

# AUSWAHL MODULE FÜR IHR PROGRAMM

Gern können Sie Ihr Programm durch uns mitgestalten lassen. Je nach Referentenverfügbarkeit bestätigen wir Ihnen dies zeitnah. Wichtig: Bitte kreuzen Sie das Modul an und geben Sie Datum und Zeit an.

## MODULE PÄDAGOGISCHE EINHEITEN & SPIELE IM ANGBOT DURCH DAS RITTERGUT

### Die Welt der Rethorik

Sicher vor Menschen stehen und reden. Wie kommuniziere ich mit meinem ganzen Körper. Wie gelingt es mir, dass meine Zuhörer mir zu hören? Ein gute Mischung aus Theorie und Praxis.

Zeitbedarf: 90-120 min

Teilnehmerzahl: 6-15 (in Ausnahmen 20)

Teilnehmeralter: ab 14 J.

Preis: 119,-€ / Gruppe

Wunschdatum und Zeit:

### Kooperative Spiele

T-E-A-M heißt nicht: Toll Ein Anderer Machts. Sondern: Toller Erfolg Am Miteinander. In diesem Modul spielen wir kleine kooperative Spiele, die anschließend jeweils mit der Gruppe ausgewertet werden. Learning by doing.

Zeitbedarf: 90-120 min

Teilnehmerzahl: 6-15

Teilnehmeralter: konzipierbar für alle Altersgruppen ab 10 Jahren

Preis: 149,-€ / Gruppe

Wunschdatum und Zeit:

### Demokratiebildung

Wir leben auch politisch in turbulenten Zeiten. Wir hören nicht aufeinander und Toleranz ist ein strapaziertes Wort. In diesem Modul werden die Teilnehmer spielerisch herausgefordert wieder neu zu entdecken, was demokratisch Denken bedeutet. Das emphatische Denken wird dabei ebenso geschult.

Zeitbedarf: 90-120 min

Teilnehmerzahl: 6-20

Preis: 129,-€ / Gruppe

Wunschdatum und Zeit:



### Recht in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen

Dieses Modul behandelt u.a. an hand von Beispielen rechtliche Faktoren für Mitarbeitende in der verbandlichen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen. Themen wie Aufsichtspflicht, Rechtsfähigkeit, Jugendschutz.

Zeitbedarf: 90 min

Teilnehmerzahl: 6-20

Preis: 99,-€ / Gruppe

Wunschdatum und Zeit:



### Planspiel Flucht und Willkommen (nur zw. Mai und Oktober)

In den letzten Jahren kamen aus verschiedenen Gründen immer wieder flüchtende Menschen nach Deutschland. Die Aufnahmebereitschaft und der Umgang mit diesen Menschen ist sehr ambivalent. In diesem Planspiel spielen wir eine Kommune, die sich auf plötzlich eintreffende Flüchtlinge einstellen und entsprechende Maßnahmen umsetzen muss. Die Teilnehmer werden hier in verschiedene Bereiche einer imaginären Kommune eingeteilt (Feuerwehr, Kirchgemeinde, Gemeinderat, Vereine, Schule usw.). Jeder hat seine Bedürfnisse und jeder soll aber etwas beitragen. Doch Vorsicht! Mit der Zeit treten bestimmte Ereignisse ein, welche wiederum eine Folge vorherigen Handelns sind. Werden die Neuankömmlinge integriert werden können?

Dieses Planspiel zeigt den Teilnehmern das komplexe nötige Zusammenspiel vieler Beteiligten an einem Prozess, über den man von außen immer ganz leicht urteilen kann.

Am Ende wird das Spiel mit allen ausgewertet.

Zeitbedarf: 240-300 min (ganzer Nachmittag)

Achtung! Benötigt mind. 12 weitere Mitarbeiter (diese werden vorab gebrieft)

Teilnehmerzahl: 40-100

Teilnehmeralter: ab 14 J.

Preis: 10,-€ pro Teilnehmer

Wunschdatum und Zeit:



### Planspiel Bundestagswahl

Alle Parteien haben ja irgendwie die allgemeingültige politische Wahrheit gepachtet. Und alle anderen liegen völlig falsch. Doch schwarz/weiß – denken hilft uns nicht weiter, wenn wir die Gunst der Wähler gewinnen wollen. Die Teilnehmer werden in Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe bekommt ein frei erfundenes aber doch tw. von der Realität nicht so fernes Wahlprogramm zugeordnet. In verschiedenen Etappen müssen sie nun ihre Partei bestmöglich vertreten und bewerben. Eine Gruppe (am besten das Mitarbeiterteam) wird die Wählerschaft sein. Zwischen den Etappen werden die „Sonntagsumfragen“ verbreitet. Und dann kommt es zum Showdown: die große Wahl steht an. Welche Partei kommt an die Macht? Wer wird Bundeskanzler oder Bundeskanzlerin? Egal ob Wahlwerbung, geschickte Reden oder Katastrophenmanagement, hier sind alle Talente gefragt.

Zeitbedarf: 180-210 min

Teilnehmerzahl: 40-100

Teilnehmeralter: ab 14 J.

Achtung: Die TN benötigen tw. ein Handy

Preis: 7,50€ pro Teilnehmer

Wunschdatum und Zeit:



### Geländespiel (Actionbound) (momentan noch in Arbeit – bitte nachfragen)

Das Vermächtnis des Ehepaars Siems muss gefunden und in würdige Hände übergeben werden. Doch Vorsicht! Im und ums Schloss wurden ein paar seltsame Gestalten gestaltet, die sich das Erbe unrechtmäßig unter den Nagel reißen wollen. Wem steht hier was zu und wer führt hier was im Schilde? Ein cleveres Team von Undercoveragenten muss diesen Fall für uns lösen.

- Actionbound = Geländespiel mit dem Handy unterwegs im Gelände

Zeitbedarf: 120 min

Teilnehmerzahl: 10-50

Teilnehmeralter: ab 14 J.

Achtung die TN benötigen tw. ein Handy und die Freigabe darauf die App Actionbound installieren zu dürfen

Preis: 8,-€ pro Person

Wunschdatum und Zeit: