



STOP RISIKO!

STOPP DAS RISIKO, BEVOR ES DICH STOPPT!

Materialien für die Unterweisung von Kolleginnen und Kollegen

Methoden & Spiele zur Aktivierung und Sensibilisierung

Projekt **Klim_AGS**

Integrierte präventive Bildungs- und Sensibilisierungsmaßnahmen für klimabedingte Arbeitsplatzanpassungen im Arbeits- und Gesundheitsschutz für Outdoor-Worker

Inhaltsverzeichnis

1 Methoden und Spiele

1.1 Aktivierungs- und Sensibilisierungsspiele

Aktivierungsspiele

- Positionierung
- Ping-Pong
- Alle die, die...
- Kennenlern-Bingo Klim_AGS
- Aufstellungsspiel

Sensibilisierungsspiele

- Netz der Verbundenheit
- Ballwerfen im Kreis
- Ballwerfen im Kreis mit Störfall
- Stuhlkreis Balance
- Kichererbsenspiel

1.2 Feedback/ Reflexion

Feedback/ Reflexion

- Hand-Feedback (lautes Feedback)
- Feedback-Bögen (stilles Feedback)
- Ampelreflexion (lautes Feedback)
- Sektreflexion (lautes Feedback)
- Reflexionsnetz (stilles Feedback)

1.3 Ergänzende Materialien

- Ergänzungsfolien zur PowerPoint-Präsentation
- Weiterführende Materialien zur Vertiefung der Inhalte



Aktivierungsspiel:

Positionierung

<p>Anleitung:</p>	<p>Hierbei werden Meinungen der Mitarbeiter*innen eingeholt. Über eine Abfrage von Statements positionieren sich die Mitarbeiter*innen auf einer gedachten Linie oder in vorher festgelegten Ecken des Raumes (auch draußen möglich). Die beiden Endpunkte stellen jeweils die Extrempositionen dar, alles dazwischen sind entsprechend ein abgestuftes " Sowohl-als-auch".</p> <p>Vorher festgelegte Extrempunkte: JA und NEIN</p>
<p>Inhalt: Statements (Vorschläge)</p>	<p><i>Hitze, Hitzewellen und UV-Strahlung</i> „Ich bedecke meine Haut vor zu hoher UV-Strahlung.“ „Ich trage bei Sonne einen Hut.“ „Ich creme mich regelmäßig mit einer Sonnencreme mit hohem Lichtschutzfaktor ein.“ „Ich verbringe meine Pausen im Schatten.“ „Ich trinke mindestens 2L Wasser am Tag.“ ... usw.</p> <p><i>Infektionskrankheiten durch vermehrte Erreger</i> „Meine Kleidung ist lang und derb genug, sodass Zecken keine Chance haben.“ „Ich untersuche mich regelmäßig nach der Arbeit nach Zecken.“ „Ich kenne einige Krankheiten, die über Tiere und Insekten übertragen werden.“ ... usw.</p> <p><i>Bodennahes Ozon und erhöhte Pollenbelastung</i> „Ich kenne meine Allergien.“ „Ich weiß wie ich mich bei einem allergischen Anfall Verhalten muss und welche Maßnahmen ich ergreife.“ ... usw.</p>
<p>Personenzahl/ Zeit:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ab 1 Person • Ca. 15-20 min (je nach Anzahl der Fragen auch kürzer oder länger möglich)
<p>Benötigtes Material:</p>	<p>Gedachte Linie oder Eckpunkte müssen vorher vom Moderator festgelegt werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ja/ Nein – Karten (wenn benötigt)
<p>Ziel/Lerneffekt:</p>	<p>Wissensüberprüfung, Interessengruppen abfragen, Mitarbeiter*innen können Gemeinsamkeiten und Unterschiede feststellen, Einleitung in Thematik</p>

Aktivierungsspiel:

Ping und Pong

Anleitung:	<p>In einem Stuhlkreis sitzend oder stehend im Freien werden die Lippen so über die Zähne gelegt, dass man sie nicht beim offenen Mund sieht.</p> <p>Nun beginnt einer ein „Ping“ mündlich durchzugeben. Sagt irgendwann einer „Pong“, so wurde es geblockt und es gibt einen Richtungswechsel.</p> <p>Wer lachen muss, den Mund schließt, oder beim ping sagen die Zähne zeigt, fliegt raus.</p>
Inhalt: (Vorschläge)	Nicht thematisch!
Personenzahl/ Zeit:	<ul style="list-style-type: none"> • Ab 6 Personen • Ca. 10 min.
Benötigtes Material:	<p>Kein Material notwendig</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stühle für drinnen (wenn benötigt)
Ziel/Lerneffekt:	Motivierung der Mitarbeiter*innen, Meistern einer schwierigen Herausforderung, Auflockerung der Mitarbeiter*innen, da Lachen vorprogrammiert

Aktivierungsspiel:

Alle die, die ...

