



Die junge Sprechgruppe der BVSS

Ideen-Sammlung für Gruppenabende

In dieser Sammlung möchten wir Euch ein paar Anregungen für die Gestaltung Eurer Flow-Gruppenabende geben. Sie soll zum einen als Ideengeber dienen, falls ihr Inspirationen braucht, was ihr bei einem Treffen tun möchtet und zum anderen, Euch Anregungen für bestimmte Themenbereiche geben, wenn ihr Euch z.B. vorgenommen habt, Telefontraining durchzuführen oder In-Vivo-Übungen zu machen, aber Ideen für die konkrete Umsetzung braucht. Wir wollen diese Sammlung immer weiter ergänzen. Also schreibt uns einfach unter info@flow-sprechgruppe.de oder per Nachricht an **01607820948** Eure Ideen und Vorschläge

Diese Sammlung ist nach folgender Struktur aufgebaut, die sich bei vielen Flow-Gruppen bewährt hat:

1. Mit einem Warm-Up wie z.B. einer Blitzlichtrunde wird gestartet,
2. gefolgt von dem Hauptteil des Abends, Diskussionen und/oder Sprechspielen und
3. abgeschlossen wird mit Feedback und/oder einem Ausblick auf die nächsten Wochen.

Inhaltsverzeichnis

1. Der Start: Ein Warm-up (für Gruppenabende im Gruppenraum)	2
2. Der Hauptteil: Von Sprechübungen über Spiele bis hin zu Aktivitäten draußen.....	4
2.1 Sprechübungen.....	4
2.1.1 Themenwahl und Art der Sprechübung.....	4
2.1.1.1. Freies Sprechen	5
2.1.1.2. Pro- und Contra-Diskussion	5
2.1.1.3. Amerikanische Debatte.....	5
2.1.1.4. Kurzvorträge üben	5
2.1.1.5. Rollenspiele	6
2.1.1.6. „Reporter spielen“:.....	7
2.1.1.7. Begegnung mit einem “Hektiker”	7
2.1.2 Erweiterungsmöglichkeiten für alle Vorschläge aus Punkt 1	8
2.1.2.1 Festlegung der Sprechart eines jeden Teilnehmers	8
2.1.2.1 Zwischenfragen	8
2.1.2.3 Fremdsprache	8
2.2 LESEÜBUNGEN	8
2.3 TELEFONÜBUNGEN	9
2.4 SPIELE	9
2.5 WEITERE MÖGLICHKEITEN	10
2.6 IN-VIVO-ÜBUNGEN (SPRECHÜBUNGEN IN DER ÖFFENTLICHKEIT).....	10
2.7 FREIZEITAKTIVITÄTEN	11
3. Der Abschluss	11
4. Anhang	12
Anhang 1:.....	13
Anhang 2:.....	14
Anhang 3:.....	17
Anhang 4.....	18

I. Der Start: Ein Warm-up (für Gruppenabende im Gruppenraum)

- **Vorstellungsrunde** (v.a. geeignet, wenn viele neue Teilnehmer dabei sind):
 1. Fragen zur Orientierung an Tafel/ Whiteboard/ auf Karteikarten schreiben, wie etwa:
Wer bin ich? Was mache ich? Warum bin ich hier? Welche Erwartungen habe ich?
 2. Erwartungsabfrage zu Beginn: jeder schreibt die Frage auf einen Zettel, die ihn/sie am meisten beschäftigt und die beim Treffen diskutiert werden soll.
 3. Vorstellung mit Adjektiv: Es wird ein Adjektiv mit dem Anfangs-Buchstaben des Vornamens vor den eigenen Namen gestellt; das Adjektiv darf mit der eigenen Person gerne (eng) in Verbindung stehen; z.B. ungeduldiger Ulli.
- **Blitzlicht-Runde** („Wie geht es mir gerade/ in diesen Tagen?“): Jeder Teilnehmer, der möchte, berichtet kurz, wie es ihm aktuell geht und wie zufrieden er mit seinem Sprechen ist und ob ihm noch etwas auf dem Herzen liegt. Dies kann reihum geschehen oder auch querbeet. Wenn ihr einen Ball oder anderen Wurfgegenstand habt, könnt ihr Euch diesen zuwerfen und der Fänger ist als nächstes an der Reihe.
- **Wochenrückblick mal anders**: Wenn das Blitzlicht mal anders werden soll, kann die Zeit seit dem letzten Treffen u.a. als Wetterbericht - “stürmisch mit Hagelschaden” -, als Mahlzeit - “lang wie Spaghetti und aufregend wie Arrabiata” - oder als Spielfilm - “Western-Film mit langem Ritt durch die trockene Wüste” - beschrieben werden.
- **Themen-Würfel**: Nehmt euch einen normalen 6-Augen-Würfel und legt für jedes Auge ein Gesprächsthema fest.
Vorschläge (jederzeit änderbar):
 - 1 Auge: mein Zuhause
 - 2 Augen: meine Zeit in der Schule, im Studium/Beruf
 - 3 Augen: meine Hobbies
 - 4 Augen: meine Träume
 - 5 Augen: mein schönstes Erlebnis mit meinem Stottern
 - 6 Augen: meine Therapie

