

## **Regieheft zur Durchführung des Fair Mobil Parcours**

### **Informationen für den Veranstalter bezüglich der Planung und der Anleitung von Hilfskräften**

Das Fair Mobil ist ein Programm zur Sicherheit an Schulen mit Kindern und Jugendlichen des Jugendrotkreuzes Westfalen-Lippe e.V. in Zusammenarbeit mit der Westfälischen Provinzial Versicherung AG, dem Arbeitskreis soziale Bildung und Beratung Münster (asb) und der Schulpsychologischen Beratungsstelle der Stadt Münster.

# Inhalt

1. **Vorwort**
2. **Didaktische Grundüberlegungen**  
„Erfahrungen, die wichtig sind und dennoch Spaß machen.“
3. **Rahmenbedingungen für die Durchführung eines Einsatzes mit dem Fair Mobil**  
„Gut vorbereitet ist halb gewonnen.“
  - 3.1 Flexibilität ist unsere Stärke
  - 3.2 Die Örtlichkeiten
  - 3.3 Betreuung und Service
  - 3.4 Das Material
4. **Der Stationenparcours**
  - 4.1 Einführung
  - 4.2 Einsatzmöglichkeiten der Stationen, Varianten des Parcours
  - 4.3 Moderation und Betreuung des Parcours
5. **Kurzbeschreibungen der Parcoursstationen**

*Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichwohl für beiderlei Geschlecht.*

# 1. Vorwort

Das Jugendrotkreuz Westfalen-Lippe e.V. hat in Zusammenarbeit mit der Westfälischen Provinzial Versicherung AG und dem Arbeitskreis soziale Bildung und Beratung Münster (asb) und das Programm „Stark im MiteinanderN“ zur konstruktiven Konfliktbearbeitung und Sicherheit an Schulen entwickelt. Grundlagen sind jahrelange Erfahrungen in der Schul- und Projektarbeit der beteiligten Partner.

Das Angebot unterstützt Schulen dabei, Bewusstsein und Umsicht bei Schülern und Lehrern zu fördern und damit die Sicherheit im Lebensraum Schule zu erhöhen. Angesprochen sind hier nicht allein Aspekte der Unfallverhütung oder standardisierter Gesundheitsförderung. Vielmehr denken wir auch an den zunehmend diskutierten Aspekt von Gewalt sowohl gegen Sachgegenstände als auch gegen Menschen. Wir lenken unsere Aufmerksamkeit auch auf das Gefühl von Sicherheit. Die Frage, ob sich ein Mensch in und an der Schule behütet, geschützt und in gewisser Weise zuhause fühlt, bestimmt in hohem Maße auch wichtige Facetten von Sicherheit.

Diese Grundlagen haben wir im pädagogischen Hintergrund beschrieben.

In diesem Heft geht es um die praktische Umsetzung. Wir werden die pädagogischen Hintergrundaspekte lediglich kurz anschnitten.

In erster Linie informieren wir Sie hier, wie das Angebot an Ihrer Schule vorbereitet, durchgeführt und ausgewertet werden kann. Sie erhalten eine Spiel- und Bedienungsanleitung, die Ihnen hilft, mit unserer materiellen und personellen Unterstützung aktiv zu werden.

Das Regieheft ist gedacht für Sie und die Stationshelfer, die Sie bei unserer gemeinsamen Aktion unterstützen: Lehrer, Eltern, ältere Schüler u.a.m..

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit der Durchführung eines Einsatzes mit dem Fair Mobil und freuen uns auf eine Zusammenarbeit mit Ihnen.

## 2. Didaktische Grundüberlegungen

„Erfahrungen, die wichtig sind und dennoch Spaß machen.“

Das Programm „Stark im MiteinanderN“ – Fair Mobil wendet sich an Kinder und Jugendliche.

Damit wir sie tatsächlich erreichen, müssen wir uns in unserer Angebotsform gezielt auf sie einstellen. Sie sollen persönliche und gruppenbezogene Erfahrungen machen können, die wichtig sind, deren Erleben aber dennoch Spaß macht. Weiterführende didaktische Hinweise entnehmen Sie dem pädagogischen Hintergrund.

Wir wollen daher

- Aktionen anbieten, die sich abheben vom herkömmlichen Unterricht der Schule,
- Themen auswählen, die sich mit den Ideen und Erfahrungen von Jugendlichen decken,
- eine jugendgerechte Sprache sprechen,
- die Teilnahme freiwillig machen,
- die beteiligten Schüler bei Gesprächsschwerpunkten oder Aktionsverläufen mitbestimmen lassen,
- Lernen (über sich und andere) über Aktion und Austausch vermitteln – nicht allein über Worte,
- die Aktionen so flexibel anbieten, dass sie sowohl den Geist als auch den Körper und das Gefühl, also verschiedene Aspekte der Persönlichkeit ansprechen. Die Inhaltsvermittlung muss Spaß machen. Statt eines pädagogischen Zeigefingers bedarf es einer lustbetonten Annäherung zum Thema.

Die Hauptziele des Programmes sind in der nachfolgenden Übersicht dargestellt.

Ziele des „Stark im MiteinanderN“ – Fair Mobil		
Förderung von Erlebnissräumen	Förderung konstruktiver Konfliktkulturen	Förderung von Sicherheit
<ul style="list-style-type: none"><li>• Action</li><li>• Aggressions- und Spannungsabbau</li><li>• Spaß</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Selbstwertgefühl / Achtung</li><li>• Körperbewusstsein</li><li>• Kommunikation im Team</li><li>• Kooperation / Vertrauen</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sicherheit</li><li>• Sensibilisierung zu Aggression / Gewalt / Gefährdung</li></ul>

Umgesetzt werden die Ziele in erster Linie im Rahmen eines Spiele- und Impulsparcours, der im Abschnitt 3 dieses Heftes beschrieben wird.

Die Stationen des Parcours erfordern von den Schülern z.B.

- Austausch,
- Kooperation und
- körperlichen Einsatz

in der Beschäftigung mit Fragen der Sicherheit an Schulen.

### 3. Rahmenbedingungen für die Durchführung eines Einsatzes mit dem Fair Mobil

„Gut vorbereitet ist halb gewonnen.“

An dieser Stelle geben wir Ihnen Tipps und Hinweise für die praktische Planung und Durchführung unseres Programmes. Neben dem Engagement des Veranstalters und seiner Stationshelfer sind natürlich auch technische und organisatorische Bedingungen von großer Bedeutung für den Erfolg. Das betrifft vor allem die Aspekte

- Örtlichkeiten (Raum- und Platzbedarf),
- Einweisung der Stationshelfer,
- Zeit,
- Material-Handling,
- Einführung und Vorbereitung.

#### 3.1 „Flexibilität ist unsere Stärke.“

Ein Projekt kann nur dann gut gelingen, wenn es sich auf unterschiedlichste Bedürfnisse und Rahmenbedingungen einstellen kann. Das gilt im Hinblick auf unterschiedliche Schüler, aber auch bezüglich der Schulen, die mit uns Aktionen planen und durchführen möchten.

Um möglichst vielen Interessenten ein effektives Angebot machen zu können, gestalten wir das Programm „Stark im MiteinanderN“ – Fair Mobil möglichst flexibel. Als freier Anbieter ergeben sich hier wieder wesentlich mehr Möglichkeiten als im oft eng geregelten schulischen Alltag.

Bei der Planung berücksichtigen wir verschiedenste Kriterien:

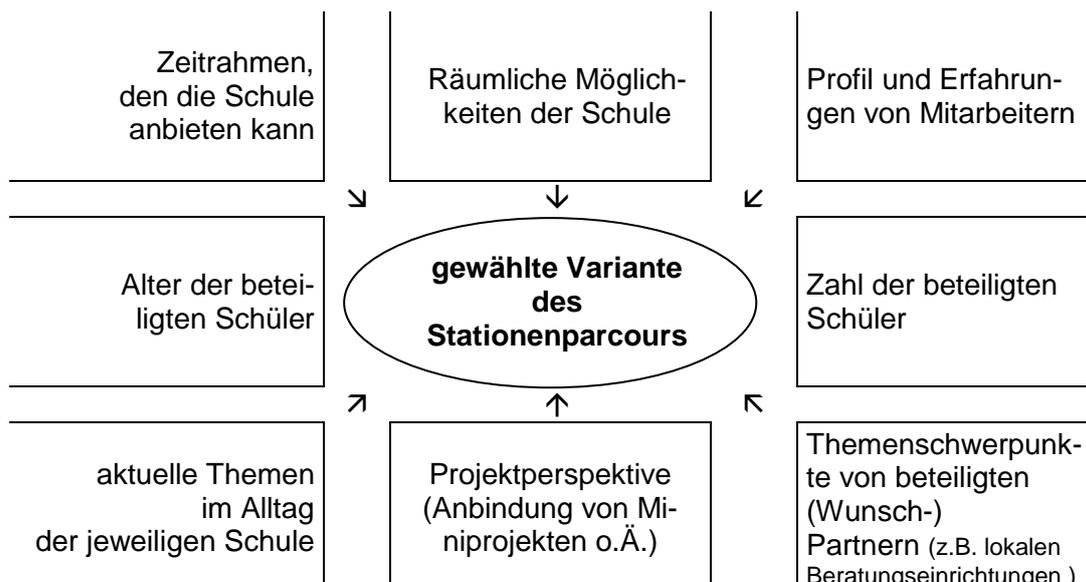


Abb.: Kriterien für die Auswahl einzelner Parcoursstationen und Projektbausteine.

