

Handout
Jungpfadfinder—
Diözesanstufenkonferenz



Sommer für Abenteuer (SofA)

Im Herzen der ganzen Aktion steht der Trupp. In dem Aktionszeitraum des Bundeslagers soll die Möglichkeit genutzt werden, mit deinem Trupp die Jungpfadfinder Abenteuer (s. Kasten) auszuprobieren. Seid kreativ und denkt euch eine Aktion aus, die zu einem Abenteuer eurer Wahl passt; das kann beispielsweise auch direkt in eurem Sommerlager passieren.

Blickt über den Tellerrand und lernt einen anderen Trupp kennen. Ladet über das Portal auf www.sofa.dpsg.de einen anderen Trupp zu eurer Aktion ein oder besucht einen anderen Trupp. Teilt eure Erlebnisse mit einem kleinen „Blog-Eintrag“ auf der

Webseite und gebt die Möglichkeit auch denen, die nicht dabei waren, auf eurem Sofa Platz zu nehmen.

Aktion vom Bundes-AK: Fünf Sofas in 6 Wochen mitten durch Deutschland transportieren, niemals länger als zwei Tage an einem Ort – das ist die bundesweite Challenge von Sofa 2014!

Ziele

- Für Jungpfadfinderinnen und Jungpfadfinder neuen Zugang zur Stufenpädagogik schaffen. Entwicklung der Stufenpädagogik im Nachgang zum Lager durch Bundesarbeitskreis/Bundesstufenkonferenz.
- Truppkultur (Sippe, Trupp, Kornett) stärken.
- Kindermitbestimmung
- Kinder, Leiterinnen und Leiter bestimmen mit.
- Vernetzung der Trupps (Kennen lernen anderer Trupps, nicht notwendigerweise langfristige Bindungen).
- Stufenidentität weiter entwickeln.
- Sparsam mit Ressourcen umgehen.
- Neue Methoden erproben.

Wie kann ich an SofA teilnehmen?

Ganz einfach: Wo du bist, schlägt das Herz der DPSG!

Ihr bietet ein Abenteuer für einen anderen Jungpfadfinder-Trupp an, der im Aktionszeitraum bei euch vorbeikommt. Glückwunsch: schon teilgenommen!

Ihr fahrt nur zum Bundeslager nach Westernohe. Bingo!

Ihr arbeitet drei Gruppenstunden zur Stufenpädagogik "Abenteuer leben" und gestaltet euer Sommerlager 2014 als euer Abenteuer. Top!

Ihr habt Stammeslager und könnt nur im späteren Teil des Aktionszeitraumes nur noch irgendwo hin. Kein Problem!

SofA lässt euch euren Raum. Ihr seid der Herzschlag des Verbandes. Und ihr gestaltet SofA, wie es euch passt. Aber wir würden flunkern, wenn wir uns nicht über die Teilnahme am Aktionszeitraum oder das Angebot von Abenteuern im Aktionszeitraum und das Mitmachen am zentralen Lager in Westernohe besonders freuen würden.

Website



Zentrales Lager in Westernohe – Kosten

39,95€ + Anreise + Verpflegung

Bei einer eigenen Aktion sind die Kosten selbst zu tragen/ mit einem teilnehmenden Trupp zu teilen.

Programm:

Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag
Vor- mittag	ERLEBEN ABENTEUER anbieten	ERLEBEN ABENTEUER anbieten	10:00 Uhr Gottes- dienst	10:00 Uhr Schluss- punkt und Abreise
Nach- mittag <small>Anreise ab 14:00 Uhr</small>	ERLEBEN ABENTEUER anbieten	ERLEBEN ABENTEUER anbieten	ERLEBEN ABENTEUER anbieten	
Abend <small>20:00 Uhr Auftakt</small>	ERLEBEN ABENTEUER anbieten	21:00 Uhr Auftakt zur Blauen Nacht	20:00 Uhr Abschluss- veranstalt- ung	
23:00 Uhr	NACHTRUHE		Blaue Nacht bis 01:00 Uhr	
				06.-10.08.14 in Westernohe!

