Kindermitbestimmung
in der Gruppenstunde
KINDER
MACHT
Kindermitbestimmung
in der KjG

AB IN DIE ARENA!

Für Gruppen mit mind. 6 Personen

DAUER
15 Minuten für Vorbereitung der Argumente und Strategieentwicklung

15 – 25 Minuten für die Diskussion

MATERIAL
Karteikarten, Stifte, Wetter-Tafeln

VORBEREITUNG
» Diskussionsthemen überlegen (je nachdem, wie viele Runden geplant sind), als Frage oder Aussage, z.B. *Sollen Kinder ein Wahlrecht bei der Bundestagswahl haben?*, *Einmal im Monat mit der Gruppe ins Kino gehen ist super.*

» Wettertafeln basteln

» „Diskussions-Arena" aufbauen

Argumente sind unterschiedlich stark bzw. schwach und konkurrieren miteinander. Daher kann es für Diskussionen sinnvoll sein, eine Strategie zu entwickeln und im Diskussionsverlauf zu überlegen, an welcher Stelle welches Argument geeignet ist.

ABLAUF

Die Kinder teilen sich in zwei Diskussionsgruppen sowie eine Publikumsgruppe auf. Die Spielleitung stellt das Thema vor, über das beide Teams nun kontrovers diskutieren. Dazu müssen sie fünf Argumente festlegen. Nacheinander steigt nun eine Vertretung jeder Gruppe in die „Arena" und trägt ein Argument vor. Nach jeder Runde bittet die Spielleitung um die Abgabe von Trendvoten jeweils zu beiden Argumenten. Dazu benutzt jeder die Wettertafeln:

→ Sonne = total überzeugt
→ Sonne + Wolke = überwiegend überzeugt
→ Wolke = habe Zweifel
→ Regen = gar nicht überzeugt.

Nun hat jede Gruppe die Möglichkeit, ihre Strategie zu überdenken und ggf. ein stärkeres Argument als nächstes einzusetzen bzw. vielleicht gerade das stärkste Argument noch zurückzuhalten. Anschließend erfolgt die nächste Arena-Runde, über die wieder votiert wird. Das wiederholt sich solange, bis alle Argumente ausgetauscht sind. Nun schreitet das Publikum zur Gesamtabstimmung. Gewonnen hat die Gruppe, deren Argumente zum Schluss im Votum überzeugen.

REFLEKTION

Warum habt ihr euch für die Reihenfolge entschieden?
Was hat euch überzeugt? Was hat euch nicht überzeugt?

CHEF AUF´M SCHIFF

Für Gruppen mit 8 – 10 Personen

DAUER
20 – 30 Minuten, je nach Gelände

MATERIAL
Ein Seil oder Kreide zur Markierung der Insel; Teppichfliesen für die Hälfte der Crew; ein Schatz mit Süßigkeiten oder kleinen Schokoriegeln

ORT
Drinnen oder draußen, möglichst ebene Fläche mit einer zu überwindenden Entfernung von 20 – 40 Metern