Alternativ oder zusätzlich in einer zweiten Würfelrunde könnt ihr die aktuelle Stimmung der Teilnehmenden herausfinden:

Vorschläge (jederzeit änderbar):

- 1 Auge: Schöne Momente seit dem letzten Treffen/ in der letzten Woche
- 2 Augen: Erfolge seit dem letzten Treffen/ in der letzten Woche
- 3 Augen: Aktuelle Sorgen/Befürchtungen
- 4 Augen: anstehende Herausforderungen
- 5 Augen: aktuelle Zufriedenheit mit meinem Sprechen
- 6 Augen: mein allgemeiner Gemütszustand in diesen Tagen (z.B. gestresst, entspannt, etc.)

Wer zu einem Begriff nichts sagen kann oder möchte, würfelt noch einmal. Die Übung endet, wenn „die Luft raus ist“. Frage zum Schluss nach, ob jemand noch etwas loswerden möchte zu einem Thema, das er nicht gewürfelt hat.

Optional könnt ihr, bevor ihr die Themen würfelt, auch noch festlegen, in welcher Art und Weise gesprochen werden soll. Dies muss natürlich in Übereinstimmung mit den Teilnehmern erfolgen und wer nicht an dieser Würfelrunde teilnehmen möchte, muss natürlich nicht.

Vorschläge (jederzeit änderbar):

- 1 Auge: extra Stottern
- 2 Augen: extra langsam sprechen
- 3 Augen: extra weich sprechen
- 4 Augen: viele Pausen setzen
- 5 Augen: extra betonen
- 6 Augen: viel Gestik benutzen

- **Warm-Up-Spiele:**

1. Lautgedicht (z.B. Karawane von Hugo Ball): einige Verse in verschiedenen Emotionen vorlesen, um den eigenen Ausdruck durch Gestik und Mimik zu steigern. Die anderen müssen den Gefühlszustand erraten (Schwierigkeitsstufe steigern: nur Mimik/ nur Gestik), Material: Kopie des Gedichts und Karten mit verschiedenen Gemütszuständen aus Papier vorbereiten (z.B. hochnäsiger, erstaunt, zornig, enttäuscht).
Weitere Lautgedichte findet ihr z.B. hier:
<https://www.lyrikmond.de/gedichte-thema-6-130.php>
2. “Stichwort-Runde”: Ein Teilnehmer gibt ein beliebiges Stichwort in die Runde, der Sitznachbar muss mit diesem Wort einen Satz bilden und denkt sich ein neues Stichwort aus, mit dem der nächste in der Runde einen Satz bilden muss usw. (alternativ soll der Sitznachbar jeweils einen Satz bilden, in dem eines der Worte aus dem Satz seines Vorredners vorkommt).
3. Die fortlaufende Geschichte: Die Gruppe sitzt im Kreis und einer der Teilnehmer startet eine Erzählung mit einem völlig beliebigen Satz (wahlweise kann auch ein Thema vorgegeben werden). Der rechte oder linke Sitznachbar muss dann den Satz in logischer Weise durch einen weiteren ergänzen oder sogar in Teilen vervollständigen. So geht es reihum, bis jemand beschließt, die entstandene Geschichte zu einem logischen Abschluss zu bringen.

2. Der Hauptteil: Von Sprechübungen über Spiele bis hin zu Aktivitäten draußen

Grundsätzlich könnt ihr natürlich pro Treffen spontan entscheiden oder schon ein paar Wochen im Voraus planen, was ihr beim jeweiligen Zusammenkommen machen wollt. Wichtig ist immer, dass spontane Bedürfnisse (z.B. ein Teilnehmer erzählt zu Beginn eines Treffens von einem persönlichen Problem, über das er sprechen möchte oder von einer bevorstehenden Herausforderung, die er üben möchte wie z.B. eine Präsentation) immer Vorrang vor geplanten Aktivitäten haben sollten! Außerdem soll die Teilnahme an allen Gruppenaktivitäten stets freiwillig sein und es ist kein Problem, wenn Teilnehmer bei einem Treffen oder in Phasen dieses Treffens nur Beobachter oder Zuhörer sind.

