

# Schluss



## Inhaltsverzeichnis

<b>Einleitung</b> .....	3
<b>„Abschlussreflexion“</b> .....	3
<b>Inhalt Kiste „Schluss“</b> .....	5
1.1. Reflexion.....	6
1.1.1. „Koffer, Mülleimer, Sprechblase“ .....	6
1.1.2. „Vier-Ecken-Spiel“ .....	7
1.1.3. „Blitzlichtreflexion“ .....	8
1.2. Transfer .....	9
1.2.1. „Brief an mich selbst“ .....	9
1.2.2. Transfer „Rückkehrphantasie“ .....	10
1.3. Hosensackspiel.....	11
1.3.1. „Hochstapeln“ .....	11
1.3.2. Hosensackspiel „Fliegender Holländer“ .....	12
1.3.3. „Krick-Krack“ .....	13
1.3.4. Labyrinth.....	14
1.3.5. „Menschenmemory“ .....	15



## Einleitung

### „Abschlussreflexion“

Reflexion am Ende des Wochenendes heisst:

Innehalten, Rückblick, Aussprache, Transfer in den Alltag, Abschied und Vorbereitung der Rückkehr.

Es geht darum, unter diesen Aspekten das Wochenende noch einmal Revue passieren zu lassen, bewusste Wahrnehmung und Auswertung dessen, was sich im Verlauf des Wochenendes ereignet hat, entdecken dessen, was die Gedanken und Erlebnisse für den persönlichen Alltag und insbesondere Firmweg bedeuten können.

Sich diese Gedanken und Erlebnisse bewusst machen, sie zu verbalisieren, ist die Chance, sie in Impulse für den Alltag und die Firmvorbereitung verwandeln zu können.

### Möglicher Ablauf des Abschluss eines Vorbereitungswochenendes im Haus der Firmung:

1. eine Reflexionsübung (S1.1. –S1.3.)  
oder gemeinsames Betrachten der Fotodokumentation (A6.1.)
2. eine Transferübung (S2.1. oder S2.2.)
3. Ausfüllen der Fragebögen (diese befinden sich im Materialschrank) und gestalten einer Seite im Gästebuch des Hauses der Firmung

### Gästebuch:

In der Firmkiste „Schluss“ befindet sich ein Gästebuch. Wir möchten die Gruppen, die das „Haus der Firmung“ besuchen bitten, nach Abschluss ihres Wochenendes einer der Seiten des Gästebuchs zu gestalten. Sie können uns auch gern nachträglich Fotos zu senden, die wir dann in die passende Seite einfügen können. Wir würden uns sehr freuen, wenn Sie unsere Bitte nachkommen würden, um so auch anderen Gruppen einen Eindruck vermitteln zu können, wie Sie ihr Firmwochenende im „Haus der Firmung“ erlebt und gelebt haben.

Ganz lieben Dank im Voraus!

### Digitale Fotos:

Gerne nehmen wir von Ihnen digitale Fotos entgegen. Diese werden von uns ausgedruckt und in den Gruppenräumen ausgestellt.

Bitte einsenden an:

[jugend@kathaargau.ch](mailto:jugend@kathaargau.ch)

### Fragebögen:

Das „Haus der Firmung“ ist ein Haus, das wir immer wieder den Bedürfnissen und Wünschen seiner Bewohner/innen anpassen möchten. Damit wir dieses ermöglichen können, sind wir auf Ihre Rückmeldung und auf die Rückmeldung der Teilnehmenden angewiesen. Wir möchten Sie deshalb bitte uns am Ende Ihres Wochenendes ein Feedback zu geben. **Im Materialschrank im Raum 2 finden Sie ein Fach, in dem Fragebögen liegen.** Bitte verteilen Sie diese an Ihre Gruppe und füllen Sie auch selbst einen Bogen aus. Mit Hilfe Ihrer Rückmeldung werden wir so versuchen das „Haus der Firmung“ stetig zu verbessern und zu verändern, damit es Ihren Wünschen und denen Ihrer Gruppe entspricht.

Herzlichen Dank für Ihre Mithilfe!



## Inhalt Kiste „Schluss“

- Ordner: „Schluss“
- Gästebuch
- Das Firmtier
- Kartenspiel
- Flyer „Haus der Firmung“



## 1.1. Reflexion

### 1.1.1. „Koffer, Mülleimer, Sprechblase“

#### **Material:**

(Das folgende Material bitte dem Schrank im Raum Nr. 2 in der Villa Jugend entnehmen.)

