



Religionspädagogischer Leitfaden

INHALT

Was ist „Oddy und die Suche nach der Quelle“? _____	5
Die Story des Spiels _____	5
Das Spielprinzip _____	6
Über diesen Leitfaden _____	6
(Religions)Pädagogisches Potential von Games _____	7
Spielanleitung _____	8
Zielgruppe _____	9
Technik _____	9
Werte und Motive _____	10
Einsatz in jugendpastoralen Kontexten – Methoden _____	12
Erläuterungen zum Baukastensystem _____	12
Modellablauf _____	13
Methoden zum Einstieg _____	14
Games und ich (20 Minuten) _____	14
Geistlicher Einstieg (15 Minuten) _____	15
Quick Start (10 Minuten) _____	16
Levelunabhängige Methoden _____	17
#wertvoll (90 Minuten) _____	17
Ein Leib und viele Glieder (45 Minuten) _____	19
Andersartig, einzigartig (60 Minuten) _____	20
Vielfalt leben (90 Minuten) _____	22
Tutorial _____	23
Übung macht den Meister (50 Minuten) _____	23
Level 1 – Wald _____	25
Hürdenlauf (80 Minuten) _____	25
Verlass Dich drauf! (45 Minuten) _____	27
Level 2 – Wasser _____	29
Lebendiges Wasser (90 Minuten) _____	29
Kreativfluss (70 Minuten) _____	32
Level 3 – Keller der Kirche _____	34



Erleuchtet (90 Minuten) _____	34
Lichtblick (90 Minuten) _____	36
Methoden zum Abschluss _____	38
Geh hinaus! (20 Minuten) _____	38
Geistlicher Abschluss (15 Minuten) _____	39
Ich nehme mit... (10 Minuten) _____	40
Eigene Methoden _____	41
Über uns _____	41

Stell Dir vor....

...das, was Du zum täglichen Leben brauchst, ist plötzlich nicht mehr da.

Vor dieser Herausforderung stehen die Charaktere in "Oddly - und die Suche nach der Quelle". Das Wasser, welches sie zum Wachsen und Leben brauchen, fehlt. Es fließt nicht mehr. Warum? Das wissen sie nicht. Also schickt das Dorf vier Bewohner*innen los, die Ursache zu suchen und zu beheben. Schnell kommen die vier jedoch an ihre Grenze und sind auf Hilfe angewiesen.

Sie begegnen Oddy, der ganz anders ist als sie. Aber Oddy hilft ihnen und sie ziehen gemeinsam weiter und merken, dass es wichtig ist, zusammen zu arbeiten um Herausforderungen zu meistern. Auf ihrer Reise müssen sie viele Aufgaben lösen.

Bist Du bereit, Dich den Herausforderungen zu stellen und die Quelle zu suchen?



Was ist „Oddy und die Suche nach der Quelle“?

Das Game „Oddy und die Suche nach der Quelle“ richtet sich an Jugendliche zwischen 12 und 18 Jahren, die in digitalen (Gaming-)Welten bereits selbstverständlich unterwegs sind. Mit dem Game gestalten wir einen immersiven (virtuellen) Raum, in dem sich junge Menschen spielerisch mit (christlichen) Werten auseinandersetzen können. Im Fokus steht dabei die Ausbildung oder Weiterentwicklung einer Werthaltung, welche auch für das Funktionieren unserer Demokratie zwingend notwendig ist.

Die Story des Spiels

Protagonist*innen sind Spielfiguren mit botanischen Charakterzügen. Ausgangspunkt des Games ist das Feld auf dem die Charaktere in einer mittelalterlichen Kulisse leben. Beim jährlichen Rundgang zur Überprüfung der Wasserzufuhr stellen sie fest, dass das Wasser aus einem unbekanntem Grund



nicht mehr richtig fließt, bzw. etwas in der Leitung blockiert zu sein scheint. Das Dorf beauftragt vier Bewohner*innen damit, dem Grund für das Fehlen des Wassers nachzugehen. Diese werden mittels Smartphone gesteuert und begeben sich auf die Wasser-Suche. Dabei begegnen sie „Oddy“ (aus dem Englischen: der Seltsame, der Andere, der Spezielle;



aber auch der Besondere, der Ungewöhnliche, der Unerwartete), der als einzige Spielerfigur über die VR-Technik gesteuert wird. Durch seine Andersartigkeit kann sich Oddy gewinnbringend für die Gruppe einsetzen. Er hat Fähigkeiten, die die anderen nicht haben und hilft ihnen damit ihren Weg zu meistern. Das Anders-Sein wird zur Stärke. Die vier Smartphone-Spieler*innen helfen wiederum Oddy an bestimmten Punkten mit ihren speziellen Fähigkeiten.

Das Spielprinzip

Wir folgen dem Prinzip „Learning by Doing“: Junge Menschen erleben im Spiel, wie wichtig Werte wie u.a. Zusammenhalt, Solidarität, Inklusion, Vertrauen, Kommunikationsfähigkeit, Konfliktfähigkeit, Vielfalt, Toleranz und Selbstbewusstsein für das Zusammenleben in einer Gemeinschaft bzw. demokratischen Gesellschaft und für die kollektive Bewältigung von Aufgaben und Herausforderungen sind.

Das Spiel kann in Jugendarbeitskontext – beispielsweise in Jugendgruppenstunden, Angeboten der Jugendsozialarbeit oder der offenen Kinder- und Jugendarbeit, bei Angeboten der Ministrantenpastoral, in Jugendkirchen, in der politischen Bildung, während Tagen der Orientierung oder auch im Unterricht an Schulen eingebettet und pädagogisch begleitet werden.

Über diesen Leitfaden

Der vorliegende religionspädagogische Leitfaden bietet unterschiedliche Konzepte und Methoden an, mit denen Verantwortliche eines jugendpastoralen Angebots mit der Gruppe zum Game arbeiten können. Diese sehen vor, die im Game gemachten Erfahrungen, zu reflektieren und auf die Metaebene zu heben. Dabei werden verschiedene Werte und Kontexte thematisiert und auf vielfältige Weisen diskutiert.

Der Leitfaden bietet ein individuelles Baukastensystem und regt an, passende Methoden und Thematiken für die je individuelle Gruppe zu kombinieren. So werden verschiedene Wege für den Ein- und Ausstieg einer Einheit, aber auch für die einzelnen Level und dort gesetzten Thematiken angeboten.

Der Leitfaden soll Anregungen geben, wie mit dem Game gearbeitet werden kann und regt zugleich an, Arbeitsweisen weiterzudenken und für die eigenen Bedürfnisse anzupassen.

(Religions)Pädagogisches Potential von Games

Die digitale Gesellschaft ist real und durchzieht sämtliche Alters- und Bildungsklassen. Besonders bei jungen Menschen, den „digital Natives“, verschwimmen die Grenzen zwischen digital und analog. Durch ständiges Online-Sein und virtuelle Beziehungspflege ist beispielsweise der Gebrauch des internetfähigen Smartphones aus dem Alltag nicht mehr weg zu denken.