So können wir z.B.

- aktuelle Themen oder Problematiken an einer Schule aufgreifen (z.B. Mädchen – Jungen – Konflikte, Vandalismus, Rassismus, Inklusion, Integration), indem wir entsprechende Stationen des Parcours auswählen oder inhaltlich daran anbinden,
- den Parcours oder ausgewählte Stationen in geschlechtshomogenen Gruppen anbieten, um Bewusstseinsprozesse zu fördern und
- den Parcours auf dem Schulhof, in den Schulräumen oder gar im Stadtviertel durchlaufen.

Wir beraten Schulen und erörtern gemeinsam mit den Verantwortlichen, welche Varianten und Variationen des Parcours sich für die jeweilige Schule vor Ort anbieten.

Wir planen gemeinsam mit Schulen und stellen Ihnen zur Vorbereitung von Stationshelfern (z.B. Lehrer oder ältere Schüler) Informationen mit praktischen Anleitungen zur Verfügung.

## 3.2 Die Örtlichkeiten

Für die Durchführung eines Einsatzes mit dem Fair Mobil benötigen wir Räumlichkeiten, Orte oder Flächen für

- **einen Einstieg mit allen Teilnehmern**  
⇒ eine entsprechend größere Aktionsfläche (großer Klassenraum, Atrium, Schulhofbereich etc.)
- **die jeweilige Anzahl an Parcoursstationen**  
⇒ eine Anzahl kleinerer Flächen (Sitzecken, Schulhofareale, Nischen im Umfeld etc.)

Die Aktivitäten können sowohl im Gebäude als auch draußen stattfinden.

Es werden teilweise Versorgungseinrichtungen wie Stromanschlüsse benötigt. Die entsprechenden Hinweise können Sie den Stationsbeschreibungen entnehmen.

Wir empfehlen bei der Auswahl eines Ortes für den gemeinsamen Einstieg auf folgende Kriterien zu achten:

1. Die Mobilbegleiter, die die Einführung machen, sollen sich gut verständlich machen können. Sie sollten erhöht stehen können.
2. Ihre Stimmen sollten ggf. per Mikrophon effektiv verstärkt werden können. (Die technische Abwicklung übernimmt die Schule).
3. Die Teilnehmer müssen nicht sitzen oder mitschreiben.
4. Der Platz sollte so ausreichend gewählt sein, dass sich einzelne Kleingruppen (Teams) etwas voneinander trennen lassen.

Wir empfehlen, bei der Planung eines Parcours auf folgende Punkte zu achten:

1. Alle Stationen sind in einem Katalog in diesem Heft ausführlich inhaltlich und technisch beschrieben. Der jeweilige Platzbedarf ist hier zu entnehmen.
2. Bei der Platzierung der verschiedenen Stationen empfiehlt sich die Berücksichtigung der unterschiedlichen Aktionsformen (mal mehr Aktion, mal mehr Ruhe). Z.B. kann eine Sitzecke sinnvoll sein oder aber eine Rasenfläche. Beim Lesen der Stationsbeschreibungen werden Sie ein Gespür für diese Aufteilung entwickeln können.
3. Der räumliche Abstand zwischen verschiedenen Stationen sollte nicht zu groß gewählt werden. Der Weg von einer Station zur nächsten sollte klar ersichtlich sein, um die Teilnehmer nicht zu irritieren. Ggf. empfiehlt sich eine Beschilderung oder die Dokumentation in einem Übersichtsplan (Laufzettel), der in der Einführung von unseren Mobilbegleitern vorgestellt wird.
4. Die Flächen für die Stationen sollen möglichst wenig einsehbar sein, um die Teilnehmer in aller Ruhe und ohne Beeinflussung von außen an der jeweiligen Aktion oder Aufgabe arbeiten zu lassen.
5. Es ist von Vorteil, wenn im Falle eines Rundlaufs, bei dem mehrere Teams gleichzeitig von Station zu Station gehen, Warteflächen bedacht werden. Hier können sich kleine Gruppen aufhalten, bis das Team vor ihnen die kommende Station verlässt. Vorteilhaft sind Überbrückungsmöglichkeiten wie kleine Fragebögen, stationsunabhängige Aufgaben o.Ä., die innerhalb der Wartezeiten gelöst werden können.

### 3.3 Betreuung und Service

Wir unterstützen Sie am Tag der Veranstaltung mit drei bis vier geschulten Mobilbegleitern. Je nach Veranstaltungsumfang sind diese aber auch auf Ihre Hilfe angewiesen:

Personal wird vor allem benötigt für

- die Einführung und Einleitung der Beteiligten in die Veranstaltung,
- die Unterstützung beim Aufbau der Stationen,
- die technische Abwicklung und Sicherstellung,
- die Betreuung einiger Stationen des Parcours,
- die Nachbereitung und Auswertung.

Die Mobilbegleiter sind

- ausgebildete Teamer und Projektleiter des Jugendrotkreuzes Westfalen-Lippe e.V. (Honorarkräfte).

Stationshelfer, die Sie stellen, können sein:

- Lehrer,
- ältere Schüler,
- Eltern,
- Mitarbeiter von Einrichtungen, mit denen Sie kooperieren (z.B. Jugendzentren, Beratungsstellen).

Unser Büroteam und die Mobilbegleiter übernehmen folgende Aufgaben:

#### *1. Vorbereitung auf die Aktion*

Entsprechend den Absprachen wird die Abfahrtszeit festgelegt, um pünktlich am Einsatzort zu erscheinen. Vorab ist ein kurzer Check notwendig: Sind alle Materialien einsatzbereit? Müssen bestimmte Dinge extra eingepackt werden? Sind die notwendigen Unterlagen mit der Veranstaltungsbeschreibung etc. im Wagen? In Einzelfällen nehmen wir vorab Kontakt mit Ihnen auf.

#### *2. Abklärung des Veranstaltungsrahmens vor Ort*

Vor Ort wenden sich die Mobilbegleiter an den Ansprechpartner und überzeugen sich mit ihm zusammen von der tatsächlichen Bereitstellung der zugesagten Veranstaltungsbedingungen: Platz, Zeitbudget, Helferzahl und deren Stationszuteilung usw.. Gegebenenfalls werden Planungen modifiziert. Unsere Mobilbegleiter sind befugt, die Durchführung von Aktionen zu reduzieren, zu ändern oder gar zurückzuweisen, wenn die vereinbarten Bedingungen nicht gegeben sind. Gleichwohl sind wir bemüht, veränderte Bedingungen flexibel aufzugreifen und mit einem engagierten Veranstalter ein möglichst effizientes Angebot zusammenzustellen.

#### *3. Unterstützung bei Aufbau und Organisation des Mobileinsatzes*

Zusammen mit den Stations Helfern vor Ort werden die notwendigen Parcoursmaterialien aufgebaut und die Stationen einsatzbereit gemacht, d.h. die ausgewählten Stationen sind räumlich verteilt und den Helfern zugeordnet. Diese sind eingewiesen und haben das notwendige Material erhalten. Der Informationsfluss (Stationsbeschreibungen etc.) für die Teilnehmer ist sichergestellt.

#### *4. Unterstützung bei der Durchführung des Einsatzes*

Zusammen mit den Mitarbeitern vor Ort wird die Aktion angeboten, moderiert, geleitet etc.. Das umfasst z.B. die Animation von Teilnehmern, Erläuterungen von Fragen, Betreuung von Parcoursstationen u.a.m..