- › 3 Plakatpapiere (vor Beginn der Einheit vorbereiten)
- › Stifte
- › Musik CD
  
- › CD-Player (im Hause vorhanden)

#### **Alter:**

Alle

#### **Gruppengrösse:**

4-40 Personen

#### **Ort:**

Gruppenzimmer

#### **Inhalt:**

Die TeilnehmerInnen können das Wochenende beschliessen mit einer Abschlussreflexion und der Möglichkeit zum Feedback an das Leitungsteam.

#### **Methode:**

Es werden zuvor vom Leitungsteam drei Plakate gestaltet:

1. Plakat – Ein Koffer wird auf das Plakat gemalt. Als Überschrift steht dort: „Das nehme ich mit, das war gut!“
2. Plakat – Ein Mülleimer wird auf das Plakat gemalt. Als Überschrift steht dort: „Das lasse ich hier, werfe ich weg, das hat mir nicht gefallen!“
3. Plakat – Eine Sprechblase wird auf das Plakat gemalt. Als Überschrift steht dort: „Was ich noch sagen möchte“

Die Plakate werden in die Mitte auf den Boden gelegt.

Nun werden die TeilnehmerInnen gebeten, sich einen Stift zu nehmen und ihre Meinungen und Aussagen auf die Plakate zu schreiben.

Diese werden im Anschluss vorgelesen.

#### **Zeit:**

15-30 Minuten



### 1.1.2. „Vier-Ecken-Spiel“<sup>1</sup>

**Material:**

(Das folgende Material bitte dem Schrank im Raum Nr. 2 in der Villa Jugend entnehmen.)

- › 4 vorbereitete Plakatpapiere
- › Stifte

**Alter:**

Alle

**Gruppengrösse:**

8-30 Personen

**Ort:**

Gruppenzimmer

**Inhalt:**

Die TeilnehmerInnen reflektieren das Wochenende.

**Methode:**

Für diese Übung werden in den vier Ecken des Kursraumes folgende Fragen aufgehängt:

- Die Erfahrungen dieses Wochenendes waren für mich persönlich hilfreich.
- Ich nehme Einiges mit, was ich weiter überlegen möchte.
- Für mich sind mehr Wünsche offen geblieben als erfüllt worden.
- Eigentlich hatte ich mir das alles ganz anders vorgestellt.

Nach einer Zeit des Herumgehens und Überlegens bleibt jeder bei dem Plakat stehen, das ihn/sie am meisten anspricht.

Die TeilnehmerInnen, die sich an einem Plakat zusammengefunden haben, bilden eine Gruppe, tauschen ihr Gefühle/Gedanken in Bezug auf die Frage/den Satz aus und sammeln diese Gedanken auf dem Plakat.

Anschliessend gibt es im Plenum für jede Gruppe die Möglichkeit, den anderen aus der gesamten Gruppe so etwas wie eine gemeinsame „Quintessenz“ mitzuteilen.

**Zeit:**

20-30 Minuten

---

<sup>1</sup> Vgl.: B. Blau, G. Bussmann, Kreative Unterbrechung, Kevelaer 1995 , S. 139



### 1.1.3. „Blitzlichtreflexion“

**Material:**

- › Das „Firmtier“

**Alter:**

Alle

**Gruppengröße:**

4-40 Personen

**Ort:**

beliebig

**Inhalt:**

Kurze mündliche Reflexion

**Methode:**

Ein/e Gruppenleiter/in hält das Firmtier in der Hand und wirft es einem/einer Teilnehmer/en zu. Diese/r hat die Möglichkeit kurz rückzumelden, wie ihm/ihr das Wochenende gefallen hat. Danach wird das Firmtier zu eine/r andere/n Teilnehmer/in geworfen. So geht es weiter, bis jede/r einmal das Firmtier gefangen hat. Gesprochen werden darf immer nur von der Person, die das Firmtier in der Hand hält. Alle anderen hören zu und geben keine Kommentare. In diese Reflexion sind auch die Gruppenleiter/innen miteinbezogen.

**Zeit:**

15-20 Minuten

*Anmerkung:*

Diese Methode eignet sich gut zum Abschluss des gesamten Wochenendes. Sie bietet den GruppenleiterInnen auch die Möglichkeit den TeilnehmerInnen mitzuteilen, wie sie diese empfunden haben.



## 1.2. Transfer

### 1.2.1. „Brief an mich selbst“<sup>2</sup>

**Material:**

(Das folgende Material bitte dem Schrank im Raum Nr. 2 in der Villa Jugend entnehmen.)

- Papier
- Stifte
- Umschläge

**Alter:**

Alle

**Gruppengröße:**

6-40 Personen

**Ort:**

Gruppenräume

**Inhalt:**

Jede/r Teilnehmer/in kann für sich das Wochenende bewusst reflektieren und im Rahmen der Vorbereitung auf die Firmung überdenken.