VORBEREITUNG
Gelände markieren

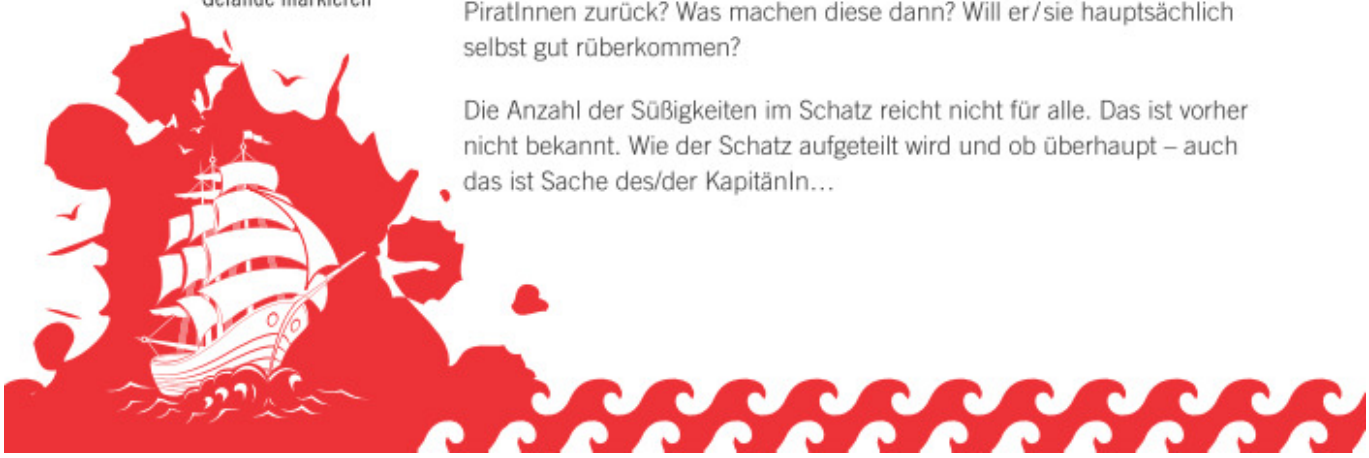
Große Verantwortung zu haben kann Last und Lust sein. Hier erleben die Kinder unterschiedliche Leitungsstile, variieren und reflektieren diese.

ABLAUF
Es wird ein Kapitän bzw. eine Kapitänin bestimmt – entweder von dir als Spielleitung oder du lässt ihn/sie von den Kindern wählen. Alle anderen sind PiratInnen. Sie haben endlich den großen Schatz entdeckt. Nur die Überfahrt auf die Schatzinsel steht noch bevor. Mit Teppichfliesen-Booten geht's hinüber. Dabei müssen die PiratInnen mit den Füßen auf den Fliesen stehen, weil sie sonst ins Wasser fallen und ertrinken. Tja: Leider gibt's nur Boote für die Hälfte der Truppe! Und wie genau soll überhaupt die Überfahrt laufen? Fragen über Fragen. Und auch wenn's schwerfällt: Die anderen dürfen zwar mitdiskutieren, Entscheidungen trifft allein der/die KapitänIn. Das Spiel ist gewonnen, wenn mindestens der/die KapitänIn die Insel erreicht und den Schatz gehoben hat.

REFLEKTION
Wie ist es dem/der KapitänIn ergangen? Wie hat er/sie Entscheidungen getroffen? Wie ist es den PiratInnen ergangen? Wie haben sie den/die KapitänIn erlebt?

HINWEISE
Der/Die KapitänIn muss einige Entscheidungen treffen: Lässt er bzw. sie PiratInnen zurück? Was machen diese dann? Will er/sie hauptsächlich selbst gut rüberkommen?

Die Anzahl der Süßigkeiten im Schatz reicht nicht für alle. Das ist vorher nicht bekannt. Wie der Schatz aufgeteilt wird und ob überhaupt – auch das ist Sache des/der KapitänIn…



DISKU-TIER UND ARGUMEN-TIER

Für Gruppen mit mind. 7 Personen

DAUER
20 Minuten für eine Runde

MATERIAL
Karten und Stifte; evt. Verkleidungssachen für die Tiere und Dekoration für den Zoo

VORBEREITUNG
Überlege dir etwa fünf Verbesserungen für den Zoo, die im Spiel diskutiert und entschieden werden sollen und schreibe sie jeweils auf eine Karte. Teile den Raum in zwei Zoogehege und ein Parlament auf. Gestalte dies, wenn möglich, durch etwas Deko.

Überzeugt mit den besten Argumenten das Zoodirektorium und gewinnt reichlich Futter für die Herde! Oder lerne als Zoodirektion Argumente zu bewerten und eine Entscheidung zu fällen!

ABLAUF
Die Kinder teilen sich in drei Gruppen auf: Es gibt zwei Herden mit mindestens zwei Tieren, nämlich die „Disku-Tiere" und die „Argumen-Tiere". Die dritte Gruppe ist das Zoodirektorium von mindestens drei Mitgliedern (in jedem Fall eine ungerade Zahl). Du selbst übernimmst die Spielleitung bzw. Moderation.