#### *5. Abbau und Materialkontrolle, Organisatorische Rückführung, Dokumentation*

Zusammen mit den Stations Helfern vor Ort werden die Materialien ggf. gesäubert und wieder zusammengestellt. Die Mobilbegleiter bearbeiten unmittelbar nach dem Einsatz ein Protokoll. Hier sind z.B. Schäden, Materialbedürfnisse etc. zu notieren. Zudem wird eine Notiz zum Einsatzverlauf vermerkt.

#### *6. Verschiedenes*

Unsere Mobilbegleiter sind auf Gespräche mit der Presse vorbereitet. Sie erhalten hierzu u.a. eine Presseinformation über den Einsatz mit dem Fair Mobil.

Aufgaben der Stationshelfer, die von Ihnen zur Verfügung gestellt werden:

Wichtig ist, dass die vereinbarte Helferzahl kontinuierlich zur Verfügung steht. Sie legen diese Zahl im Nutzungsvertrag uns gegenüber fest.

Auf Ihre Helfer kommt erfahrungsgemäß besonderes Augenmerk zu. Nach unseren Erfahrungen werden die Anforderungen an diese Personen von vielen Veranstaltern leider häufig unterschätzt.

Häufige Probleme sind:

- Die Stationshelfer sind zu jung.
- Sie haben deutliche Schwierigkeiten zu moderieren und zu animieren.
- Sie sind im Vorfeld in keiner Weise auf ihre Aufgabe vorbereitet worden.
- Sie sind zu dieser Aufgabe verpflichtet worden und führen diese ohne Freude aus.
- Sie stehen nicht kontinuierlich zur Verfügung, d.h. kommen später zum Einsatz, müssen vor Beendigung die Aktion verlassen oder werden zwischendurch für andere Aufgaben einer Veranstaltung benötigt.

Wir setzen deshalb voraus, dass

- Stationshelfer in ausreichender Anzahl vorhanden sind (abhängig von Ihren Veranstaltungsplänen und Aktivitätswünschen),
- sie über Umfang, Charakter und Strukturierung ihrer Aufgabe informiert sind,
- sie bereits vor Veranstaltungsbeginn an Aufbau und weiteren Einweisungen teilnehmen,
- sie geeignete persönliche Voraussetzungen (z.B. Mindestalter 16 Jahre, Gruppenerfahrung) mitbringen,
- sie kontinuierlich teilnehmen.

Zur Sicherstellung eines gelungenen Ablaufs sollten Sie Helfer einsetzen, die

- eine Parcoursstation moderieren können,
- mit Kindern bzw. Jugendlichen umgehen können,
- zuverlässig und konstant mitarbeiten.

*Wir können die Angebote nur mit ausreichenden und eingewiesenen Stationshelfern sicherstellen. Bei ungenügenden Rahmenbedingungen müssen unsere Mobilbegleiter den angestrebten Veranstaltungsumfang ggf. reduzieren.*

Zur Einweisung Ihrer Stationshelfer bieten wir Ihnen Hilfe an. Zu Ihrer Orientierung haben wir wichtige Punkte nachfolgend kurz beschrieben:

1. Bitte planen Sie mindestens eine halbe Stunde Zeit für die Helfereinweisung vor Beginn der Veranstaltung ein.
2. Ideal ist es, einige Tage vor der Veranstaltung ein Treffen durchzuführen, bei dem die Helfer geschult und mit den Zielen des Fair Mobils und ihrer Aufgabe (z.B. Parcoursstation) vertraut gemacht werden.
3. Dazu können u.a. die Unterlagen in diesem Heft dienen. Bei Bedarf beraten wir Sie gerne.

Eine Einweisung sollte umfassen:

1. Kurze Einführung in die Ziele und Inhalte des Fair Mobils.
2. Vorstellung der zu belegenden Tätigkeiten (Auswahl, ggf. Kleinteambildung).
3. Beschreibung ihrer Aufgabe (z.B. anhand der hier vorliegenden Materialien).
4. Hinweise zur Anleitung von Kindern bzw. Jugendlichen.
5. Klärung organisatorischer Eckdaten (Zeitrahmen, Organisationseckpunkte, Kontinuität etc.).
6. Ein kurzes Animationstraining (Rollenspiel) wirkt vertiefend.

## 3.4 Das Material

Sämtliches Material zur Durchführung der Parcoursaktivitäten stellt das Jugendrotkreuz Westfalen-Lippe e.V.. Die Teilnehmer und Stationshelfer brauchen keinerlei Unterlagen mitzubringen.

Bei außergewöhnlichen, gesondert vereinbarten Veranstaltungsformen, wird die Materialorganisation mit dem jeweiligen Veranstalter (Schule) abgesprochen.

## 4. Der Stationenparcours

### 4.1 Einführung

#### **Themen der Sicherheit – verpackt in Spielstationen**

Unser Angebot umfasst zunächst an zentraler Stelle einen Zyklus verschiedener Stationen, die als kombinierte Module unterschiedliche Aspekte von Sicherheit an Schulen aufgreifen. Die Themen umspannen dabei die ganze Palette von der Unfallhilfe über den körperlichen Umgang zwischen Schülern bis hin zur Frage des Selbstwertgefühls und seines Ausdrucks im Alltag.

Spielerisch, in der Bewältigung von gestellten Aufgaben, in kurzen Diskussionen oder im Rahmen von erlebnispädagogischen Elementen können diese Gruppen Probleme erörtern, Ideen austauschen oder sich selbst in spannenden Situationen erproben. Zudem bietet der Durchlauf Möglichkeiten unmittelbarer körperlicher Erfahrungen.

Kooperation, Sensibilisierung für relevante Themen und Positionen sowie Aggressions- und Spannungsabbau stehen als Ziele im Vordergrund, um implizit zu erreichen, Sicherheit an Schulen zu erhöhen.

#### **Verschiedene Möglichkeiten der Nutzung**

Insgesamt stehen 30 Stationen eines Parcours zur Verfügung. Sie lassen sich variabel kombinieren.

Sie vereinigen

- unterschiedliche Aktionsformen (körperliche Aktivität, Kommunikation etc.),
- unterschiedliche Themenschwerpunkte (personaler Konflikt, Gefährdung im Straßenverkehr, Aggression und Selbstbehauptung, Selbsterfahrung) und
- unterschiedliche Kommunikationsaspekte (Selbst-/Eigenerfahrung, Gruppenerfahrung, Austausch von Fremd- und Selbstbild).

## Durchlaufvarianten

Die Stationen werden

- gemeinsam,
- parallel oder
- hintereinander folgend

von Gruppen zu je vier bis sechs Schülern durchlaufen. Dabei kann man bewusst (z.T.) geschlechtshomogene Gruppen, altersgemischte Gruppen etc. arrangieren. In der Planung überlegt die Schule, ggf. mit Beratung des Büroteams des Jugendrotkreuzes Westfalen-Lippe e.V., welches Arrangement am sinnvollsten ist.

Die Stationen werden je nach Anforderungen moderiert und von Mobilbegleitern des Jugendrotkreuzes Westfalen-Lippe e.V. und von Stationshelfern der Schule betreut (vgl. Abschnitt 2 dieses Heftes).

Die Verweildauer beträgt je Station und Gruppe mindestens zwölf Minuten.

## 4.2 Einsatzmöglichkeiten der Stationen Varianten des Parcours

### Welche Stationen sollen angeboten werden?

Wie bereits angesprochen, können die Stationen des Parcours variabel zusammengesetzt werden. Entscheidend für die Auswahl aus dem Stationenpool von insgesamt 30 Übungen und Stationen sind folgende Kriterien:

#### 1. *Wie viele Schüler sollen teilnehmen?*

Bei einem Einsatz mit dem Fair Mobil können maximal 60 Schüler bzw. zwei Schulklassen teilnehmen.

#### 2. *Wie viele Stationshelfer stehen zur Verfügung?*

In der Regel werden insgesamt zehn Stationen bei einem Einsatz mit dem Fair Mobil aufgebaut. Für jede Station wird ein bis maximal zwei Stationshelfer benötigt. Die genaue Anzahl entnehmen Sie der Stationsbeschreibung.

#### 3. *Wie viel Zeit steht zur Verfügung?*

Bedenken Sie, dass der Aufenthalt an jeder Station zwölf Minuten beträgt.

Zusätzlich werden drei Minuten Wegezeit eingeplant. Die teilnehmenden Kleingruppen durchlaufen parallel die Stationen. Rechnen Sie Zeit für die Einführung und ein Auswertungstreffen mit den teilnehmenden Schülern sowie ein abschließendes Auswertungsgespräch mit den Klassenlehrern ein. Fügen Sie einen Zeitpuffer für unvorhergesehene Verspätungen und Verzögerungen hinzu und gleichen Sie diese Summe mit der zur Verfügung stehenden Zeit ab. Bitte kalkulieren Sie bei Ihrer Zeitplanung auch ein, ob der Parcoursdurchlauf herkömmliche Pausenzeiten überschneidet und hier eine gesonderte Regelung getroffen werden muss.