Spiel: blaue Burg erobern

Ort: Raum oder im Freien

Dauer: 20 - 30 min

Eignung: für Gruppen ab 6 Personen

Ablauf: die Gruppe teilt sich in zwei „Halb-Gruppen“ auf: je eine Mädchen- und eine Jungengruppe. Diese müssen nicht gleich groß sein. Beide Gruppen überlegen sich eine gemeinsame Geste/Mimik/Bewegung als „Schlüsselbewegung“, die von der anderen Gruppe erraten werden soll. Eine Halbgruppe beginnt dann mit dem eigentlichen Spiel, indem sie sich als „Burg“ zusammen baut. Dies geschieht, indem sie sich in einen



Kreis stellen mit den Gesichtern nach außen und die Arme ineinander verhaken. Die jeweils andere Gruppe versucht dann durch Ausprobieren, die „Schlüsselbewegung“ zu erraten. Falls dies geschehen ist, wird an der Stelle die „Burg“ geöffnet und die Person kommt in die Burg herein. Alle anderen müssen weiterhin raten (oder haben die Bewegung zufällig mitbekommen oder auch gemacht). Wenn die gesamte Halbgruppe in die Burg gekommen ist, dann wird gewechselt. Es kann sein, dass sich die Jungen- und Mädchengruppen je typische Jungen – und Mädchen-Bewegungen ausdenken, z.B. durchs Haar fahren oder eine Fechtbewegung. Dies kann dann vom Gruppenleiter thematisiert werden.

Variante: Die Halbgruppen können auch gemischt-geschlechtlich sein.

Methode: Kaffee oder Tee" zur Gruppeneinteilung

Ort: Raum oder im Freien

Dauer: 7 min

Eignung: für Gruppen ab 6 Personen

Ablauf: Der Spielleiter benennt im Raum oder im Freien zwei Seiten. Nacheinander werden verschiedene, inhaltlich passende Wortpaare benannt. Je nachdem wozu die Teilnehmer spontan tendieren, sollen sie auf die jeweilige Seite gehen. Nach jeder Entscheidung zu einem Wort gehen die Teilnehmer wieder in die Mitte. Circa fünf bis zehn Durchgänge sollte man machen. Wenn etwa gleich große Gruppen entstanden sind, kann man die Methode beenden (wenn man die Methode zur Kleingruppenbildung nutzen will). Vorschläge zu Wortpaaren sind: Kaffee oder Tee, Morgenmensch oder Nachtmensch, Altbier oder Kölsch, Sommer oder Winter, Pizza oder Döner,

Kooperationsübungen

Blaue Plane Wenden

Material: Decke (ca. 1m² für 5 TN)

Die Gruppe bekommt die Aufgabe, eine Decke, auf der sie stehen, umzudrehen. Die Decke symbolisiert ein Rettungsboot, das leider verkehrt herum auf dem Meer treibt und somit keinen ausreichenden Schutz vor dem Ertrinken und den gefährlichen Haien bietet. In der Planungsphase überlegen sich die Teilnehmer eine Strategie, wie sie das Problem lösen wollen. Hat sich die Gruppe auf eine Vorgehensweise geeinigt, stellen sie sich auf die Decke und dürfen sie ab jetzt nicht mehr verlassen. Berührt irgendein Körperteil den Boden außerhalb der Decke, wird ein Handicap eingebaut (z. B. ein TN bekommt die Arme zusammengebunden...)

Plane falten: (ab 6 Personen)

Material: Eine große Plane oder ein Teppich auf den alle Gruppenmitglieder mit ausreichend Platz stehen können

Ablauf:

- Alle Gruppenmitglieder stellen sich auf eine Plane.
- Die Aufgabe ist es die Plane so oft wie möglich zu falten.
- Dabei darf kein Gruppenmitglied die Plane verlassen.
- Fragt vorher nach was die Gruppe denkt, wie viele Faltungen sie schaffen.
- Bevor es losgeht sollte sich die Gruppe auf einen Plan einigen.

Anmerkungen für Reflexion:

- Bei dieser Aufgabe gibt es viel Körperkontakt
- Haben sich alle wohlfühlt?
- Wie gut ist die Absprache gelaufen?

Blinder Mathematiker

Ort: Raum oder im Freien

Dauer: 10 - 30 min

Eignung: für Gruppen ab 12 Personen

Material: ein ca. 20 m langes Spielseil/Tau, evt. Augenbinden

Beschreibung des Spiels:

Ein etwa 20 m langes Seil wird an den Enden zu einem großen Ring zusammengeknotet. Die SpielerInnen nehmen das Seil in die Hände und stellen sich im Kreis auf. Entweder schließen jetzt alle die Augen oder die Augen werden verbunden. Aufgabe der „blinden“, das Seil haltenden Gruppenmitglieder ist es nun, sich als Viereck (Quadrat, gleichseitiges Dreieck usw.) aufzustellen. Die Gruppe soll bei diesem Spiel so genau wie möglich mit den Seilabmessungen arbeiten. Die SpielerInnen dürfen während dem Spiel das Seil nicht loslassen. Sie bestimmen selbst, wann sie das „Problem“ für gelöst halten.

