**TAGE DER ORIENTIERUNG**

Schule, Klasse: Xx, ya

Datum: XX.XX.XXXX- XX.XX.XXXX

Programmstunden (min. 12 Zeitstunden): 6:45 + 7:55 + 1:30 = 16:10 h

PROGRAMMBERICHT

1. Zielsetzung der Maßnahme

Tage der Orientierung sind ein schulpastorales Angebot, das die Methoden der kirchlichen Jugendarbeit nutzt. Sie finden außerhalb des Schulalltags statt und dauern drei Tage. Die Tage der Orientierung sollen den Teilnehmenden einen Raum bieten, sich außerhalb ihrer Alltagssituation mit ihren Lebensthemen zu beschäftigen. Die drei Grundziele sind:

1. Identität: Bei den Tagen der Orientierung werden den Teilnehmenden die Möglichkeit und der Freiraum geboten, sich mit sich selbst, ihren Werten und Zielen, Fragen und Träumen zu beschäftigen. Sie sollen sich ihrer Entwicklung und ihrer momentanen persönlichen Situation bewusst werden und lernen, ihre Eigenschaften, Stärken und Schwächen zu erkennen, wertzuschätzen bzw. zu akzeptieren und damit umzugehen. Außerdem sollen sie erkennen, welche Ziele sie in ihrem Leben haben und welche Werte ihr Handeln bestimmen. Die religiös-spirituelle Dimension des Lebens mit Sinnstiftung, Tiefe und Hoffnung wird den Teilnehmenden auf die Ganzheit des Lebens hin angeboten.
2. Beziehungsfähigkeit: Durch das dreitägige Miteinanderleben außerhalb des Schulalltags erhalten die Teilnehmenden die Möglichkeit, sich besser kennen zu lernen. Es soll das Beziehungsgeflecht in einer Klasse dargestellt und gestärkt werden und eventuell vorhandene Konflikte bearbeitet werden. Die Anlagen zur Kommunikation und Kooperation sollen gefördert werden. Freundschaft, Partnerschaft und Liebe werden bei Bedarf angesprochen. Ebenso die Themen Mobbing sowie Unterstützungsmöglichkeiten in persönlichen Krisensituationen.
3. Spiritualität und christliche Lebenseinstellung: Der Arbeitsstil und der Umgang miteinander sollen den Teilnehmenden helfen, ihre Lebensweise zu gestalten. Durch das Erleben der Teamenden als christlich geprägte Personen sollen die Jugendlichen erfahren, wie der Versuch aussehen kann, christliche Überzeugungen und gelebten Alltag miteinander zu verbinden. Die gelebten christlichen Werte, Hoffnungen und Ideale sollen den Teilnehmenden als Orientierungshilfe für ihr Leben dienen.

Arbeitsweise

Grundlage der Arbeit ist das christliche Menschenbild. Durch das teilnehmenden- und prozessorientierte Arbeiten werden die Jugendlichen in ihrer Befindlichkeit ernst genommen und bestimmen so den Inhalt und den Verlauf der Einheiten mit. Es geht nicht darum, Sachwissen zu vermitteln oder Programmpunkte abzuspulen, sondern Lösungsansätze bzw. Lösungen gemeinsam zu erarbeiten. Eine große Rolle spielen auch die Phasen der Freizeit, in denen die Jugendlichen untereinander die Themen der Arbeitseinheiten und ihr persönliches Miteinanderleben vertiefen können. Außerdem stehen die Teamenden den Teilnehmenden für persönliche Gespräche zur Verfügung. Sinnvoll gestaltete Freizeit, Spiel, Spaß und das Erleben von Gemeinschaft sind ebenfalls ein wesentlicher Inhalt der Tage der Orientierung.