Die beiden Herden im Zoo kämpfen um ein möglichst behagliches Leben. Immer mal wieder plant das Zoodirektorium Verbesserungen (zusätzliches Personal, ein eigenes Schwimmbecken…), worum sich die Herden bewerben. Ihre Aufgabe ist es, mit einer möglichst stichhaltigen Begründung, das Direktorium zu überzeugen. Jede Herde hat zehn Minuten Zeit, sich eine Argumentation zu überlegen, die anschließend im Zooparlament vorgetragen wird. Das Zoodirektorium stimmt nachher ab, welche Herde mit ihren Argumenten überzeugen konnte und den Zuschlag bekommt.

REFLEKTION
Wie ging es den Tieren bei ihrer Argumentation?
Was war ihr stärkstes Argument?
Was hat das Direktorium überzeugt? Was eher nicht?

EINSATZ IN VIER WÄNDEN

UNSER GRUPPENRAUM

Die Gruppe überlegt, diskutiert und entscheidet, wie sie ihren Gruppenraum einrichten bzw. umgestalten möchte.

Für die Kindergruppe

DAUER
Eine Gruppenstunde (ca. 90 Minuten)

MATERIAL
Werbeprospekte und Kataloge (Möbelhäuser, Bastel- und Spielwaren, Schöner wohnen u.ä.), Plakate, Papier und Stifte, Scheren, Kleber

ABLAUF

Klärt zunächst, inwieweit ihr überhaupt den Raum verändern könnt: Geht es um ein paar neue Einrichtungsgegenstände oder könnt ihr den kompletten Raum (inklusive Anstrich) umgestalten? Haben auch andere Gruppen Mitspracherecht? Und wie viel darf es kosten?

Dann geht's an die Ideen: Die Kinder lassen sich alleine oder mit anderen von den Katalogen inspirieren und schneiden aus, was sie gerne im Gruppenraum hätten. Sie können auch malen oder skizzieren. Zusätzlich ergänzen die Kinder zu jeder ihrer Idee: Wo im Gruppenraum kann dies stehen? Warum wäre dies sinnvoll / schön / praktisch? Was hat unsere Gruppe davon?

Alle stellen nun ihre Ideen und Argumente vor und diskutieren dann, was umgesetzt werden soll. Wenn das Finanzielle eine Rolle spielt, schlag doch vor, dass man Möbel ja auch gebraucht kaufen kann. Oder überlegt, wie ihr Geld für die Umsetzung beschaffen könnt.

Als gemeinsames Ergebnis erstellt ein Werbeplakat oder eine Skizze eures zukünftigen Gruppenraums. Dies könnt ihr ggf. auch den Personen präsentieren, die wegen der Umsetzung oder Finanzierung noch ein Wörtchen mitzureden haben (z.B. der Pfarrleitung).

HINWEISE

Da KjG-Räume meist von mehreren Gruppen genutzt werden, könnt ihr das gleiche auch in den anderen Kinder- und Jugendgruppen machen. Überall entsteht ein Plakat mit den TOP3-Einrichtungsideen und dann wird – z.B. bei einer Mitgliederversammlung dazu – über alle Plakate abgestimmt bzw. die besten Ideen ausgewählt und umgesetzt.

KINDER BRILLE

Für KjG-Gruppenleitungen oder Leitungsrunden sowie in der Planung von einzelnen Aktivitäten

DAUER
5 – 10 Minuten bei einzelnen Programmpunkten und kleineren Angeboten

oder

30 Minuten und länger bei komplexeren Planungen

MATERIAL
Kinderbrille* aus dem Koffer

Die Leiterinnen und Leiter werden bei der Programmplanung sensibel für die Perspektive von Kindern und lernen, diese zu berücksichtigen.

ABLAUF

EineR setzt im Vorfeld einer Programmplanung die Kinderbrille auf. Er oder sie ist nun damit beauftragt, die Interessen von Kindern bei den folgenden Planungsschritten zu berücksichtigen und diese auch immer wieder bei den Vorbereitungstreffen einzubringen.