Teil I: GRUPPENABENDE IM GRUPPENRAUM

2.1 SPRECHÜBUNGEN

2.1.1 Themenwahl und Art der Sprechübung

In der Themenwahl sind Euch natürlich keine Grenzen gesetzt. Im Folgenden findet ihr erst einige Anregungen zu Diskussionsthemen und zur abwechslungsreicheren Gestaltung von Diskussionen, Reden, Vorträgen etc. und dann Möglichkeiten

Inhaltliche Diskussion zum Thema Stottern - Themenvorschläge:

1. Beziehungen und das Stottern
2. Stottern und die eigene Identität
3. Das Stottern im Laufe meines Lebens
4. SHG vs. Therapie – „Was hilft mehr?!“
5. Der Stellenwert des Stotterns
6. „Welche Arten von Stottern gibt es eigentlich?“
7. „Welche Therapien habt ihr schon gemacht?“
8. Stottern – „Der GROßE Unterschied?!“
9. Rückschläge – „Wie gehe ich damit um?“
10. Erfolgsmomente und Niederschläge
11. Was ist positiv an meinem Stottern?
12. Stottern als Kind
13. Stottern und die Schule
14. Stottern und Beruf
15. Tipps und Tricks – „Was hilft mir persönlich?“

16. "Advertising": Hilft es, sich fremden Personen gegenüber als Stotterer gleich zu "outen"?
Wenn ja, wie und in welchen Situationen?
17. Online-Dating: Sollte man gleich offen sagen, dass man stottert? Wenn ja, im Profil, bei schriftlichem Austausch, beim ersten Date?

Sprecharten und Formate:

2.1.1.1. Freies Sprechen

- Stichwort-Runde (A. gibt ein Stichwort vor, das in dem Satz von B. vorkommen muss usw.)
- Aus drei aufgedeckten oder von anderen Teilnehmern reingerufenen Wörtern drei zusammenhängende Sätze bilden.
- "Heißer Stuhl" - ein freiwilliger Teilnehmer setzt sich vor die Gruppe und beantwortet spontan gestellte Fragen.
- Wiedergabe eines Textes, der einem gerade von einem anderen Teilnehmer vorgelesen wurde.

2.1.1.2. Pro- und Contra-Diskussion

Die Gruppe einigt sich vorab auf ein (gern auch kontroverses) Thema (eine Liste mit Vorschlägen findet ihr im Anhang). Derjenige, der an der Reihe ist, beginnt (unabhängig von seiner persönlichen Meinung) Pro-Argumente für das jeweilige Thema zu nennen. Ein Zuhörer aus der Gruppe zeigt währenddessen per Daumen an, dass der Sprechende nun argumentativ auf die Contra-Seite (Daumen runter) wechseln soll oder wieder auf die Pro-Seite (Daumen hoch). Je schneller die Wechsel erfolgen, desto größer die Herausforderung. Wer es besonders schwierig mag, kann in Abstimmung mit dem Sprechenden auch vereinbaren, den Daumen während eines Satzes zu drehen.

2.1.1.3. Amerikanische Debatte

1. Zu einem kontroversen Thema (Liste mit Vorschlägen findet ihr im Anhang) werden nacheinander Pro- und Contra-Rollen der Reihe nach an die Teilnehmenden verteilt.
2. Die Debatte beginnt mit dem ersten Pro-Argument.
3. Der folgende Teilnehmende formuliert ein Contra-Argument in Bezug auf die vorherige Aussage.

2.1.1.4. Kurzvorträge üben

- Karten mit Sprüchen/ Werbung/ lustigen Bildern oder Stichwörter der anderen auf Zuruf als Anlass nehmen, um für drei Minuten einen spontanen Vortrag zu halten (ohne Vorbereitung).
- Rede/Vortrag zu einem besonderen Anlass:
Natürlich können hier auch Teilnehmer, die sich auf eine Rede in der Schule/Uni oder auf der Arbeit vorbereiten müssen, diese im Rahmen des Gruppenabends üben.

Um kurze fiktive Vorträge oder Festreden zu üben, könnt ihr Euch aus der folgenden Liste Inspiration holen oder gleich einen Anlass aussuchen:

- Lobrede auf einen Anwesenden
- Ein Gedicht zum Geburtstag/Hochzeitstag etc.
- Als Gastgeber eine Rede halten
- Rede des Brautvaters bei einer Hochzeitsfeier
- Werbung zur Mitgliedschaft in einem Verein
- Bekanntgabe von Gewinnern (z.B. einer Lotterie oder eines Gewinnspiels)
- Begrüßung eines neuen Mitarbeiters
- Gründungsrede einer Bürgerinitiative
- Inaugurationsrede als Schulsprecher oder Neu-Gewählter eines anderen offiziellen Amtes
- Vortrag beim Heimatverein (gerne in Dialekt)
- Vortrag in einer Fremdsprache
- Wissenschaftlicher Vortrag an der Uni
- Rechtfertigung als Vorsitzender eines Vereins/Unternehmensvorstandes in Krisenzeiten
- Vorbringen von Anregungen und Kritik in einer Personalversammlung/Schülerversammlung o.Ä.

2.1.1.5. Rollenspiele

I. Alltagssituationen:

- Einkaufen an der Ladentheke, Bestellen im Restaurant, Bewerbungsgespräch, Konfliktgespräch mit Vorgesetztem, Handeln im Geschäft, Streit mit Freund/in, Date

2. Sprechübung Konfrontation/Streit

- Diese Sprechübung dient dazu, auch in hitzigen Gesprächssituationen bzw. im Streit, die Bewahrung der Sprechruhe zu üben bzw. in Sprechtechnik und Konzentration zu bleiben.