<p>Anleitung:</p>	<p>Die Teilnehmer sitzen im Stuhlkreis.</p> <p>Eine Person stellt sich in die Mitte des Kreises. Diese spricht z.B.: „Alle die, die schwarze Schuhe haben...“</p> <p>Die Mitarbeiter*innen, die momentan schwarze Schuhe tragen, stehen auf und tauschen untereinander die Plätze. Die Person in der Mitte versucht derweil sich einen Platz zu ergattern.</p> <p>Der Mitarbeiter*in, der dieses Mal ohne Platz ausgeht sucht das nächste Kriterium aus, nachdem Plätze gewechselt werden sollen. Starten Sie mit allgemeinen Themen, damit der Spielverlauf klar ist.</p> <p>z.B. Schuhfarbe, Hosenfarbe, Haarfarbe, Beruf, Alter, usw.</p> <p>Je nach Mitarbeiter*innen Gruppe die Inhalte thematisch vorgeben. Zwischendurch können auch Nachfragen vom Moderator kommen, warum diejenigen sich jetzt umgesetzt haben.</p>
<p>Inhalt: (Vorschläge)</p>	<p><i>Hitze, Hitzewellen und UV-Strahlung</i></p> <p>„Alle die, die sich immer eincremen in der Sonne.“</p> <p>„Alle die, die immer einen Hut tragen.“</p> <p>„Alle die, die richtige Arbeitskleidung tragen.“</p> <p>„Alle die, die mehr als 2L Wasser am Tag trinken.“</p> <p>„Alle die, die sich mit dem Thema Hautkrebs schon einmal beschäftigt haben.“</p> <p>„Alle die, die schonmal ein Hautkrebsscreening gemacht haben.“</p> <p><i>Infektionskrankheiten durch vermehrte Erreger</i></p> <p>„Alle die, die schon einmal einen Zeckenbiss hatten.“</p> <p>„Alle die, die den Eichenprozessionsspinner kennen.“</p> <p>„Alle die, die wissen was Borreliose ist und woher es kommt.“</p> <p><i>Bodennahes Ozon und erhöhte Pollenbelastung</i></p> <p>„Alle die, die Heuschnupfen haben.“</p> <p>„Alle die, die eine Hyposensibilisierung hatten.“</p> <p>„Alle die, die schon einmal einen Allergietest beim Arzt durchführen ließen.“</p> <p>... usw.</p>
<p>Personenzahl/ Zeit:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mindestens 6 Personen • Ca. 15-20 min
<p>Benötigtes Material:</p>	<p>Stuhlkreis, ein Stuhl weniger als Personenanzahl</p>
<p>Ziel/Lerneffekt:</p>	<p>Einleitung ins Thema, Wissensabfrage, Diskussionsgrundlage, Mitarbeiter*innen erkennen Gemeinsamkeiten bei anderen Beteiligten</p>

Aktivierungsspiel:

Kennenlern-Bingo Klim_AGS

<p>Anleitung:</p>	<p>Die Mitarbeiter*innen bewegen sich frei im Raum oder draußen im Freien. Auf dem Bingoblatt stehen verschiedene Aussagen. Jeder kreuzt die für ihn zutreffenden Aussagen im ersten Schritt an. (ca. 5 min)</p> <p>Ziel ist es, mehrere Personen zu finden, mit deren Aussagen man übereinstimmt. Für jede Gemeinsamkeit soll die Person im Kästchen unterschreiben. Jede Person darf nur nach einer Aussage gefragt werden.</p> <p>Wenn man eine Reihe (5 Kästchen) waagrecht, senkrecht oder diagonal voll hat mit übereinstimmenden Aussagen, dann kann „Bingo“ gerufen werden.</p>
<p>Inhalt: (Vorschläge)</p>	<p>Thematische Aussagen zu den drei Kernbereichen und Klimabedingten Themen</p>
<p>Personenzahl/ Zeit:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mindestens 4 Personen (je mehr desto besser) • Ca. 15-30 min. (je nach Kommunikationsfähigkeit und Gruppengröße)
<p>Benötigtes Material:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ausgedruckte A4 Blätter des Kennenlern-Bingos (Vordruck anbei) • ein Stift für jede Person
<p>Ziel/Lerneffekt:</p>	<p>Kennenlernen der anderen Personen, Gemeinsamkeiten und Unterschiede feststellen, interaktives Spiel für Kommunikation und „Bingo“ Gewinn</p>

