



Crew-Findung (Blatt 1)

Ziele

- ▶ Teamfindung und erste Teamarbeit kennenlernen
- ▶ Akzeptanz für sich und Andere ermöglichen
- ▶ Befähigung zur Beschreibung eigener Interessen und Stärken

In dieser Aufgabe finden sich die einzelnen „Mission ICH“-Crews, die mindestens ein Schuljahr zusammenarbeiten werden.

*Die Tln. übernehmen Verantwortung für ihren Teamfindungsprozess und gestalten diesen aktiv. Sie werden sich ihrer Stärken und der ihrer Mitschüler*innen bewusst.*

Ist ein Ausdrucken auf sechs unterschiedlich farbigen Papieren nicht möglich, werden die Fähigkeiten-Karten farbig markiert.



ab Klasse 7
Fachbezug: Klassenlektionsstunde, Philosophie, Sozialkunde



Klassenraum oder anderer größerer Raum (Möbiliar an der Seite)



Lehrkraft und Schulsozialarbeiter*in oder zwei Lehrkräfte



Vorbereitung: 15 Min.
Durchführung: 60-80 Min.



- je Tln.:
 - 1 kleiner Zettel
 - 1 Stift
- 1 Tafel/Whiteboard/Flipchart inkl. Papier
- 1 Kreide/Marker
- 1 Gefäß zum Sammeln von Zetteln (Wahl-/Losurne)
- 1 Satz „Fähigkeiten-Karten“ (Kopiervorlage), jeder Fähigkeitsbereich gedruckt auf verschiedenfarbigem Papier (A4)
- je 8 Klammern oder Schleifenbänder in den 6 verschiedenen Farben der Fähigkeiten-Karten
- ggf. 1 Kamera/Handy mit Kamera



Plenum

Diese Aufgabe besteht aus drei Teilaufgaben und einer anschließenden Reflexion. In Teilaufgabe 1) werden in geheimer Wahl die Commander*innen (Crew-Leiter*innen) gewählt.

In Teilaufgabe 2) wählen alle Tln. aus vorgegebenen „Fähigkeiten-Karten“ (Kopiervorlage) diejenige Stärke/Eigenschaft aus, von der sie glauben, diese besonders gut in die Crewarbeit einbringen zu können.

Anschließend stellen die Commander*innen in Teilaufgabe 3) ihre Crews zusammen.

Vorbereitung

Die Fähigkeiten-Karten (Kopiervorlage) werden auf jeweils unterschiedlich farbiges Papier gedruckt bzw. manuell farbig gestaltet.
Das Möbiliar wird an die Seite geräumt.

Anmoderation der Aufgabe

„Auf unserer ‚Mission ICH‘-Reise werden wir uns im folgenden Schuljahr verschiedenen Herausforderungen stellen. Etliche Aufgaben werden in kleineren Teams, den sogenannten Crews absolviert. Diese Crews werden wir nun gemeinsam bilden. Dabei gilt es Folgendes zu beachten:
(a) Die Mitglieder einer Crew sollten möglichst verschiedene Fähigkeiten haben, damit alle Expeditionen und Erkundungsaufträge gut gemeistert werden können.“

Crew-Findung

(b) Die Crew-Mitglieder müssen sich aufeinander verlassen und auch einander vertrauen können.

Es kommt bei der Findung der Crews also sowohl darauf an, möglichst Menschen mit unterschiedlichen Fähigkeiten zu vereinen, als auch darauf, dass diese gut miteinander arbeiten können.

Aus diesem Grund wollen wir uns etwas Zeit für die Crew-Findung nehmen.

Wir starten mit dem Wählen der Crew-Leiter*innen, denn jede Crew braucht eine/n Commander*in, die/der die Gruppe zusammenhält und Ansprechpartner*in bei Problemen ist.“

3 Verlauf

Zunächst werden im Plenum Kriterien gesammelt, über welche Eigenschaften „gute“ Commander*innen verfügen sollten. Mögliche Kriterien sind z. B.:

- verantwortungsvoll zu handeln
- alle Mitglieder der Crew im Blick zu haben
- Niemanden außen vor zu lassen
- die Fähigkeiten der Crew-Mitglieder zu kennen
- Andere motivieren und unterstützen zu können.

Die Kriterien, auf die sich die Klasse verständigt hat, werden visualisiert.

Anschließend folgt die Wahl der Commander*innen. Eine Crew besteht aus vier bis fünf Tln. Je nach Klassengröße werden demnach vier bis sechs Commander*innen benötigt. Die Wahl erfolgt geheim. Dazu schreiben alle Tln. bis zu drei Personen auf ihren Wahlzettel, denen sie zutrauen, Commander*in zu sein. Die Wahlzettel werden in einer „Wahlurne“ gesammelt.

