

# Mögliche Ideen zur Tagesauswertung

## **Knet**

Die TN der Gruppen Formen eine Figur, welche ihr Highlight/Lowligh oder etwas prägendes des Tages darstellt.

## **Stummes Gespräch**

Sich auf einem Packpapier unterhalten ohne zu sprechen. Leiter kann mit Fragen oder Bemerkungen das Gespräch leiten

## **Blitzlicht**

Die Teilnehmer überlegen sich zu jedem Block ein Stichwort welches zum Block passt

## **Schnurnetz**

Nur wer den Schnurknäuel hat, darf sprechen. Schnur wird in der Gruppe kreuz und quer herumgegeben, sodass ein Netz entsteht.

## **Ballone 1**

Zu jedem Block des Tages gibt es einen Ballon. Beim Start von Musik müssen diese von der Gruppe in der Luft jongliert werden. Beim Stopp der Musik fängt jeder einen Ball und wertet diesen Block aus. Dies solange bis jeder über einen Block berichten konnte)

## **Süßes und Saures**

Wer von einem Block erzählt in dem er viel gelernt hat isst etwas süßes, sonst etwas saures

## **Postkarten bzw. Bilder**

Auf dem Tisch liegen mehrere Bilder oder Postkarten. Zu jedem auszuwertenden Block darf man sich eine auswählen welche man mit dem Block in Verbindung bringt

## **Klebepunkte**

Auf einem Papier stehen die auszuwertenden Themen. Alle erhalten Klebepunkte in zwei verschiedenen Farben (eine für Höhepunkte, eine für Tiefflieger) und verteilen. Anschliessend gibt es eine kurze Besprechung

## **Montagsmaler**

Es gibt verschiedenen Kategorien zu denen man etwas zeichnen kann: Top, Flop, Höhepunkt. Die Anderen raten was es ist

## **Ballone 2**

Ein Ballon wird aufgeblasen, wenn ein Block gut war und abgelassen, wenn der Block schlecht

## **Stimmungskurve des Tages Zeichnen**

Wenn etwas gut war geht die Stimmungskurve hinauf oder umgekehrt hinunter.

## **Kerzen**

Eine Kerze wird angezündet wenn eine positive Rückmeldung kommt und ausgeblasen wenn etwas schlecht empfunden wurde.

## **Jengaspiel**

Ein Grün/Rotes Jenga spiel wird in der Mitte aufgebaut. Bei etwas positivem nimmt man einen grünen Stein hinaus, bei einem Negativen einen roten.

### **Smartis**

Aus einer Schüssel können Smartis genommen werden. Jeder nimmt so viel wie er möchte und muss dann zu jedem Smartis etwas sagen. Wer mehr nimmt, erzählt auch mehr

### **Pantomime**

Man stellt etwas Besonderes oder eine Stimmung des Tages dar, die andern erraten, was es ist, danach wird darüber gesprochen (oder auch nicht).

### **Jasskarten**

Ein Stapel Jasskarten liegt in der Mitte. Einer nach dem anderen zieht eine Karte.

Eichel: Was war zäh? --> Negatives

Rose: Was hat dir gefallen? --> Positives

Schelle: Hat's bei dir geklingelt? --> Was nimmst du speziell mit?

Schilte: Joker, es darf irgendetwas gesagt werden

### **Kaktus oder Rose**

Es wird die Runde gemacht und jede/r Teilnehmende darf etwas sagen, was ihm gefällt und etwas das ihm nicht so gefällt. Danach wird in der Gruppe auf weitere Punkte eingegangen.

### **Mix deinen Tag**

Auf unterschiedlichen Säften sind unterschiedliche Begriffe geschrieben (so dass man nicht sieht, was es ist). Nun darf im Kreis jeweils von einem Saft genommen werden und gesagt, wieso man so viel/wieso man von diesem Saft nimmt. So hat am Ende jeder einen eigenen Drink gemixt und darf diesen trinken.

### **Kerzen**

Angezündet wenn eine positive Rückmeldung kommt und ausgeblasen wenn etwas schlecht empfunden wurde.)

### **Selfie**

Jede Person macht zu jedem Block ein Selfie und kommentiert, warum er/ sie dieses Gesicht gewählt hat.

### **Walter**

Auf Zettel schreibt man Sätze zu den Blöcken des Tages, ein Wort dabei ist Walter, die Zettelchen werden gezogen und Walter soll durch ein anderes Wort ersetzt werden. z.B Ich konnte mich super WALTER -> Ich konnte mich super austoben)

### **Eigene Idee**

Vielleicht hast du auch eine eigene Idee, wie du den Tag auswerten kannst. Eigene Ideen sind natürlich ebenfalls erwünscht.