Kennenlern-Bingo Klim_AGS

Gehe im Raum herum und finde Personen, die den Aussagen in den Kästchen entsprechen. Für jedes Kästchen soll eine Person gefunden werden, die dann in dem entsprechenden Kästchen unterschreibt. Wer **fünf Kästchen in einer Reihe** ausgefüllt bekommt – waagrecht, senkrecht oder schräg –, ruft laut „**Bingo!**“. Je mehr Bingos, desto besser.

Denk daran, dass es Ziel des Spieles ist, die anderen TeilnehmerInnen kennen zu lernen: Deshalb unterhalte dich ruhig ein wenig mit ihnen, auch wenn du schon die Unterschrift hast!

Finde jemanden, der/die . . .

... immer einen Hut trägt, wenn es heiß ist:	... schon mal von einer Zecke befallen war:	... sich immer regelmäßig in der Sonne eincremt:	... lieber mit dem Zug fährt als mit dem Flugzeug fliegt:	... in den letzten drei Jahren einmal (als PatientIn) im Krankenhaus war:
... mehr als 2L am Tag trinkt:	... eine Gräserallergie hat:	... Ökostrom bezieht:	... sich Sorgen um seine gesundheitliche Zukunft macht:	... regelmäßig zur ärztlichen Vorsorge geht:
... mehr Fahrrad fährt als PKW:	... in einer Fahrgemeinschaft oder mit Öffentlichen Verkehrsmitteln zur Arbeit fährt:	... morgens sein Smartphone nach dem Wetter, UV-Index und Pollenbelastung checkt:	... den Eichenprozessions-spinner schon einmal gesehen hat:	... regelmäßig einen Sonnenbrand hat:
... ins Solarium geht:	... zweimal die Woche Sport macht (oder mehr):	... in der Gewerkschaft ist:	... ein oder mehr Haustiere besitzt:	... die Pause im Schatten verbringt:
... seinen/ ihren Hauttyp genau kennt:	... vegetarisch isst:	... mit einem Öko-PKW ZUR Arbeit fährt:	... sich gegen Borreliose impfen ließ/lässt:	... noch Urlaub dieses Jahr hat:

Aktivierungsspiel:

Aufstellungsspiel

Anleitung:	<p>Die Mitarbeiter*innen stellen sich der Reihe nach auf. Eine Abfolge wird je nach Handlungsgegenstand selbstständig von den Personen übernommen. Der Moderator greift nur ins Geschehen ein, wenn sich keine Einigung ergibt und bei der Auflösung.</p> <p>Der Moderator gibt die Themen, nach denen sich aufgestellt werden soll vor.</p> <p>Später können auch von den Personen eigene Themen passend zum Kontext gewählt werden.</p>
Inhalt: (Vorschläge)	<p>Aufstellen nach:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bräunungsgrad der Haut (hell nach dunkel) • Augenfarbe (hell nach dunkel) • Sonnenanbeter nach Schattenanbeter • Oberkörperfrei-Träger nach Ganzkörperbedeckung-Träger • Immer Sonnencreme-Benutzer nach Nie-Sonnencreme-Benutzer • Immer-Hutträger nach Nie-Hutträger bei hoher Sonneneinstrahlung <p>Usw.</p>
Personenzahl/ Zeit:	<ul style="list-style-type: none"> • Min. 5 Personen (der Moderator kann mitspielen) • Ca. 10-15 Min. (je nach Anzahl der Fragen)
Benötigtes Material:	<p>Kein Material notwendig!</p> <p>→ Zwei ausgedachte Fixpunkte für Maximal- und Minimalposition</p>
Ziel/Lerneffekt:	Selbsteinschätzung, Kommunikation, Kennenlernen der Personen untereinander

Sensibilisierungsspiel:

Netz der Verbundenheit

<p>Anleitung:</p>	<p>Die Personen stehen oder sitzen im Kreis. Eine Person beginnt und erzählt eine Sache die es gerne auf der Arbeit mag, beispielsweise <u>das Essen, die anderen Mitarbeiter*innen, eine Tätigkeit oder ähnliches</u>.</p> <p>Es melden sich alle Personen, die diese Sache ebenfalls gerne mögen. Daraufhin werden von der Erzählperson strahlenförmig Wollfäden zu allen Personen gespannt, die die sich gemeldet haben.</p> <p>Die Fäden werden in der Hand gehalten und von der einen zur anderen Person gespannt.</p> <p>Jede Person darf <u>einmal</u> erzählen, was er oder sie gern mag oder macht. Am Ende wird das Netz betrachtet und vielleicht erkannt, dass wir alle doch mehr gemeinsam haben als wir dachten.</p>
<p>Inhalt: (Vorschläge)</p>	<p>Thematisch kann hier auch ein Gebiet vorgegeben werden. Je nach Betrieb und Arbeitsumfeld:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Baustelle - Feld - Gewächshaus - Büro - Wald und Wiesen - Lager <p>Usw.</p>
<p>Personenzahl/ Zeit:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ab 5- 50 Personen • Ca. 15 min.
<p>Benötigtes Material:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Stühle für einen Stuhlkreis (kann auch stehend gespielt werden und eignet sich daher auch für draußen) • 1-2 Wollknäuel oder dickeres Band
<p>Ziel/Lerneffekt:</p>	<p>Integration, Stärkung des Miteinanders, unterschiedliche Ausgangsvoraussetzungen (Kultur, Sprache) unterscheiden den Menschen grundlegend nicht</p>

Sensibilisierungsspiel:

Ballwerfen im Kreis

<p>Anleitung:</p>	<p><u>Ein</u> Ball (Start mit einem Ball) wird beliebig, durch den Kreis zugeworfen, wobei jede Person den Ball <u>nur einmal</u> fangen und werfen darf (ideal ist eine Sternform).</p> <p>Jeder merkt sich, von wem er den Ball bekommen hat und an wen er den Ball weitergibt. Der „Weg“ wird zur Stabilisierung des Ablaufs einmal wiederholt.</p> <p>Nach und nach werden weitere Bälle ins Spiel gebracht, die alle den gleichen Weg nehmen,</p> <p>Danach, je nach Zeitfenster und Motivation der Spielenden erfolgt die gemeinsame Auswertung.</p>
<p>Inhalt: (Vorschläge)</p>	<p>Nachbesprechung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wie viele Personen vor bzw. nach mir habe ich im Bewusstsein? • Lasse ich mich durch mehrere Bälle verwirren? • Wie viele Bälle bewältigt unsere Gruppe? • Wie ist die Reaktion auf „Fehler“? <p>➔ Jeder ist Teil des Gesamtprozesses!</p>
<p>Personenzahl/ Zeit:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ab 10 Personen • ca. 15-20 min mit Nachbesprechung (je nach Gruppendynamik)
<p>Benötigtes Material:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Stuhlkreis • 3-5 weiche, kleine Bälle
<p>Ziel/Lerneffekt:</p>	<p>Erweiterung des Bewusstseins auf einen größeren Abschnitt im Gesamtprozess, Förderung der individuellen und sozialen Fähigkeiten, im Chaos die Übersicht zu behalten, Spaß und dadurch Entspannung</p>

Sensibilisierungsspiel:

Ballwerfen im Kreis mit Störfall

Anleitung:	<p>Das Spiel baut auf das vorhergehende Spiel „Ballwerfen im Kreis“ (3.2.2) auf.</p> <p>Der kleine Ball durchläuft den Kreis, wobei jede Person den Ball nur einmal fangen und weiter werfen darf; der einmal gewählte Weg bleibt gleich.</p> <p>Ein zweiter, etwas größerer Softball, kommt als „Störfall“ ins Spiel; dessen Weg ist vorher nicht bestimmt. Dieser muss beliebig umhergeworfen werden. Die normale Reihenfolge des kleinen weichen Balls sollte dadurch nicht gestört werden und reibungslos weiterlaufen.</p> <p>Anschließend Auswertung und Diskussion in der Gruppe.</p>
Inhalt: <i>(Vorschläge)</i>	<p>Anweisung:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Wie bei „Ballwerfen im Kreis“ ➔ Weitere Anweisung des Moderators nach erster Runde mit dem kleinen weichen Ball <p><i>„Durch den „Störfall“ nicht aus der Ruhe bringen lassen; das Ziel, den ersten Ball zu werfen, weiterverfolgen!“</i></p> <p>Diskussion:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Was könnte ein möglicher „Störfall“ im Unternehmen/ Betrieb sein? • Was muss passieren, damit der Betrieb durch den „Störfall“ nicht gehemmt wird?
Personenzahl/ Zeit:	<ul style="list-style-type: none"> • Gruppen von 10 bis max. 25 Personen • ca. 20 bis 30 min
Benötigtes Material:	<ul style="list-style-type: none"> • Stuhlkreis • Kleiner weicher Ball • Großer Softball
Ziel/Lerneffekt:	<p>„Störfälle“ in zielorientiertes Handeln einbeziehen, Gesamtprozess nicht aus den Augen verlieren,</p>