Kommentar

Bei dieser Übung kann Geometrie „begreifbar“ werden... – sie eignet sich z.B. als Unterrichtseinstieg in Mathe. Die Schwierigkeit kann z.B. durch das Legen komplexerer geometrischer Figuren (Stern, Trapez usw.) erhöht werden.

Quelle: Kooperative Abenteuerspiele 1

Variante Knoten ins Seil (z.B. als Klettvorübung):

Das Seil ist aufgeknüpft, die Hälfte der Gruppe hat eine Hand am Seil und steht von der Mitte bis zum Ende aufgereiht am Seil, mit Blick zur Seilmitte. Dort steht nach 2 m die andere Hälfte, auch hintereinander aufgereiht mit einer Hand am Seil, so dass sich beide Gruppen anschauen können. In die freie Mitte soll nun ein Knoten (z.B. Achterknoten) geknüpft werden, ohne dass jemand das Seil loslässt. (Quelle: Kooperative Abenteuerspiele von Gilsdorf/Kistner)



Tetris

Ort: Raum

Dauer: 10 min

Eignung: für Gruppen mit mindestens 4 plus 1 Personen, evtl. mehrere Vierergruppen. Überzählige Personen können beobachten und mindestens eine Person soll die Stühle wegziehen.

Ablauf:

Es werde 4 Stühle im Quadrat aneinandergestellt, allerdings so, dass die Rückenlehnen jeweils nach außen zeigen.



Nun setzen sich 4 Leute auf die Stühle und legen sich nach hinten auf die Oberschenkel des Hintermannes (der Hinterfrau).

Nachdem diese Position eingenommen ist, können alle vier Stühle unter den Personen weggezogen werden – und die „Konstruktion“ bleibt stehen!

Die Gruppenwippe

Ort: Raum

Dauer: 30 min

Eignung: für Gruppen mit mindestens 4 bis 20 Personen

Ablauf: Eine überdimensionale Wippe soll mit der Gruppe ins Gleichgewicht gebracht werden. Ohne das Gleichgewicht zu verlieren, müssen weitere Aufgaben auf der Wippe gelöst werden. Die erste Aufgabe ist es, dass die Gruppe die Wippe besteigt. Dazu wird die jeweils am Mittelbalken bestiegen. Nach und nach gehen vorsichtig weitere Personen



auf die Wippe so dass zum Schluß alle Personen sich darauf befinden. Weitere Aufgaben können sein: Die Gruppe kann sich einmal im Kreis drehen oder jeweils Personenpaare auf die gegenüberliegende Seite gehen. Der Gruppenleiter/Anleiter kann einmal die Brücke in der Mitte überqueren. Als letzte Aufgabe kann die Gruppe noch die Wippe wieder verlassen ohne dabei zu reden.

Anleitung: Es muss darauf hingewiesen werden, dass alle einen ausreichenden Abstand zu der Wippe haben, damit es keine gequetschten Füße gibt, wenn die Wippe auf dem Boden aufkommt und ein Fuß zufällig darunter sich befindet.

Ziel: Die Wippe bedeutet Planung, Leitung, Kommunikation und metaphorisches Erleben von Gleichgewicht und Ausgeglichenheit.

Vertrauensübungen

Bei allen Vertrauensübungen muss auf die besondere Relevanz und Ernsthaftigkeit (wegen Verletzungsgefahr und dann erfolgreichem Vertrauensmissbrauch) hingewiesen werden.

Themenkomplex: Vertrauensübungen im biblischen Kontext

Bibelstelle: Mt 14, 22-33 Jesus geht auf dem Wasser

1. Den ersten Teil der Bibelstelle vorlesen (bis Vers 29)
2. Ausführung der Vertrauensübung („der Wanderer“ mit den Holzpfählen oder mit Seil oder auch wahlweise der „Vertrauensfall“, je nach Gruppensituation. Man kann z.B. an dieser Stelle den Wanderer ausführen und z.B. am Abend den Vertrauensfall als Steigerung.
3. „normale“ Reflexion der Übung mit den Fragestellungen:
 - Wie ist es dir ergangen?
 - Was/wer hat euch motiviert den Schritt zu wagen?
 - ...
4. Den zweiten Teil der Bibelstelle vorlesen
5. Weitergehende Auswertungen
 - Wo gibt es im Alltag Vertrauenssituationen?
 - Wem kann ich gut vertrauen?
 - Wann ist es schwierig zu vertrauen?
6. Ggfs. Weitere Vertrauensübung
7. Weiterer Transfer: Könnte Gott etwas mit meinem Vertrauen zu tun haben?

