malerei, Skulptur / Kunst als Essen
- Themenabende/ Nachmittage/ Tage zum Thema Essen
- Essen in der Welt (wie und was wird in der Welt gegessen)
- Historische Kochabende (z.B. wie in Preußen, Antike etc.)

Juleica

Ganzheitlich

- Umwelttouren
- Körper und Kunst (vernünftiges Verhältnis zu Körper und Bewegung)
- Themenabende
- Überlebenscamp
- Nachtwanderungen (Natur erleben)

Entspannung

- Entspannungsräume schaffen
- Kreative Räume schaffen (z.B. für Malerei)
- Singen für Entspannung
- Schlechte Gedanken aussperren
- Der Geschichtenerzähler
- Gesichtsmasken

Bewegung

- Kreative Alternativangebote zum Standardangebot (Improvisationstanz, Meditation, Chi Gong, Selbstverteidigung für Mädchen) > weniger Wettbewerbscharakter
- Trainieren wie die Nationalmannschaft – Ein Sommermärchen
- Thematische Turniere (z.B. Antike, Sport aus aller Welt)
- Sportspiele selbst erfinden
- Leistungssport – Doping: Konzepte wie es ohne geht, Spaß an Bewegung ohne Druck
- Vertrauensspiele

Ernährung

- Essen als Kunst (AGs) > Foto, Malerei, Skulptur / Kunst als Essen
- Themenabende/ Nachmittage/ Tage zum Thema Essen
- Essen in der Welt (wie und was wird in der Welt gegessen)
- Historische Kochabende (z.B. wie in Preußen, Antike etc.)
- Kochwettbewerbe (z.B. alle bekommen gleiche Nahrungsmittel und müssen sich ein Essen ausdenken)

Allgemein (Bespaßung für Partizipationsjugendliche)

- Konferenzen mit GD-Philo

3. Entwicklung von Gut Drauf Bausteinen

Früchte erleben

Kunstworkshop im Garten mit Obst und Gemüse. Die Teilnehmer ernten selbst. Die Früchte werden fotografiert (Farben, Sehen), gemalt (Geschmack, es wird gemalt, was man beim Essen schmeckt und mit diesem Geschmack an Farben und Formen assoziiert) und Skulpturen werden erstellt (Tasten). Gemeinsam werden die Werke ausgestellt und anschließend Obst und Gemüse zu kreativen Gerichten verarbeitet.

Das Ritterspiel

Die Teilnehmer versetzen sich ins Mittelalter. Ein König bzw. eine Königin werden bestimmt. Außerdem gibt es das Team der Hofschenke, die Leibgarde, Minnegruppe (optional) oder Hofnarr und den Pöbel (Die Gruppen sollten quotiert werden). Jede Gruppe bereitet ihren Teil vor. Der Pöbel geht einkaufen. Die Minnegruppe/ Hofnarren bereiten ein Unterhaltungsprogramm vor. Die Leibgarde bereitet den Essensraum vor. Um zum Essen zu kommen, müssen sich die Teilnehmer, die dem Pöbel zugeordnet sind, den Weg freikämpfen, es geht gegen die Leibgarde des Königs. Das Volk verlangt Essen! Währenddessen bereiten die Hofschenke Essen vor (Kartoffeln, Gemüse, Bouletten etc.). Der Kampf wird in einem Spiel ausgetragen: Wer hat Angst vor der königlichen Leibgarde? Einige Spieler sind die Leibgarde. Sie stehen auf der einen Seite des Spielfeldes. Der Großteil der Spieler ist der Pöbel und steht der Leibgarde gegenüber. Ihr Ziel ist es auf an der Leibgarde vorbeizukommen. Diejenigen, die von der Leibgarde gefasst werden, werden in die Leibgarde eingenommen und müssen mit fangen. Der König/ die Königin lädt alle Spieler zum großen Essen ein, da er/sie begeistert von dem Einsatz der Menschen ist. Das Essen wird mit Fingern zu sich genommen, um so Nahrung anders zu erfahren! Nachdem Essen wird das Unterhaltungsprogramm aufgeführt und ein Fest beginnt.

Optional kann der Spielteil noch mit weiteren ritterlichen Spielen ausgebaut werden.

