

Ablaufplan: "DIY-Taschenlampe"

1	Ankommen / Kennenlernen / Warmup / Ablauf
Zeit	0:10
Ziel(e)	Kennenlernen, Vorhaben verstehen

Inhalt	<p>kleine Vorstellungsrunde mit Warm-Up-Spiel (wenn die TN sich schon kennen, reicht) ein Warm-Up-Spiel; z.B. ein Bewegungsspiel in der Großgruppe, wie Elfe-Riese-Zauberer: Die TN stehen sich in zwei Gruppen gegenüber und mimen geschlossen eine der drei Optionen. Die „Gewinner*innen“ (Elfe > Zauberer, Zauberer > Riese, Riese > Elfe) müssen dann die anderen fangen, bevor diese sich zurück über eine Spielfeldbegrenzung gerettet haben. Das Spiel endet, wenn ein Team vollständig gefangen wurde oder wenn die Workshop-Leitung das Spiel beendet (z.B. aus Zeitgründen) (https://www.gruppenspiele-hits.de/kennenlernspiele/elfe-zauberer-riese-spiel.html).</p> <p>Im Anschluss wird der Bau der Taschenlampe erklärt:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Die LED wird so an die Knopfzelle gehalten, dass sie leuchtet (das lange Beinchen ist der Pluspol und muss in Berührung mit der Seite der Batterie kommen, die mit einem „+“ markiert ist und gleichzeitig das kürzere mit der anderen Seite, dem Minuspol.) 2. Dann sollte eine Seite der LED mit festem Klebeband an die LED geklebt werden, so dass das andere Beinchen leicht absteht und mit etwas Druck an die Knopfzelle gedrückt werden kann, so dass sie leuchtet. 3. Dann wird diese Konstruktion in eine Brotdose/ Tetrapack/Klorolle/etc. verbaut. Dabei sollte darauf geachtet werden, dass die Knopfzellen-LED-Kombi immer von beiden Seiten gedrückt werden kann, damit sich nicht eine Seite löst und somit der Kontakt nur auf einer Seite geschlossen wird und die LED nicht leuchtet. 4. Jetzt ganz viel gestalten und dekorieren. FERTIG! <p>Am besten werden im Vorhinein schon ein paar Prototypen (Beispiele) gebaut und die Punkte an einer Tafel/Whiteboard illustriert, damit die Jugendlichen, das besser verstehen und sich merken können.</p>
Methode	Gruppenarbeit
Material	<ul style="list-style-type: none"> • Ggfs. Tafel oder Whiteboard

2	Inhaltlicher Baustein
---	-----------------------

Zeit	0:20
Ziel(e)	Kreativität anregen, voneinander Lernen
Inhalt	<p>Die TN bekommen fünf Minuten Zeit, um sich mit einer*m Partner*in den schönen Müll anzuschauen und Ideen für ihre Taschenlampe zu entwickeln.</p> <p>Im Anschluss werden die Ideen in der Gruppe vorgestellt. Falls es bei einigen TN noch keine Ideen gibt, ist es gut ein paar Beispiele vorbereitet zu haben. Natürlich ist es auch in Ordnung, wenn sie sich Ideen voneinander abschaun oder gemeinsam etwas bauen wollen. Es muss nicht zwangsläufig eine Taschenlampe entstehen. Wenn z.B. ein Monster mit zwei leuchtenden Augen entstehen soll, ist das auch toll. Als Mentor*in sollten aber auch die Vorhaben der TN mit Berücksichtigung auf die Umsetzungszeit betrachtet werden und evtl. Vorschläge zur Vereinfachung gemacht werden.</p>
Methode	Partnerarbeit, Gruppenarbeit
Material	<ul style="list-style-type: none"> • Tisch mit schönem Müll ist zum Anschauen vorbereitet • evtl. Zettel und Stift oder Tafel, etc. zum Aufmalen/Skizzieren der Ideen

3	Inhaltlicher Baustein
Zeit	1:00
Ziel(e)	Bau der Taschenlampe, Basteln, Tüfteln, kreativ Probleme lösen
Inhalt	<p>Die TN können sich nun einen Platz an der Bastelstation suchen, auch gerne in ihrer Gruppe, wenn sie sich für ein gemeinsames Projekt entschieden haben.</p> <p>Die Aufgabe der Mentor*in/-nen ist nun die Zeit im Blick zu behalten, die TN regelmäßig daran zu erinnern wie viel Zeit noch ist und eventuell Hilfestellung bei komplexen Aufgaben zu geben.</p> <p>Sollten einige TN schon vorher fertig werden, können sie motiviert werden, sich eine Ausstellung/ Präsentation/Show auszudenken und evtl. zu dekorieren oder aufzubauen. Alternativ ist es auch gut einige Spiele parat zu haben oder eine*n Betreuer*in, der*die mit den TN, die schon fertig sind, raus gehen kann.</p> <p>Ebenfalls sollte darauf geachtet werden, dass die TN auch eine Pause zwischendurch bekommen, wenn sie eine brauchen. Allerdings ist es bei solch freier Arbeit nicht immer notwendig.</p>
Methode	Einzel-/Partnerarbeit

Material	<ul style="list-style-type: none"> • Bastelstation mit allen vorhandenen Materialien
----------	---

4	Inhaltlicher Baustein
Zeit	0:10
Ziel(e)	Aufräumen
Inhalt	Es sollte genügend Zeit für das Zusammentrommeln der TN eingeplant werden und auch für das Aufräumen und evtl. das Fertigstellen der Ausstellung/Präsentation/Show
Methode	Gruppenarbeit
Material	<ul style="list-style-type: none"> • keines

5	Feedback / Abschluss
Zeit	0:20
Ziel(e)	Präsentation der Ergebnisse
Inhalt	<p>Jeder TN sollte die Möglichkeit bekommen seine Ergebnisse vorzustellen, wenn möglich kann diese Vorstellungsrunde gleich mit einem Feedbacksatz kombiniert werden. Alternativ kann es eine Ausstellung/Präsentation/Show geben. Dann sollte die Feedbackrunde nicht vergessen werden. Wenn genügend Zeit ist, kann folgendes Feedbackspiel gespielt werden:</p> <p>Koffer, Waschmaschine, Eimer</p> <p>Es werden drei große Blätter vorbereitet, auf das erste wird ein großer Koffer gemalt, auf das zweite eine Waschmaschine und auf das dritte ein Eimer. Die TN können nun parallel auf die drei Blätter Schreiben was</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. sie vom Workshop mitnehmen (Koffer) 2. noch hätte besser sein können (Waschmaschine) 3. nicht hätte sein müssen (Eimer)

Methode	Gruppenarbeit
Material	<ul style="list-style-type: none">• evtl. drei große Blätter mit Koffer, Waschmaschine, Eimer

Revision #3

Created 19 July 2023 13:50:04 by Janine Kusatz

Updated 21 November 2023 09:10:16 by Fabian Wörz