Beispiele:

- Passagier A mit reserviertem Sitzplatz im Zug steht auf, geht aufs Klo und als er wieder kommt, ist sein Platz durch Passagier B besetzt. Dieser weigert sich, aufzustehen und es kommt zur Diskussion/zum Streit.
- Ein Käufer will eine Hose im Laden umtauschen, aber der Verkäufer weigert sich, da entweder der Kassenzettel fehlt, das Etikett abgetrennt wurde, die Umtauschfrist verstrichen ist, etc.
- Zwei Autofahrer streiten sich um eine Parklücke in einem überfüllten Gebiet. Es kommt zur Diskussion, wer Anrecht auf den Parkplatz hat.
- Auf einer Homeparty erscheinen ungebetene Gäste: Der Gastgeber will sie loswerden, aber sie weigern sich zu gehen.
- In einer Schlange an der Supermarktkasse drängelt sich eine Gruppe von Jungs/Mädels vor. Der Wartende stellt sie zur Rede.
- Der Chef kommt kurz vor Feierabend noch mit einem zusätzlichen Berg an Arbeit an. Das will sich der Angestellte nicht (mehr) bieten lassen.

- Das Essen im Restaurant ist kalt/schlecht/zu wenig und der Gast reklamiert beim Ober.
- Im Kino rascheln/tuscheln Zuschauer in der Reihe davor und werden vom Paar hinter ihnen ermahnt, ruhig zu sein, was diese nicht hinnehmen wollen.
- In der Büroküche spricht ein Kollege einen anderen auf ein seiner Meinung nach nicht zu tolerierendes Verhalten an. Der Angesprochene gibt sich uneinsichtig.
- Auf einem Flowmarkt will der potentielle Käufer den Preis für eine Ware runterhandeln. Der Verkäufer zeigt sich hart.

2.1.1.6. „Reporter spielen“:

Die Gruppe sucht sich ein Umfeld/Ereignis aus, von dem ein Reporter berichten soll und verteilt die Rollen innerhalb der Gruppe. Ein Teilnehmer ist der Reporter, andere sind je nach Thema der Reportage Augenzeugen, Beteiligte, Verdächtige, Augenzeugen, Teilnehmer, Experten am Event etc.

Der Reporter moderiert den Beitrag an und nach und nach können Interviews mit den von den anderen Gruppenteilnehmern gespielten Personen erfolgen etc.

Beispielthemen sind Berichte über ein(e):

- Sportereignis
- Naturkatastrophe
- politische Entscheidung
- Modenschau
- Celebreties
- technische Innovationen
- Messe
- besonderes Restaurant
- Verbrechen

2.1.1.7. Begegnung mit einem „Hektiker“

Die Gruppe teilt sich in Pärchen auf. Einer der beiden imitiert jeweils eine in ihrer Gestik und Verhaltensweise sehr hektische und ungeduldige Person und versucht so, den Gesprächspartner aus der Ruhe zu bringen. Je nach Absprache, kann der „Hektiker“ den Gegenüber auch unterbrechen oder mit starken mimischen und/oder gestischen Ausdrücken verunsichern, den Blickkontakt vermeiden, sich abwenden, zwischendurch ans Handy gehen oder WhatsApps schreiben etc. Ziel ist es, dass der gegenüber übt, trotzdem ruhig und bestimmt sein Anliegen vorzubringen und sich nicht aus der Ruhe bringen zu lassen. Die Themen können natürlich frei gewählt werden und nach einer Weile tauschen die Rollen.

2.1.2 Erweiterungsmöglichkeiten für alle Vorschläge aus Punkt 1

2.1.2.1 Festlegung der Sprechart eines jeden Teilnehmers

Auf vorbereiteten Karten werden verschiedene Arten zu sprechen notiert (z.B. mit Pausen - extra betont - extra weich - extra langsam - mit Pull-Outs - in Fluency Shaping - mit Pseudostottern - mit/ ohne Blickkontakt etc.). Der Vortragende sucht sich zu Beginn drei Karten aus und legt sie mit etwas Abstand vor sich hin. Während seines Vortrags wechselt er zwischen den Karten und passt seine Sprechweise entsprechend an. Bei einer Diskussion kann jeder Teilnehmende drei Karten vor sich hinlegen und dann während seiner Sprachbeiträge immer die Karte nach oben schieben, nach der er sich gerade sprechtechnisch richtet.

2.1.2.1 Zwischenfragen

Eine weitere Möglichkeit, die Herausforderung für den Sprechenden während eines Vortrags oder einer Diskussion zu erhöhen, ist Zwischenfragen zuzulassen. Legt vorher ein paar Verhaltensregeln fest, wie zum Beispiel: Wer als Zuhörer eine Frage hat,

- a. hebt die Hand und wartet auf ein Zeichen des Sprechenden
- b. oder ruft einfach rein.

2.1.2.3 Fremdsprache

- Durchführen der Sprechübungen/ Diskussionen in einer Fremdsprache, die alle Teilnehmer beherrschen (z.B. Englisch). Es können natürlich auch Kleingruppen gebildet werden und einige sprechen weiter Deutsch, während andere die Fremdsprache untereinander üben.