Durch das Zuschicken der Briefe werden die am Wochenende gemachten Erfahrungen und Erlebnisse wieder lebendig.

**Methode:**

Zum Abschluss des Wochenendes werden die TeilnehmerInnen gebeten in Einzelarbeit „Briefe an sich selbst“ zu schreiben.

Dieser Brief kann unter folgenden Fragestellungen verfasst werden:

Was nehme ich von diesem Wochenende mit?

Was war der wichtigste Eindruck, eine wichtige Person, eine wichtige Beziehung und warum?

Was soll sich bei meiner Vorbereitung auf die Firmung verändern?

Jede/r Teilnehmer/in sollte mindestens eine halbe Stunde Zeit haben, diesen Brief zu schreiben. Der Brief wird in einem Umschlag gesteckt, an die eigene Anschrift adressiert und nach 3-4 Wochen von der Leitung zugeschickt.

**Zeit:**

30-40 Minuten

*Anmerkung:*

Diese Methode eignet sich gut als zusätzliche Reflexionsmethode zu den Gruppenabschlussreflexionen.

---

<sup>2</sup> Vgl.: B. Blau, G. Bussmann, Kreative Unterbrechung, Kevelaer 1995, S. 135



### 1.2.2. Transfer „Rückkehrphantasie“<sup>3</sup>

**Material:**

keines

**Alter:**

ab 16 Jahren

**Gruppengröße:**

8-30 Personen

**Ort:**

beliebig

**Inhalt:**

Gedankliche Vorwegnahme von Situationen, die die Firmbewerber/innen bei ihrer Rückkehr erwarten.

**Methode:**

Alle sitzen im Kreis und der/die Gruppenleiter/in gibt folgende Impulse:  
„Stellt euch vor, ihr kommt nach diesem Wochenende nach Hause zurück, in euer Elternhaus, euren Freundeskreis, in die Schule, in euere Firmgruppe.  
Wer erwartet euch da, was erwartet euch dort? Welche Ansprüche wird es an Euch geben, wie wird die gewohnte Umgebung auf euch wirken?“

Im Rollenspiel werden folgende Situationen ohne „Drehbuch“ und Probezeit spontan gespielt:

1. Situation – Ich komme nach Hause und meine Mutter/Schwester/ Oma ... öffnet mir die Tür ...
2. Ich treffe abends meine Freunde ...
3. Das nächste Firmvorbereitungstreffen findet statt ...

Danach findet ein kurzer Austausch über das Geschehene und Gehörte im Plenum statt.

**Zeit:**

30-40 Minuten

---

<sup>3</sup> Vgl.: B. Blau, G. Bussmann, Kreative Unterbrechung, Kevelaer 1995 , S.140



### 1.3. Hosensackspiel

#### 1.3.1. „Hochstapeln“

**Material:**

- Kartenspiel

**Alter:**

Beliebig

**Gruppengrösse:**

Ca. 10 - max. 36 Personen

**Ort:**

Gruppenraum im Stuhlkreis

**Inhalt:**

Bewegung, Auflockerung und Spass

**Methode:**

Bei diesem Spiel sitzen alle im Stuhlkreis. Die Spielleitung gibt jeder Person eine Spielkarte und fordert die Teilnehmenden auf sich die Farbe (Karo, Kreuz, Herz, Pick) zu merken, die sich auf ihrer Spielkarte befindet. Alle Spielkarten werden wieder eingesammelt.

Die Spielleitung gibt folgende Anweisung: „ Ich werde nun der Reihe nach die Farben nennen, die sich auf den Spielkarten, die ich in der Hand halte befinden. Immer wenn ich eure Farbe nenne, dürft ihr einen Platz weiter nach links rücken, egal ob dort jemand sitzt oder nicht. Es werden sich Personenstapel bilden, bei denen mehrere Teilnehmende übereinander bzw. sich auf dem Schoss sitzen. Eine Regel ist, dass immer nur die Person, die keine andere Person auf dem Schoss hat weiterrücken kann, wenn ihre Farbe von mir genannt wird. Hat man jemanden auf dem Schoss sitzen, kann man nicht weiterrücken, auch wenn die eigene Farbe genannt wird. Das Spiel ist zu Ende, sobald einer von euch wieder auf seinem/ihrem Anfangsplatz sitzt, also einmal im Kreis rumgerückt ist.“