Erfahrungen, die Menschen digital machen, beschränken sich nicht nur auf Social Media oder Beantwortung alltäglicher Fragen durch Suchmaschinen, sondern durchziehen auch den Bereich der digitalen Spielewelten. Wie die aktuelle JIM-Studie (Jugend, Information, [Multi-]Media) des medienpädagogischen Forschungsverband Südwest aus dem Jahr 2022 zeigte, gaben nur 6 % der 12-19 jährigen Befragten an, ihre Freizeit nie mit digitalen Spielen zu verbringen. Gaming ist zum Mainstream geworden – sei es klassisch auf dem PC und der Konsole oder auf Smartphone, Tablet und Co. Digital gespielt wird alleine, zu zweit, in Gruppen, gemeinsam in einem Raum sitzend oder durch das Headset über Kontinente hinweg verbunden. Dabei spielen Alter, Religion, Herkunft und Geschlecht meist keine Rolle.

Im Spiel werden digital Erfahrungen gemacht, die sich auch auf das nich-digitale Leben auswirken – so zeigen verschiedene Studien, dass Gamer*innen ein erhöhtes Reflexions- und Reaktionsvermögen haben. Bei Gamer*innen lassen sich eben nicht nur negative Auswirkungen wie mögliche Spielsucht oder das aus der Gewalt-Debatte vermutete erhöhte Aggressionspotential, sondern eben auch positive Effekte im Umgang mit Konfliktsituationen oder auf das Kommunikationsvermögen feststellen.

Softwareentwickler*innen bedienen sich verschiedener kultureller und auch religiöser Elemente, welche dem Storytelling des Spiels dienen. Eine spannende Geschichte macht den Reiz des Spiels aus und entscheidet darüber ob ein Spiel weitergespielt wird oder nach wenigen Minuten oder Stunden beiseitegelegt wird. Neben der Story sorgen die Spielmechanik sowie der Spieltyp bzw. das Genre dafür, ob ein Game gefällt oder nicht. Besonders Spiele mit einer komplexen Geschichte und vielfältigen Handlungsmöglichkeiten erfreuen sich großer Beliebtheit. Spiele, bei denen die Spielenden Entscheidungen treffen können, welche sich auf den weiteren Verlauf des Spiels auswirken, werden immer umfangreicher und durch neue Möglichkeiten wie Virtual Reality zunehmend realistischer. Dabei spielen viele Games auch mit moralischen Dilemma-Situationen in denen aus verschiedenen Handlungsmöglichkeiten gewählt werden oder sich oft auch zwischen Gut und Böse entschieden werden.

Die offizielle Altersfreigabe von Spielen wird durch die Kriterien der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) vorgenommen. Jedes auf dem Markt erhältliche Spiel wird vor Veröffentlichung einer Prüfung unterzogen und aufgrund bestimmter Kriterien ab 0, 6, 12, 16 Jahren oder ohne Jugendfreigabe (ab 18) freigegeben. Die Altersprüfungen verlaufen in Bezug auf das Jugendschutzgesetz, geben jedoch keine pädagogische Empfehlung ab. Diese werden eher von Seiten der Medienpädagogik vorgenommen. So geben beispielsweise der „Spieleratgeber NRW“ oder Kampagnen wie „klick safe“ (EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz) Orientierungshilfen wie mit virtuellen Welten umgegangen werden kann. Diese medienpädagogischen Einschätzungen richten sich vornehmlich an Erziehungsbeauftragte oder direkt an Kinder und Jugendliche.

Das pädagogische Potential im Umgang mit Games wurde an verschiedenen Stellen bereits entdeckt; die Verwendung von Videospiele im Schulunterricht, in Angeboten der politischen Bildung oder anderen Bereichen findet sich immer öfters. Auch ein religionspädagogischer Einsatz von Games ist durchaus lohnend. Durch die Vielzahl an religiösen Elementen und Gottesbildern, aber auch durch die Erfahrungen, die junge Menschen in und durch Games machen, lässt sich hier gut pastoral anknüpfen.

Spielanleitung

Der erste Start

1. Das D-Link anschalten, bzw. ein gemeinsames Netzwerk für die Geräte zur Verfügung stellen.
2. Oculus Brille anschalten

Nachprüfen, ob sich die VR-Brille mit dem richtigen Netzwerk verbunden hat:

- ➔ In der Menüleiste unten links (Uhrzeit, Akku, WLAN Icons) auf Schnelleinstellungen klicken
- ➔ Links auf das WLAN-Feld klicken
- ➔ Falls das Netzwerk nicht verbunden ist, einmal auf den Netzwerk Namen klicken und sich verbinden.

3. Smartphones anschalten

Nachprüfen, ob sich das Smartphone mit dem richtigen Netzwerk verbunden hat:

Einstellungen > WLAN > Netzwerk auswählen

4. Oddy auf allen Geräten starten

- ➔ Smartphones: App auswählen
- ➔ VR-Brille: Über das Menü „Unbekannte Quelle“ wählen und dort Oddy auswählen

Mögliche Probleme und Lösungen

Generell: Oddy auf VR Brille neustarten

1. Mit dem Knopf unten rechts auf dem rechten Controller (zeigt ein Oculus Symbol) kann man die Menüleiste aus- und einschalten.
2. Ist man im Oddy Spiel, ploppt ein Menü auf, dort auf "schließen" klicken
3. In der Menüleiste unten rechts auf das Kachel-Icon klicken, oben rechts ggfs. auf unbekannte Quellen wechseln, den Namen Oddy anklicken

Generell: Oddy auf Smartphone neustarten

1. Smartphone hochkant halten, von unten nach oben wischen, sodass die Menüicons erscheinen
2. Auf das quadratische Icon rechts klicken
3. Die App Oddy je nach Perspektive nach rechts oder oben wischen
4. Die Oddy App auf dem Smartphone öffnen

Zielgruppe

„Oddy“ richtet sich konfessionsunabhängig an Jugendliche zwischen 12 und 18 Jahren, die in digitalen (Gaming-)Welten schon selbstverständlich unterwegs sind. Die aktuelle JIM-Studie zeigt, dass 92 % der 12- bis 19-Jährigen alltäglich digitale Spiele spielen, wobei das Smartphone das am meisten eingesetzte Gerät zum Spielen ist (vgl. JIM-Studie 2022, S. 49f). Gaming ist somit im Mainstreaming angekommen und ernstzunehmender Teil der Lebenswelt junger Menschen. Hier knüpft „Oddy und die Suche nach der Quelle“ als Game zur Wertebildung junger Menschen an.