Sensibilisierungsspiel:

Stuhlkreis Balance

<p>Anleitung:</p>	<p>Ein Stuhlkreis muss gebildet werden, wo die Sitzflächen der Stühle nach innen zeigen. Jeder Spieler stellt sich hinter einen Stuhl. Die Stühle dürfen sich nicht berühren und sollten gut auseinander stehen.</p> <p>Dann werden die Stühle mit nur einer Hand an der Lehne festgehalten.</p> <p>Dann werden diese nach vorn gekippt sodass sie nur noch auf 2 Beinen stehen. <u>Die Abstände zwischen den Stühlen sollten so groß wie möglich sein.</u></p> <p>Die Spieler halten jeweils einen Stuhl mit einer Hand und gehen nun im Kreis herum von Stuhl zu Stuhl. Sobald ein Stuhl umfällt, müssen alle Spieler an ihre Ausgangsposition zurück gehen und alles beginnt neu.</p> <p>Der Moderator gibt das Startkommando.</p> <p>Ziel soll es sein, sich so lange im Kreis weiterzubewegen, bis man wieder an seinem Platz steht.</p> <ul style="list-style-type: none"> das Spiel ist dann zu Ende, wenn alle wieder an ihrem Ursprungsplatz angekommen sind bzw. der Spielleiter das Spiel nach ca. 20 min beendet
<p>Inhalt: (Vorschläge)</p>	<p>Anweisungen/Regeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> es darf immer nur ein Stuhl mit einer Hand berührt werden es darf geredet werden bei zwei Händen am Stuhl wird das Spiel unterbrochen und beginnt von vorne
<p>Personenzahl/ Zeit:</p>	<ul style="list-style-type: none"> Min. 8 Personen, max. 20 Personen Ca. 15-30 Min.
<p>Benötigtes Material:</p>	<p>Ein Stuhl je Person (kann auch mit anderen Gegenständen gespielt werden, falls vorhanden (z.B. Zaunlatten))</p>
<p>Ziel/Lerneffekt:</p>	<p>Gruppendynamik, Gruppenprozess, Rollenverteilung, Wettkampf und Bewegung, Lösungsorientierung, Lerneffekt der Gruppe</p>

Sensibilisierungsspiel: **Kichererbsenspiel**

<p>Anleitung:</p>	<p>Die Gruppe wird nach Zufallsprinzip in Kleingruppen eingeteilt. (2-3 Gruppen mit gleicher Anzahl Personen) Die Kleingruppen verlassen den Raum.</p> <p>Im Raum werden derweil die Kichererbsen auf dem Boden verstreut. (ca. 30 Stck/je Person). Sobald alle Kichererbsen verteilt wurden, geht der Moderator nach draußen und erklärt die Aufgaben.</p> <p>Anschließend wird die Aufgabe für die erste Gruppe durchgeführt. Nach Ablauf der Zeit, stellt der Moderator den Behälter weg (nicht sichtbar für die anderen Gruppen) und bittet die nächste Gruppe herein, gleicher Durchlauf, bis alle Gruppen durch sind.</p> <p>Danach finden sich alle Gruppen wieder im Raum zusammen. Der Moderator zählt oder schätzt das Ergebnis der Gruppen je Behälter.</p> <p>Die erste Gruppe wird mehr als die anderen Gruppen haben, da die Erbsen näher beieinander lagen und noch mehr Raum verteilt waren. So entsteht eine Gruppendiskussion über die Reihenfolge und die Anzahl der Erbsen sowie die Benachteiligung der letzteren Gruppen. So kann der Moderator bewusst Überleiten zu dem Thema der Ressourcen (Naturressourcen oder Arbeitsressourcen).</p>
<p>Inhalt: (Vor- schläge)</p>	<p>Aufgabe: <i>„Jede Gruppe hat 15 Sek. Zeit, um so viele Kichererbsen als möglich aufzusammeln und in einen dafür vorgesehenen Behälter - in der Mitte des Raumes – zu tun. Die Kichererbsen dürfen nicht geworfen werden und müssen einzeln zum Behälter transportiert werden.“</i></p> <p>Auswertung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Was ist Ihnen beim Spielen aufgefallen? • Warum hat die letzte Gruppe weniger Erbsen als die erste? ➔ Überleitung zum <u>Bewusstwerden über den Umgang mit Naturressourcen</u> (z.B. Kichererbsen könnten für Holz oder Wasser stehen, anderes möglich) <p><i>„Naturressourcen sind auf unserem Planeten nur bedingt vorhanden. Der schlechte oder verschwenderische Umgang mit Ihnen in einer Generation (jede Gruppe = eine Generation) beeinträchtigt das Leben der nachfolgenden Generation.“</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Welches Umdenken benötigen wir Menschen, damit nicht das Gleiche mit den Ressourcen wie im Spiel passiert? ➔ Mögliche Lösung: <p>Wir sollten nur nachwachsende Rohstoffe verwenden und für die nicht nachwachsenden Ressourcen Alternativen finden! (Generell den Konsum so gut es geht minimieren und gebrauchte Dinge kaufen.)</p>
<p>Personen anzahl/</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Min. 9 Personen (für 3 Gruppen), je mehr desto besser, auf gleiche Verteilung oder Kraft achten
<p>Zeit:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ca. 15-20 min (Spieldauer und Auswertung)
<p>Material:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1 Packung Kichererbsen (trocken), kleine Behälter (je nach Gruppenanzahl)
<p>Ziel/Lern- effekt:</p>	<p>Bewegungsspiel mit Fachhintergrund zum Bewusstwerden des menschlichen Handelns, Systemisches Denken fördern, Diskussionsgrundlage anhand des Spielverlaufs</p>