#### 4. *Wie viel Raum steht zur Verfügung?*

Jede Stationsbeschreibung gibt einen ungefähren Platzbedarf für die jeweilige Station an. Bitte planen Sie an dieser Stelle quantitativ und auch qualitativ, denn nicht jeder Platz bietet sich für jede Aktivität an (siehe Abschnitt 2).

5. Bitte überlegen Sie außerdem folgende Punkte:

- Welche Erfahrungen haben die geplanten Teilnehmer mit Kleingruppenaktivitäten und einem Aktionsparcours?
- Kann es evtl. Störungen oder Einflüsse von Außen geben (Publikum, andere Schüler oder Freizeitgruppen, Geräusche etc.)?

Wir beraten Sie gerne bei der Auswahl, wenn wir Anhaltspunkte für Entscheidungen haben bzw. wenn wir über die Eckdaten im Hinblick auf diese Aspekte informiert sind.

### **Welche Ablaufform soll gewählt werden?**

Zusammen mit der Entscheidung über die Stationen liegt die Wahl der Ablaufform an. Grundsätzlich gehen wir von drei zentralen Parcourselementen aus:

1. Einführung (Begrüßung, Thema, Ablauf, Organisation)
2. Durchlauf
3. Nachbereitung (Dokumentation, Ausblick, Verabschiedung)

Der Durchlauf kann in unterschiedlicher Form arrangiert werden:

- *parallel*

Mehrere Teams oder Kleingruppen starten gleichzeitig an verschiedenen Stationen und durchlaufen den Parcours im Rotationsprinzip. Sie beenden die Aktionen somit auch ungefähr gleichzeitig.

Diese Aktionsform bietet sich an, wenn viele Schüler eingebunden werden sollen, bedingt aber auch ein entsprechend großes Personal- und Platzangebot. Um das Gefühl der Gemeinschaft und diesbezüglichen Bedürfnissen entgegenzukommen, empfiehlt es sich, dem Austausch in der Nachbereitung genügend Raum zu geben. Es empfiehlt sich die Nutzung eines Laufzettels, um sicherzustellen, dass jedes Team alle Stationen belegt hat. Der Laufzettel wird von den Mobilbegleitern zur Verfügung gestellt.

- *gemeinsam*

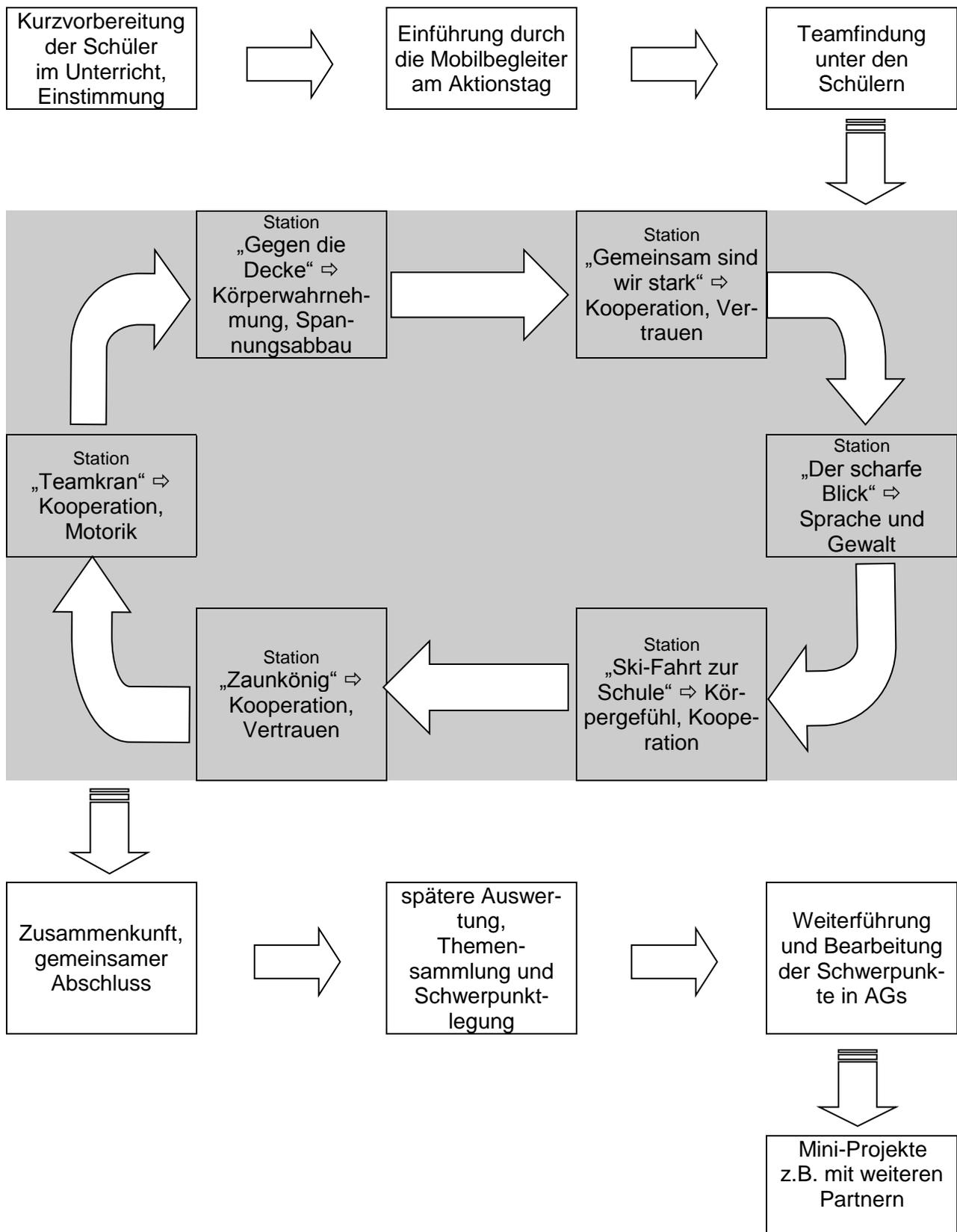
Alle Gruppen, oder eine entsprechend kleine Teilnehmergruppe, durchlaufen gemeinsam den Parcours.

- *hintereinander folgend*

Mehrere Teams von Schülern starten nacheinander in den Parcours. Hier können mehr Stationen mit weniger Stationshelfern durchgeführt werden (weil ggf. nicht alle Stationen gleichzeitig bearbeitet werden). Der Nachteil liegt allerdings darin, dass Wartezeiten vor und nach dem Start überbrückt werden müssen und bei dennoch hohen Schülerzahlen die minutiöse Organisation problematisch werden kann.

Einen beispielhaften Ablauf mit Rotationsprinzip zeigt die nachfolgende Abbildung.

Bei z.B. vier Teams, bestehend aus vier Schülern, kann jede Gruppe anschließend an die Einführungsphase an jeweils einer Station in den Parcours einsteigen und nach dem Durchlauf in die Nachbereitungs- und Auswertungsphase gehen.



## 4.3 Die Moderation und Betreuung des Parcours

In der Betreuung des Parcours fallen folgende Aufgaben an:

- **Die Moderation der Einführung**  
Die Einführung in die Thematik, die Aufbereitung als Parcours und die Grundzüge des Parcours selbst können bereits Stunden oder Tage vor der eigentlichen Veranstaltung, aber auch unmittelbar vor dem Start des Parcours erfolgen. Es sollte deutlich werden, wie die Aktion verläuft, aber vor allem, mit welchem Ziel sie angeboten wird. Diese Aufgabe können, je nach Absprache, engagierte Lehrer, andere Mitarbeiter übernehmen. Die Einführung dauert je nach Intensität der Bearbeitung 10 Minuten oder auch eine oder mehrere Schulstunden (vorgeschaltete Projektarbeit).
- **Die Moderation der einzelnen Stationen**  
Je nach Modell gibt es hier eine begleitende Betreuung, die einzelne Schülerteams durch den gesamten Parcours führt oder aber eine Betreuung, die sich auf eine jeweilige Station „spezialisiert“. Hier sind ohne Frage unterschiedliche Qualifikationen und Kenntnisse des Parcours erforderlich. Die Moderation einer einzelnen Station kann anhand der Stationsbeschreibung und mit ausreichender Vorbereitungszeit z.T. relativ leicht erfolgen. Einige Stationen müssen von den Mobilbegleitern betreut werden, weil sie weitreichende pädagogische Fähigkeiten oder technische Fertigkeiten erfordern.
- **Die Moderation der Nachbereitung**  
Der Veranstaltungsabschluss kann, wie die Einführung, von unterschiedlichen Personen geleistet werden, die sich eingehend in das Thema und die Aufbereitung eingearbeitet haben.
- **Der „Libero“**  
Es empfiehlt sich erfahrungsgemäß eine „freie“ Person abzustellen. Dieser Springer kann Schüler, die z.B. die Orientierung verloren haben, wieder auf den Weg bringen, fehlendes Material ergänzen, Fragen erörtern, Aspekte für die Auswertung beobachten usw..