Technik

Es wurde eine immersive Game-Experience für Teams aus fünf Spieler*innen entwickelt. Vier dieser Spieler*innen nutzen ihr Smartphone für das Spiel, eine*r erlebt das Spiel in der Virtual Reality. So schaffen wir eine innovative Kombination, die mit (vergleichsweise) geringem Materialaufwand Gemeinschaftserlebnisse in der virtuellen Welt ermöglicht. Das allgemeine Gameplay des Spieles besteht

aus asymmetrischen Puzzle- und Jump-and-Run-Elementen, welche im kooperativen Zusammenspiel ausgeübt werden. Da eine gegenseitige Abhängigkeit zwischen VR-Spieler*in und Smartphone-Spieler*innen besteht, müssen die Spieler*innen kooperativ zusammenarbeiten, um das Spiel erfolgreich abzuschließen. Geplant sind verschiedene Level, die sich in der Schwierigkeit und Komplexität steigern.

Plattform: VR: Oculus Quest 2, Smartphone: Android

Art: Koop-Game mit Puzzle-Elementen

Herausgeberin: Arbeitsstelle für Jugendseelsorge der Deutschen Bischofskonferenz (www.afj.de)

Entwickler: A4VR (www.a4vr.com)

Werte und Motive

Neben dem sehr prägnanten Gemeinschafts-Aspekt werden folgende Werte und Motive im Spiel thematisiert:

- Die Gemeinschaft akzeptiert auch den Ungewöhnlichen und nimmt ihn auf
- Das Ungewöhnliche und Andersartige wird zur Stärke; es ist Charisma
- Solidarität und Nächstenliebe: Die Gemeinschaft hilft dem Einzelnen; der Einzelne hilft der Gemeinschaft
- Die „Kleinen“ lernen, die Welt aus Perspektive des „Ungewöhnlichen“ zu sehen, der durch seine Andersartigkeit und damit auch durch seine Einzigartigkeit einen anderen Zugang und einen anderen Blick auf das Geschehen hat
- Plurale Gesellschaften sind wichtig und wertvoll
- Subsidiarität: Hilfe in den Momenten, wenn es anderen nicht möglich ist, aus eigener Kraft weiterzukommen
- Du wirst getragen!
- Vertrauen
- Phil 4,12: „Alles vermag ich durch den, der mich stärkt.“
- Hebr 10,24: „Lasst uns aufeinander achten und uns zur Liebe und zu guten Taten anspornen!“

- Röm 12, 4-6: „Denn wie wir an dem einen Leib viele Glieder haben, aber nicht alle Glieder dieselbe Aufgabe haben, so sind wir, die vielen, ein Leib in Christus, als Einzelne aber sind wir Glieder, die zueinander gehören. Wir haben unterschiedliche Gaben, je nach der uns verliehenen Gnade.“
- Jos 1,6: „Sei mutig und stark!“
- ...



Einsatz in jugendpastoralen Kontexten – Methoden

Erläuterungen zum Baukastensystem

Für die Gestaltung einer Einheit zum Spiel „Oddy und die Suche nach der Quelle“ finden sich auf den nächsten Seiten Methoden, die nach Baukastensystem zu einem individuellen auf die Gruppe abgestimmten Konzept zusammengefügt werden. Ein beispielhafter Modellablauf schlägt den Aufbau einer Gruppenstunde o.ä. vor und gibt einen Überblick über den Ablauf und den entsprechenden einzelnen Schritten. Die folgenden Seiten beinhalten Vorschläge für den Einstieg und Abschluss einer Einheit sowie Reflexionstechniken, die die gemachten Spielerfahrungen unabhängig oder mit spezifischem Bezug zu einem Level in den Blick nehmen.

Das Baukastensystem ermöglicht ein Höchstmaß an Individualität in der Gestaltung der Einheit. Je nach Handlungsfeld und individueller Gruppe, können beispielsweise Arbeitsweisen mit explizit spirituellen und religiösen Elementen mehr oder weniger Gewicht erhalten.

Die jeweiligen Zeitangaben, die in den einzelnen Methodenentwürfen genannt sind, sind grobe Anhaltspunkte und können je nach Gruppe kürzer oder länger ausfallen. Hier empfiehlt sich ein Blick auf die individuelle Gruppe und die Bedürfnisse. Sollte der Bedarf nach mehr Austausch da sein, kann beispielsweise die Gruppenarbeits- oder Plenumsphase verlängert werden. Scheint die persönliche Reflektion gerade wichtiger, kann hier ein Schwerpunkt gelegt werden, der sich auch im Zeitplan widerspiegelt.

Modellablauf

Einheiten, beispielsweise in Gruppenstunden, während der Firmvorbereitung, bei Angeboten aller Felder der Jugendpastoral könnten wie folgt ablaufen:

Zeit	Einheit	Erläuterung
10-20 Minuten	Einstieg	Eigene Technik oder Vorschlag aus den „Methoden zum Einstieg“ Ziel: die Jugendlichen kommen an, lernen sich ggf. kennen, erzählen zum Beispiel von ihren Vorerfahrungen mit Games, wissen, was heute auf sie zukommt.
30-90 Minuten	Spiel	Je nachdem wie groß die Gruppe ist und mit welchen Gaming-Vorerfahrungen sie teilnehmen, sollte das Zeitfenster individuell mit Blick auf die Gruppe gestaltet werden. Gruppen können das Spiel auch mehrmals spielen und dabei den*die Oddy-Spieler*in wechseln. Ziel: die Jugendlichen machen eine immersive Game-Erfahrung in der Gruppe.
45-90 Minuten	Reflexion	Eigene Technik oder Vorschlag aus den levelunabhängigen oder spezifischen Methoden. Je nach verfügbarer Zeit können diese kombiniert werden und mehrere Aspekte beleuchtet werden. Ziel: die Jugendlichen reflektieren ihre Spielerfahrung und blicken dabei beispielsweise auf das Gruppenerlebnis oder bestimmte Werte, die sie während des Spiels wahrgenommen haben.
10-20 Minuten	Abschluss	Eigene Technik oder Vorschlag aus den „Methoden zum Abschluss“ Ziel: die Erlebnisse werden gebündelt und die Einheit gemeinsam abgeschlossen.
95-220 Minuten	Gesamtdauer	

Methoden zum Einstieg

Games und ich (20 Minuten)

Zeit	Einheit	Erläuterung	Format	Material
3 Min	Begrüßung	Die Gruppenleitung begrüßt die Jugendlichen und erzählt, dass heute anhand eines Games über ein bestimmtes Thema (ggf. dieses nennen) gesprochen wird.	Plenum	
12 Min	Abfrage und Austausch	Die Gruppenleitung lädt die Jugendlichen ein, zu erzählen wie und wo sie in Gaming-Welten unterwegs sind. Impulsfragen dazu können sein: Spielst Du Games? Wenn ja, was spielst Du und wie oft? Spielst Du alleine oder zusammen mit Freund*innen? Beschäftigst Du Dich in Deiner Freizeit gerne mit Games?	Plenum	
5 Min	Überleitung	Die Gruppenleitung erläutert ein paar Punkte zu „Oddy und die Suche nach der Quelle“; ggf. kann gemeinsam über Beamer die Einstiegssequenz gezeigt werden.	Plenum	Ggf. Einstiegssequenz zu „Oddy“, Beamer
20 Min	Gesamtdauer der Methode			