Wertschätzung

Im Mittelpunkt der Tage der Orientierung stehen die Teilnehmenden. Das Programm, die Einheiten und Themen werden auf ihre Bedürfnisse hin prozessorientiert ausgewählt und, wenn nötig, zu den Tagen der Orientierung auf die aktuellen bzw. akuten Befindlichkeiten hin neu zusammengestellt. Ziel ist nicht, die Jugendlichen zu beeinflussen, zu verändern oder zu formen, sondern sie durch die Wertschätzung ihrer Person auf der Suche nach dem eigenen Lebensstil zu begleiten. Toleranz für verschiedene religiöse, sexuelle, wertemäßige Orientierungen ist selbstverständlich. Die Grenzen liegen im Respekt vor den anderen Teilnehmenden, Teamenden und Lehrkräften sowie in der Möglichkeit eines friedlichen Miteinanders.

B) Zielgruppe

Die Tage der Orientierung richten sich an Jugendliche, die unabhängig von ihrer Religionszugehörigkeit im Klassenverband anreisen. Die Teilnahme erfolgt freiwillig, um ein offenes und authentisches Miteinander zu gewährleisten.

C) Tatsächlicher zeitlicher Ablauf, Arbeitsthemen und Methoden:

1. Tag (Wochentag, Datum): Mittwoch, XX.XX.XXXX

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Arbeitszeit | Arbeitsthema + Inhalt | Methode | Zielsetzung der jeweiligen Arbeitseinheit |
| 10:30-11:000:30 h | **Hausordnung** | Hauptleitung trägt die Hausordnung vor und beantwortet Fragen. | Die Teilnehmenden kennen die Sicherheitsvorgaben und Regeln. Sie sind im Haus und Gelände orientiert. |
| 11.00-11.300:30 h | **Vorstellung Teamende** | **Teamende raten*** Teamende nennen nur ihren Namen
* die Klasse wird in so viele Gruppen eingeteilt, wie Teamende da sind
* jede Gruppe soll eine Person einschätzen, und schreibt das auf ein Blatt: Alter, Hobbies, Körpermaße, verheiratet, Kinder, woher, …
* jede Gruppe liest ihren Steckbrief vor
* die Person nimmt das Blatt und bestätigt oder verbessert die Angaben
 | Die Teilnehmenden erfahren, mit wem sie es zu tun haben und fassen Vertrauen zu den Teamenden. Das Eis in der neu zusammengekommenen Gruppe wird gebrochen. Die Teamenden beginnen als reale und greifbare erwachsene Persönlichkeiten Identifikationspersonen für die Teilnehmenden zu werden. |
| 11.30-12.000:30 h | **„Warming up“ Spiel**  | **Spiel Alle, die*** „Name, alle die … haben, wechseln den Platz“ Extrem (nur was man selbst hat, darf genannt werden)
 | Die Teilnehmenden finden Gemeinsamkeiten in der Klasse. Sie beginnen den Freiraum, der ihnen bei den Tagen der Orientierung geboten wird, für sich zu nutzen. Sie erleben buchstäblich, dass sie selbst bei den Tagen der Orientierung im Mittelpunkt stehen. |
| 14.00-14.200:20 h | **Kennenlernen der Teilnehmenden** | **Ich bin der\*die Einzige**Ich heiße, Name, und bin der\*die einzige, der\*die …* jeder Mensch ist einmalig
* wir wollen etwas finden, das dich einmalig macht
* eine Person steht im Stuhlkreis auf und sagt eine Eigenschaft oder ein Ereignis, von dem sie meint, dass nur sie sie hat.
* alle Teilnehmenden, die diese Eigenschaft auch haben, stehen auf und die Person in der Mitte muss sich etwas anderes einfallen lassen
* kein Geb.-Datum, Orte, platte Sachen
* Teamende\*r beginnt mit einigen Beispielen
* dann geht es reihum weiter
 | Die Teilnehmenden erleben das Interesse der Gruppe an der eigenen Person. Sie beginnen darüber nachzudenken, was sie besonders macht und von anderen unterscheidet. Selbst auf den ersten Blick negative Erlebnisse und Lebensumständen werden als Besonderheiten wahrgenommen, die das eigene Leben mit ausmachen. Das Vertrauen in der Klasse wächst. Überraschende Gemeinsamkeiten werden gefunden. |
