

Die Methoden der Teamarbeit



Ihr braucht dringend eine gute Idee und wisst nicht, wie das anzufangen ist? → **ab Seite 36**



Ihr wollt wichtige Dinge besprechen und das so schaffen, dass alle zu Wort kommen und es nicht zu lange dauert? → **ab Seite 42**



Es ist notwendig eine Entscheidung zu treffen, aber wie? → **ab Seite 38**



Um nach einer Aktivität festzustellen, wie gut es gelaufen ist, muss man zurückblicken... So geht's! → **ab Seite 44**



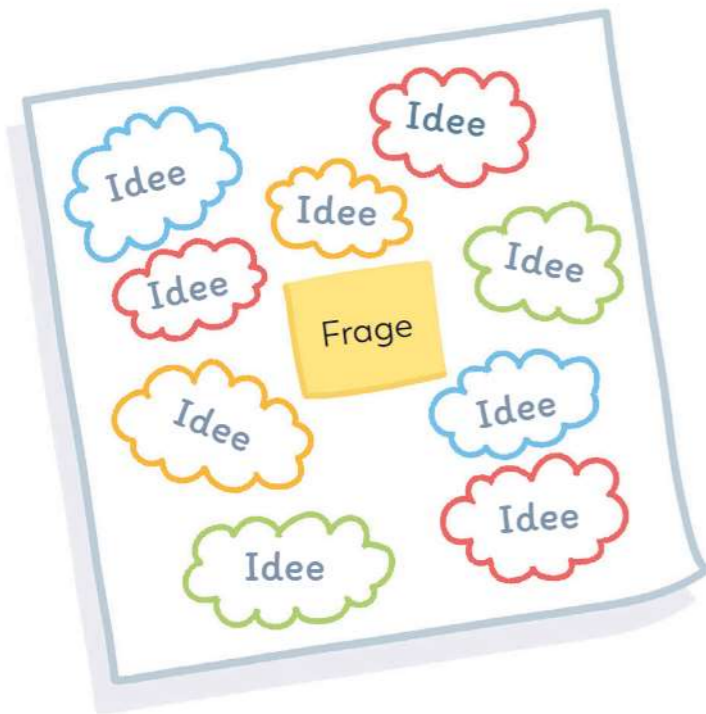
Ihr möchtet euer Vorhaben in die Tat umsetzen? Gut geplant ist halb gewonnen! → **ab Seite 40**

Was ist eine Methode?

Das Wort **Methode** kommt aus dem Griechischen und bedeutet „ein bereits gegangener Weg“. Darunter versteht man die Art und Weise, wie eine bestimmte Aufgabe gelöst wird. Manchmal steht man vor einer schwierigen Aufgabe und muss erst einen guten Weg finden, diese zu lösen. Dabei stellt man gelegentlich erst hinterher fest, dass es vielleicht besser gewesen wäre, die Sache auf eine andere Art zu lösen. Dieses Wissen, was funktioniert hat und was nicht, hilft uns, wiederkehrende Aufgaben schnell und zielführend zu lösen. Vorgehensweisen, die sich bewährt haben und allgemein angewendet werden, gelten irgendwann als Methoden.

