



Persönlichkeits-Fo(e)rderung am CFG

Klasse:

Datum des erlebnispädagogischen Programms:

Klassenleitung:

Anzahl der bisherigen learning system-Förderungen in der Schule:

Anzahl Schülerinnen/Schüler:

Anzahl bisheriger anderer erlebnispädagogischen Förderungen:

Klassenprofil: bitte schätzen Sie den Entwicklungsstand ihrer Klasse hinsichtlich folgender Schlüsselqualifikationen (SQ) wie folgt ein:

[++++ absolut zufrieden, +++ normaler Entwicklungsstand, ++ möglicher Entwicklungsbedarf, + hoher Entwicklungsbedarf]

Empathie für Mitschüler	Umgangston	Rollenverständnis	Gegenseitiges Vertrauen	Kommunikationskompetenzen	Organisationskompetenzen	Konfliktlösekompetenzen

Gibt es Schülerinnen oder Schüler, die in den genannten SQ besonders hervorstehten oder die einer besonderen Förderung bedürfen:

Besondere Fähigkeiten: <small>Name</small>	Besonderer Förderbedarf: <small>Name</small>
<small>SQ</small>	<small>SQ</small>

Weitere Anmerkungen zur Klasse:

Fragen:

- Was habt ihr an sonstigen Aktivitäten geplant
- Sollen wir Mittwochvormittag Freizeit einräumen → vielleicht Zeit für Einzelgespräche und Vorbereitung für Schatzsuche

Ablaufplan

Aktion	Beschreibung	Material
1. Begrüßung und Vorstellung des Ausbildungsprogramms	1. der Weg durch die „Portale des Thanos“ zur Mitgliedschaft im Avengers-Club 2. optional - Paten denken sich in der Zwischenzeit geheimes Begrüßungszeichen aus, dass die Klasse kennenlernt, wenn sie den ersten Ausbildungsnachmittag überlebt. Die geheime Begrüßung ist auch der Schutzzauber der Dr. Strange dabei unterstützt, das Camp zu schützen	
3. Kreis der Sorgsamkeit	5-Finger-Vertrag	AB
4. Lauf durch die Gasse	<p>Für ein Gelingen der Ausbildung braucht ein Team ja auch Vertrauen. Nur wenn sich ein jeder auf den Avenger neben ihm/ihr verlassen kann, kann dies gelingen. Daher schicken wir euch die Gasse von „Sjanh-Shi“</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wer reinen Herzens dem Weg vertraut, dem wird nichts geschehen • Jeder muss den Weg gehen, denn nur so kann die ganze Gruppe weiterkommen • Ihr dürft nicht stoppen oder langsamer werden • Wer hinten ankommt reiht sich ein <p>Aufgabe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stellt euch mit einem Partner/in einander gegenüber und bildet eine Gasse • Abstand zum Gegenüber ca. eine halbe Armlänge, aber mindestens so, dass man, ohne die Gasse zu berühren hindurchlaufen kann. • Hebt nun die Arme so an, dass sie die Gasse verschließen und abwechselnd gehalten werden (siehe Zeichnung) • Eure Aufgabe als Teil der Gasse ist es, den Weg freizugeben, wenn die Läufer bei euch ankommen, ohne dass diese eure Arme berühren. • Wenn ihr die Arme wegnehmt, müsst ihr sie schnell nach unten (auf keinen Fall nach oben) wegziehen. • Sobald die Person vorbei ist, kommen die Arme wieder hoch. • Varianten: mit geschlossenen Augen, Rückwärts → hier mit Vorsicht <p>Reflexion: Anschließend Gefühlsbarometer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wie hast du dich vor deinem Lauf gefühlt? Wie währenddessen? Wie danach? 	Seil
5. 20-Sekunden-Kreis → das erste Tor	Ihr wollt später natürlich passende Junior-Avengers-Superheldenkostüme haben. Dafür müssen zunächst alle gescannt werden. Der Scanner hat aber nur noch wenig Energie, sodass er maximal für 20 sec funktioniert, um die gesamte Ausbildungsklasse abzuscannen.	Ring