Die LK bestimmt zwei Tln. als Wahlhelfer*innen, die die Stimmen auszählen.

Während der Stimmenauszählung bespricht die Klasse im Plenum folgende Fragen:

- „Was macht eine ‚gute‘ Crew aus?“
- „Wie kann ich mich einbringen, damit meine Crew gut funktioniert?“

Die in der Wahl am häufigsten genannten Personen werden bekannt gegeben. Diese teilen mit, ob sie die Wahl annehmen und somit als Commander*in fungieren möchten.

Im nächsten Schritt werden die Fähigkeiten-Karten für alle gut sichtbar im Raum auf dem Fußboden verteilt. Auf jede dieser werden acht Klammern bzw. Schleifenbänder derselben Farbe gelegt. Die Inhalte der Fähigkeiten-Karten werden, ggf. anhand eines Beispiels, besprochen.

*Die Rolle der/des Commander*in kann innerhalb des Jahres in der Crew gewechselt werden.*

*Der Crew-Findungsprozess ist wichtig, braucht Zeit und Begleitung durch Sie und die andere LK bzw. die/den Schulsozialarbeiter*in. Sollten Konflikte auftreten, müssen diese geklärt und bearbeitet werden. Andernfalls ist die Weiterarbeit gefährdet.*

Eine geheime Wahl wird empfohlen, um sozial erwünschte Äußerungen zu reduzieren.

Alternativ können Schnipsel in den Farben des Kopierpapiers genutzt werden.

Weiter auf Blatt 2

Crew-Findung (Blatt 2)

*Verdeutlichen Sie den Commander*innen, dass es vorteilhaft ist, wenn die Crew-Mitglieder unterschiedliche Fähigkeiten mitbringen.*

Anhand der farbigen Markierungen ist gut erkennbar, ob die verschiedenen Fähigkeitsbereiche gut verteilt sind.

Idee:
AG SELFIE

Nun sind die Tln. gefordert, sich für eine ihrer Stärken zu entscheiden, die sie als Mitglied besonders gut in ihre Crew einbringen können. Die LK kann diesen Prozess wie folgt anmoderieren:

„Damit die Commander*innen eine gute Auswahl ihrer Crews treffen können, ist es wichtig, dass sie die Fähigkeiten der einzelnen Mitglieder kennen. Wir haben sechs Fähigkeitsbereiche vorbereitet. Lest euch die Fähigkeiten-Karten aufmerksam durch und stellt euch zu der Fähigkeiten-Karte, die auf euch am stärksten zutrifft. Heftet euch die entsprechende farbige Klammer (bzw. das Schleifenband) gut sichtbar an.“

Auch die Commander*innen ordnen sich den Fähigkeitsbereichen zu. Die LK fragt die Tln. stichprobenartig nach Gründen, warum sie sich den jeweiligen Fähigkeiten zugeordnet haben.

Im nächsten Schritt treten die Commander*innen vor. Die Wahl ihrer Crews beginnt. Das Los entscheidet, wer zuerst wählen darf. Sie/er nennt den Namen des gewünschten Mitglieds.

Die jeweils gewählte Person teilt mit, ob sie die Wahl annimmt. Ist dies der Fall, stellt sie sich zur/zum jeweiligen Commander*in. Nimmt sie die Wahl nicht an, darf die/der Commander*in so lange ein weiteres Mitglied wählen, bis diese Person die Wahl annimmt.

Anschließend zieht die LK einen weiteren Namen per Los und die/der nächste Commander*in ist an der Reihe.

Sind alle Tln. gewählt, wird gemeinsam das Ergebnis betrachtet: Sind die Crews möglichst „bunt“ gemischt? Sind alle einverstanden mit ihrer Crew? Ggf. können einzelne Tln. ihre Crew wechseln.

4 Reflexion der Aufgabe und des Ergebnisses

Im Plenum werden folgende Fragen besprochen:

- „Wie ging es euch im Crew-Findungsprozess?“
- „Wie gut hat die Wahl funktioniert?“
- „Wie zufrieden seid ihr mit dem Ergebnis?“

5 Ergebnissicherung

Sowohl die Aufstellung zu den Fähigkeiten-Karten als auch das Ergebnis der Crew-Findung werden von der LK festgehalten. Es eignen sich hierfür z. B. Fotos, auf denen die jeweiligen Schüler*innen zu sehen sind.

6 Nachbereitung und Optionen für die Weiterarbeit

Im Anschluss bzw. möglichst zeitnah kommen die Tln. in ihren Crews zusammen, um folgende Punkte zu besprechen und festzulegen: 1) Name der Crew, 2) ein Zeichen/Symbol, 3) Regeln für eine gute Zusammenarbeit. Diese Ergebnisse werden im AB „Unser Crew-Codex“ der Aufgabe „Crew-Name und -Codex“ notiert.