2.2 LESEÜBUNGEN

Leseübungen könnt ihr ganz einfach durchführen, indem ihr entweder Bücher mitbringt oder Online-Artikel lest. Hierbei sollte jeder der Lesen möchte, vorher sein persönliches sprachliches Ziel dieser Leseübung definieren (z.B. in Sprechtechnik sprechen, absichtlich Stottern, ab und an aus dem Text in die Runde aufblicken, etc.) und den anderen mitteilen, damit die Runde am Ende des Abschnitts oder der Übung Feedback geben kann.

2.3 TELEFONÜBUNGEN

Auch hier hilft es natürlich, seine sprachlichen Ziele im Vorfeld zu definieren.

1. Schwimmbad: Fragen nach Aktionen/ Tarifen/ Sauna...
2. Kino: Erkundigung nach 5-Sterne Ticket oder Gutscheinen, Möglichkeiten, einen Kindergeburtstag zu feiern...
3. Apotheke: Fragen nach Verwendung eines abgelaufenen Medikaments, Öffnungszeiten, Nachtschalter...
4. Buchhandlung: Erkundigung nach bestimmten Büchern oder Autoren oder nach Empfehlungen für Leser einer bestimmten Altersklasse nachfragen (z.B. Kinderbücher für Achtjährige)
5. Restaurant: im Steakhouse/Burgerladen nach veganem Essen erkundigen...
6. Hotel: Frühstück, Abendessen, Fitness-Raum? Gibt es Kissen ohne Federn (z.B. wg. Allergie), ruhigere Zimmer, Preise für Doppelzimmer etc.,
7. Museum: aktuelle Sonderausstellung, Führungen, Gruppentarife...
8. Autohaus: Verfügbarkeit eines bestimmten Modells, Detailfragen zu Ausstattungen oder Zusatzausstattung
9. Fahrschule: Preise für verschiedenen Führerscheinkategorien erfragen, Anzahl an Stunden, Überland- und Autobahnfahrten, theoretische Prüfung
10. Einzelhandel (z.B. Fotogeschäft, Schuhgeschäft, Sport-Fanshops, Theaterkassen usw.) : Nach bestimmten Modellen fragen, Veröffentlichungsdaten erfragen, Vorverkauf, Preise, Sonderaktionen erfragen
11. Ebay-Kleinanzeigen: Mit unterdrückter Nummer bei Inserenten anrufen und nach Details zum Angebot erkundigen oder zum Zustand des Produktes, ob der Preis noch verhandelbar ist etc. (Wichtig hierbei: Unverbindlich bleiben und im Zweifel immer sagen, dass man sich noch mal meldet, wenn man sich „entschieden“ hat).

2.4 SPIELE

- Gesellschaftsspiele mit dem Fokus aufs Sprechen: „Tabu“, „Trivial Pursuit“, „The Ungame“, „SENSIS“ etc.
- „Wer bin ich?“ (Jeder der Teilnehmer bekommt ein Post-It mit dem Namen einer berühmten (oder im Gruppenkreis bekannten) Person auf den Rücken geklebt. Alle kennen diesen Namen außer der Fragesteller, der den Zettel auf dem Rücken hat. Dieser stellt so lange Entscheidungsfragen an die Gruppe, bis er die Person auf dem Zettel errät. Wer am wenigsten Fragen zum Ziel braucht, gewinnt).
- „Werwölfe im Finsterwald“ (die Spielkarten lassen sich prima durch normale Pokerkarten ersetzen: dann muss einer Karte eine bestimmte Funktion zugeordnet werden; Spielregeln dazu finden sich im Anhang).

- Klassische Gesellschafts- oder Kartenspiele wie „Mensch ärgere Dich nicht“ oder als Empfehlung: „Camel Cup“, „Uno“, „Skipbo“, „Ligretto“ etc.
- Impro-Theater
 1. Impro: Die Gruppe denkt sich eine Umgebung aus, in der eine Szene gespielt werden soll (z.B. Sportgeschäft, Postamt), zwei Leute kommen nach vorne und beginnen einen Dialog, wobei beide ihre Sätze abwechselnd mit A, B, C... beginnen müssen (das Ganze geht bis Z, bis dahin sollte ein Ende gefunden werden).
 2. Mehr Beispiele einfügen