Abbildung 1 - Aufstellung

	<p>Euer Auftrag:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alle SuS müssen in 20 sec mit dem kompletten Körper durch den Ring. Ihr dürft Probedurchgänge machen, bis ihr der Meinung seid, dass ihre eine Lösung habt. • Wenn ihr den finalen Versuch machen wollt, ruft die ganze Klasse „Avengers go for it“ und dann stoppt der Ausbilder Harms eure Zeit. <p>Variante:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sollten sie sehr schnell zu einer Lösung kommen oder sich ein Wettkampf-Fow einstellen , kann man die Zeitvorgabe reduzieren. Möglichst nicht zu weit von der letzten Bestzeit weg. <p>Reflexion:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Welche Superkräfte musstest du einsetzen, um die Aufgabe zu lösen? → Lass dich da nicht mit leeren Worthülsen abspeisen, sondern lass sie ihre Kräfte erklären. 	
<p>6. Der unbekannte Infinity-Stein</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ziel des Spiels: Die Klasse muss den Stein in ihr Camp (Linie gegenüber von dir) bringen, ohne das Thanos sie erblickt oder aber errät, wo der Stein ist. • Stein liegt auf der einen Seite des Feldes und die Klasse steht auf der anderen Seite. • Thanos (also du) dreht sich mit dem Rücken zur Gruppe und ruft laut: „ Wo ist der Stein?“ • Solange er mit dem Rücken zur Klasse steht, darf diese sich auf den Stein zubewegen und versuchen ihn zu ergreifen und zurücktragen. • Wenn er fertig gerufen hat, dreht er sich um. • Die SuS müssen einfrieren oder werden zurück zum Start geschickt. • Sobald die SuS den Stein haben müssen sie sich auf den Rückweg machen und dabei noch immer einfrieren, wenn Thanos guckt. • Zusätzlich darf Thanos in jeder Pause einen Namen rufen. Hat der/die genannte SuS den Stein, geht es für alle und den Stein zurück auf Anfang. • Die Mission ist geschafft, wenn der Stein hinter er Linie ist. • Regeln: <ul style="list-style-type: none"> ○ Der Stein darf nicht geworfen werden <div style="text-align: center;"> <p>Start-Ziellinie</p> <p>15-20m</p> <p>Infinity-Stein</p> <p>Thanos</p> <p>Abbildung 2 -Aufbau Bifröst</p> </div>	<p>„Stein“</p>
<p>7. Pause</p>		

<p>8. Stargate - die drei Tore des Bifröst</p>	<p>Ihr schwingt ein großes Seil, durch das immer die ganze Klasse muss.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kein SuS darf das Seil berühren • Passiert das dennoch, müssen alle zurück • Seid, je nach Frustrlevel, auch ein wenig großzügig • Die Klasse muss alle drei Level schaffen • Die Klasse bekommt vor jedem neuen Level 2min Zeit sich zu organisieren → dann fangt ihr an zu schwingen <p>Runde 1: jeder einzeln durchs Tor Runde 2: in 5er-Gruppen Runde 3: ganze Klasse bei einem Umschwung</p> <p>Reflexion:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ich zähle jetzt bis 3. Auf 3 zeigt ihr auf die Person, die euch echt beeindruckt hat. • Geht auf den Effekt ein, dass auf ganze viele gezeigt wird und dass damit klar wird, dass ganz viele zum Gelingen beigetragen haben. 	<p>Langes Kletterseil</p>
<p>9. Abends → Wochenpaten</p>	<p>Jeder zieht einen Namen und hat den Auftrag von nun an jedem Tag der Klassenfahrt für den/die Gezogene etwas Gutes zu tun, ohne dass er/sie das direkt mitbekommen.</p> <p>Ziel: Alle tun etwas kleines Gutes und lernen sich so kennen. Am Abschlussabend kann man auflösen, wer wen gezogen hat und was man so Gutes getan hat.</p>	<p>Namenslose</p>
<p>10. Vorstellung Begrüßungsritual auch als Schutzzauber für die Nacht, bis ihn alle können!</p>	<p>Paten stellen geheimes Begrüßungssignal vor und Klasse übt es ein</p>	

5 Finger-Vertrag

RESPEKT

VERTRAUEN

RÜCKSICHTNAHME

KOMMUNIKATION

SPASS

BEHANDLE ANDERE, WIE DU SELBST BEHANDELT WERDEN MÖCHTEST

ANDERE MEINUNGEN AKZEPTIEREN

REGELN EINHALTEN

WERTSCHÄTZUNG

FAIR PLAY

VERTRAUEN

EHRlichkeit

VERLÄSSlichkeit

VERANTWORTUNG

HELFE

ZUHÖREN

MITEINANDER SPRECHEN

AN ABSPRACHEN HALTEN

AUSREDEN LASSEN

KÖRPERSPRACHE

NACHFRAGEN

MIT FREUDE ZUM ERFOLG

WIR SCHAFFEN, WAS WIR UNS VORNEHMEN!