| 14.20-14.450:25 h | **Vorstellung Teilnehmende** | DatenverarbeitungDie Teilnehmenden stehen auf einer Mauer oder auf Stühlen. Sie müssen sich nach verschiedenen Kriterien sortieren z.B. Alter, Schuhgröße, Lieblingsessen A-Z. Wenn jemand herunterfällt, wechselt die Richtung. | Erste Kooperationsfähigkeiten testen, kennenlernen, Miteinander fördern, Sozialkompetenz |
| 14.45-15.300:45 h | **Kennenlern-Spaziergang** | Die Teilnehmenden werden durch die Teamenden in Zweierteams eingeteilt – sie sollen sich nicht oder möglichst wenig kennen. Jedes Zweierteam bekommt ein Frageblatt mit Fragen und die Zweierteams dürfen innerhalb eines festgelegten Bereiches loslaufen und sich die Fragen gegenseitig beantworten. (Pro Runde etwa 10-15 Minuten je nach Gruppe) Wenn sich alle Teilnehmenden wieder bei den Teamenden gesammelt haben, werden die Frageblätter eingesammelt. Dann werden die Zweierteams neu eingeteilt und mit neuen Fragen beginnt die nächste Runde. Insgesamt 3-4 Runden. | Die Teilnehmenden erfahren neue Aspekte aus dem Leben ihrer Mitschüler\*innen. Sie kommen über die Grenzen der Freundeskreise hinweg miteinander ins Gespräch. Gruppengrenzen in der Klasse werden durchbrochen, indem sich die Teilnehmenden als Einzelpersonen begegnen. |
| 16.00-16.150:15 h | **„Warming up“ Spiel**  | Tücherrallye | Spaß und Bewegung, Auflockerung und Sammlung. Das Warming-Up-Spiel dient dem Reinkommen in die neue Einheit. |
| 16.15-18.152:00 h | **Wer bin ich? – Selbst- und Fremdeinschätzung** | Die Teilnehmenden gestalten in 3 Schritten ein Heftchen für sich selbst zum Mitnachhausenehmen.D:\Doku\Solfrank\SJP\20180421_Klausurtag\Selbst-Fremdeinschätzung\Selbst-undFremdeinschätzung_Bild.jpgSeite 1: Name und mit Bild(ern) gestaltete Frontseite (Schritt 1)Seite 4: Fremdwahrnehmung (Schritt 3)Seite 2+3: Selbstreflexion zu den Bereichen (Einmaligkeit, Schwächen, Stärken, Außendarstellung) | Die Teilnehmenden denken tiefergehend über die eigene Identität nach. Dazu nutzen Sie kognitive/verbale, aber auch intuitive/gestalterische Zugänge. Sie bekommen eine positive Rückmeldung der anderen Klassenmitglieder. Sie erleben Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Selbst- und Fremdbild. Sie verstehen ihre eigene Persönlichkeit als Gesamtpaket von Stärken und Schwächen und lernen, sich selbst zu akzeptieren. Sie erkennen ihre Möglichkeiten, sich selbst zu verändern und weiterzuentwickeln. Sie werden zum Treffen eigener Entscheidungen hingeführt. |
|  |  | Schritt 1 – Gestaltung der Frontseite |  |
|  |  | Schritt 2 – SelbstreflexionGruppen gehen in Räume. Teamer liest Text „… weil du einmalig bist“ und gibt bei Bedarf Hilfestellungen. Ggf. mit Musik unterlegen. |  |
| 20.15-20.300:15 h |  | Schritt 3 – FremdwahrnehmungGruppen bleiben in den Räumen. Teamende nehmen die geschlossenen Blätter der Teilnehmenden mit und füllen mittels Befragung der anderen Gruppen die Rückseite.Rückgabe der Blätter am Ende mit ausreichend Zeit zum Lesen und zur „Besiegelung“ mit dem eigenen Fingerabdruck |  |
| 20.30-21.451:15 h | **Abendimpuls**  | Fackelwanderung, Feuerschalenimpuls | Der Impuls dient dem ruhigen Abschluss des Tages und dem Eröffnen der spirituellen Lebensdimension. Die rahmenden Impulse bei den Tagen der Orientierung regen die Jugendlichen dazu an, über eigene Rituale im Alltag nachzudenken. |