Dabei helfen folgende Vergewisserungsfragen:

→ Wo können Mitbestimmungsmöglichkeiten erweitert werden?
→ Wo können und dürfen Kinder das Angebot beeinflussen und mitbestimmen?
→ Welche Bedürfnisse von Kindern werden bei dem Angebot berücksichtigt? Welche ggf. nicht? Warum?
→ Sind die Rahmenbedingungen kindgerecht?

HINWEISE

Wenn möglich, sollten eure Überlegungen in der Gruppenstunde oder bei der nächsten Aktion den Kindern vorgestellt werden. Habt ihr mit dem Blick durch die Kinderbrille die Bedürfnisse und Interessen der Kinder getroffen?

** Vielen Dank an netzoptiker.de!*

REFLEKTION
DER GRUPPENSTUNDE

Für die Kindergruppe

DAUER
5 – 10 Minuten

Die Kinder geben regelmäßig zu jeder Gruppenstunde Rückmeldungen und lernen, ihre Meinung laut zu sagen. Sie erleben, dass ihre Meinung wichtig ist und auch Einfluss hat. Aber sie erhalten auch durch andere eine Rückmeldung, z.B. wenn sie selbst etwas vorbereitet haben.

ABLAUF

Etabliere eine Reflektion als regelmäßigen und wichtigen Teil eurer Gruppenstunde und plane dafür Zeit ein. Für eine gelungene Reflektionsrunde helfen einige Regeln: Jedes Kind darf und soll zu Wort kommen. Es spricht immer nur eine Person. Jede einzelne Meinung ist wichtig und wird daher von dir und den anderen gehört und ernst genommen.

Gestalte die Reflektionsrunde methodisch interessant, dies ist für die Kinder motivierender als ein „Sagt mal was!". Probiere immer mal andere Methoden und beobachte, was gut ankommt. Je nach Inhalt, Ablauf und Stimmung des Treffens bietet es sich auch mal an, möglichst konkrete Rückmeldungen einzufordern („Wie hat euch das neue Spiel gefallen?") statt eher allgemein zu fragen („Wie fandet ihr die Gruppenstunde?").

METHODENVORSCHLÄGE

Gruppenstunden-Barometer
Male oder baue ein Barometer. Jedes Kind hat eine Wäscheklammer mit seinem Namen und hängt diese dann ans Barometer – der Position entsprechend, wie es das heutige Treffen fand. Dann erklärt jede und jeder kurz seine/ihre Position.

Lob- und Meckerhut
Es gibt zwei Hüte. Und nur, wer einen Hut aufhat, darf auch etwas sagen. Bei dem einen Hut dürfen die Kinder nur Positives, bei dem anderen nur Kritik äußern.

Echo-Reflektion
Alle stehen im Kreis. Ein Kind fängt an und sagt in einem Satz, was gut bzw. schlecht war und macht eine passende Geste oder Körperbewegung dazu. Alle, die der gleichen Meinung sind, wiederholen Satz und Bewegung.

SCHMECKEN DIE KEKSE?

Für eine Gruppe mit max. 10 Personen

DAUER
15 Minuten zum Sichten der Zutaten, Einteilen der Gruppen sowie zur Wahl des Grundrezeptes

30 – 45 Minuten für die Herstellung des Teiges plus Backzeit

MATERIAL
Zahlreiche Backzutaten und Gewürze, auch vermeintlich „unsinnige"; Backbleche, Backpapier, Rührschüsseln, Knetmaschine, ggf. Ausstechformen, etc.; Grundrezepte für Plätzchenteige (Rührteig, Knetteig)

ORT
Eine Küche mit ausreichend Arbeitsplätzen

VORBEREITUNG
Rezepte aussuchen, Zutaten einkaufen, Raum vorbereiten

Beim Kekse backen treffen die Kinder Entscheidungen und erleben kurz darauf die Konsequenzen daraus. Schmeckt's?

ABLAUF
Zunächst haben die Kinder Zeit, sich alle Zutaten anzuschauen. Dann teilen sie sich in Gruppen zu zwei bis vier Kindern ein und entscheiden sich für eine Grundrezeptvariante. Zusätzlich sollen sie entscheiden, welche Materialien sie in welcher Menge zusätzlich für den Teig oder die Dekoration auswählen und verwenden.