Feedback:

Hand-Feedback

<p>Anleitung:</p>	<p>Die fünf Finger einer Hand entsprechen fünf Aussagen als Lob und Kritik des Tages oder der Einheit.</p> <p>Jeder malt seine rechte oder linke Hand auf das A4 Blatt.</p> <p>Dann beginnend beim Daumen bis hin zum kleinen Finger werden nacheinander zusammen das Feedback aufgeschrieben.</p> <p>Anschließend kann man die Poster im Raum aufhängen und alle schauen sich die Antworten gemeinsam an (wie bei einer Galeriebesichtigung) oder es kann einzeln (als kurzer Vortrag) vorgestellt werden.</p>
<p>Inhalt: (Vorschläge)</p>	<p><u>Finger Aussagen:</u></p> <p>Daumen: „Daumen hoch für...“</p> <p>Zeigefinger: „Darauf möchte ich hinweisen...“</p> <p>Mittelfinger: „Im Mittelpunkt stand für mich...“</p> <p>Ringfinger (mit Ring): „Mein Schmuckstück heute war...“</p> <p>Kleiner Finger: „Zu kurz kam für mich...“</p> <div data-bbox="614 1003 1212 1429" data-label="Image"> </div> <p>Bildquelle: Website Bauhausuniversität Weimar</p>
<p>Personenzahl/ Zeit:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Alle • Ca. 10-20 min (je nach Gruppengröße)
<p>Benötigtes Material:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • A4 Blatt • Stühle • Unterlage oder Tisch zum Zeichnen
<p>Ziel/Lerneffekt:</p>	<p>Stilles Feedback, welches laut diskutiert werden darf, Visualisierung mit der Hand lässt Kreativität zu und lockert Feedback auf</p>

Feedback:

Feedback-Bogen

Anleitung:	Jede Person bekommt einen Feedback-Fragebogen vom Moderator ausgeteilt. Dann füllt jeder diesen schriftlich und leise aus und gibt ihn an den Moderator zurück. → Es kann die Vorder- und Rückseite für die Beantwortung genutzt werden.
Inhalt: (Vorschläge)	→ <i>Vorlage anbei</i> <ol style="list-style-type: none"> 1. Was hat dir heute besonders gut gefallen und warum? 2. Was hat dir heute nicht so gut gefallen und warum? 3. Wie gefiel dir die Atmosphäre in deiner Gruppe heute? 4. Was hast du heute verstanden und im Kopf behalten? 5. Was hast du verstanden, aber nicht in allen Einzelheiten behalten? 6. Was hast du heute nicht verstanden? 7. Was kam für dich zu kurz heute und was möchtest du uns sonst noch mitteilen?
Personenzahl/ Zeit:	<ul style="list-style-type: none"> • Alle • Ca. 10-15 Min.
Benötigtes Material:	(ausgedruckt) Feedback-Fragebogen für jede Person - Bogen anbei
Ziel/Lerneffekt:	Schriftliche „Umfrage“, Kreativität, schränkt das Feedback auf 5 Aussagen ein