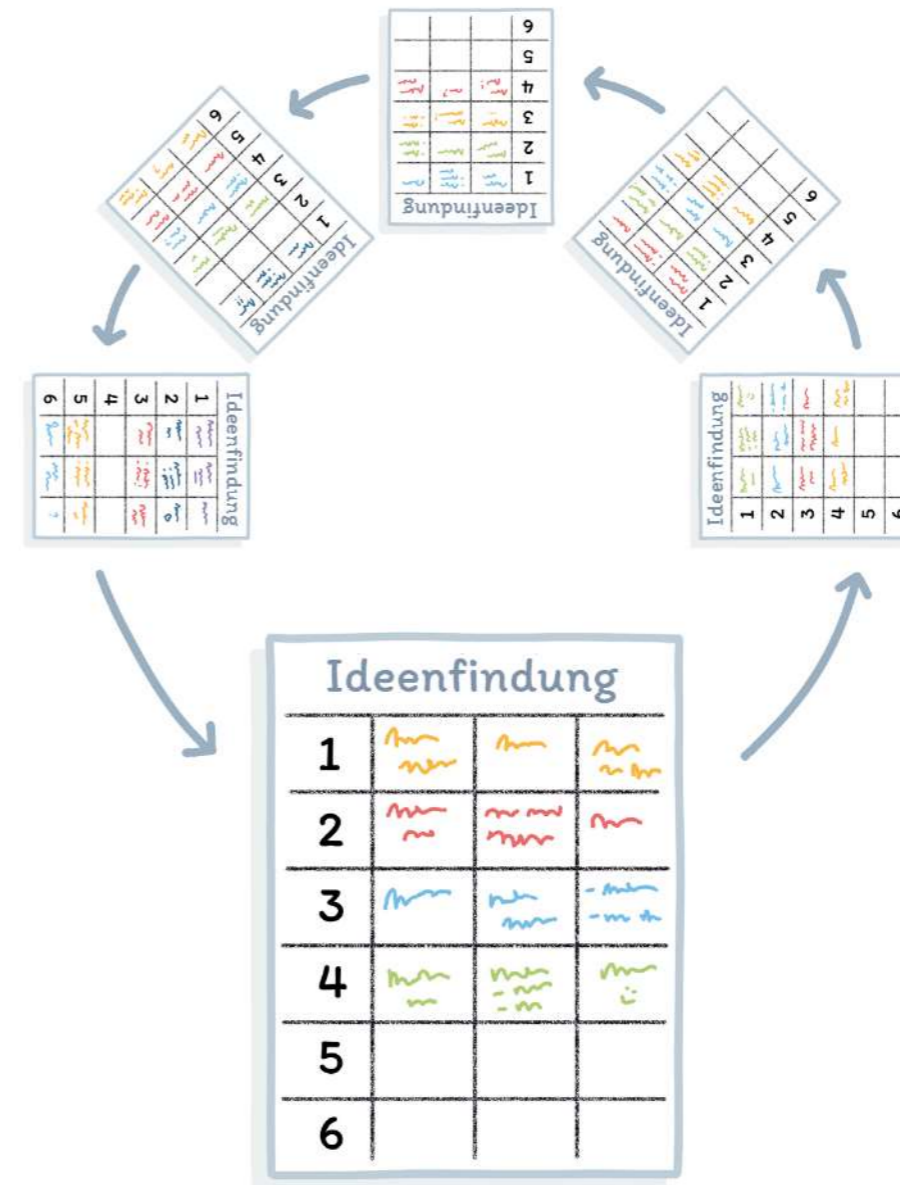
Wenn ihr **als Patrouille zusammenarbeitet**, ist es immer wieder erforderlich, kreative Ideen zu finden, gute Entscheidungen zu treffen oder Aktivitäten zu planen. Auch blickt ihr immer wieder auf euer Programm zurück, dafür gibt es verschiedene Reflexionsmethoden. Damit eure Diskussionen gut verlaufen, helfen euch erprobte Gesprächsregeln. Auf den nächsten Seiten findet ihr einige Methoden für diese Situationen, die ihr wie Werkzeuge verwenden könnt. Wenn ihr gelernt habt damit umzugehen, sind sie sehr praktisch und hilfreich.

Die Methoden der Teamarbeit: Ideenfindung



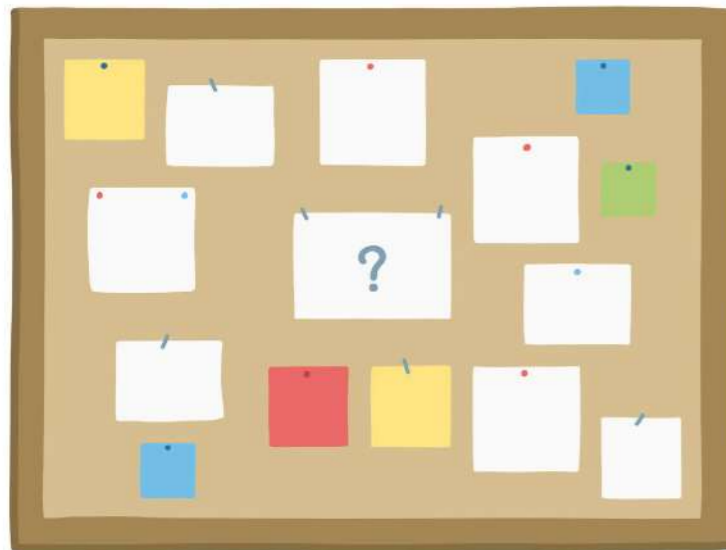
Brainstorming

- Macht euch selbst eine bestimmte Zeit aus (3-5 Minuten).
- Jetzt soll jede*r sagen, was ihm* ihr zum Thema einfällt... Alles gilt!
- Jemand, der schnell schreiben kann, schreibt alles mit.
- Während die Zeit läuft, wird über keine Idee diskutiert. Es wird immer nur weiter gesammelt.
- Wenn die Zeit um ist, könnt ihr alle Ideen besprechen und überlegen, was sinnvoll ist.
- So habt ihr in kurzer Zeit sehr viele Ideen, die wiederum zu neuen Ideen anregen.