Methode: der Wanderer

Ort: Raum oder im Freien, am besten mit weichem Untergrund

Dauer: 10 - 30 min

Eignung: für Gruppen ab 12 Personen

Material: halb so viele Holzpfähle wie Teilnehmende, ca. eineinhalb Meter lang und ca. 8 cm Durchmesser oder Jurtenstangen, evtl. Helm

Ablauf: Je zwei Personen halten die Stangen an jeweils einem Ende. Dabei ist wichtig, dass die beiden Personen nicht in die gleiche Blickrichtung schauen und stehen. Die Hände umfassen die Stange an beiden Seiten (an dem einen Ende), so dass man mit beiden Händen die Stange umschließt. Die Personen sollen einen festen Stand haben und die Hände mit den Stangen am besten auf dem vorstehenden Oberschenkel ablegen. Die Paare mit den Stangen stehen jeweils hintereinander, so dass es wie ein Weg oder Hängebrücke aussieht. Die Person, die sich traut über diesen Weg zu gehen bekommt einen Helm aufgesetzt. Jemand, der keine Stange hält, kann ihr/ihm auf den ersten Balken helfen und am besten hat man eine Getränkekiste oder Hocker als Aufstiegshilfe. Am Ende des Weges sollte der Person auch „runtergeholfen“ werden. Während des Weges kann die wandernde Person die Schultern oder Köpfe der menschlichen Brückenpfeiler anfassen.



Methode: Reißverschluss

Passende Bibelstelle dazu → das Meer teilt sich (Exodus 13 und 14)

Ort: im Freien

Dauer: 10 - 30 min

Eignung: für Gruppen ab 12 Personen

Ablauf: Die Teilnehmenden stellen sich in zwei Reihen gegenüber auf, so dass sich die Fingerspitzen der nach vorne waagrecht ausgestreckten Arme leicht berühren. Eine Person der Gruppe stellt sich ca. 5 Meter von der so entstandenen geschlossenen Gasse entfernt auf. Wenn seine Frage „seid ihr bereit?“ von allen mit Ja beantwortet wird startet er/sie und rennt auf die Gasse zu. Die Teilnehmenden, die die Gasse bilden, lassen kurz vor ihm/ihr die Arme fallen, so dass er/sie ungehindert durchlaufen kann. Der „Kick“ dabei ist, dass der Läufer vorher nicht weiß, wie früh oder spät die Arme runterfallen. (Quelle: Praxishandbuch für soziales Lernen in Gruppen: erlebnisorientiertes Arbeiten (von Stefan Schulz, Birthe Hesebeck, Georg Lilitakis, Ökotopia Verlag, Seite 36)

Reflexion

Für die Reflexion gibt es verschiedene Methoden. Als Leitfragen könnt ihr folgende Schritte beachten:

1. Beobachtung: Fragen nach den Geschehnissen
2. Verallgemeinerung – Verlauf, Zusammenhänge, Rollen und Stärken
3. Bewertung: der konkreten Zusammenarbeit, Gefühle, des Prozesses
4. Transfer: Welche Bedeutung hat die eben gemachte Erfahrung für andere, alltägliche Situationen in deinem Leben? Ist die Erfahrung brauchbar und wünschenswert für den Alltag?

(Quelle: Senninger, Tom: Abenteuer leiten, Ökotopia Verlag Münster, 2000)

4 Phasen der Reflexion

→ Beobachtung

- Schilderung der Beobachtungen
- Kann sich auf das Verhalten der Gruppe oder Einzelner beziehen
- Fakten- und Eindrücke Sammlung
 - Was ist passiert?
 - Was habt ihr beobachtet
 - Wer hat was gesagt?
 - Was habt ihr gefühlt?
 - ...