Feedback:

Ampelreflexion

<p>Anleitung:</p>	<p>Jede Person bekommt von jeder Farbe eine Moderationskarte.</p> <p>Dann sagt jeder reihum eine Behauptung als Feedback dieses Tages, z.B. „Ich habe heute viel Neues zum Hautschutz gelernt.“</p> <p>Dann kann jeder seine Zustimmung oder Ablehnung zu dieser Aussage in Form der Karten zeigen.</p> <p>Zum Schluss kann der Moderator das Feedback nochmal zusammenfassen oder weiter darüber diskutieren</p>
<p>Inhalt: (Vorschläge)</p>	<p>Bedeutung Moderationskarten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grün = „Ich stimme zu“ - Gelb = „Ich weiß es nicht oder möchte mich dazu nicht äußern“ - Rot = „Ich stimme nicht zu“
<p>Personenzahl/ Zeit:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Alle • Ca. 15-20 Min. (je nach Gruppengröße)
<p>Benötigtes Material:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Steh- oder Stuhlkreis • Jeweils eine gelbe, grüne und rote Moderationskarte (für alle Personen), am besten laminiert für Mehrfachverwendung! • Flipchart mit Papier/ Tafel →Bedeutung der Karten anschreiben
<p>Ziel/Lerneffekt:</p>	<p>Schnelle, überblicksartige Tages- oder Unterweisungskritik, auch gut für zwischendurch (je nach Thema)</p>

Feedback:

Gemütlicher Abend – „Ich stoße an auf...“

<p>Anleitung:</p>	<p>Ein freies Feedback kann durch „Trinken“ geäußert werden.</p> <p>Es geht reihum oder durcheinander. Jeder kann dabei so viel sagen wie er möchte, er muss es nur in die Floskeln verpacken.</p> <p>Ein richtiger Schluck nach dem Gesagten verdeutlicht das Spiel noch etwas mehr.</p>
<p>Inhalt: (Vorschläge)</p>	<p>Mögliche Floskeln:</p> <p><u>Lob:</u></p> <p>„Ich stoße an auf...“</p> <p>„Ich erhebe mein Glas, weil...“</p> <p>„Mein „Getränk“ schmeckt gut, weil...“</p> <p><u>Verbesserung:</u></p> <p>„Ich spüle meinen Ärger runter, weil...“</p> <p>„Ich spüle meinen Ärger über ... hinunter.“</p> <p>„Ich habe mich verschluckt bei dem Gedanken an...“</p> <p>„Mein „Getränk“ schmeckt nicht so gut, weil...“</p>
<p>Personenzahl/ Zeit:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Alle • Ca. 5-10 min. (je nach Gruppengröße und Redebedarf)
<p>Benötigtes Material:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kein Material wird benötigt (bei Möglichkeit richtiges Getränk nutzen)
<p>Ziel/Lerneffekt:</p>	<p>Kurzes knappes mündliches Feedback, Kommunikationsfähigkeit, eigene Meinung sprachlich in der Gruppe offen platzieren, Zur Tages- oder Unterweisungskritik</p>

Feedback:

Reflexionsspinne

<p>Anleitung:</p>	<p>Zur Vorbereitung müssen die Spinne und ihre Themengebiete aufgezeichnet werden. Die Teilnehmer*innen des Tages sollten diese nicht vorher sehen.</p> <p>Die Themengebiete legt der Moderator fest. Dabei kann es auch ein freies Feld geben, was zusammen mit den Teilnehmern*innen gefunden wird.</p> <p>Die Themengebiete können mit einem Kreuz oder Punkt nach Noten (1-6, sehr gut nach sehr schlecht) bewertet werden. Jede Person darf in jedes Themenfeld eine Bewertung abgeben. Es müssen nicht alle Felder von allen ausgefüllt werden. Das kann der Moderator freistellen.</p> <p>Anschließend verbindet die Person ihre Punkte/Kreuze mit einer Linie, sodass ein Netz entsteht. Danach setzt sich die Person wieder auf den Platz.</p> <p>Am Ende ist es ein verworrenes Netz mit Tendenzen zur Bewertung. Diese Bewertung sollte mit den Personen diskutiert werden.</p>
<p>Inhalt: (Vorschläge)</p>	<p>Mögliche Themengebiete:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organisation - Präsentation des Moderators - Zeitmanagement - Themenauswahl angepasst - Mitarbeit der Gruppe - Themengebiet „Hitze und Hitzewellen“ - Themengebiet „Bodennahes Ozon und Pollenbelastung“ - Themengebiet „Übertragbare Krankheiten durch vermehrte Erreger“ <p>Usw.</p>
<p>Personenzahl/ Zeit:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Alle • Ca.10-15 min mit Auswertung
<p>Benötigtes Material:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Flipchart mit Flipchartpapier • Vorbereitete Spinne mit den Themenbereichen
<p>Ziel/Lerneffekt:</p>	<p>Stilles Feedback, schnelle Methode, Bewegung der Personen im Raum, relativ anonym, visuelles Feedback-Ergebnis</p>