## 5. Kurzbeschreibung der Parcoursstationen

<p><b>1. Klassenkompass (Station der Projektleiter)</b></p>	<p>Die Schüler benennen Orte an der Schule und um das Schulleben herum, die sie mit Gewalt, Bedrohung und Unsicherheit verbinden. Sie bewerten diese Orte und stellen diese grafisch im Rahmen eines vorgefertigten Posters dar. Das Poster kann später zur weiteren Projektauswertung, zur Dokumentation etc. an der Schule verbleiben.</p> <p><b>Ziele der Station</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gewalt und negative Gefühle bei sich und anderen wahrnehmen</li> <li>• Missstände thematisieren</li> <li>• Bewusstmachen der eigenen Gefühle und diese lernen auszudrücken</li> <li>• Entwicklung einer Problemlösungsstrategie</li> </ul> <p><b>Platzbedarf</b> 2 Räume à 10 m<sup>2</sup></p> <p><b>Vom Veranstalter zu stellen</b> 1 Tisch, 6 Stühle, 2 ruhige und sichtgeschützte Räume (z.B. Klassenräume)</p>
<p><b>2. Wippermann (Teamerstation)</b></p>	<p>Ein Schüler wird am Oberkörper durch einen Klettergurt mit einem langen Seil verbunden, das durch einen Karabinerhaken an einem Gerüst befestigt ist. Die anderen Schüler lassen den angebotenen Wippermann durch unterschiedlich starkes Ziehen am Seil hoch und runter. Dabei soll dieser ein Gebilde aus Bauklötzen bauen. Seine Füße bleiben jedoch immer am Boden bzw. an einer niedrigen Erhöhung (Stufe/Sprosse).</p> <p><b>Ziele der Station</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teamarbeit und Kooperation fördern</li> <li>• Rücksichtnahme und Sorgfalt im Umgang mit anderen lernen</li> <li>• Verantwortung übernehmen</li> <li>• Gemeinsamer körperlicher Einsatz</li> </ul> <p><b>Platzbedarf</b> ca. 30 m<sup>2</sup></p> <p><b>Vom Veranstalter zu stellen</b> 1 stabiles Gerüst (z.B. Kletter-/Sprossenwand, Treppengeländer oder Baum), weicher Untergrund (Rasen, Bodenmatten), 1 Tisch/Kisten oder andere Erhöhung</p>
<p><b>3. Auf den Pelz rücken (Teamerstation)</b></p>	<p>Ein Schüler steht einem anderen in einer Entfernung von ca. zehn Metern gegenüber. Mit Spielbeginn nähert er sich in langsamen Schritten dem anderen. Dieser versucht nachzuspüren, wie weit er den anderen an sich herankommen lassen möchte und kann ihn dann durch ein Zeichen oder einen Ruf stoppen, d.h. auf eine angenehme Nähe bringen bzw. Distanz halten.</p> <p><b>Ziele der Station</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bewusstmachen und Erkennen eigener Grenzen</li> <li>• Distanz und Nähe erleben</li> <li>• Grenzen ausdrücken lernen</li> <li>• Förderung des Gespürs für die Grenzen anderer</li> </ul> <p><b>Platzbedarf</b> ca. 35 m<sup>2</sup></p> <p><b>Vom Veranstalter zu stellen</b> ruhiger und sichtgeschützter Bereich</p>
<p><b>4. Der scharfe Blick (Teamerstation)</b></p>	<p>Fotos mit unterschiedlichen Konflikt- und Gewaltsituationen werden ausgelegt. Die Schüler wählen Bilder aus, die ihnen besonders auffallen und begründen ihre Wahl. Ziel ist es, zu erkennen, dass Gewalt in sehr unterschiedlichen Formen auftreten kann und dass psychische Gewalt genauso schlimm sein kann wie körperliche.</p> <p><b>Ziele der Station</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sensibilisierung zum Thema Gewalt</li> <li>• Formen von Gewalt aufzeigen: körperliche Gewalt, seelische Gewalt, Gewalt gegen Tiere, Gewalt gegen Gegenstände (Sachbeschädigung)</li> <li>• Gewalt in Alltagssituationen erkennen</li> <li>• Austausch von Erfahrungen und Gefühlen</li> <li>• Kommunikation im Team</li> </ul>

	<p><b>Platzbedarf</b> ca. 15 m<sup>2</sup></p> <p><b>Vom Veranstalter zu stellen</b> ruhiger und sichtgeschützter Raum, 6 Stühle</p>
<p><b>5. Der Ton macht die Musik (Teamerstation)</b></p>	<p>Die Schüler vermitteln einander eine vorgegebene Situation. Jeder allerdings mit einem eigenen (vorgegebenen) Gefühl. Die Gruppe errät das Gefühl, mit der die Situation wiedergegeben wird.</p> <p><b>Ziele der Station</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gefühle wahrnehmen, unterscheiden und ausdrücken</li> <li>• Aufmerksamkeit für sich und andere fördern</li> </ul> <p><b>Platzbedarf</b> ca. 12 m<sup>2</sup></p> <p><b>Vom Veranstalter zu stellen</b> ruhiger und geschlossener Raum oder Umkleidekabine, 6 Stühle</p>
<p><b>6. Mach mich nicht an (Teamerstation)</b></p>	<p>Nach einer kurzen Anmoderation sollen die Schüler zusammen jeweils in geschlechtshomogenen Kleingruppen anhand von Mädchen- bzw. Jungenpuppen überlegen, von wem Berührungen in welchem Maße akzeptiert werden und wo individuelle Tabuzonen liegen. Die Gruppen sollen sich die Ergebnisse gegenseitig vorstellen.</p> <p><b>Ziele der Station</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bewusstmachen des eigenen Körpergefühls und eigener Grenzen</li> <li>• Förderung der Körperwahrnehmung</li> <li>• Lernen, die eigenen Wünsche und Empfindungen zu verbalisieren</li> <li>• Lernen, Grenzen zu setzen</li> <li>• Sensibilisierung für das Bedürfnis nach Nähe und Distanz</li> </ul> <p><b>Platzbedarf</b> ca. 15 m<sup>2</sup></p> <p><b>Vom Veranstalter zu stellen</b> geschlossener und ruhiger Raum oder Umkleidekabine</p>
<p><b>7. Bus umkrempeeln (Teamerstation, Doppelstation für zwei Gruppen, evtl. auch für eine große Einzelgruppe)</b></p>	<p>Die beiden Gruppen sollen in einem bestimmten Spielfeld, in dem jeder Schüler einen Platz zugewiesen bekommen hat, den Standort wechseln. Verschiedene Spielregeln erschweren jedoch dieses Vorhaben.</p> <p><b>Ziele der Station</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Körperkontakt erleben</li> <li>• Teamstrategie entwickeln</li> <li>• Kommunikativ Problemlösungsstrategien entwickeln</li> <li>• Auch mit fremder Gruppe Kooperation üben</li> </ul> <p><b>Platzbedarf</b> ca. 20 m<sup>2</sup></p> <p><b>Vom Veranstalter zu stellen</b> sichtgeschützter und länglicher Raum (z.B. Flur)</p>
<p><b>8. Zaunkönig</b></p>	<p>Der Stationshelfer gestaltet mit Hilfe von Seilen einen spinnennetzartigen Zaun. Die Schüler müssen nacheinander mit Hilfe der anderen durch verschiedene große Öffnungen des Zauns klettern, ohne die Seile zu berühren. Jede Öffnung darf dabei nur einmal benutzt werden. Als Hilfsmittel haben die Schüler ein Brett zur Verfügung.</p> <p><b>Ziele der Station</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kooperation fördern</li> <li>• Strategieentwicklung im Team fördern</li> <li>• Körpergefühl und Körperkontakt erleben</li> <li>• Rücksichtnahme und Sorgfalt mit anderen üben</li> <li>• Verantwortung für andere übernehmen</li> <li>• Vertrauen schaffen</li> </ul> <p><b>Platzbedarf</b> ca. 15 m<sup>2</sup></p> <p><b>Vom Veranstalter zu stellen</b> 1 Stationshelfer, Turnhalle oder geeignetes Außengelände (möglichst sichtgeschützt), 2 Volleyballstangen oder Pfeiler/Bäume im Abstand von max. 5 Metern</p>