Geistlicher Einstieg (15 Minuten)

Zeit	Einheit	Erläuterung	Format	Material
2 Min	Begrüßung	Die Gruppenleitung begrüßt die Jugendlichen.	Plenum	
8 Min	Gebet	Die Gruppenleitung lädt zum Kreuzzeichen ein und spricht ein Gebet (Anlage 1 oder frei formuliert). Im Anschluss ist jede*r eingeladen in einem Moment der Stille persönliche Anliegen und Gedanken vorzubringen. Zum Ende des Gebets formuliert die Gruppenleitung eine Abschlussbitte (z.B.: <i>„Gott, wir bringen unsere Gedanken und Anliegen vor Dich; nimm sie an und sei bei allem Schönen, aber auch bei allem Schweren an unserer Seite. Segne uns und alle die wir im Herzen tragen. Amen.“</i>)	Plenum	Gebet (Anlage 1)
5 Min	Überleitung	Die Gruppenleitung erläutert ein paar Punkte zu „Oddy und die Suche nach der Quelle“; ggf. kann über Beamer die Einstiegssequenz gemeinsam angesehen werden	Plenum	Ggf. Einstiegssequenz zu „Oddy“, Beamer
15 Min	Gesamtdauer der Methode			

Quick Start (10 Minuten)

Zeit	Einheit	Erläuterung	Format	Material
5 Min	Begrüßung und Ankommen	Die Gruppenleitung begrüßt die Jugendlichen und erzählt, dass heute anhand eines Games über ein bestimmtes Thema (dieses ggf. nennen) gesprochen wird. Die Gruppenleitung lädt die Jugendlichen ein, je nur ein Wort/eine Emotion zu überlegen, das/die sie gerade im Kopf haben (zum Beispiel Neugier, Müdigkeit, Auszeit). Ein kleiner Ball wird schnell hin und her geworfen; wer diesen fängt, nennt sein Wort und wirft ihn zielgerichtet weiter, bis alle an der Reihe waren.	Plenum	Kleiner Ball
5 Min	Überleitung	Die Gruppenleitung erläutert ein paar Punkte zu „Oddy und die Suche nach der Quelle“; ggf. kann über Beamer die Einstiegssequenz gemeinsam angesehen werden.	Plenum	Ggf. Einstiegssequenz zu „Oddy“, Beamer
10 Min	Gesamtdauer der Methode			

Levelunabhängige Methoden

#wertvoll (90 Minuten)

Zeit	Einheit	Erläuterung	Format	Material
10 Min	Einordnung	Die Gruppe wird eingeladen erste Eindrücke des Spiels zu teilen. Impulsfragen dabei könnten sein: Wie herausfordernd war das Spiel für Dich? Hat es Dir Spaß gemacht? Hat Deine Gruppe gut zusammengearbeitet? ...	Plenum	
5 Min	Überleitung	Im Spiel ist den Jugendlichen vielleicht aufgefallen, dass man zusammenarbeiten musste, um ans Ziel zu gelangen. Neben dem Wert des Zusammenhalts sind wurden eventuell weitere Werte/Motive bemerkt, die für das Vorkommen im Spiel wichtig waren; diese werden im nächsten Schritt herausgefiltert und reflektiert.	Plenum	
20 Min	Erarbeitung	Es überlegt jede*r für sich welche Werte/Motive im Spiel entdeckt wurden, die für ihn*sie persönlich besonders wichtig sind und wie sie diese in ihrem Alltag erleben (Anlage 2) (Beispielsweise könnten folgende Werte genannt werden: Zusammenhalt, Nächstenliebe, Solidarität, Vertrauen, aufeinander achten, einander zuhören, miteinander sprechen, aufeinander warten, jede*r hat Stärken, Pluralität,...)	Einzelarbeit	Worksheet „#wertvoll“ (Anlage 2)
20 Min	Vertiefung	In Kleingruppen (4-6 Personen, ggf. die Gruppen, in denen zusammengespielt	Gruppenarbeit	Plakat „#wertvoll“

		wurde) werden die Ergebnisse aus der Einzelarbeitsphase besprochen. Die Jugendlichen stellen sich gegenseitig die von ihnen entdeckten Werte vor. Gemeinsam einigt sich die Gruppe auf fünf Werte, die ihnen am wichtigsten erscheinen. Diese halten sie auf dem Plakat „#wertvoll“ (Anlage 3) fest.		(Anlage 3)
25 Min	Vorstellung und Austausch	Die Gruppen stellen ihre Ergebnisse im Plenum vor; die Plakate werden für alle sichtbar platziert. Im Austausch wird über die Werte gesprochen. Impulsfragen dabei können sein: wie können wir den Wert bspw. des Zusammenhalts in unserem alltäglichen Leben stärken? Wie erleben wir Solidarität im Alltag? Was kannst Du tun, wenn Du erlebst, dass jemand nicht zuhört und nur „sein Ding durchzieht“?	Plenum	
10 Min	Ergebnissicherung	Die Gruppenleitung fasst die Ergebnisse zusammen und benennt dabei die meistgenannten Werte. Sie motiviert die Jugendlichen auf diese im Alltag zu achten und sich für ein wertvolles Miteinander einzusetzen.	Plenum	
90 Min	Gesamtdauer der Methode			

Ein Leib und viele Glieder (45 Minuten)

Zeit	Einheit	Erläuterung	Format	Material
10 Min	Einordnung	In die Mitte wird ein Plakat mit der Bibelstelle Röm 12, 4-6 (Anlage 4) gelegt und vorgelesen. Die Gruppenleitung erläutert, dass im Spiel auch verschiedene Rollen eingenommen werden mussten, um ans Ziel zu kommen. Jede*r hatte unterschiedliche Möglichkeiten, die der Gruppe geholfen haben. Dabei war es wichtig miteinander ins Gespräch zu kommen und Aufgaben klar zu verteilen. Ähnlich wie beim Bibelteilen nennt jede*r, der*die möchte, die Worte des Bibelverses, die gerade besonders ansprechen.	Plenum	Plakat „ein Leib“ (Anlage 4)
30 Min (je nach Gruppen- größe länger)	Schreibgespräch	Im nächsten Schritt wird die Bibelstelle in Verbindung mit dem Spiel und dem dort Erlebten gebracht. Dazu wird sich in einem Schreibgespräch zu verschiedenen Stichworten ausgetauscht. Die vorbereitete Papierrolle wird ausgelegt. Die Jugendlichen schreiben ihre Gedanken in Verbindung zum Erlebten im Spiel auf und kommentieren auch die Gedanken der anderen. Es entsteht ein schriftlicher Austausch.	Plenum	Vorbereitete Papierrolle mit den Stichworten „ein Leib“, „Aufgaben“, „zueinander gehören“, „Gaben“, „Gnade“; ausreichend Stifte
5 Min	Bündelung	Die Gruppenleitung fasst wichtige Diskussionspunkte des Schreibgesprächs zusammen.	Plenum	
45 Min	Gesamtdauer der Methode			