2. Tag (Wochentag, Datum): Donnerstag, XX.XX.XXXX

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Arbeitszeit | Arbeitsthema + Inhalt | Methode | Zielsetzung der jeweiligen Arbeitseinheit |
| 9.15-9.450:30 h | **Morgenimpuls** | Bäume ertasten | Der Impuls dient dem gemeinsamen Start in den Tag. Er kann ruhig und spirituell, aber auch aktivierend sein. Die rahmenden Impulse bei den Tagen der Orientierung regen die Jugendlichen dazu an, über eigene Rituale im Alltag nachzudenken. |
| 9.45-10.250:40 h | **Vorstellung Teilnehmende** | **Rasender Reporter:*** Name / Vorname oben auf ein Blatt schreiben und zusammen knüllen, dann in die Mitte (in einen Behälter) werfen
* Fragen (jeweils ein Knäuel aufheben und denjenigen / den/-diejenige interviewen, Antwort auf den Zettel schreiben, dann wieder Knäuel in die Mitte werfen) - bitte leserlich schreiben.

z.B. Wie sieht für dich ein perfekter Tag aus?* Leitung sammelt die Blätter ein und lässt die Klasse raten, wem das jeweilige Blatt gehört
 | Die Teilnehmenden erfahren neue Aspekte aus dem Leben ihrer Mitteilnehmende\*innen. Sie kommen über die Grenzen der Freundeskreise hinweg miteinander ins Gespräch. |
| 10.45-12.150:30 h | **Klassen-Ziel-Spiel** | Die Klasse muss auf Stühlen eine Strecke überwinden ohne den Boden zu berühren (ca. 2/3 so viele Stühle wie Teilnehmende). Wenn jemand den Boden berührt, müssen sie wieder anfangen. Wenn ein Stuhl nicht berührt wird, wird er weggenommen. Zwischendurch gibt es weitere Herausforderungen (z.B. umsortieren, nicht sprechen, Blinde).Zuvor wird ein gemeinsames Klassenziel entwickelt und verschiedene Begriffe gefunden, die die Zeit bis zum Erreichen dieses Ziels erträglich machen. Das Ziel wird hinter der Ziellinie platziert, die Begriffe auf die Stuhllehnen geklebt.Teamende beobachten und schreiben verdeckt Herz- und Faustwörter auf. Dann ist am Ende auch eine Zusatzaufgabe möglich, z.B. ein (Süßigkeiten-)Schatz im Lava-See, der durch eine Menschen-Kran-Methode gehoben werden kann. | Die Übung macht die Klassengemeinschaft sicht- und erfahrbar. Die Teilnehmenden sind aufeinander angewiesen und erleben, dass das Spiel nur gewonnen werden kann, wenn sich jede\*r beteiligt und Kooperation unter allen Klassenmitgliedern möglich ist. Sie fördert das Vertrauen und das Gefühl, gemeinsam etwas erreicht zu haben und mehr erreichen zu können. Es wird deutlich, welche Form der Kommunikation hilfreich und welche hinderlich ist. Die Teilnehmenden erleben Spaß, Mut und Freundschaft. Sie sind aber ebenso mit Frustration und Genervtheit, manchmal auch Aggression von sich selbst und anderen konfrontiert und üben den Umgang damit ein. Die Rollen in der Klasse treten zu Tage. |
| 14.30-15.000:30 h | **Reflexion Klassen-Ziel-Spiel**  | Gemeinschaft heißt, Achtung voreinander zu haben und zusammen zu helfen. * Wie habt ihr die Aufgabe gelöst?
* Was war wichtig dafür?
* Womit wart ihr zufrieden/unzufrieden?

AchtsamkeitWas bedeutet das? Bspe?* Wo seid ihr achtsam miteinander umgegangen?
* Wo seid ihr achtlos miteinander umgegangen?

Blinde* Wie habt ihr euch gefühlt?
* Was hat euch geholfen?
* Was hättet ihr euch noch gewünscht?