GUTE LAUNE

POSITIVE EINSTELLUNG

ACHTSAMKEIT

TOLERANZ

ÄNGSTE UND GEFÜHLE AKZEPTIEREN

EINFÜHLUNGSVERMÖGEN

WIR GEWINNT
PROJEKT SOZIALES LERNEN

Ablaufplan

Schritte	Aktionen	Material
Aufbau	VR: Links Stuhlkreis auf jedem Platz Kärtchen / rechts Arbeitsinseln mit Tischen / Stellwände	Stellwände 4x, gelbe Kärtchen
Einstieg	<p>Begrüßung im VR mit 10sec-Kreis im sitzen Hi, wir hoffen, ihr erinnert euch noch an Avengers-Ausbildung. Uns würde zunächst einmal interessieren, welche Aktion der Ausbildung bei euch am besten im Gedächtnis hängen geblieben ist und warum.</p> <p>Auftrag: Schreibe die Aktion auf die Karte als Überschrift und ganz kurz, warum du dich so gern daran erinnerst. Wenn du fertig bist, kannst du deine Karte an einer der beiden Stellwände hängen. Suche dabei Karten, die die gleiche Aktion thematisieren und hängt sie als Wolke gemeinsam auf.</p>	
V1	<p>Ok, hier finden sich einige Aktionen wieder und wir haben vielleicht auch einen Favoriten. Wer kann seine Karte kurz einmal genauer erklären → einige SuS rannehmen, indem man besonders spannende Karten aussucht.</p> <p>Gut, nachdem nun klar ist, was euch besonders im Gedächtnis geblieben ist, überlegt einmal, welche Fähigkeiten ihr gebraucht habt, um diese Aktionen erfolgreich abzuschließen.</p> <p>Auftrag: Holt euch ein weiteres Kärtchen ab und schreibt da die Fähigkeit auf, die euch zuerst einfällt und pint sie neben eure Aktion. Macht dies drei Mal mit unterschiedlichen Fähigkeiten</p>	Grüne Kärtchen
V2	<p>Toll! Wenn wir mal schauen, dann fällt auf, dass es immer wieder Wiederholungen gibt und das bei ganz unterschiedlichen Aktionen. Ich schreibe mal repräsentativ für alle Fähigkeiten jede auf die genannt worden ist. Ruft sie mir mal zu .</p> <p>Nun kommen wir zum dritten Schritt. Nun stellt sich die Frage, was das Avengers-Programm mit eurem Schulalltag zu tun haben soll.</p> <p>Auftrag: Klebt einmal an die Fähigkeit, von der ihr glaubt, ihr könntet sie gut im Schulalltag brauchen einen Klebepunkt an.</p>	<p>Stellwand + Flipchart</p> <p>Klebepunkt</p>