Während die Kekse im Ofen backen, ist Zeit für eine Reflexionsrunde:

→ Wie sind bei uns die Entscheidungen gefallen?
→ Wie erging es mir / uns dabei?
→ Bin ich zufrieden und freue mich auf die Kekse?

VARIANTE
Hier stehen Gewürze oder Zutaten zur Verfügung, um eine Nudelsauce zu kochen oder eine Pizza zu belegen. Dabei können ruhig auch Zutaten wie herbe Schokolade, Zimt und Zucker, Apfelscheiben etc. sein.

SCHMECKEN DIE KEKSE?

KEKS-GRUNDREZEPT MIT EI

200g	Mehl
1 Pr.	Salz
100g	Butter
75g	Zucker
1	Ei

Zuerst alles in eine Schüssel geben, die Butter am besten in kleine Stücke schneiden. Anschließend die Masse mit den Händen gut durchkneten, bis eine leicht klebrig glänzende Masse entsteht. Schließlich den Teig zu Keksen formen und auf Backpapier bei 200 Grad im oberen Bereich 15 Min. backen.

Ca. 5 cm Durchmesser, ergeben etwa 25–30 Stück.

SCHMECKEN DIE KEKSE?

KEKS-GRUNDREZEPT OHNE EI

300g	Mehl
200g	Margarine
100g	Zucker
1 EL	Milch oder Sahne

Zuerst die Margarine schaumig rühren. Dann Zucker, Milch/Sahne und Mehl dazugeben. Anschließend alles zu einem glatten Teig verrühren, den Teig ausrollen und die Kekse ausstechen.

Schließlich die Kekse bei 200 Grad bzw. Gasstufe 3 circa 10 Minuten backen.

SPIELE VOR DER KAMERA

Für eine Gruppe mit 4 – 14 Personen

DAUER
3 Gruppenstunden

MATERIAL
Das Material für die Spiele, Stift, Papier, Videokamera, Laptop inkl. Software für den Videoschnitt, DVD-Rohlinge

Die Kinder leiten selbständig Gruppenspiele an und nehmen dies per Video auf. So entsteht eine Sammlung mit Spiele-Clips, die sich wiederum andere Kinder angucken können. Und das Tolle an der Filmanleitung: Regeln werden nicht nur erklärt, sondern Spielzüge können gezeigt werden.

ABLAUF

1. Gruppenstunde – Spiele auswählen
Jedes Kind (oder jede Kleingruppe) wählt ein Spiel aus. Es eignen sich vor allem Gruppen- und Kooperationsspiele, Warm ups, Fangenspiele und Wettkampf-Disziplinen. Jede und jeder schreibt zu dem gewählten Spiel die wichtigsten Regeln auf und überlegt sich, wie er bzw. sie dies den anderen vorstellt. Dann testet alle Spiele und überlegt nach jedem, ob alle Regeln richtig erklärt wurden und wie dies als Spielanleitung gefilmt werden könnte. Schreibt dies als Drehbuch für das nächste Treffen auf.

2. Gruppenstunde – Spiele filmen
Kamera läuft: Alle Spiele werden angeleitet. Es empfiehlt sich (je nach Dauer) das Ganze auch ein zweites Mal und aus anderer Perspektive aufzunehmen.

3. Gruppenstunde – Film schneiden und veröffentlichen
Ggf. kann der Filmschnitt gemeinsam gemacht werden, andernfalls übernimmst du oder ein Gruppenmitglied dies. Schaut euch in jedem Fall vorher gemeinsam die Aufnahmen an und wählt aus, was ihr nutzen wollt. Die fertigen „Spiele vor der Kamera" brennt ihr auf DVD und verteilt sie. Ihr könnt die Spielesammlung aber auch auf einem Videokanal im Internet veröffentlichen.

HINWEISE

Besprecht mit den Kindern, was es bedeutet Fotos und Videos im Internet zu veröffentlichen (alle können es sehen und verbreiten, Recht am eigenen Bild). **Ihr dürft die Filme nur dann veröffentlichen, wenn die Kinder UND ihre Eltern damit einverstanden sind!**

„Spiele vor der Kamera" kann auch eine Fortführung des „Spielelabor" sein.