6-3-5

- 6 Personen schreiben 3 Ideen innerhalb von 5 Minuten auf je einen Zettel.
- Die Zettel werden nun reihum weitergegeben und es geht wieder von vorne los.
- Jetzt stehen aber schon drei Ideen des neben dir sitzenden Patrouillenmitgliedes auf dem Zettel, dazu fällt dir vielleicht wieder etwas Neues ein.
- So habt ihr innerhalb kurzer Zeit ziemlich viele Ideen beisammen, vermutlich sind da einige gute Ideen dabei.
- Das Ganze geht natürlich auch mit einer anderen Personen-, Ideen- und Minutenzahl.
- Variante: Die Zettel werden nicht im Kreis weitergegeben, sondern in die Mitte gelegt, wo sich dann jede*r einen anderen Zettel nehmen kann.



Kärtchen-Technik

- Das läuft so ähnlich wie beim Brainstorming.
- Aber diesmal braucht niemand alle Ideen mitzuschreiben.
- Jede*r schreibt die eigenen Ideen jeweils auf ein Kärtchen.
- Alle Ideen-Kärtchen werden für alle sichtbar platziert (Tisch, Pinnwand...).
- Nach einiger Zeit habt ihr viele Ideen, die ihr beim Besprechen danach einfach sortieren, gruppieren oder aussieben könnt.

Basteln/Kneten/Zeichnen

- Wenn einem manchmal nichts einfällt oder man eine Idee nicht ausdrücken kann, hilft es, die Sprache zu ändern. Zum Beispiel könnt ihr eure Hände sprechen lassen, indem ihr euch ein paar Minuten Zeit nehmt und einfach darauf los bastelt. Knetet mit Knetmasse, zeichnet oder bastelt mit Dingen, die ihr in der Nähe findet.



Die Methoden der Teamarbeit: Entscheidungsfindung

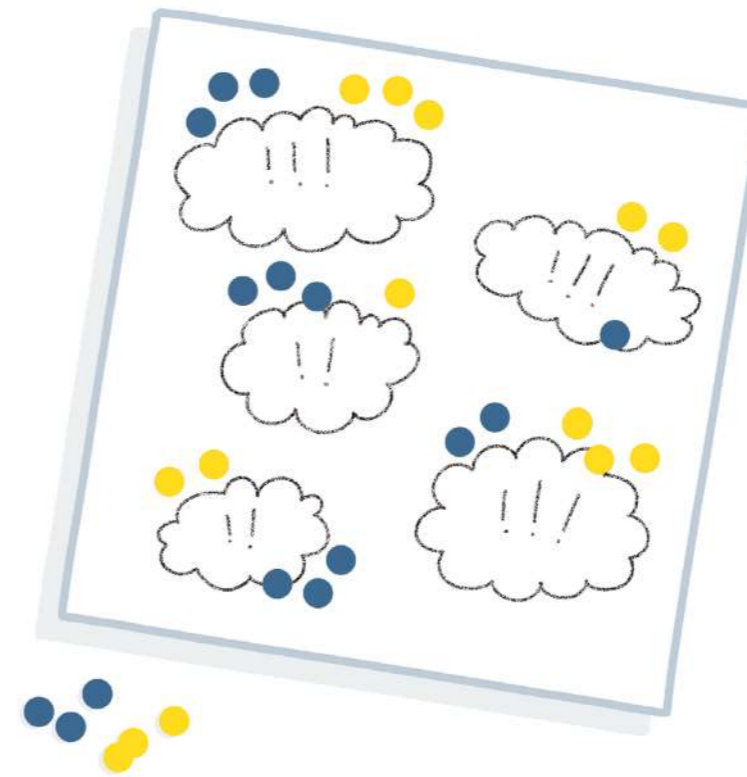
	+	-	♥
Handwritten notes in orange	- Handwritten notes in orange	- Handwritten notes in orange	Handwritten notes in orange
Handwritten notes in blue	- Handwritten notes in blue	- Handwritten notes in blue	Handwritten notes in blue
Handwritten notes in red	- Handwritten notes in red	- Handwritten notes in red	Handwritten notes in red
Handwritten notes in green	- Handwritten notes in green	- Handwritten notes in green	Handwritten notes in green

