

AKTIVITÄTEN

EIS BRECHEN

Während Ihrer Animation kann es gelegentlich vorkommen, dass die Jugendlichen nicht besonders enthusiastisch sind oder sich noch nicht richtig kennen und demnach der Idee, an einer Gruppenanimation teilzunehmen, etwas reserviert gegenüber stehen. Um eine entspanntere Atmosphäre zu schaffen und die Bereitschaft zur Teilnahme zu fördern, besteht die Möglichkeit, das Treffen durch eine Mini-Aktivität einzuleiten (nicht mehr als 5 Minuten), das sogenannte „Eis brechen“.

Hier folgen einige Vorschläge :

1. AFFINITÄTSBLASEN

Kreieren Sie, je nach verfügbarem Platz in Ihrem Klassenzimmer , drei fiktive Kreise auf dem Fußboden. Bereiten Sie vorher unterschiedliche Themenbereiche vor, zu denen Sie verschiedene, jedem Kreis zugeordnete Präferenzen vorschlagen. Damit soll erreicht werden, dass sich die Jugendlichen je nach deren Präferenz und den einzelnen Themen für einen bestimmten Kreis entscheiden. So entsteht Bewegung, Stimulation, werden die Vorzüge jedes Einzelnen entdeckt und wird viel gelacht! Es besteht sogar die Möglichkeit, diese Aktivitäten noch spielerischer zu gestalten, indem sie um kleine Herausforderungen ergänzt werden, beispielsweise auf einem Bein zwischen den Kreisen hin und her zu laufen oder noch lustigere Sachen vorzuschlagen. Vergessen Sie nicht, den realen Bedürfnissen/der Wirklichkeit der Jugendlichen zu entsprechen!

Beispiel:

a) Thema : Fernsehserien

Auswahl der Kreise: „Ich bin eher...Riverdale“/„Ich bin eher...Haus des Geldes“/„Ich bin eher...Euphoria“

b) Thema : Lieblingsessen

Auswahl der Kreise: „Spaghetti Bolognese, das ist das Größte!“/“Salate, die sind das Größte!“/“Japanische Ramen-Suppen, die ist das Größte!“

2. SOZIALE NETZWERKE NACHAHMEN

Teilen Sie die Teilnehmergruppe je nach deren Größe in Untergruppen auf. Bereiten Sie genauso viele Körbe wie Untergruppen vor. Legen Sie in jeden der Körbe die gleiche Anzahl gefalteter Blätter. Jedes Blatt steht für den Namen eines von den Jugendlichen genutzten sozialen Netzwerks. Lassen Sie nun jedes Mitglied der Untergruppe einen Zettel ziehen. Die anderen müssen nun den Namen/das Konzept des sozialen Netzwerks ausschließlich am Mimenspiel erraten.

Beispiel: TikTok : die Mimik = ein Tanz.

3. DIE UNENDLICHE GESCHICHTE

Appellieren Sie an die Kreativität jedes/jeder Einzelnen. Nachdem sich alle im Kreis aufgestellt haben, beginnen Sie einen Satz und bitten die Jugendlichen, reihum die Geschichte fortzusetzen. Einzige Regel: die Geschichte muss sich bis zur letzten Person im Kreis fortsetzen. Hier sind die verrücktesten Ideen gefragt. Ist die Runde beendet, bitten Sie einen Jugendlichen, der dies möchte, eine neue Geschichte einzuleiten, und alles geht wieder von vorne los!

Beispiel: „Im Jahr 2065 wird die Technologie so weit fortgeschritten sein, dass das Fernsehen...“

Die Möglichkeiten, das Eis zu brechen, sind mannigfaltig. Wählen Sie diejenige, die Ihnen am geeignetsten erscheint und mit der Sie die Animation in der Gruppe einleiten können. Und das gut gelaunt.