<p><b>9. Blinder Turmbau</b></p>	<p>Die Schüler bauen gemeinsam einen Turm aus verschiedenen Materialien. Dabei gibt es zwei Probleme, die es zu bewältigen gilt: Zum einen sehen sie nicht, was sie tun, weil sie durch Tastlöcher einer Box arbeiten. Zum anderen sind die Materialien sehr unterschiedlich. Deshalb muss genau geschaut werden, wie sie am besten gestapelt werden, um einen möglichst hohen Turm aufzubauen.</p> <p><b>Ziele der Station</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kooperation fördern</li> <li>• Aufmerksamkeit fördern</li> <li>• Körpergefühl erleben</li> <li>• Strategieentwicklung im Team fördern</li> <li>• Vorsicht und Sorgfalt mit anderen und mit Materialien fördern</li> </ul> <p><b>Platzbedarf</b> ca. 6 m<sup>2</sup></p> <p><b>Vom Veranstalter zu stellen</b> 1 Stationshelfer, ruhiger und sichtgeschützter Raum, Tisch, 6 Stühle</p>
<p><b>10. Gekonnt geküsst</b></p>	<p>Ein Schüler steht mit dem Rücken zu einer Stellwand, an der ein Luftballon befestigt ist. Über die Schulter versucht er mit einem Besenstiel, an dem ein Pfeil befestigt ist, unter Einsatz eines Spiegels möglichst behutsam den Luftballon zum Platzen zu bringen. Ein Schüler nimmt die Rolle eines Dirigenten ein und unterstützt bei der Aufgabe. Die Rollen des Küssenden, des Spiegelhalters und des Dirigenten können getauscht werden.</p> <p><b>Ziele der Station</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kooperation und Koordination im Team fördern</li> <li>• Vertrauen fördern</li> <li>• Teamstrategie im Vorrang vor Aktionismus erleben</li> <li>• Problemlösung durch Kommunikation</li> </ul> <p><b>Platzbedarf</b> ca. 20 m<sup>2</sup></p> <p><b>Vom Veranstalter zu stellen</b> 1 Stationshelfer, sichtgeschützter Bereich</p>
<p><b>11. Laute Lotsen</b></p>	<p>Die Schüler bekommen die Aufgabe, einen Parcours mit verschiedenen Stationen abzugehen. Dieses wird jedoch dadurch erschwert, dass fast alle von ihnen die Augen verbunden haben, sprich blind sind. Nur ein Schüler kann sehen. Der Sehende darf den Parcours nur einmal vom Start bis zum Ziel durchlaufen und dabei pro Wegstrecke (von einer Station zur nächsten) jeweils nur einen seiner blinden Mitschüler mitnehmen (führen).</p> <p><b>Ziele der Station</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kooperation verbessern</li> <li>• Gegenseitige Aufmerksamkeit fördern</li> <li>• Körpergefühl und Orientierungssinn trainieren</li> <li>• Kommunikation und Vertrauen fördern</li> </ul> <p><b>Platzbedarf</b> ca. 30 m<sup>2</sup></p> <p><b>Vom Veranstalter zu stellen</b> 1 Stationshelfer, sichtgeschützter und ruhiger Raum, weitere Parcoursmaterialien (z.B. Bänke, Böcke, Stühle, Tische, Matten oder Decken)</p>
<p><b>12. Raumschiff Eierprise</b></p>	<p>Die Schüler bauen einen Schutzbehälter für ein rohes Ei aus Strohhalmen und Klebeband, damit es einen Absturz unbeschadet übersteht. Dafür steht begrenzt Zeit zur Verfügung. Am Abschluss des gesamten Parcours werden alle entstandenen Modelle gemeinsam getestet.</p> <p><b>Ziele der Station</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kooperation und Teamarbeit fördern</li> <li>• Problemlösungsstrategien entwickeln</li> <li>• Kreativität anregen</li> <li>• Sorgfalt im Umgang miteinander und mit Material fördern</li> </ul> <p><b>Platzbedarf</b> ca. 6 m<sup>2</sup></p> <p><b>Vom Veranstalter zu stellen</b> 1 Stationshelfer, ruhiger und geschlossener Raum oder Umkleidekabine, 1 Tisch, 6 Stühle</p>

<p><b>13. Gegen die Decke</b></p>	<p>Zwei (kräftige) Schüler, die die Rolle der Stationshelfer übernehmen, halten zwischen sich eine gespannte Decke fest, die von jeweils einem Schüler mit Anlauf „gestürmt“ wird. Jeder „Deckenstürmer“ kann für sich entscheiden, ob und mit welcher Wucht er sich gegen das Hindernis werfen will. Die Ziele sind, sich abzureagieren, Mut zu überprüfen oder die Decke hinunterzureißen.</p> <p><b>Ziele der Station</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aggressionsabbau</li> <li>• Körperwahrnehmung fördern</li> <li>• Austesten und Erkennen eigener Grenzen</li> </ul> <p><b>Platzbedarf</b> ca. 30 m<sup>2</sup></p> <p><b>Vom Veranstalter zu stellen</b> 2 Stationshelfer, 2-3 große Hochsprungmatten</p>
<p><b>14. Teamkran</b></p>	<p>Der Teamkran ist ein Koordinations- und Kooperationsspiel, bei dem mehrere Bauklötze mit einem von allen Schülern geführten „Kran“ aufeinander gestapelt werden müssen. An einer Scheibe sind 12 Schnüre angebracht. Die Schüler halten nun jeweils 2 Schnüre, so dass sie die Scheibe durch die Luft führen können. An der Unterseite der Scheibe ist mit einer Kette ein triangelförmiger Anker aus Draht angebracht. Mit diesem Anker kann in eine Einkerbung der Holzklötzchen gegriffen werden, so dass sie anzuheben sind.</p> <p><b>Ziele der Station</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kooperation und Teamfähigkeit der Gruppe stärken</li> <li>• Geschicklichkeitstraining</li> <li>• Koordination in der Kleingruppe fördern</li> <li>• Verantwortung im Team übernehmen lernen</li> <li>• Kommunikation und Förderung des sprachlichen Austauschs</li> </ul> <p><b>Platzbedarf</b> ca. 25 m<sup>2</sup></p> <p><b>Vom Veranstalter zu stellen</b> 1 Stationshelfer</p>
<p><b>15. Ski-Fahrt zur Schule</b></p>	<p>Die Schüler sollen auf 3 Speziälskier einen abgesteckten Parcours durchlaufen.</p> <p><b>Ziele der Station</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teamarbeit stärken</li> <li>• Koordination fördern</li> <li>• Körpergefühl wahrnehmen und Balance einüben</li> <li>• Aufmerksamkeit fördern</li> <li>• Vertrauen stärken</li> <li>• Berührungängste abbauen</li> </ul> <p><b>Platzbedarf</b> ca. 50 m<sup>2</sup></p> <p><b>Vom Veranstalter zu stellen</b> 1 Stationshelfer, trockener und ebener Boden</p>
<p><b>16. Schreiwand</b></p>	<p>Zwei Schüler sollen versuchen, sich über eine schreiende Gruppe hinweg zu verständigen.</p> <p><b>Ziele der Station</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aggressionen und Wut abbauen („Dampf“ ablassen)</li> <li>• Konzentration fördern</li> <li>• Kommunikationsstörungen auf Grund von Lärm spielerisch verdeutlichen</li> </ul> <p><b>Platzbedarf</b> ca. 20 m<sup>2</sup></p> <p><b>Vom Veranstalter zu stellen</b> 1 Stationshelfer, abseits gelegener hör- und sichtgeschützter Raum</p>
<p><b>17. Künstlertauziehen (Doppelstation für zwei Gruppen)</b></p>	<p>Die beiden Gruppen bilden gegnerische Mannschaften. An beiden Enden eines Seiles ist jeweils ein Schüler aus einer Gruppe befestigt, der vorgegebene Begriffe an eine Staffelei malen soll. Diese Begriffe sollen von der eigenen Gruppe erraten werden. Gleichzeitig versucht jedoch jede Mannschaft, den gegnerischen Künstler von seiner Staffelei wegzuziehen, damit der eigene Künstler besser malen kann. Gezogen und geraten wird gleichzeitig.</p>