Führungsperson* Ggf. Was macht eine Führungsperson aus? Bspe?
* Wer waren eure Führungspersönlichkeiten

Entdeckt ihr Parallelen zum Schulalltag? Auflösen der FaustwörterAuflösen der HerzwörterWie redet ihr miteinander in der Klasse? | Die Reflexion des Klassen-Ziel-Spiels dient der Verstärkung und dem Bewusstwerden der oben beschriebenen Wirkungen des Spiels. Anhand der Reflexion des Spiels wird das Miteinander in der Klasse besprechbar. Die Teilnehmenden können sich gegenseitig sagen, was sie an der anderen Person anderen schätzen und welches Verhalten ihnen Schwierigkeiten bereitet. Bei den Teilnehmenden wächst das Verständnis, dass sie ihre Gruppe selbst gestalten können und selbst Einfluss darauf haben, wie der gemeinsame Alltag in der Schule verläuft. |
| 15.00-16.001:00 h | **Kooperations-Spiel** | Wo ist mein Huhn?Spielleitung steht an einem Ende des Weges hinter dem Huhn, die Gruppe auf einer Linie am anderen Ende. Spielleitung dreht sich um und ruft „Wo ist mein Huhn?“, während sie nichts sieht, dürfen sich die Teilnehmenden nach vorne bewegen. Dazwischen immer freeze. Wenn sich jemand bewegt, muss diese Person zurück hinter die Linie. Irgendwann nimmt die Gruppe das Huhn weg und hat jetzt die Aufgabe, es zurück hinter die Linie zu transportieren. Wenn die Spielleitung schaut, darf sie jeweils raten, wer das Huhn hat und schauen, ob sie es sieht. Falls die Spielleitung das Huhn findet, beginnt das Spiel von vorn, falls die Teilnehmenden das Huhn versteckt halten können, haben sie das Spiel gewonnen. | Es handelt sich um eine Einsteiger-Kooperationsübung ohne Körperkontakt im Freien. Die Teilnehmenden lernen, aufeinander zu achten und zusammenzuarbeiten. Sie erleben sich als Gruppe, die kooperativ gegen eine Schwierigkeit spielt. Das Spiel kann umso eher gewonnen werden, je mehr Personen sich aktiv beteiligen/von der Gruppe beteiligt werden. |
| 15.30-16.000:30 h | **Fluch der Karibik** | Einer Person werden die Augen verbunden, diese soll einen versteckten Gegenstand finden. Eine andere Person sitzt auf einem Stuhl, den meisten anderen gegenüber, sie soll der blinden Person ansagen, wohin er\*sie gehen muss. Der Gegenstand wird hinter der sitzenden Person versteckt. Die meisten Schüler\*innen dürfen nicht herumlaufen und nicht reden, aber Zeichen machen. Sie stehen der sitzenden Person gegenüber und sehen, wo der Gegenstand versteckt wird. | Das Kooperationsspiel dient der Erfahrung aufeinander angewiesen zu sein und macht in der Regel viel Spaß. Sinn des Kooperationsspiels ist es, dass Mitglieder der Klasse wichtige Aufgaben übernehmen, die sonst im Klassenverband nicht zum Zug kommen. Die Spielleitung wählt daher die Rollen aus anstatt Freiwillige zu nehmen, die ohnehin oft im Mittelpunkt stehen. Es kann ungewohnt und herausfordernd für die Teilnehmenden sein, laut zu sprechen bzw. auf die ausgewählte Person zu hören bzw. blind im Mittelpunkt zu stehen. Daher werden die Rollen sensibel und überlegt ausgewählt. |
| 16.00-16.150:15 h | **„Warming up“ Spiel**  | Bodyguard | Spaß und Bewegung, Auflockerung und Sammlung. Das Warming-Up-Spiel dient dem Reinkommen in die neue Einheit. |
| 16.30-17.150:45 h | **Stangenkreis** | Die Teilnehmenden stellen jeweils einen Holzstab vor sich hin. Sie müssen von Stock zu Stock im Kreis herumgehen, ohne dass ein Stock umfällt.Anschließend ReflexionMögliche Fragen:Wie ist es euch gelungen?Was hat gefehlt?Was war wichtig?... | Die Übung erfordert Konzentration und Achtsamkeit und fördert die Geschicklichkeit. Um den Stangenkreis schaffen zu können, müssen die Teilnehmenden miteinander kooperieren und sich absprechen. Dabei werden verschiedene Rollen und Kommunikationsstile in der Klasse sichtbar. Die Teilnehmenden erleben, dass Ungeduld und Unruhe dem gemeinsamen Ziel im Weg stehen und können dies häufig auf den Unterrichtsalltag in der Klasse übertragen.  |
| 17.15-17.300:15 h | **Zauberstab** | Alle Teilnehmenden legen einen Stab auf ihre ausgestreckten Zeigefinger. Sie sollen den Stab ablegen ohne dass er herunterfällt. | Die Übung erfordert Konzentration und Achtsamkeit und fördert die Geschicklichkeit. Um den Stock ablegen zu können, müssen die Teilnehmenden miteinander kooperieren und sich absprechen. Dabei werden verschiedene Rollen und Kommunikationsstile in der Klasse sichtbar. Die Teilnehmenden erleben, dass Ungeduld und Unruhe dem gemeinsamen Ziel im Weg stehen und können dies häufig auf den Unterrichtsalltag in der Klasse übertragen.  |
| 20.30-21.000:30 h | **Abendimpuls**  | Sternenmeditation | Der Impuls dient dem ruhigen Abschluss des Tages und dem Eröffnen der spirituellen Lebensdimension. Die rahmenden Impulse bei den Tagen der Orientierung regen die Jugendlichen dazu an, über eigene Rituale im Alltag nachzudenken. |
| 21.00-22.001:00 h | **Klassenabend** | Programm auf Wunsch der TeilnehmendenLagerfeuer, Stockbrot | Spaß und Bewegung in der Klasse. Freiraum zur Interaktion miteinander. Die Teilnehmenden erleben, dass, egal welche Themen am Tag angesprochen wurden, am Ende eine lockere Zeit miteinander steht. Sie erkennen, dass es sich lohnt mitzubestimmen.  |