2.5 WEITERE MÖGLICHKEITEN

- Video-Abend mit anschließender Diskussion
- Bücherbesprechung

Teil II: GRUPPENABENDE IM GRUPPENRAUM

2.6 IN-VIVO-ÜBUNGEN (SPRECHÜBUNGEN IN DER ÖFFENTLICHKEIT)

- Beispiel: (nicht nach Schwierigkeitsgrad geordnet):
 1. Leute auf der Straße ansprechen und nach dem Weg oder der Uhrzeit fragen.
 2. Im Supermarkt nach bestimmten Artikeln, der Leergutannahme etc. fragen.
 3. Sich im Reisebüro zu Unterkünften, Pauschalangeboten, Transfers etc. bei bestimmten Zielen beraten lassen.
 4. Im Einzelhandel oder in Kaufhäusern nach neuen Kollektionen, Spezifikationen zu bestimmten Produkten (z.B. Kameras) fragen oder sich gezielt beraten lassen (z.B. im Sportfachgeschäft zur Ausstattung für eine Camping-Tour).
 5. Spielwarenladen: Sich zu geeignetem Spielzeug für bestimmte Altersklassen beraten lassen, im Laden stöbern und nach Qualität, Funktionen und Alterseignung bestimmter Produkte fragen.
- Umfrage mit Passanten zum Thema „Stottern“ durchführen: Im Anhang 3 findet ihr eine Vorlage und Tipps zum Ausdrucken.
- Öffentlichkeitsarbeit:
 1. Flyer verteilen
 2. Info-Stände (mehr hierzu in Anhang 4)
 3. Aktionen am Welttag des Stotterns oder anderen Tagen (z.B. Selbsthilfetag, Welttag des Stotterns am 22. Oktober)

2.7 FREIZEITAKTIVITÄTEN

- Spieleabende
- Bar- und Kneipenbesuche – Gründet einen Stammtisch!
- Hochseilgarten
- Freizeitpark
- Bowling
- Wanderungen
- Vernetzungstreffen – Tauscht euch mit anderen FLOW- oder Selbsthilfegruppen aus!
- Dokumentation von Gruppenabenden
- Filme gucken
- Besuch einer Kirmes, eines Weihnachtsmarktes etc.
- (Fach-)Vorträge besuchen und organisieren

3. Der Abschluss

Ein kurzer Abschluss eines Gruppentreffens ist eine schöne Möglichkeit, das Erlebte nochmal kurz zu reflektieren und ggf. einen Ausblick auf das nächste Treffen zu geben bzw. auf besondere Aktionen/ Angebote hinzuweisen wie z.B. ein bevorstehendes außerplanmäßiges Treffen oder eine Feier.

Hierbei ist das „5-Finger-Feedback“ eine gute Methode, um eine kompakte Rückmeldung von jedem, der möchte, einzuholen:

- 5-Finger-Feedback: Jeder, der möchte, gibt anhand seiner fünf Finger Rückmeldung zum heutigen Treffen
 - Daumen: Das hat mir gefallen, das war gut
 - Zeigefinger: Das ist mir aufgefallen, darauf möchte ich hinweisen
 - Mittelfinger: Das stinkt mir, das hat mir nicht gefallen
 - Ring-Finger: Das nehme ich mit nach Hause bzw. in den Alltag mit
 - kleiner Finger: Das kam mir zu kurz
- Mögliche weitere Frage: Was nehme ich mir für die nächste Woche vor?
- Zum Schluss, wenn nötig, Ankündigungen/Hinweise etc.

4. Anhang

1. Anregungen für Diskussionsthemen
2. Spielregeln von “Werwölfe von Finsterwald”
3. Vorlage für Passanten-Interview
4. Tipps für einen Info-Stand

ANHANG I:

Folgt..

ANHANG 2:

Spielsituation

Thematisch geht es darum, dass das kleine Dörfchen Dusterwald von Werwölfen heimgesucht wird. Die Gruppe der Bürger versucht die Wölfe, die sich als Bürger getarnt haben, zu entlarven. Dagegen versuchen die Wölfe als einzige zu überleben und Widersacher auszuschalten. Darüber hinaus gibt es Charaktere mit eigenen Zielen.

Vorbereitung

Der Spielleiter mischt alle Charakterkarten (ihr könnt für den Anfang einfach die Rollen auf Zettel schreiben und wie Los von den Teilnehmern ziehen lassen) und teilt an jeden Spieler verdeckt eine davon aus. Die Spieler schauen sich ihre Karte an und erkennen nun, ob sie einen Werwolf, einen einfachen Dorfbewohner oder eine Sonderrolle verkörpern. Danach ruft der Spielleiter zur ersten Nacht aus und das eigentliche Spiel kann beginnen.

Nachtphase

In der Nachtphase schließen alle Spieler die Augen. Der Spielleiter ruft die handelnden Charaktere einzeln auf. Sie öffnen ihre Augen und führen ihre Aktion aus. Im einfachen Spiel sind das nur die Seherin und die Werwölfe. Im erweiterten Spiel mit mehr Sonderrollen dauert die Nacht entsprechend länger.

Werden die Werwölfe vom Spielleiter aufgerufen, wachen sie auf und erkennen sich gegenseitig. Je nach Spielerzahl gibt es zwei bis vier Wölfe. Die Wölfe einigen sich durch Gesten auf ein Opfer und schlafen dann wieder ein. Der Spielleiter merkt sich das Opfer der Werwölfe.

Die alte Seherin erwacht in der Nacht alleine und zeigt auf einen Spieler. Der Spielleiter zeigt der Seherin nun die entsprechende Charakter-Karte der Person. Die Seherin weiß dadurch mehr als die übrigen Dorfbewohner, muss aber mit ihrem Wissen sorgfältig umgehen, um nicht von den Werwölfen enttarnt zu werden.