Entscheidungstabelle

Zeichnet auf ein Plakat oder einen Zettel eine Tabelle mit vier Spalten: Vorschlag, +, -, Gefühl. Schreibt in die erste Spalte alle gesammelten Vorschläge untereinander. In die Plus-Spalte kommen die Vorteile, in die Minus-Spalte die Nachteile des jeweiligen Vorschlags. In der letzten Spalte (Gefühl) tragt ihr ein, wie ihr zu diesem Vorschlag steht. Wenn alles eingetragen ist, habt ihr einen guten Überblick und könnt schnell eine Entscheidung treffen.

Würfelmethode

Wenn es schnell gehen soll und die letztendliche Auswahl nicht so wichtig ist, gebt den Möglichkeiten Nummern und würfelt, für welche ihr euch entscheidet.



Punkte kleben

Schreibt die verschiedenen Vorschläge auf. Jede*r bekommt eine bestimmte Anzahl von Klebepunkten, die nach persönlichen Vorlieben verteilt werden. Es ist auch möglich, mehrere Punkte einem Vorschlag zu geben. Der Vorschlag, bei dem am Ende die meisten Punkte kleben, ist am beliebtesten. Besprecht das Ergebnis.

Manchmal ist es besser, wenn man nicht auswählt, was man am liebsten hat, sondern wenn jede*r zeigen kann, was er*sie gar nicht mag. Die Vorschläge mit vielen Punkten könnt ihr ausschließen, die mit wenigen Punkten weiter diskutieren. Diese Variante kann zu einem ganz anderen Ergebnis führen. Zum Beispiel, wenn ihr entscheidet, was gekocht werden soll, wird diese Variante besser funktionieren.

Der Blick aus der Zukunft

Stellt euch vor, ihr habt euch bereits für jede der möglichen Alternativen entschieden. Dann malt euch aus, wie ihr jede dieser Alternativen euren Freundinnen und Freunden schildern würdet und warum ihr euch so entschieden habt. Legt in dieser Fantasievorstellung alle Gründe dar, die für eine gute Wahl sprechen und warum diese angemessen erscheint. Jede dieser Begründungen sollte niedergeschrieben und durchdacht werden.