Andersartig, einzigartig (60 Minuten)

Zeit	Einheit	Erläuterung	Format	Material
5 Min	Einordnung	In die Mitte wird ein Bild von Oddy gelegt, dazu die Wortbeschreibung von Oddy sowie die Stichworte „andersartig“ und „einzigartig“ (Anlage 5). Im Spiel war Oddy der Charakter, der fremdartig aussah und andere Fähigkeiten hatte als die restlichen Spielfiguren. Seine Andersartigkeit macht ihn einzigartig: er hat Fähigkeiten, die die übrigen Figuren nicht haben und kann sich so für diese einsetzen. Auch im Alltag begegnen uns Menschen, die uns „anders“ vorkommen.	Plenum	Bild von Oddy, Beschreibung, Stichwort (Anlage 5)
20 Min	Erarbeitung	Jede*r erarbeitet für sich wo er*sie Andersartigkeit im Alltag erlebt und wo dies als Einzigartigkeit wahrgenommen wird (Anlage 6).	Einzelarbeit	Worksheet „andersartig, einzigartig“ (Anlage 6)
30 Min	Vertiefung	Die Jugendlichen nennen Situationen wo sie Andersartigkeit (mit Blick auf sich selbst oder mit Blick auf andere) bemerken. Die Gruppenleitung notiert Stichworte auf Flipchart/Whiteboard oder digital und clustert diese. Im sich anschließenden Austausch kommt die Gruppe über die Andersartigkeiten ins Gespräch und diskutiert in welchen Situationen diese als positiv und an welchen Stellen diese, vor allem	Plenum	Flipchart/ Whiteboard mit Stiften <u>oder</u> digitales Dokumentationsstool, PC, Beamer

		für die betreffende Person, als negativ wahrgenommen werden.		
5 Min	Vorstellung und Austausch	Die Gruppenleitung betont die Einzigartigkeit eines jeden Menschen und dass jede*r mit seinen*ihren Schwächen und Stärken geschaffen ist. Sie ermutigt die eigenen Andersartigkeiten in den Blick zu nehmen und Mitmenschen in ihrer Individualität nicht auszugrenzen, sondern als das anzusehen, was sie sind: einzigartige Personen.	Plenum	
60 Min	Gesamtdauer der Methode			

Vielfalt leben (90 Minuten)

Zeit	Einheit	Erläuterung	Format	Material
5 Min	Einordnung	In „Oddy und die Suche nach der Quelle“ hat die Diversität der verschiedenen Charaktere zum Gelingen des Spiels beigetragen.	Plenum	
15 Min	Erarbeitung	Die Jugendlichen haben 15 Minuten Zeit in alle denkbaren Richtungen zu Vielfalt/Diversität/Pluralität zu recherchieren. Sie notieren wichtige Punkte.	Einzelarbeit	Internetverbindung, ggf. PCs
40 Min	Vertiefung	Kleingruppen von je fünf Personen tragen ihre Suchergebnisse zusammen und einigen sich auf einen Aspekt von Vielfalt, für den sie Expert*in werden wollen. Dazu recherchieren sie gemeinsam und bereiten ein Plakat vor, das selbsterklärend die wichtigsten Inhalte zum Thema darstellt.		Plakate, Stifte
20 Min	Ausstellung	Die Plakate werden aufgehängt und die Jugendlichen eingeladen sich die Inhalte wie in einer Ausstellung anzuschauen.	Plenum	
10 Min	Austausch	Im Plenum tauscht sich die Gruppe zu den verschiedenen Vielfaltsthemen aus.	Plenum	
90 Min	Gesamtdauer der Methode			

Tutorial

Übung macht den Meister (50 Minuten)

Zeit	Einheit	Erläuterung	Format	Material
10 Min	Einordnung	Die Jugendlichen berichten kurz von ihren Erfahrungen im Tutorial. Impulsfragen dabei können sein: Was ist Euch besonders leichtgefallen? Was findet ihr kompliziert? Wie gut hat die Kommunikation untereinander geklappt?	Plenum	
15 Min	Erarbeitung (je nach Gruppengröße auch als Gruppenarbeit denkbar)	Die Gruppenleitung teilt das Worksheet „Übung macht den Meister“ (Anlage 7) aus. Je nach Gruppengröße sammeln die Jugendlichen alleine oder in Gruppen Worte zu den einzelnen Buchstaben (Übung macht den Meister) die ihnen zum Spiel einfallen. Will man in diesem Zusammenhang einen kompetitiven Charakter hereinbringen, kann dies auch als Wettkampf gestaltet werden: wer zuerst zu jedem Buchstaben ein (sinnvolles) Wort gefunden hat, gewinnt.	Einzelarbeit oder Gruppenarbeit	Worksheet „Übung macht den Meister“ (Anlage 7)
10 Min	Sammlung	Die Jugendlichen wählen die fünf für sie prägnantesten Begriffe aus und schreiben diese auf Karten, bzw. geben sie in Mentimeter ein. Die Gruppenleitung clustert die Begriffe und pinnt sie an die Pinnwand, bzw. blendet das Mentimeter (o.ä.) ein.	Plenum	Pinnwand, Moderationskarten mit Stiften <u>oder</u> Mentimeter o.ä., PC, Beamer
15 Min	Austausch	Die gesammelten Begriffe werden gemeinsam angeschaut und die	Plenum	

		<p>Erfahrungen aus dem Spiel auf das eigene Leben übertragen. Impulsfragen dabei können sein: Welche Übungssituationen erlebst Du im Alltag? Welche der gesammelten Worte treffen auch auf alltägliche Übungssituationen zu? Fällt es Dir schwer oder leicht Dinge (neu) einzuüben und Dich auf Neues einzulassen?</p> <p>Die Gruppenleitung fasst im Anschluss wichtige Gesprächspunkte zusammen.</p>		
50 Min	Gesamtdauer der Methode			

Level 1 – Wald

Hürdenlauf (80 Minuten)

Zeit	Einheit	Erläuterung	Format	Material
5 Min	Einordnung	Im ersten Level musste sich die Gruppe erst einmal finden und schauen mit welcher Art von Rätseln sie es hier zu tun hatte. Es war wichtig zusammenzuarbeiten und miteinander zu sprechen, um die Rätsel zu lösen und das Level zu schaffen. Dabei gab es verschiedene Hürden zu bewältigen: man musste die Logik der Plattformen verstehen, lernen, welche Mechaniken Oddy zur Verfügung hat, sich gegenseitig beim Gießen helfen, Knöpfe mit einer gewissen Anzahl Spieler*innen betreten, Oddy Hebel bringen, damit er Plattformen festsetzen kann...	Plenum	
5 Min	Überleitung	Die Gruppenleitung erläutert, dass es nun die Möglichkeit geben wird, sich zu verschiedenen Themen, denen man im Spiel begegnet ist, auszutauschen.	Plenum	
45 Min	World-Café	Nach der World-Café-Methode werden an fünf Stehtischen je eine Papiertischdecke mit einem Thema beschriftet. (je nach Gruppengröße mehrfach anbieten) Die Jugendlichen können in drei Runden verschiedene Themen besuchen und sich in jeder Runde einer neuen Gruppe zuordnen. Jeder Stehtisch wird von einer Person betreut, welche der neuen Diskussionsgruppe die Ergebnisse der	Tischgruppen	World-Café-Tischdecken, Stifte, ggf. Glocke (um die nächste Runde einzuläuten)

