



Aktivitäten für Interaktion und Austausch

Die folgenden Aktivitäten dienen zur Initiierung und zur Förderung einer positiven Kommunikation in verschiedenen sozialen und beruflichen Umfeldern. In einem Klassenzimmer oder Workshop sind diese Aktivitäten darauf ausgerichtet, anfängliche Barrieren abzubauen, eine entspannte Atmosphäre zu schaffen und die Interaktion zwischen den Teilnehmer*innen zu fördern. Das alles ist eine wichtige Grundlage, um das Beste aus dem Spielen der Simulation herauszuholen.

Eisbrecher

Eisbrecher sind eine interaktive Übung, die Einzelpersonen und Gruppen hilft, sich in einer angenehmen und offenen Atmosphäre besser kennen zu lernen. Sie werden in der Regel zu Beginn eingesetzt, um anfängliche Unsicherheiten zu überwinden und die Kommunikation und Gemeinschaft unter den Teilnehmer*innen zu fördern. Eisbrecher ermutigen die Teilnehmer*innen, sich zu entspannen, sich zu unterhalten und Kontakte zu knüpfen, was sie zu wertvollen Instrumenten für die Teambildung in Gruppen macht.

Menschen-Bingo: Im Anhang 1 finden Sie Bingo-Karten mit verschiedenen Fakten und Eigenschaften. Die Jugendlichen sollen sich untereinander mischen und andere Jugendliche finden, die den gezogenen Fakten und Eigenschaften entsprechen. Sie können sich gegenseitig Fragen stellen, um Gemeinsamkeiten zu entdecken. Die Bingo-Karten können auch an die Interessen der Jugendlichen angepasst werden.

Emoji Scharaden: Stellen Sie eine Liste beliebter Emojis und ihrer Bedeutungen zusammen. Teilen Sie die Gruppe in Teams auf. Jedes Team spielt abwechselnd ein Emoji, ohne dabei Worte zu benutzen. Die anderen Teams raten, welches Gefühl dargestellt wird.

1



Co-funded by
the European Union

*Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen der Autor*innen und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der OeAD-GmbH wider. Weder die Europäische Union noch die OeAD-GmbH können dafür verantwortlich gemacht werden.*



Mini Escape Room: Organisieren Sie eine vereinfachte Escape-Room-Erfahrung. Teilen Sie die Jugendlichen in Teams ein und geben Sie jedem Team ein Rätsel oder eine Frage, die sie innerhalb von 5 Minuten gemeinsam beantworten müssen.

Wortlose Einführung: Bitten Sie die Teilnehmer*innen, sich vorzustellen, ohne Worte zu benutzen. Sie können Gesten, Körpersprache oder Gesichtsausdruck verwenden.

Umgekehrte Scharaden: Bei der umgekehrten Scharade stellt die Gruppe ein Wort oder einen Satz nach, während eine Person aus der Gruppe raten muss. Die Gruppe muss als Team zusammenarbeiten, um der ratenden Person das Wort oder den Satz erfolgreich zu vermitteln.

Rücken-an-Rücken-Zeichnung: Bilden Sie Paare und lassen Sie die Teilnehmer*innen Rücken an Rücken sitzen. Geben Sie einer Person ein Bild und der anderen Person ein leeres Blatt Papier und einen Stift. Die Person mit dem Bild muss es umschreiben, ohne zu verraten, worum es sich handelt. Der*die Partner*in muss versuchen, das Bild auf Grundlage der Beschreibung zu zeichnen.

Persönliche Zeitleiste: Bitten Sie die Teilnehmer*innen, eine Zeitleiste auf ein Blatt Papier oder ein Whiteboard zu zeichnen und wichtige Lebensereignisse einzulegen, ohne Worte zu benutzen. Nachdem alle Teilnehmer*innen ihre Zeitleiste gezeichnet haben, soll die Gruppe versuchen, die Geschichte der einzelnen Personen anhand der Zeichnungen zu erraten.

Zufallsobjekt-Geschichte: Legen Sie verschiedene Gegenstände (z. B. eine Gummiente, einen Löffel, ein Spielzeugauto) in eine Schachtel. Jede*r Teilnehmer*in greift abwechselnd in die Schachtel, wählt einen Gegenstand aus und denkt sich eine kurze Geschichte oder Erklärung aus, wie dieser Gegenstand mit dem eigenen Leben oder mit der eigenen Persönlichkeit zusammenhängt.