3. Tag (Wochentag, Datum): Freitag, XX.XX.XXXX

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Arbeitszeit | Arbeitsthema + Inhalt | Methode | Zielsetzung der jeweiligen Arbeitseinheit |
| 9.00-9.150:15 h | **„Warming up“ Spiel**  | Ich sitze im Grünen | Spaß und Bewegung, Auflockerung und Sammlung. Das Warming-Up-Spiel dient dem Reinkommen in die neue Einheit. |
| 9.15-10.000:45 h | **Abschlussimpuls** | Foofighter | Der Impuls dient dem Abschluss der Tage der Orientierung und dem Eröffnen der spirituellen Lebensdimension. Er soll Raum zum Nachdenken und zum Gebet geben aber auch die Gemeinschaft in der Klasse noch einmal erfahrbar machen. Die Teamenden geben den Teilnehmenden Gedanken und Segen mit. Die Ergebnisse der Tage werden zusammengefasst. |
| 10.00-10.300:30 h | **Reflexion** | Die Teamenden geben einen Überblick über das Programm. Die Teilnehmenden füllen die Reflexionsbögen aus. Anschließend findet eine letzte Runde statt, in der jede\*r noch einmal äußern kann, was ihm\*ihr besonders gut oder besonders schlecht gefallen hat. Die Teamenden verabschieden sich von der Klasse. | Die Reflexion dient dem bewussten Abschluss der Tage der Orientierung und der dauerhaften guten Qualität. Die Teamenden erkennen, welche Methoden und welcher Umgang miteinander für die Teilnehmenden passend war. Die Teilnehmenden spüren noch einmal, dass sie selbst bei den Tagen der Orientierung im Mittelpunkt standen. Das Programm bleibt zeitgemäß. Schwierigkeiten werden festgehalten und können im Nachhinein gelöst werden oder sind zumindest dokumentiert. |

D) Bewertung der Veranstaltung

Es waren gelungene Tage der Orientierung. Die Teilnehmenden bestätigten die Stärkung ihrer Klassengemeinschaft. Sie nahmen motiviert am Programm teil und waren insgesamt ruhig und aufmerksam (besonders bei den Impulsen) was das Interesse der Teilnehmenden an den angebotenen Lebensdeutungen bestätigt.