	<p>→ Wir haben nun also x Fähigkeiten, die euch wichtig sind → ggf. nochmal von Klasse präzisieren lassen, was das genau bedeutet und Präzisierung auf Karten festhalten lassen durch KL</p>	
V3	<p>Gut, ihr habt also festgestellt, welche Fähigkeiten ihr schon habt, die auch gut in den Schulalltag passen würden. Nun wollen wir aber konkret werden.</p> <p>Auftrag:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wir bilden nun für die 5 wichtigsten Fähigkeiten Gruppen. Eure Gruppe nimmt dann jeweils eine Fähigkeit mit und jede Gruppe überlegt sich drei Situationen aus dem Schulalltag (Unterricht/Pausen/Weg zur Schule), wo ihre eure Fähigkeit als Klasse gut einsetzen könntet. 2. Überlegt euch für eure Fähigkeit ein Code-Wort, dass, wenn es von euren Lehrer*innen oder der Klasse gemeinsam gerufen wird, klarmacht, dass man jetzt ganz gezielt mit dieser Fähigkeit an die folgende Situation herangehen will. 	A3-Plakat für U-Situationen
Abschluss	<p>Die Zeit ist rum. Kommt zurück in den Kreis und bringt euer Plakat und euer Code-Wort mit.</p> <ul style="list-style-type: none"> → Kurze Vorstellung der Situationen und anschließend sucht die Klasse aus, in welcher Situation sie die Fähigkeit besonders einsetzen will. → Anschließend Test des Code-Worts -> erst rufe ich das Wort und dann antwortet die ganze Klasse. → Danach Übernahme der Fähigkeit und des Code-Worts auf Klassenplakat 	Leeres Klassenplakat
	<p>Wahnsinn, da habt ihr nun einige Fähigkeiten, die ihr wie Superkräfte dank des Code-Worts aktivieren könnt.</p> <p>Zum Abschluss → alle Codewörter nacheinander rufen und mit der Antwort der Klasse → seid ihr nun voll aktivierte Avengers</p>	



Ablaufplan

Schritt	Aktion	Material
Begrüßung	VR Ihr und eure Gemeinschaft sollt heute im Fokus stehen. Daher wollen wir von euch wissen, was in eurer Klasse eurer Meinung nach schon ziemlich gut läuft (grün) und auf die Roten Karten, was eurer Meinung nach viel besser klappen könnte. Bitte seid ruhig etwas genauer und	Postets Grün/rot
V1	Klebt eure Zettel links und rechts an die Tafel und wir sammeln zunächst einmal. Option: Sollten keine roten Zettel entstehen, verdichten wir in Richtung: Was würden eure Klassen- oder Fachlehrer*innen wohl aufschreiben? OK, wir haben hier nur ne Menge zufriedener Zettel und einige Wünsche, was sich in der Klasse noch entwickeln soll. → Rote Zettel nach Themen clustern und als Sammlungen an Tafel verteilen Auftrag: Vielleicht verfügt ihr schon über Skills, die es euch ermöglichen könnten, manche dieser Wunschfelder zu bearbeiten. Guckt doch einmal gemeinsam auf eure Fähigkeiten in grün und überlegt, welche hilfreich bei der Bearbeitung der roten sein könnten. Klebt passende grüne Zettel zu den roten.	Tafel
V2	Ok, nun zum letzten Schritt: Gebt doch mal den „Wolken“ Namen und schreibt daneben, was es zusätzlich zu den grünen Zetteln brauchen würde, um diese Felder in grüne Felder zu verwandeln.	Kreide
V3	Alles klar! Ihr habt nun X Wunschfelder definiert und überlegt, wie ihr sie angehen wollen würdet. Auftrag: Als letztes würde ich euch bitten, an das Feld, dass für euch das wichtigste im Moment ist, einen Punkt zu kleben, damit wir feststellen können, welchem Feld wir uns heute zuwenden wollen. → Gut, damit wir starten können, benötigt ihr Klamotten und Schuhe, in denen ihr euch gut bewegen könnt und eine Trinkflasche für die Pausen. Wir treffen uns in 10min draußen auf dem Fußballplatz	Klebepunkte
V4	Planung der Aktion aus der Kladde	Aktions-Kladde + Material
Reflexionen	Im Anschluss an Aktionen vor der Tafel reflektieren, warum Aktion funktioniert hat oder nicht Bei unzufriedenstellendem Verlauf: nächste Aktion aus der gleichen Kategorie Bei zufriedenstellendem Verlauf: wie sich dies in den Alltag übertragen lässt → gemeinsames „Corde-Wort“ entwickeln, dass Fachlehrer oder Klasse zu Beginn von Arbeitsphasen einsetzen können, um klarzumachen, worauf es jetzt ankommt	
V5	Ggf. zweites Feld bearbeiten	



Teambuilding und Ich-Stärkung im Jahrgang 8

GRUNDÜBERLEGUNG

Mit dem Eintritt in die Pubertät erfahren Klassengemeinschaften häufig mehrere Umbrüche ihrer inneren Strukturen. Die Suche nach dem Selbstkonzept, die Emanzipation von Schule, Eltern und anderen Leitbildern führt zu einer starken Verunsicherung und zu Verwerfungen in den gewohnten Freundesstrukturen. Zusätzlich werden die jungen Menschen vor die Herausforderung gestellt, sich zum ersten Mal mit ihrer beruflichen Zukunft auseinanderzusetzen (**KAoA**).