Tagphase

Am Tag wachen alle Spieler auf. Es wird jetzt verkündet, welche der Spieler in der Nacht umgebracht wurden. Sie drehen ihre Karten um, gelten nun als tot und scheiden aus der Runde aus, d. h., sie dürfen keinen Kommentar zum Spiel mehr abgeben. Nun diskutieren die Dorfbewohner, wer von ihnen ein Werwolf sein könnte. Diese Diskussionsphase ist das eigentliche Herzstück des Spiels.

Am Ende des Tages gibt es eine sogenannte Abstimmung durch das Dorfgericht, wobei auf Kommando des Spielleiters jeder, außer den ausgeschiedenen Personen, mit dem Finger auf eine für ihn verdächtige Person deutet. Wer die meisten Stimmen erhält, scheidet aus. Bei Gleichstand gibt es eine Stichwahl, bei erneutem Patt entscheidet ein zu Spielbeginn gewählter Hauptmann. Den verbleibenden Spielern wird die Charakterrolle des ausgeschiedenen Spielers bekanntgeben. Nach dem Tag wird es wieder Nacht und der Zyklus beginnt von vorn.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald entweder alle Werwölfe oder alle Bürger tot sind. Das Ziel der Werwölfe ist es, alle Bürger auszulöschen, während die Dorfbewohner den Wölfen den Garaus machen wollen. Lediglich wenn das Liebespaar aus einem Werwolf und einem Dorfbewohner besteht, können diese beiden Spieler nur dann gewinnen, wenn außer ihnen niemand überlebt.

Spielfiguren

Außer der Seherin und den Werwölfen, die in jeder Spielrunde verwendet werden, können zusätzliche Charaktere in das Spiel integriert werden. Die entsprechenden Karten ersetzen jeweils eine Dorfbewohner-Karte.

Grundspiel

- **Hexe:**

Die Hexe erwacht immer direkt nachdem die Werwölfe ihr Opfer ausgesucht haben. Sie hat im Verlauf des gesamten Spiels einen Gift- und einen Heiltrank. Der Spielleiter zeigt auf die Person, die von den Werwölfen als Mordopfer gewählt wurde und die Hexe kann diese mit ihrem Heiltrank heilen (auch sich selbst), so dass es am nächsten Morgen keinen Toten gibt. Sie kann aber auch den Gifttrank auf einen anderen Spieler anwenden; dann gibt es mehrere Tote.

- **Jäger:**

Scheidet der Jäger aus dem Spiel aus, feuert er in seinem letzten Atemzug noch einen Schuss ab, mit dem er einen Spieler seiner Wahl mit in den Tod reißt, d. h. er bestimmt einen Spieler, der mit ihm aus dem Spiel ausscheidet.

- **Amor:**

Amor erwacht nur einmal in der allerersten Nacht, um zwei Spieler seiner Wahl miteinander zu verkuppeln (eventuell auch sich selbst). Danach schläft er wieder ein. Anschließend berührt der Spielleiter die beiden Verliebten an der Schulter, sodass diese kurz erwachen können und wissen, wer der jeweilige Partner ist. Die Verliebten haben im Laufe des Spiels die Aufgabe, den Partner zu beschützen, denn wenn einer der beiden stirbt, macht es ihm der Partner trauernd nach; sie dürfen nie gegeneinander stimmen.

- **Dieb:**

Der Dieb ist der erste, der im Spiel erwacht. Wird mit Dieb gespielt, werden zwei Karten mehr ausgeteilt. Der Dieb darf diese ansehen und seine Karte gegen eine der beiden übrig gebliebenen Karten austauschen. Er hat ab jetzt also eine neue Rolle. Möchte er nicht tauschen, ist er für den Rest des Spiels einfacher Dorfbewohner. Bleiben am Ende zwei Werwölfe übrig, muss der Dieb seine Karte tauschen, da die Werwölfe sonst im Spiel keine realistische Chance hätten.

- **Mädchen:**

Das kleine Mädchen darf nachts in der Werwolf-Phase heimlich blinzeln, um so die Werwölfe zu erkennen. Die Werwölfe ihrerseits hingegen achten natürlich darauf, das Mädchen dabei zu ertappen, es besteht also beim Blinzeln ein gewisses Risiko.

- **Seherin:**

Die Seherin erwacht, während alle anderen schlafen und darf sich eine Person aussuchen, deren Rolle ihr der Spielleiter offenbaren soll. Dabei sollte der Spielleiter möglichst unauffällig vorgehen, idealerweise wiederum durch Gesten, so dass die Schlafenden nicht hören und raten können, welche Person erwählt wurde. Da die Seherin zu jeder Runde die Rolle einer weiteren Person im Spiel kennt, kann sie großen Einfluss nehmen, muss aber ihr Wissen vorsichtig einsetzen.