		<p>ersten Gruppe vorstellt und die Diskussion sich so weiterentwickeln kann. Die wichtigsten Punkte werden auf der Papiertischdecke festgehalten.</p> <p>Eine Runde dauert 15 Minuten.</p> <p>Das Spiel ist Ausgangspunkt für die Diskussion; die ersten Gruppen können das Thema also aus Sicht des Spiels diskutieren. Ziel ist jedoch, dass sich diese so weiterentwickeln, dass sie über das Spiel hinausgehen und zum Beispiel auf das eigene Leben, die Gesellschaft, die Kirche, usw. übertragen werden.</p> <p>Die Gruppenleitung benennt die fünf Schwerpunkte und lädt ein, sich ein erstes Thema auszusuchen.</p> <p>Kategorien für die Tischdecken:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kommunikation 2. Rätsel 3. Gemeinschaft 4. Pluralität 5. Hürden <p>Natürlich können auch eigene Schwerpunkte benannt werden.</p>		
10 Min	Ausstellung	Die fünf Tischdecken des World-Cafés werden sichtbar aufgehängt. Jede*r hat Zeit sich die Stichworte zu den einzelnen Themen anzuschauen.	Plenum	
15 Min	Austausch	Im Plenum gibt es die Möglichkeit sich abschließend auszutauschen.	Plenum	
80 Min	Gesamtdauer der Methode			

Verlass Dich drauf! (45 Minuten)

Zeit	Einheit	Erläuterung	Format	Material
5 Min	Einordnung	<p>Die Gruppenleitung erläutert, dass man sich im ersten Level als Gruppe erst einmal finden musste und lernen musste, dass man sich auf die anderen verlässt. Zum Beispiel musste man sich drauf verlassen, dass Spieler*innen auf einem Knopf stehen bleiben, wenn man selbst einen Weg laufen wollte oder dass Oddy die Plattformen so hoch und runter dreht, wie man es braucht.</p> <p>Auch im Alltag erleben wir Situationen, in denen wir uns auf andere verlassen – ob wir wollen oder nicht: wir können nicht alles alleine schaffen und da ist es gut, dass wir Menschen haben, auf die wir uns verlassen können. Heute möchten wir uns mal vor Augen führen wo wir überall Situationen erleben, in denen wir uns auf andere verlassen.</p>	Plenum	
10 Min	Erarbeitung	<p>Jede*r erhält ein weißes Blatt. Die Jugendlichen schreiben zu jedem Buchstaben des Alphabets eine Situation/einen Ort auf, in der bzw. an dem es wichtig ist, sich auf andere zu verlassen. (z.B.: Familie, Freundschaft, Beziehung, wenn man den Weg nicht kennt, Akku leer, Aufgabe nicht verstanden,...)</p>	Einzelarbeit	Zettel, Stifte
15 Min	Sammlung	<p>Zurück im Plenum wird nun auf einem Flipchart gesammelt. Bekommt die ganze Gruppe zusammen das Alphabet</p>	Plenum	Flipchart mit Stiften

		voll? Auch wenn nicht jede*r zu jedem Buchstaben eine Situation gefunden hat, zeigt sich vielleicht, dass man gemeinsam mehr schafft: auf die Gruppe kann man sich verlassen. Sollte niemand zu einem Buchstaben etwas gefunden haben, kann die Gruppe gemeinsam nach einem Begriff oder einer Situation suchen.		
15 Min	Vertiefung	Die Gruppenleitung gibt den Jugendlichen je drei Klebepunkte und lädt ein, die Klebepunkte an die Worte auf dem Flipchart zu kleben, die für einen persönlichen besonders wichtig sind. Nachdem alle Punkte verteilt sind, fasst die Gruppenleitung die Ergebnisse zusammen und nennt die am höchsten bewerteten Situationen. Dem folgt ein abschließender Austausch an.	Plenum	Klebepunkte
45 Min	Gesamtdauer der Methode			

Level 2 – Wasser

Lebendiges Wasser (90 Minuten)

Zeit	Einheit	Erläuterung	Format	Material
5 Min	Einordnung	Im zweiten Level hat Oddy den Charakteren geholfen, den Fluss zu überqueren. Da Oddy so groß ist, konnte er im Wasser stehen und den Zwiebelchen helfen, die alleine womöglich untergegangen wären. Wasser war der Schwerpunkt des Levels. In der nächsten Stunde gibt es die Möglichkeit sich auf verschiedene Arten mit Themen rund ums Wasser zu beschäftigen.	Plenum	
60 Min	Stationenlauf	Im Raum (je nach Verfügbarkeit in mehreren Räumen) sind verschiedene Stationen aufgebaut. Die Jugendlichen haben eine Stunde Zeit, die Stationen für sich zu bearbeiten. Folgende Stationen werden vorgeschlagen: <ol style="list-style-type: none"> 1. Was macht Dich lebendig? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Das Plakat „lebendig“ (Anlage 8) liegt in der Mitte eines Tisches. Die Jugendlichen schreiben dazu, was sie lebendig macht. 2. Wasser zum Leben <ul style="list-style-type: none"> ➔ Auf einem Tisch stehen Becher und Trinkwasser sowie 	Einzelarbeit	1: Plakat „lebendig“ (Anlage 8), Stifte 2: Becher, Trinkwasser, Aufgabenstellung „Wasser zum Leben“ (Anlage 9), 3: alte Zeitungen, Aufgabenstellung „Über den Fluss“ (Anlage 10), 4: Blaues Papier, Scheren, Aufgabenstellung „Teil der Welle“ (Anlage 11),