Die Methoden der Teamarbeit: Planung



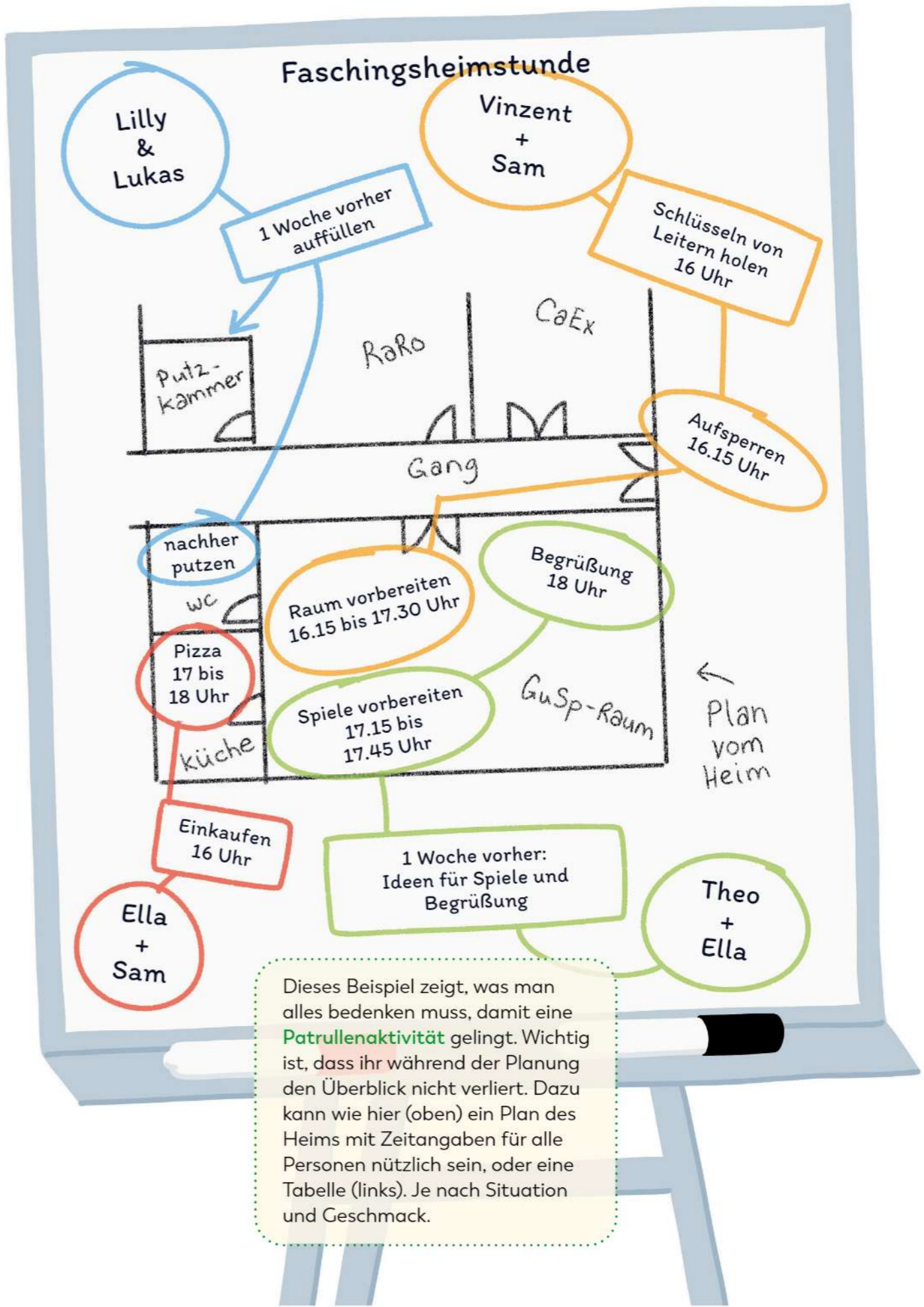
- ### Patrolle
- Wer soll bei der Aktivität dabei sein?
 - Was bringen diese Leute mit (Kenntnisse, Erfahrungen, ...)?
 - Was erwarten diese Leute (Bedürfnisse, Wünsche, Erwartungen)?

- ### Ziel und Ablauf
- Was ist das Ziel der Aktivität? Was wollt ihr dabei erreichen? Was soll rauschauen?
 - Welche Zwischenschritte müsst ihr für eure Aktivität einplanen?
 - Wie ist der Ablauf der Zwischenschritte?
 - Wann muss was vor- und nachbereitet werden?

Ziel: Faschingsfest in der Heimstunde	
Wann: im Fasching	
Wo: im GuSp-Raum (wollen auch die Küche verwenden)	
Wer: wir (Patrolle Otter)	- wollen, dass es klappt - Lob von den Leiter*innen
die anderen Patrullen:	- wollen Spaß haben - coole Spiele - Essen
die Leiter*innen:	- dass nix passiert - dass aufgeräumt wird
ABLAUF:	MATERIAL:
18:00 Uhr Begrüßung	Im Heim:
18:10 Uhr 2x Spiel	Ball, Schere
18:40 Uhr Kostüm-Prämierung	Von Lilly:
19:00 Uhr Pizza	Heißklebepistole, Mehrfachstecker
19:15 Uhr 1x Spiel	Einkaufen:
19:30 Uhr Abschluss	Jause, Glitzerpapier, Luftballons
VORHER	
- mit Leiter*innen reden	
- Einladung schreiben	
WÄHRENDEDESSEN	
- Jede*r hat eine Aufgabe	
- Patrullen-Abschluss-Ritual	
NACHHER	
- zusammenräumen	
- nachbesprechen	

- Material:**
- Im Heim**
- Ball
 - Schere
- Von Lilly**
- Heißklebepistole
 - Mehrfachstecker
- Einkaufen**
- Jause
 - Glitzerpapier
 - Luftballons

- ### Organisation, Material
- Wer ist wofür zuständig? Wer hat welche Aufgaben?
 - Wer bringt was mit? Wo ist ...?
 - Gibt es Ausgaben? Woher kommt das Geld?



Dieses Beispiel zeigt, was man alles bedenken muss, damit eine **Patrullenaktivität** gelingt. Wichtig ist, dass ihr während der Planung den Überblick nicht verliert. Dazu kann wie hier (oben) ein Plan des Heims mit Zeitangaben für alle Personen nützlich sein, oder eine Tabelle (links). Je nach Situation und Geschmack.