Nach Rückmeldungen aus dem Kollegium gibt es den starken Wunsch die Klassengemeinschaft im Jahrgang 8 zu fokussieren und zu fördern. Dabei sollten die Ressourcen von SuS und KuK (Unterrichtsbelastung) nicht überstrapaziert werden.

GRUNDIDEE

Für die individuelle Förderung gibt es am CFG das **Plus1**-Konzept.

KONZEPT

Um die Klassengemeinschaft in diesem herausfordernden Lebensabschnitt zu stärken, könnte eine plus1-Stunde alle vier Wochen zur Förderung der Sozialkompetenzen herangezogen werden und als schuljahrübergreifendes Projekt an genau diesen Skills arbeiten. Dabei sollen die Ergebnisse der Potentialanalyse aus **KAoA** miteingebaut werden, sodass die Klassen sich sowohl der Dimensionen gemeinsamen Handelns als auch der des ressourcenorientierten Arbeitens und Strukturieren bewusstwerden und ihre fokussierten Skills zum Gelingen des Klassenprojekt einbringen.

ZENTRALE BAUSTEINE

- "Vom ICH zum WIR"
 - Projektidee entwickeln in der Klasse und Arbeitsbereiche definieren
- "Was will ICH sein"
 - Potentialanalyse und Ressourcenanalyse in der Klasse
 - Bildung von Ressortgruppen
 - Entwicklung Kommunikationsstrukturen
- "Das ICH im WIR"
 - Arbeit in Kleingruppen mit Koordinierungstreffen
- "Das WIR erfahren"
 - Projektumsetzung und Reflexion



Timeline Jahrgang 8



PROJEKTTHEMEN

Die Projektthemen sollten eine gewisse Vorstrukturierung erfahren, um Abstimmungsprozesse zu vereinfachen und die Umsetzung auch zu garantieren. Dabei könnten Themen wie...

- ...Schulverschönerungsprojekte,
- Service-learning-Projekt,
- Schulgemeinschaftsprojekte...

...z.B. thematisiert werden. Impulse dafür könnten jeweils aus der SV kommen.

REGELN

- Jeweils alle vier Wochen gibt es eine feste Projektstunde, in der 45min lang in den Ressortgruppen gearbeitet werden kann.
- Zudem dürfen die SuS in den anderen **Plus1**-Stunden nach der Bewältigung eines Grundkontingents aus den zur Verfügung gestellten Aufgaben, frühesten aber nach einer halben Stunde sich auch dem Projekt zuwenden.

VORTEILE

- keine neuen Ressourcen werden benötigt, sondern die Stunden aus dem Unterrichtsplan zusammen mit den dafür sowieso eingesetzten KuK (im Idealfall KRO/NOA/PFF)
- Durch die Einbindung der **KAoA**-Potentialanalyse erhält diese Relevanz und gleichzeitig eine Überprüfung hinsichtlich der Aussagekraft und dem Rückmeldeverhalten während der Analyse. Zusätzlich entsteht eine Verknüpfung zwischen Tool, Schule und Lebensweltbezug der SuS.
- Durch die Strukturierung erfährt das **Plus1**-Konzept keine Veränderung seiner Kernaufgaben, sondern wird um den Aspekt der Soft-Skill-Förderung erweitert, wobei auch Aspekte der individuellen Förderung einfließen.
- Ein festes **Plus1**-Team im Jahrgang 8 (KRO/NOA/PFF) würde die Implementierung vereinfachen, das Kollegium also nicht zusätzlich belasten und die Klassenleitungen in ihren Aufgaben unterstützen.
- So aufgestellt würde das Konzept eine Weiterentwicklung des **Plus1**-Konzepts in Verbindung mit Life-Skill-Konzept bedeuten und vorhandene Ressourcen bündeln und um Effekte erweitern.

Durch die Implementierung in das **Plus1**-Konzept gibt es keine Verlängerung des Schultags und keine Mehrbelastung. Dennoch entsteht ein weiterer Aspekt von Förderung und Etablierung von Schulleben und Schulgemeinschaft.