		<p>die Aufgabenstellung (Anlage 9 „Wasser zum Leben“).</p> <p>3. Über den Fluss → Im Flur steht ein Tisch mit alten Zeitungen und der Aufgabenstellung „Über den Fluss“ (Anlage 10).</p> <p>4. Teil der Welle → An einem Ort steht eine Pinnwand; auf dem Tisch liegen blaues Papier, Scheren, Stifte und die Aufgabenstellung „Teil der Welle“ (Anlage 1).</p> <p>5. Break → Tisch mit Pausensnack und Zettel „Break“ (Anlage 12)</p> <p>6. Suche nach der Quelle → Auf einem Tisch liegt die Aufgabenstellung (Anlage 13 „Quelle“) sowie Zettel und Stifte. Daneben steht eine Pinnwand.</p> <p>7. Action! → Station 7 wird von einer Person betreut und angeleitet. Die Jugendlichen werden an dieser Station aufgefordert sich selbst als „Standbilder“ zu drei Themen in Positionen zu stellen. Die Stationsleitung fotografiert diese und</p>	<p>5: Pausensnacks, Zettel „Break“ (Anlage 12)</p> <p>6: Pinnwand, Zettel, Stifte, Aufgabenstellung „Quelle“ (Anlage 13)</p> <p>7: Person mit Smartphone, Präsentationsstool, PC, Beamer</p> <p>8: verschiedene Kreativmaterialien (je nach Gruppe; zum Beispiel Holz, Modelliermasse, Papier, Nähzeug...), Stationenbeschreibung „Ausrüstung“ (Anlage 14)</p>
--	--	---	--

		<p>fügt alle in eine Präsentation für die Austauschrunde ein. Zu folgenden Themen erstellen die Jugendlichen mit sich selbst ein Standbild: Abenteuer, Herausforderung, Oddy</p> <p>8. Auf die richtige Ausrüstung kommt es an</p> <p>→ Verschiedene Kreativmaterialien und die Stationenbeschreibung „Ausrüstung“ (Anlage 14) liegen auf einem Tisch.</p>		
25 Min	Austausch	<p>Im Plenum gibt es die Möglichkeit sich über die gemachten Erfahrungen beim Stationenlauf auszutauschen.</p> <p>Die Gruppenleitung positioniert die Ergebnisse und Plakate des Stationenlaufs für alle sichtbar und fasst wichtige Punkte zusammen.</p>	Plenum	Plakate und Ergebnisse aus dem Stationenlauf
90 Min	Gesamtdauer der Methode			

Kreativfluss (70 Minuten)

Zeit	Einheit	Erläuterung	Format	Material
10 Min	Einordnung	<p>Im zweiten Level hat Oddy den Charakteren geholfen, den Fluss zu überqueren. Da Oddy so groß ist, konnte er im Wasser stehen und den Zwiebelchen helfen, die alleine womöglich untergegangen wären.</p> <p>Die Gruppenleitung lädt die Jugendlichen ein, kurz ihre Erfahrung im Spiel zu schildern.</p>	Plenum	
5 Min	Überleitung	<p>Manchmal gibt es Situationen, da steht uns das „Wasser bis zum Hals“, wir haben das Gefühl, vom Fluss weggetrieben zu werden oder unterzugehen in all den Krisen, Aufgaben, Streitigkeiten. Da ist es gut, wenn wir einen Oddy an unserer Seite haben: das kann ein*e gute*r Freund*in sein, ein Elternteil, eine Vertrauensperson, Gott. Die Gruppenleitung lädt ein, an diese Situationen und Personen zu denken.</p>	Plenum	
40 Min	Vertiefung	<p>Die Jugendlichen gestalten Blankopostkarten für eine Person, die ihnen in brenzligen Situationen schon mal geholfen hat. Die Gruppenleitung schlägt vor, auch die Rückseite der Karte zu beschreiben und die Karte der Person zu schicken. Zudem regt die Gruppenleitung an, in den Tischgruppen ins Gespräch darüber zu kommen an welche Personen und Situationen gedacht wird.</p>	Plenum/ Tischgruppen	Blankopostkarten, Kreativmaterial, Beispielkarte (Anlage 15)

15 Min	Austausch	<p>Im Plenum können die Jugendlichen noch einmal davon berichten, wie sie die Kreativerfahrung erlebt haben. Je nach Gruppe können die Karten auch im Raum ausgestellt werden und von allen betrachtet werden (falls die Gruppe sich nicht gut kennt, könnte das zu persönlich sein).</p> <p>Die Gruppenleitung ermutigt die Karten an die Personen abzuschicken und regt an brenzlige Situationen und die Personen, die einem dabei beistehen immer mal wieder in den Blick zu nehmen.</p>	Plenum	
70 Min	Gesamtdauer der Methode			

Level 3 – Keller der Kirche

Erleuchtet (90 Minuten)

Zeit	Einheit	Erläuterung	Format	Material
5 Min	Einordnung	<p>Im dritten Level des Spiels war Licht eins der entscheidenden Themen. Dort, wo die Zwiebelchen dieses zur Verfügung hatten, konnten sie den richtigen Weg finden, dort wo keines war, kam man oft nicht weiter.</p> <p>In der Heiligen Schrift finden wir unzählige Stellen, die von Licht sprechen. Von der Schöpfungserzählung bis hin zu Jesus Christus als Licht der Welt. Auch hier zieht sich dieses als Thema durch.</p>		
30 Min	Vertiefung	<p>Jede*r erhält die vier Licht-Verse-Kärtchen (Anlage 16).</p> <p>Die vier Verse werden in der Gruppe gelesen. Im Anschluss schreibt jede*r in einer Zeit der Stille seine*ihre Gedanken zu den Versen auf die Rückseiten der Kärtchen.</p>	Plenum und Einzelarbeit	Licht-Verse-Kärtchen für jede*n (Anlage 16), Stifte
10 Min	Sammlung	<p>Die Jugendlichen sind eingeladen, die Gedanken zu den Versen, die sie teilen möchten, auf die Licht-Verse-Plakate zu schreiben.</p>	Plenum	Plakate „Licht-Verse“ (Anlagen 17 bis 20), Stifte
35 Min	Gespräch	<p>Zu zweit tauschen sich die Jugendlichen zu den Lichtversen aus. Je nach Wetter kann dazu eingeladen werden, gemeinsam einen Spaziergang durch die Natur zu machen und währenddessen ins Gespräch zu kommen.</p>		

		Impulsfragen dazu könnten sein: Wie erleben wir unseren Glauben/Christus als Licht? Wo sehen wir uns/die Kirche/die Gesellschaft in Dunkelheit? Was könnte hier Helligkeit ins Dunkle bringen?		
10 Min	Austausch	Die Gruppenleitung legt die Plakate in die Mitte und fasst die Gedanken auf den Plakaten zusammen und lädt ein dazu ins Gespräch zu kommen.	Plenum	Beschriftete Plakate
90 Min	Gesamtdauer der Methode			

Lichtblick (90 Minuten)