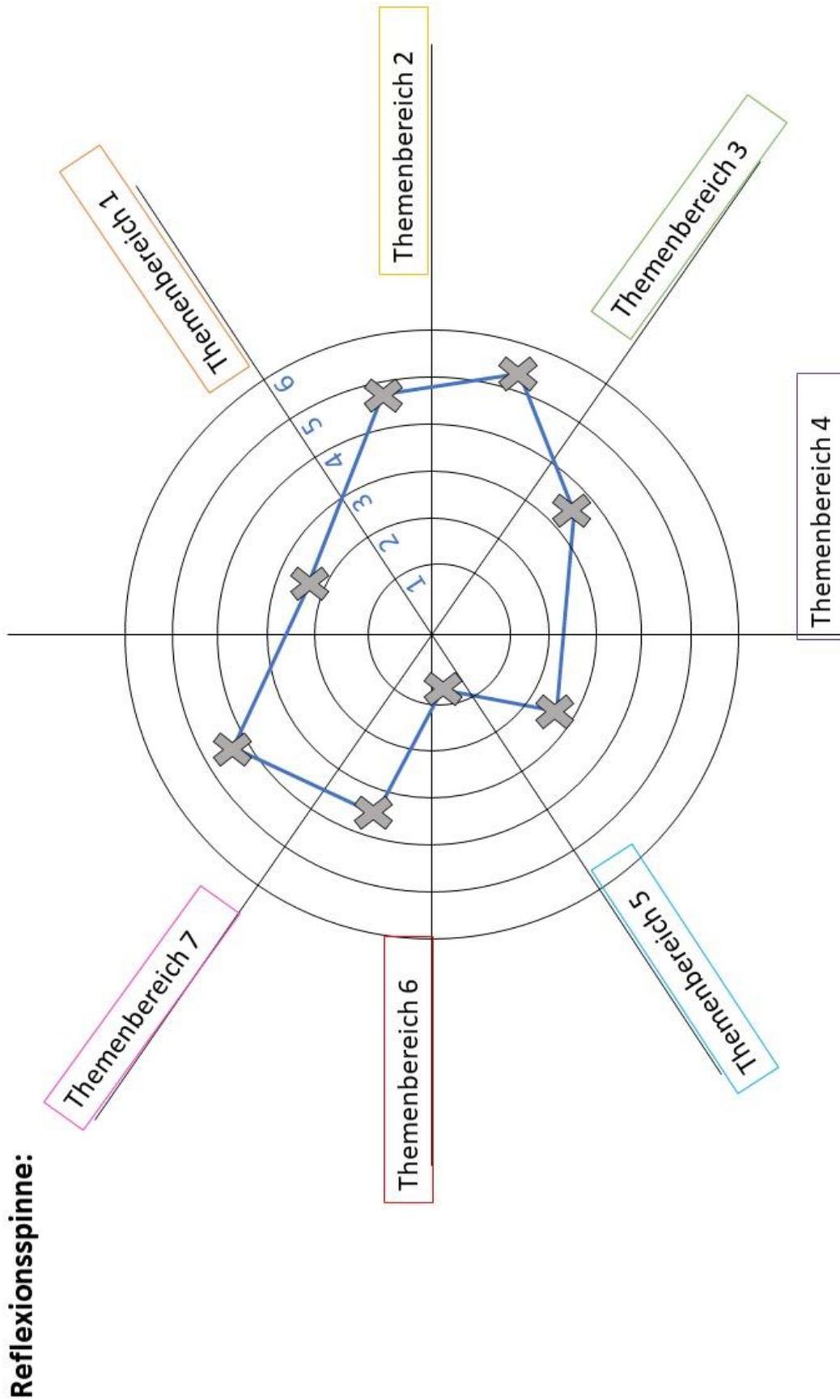


Abb. 1: Reflexionsspinne mit einer Bewertung in allen Themengebieten. (Quelle: eigens erstellt)