	<p><b>Ziele der Station</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teamarbeit und Kooperationswillen</li> <li>• Gemeinsamer körperlicher Einsatz</li> <li>• Kreativität</li> <li>• Rücksichtnahme und Sorgfalt im Umgang mit anderen lernen</li> <li>• Action</li> </ul> <p><b>Platzbedarf</b> ca. 40 m<sup>2</sup> in der Länge (Flur, Schulhof, Turnhalle)</p> <p><b>Vom Veranstalter zu stellen</b> 1 Stationshelfer</p>
<b>18. Gemeinsam sind wir stark</b>	<p>Gemeinsam soll versucht werden, den Schüler, der auf dem laufenden A steht, sicher über eine bestimmte Strecke zu bewegen.</p> <p><b>Ziele der Station</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vertrauen und Selbstvertrauen fördern</li> <li>• Kooperation und Teamfähigkeit der Gruppe stärken</li> <li>• Verantwortung für Menschen übernehmen</li> <li>• Körperbewusstsein stärken</li> </ul> <p><b>Platzbedarf</b> ca. 40 m<sup>2</sup> freie Fläche</p> <p><b>Vom Veranstalter zu stellen</b> 1 Stationshelfer, ebener Untergrund</p>
<b>19. Sonne und Blitz</b>	<p>Mit einem mit „Sonne“ und „Blitz“ markiertem Würfel wird reihum gewürfelt. Sonne und Blitz symbolisieren angenehme und unangenehme Gefühle. Je nach gewürfeltem Symbol, wird eine vorbereitete Karte gezogen und die entsprechende Aufgabe gelöst (Malen, Pantomime, Erzählen etc.).</p> <p><b>Ziele der Station</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bewusstmachen und Ausdruck der eigenen Gefühle</li> <li>• Gewalt und negative Gefühle bei sich und anderen wahrnehmen</li> <li>• Selbstwertgefühl und Selbstvertrauen stärken</li> <li>• Gruppengefüge stärken</li> </ul> <p><b>Platzbedarf</b> ca. 10 m<sup>2</sup></p> <p><b>Vom Veranstalter zu stellen</b> 1 Stationshelfer, ruhiger und sichtgeschützter Raum, 1 Tisch, 6-7 Stühle</p>
<b>20. Das gläserne Zimmer</b>	<p>Mit Hilfe eines Raumteilers erstellen die Schüler Regeln für ihr Zimmer. Anhand verschiedener Schiebereglerangaben können sie unterschiedliche Einstellungen vornehmen. So können sie beispielsweise bestimmen, nach welchen Regeln sie sich miteinander unterhalten wollen, wer Zutritt zu ihrem Zimmer hat, wie viel Privatsphäre sie haben wollen usw.. Der Überraschungseffekt besteht darin, dass sich die Schüler nach Fertigstellung ihres Zimmers „hinter die Kulisse“ begeben und dort sehen, dass die Einstellungen, die sie in ihrem Zimmer in der realen Welt vorgenommen haben, 1:1 in ihrem Profil im sozialen Netzwerk wieder zu finden sind. Verdeutlicht wird dies durch die verschiedenen Nutzungsmöglichkeiten wie Chat, durch die Privatsphäreneinstellungen oder Kontaktdaten usw..</p> <p><b>Ziele der Station</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sensibilisierung im Umgang mit dem Spannungsfeld zwischen realem Leben und virtuellem Wirken</li> <li>• Übertragung von gewünschten Kommunikationsregeln auf die virtuelle Welt</li> <li>• Sensibilisierung im Umgang mit Datenschutz – Welche Inhalte dürfen veröffentlicht werden und welche besser nicht?</li> </ul> <p><b>Platzbedarf</b> ca. 20 m<sup>2</sup></p> <p><b>Vom Veranstalter zu stellen</b> 1 Stationshelfer</p>
<b>21. Die Litfaßsäule</b>	<p>Auf einer mobilen Litfaßsäule werden den Schülern ein männliches und ein weibliches Profil eines sozialen Netzwerks (z.B. Facebook) präsentiert. In geschlechtsspezifischen Gruppen diskutieren sie gemeinsam darüber, welche der Angaben sie akzeptabel finden und welche Angaben sie in einem</p>

	<p>sozialen Netzwerk eher nicht preisgeben würden. Anschließend haben die Schüler die Möglichkeit, die Angaben, die ihnen missfallen, durch vorgefertigte Karten mit alternativen Profilangaben zu „überschreiben“ bzw. zu „schwärzen“ und auf diese Weise das Profil neu zu gestalten.</p> <p><b>Ziele der Station</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexion von Selbstdarstellung und Fremdwahrnehmung im Internet</li> <li>• Eigene Profile sicher gestalten und kritisch hinterfragen</li> <li>• Sensibilisierung im Umgang mit der Problematik der Unlösbarkeit eingestellter Daten</li> <li>• Auseinandersetzung mit geschlechtsspezifischen Stereotypen und deren Darstellung im Internet.</li> </ul> <p><b>Platzbedarf</b> ca. 20 m<sup>2</sup></p> <p><b>Vom Veranstalter zu stellen</b> 1 Stationshelfer, 2 Tische</p>
<p><b>22. Gute Tipps?! (Teamerstation)</b></p>	<p>Bei dieser Station sind die Schüler Teilnehmer eines Chats. Ein Schüler bittet in diesem Chat um Unterstützung durch seine Freunde. Er wird seit längerer Zeit im Internet gemobbt. Dem Hilfesuchenden werden unterschiedliche Tipps und Ratschläge gegeben. Die Schüler haben die Aufgabe, diese Tipps mit Hilfe von Smileys zu beurteilen. Sie entscheiden dadurch, ob sie die dargebotenen Lösungsansätze und Handlungsstrategien bei Cybermobbing für sinnvoll und hilfreich erachten oder nicht.</p> <p><b>Ziele der Station</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lösungsstrategien im Umgang mit Cybermobbing analysieren und bewerten</li> <li>• Sensibilisierung für das Phänomen (Cyber-)Mobbing</li> <li>• Förderung der Sozialkompetenz durch Akzeptanz von verschiedenen Meinungen</li> </ul> <p><b>Platzbedarf</b> ca. 20 m<sup>2</sup></p> <p><b>Vom Veranstalter zu stellen</b> ruhiger und geschlossener Raum, 4-6 Stühle</p>
<p><b>23. Im Netz gefangen</b></p>	<p>Die Schüler sind in eine Art Datenspinnennetz geraten. Ihre Aufgabe ist es, sich aus diesem Netz zu befreien. Dazu beantworten sie auf so genannten Wikipediafeldern Fragen zum Thema „Privatsphäre und Datenschutz“, bewältigen an Ereignisfeldern spielerisch kleine Aufgaben und folgen an den Homepagefeldern den Anweisungen des Stationshelfers.</p> <p>Die Schüler starten in der Mitte des Netzes und bewegen sich durch Würfeln von Knotenpunkt zu Knotenpunkt fort. Nur bei einer richtig beantworteten Frage bzw. einer bewältigten Aufgabe gehen sie zum nächsten Knotenpunkt weiter. Bei einer falsch beantworteten Frage bekommen sie Spams. Ziel ist es, sich aus dem Netz zu befreien und dabei möglichst wenig Spams zu erhalten.</p> <p><b>Ziele der Station</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spielerische Aneignung von Fähigkeiten zur Steigerung der Kompetenz von Kindern und Jugendlichen im Umgang mit den neuen Medien</li> <li>• Sensibilisierung für die Themen „Privatsphäre“, „persönliche Daten“ und „Datenschutz“</li> <li>• Schärfung der Wahrnehmung zwischen Chancen und Risiken des Internets</li> </ul> <p><b>Platzbedarf</b> ca. 20 m<sup>2</sup></p> <p><b>Vom Veranstalter zu stellen</b> 1 Stationshelfer, ruhiger Raum, 1 großer oder 2 kleine Tische, 6 Stühle</p>
<p><b>24. In Szene gesetzt (Teamerstation)</b></p>	<p>Dieser Parcoursteil ist eine ruhigere Station, bei denen sich die Schüler in die Gedanken, Gefühle und Beweggründe der am Happy Slapping Beteiligten einfühlen (Happy Slapping = grundlose Prügeleien und gewalttätige Übergriffe, die mit dem Handy gefilmt und dann ins Internet gestellt oder von Handy zu Handy getauscht werden). Dazu wird eine Figurenstatue aufgebaut, die eine Happy Slapping Szene darstellt. Die einzelnen Figuren der Statue verfügen über einen Lautsprecher in Form einer Handyatrappe. Jeder, der an der Szene beteiligten Darsteller, erzählt, wie er diese Szene erlebt und welche Beweggründe es dafür gibt.</p> <p><b>Ziele der Station</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sensibilisierung im Umgang mit gewalttätigen Videos auf dem Handy</li> <li>• Reflexion des Verhaltens verschiedener Beteiligte in Gewaltsituationen</li> <li>• Kennenlernen der physischen, psychischen und sozialen Folgen von Gewalt</li> <li>• Gefühle wahrnehmen, unterscheiden und ausdrücken</li> <li>• Entwicklung von Empathie für die Opferrolle bei Gewalt</li> </ul>