DAS SPIELE LABOR

Für eine Gruppe mit mind. 6 Personen

DAUER
ca. 90 Minuten

MATERIAL
Div. Zeug, das zum Spielen anregt, z.B. Bälle, Murmeln, Becher, Seile, Eierkartons, Teppichfliesen, Papierbögen, Gummihühner etc.; Plakate

VORBEREITUNG
Schreibe mehrere Aufgabenstellungen („etwas transportieren" etc.), Spielziele („über eine möglichst weite Strecke" etc.) und Handicaps („alle sind blind" etc.) jeweils einzeln auf Zettel.

Nutze die beiliegende „Spielelabor-Tabelle" als Vorlage.

Kinder erfinden selbst kleine Wettbewerbsspiele, testen und bewerten diese.

ABLAUF
Die Kinder teilen sich in drei (oder vier) gleich große Teams auf. Jedes Team darf nun z.B. drei Materialien sowie je einen Zettel mit einer Aufgabenstellung, einem Spielziel und einem Handicap als Spielvorgaben auswählen.

Die Teams haben 20 Minuten Zeit, ein Spiel zu erfinden. Ob diese alle gleichzeitig oder nacheinander spielen oder auch im System „jeder gegen jeden" ist egal, aber: Alle müssen beteiligt sein. Und: Das Spiel soll Spaß machen und einen spannenden Wettbewerb ergeben. Wichtige Regeln schreiben die Teams auf ein Plakat.

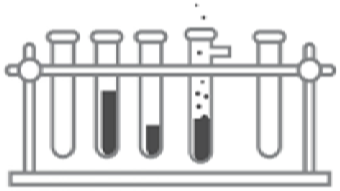
Nun kommt es zum Wettbewerb: Zunächst stellt Team A seine Disziplin vor, erklärt die Regeln und dann wird gespielt (auch Team A spielt mit). Danach geht es weiter mit dem Spiel von Team B – und so weiter.

Nachdem alle Spiele im Wettbewerb getestet wurden, bewertet jedes Team die Spiele der anderen Teams mit einem, zwei oder drei Punkten: Jede Team berät zunächst unter sich, vergibt dann die Punkte und erklärt den anderen jeweils,

→ was am Spiel Spaß gemacht hat
→ was leider nicht so funktioniert hat
→ wie das Spiel (noch) interessanter sein könnte.

Anschließend wiederholt ihr beliebte Spiele und probiert Verbesserungsvorschläge aus.

SPIELELABOR-TABELLE



AUFGABENSTELLUNG *Die Gruppe muss…*	**SPIELZIEL**	**SPIELZIEL** *Die Gruppe (oder einzelne SpielerInnen)…*
von A nach B kommen	in kürzester Zeit	können nichts mehr sehen
ein Hindernis überwinden	in längster Zeit	haben nur eine bestimmte Zeit zur Verfügung
etwas bergen	am weitesten	dürfen nicht miteinander reden
etwas transportieren	am stabilsten	können sich nur unter bestimmten Bedingungen bewegen
etwas konstruieren / bauen	am höchsten	sind voneinander getrennt
etwas einsammeln	die meisten	dürfen sich nicht gegenseitig berühren
sich neu ordnen	die kleinsten	dürfen bestimmte Flächen nicht betreten / berühren

TALKRUNDE HEUTE:
KINDERMITBESTIMMUNG

Für die Leitungsrunde oder eine andere KjG-Runde, die mit Kindern arbeitet

DAUER
mind. 60 Minuten

MATERIAL
Papier und Stifte

In der Diskussion über Kindermitbestimmung und deren Chancen und Grenzen werden die persönlichen Haltungen der Gruppenleiter und Gruppenleiterinnen offengelegt, sich aber auch über praktische Umsetzungsideen und -schwierigkeiten ausgetauscht.