→ Verallgemeinerung

- Interpretation der Beobachtung
- Von Beschreibung zu Bewertung
- Zusammenhänge erklären
- Hypothesen aufstellen
 - Gibt es einen Zusammenhang zwischen den verschiedenen Beobachtungen?
 - Warum gibt es Unterschiede oder Widersprüche in den Beobachtungen?
 - Welche unterschiedlichen Bedingungen haben dazu geführt?
 - Kann man daraus eine Regel oder ein Gesetz formulieren?
 - Was hat letztlich zum Erfolg geführt?
 - Wer hat welche Stärken mit eingebracht?
 - ...

→ Bewertung

- Persönliche Stellungnahme
- Äußerung von Gefühlen und Meinungen
- Übernahme von Verantwortung für das Verhalten in der Gruppenaktion
 - Wie stehst du dazu?
 - Hilft uns diese Erfahrung mit unseren Zielen weiterzukommen?
 - ...

→ Transfer

- Zusammenhang mit der Realität und den Alltagsfragen
- Bedeutung und Tragweite des Gelernten
 - Was bedeutet das für mein Alltagsleben?
 - Welche Lehre können wir aus dem Spiel ziehen?
 - Ist die Erfahrung brauchbar oder wünschenswert für deinen Alltag?

Die 7 Abenteuer der Jungpfadfinderstufe

Abenteuer Leben — Finde dich selbst

Wir lernen uns als einzigartige Persönlichkeiten mit all unseren Stärken und Schwächen kennen. Der Jungpfadfindertrupp bietet uns die Chance, uns auszuprobieren und unsere Rollen zu finden. Unsere Gemeinschaft macht uns Mut, zu uns selbst zu stehen und uns weiterzuentwickeln. Die „Prinzipien und Handlungsfelder des Verbandes“ und das „Gesetz der Pfadfinderinnen und Pfadfinder“ bieten uns hierzu Orientierung.

Abenteuer Gesellschaft — Misch dich ein

Wir sehen die Welt mit offenen Augen und begreifen, was um uns herum geschieht. Wir arbeiten an einer Welt, die besser ist und in der es gerecht zugeht. Durch das Handeln in der Gemeinschaft erreichen wir Veränderungen im Kleinen und im Großen.

Abenteuer Glaube — Geh den Dingen auf den Grund

Wir erleben im Trupp, wie hilfreich und bereichernd der Glaube an Gottsein kann. Die Auseinandersetzung im Trupp hilft uns, unseren Glauben zu hinterfragen, zu finden und zu erleben. Im Trupp können wir Glauben auf eine Weise erleben, die unseren Wünschen entspricht.

Abenteuer Trupp — Ergreif die Chance

Wir bringen im Jungpfadfindertrupp etwas gemeinsam voran. Wir erleben, dass alle von uns im Trupp wichtig sind und dass wir viel mehr erreichen können, wenn wir als Gruppe gemeinsam handeln. Entscheidungen zu treffen und die Meinungen der anderen zu akzeptieren, ist nicht immer einfach. Wir nehmen uns Zeit, über unser Handeln nachzudenken. Wir reden darüber, was wir gemeinsam erlebt haben. So können wir besser Entscheidungen für die Zukunft treffen. Wir lernen durch jede Erfahrung hinzu.

Abenteuer Jungen und Mädchen – Sei du selbst

Wir lernen im Jungpfadfindertrupp, was Zusammenleben zwischen Jungen und Mädchen bedeutet. Manchmal ist es aber wichtig, dass wir in Mädchen- und Jungengruppen zusammenkommen. Dort können wir Themen besprechen und Dinge erleben, die nur für uns als Jungen oder Mädchen wichtig sind.

Abenteuer Freiheit – Lass es krachen

Wir sind neugierig auf das Unmögliche und mutig genug, es auszuprobieren. Wir stecken uns gegenseitig mit unserer Begeisterung an und wachsen über uns hinaus. Wir staunen darüber, was wir alles machen können, und sind stolz auf darauf, was wir selbstständig erreicht haben. Wir haben Spaß in unserem Trupp und feiern, wie wir es wollen.

Abenteuer leben – Wäg den Schritt

Wir erleben tolle Abenteuer. In unserer Umwelt sind wir gemeinsam unterwegs, sei es in der Natur oder in der Stadt. Hier erfahren wir, dass wir uns auf die anderen verlassen können. Wir gehen nicht den gewohnten Weg und wagen dadurch das Außergewöhnliche. Hierzu reichen uns oftmals einfache Mittel, denn das Leben bietet uns überall Abenteuer.

Brainstorming Methoden

Brainwriting – 635 – Methode

Bei dieser Methode zur Ideenfindung gibt es striktere Regeln als beim Brainstorming. 6 Teilnehmer erarbeiten 3 Lösungsvorschläge in 5 Minuten.