	<p><b>Platzbedarf</b> ca. 40 m<sup>2</sup></p> <p><b>Vom Veranstalter zu stellen</b> ruhiger und sichtgeschützter Raum</p>
<b>25. Safer Hacking</b>	<p>Bei diesem Quizspiel zum Thema Cyberkompetenz beantworten die Schüler Fragen aus 5 verschiedenen Kategorien (Chat, Computer, Internet, Handy und soziale Netzwerke) in jeweils 5 verschiedenen Schwierigkeitsgraden (Punktezahlen 100 bis 500). Das Spiel kann in verschiedenen Schwierigkeitsstufen (Anfänger, Fortgeschrittene oder Ultimate User) gespielt werden. Bei jeder richtig beantworteten Frage wird das entsprechende Feld auf der Punktetafel umgedreht und es erscheint ein Buchstabe eines Passwortes. Wenn alle Fragen aus einer Kategorie richtig beantwortet wurden, ist das Passwort geknackt.</p> <p><b>Ziele der Station</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entwicklung von Kooperation und Teamgeist</li> <li>• Spielerische Aneignung von Fähigkeiten zur Steigerung der Kompetenz von Kindern und Jugendlichen im Umgang mit dem Web 2.0</li> <li>• Vermittlung von Kenntnissen für einen sicherheits- und verantwortungsbewussten Umgang mit den neuen Medien</li> </ul> <p><b>Platzbedarf</b> ca. 25 m<sup>2</sup></p> <p><b>Vom Veranstalter zu stellen</b> 1 Stationshelfer, ruhiger Raum</p>
<b>26. Surf Box 2.0</b>	<p>An dieser Station stellen die Schüler ihren eigenen Erste Hilfe Koffer für den sicheren Umgang mit dem Internet zusammen. Dazu können sie aus einem breiten Angebot die Gegenstände und Kompetenzen auswählen, die ihrer Meinung nach ein gutes Rüstzeug für einen sicheren Umgang mit dem Internet darstellen.</p> <p><b>Ziele der Station</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Förderung eines souveränen Umgangs mit dem Internet in Bezug auf Technik, Wissen, Software und Verhalten</li> <li>• Sensibilisierung für den sicheren Umgang mit dem Internet</li> <li>• Förderung von Strategieentwicklung im Team</li> </ul> <p><b>Platzbedarf</b> ca. 25 m<sup>2</sup></p> <p><b>Vom Veranstalter zu stellen</b> 1 Stationshelfer, ruhiger Raum, 1 Tisch, 4-6 Stühle</p>
<b>27. Die Kraft des Yodaa (Teamerstation)</b>	<p>Diese Station soll die Schüler anregen, die Aufnahme von Umweltreizen bewusster wahrzunehmen und ihnen die eigene Reaktion auf diese zu verdeutlichen. Im ersten Schritt werden sie mit lauten und teils unangenehmen Geräuschen konfrontiert. Es folgt eine angeleitete Reflexion der eigenen Wahrnehmung der unterschiedlichen Töne und die Heranführung an die „Kraft des Yodaa“. Im zweiten Schritt wird ihnen die Möglichkeit eröffnet zu erfahren, wie sich die bewusste Wahrnehmung verschiedener Umweltreize auf das eigene körperliche und seelische Wohlbefinden auswirken kann. Sie lernen, ihre Reaktionen auf verschiedene Geräusche zu reflektieren und können auf spielerische Art und Weise an das Thema Achtsamkeit herangeführt werden.</p> <p><b>Ziele der Station</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Umweltreize und deren Auswirkungen bewusst wahrnehmen</li> <li>• Den eigenen Körper bewusster wahrnehmen</li> <li>• Innehalten und Achtsamkeit üben</li> <li>• Selbstregulation und Selbstbeherrschung</li> </ul> <p><b>Platzbedarf</b> ca. 10 m<sup>2</sup></p> <p><b>Vom Veranstalter zu stellen</b> ruhiger und sichtgeschützter Raum <u>mit Steckdose</u>, 6-7 Stühle</p>
<b>28. Die Expedition (Teamerstation)</b>	<p>An dieser Station nehmen die Schüler ihren Körper unter besonderen Bedingungen wahr und lernen ihn neu kennen. Es gilt mit Hilfe des Rollstuhls, des Schallschutzkopfhörers, der Augenmasken und/oder dem Taststock auf Expedition zu gehen. Die Schüler erhalten die Möglichkeit, sich mit den unterschiedlichen Materialien vertraut zu machen und (erste) Erfahrungen mit einer Beeinträchtigung zu erleben. Es gibt kein richtig und kein falsch und entsprechend keine Gewinner und Verlierer. Im Vordergrund steht die Wahrnehmung von neuen körperlichen Bedingungen.</p>

	<p><b>Ziele der Station</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Stärkung des eigenen Körpergefühls</li> <li>• Wahrnehmung und Sensibilisierung für unterschiedliche körperliche Beeinträchtigungen</li> <li>• Empathiefähigkeit stärken und fördern für Menschen in unterschiedlichen (körperlichen) Lebenslagen</li> <li>• Bewusstmachen und Lernen von unterschiedlichen (körperlichen) Lebenslagen</li> <li>• Kommunikation und Teamfähigkeit der Gruppe stärken</li> </ul> <p><b>Platzbedarf</b> ca. 30 m<sup>2</sup>; ebenerdige Bodenfläche</p> <p><b>Vom Veranstalter zu stellen</b> ruhiger und sichtgeschützter Raum mit einem kleinen Vorraum/Flur</p>
<p><b>29. Blindes Vertrauen (Teamerstation)</b></p>	<p>An dieser Station steht Kooperation, Kommunikation und Vertrauen im Mittelpunkt des Geschehens. Die Aufgabe klingt (zunächst) einfach: Die Schüler stellen sich in einem Kreis auf, so dass sie sich gegenseitig sehen können und werfen sich einen Klingelball zu. Doch zwei von den Schülern tragen Augenmasken und zwei andere Schüler Schallschutzkopfhörer und plötzlich ist die Aufgabe nicht mehr so einfach wie gedacht. Gemeinsam im Team muss die Gruppe Absprachen und Strategien entwickeln, um die Teilnahme jedes einzelnen zu garantieren.</p> <p><b>Ziele der Station</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wahrnehmung und Sensibilisierung für unterschiedliche (körperliche) Lebenslagen</li> <li>• Vertrauen und Teamfähigkeit der Gruppe fördern</li> <li>• Kommunikation und Kooperation in der Gruppe stärken</li> </ul> <p><b>Platzbedarf</b> ca. 25 m<sup>2</sup></p> <p><b>Vom Veranstalter zu stellen</b> ruhiger Raum</p>
<p><b>30. Rolli-Rallye</b></p>	<p>Die Rolli-Rallye ist ein kooperatives Bewegungsspiel. In zwei Gruppen treten die Schüler gegeneinander an und versuchen als erstes die richtige Antwort an den Moderator zu überbringen. Zunächst gilt es, gemeinsam im Team die richtige Antwort auf die gestellte Quizfrage zu finden. Anschließend entscheidet die Gruppe gemeinsam, wie der Hindernisparcours zu bewältigen ist. Entsprechend der gewählten Hilfsmittel erhalten die Kleinteams unterschiedliche Punkte (bei richtiger Beantwortung der Frage).</p> <p><b>Ziele der Station</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sensibilisierung für unterschiedliche (körperliche) Lebenslagen von Menschen</li> <li>• Kommunikation, Kooperation und Teamfähigkeit der Gruppe stärken</li> <li>• Geschicklichkeitstraining</li> </ul> <p><b>Platzbedarf</b> ca. 40 m<sup>2</sup></p> <p><b>Vom Veranstalter zu stellen</b> 2 Stationshelfer, 1 Tisch</p>