**Zeit:**

Je nach Gruppengrösse 5-15 Minuten



### 1.3.2. Hosensackspiel „Fliegender Holländer“<sup>4</sup>

**Material:**

› keines

**Alter:**

Beliebig

**Gruppengrösse:**

Geeignet für grössere Gruppen

**Ort:**

Im Freien

**Inhalt:**

Konzentration, Körperaktivierung, Gruppenbildung

**Methode:**

Alle stehen im Kreis, immer zwei halten sich an den Händen. Ein Paar steht draussen und rennt um den Kreis. Wo dieses Paar mit der Hand ein anderes Paar berührt, muss sich dieses Paar aus dem Kreis lösen und in die andere Richtung losrennen. Wer zuerst den „freien“ Platz erreicht hat, ist Sieger und das Verlierer-Paar muss weiter um den Kreis kurven und sein Glück bei einem anderen Paar versuchen.

⇒ Achtung vor dem Zusammenprall der Paare. Immer absprechen, dass das Paar, welches das zweite mit Handschlag zu rennen zwang, aussen kreuzen muss.

**Zeit:**

Je nach Gruppengrösse 10-15 Minuten

---

<sup>4</sup> Vgl. Meine stärksten Gruppenspiele: Lukas Geiser / Annie Kummer, rex verlag Luzern 2004, S.56

### 1.3.3. „Krick-Krack“

**Material:**

› keines

**Alter:**

Alle

**Gruppengrösse:**

6-30 Personen

**Ort:**

Im Freien auf der Wiese

**Inhalt:**

Auflockerung, Bewegung und Spass

**Methode:**

Alle Teilnehmer/innen befinden sich nebeneinander auf der Wiese, wobei sie abwechselungsweise flach auf dem Bauch auf der Wiese liegen oder wie Vierbeiner stehen. Ein Jugendlicher/ eine Jugendliche muss nun versuchen zu krabbeln, nämlich über die liegenden hinweg und unter den Vierbeiner hindurch. Dies wird durch Krick-Krack-Rufe erschwert, da bei einem Krick-Krack-Ruf alle Liegenden zu Vierbeinern und alle Vierbeiner zu Liegenden werden. Ziel ist es natürlich, am anderen Ende heil anzukommen.

**Zeit:**

Beliebig



### 1.3.4. Labyrinth

**Material:**

- › keines

**Alter:**

Alle

**Gruppengrösse:**

Geeignet für mittlere und grössere Gruppen

**Ort:**

Grosser Raum oder im Freien

**Inhalt:**

Kommunikation, Vertrauen, Konzentration

**Methode:**

Zwei Personen verlassen den Raum. Die anderen bauen mit sich selber ein Labyrinth. Zu diesem Zweck stellen sich die Teilnehmenden mit waagrecht ausgestreckten Armen so hin, dass Gassen entstehen, die teilweise in Sackgassen enden. Das Labyrinth hat zwei Eingänge und nur einen Weg, der durchführt. Die beiden werden nun mit verbundenen Augen je vor einen Eingang gestellt und müssen versuchen, sich zu finden. Sie dürfen nicht miteinander reden, aber können ein Geräusch abmachen, mit dem sie sich gegenseitig orten können.

**Zeit:**

Beliebig



### 1.3.5. „Menschenmemory“

**Material:**

▸ keines

**Alter:**

Alle

**Gruppengrösse:**

Geeignet für mittlere und grössere Gruppen (gerade TeilnehmerInnenzahl)

**Ort:**

Grosser Raum oder im Freien

**Inhalt:**

Spass und Konzentration

**Methode:**

Zwei Personen verlassen den Raum. Die anderen finden sich zu Paaren zusammen und einigen sich auf ein Geräusch verbunden mit einer Körperbewegung, z.B. Trompetenspielen, Affe, Auto. Gemeinsam wird geklärt, ob es in der Gesamtgruppe keine gleichen „Klang-Paare“ gibt. Dann mischen sich die Spieler/innen in einem begrenzten Feld. Die ersten beiden Personen spielen das Memory, indem einer beginnt und nach freier Wahl die erste Person antippt. Diese macht ihr Geräusch verbunden mit der Körperbewegung vor. Eine zweite Person wird angetippt, welche ebenfalls ihr Geräusch/Bewegung macht. Ist es mit dem ersten identisch, ist der erste Punkt gemacht und derselbe Spieler/ dieselbe Spielerin spielt weiter. Wird kein Paar gefunden, kommt der andere Spieler, die andere Spielerin an die Reihe. Die gewonnenen Paare treten zur Seite.

Gewonnen hat der Spieler/ die Spielerin mit den meisten Paaren.

👉 *Variante:*

Sich auf Themen einigen wie z.B.: ZOO, Orchester, Strassenverkehr

**Zeit:**

Beliebig