Dazu wird jedem der sechs Teilnehmer ein Blatt mit einer Tabelle ausgeteilt. Die Tabelle besteht aus drei Spalten und sechs Zeilen. Jeder füllt nun die erste Zeile pro Spalte mit einer unterschiedlichen Idee aus. Die Blätter werden dann in eine Richtung weitergegeben und der nächste kann die Ideen jeweils eine Zeile tiefer in der entsprechenden Spalte erweitern. Wenn ihm nichts zu der Idee seines Vorgängers einfällt, lässt er die Zeile frei. Der Nachfolgende füllt immer „seine“ Zeile aus.

Thema / Fragestellung		
1. Idee von Teilnehmer x	2. Idee von Teilnehmer x	3. Idee von Teilnehmer x
Erweiterung durch y	Erweiterung durch y	Erweiterung durch y
Erweiterung durch z	...	

Spekulationen

Die berühmte Frage nach dem „Was wäre, wenn ...“ bestimmt diese Kreativitätstechnik. Spekulationen erlauben ein kreatives Herangehen an eine Problemstellung, können aber auch als sinnvolle Kreativitätsübung für zwischendurch angewendet werden. Ein Beispiel: „Was wäre, wenn es kein Wasser mehr gäbe?“ Die Folgen, die aus dieser Spekulation auf den Plan treten würden, lassen sich sehr weit spinnen und erlauben so eine besonders tiefgreifende kreative Tätigkeit.

Ein Blick in die Vergangenheit

Bei dieser Kreativitätstechnik stellen Sie sich die Frage, wie Menschen in der Vergangenheit dieses Problem angegangen wären. Auch unter Berücksichtigung der Möglichkeiten, die den Menschen früher zur Verfügung standen, um ähnliche Probleme zu lösen. Diese Perspektive kann hilfreich bei der Herangehensweise an ein Problem sein. Sich in andere Zeiten zu versetzen, in denen vollkommen unterschiedliche Mittel und Wege bereitstanden, kann für die Kreativität und damit zur Lösungsfindung äußerst hilfreich sein.

ABC Methode

Wie es funktioniert

Schritt 1: Alle Teilnehmer erhalten ein Arbeitsblatt, in dem die Buchstaben des Alphabets in vertikaler Richtung aufgeschrieben sind. Daneben befindet sich eine längere Spalte für die gefundenen Anmerkungen zu einer Idee.

Schritt 2: Die Buchstaben des Alphabets stellen jeweils einen Impuls dar. Die Teilnehmer schreiben die gefundenen Anmerkungen ihrem Anfangsbuchstaben entsprechende in die nebenstehende längere Spalte. Es ist ein ähnlicher Ansatz, welcher vielleicht der ein oder andere von uns aus dem alten „Stadt – Land – Fluß“ Spiel kennt. Es soll möglichst zu jedem Buchstaben eine Anmerkung gefunden werden.

Schritt 3: Anschließend referieren die Teilnehmer nacheinander in der gebotenen Kürze ihre gefundenen Anmerkungen.

Schritt 4: Der Moderator reagiert auf die Inhalte der Statements, zum Beispiel, indem er kurze Notizen macht und anschließend sofort Stellung nimmt oder aber in einer Pause, die für das Team wichtigsten Informationen zusammenfasst und diese den Teilnehmern zurückspiegelt und mit Ihnen weiter diskutiert.

Beispiel: Die Teilnehmer werden gebeten die Idee zu betrachten und Ihre ersten Eindrücke und Statements stichwortartig in der Liste zu dokumentieren:

A	Anfangsphase sehr wichtig
B	Budgetgenehmigung nicht verpassen
C	
D	Dauer problematisch
E	
F	
G	Gruppenarbeit nötig
H	Hohes Anspruchsniveau, wenig KnowHow
I	
J	„Jans große Klasse“
K	Kommunikation braucht gute Bilder
L	Lob
M	
N	
O	Oberste Priorität
P	Preiskampf
Q	
R	
S	Schulungssituation
T	
U	unverwechselbar
V	
W	Würde ich auch kaufen
X	
Y	
Z	Zeitfaktor berücksichtigen



DPSG- Diözesanverband Münster

Urbanstraße 3 48143 Münster Fon 0251/289193-0 Fax -18
Info@dpsg-muenster.de www.dpsg-muenster.de