ABLAUF

Zunächst überlegen sich alle je eine Aussage über die Chancen und Grenzen von Kindermitbestimmung, zu der die anderen später mit Zustimmung oder Ablehnung Stellung nehmen können. Hilfreich ist, wenn dies an ein Praxisbeispiel angelehnt ist. Und sie sollte der eigenen Meinung entsprechen – zumindest in ihrer Tendenz. Bsp.: „Kinder über das Programm bestimmen zu lassen ist Unsinn; gerade die Gruppenleitung sorgt ja dafür, dass Kinder auch mal etwas Neues kennenlernen."

Bis auf eine Person stellen sich alle hintereinander zum „Hammelsprung" auf. Die Einzelperson liest ihre Aussage vor und auf Kommando springen alle gleichzeitig los: Bei Zustimmung auf die rechte Seite, bei Ablehnung auf die linke Seite und wenn man unentschieden ist einfach nur in die Höhe.

Nun versuchen die, die sich bereits entschieden haben, die noch Unentschlossenen für ihre Position zu gewinnen. Während der Diskussion können sich also alle laufend umpositionieren. Die Einzelperson moderiert soweit notwendig. Steht niemand mehr in der Mitte oder sind alle Argumente ausgetauscht, stellt die nächste Person ihre Aussage zur Diskussion.

Zum Schluss haben alle die Möglichkeit, in einem Satz ihren Standpunkt nach der heutigen Diskussion zu nennen: „Kindermitbestimmung erreicht für mich in meiner KjG-Arbeit eine Grenze, wenn …"

HINWEIS

Um leichter auf die zu diskutierenden Aussagen zu kommen, macht zum Einstieg ein Brainstorming oder Schreibgespräch. Sammelt konkrete Gelegenheiten und Orte für Kindermitbestimmung in eurer KjG, (fiktive) Aussagen von beteiligten Kindern und praktische Schwierigkeiten, die die Kindermitbestimmung mit sich bringt.

EUER WUNSCHBUCH

Für die Kindergruppe

MATERIAL
Ein großes Notizbuch
(evt. von den Kindern gestaltet)

Mit dem Buch werden die Wünsche und Entscheidungen der Kinder zur Gestaltung der Gruppenstunde für alle transparent.

ABLAUF

Programmwünsche, Gestaltungsideen für den Raum oder andere Vorschläge werden darin von den Kindern notiert – entweder jederzeit oder am Ende eines Treffens. Außerdem sollte das Wunschbuch einen festen, besonders gestalteten Platz im Gruppenraum haben. Überlege mit deiner Gruppe, wann ihr über eure Wünsche sprecht und abstimmt: Kurz am Ende jeder Gruppenstunde? Oder nehmt ihr euch z.B. einmal im Monat mehr Zeit dafür und macht ein Ritual daraus?
Zu den ausgemachten Zeiten entscheiden die Kinder dann nach demokratischen Regeln (Vorschläge siehe unten.) Bei Programmvorschlägen ist aber auch ein (chronologisches) Durchführen denkbar, damit auch mal nicht-mehrheitsfähige Ideen ausprobiert werden. Ggf. klärst du mit den Kindern vorher Rahmenbedingungen, unter denen manches nur umgesetzt werden kann (die beliebten „Phantasialand"-Ausflüge z.B. kosten ja was.)

ABSTIMMUNGS-METHODEN

„Abstimmung mit den Füßen"
Die Vorschläge liegen jeweils als Plakat auf dem Boden. Alle bewegen sich zur Musik. Stoppt die Musik, stellt sich jedes Kind zu seinem Favoriten. Das Plakat mit den wenigsten Stimmen fällt raus. Dies macht ihr so lange, bis die gewünschte Anzahl TOP-Wünsche übrig ist.

„Gummibärchenplanung"
Alle Vorschläge sind auf Zetteln im Raum verteilt, vor ihnen jeweils ein Teller mit Gummibärchen. Nun dürfen alle eine festgelegte Anzahl an Gummibärchen essen. Und zwar von den Vorschlägen, die ihr oder ihm am besten gefallen haben. Die Vorschläge mit den am wenigsten übrigbleibenden Gummibärchen werden durchgeführt.