Zeit	Einheit	Erläuterung	Format	Material
5 Min	Einordnung	<p>Im dritten Level des Spiels war Licht eins der entscheidenden Themen. Dort, wo die Zwiebelchen Licht zur Verfügung hatten, konnten sie den richtigen Weg finden, dort wo kein Licht war, kam man oft nicht weiter.</p> <p>Für jede*n gibt es Lichtblicke im Leben, die einem weiterhelfen. Jede*r erfährt aber auch hin und wieder Momente, in denen alles düster scheint. Heute soll ein Blick auf beide, Licht und Dunkelheit, geworfen werden.</p>	Plenum	
20 Min	Erarbeitung	<p>Jede*r erhält ein Einmachglas und Zettel dazu. Die Gruppenleitung lädt ein Lichtblicke der letzten Wochen aufzuschreiben und in dieses hinein zu werfen.</p> <p>Je nach Zeit kann das Gefäß kreativ gestaltet werden.</p>	Einzelarbeit	Einmachgläser (je eins pro Person), kleine Zettel
40 Min	Vertiefung	<p>Die Jugendlichen erhalten das Worksheet „Schattenmomente“ (Anlage 21). Zu fünft setzen sie sich zusammen. Jede*r schreibt auf sein Blatt drei Schattenmomente auf, die er*sie wahrnimmt (sei es in der Welt, in der Kirche, im alltäglichen Leben); Augenblicke, in denen alles Licht weg zu sein scheint. Die Blätter werden im Uhrzeigersinn weitergegeben. Nun hat jede*r einen Zettel, auf dem schon drei Begriffe stehen. Zu diesen werden nun drei Ideen</p>	Kleingruppen aus je fünf Personen	Worksheet „Schattenmomente“ (Anlage 21)

		aufgeschrieben, die Licht ins Dunkel bringen könnten. Die Blätter werden wieder weitergegeben, weitergedacht und beschriftet bis sie bei der ursprünglichen Person ankommen. Diese schreibt mit Blick auf die Ideen der anderen einen Gedanken auf, wie der Schattenmoment erhellt werden kann. Jeweils nach 6 Minuten wird gewechselt.		
20 Min	Vorstellung und Austausch	Die Gruppe kommt wieder zusammen. Die Gruppenleitung fragt nach, ob die Schattenmomente aufgehellt werden konnten. Die Jugendlichen berichten von ihren Eindrücken und kommen in den Austausch.	Plenum	
5 Min	Abschluss	Die Gruppenleitung ermuntert, gerade in den Momenten, in denen alles dunkel zu sein scheint, das Lichtblick-Glas zu nehmen und ein paar Zettel daraus zu lesen. Immer wenn ein neuer Lichtblick-Moment passiert, kann dieser aufgeschrieben werden und ins Glas geworfen werden. So helfen die guten Momente vielleicht ein wenig, Licht in allem Dunkeln zu sehen und zu trösten.	Plenum	
90 Min	Gesamtdauer der Methode			

Methoden zum Abschluss

Geh hinaus! (20 Minuten)

Zeit	Einheit	Erläuterung	Format	Material
2 Min	Zusammenkommen	Die Gruppe kommt zur Abschlussrunde im Plenum zusammen.	Plenum	
13 Min	Erlebnis-Bündelung	<p>Die Gruppenleitung fasst die Einheit mit eigenen Worten zusammen und lädt die Jugendlichen ein, eigene Gedanken einzubringen. Dazu blendet sie das vorbereitete Mentimeter ein oder verteilt Moderationskarten und Stifte.</p> <p>Fragen des Mentimeters/für die Karten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Was hat Dir besonders gefallen? - Welchen Gedanken nimmst Du heute mit? - Dritte individuelle Frage mit Bezug zum gewählten Thema <p>Die Ergebnisse werden nacheinander eingegeben bzw. an die Pinnwand geheftet.</p> <p>Die Gruppenleitung fasst nach jeder Frage die wichtigsten Ergebnisse zusammen und öffnet die Runde für Fragen/Anregungen/Gedanken.</p>	Plenum	Vorbereitetes Mentimeter, PC, Beamer, Internetverbindung/bei schlechter Internetverbindung oder nicht erfüllten technischen Voraussetzungen: Moderationskarten, Stifte, Pinnwand mit drei vorbereiteten Fragen
5 Min	Überleitung	Mit Bezug auf das Thema motiviert die Gruppenleitung hinauszugehen und am Thema dranzubleiben, weiterzudenken, Vorsätze umzusetzen,...	Plenum	
20 Min	Gesamtdauer der Methode			

Geistlicher Abschluss (15 Minuten)

Zeit	Einheit	Erläuterung	Format	Material
2 Min	Zur Ruhe kommen	Die Gruppenleitung lädt die Jugendlichen ein, nach der trubeligen Einheit zur Ruhe zu kommen und zündet eine Kerze an.	Plenum	Kerze, Feuerzeug
5 Min	Gespräch/ Austausch	Zum Abschluss sagt jede*r kurz, was ihn*sie heute besonders bewegt hat.	Plenum	
8 Min	Gebet	Die Gruppenleitung lädt zum Kreuzzeichen ein und spricht ein Gebet (Anlage 22 oder frei formuliert). Im Anschluss ist jede*r eingeladen in einem Moment der Stille persönliche Anliegen und Gedanken vorzubringen. Zum Ende wird gemeinsam das Vater-Unser gesprochen.	Plenum	Gebet (Anlage 22)
15 Min	Gesamtdauer der Methode			

Ich nehme mit... (10 Minuten)

Zeit	Einheit	Erläuterung	Format	Material
5 Min	Zusammenkommen	Die Gruppenleitung lädt zur Abschlussrunde ein und fasst im Plenum kurz die wichtigsten Punkte der Einheit zusammen.	Plenum	
5 Min	Persönlicher Abschluss	Auf dem Worksheet „ich nehme mit...“ (Anlage 23) notiert jede*r ganz persönlich für sich, die Punkte die er*sie mitnimmt und an denen er*sie weiterarbeiten möchte.	Plenum	Worksheet „ich nehme mit“ (Anlage 23)
10 Min	Gesamtdauer der Methode			

Eigene Methoden

Du hast eigene Methoden zu „Oddy und die Suche nach der Quelle“ entwickelt, die Du gerne anderen zur Verfügung stellen möchtest?

Gerne erweitern wir diesen Leitfaden mit Deinen Ideen. Melde Dich dazu bei Sonja Lexel: lexel@afj.de

Über uns

Arbeitsstelle für Jugendseelsorge der Deutschen Bischofskonferenz (afj)

Die Arbeitsstelle für Jugendseelsorge (afj) ist die Fachstelle für Jugendfragen der Deutschen Bischofskonferenz. Ihr Auftrag ist es, die vielfältigen Akteure in der Jugendpastoral zu vernetzen und zu unterstützen, z.B. durch Fortbildungen, Vernetzungstreffen, Vorträge, Publikationen und gemeinsame Reflexion. Zudem ist es Auftrag der afj, neue Entwicklungen in der (Jugend-)Pastoral zu begleiten und voraus zu denken.

Anschrift: Carl-Mosterts-Platz 1, 40477 Düsseldorf

Homepage: www.afj.de

Für Rückfragen und Anregungen stehen wir gerne zur Verfügung:

Sonja Lexel

Referat für Jugendpastorale Bildung

✉ lexel@afj.de

☎ 0211 484766-18

www.afj.de/oddy

Gefördert durch den Innovationsfonds Medien
der Deutschen Bischofskonferenz