Kunst und Körper

Ziel des Bausteins ist die konkrete Körpererfahrung und Umsetzung dieser in einer künstlerischen Form. Dieser Baustein ist in zwei Teile getrennt. Zu erst werden die Teilnehmer durch verschiedene Formen dazu angeregt, ihren Körper zu erfahren:

- Aufnehmen von Nahrung ohne die Hilfenahme der Arme
- Die Augen werden verbunden und die Teilnehmer aufgefordert verschiedene Bewegungen auszuführen (z.B. Armkreisen)
- Blinde Spaziergänge in der Natur
- Versuchen mit den Füßen zu schreiben
- Den Teilnehmern, die die Augen geschlossen haben, werden verschiedene Materialien über den Unterarm gestrichen, wichtig dabei ist verschiedene Konsistenz, Temperatur etc. – Das ganze findet in Zweiergruppen statt, der Erfahrende gibt zu Protokoll was er bei den verschiedenen Materialien fühlt. Dann wird gewechselt

Jeder Teilnehmer erstellt zu den verschiedenen Punkten Stichpunkte mit Gefühlen und Wahrnehmungen. Diese werden für jeden Teilnehmer in einen Topf geworfen und er zieht 5 seiner Stichpunkte, diese werden im zweiten Teil des Bausteins künstlerisch verarbeitet. Sie können Bilder zeichnen, malen, Skulpturen erstellen.

Improvisationstheater – Sport

Die gesamte Gruppe veranstaltet ein Brainstorming zum Thema Sport. Alle Begriffe werden gesammelt und auf Karten geschrieben. Dann wird die Gruppe in kleinere Gruppen aufgeteilt (je nach Teilnehmerzahl) und die Begriffe werden zugelost. Jede Gruppe muss mehrere Begriffe erhalten. Diese Begriffe sollen in ein Theaterstück eingearbeitet werden. Die Gruppe, die am wenigsten Wörter benutzt und sich am meisten bewegt, gewinnt einen Preis!

Die Waldralleye

Die Teilnehmer werden in mehrere kleinere Gruppen eingeteilt. Im Wald werden verschiedene Stationen zu größeren Überthemen (mit konkreten Konflikten) aufgebaut. Ziel ist es an den Stationen die Konflikte mit Gut Drauf Praktiken zu lösen. Außerdem gibt es an einem Stand ein Quiz zu Gesundheit. Je nachdem wie die Stationen gelöst werden, gibt es Punkte.

4. Entwicklung von Gut Drauf Bausteinen

SV

Ein Tag sollte für Gut Drauf eingeplant werden

Eine Stunde Einführung zu Gut Drauf mit Hilfe der überarbeiteten Materialien (Folien zum Programm) und den drei Schwerpunkten Bewegung, Ernährung und Entspannung. Danach erarbeiten die Schüler gemeinsam Handlungsideen und -empfehlungen für ihre Schule. Ausgangspunkt sind die eigenen Erfahrungen und Vorstellungen zum Thema. Ziel sollte es sein anschließend auf dem Seminar mindestens ein konkretes Projekt zu entwickeln.

Juleica

Zwei zusätzliche Tage zur Juleica-Schulung

Erster Tag:

Inhaltliche Einführung zu Gut Drauf und den Schwerpunkten Bewegung, Ernährung und Entspannung. Es werden die aufgearbeiteten Materialien verwendet. Die einzelnen Schwerpunkte werden vermittelt und die Teilnehmer nähern sich dem Thema mit Diskussionen und ersten Ideen an.

Zweiter Tag:

Planen und inszenieren eines eigenen Bausteins, dabei werden neben den Gut Drauf Prinzipien andere Kenntnisse der Teilnehmer gefordert und gefördert: Wie binde ich alle Teilnehmer ein? Wie gehe ich mit verschiedenen Rollen um? Was gehört zur Planung, was muss ich beachten?

Der Baustein wird von den Teilnehmern umgesetzt und ausgewertet.

Sonntag

1. Readerplanung

A5-Broschüre

Infoboxen (Was ist eigentlich pathogenetisch?)

Einleitung Gut Drauf (2-3 Seiten)

- Philosophie und pathogenetische Grundlage
- Warum Gut Drauf? Ganzheitlicher Ansatz, Inszenierung, alternative Ansätze
- Was ist bisher passiert, warum Jugendbeteiligung?
- Wie soll das konkret aussehen!

Vorstellen der Module

SV (1 Seite)

Juleica (1Seite)

Materialien

- Theoretischer Input (überarbeitete Gut Drauf Materialien)
- Anwendungs- und Umsetzungsmöglichkeiten
- Beispielprojekte
- Beispielbausteine
- Linkliste
 - Gut Drauf
 - Spielvorstellungen
 - Methoden
 - Beispielprojekte
 - Jugendbeteiligung
 - Ernährung

2. Verabredungen

- Jenny überarbeitet die Bausteinvorschläge bis 15.März
- Charly überarbeitet die Vorstellung der Module bis 15. März
- Franzi arbeitet die Anwendungs- und Umsetzungsmöglichkeiten auf bis 15. März
- Franzi kümmert sich um die Beispielprojekte (tritt mit ihnen in Kontakt) bis zum 29. Februar
- Jenny und Charly schreiben die Einleitung bis 15. März
- Alle arbeiten an der Linkliste und schicken Vorschläge an Franzi bis 10. März