Die Methoden der Teamarbeit: Gesprächsregeln



Nur eine Person spricht



Bleib beim Thema



Lass die anderen ausreden



Sprich aus, was du denkst



Stelle Verständnisfragen



Sag, was dich stört

Gesprächsregeln

Damit eine Besprechung nicht unnötig lange dauert, alle zu Wort kommen und sich nicht immer nur der*die Lauteste durchsetzt, gibt es Gesprächsregeln. Diese sind nicht schwer einzuhalten, aber man muss sich sicher erst einmal daran gewöhnen, bis sich alle automatisch daran halten. Eine Besprechung ist wie ein Spiel: Nur wenn sich alle an die Regeln halten und man nicht immer zu lange warten muss, bis man wieder an der Reihe ist, macht es Spaß.

aktiv tipps

- Erstellt die Karten, die links abgebildet sind und legt sie bei Besprechungen (**Patrollenrat**, **Trupprat**, **Truppversammlung**) auf den Tisch, um euch daran zu erinnern!
- Vereinbart **zusätzliche Regeln** für eure Patrollenräte und unterschreibt diese als Zeichen eurer Zustimmung!
- Sucht euch einen **Redegenstand** aus! Das kann zum Beispiel ein Stück Holz sein, das man bei Besprechungen immer weitergibt. Nur wer den Redegenstand in der Hand hält, darf reden. So spricht immer nur eine Person.

Die Methoden der Teamarbeit: Rückblick/Reflexion



Heuwagen und Mistwagen

Zeichnet auf ein großes Papier einen Heu- und einen Mistwagen auf. In den Heuwagen schreibt oder zeichnet ihr alles, was ihr als „Ernte“ eingebracht habt, was euch also gefallen hat, was ihr euch „aufheben“ wollt, was einfach gut war. – In den Mistwagen kommt alles, was euch nicht gefallen hat, was nicht geklappt hat oder fad war. Das schmeißt ihr zum „Mist“.

Ampel

Jede*r bekommt drei Kärtchen: rot, gelb, grün. Überlegt euch Fragen zur Auswertung der Programmaktivität. Beispielsweise: Wurde das Ziel erreicht? War die Aktion lustig? Dann werden die Fragen nacheinander vorgelesen und mit den Kärtchen abgestimmt. Die grüne bedeutet Zustimmung, die rote Ablehnung, und die gelbe Karte heißt: Ich bin unentschieden. Durch die bunten Kärtchen könnt ihr auf einem Blick das Stimmungsbild zu den Fragen erfassen. Anschließend besprecht ihr die Ergebnisse.

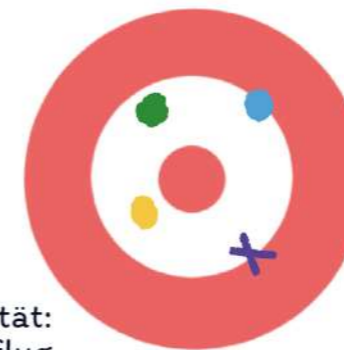


	+	-	!
1			
2			
3			
4			
5			
6			

P-M-I

Die drei Buchstaben stehen für Plus – Minus – Interessant. Wenn ihr auf eine Heimstunde oder eine Aktion zurückblickt, könnt ihr diese aus diesen drei Perspektiven betrachten: Was war daran positiv, hat uns gefallen, hat geklappt? Was war daran negativ, hat uns gestört, hat nicht funktioniert? Was ist zusätzlich interessant, ist uns noch aufgefallen? Durch diese Trennung in drei Bereiche fallen euch wesentlich mehr Sachen ein, als wenn ihr nur so drauflos plaudert. Die Ergebnisse könnt ihr auch auf einem Plakat festhalten.

Patrullenaktivität:
Badeausflug



Anreise mit Rad



Essen



Wasserspiele

Zielscheibe

Wenn ihr euch etwas vorgenommen oder euch Ziele gesteckt habt, sollt ihr überprüfen, ob ihr das Ziel erreicht habt. Zeichnet euch zu den einzelnen Zielen Zielscheiben auf. Jede*r macht dann einen Punkt darauf. Mehr in die Mitte, wenn ihr glaubt, dass ihr das Ziel erreicht habt, mehr am Rand, wenn etwas nicht so geklappt hat oder das Ziel noch nicht vollständig erreicht ist. So seht ihr schnell, wie nahe ihr eurem Ziel schon gekommen seid. Besprecht das Ergebnis.