Inzwischen gibt es einige Erweiterungen. Bei Interesse könnt ihr die weiteren Rollen unter https://de.wikipedia.org/wiki/Die_Werwölfe_von_Düsterwald nachlesen und zufügen

Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Die_Werwölfe_von_Düsterwald

ANHANG 3:

Eine Umfrage durchführen:

Entweder zusammen als Gruppe oder in Kleingruppen könnt ihr für eine besondere sprachliche Herausforderung eine Umfrage zum Thema stottern durchführen. Sucht Euch hierfür eine Gegend aus, in der sich potentiell viele Leute mit etwas Zeit aufhalten (z.B. einen Park, Spielplatz, die Wiese auf dem Uni-Campus oder ein Wartebereich an der Bushaltestelle etc.).

Definiert am besten im Vorfeld Eure persönlichen sprachlichen Ziele und teilt sie den anderen aus der Gruppe mit (z.B. in Sprechtechnik sprechen, absichtlich Stottern, Blickkontakt mit dem/den Interviewten halten, etc.)

Wechselt Euch in der Gruppe am besten mit dem Fragestellen ab und beobachtet Euch auch gegenseitig, sodass diejenigen, die gerade nicht sprechen, dem Fragesteller Feedback geben können, ob die Vorgaben umgesetzt werden konnten. Generell gilt natürlich wie immer, dass keiner der Gruppe Fragen stellen muss, sondern auch nur beobachten kann.

1. Kennen Sie jemanden, der stottert oder haben Sie schon mal jemanden getroffen, der stottert?
2. Wenn ja, wie verhalten Sie sich? Ergänzen Sie Wörter, lassen Sie aussprechen oder versuchen Sie sonst irgendwie zu helfen?
3. Welche Ursachen vermuten Sie beim Stottern?
4. Glauben Sie, dass Stottern heilbar, ansteckend oder sogar vererbbar ist?
5. Haben Sie schomal Fernsehberichte über Stottern gesehen oder darüber etwas gelesen?
6. Angenommen, Sie würden morgen aufwachen und stottern. Was wäre die größte Veränderung in Ihrem Leben?
7. Würden Sie sagen, dass sich Stotternde grundsätzlich von Normalsprechenden stark unterscheiden?
8. Haben Sie schon mal von der Stotterer-Selbsthilfe und/oder den jungen Sprechgruppen gehört? Was glauben Sie, machen die Teilnehmer dort?

ANHANG 4

Info-Stand:

Als besondere In-Vivo-Übung besteht z.B. die Möglichkeit, einen Infostand, in der ihr über die Treffen Eurer Gruppe und über die Thematik des Stotterns informiert, zu veranstalten. Hierfür reicht es, einen Tisch mit Infomaterial und vlt 1-2 Plakaten an einer belebten Ecker der Stadt oder des Ortes aufzubauen. Extra Flyer und Infomaterial bekommt ihr auf Anfrage von der BVSS zugeschickt (bvss.de). Beachtet hierbei, dass ihr eine Genehmigung Eurer Stadt/Gemeinde benötigt. Alle Infos dazu könnt ihr googlen oder bei Eurer örtlichen Selbsthilfe-Kontaktstelle erfragen.

Im Folgenden geben wir noch ein paar Tipps für diese Herausforderung, wenn Du den Schwierigkeitsgrad langsam steigern willst:

1. Stufe: Du stehst jeweils nur kurz hinter dem Stand und hältst Dich sichtbar im Hintergrund, ohne etwas zu sagen.
2. Stufe: Du stehst mindestens eine Stunde am Stück am Stand, aber hältst Dich von Gesprächen fern.
3. Stufe: Du verfolgst passiv ein Gespräch, das andere Gruppenmitglieder führen und "riskierst", angesprochen zu werden.
4. Stufe: Du schaltest Dich am Stand in ein bereits laufendes Gespräch ein.
5. Stufe: Du sprichst jemanden an, der sich bereits etwas länger die Infomaterialien am Stand ansieht.
6. Stufe: Du gehst mit einer mutigen Person aus Eurer Gruppe mit, die aktiv auf Leute in der Umgebung des Standes zugeht und diese anspricht. Du hörst erstmal nur zu.
7. Stufe: Du schaltest Dich in ein Gespräch aus Stufe 6 aktiv ein.
8. Stufe: Du gehst in Begleitung eines anderen Gruppenmitglieds auf eine Person in der Umgebung des Standes zu und sprichst diese an.
9. Stufe: Nun gehst Du allein auf eine Person, die Dir sympathisch und verständnisvoll erscheint in der Umgebung des Standes zu und sprichst sie an.
10. Stufe: Du gehst wieder allein auf eine Person in der Umgebung des Standes zu, jedoch diesmal auf eine, die in Eile ist, Dir auf den ersten Blick eher unsympathisch oder wenig verständnisvoll erscheint und sprichst sie an.

Wenn Du magst, kannst Du Dir natürlich beim Ansprechen auch bestimmte sprachliche Ziele setzen (z.B. absichtlich Stottern zur Desensibilisierung, mit vielen Pausen sprechen, in der "saubersten" Stufe Deiner Sprechtechnik reden, etc.)