

Titel:	Team 1	Tag/Datum:	6.April 2005
		Zeit:	16.00 – 18.00
Verantwortlicher Leiter: Krümel / Snoopy			Nummer: 5.3
Ziele: TN für die Hockführung und Hockorganisation zu sensibilisieren TN die Wichtigkeit der Vorbildfunktion zu erläutern TN ins Thema Konfliktmanagement einführen, Tipps dazu geben		Referenz LHB/Wimpel/anderes:	
Zeit	Was	Wer	
16.00 Einstieg	Jeder TN schreibt auf ein Puzzleteil aus Holz, was ihm wichtig ist in einem Team. Danach werden die Puzzleteile zusammengesetzt und ergeben auf der Rückseite des Puzzle das Wort „Team“.	Krümel Snoopy	
16.15 Haupt- teil	<p>5 min. Gruppeneinteilung in 3 Gruppen , dann Start eines Postenlaufes (4 Posten zu je 20 min, mit 5 min Wechsel)</p> <p>Posten 1: Hockorganisation</p> <p>Brainstorming zum Thema Hockorganisation, danach gemeinsames Erarbeiten der Punkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wie werden die Hocks abgemacht? - Wie melden sich die Leute ab, wenn sie nicht kommen können und was macht man, wenn er/sie sich nicht abmeldet? - Wie bereitest Du dich auf einen Hock vor? - Kontrolle, dass man alles mitteilt, z.B. vom KL, Elternrat etc. - Auswertung der vergangenen Zeit/ Ausblick ins nächste QP/ Lager etc. - Wie reagierst Du auf häufige Alltagsgespräche? - Gibt es ein Protokoll/Traktandenliste? <p>Posten 2: Hockführung</p> <p>Es wird ein Packpapier ausgerollt und jeder TN bekommt eine andere Farbe. Nun wird eine schriftliche Diskussion gestartet. Die Erklärung des Postens ist auch schriftlich. Es sollte angesprochen werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zeitmanagement - Wie arbeiten die Leute am Hock? (laute Leiter/ Alpha-Tiere/ Frauengruppen) - Wie integrierst Du stille Leiter? - Was machst du, wenn einige immer zu spät kommen - Gibt es Pausen, Raucher? - Was machst du mit Leiter, die immer wieder unterbrechen und stören/ immer von Privaten anfangen zu reden - SMS/ Natel- Störungen - Was machst du mit solchen, die immer früher gehen wollen 		

Posten 3. Konfliktmanagement

Jeder TN bekommt ein Kärtchen, dass ihm seine Hockrolle zuteilt. Rollen:

- Einer braucht immer eine Rauchpause
- Einer hat voll den „Anschiss“
- Einer lenkt immer von Thema ab
- Einer ist der Dumme und wird immer von allen fertig gemacht
- Einer ist voll gegen Genussmittel
- Einer ist krank und trotzdem an den Hock gekommen

Nun wird die Situation geschildert:

Seit einer Woche regnet es ununterbrochen im So-La. Das Sarasani ist zusammengekracht und es regnet in fast alle Zelte. Natürlich habt ihr keine Notunterkunft organisiert. Die Situation „spitzt sich zu“. Was macht ihr?
Rollenspiel für 10 min.

Dann beginnt ein Blitzlicht, dann ein Feed-back der Leiter
Nun wird diskutiert, welche verschiedenen Krisen es in einer Abteilung geben könnte und was dagegen unternommen werden kann. (Krümel tipps!!)

Posten 4: Vorbildfunktion

Ein Leiter hängt auf einer Blache und der andere macht Rädli und bewegt sich aktiv, wenn die TN zum Posten hinlaufen. Es wird keine Erklärung gegeben für ca. 5 min.

Dann wird das Thema erklärt und die TN sollen selber von ihren Erfahrungen erzählen, es sollte noch diskutiert werden:

- man die V. gezielt bei den Pfadis einsetzen kann, v. a. im Lager
- man auch ausserhalb der Pfadi V. hat
- im Leiterteam V. hat und sie nützen sollte, z. B. selber nicht zu spät kommen etc.

17.55 Nun werden die Puzzleteile zusammengesetzt und verbunden. Später dann im Sarasani aufgehängt.

Ausklang Feed-back der TN

<p>Material</p> <ul style="list-style-type: none"> Kärtli (Krümel) Puzzle Packpapier Filzstifte Situationsblatt 	<p>Material TN</p>
<p>Sicherheitskonzept</p>	<p>Einkleidung</p>
<p>Vorbereitungen</p> <ul style="list-style-type: none"> Packpapier auslegen Leiter auf Posten positionieren 	<p>Varianten (schlechtes Wetter)</p> <p>We are waterprooffe</p>