

Schafkopfen



Einordnung der Lernform im intergenerationellen Lernen:

X MITEINANDER LERNEN

Kosten:

- Kosten für Flyer und Plakate
- Eventuell Getränke vor Ort

Ideen und Ziele der Aktion:

Zur Erhaltung altbayerischen Kulturgutes trafen sich Schüler und Senioren an vier Nachmittagen im Rahmen der Ganztageschule. Interessierten Schülern aus der achten Klasse wurde jeweils ein schafkopf-begeisterter Senior an die Seite gestellt, um gemeinsam das traditionelle Kartenspiel zu erlernen. Natürlich wurde an den vier Nachmittagen möglichst bayerisch gesprochen, um den Dialekt zu fördern. Mit den Spielregeln haben sich die Jugendlichen vorweg vertraut gemacht, so konnte gleich praktisch losgelegt werden. Gemeinschaft und Geselligkeit erleben, Spaß am Kartenspiel mit Solo und Wenz, Begriffe wie „de Oide“ oder „de Blaue“ kennen lernen – allen Teilnehmern war der Spaß ins Gesicht geschrieben. Für die Senioren war es eine Herausforderung zu überlegen, wie man den Jugendlichen das Spiel am besten erklärt. Die Jugendlichen machen die Erfahrung von positiver und lustiger Freizeitgestaltung fernab von Handy und Computer. Bestenfalls findet sich eine Schafkopfrunde, die auch nach Projektabschluss gemeinsam weiter spielt.

Zutaten:

- Man kann die Aktion alleine koordinieren, ein Projektteam aus z. B. einer Ganztageschule und einem Seniorenbeauftragten und der Freiwilligenagentur macht die Sache leichter, vielfältiger und nachhaltiger.
- Motivierte Schüler mit Interesse am Schafkopfen
- Senioren, die gerne Schafkopfen spielen und Lust und Laune zum „Erklären“ haben
- Geeignete Räumlichkeiten
- Spielregeln in schriftlicher Form

Zeitaufwand:

Vorbereitung:

- Projektpartner auswählen und Konzept (Termine, maximale Teilnehmerzahl, Raum, Teilnehmerakquise) erstellen ca. einen halben Tag
- Evtl. Flyer/Plakate entwerfen und verteilen ein halber Tag

Vor Ort: pro Nachmittag rund 2 Stunden

Vorbereitung:

- Suchen Sie sich geeignete Projektpartner, jemand aus dem Bereich Senioren und jemanden aus dem Jugendbereich wäre optimal
- Akquise der Jugendlichen und Senioren planen
- Werbemittel erstellen und verteilen
- Geeigneten Raum reservieren
- Spielregeln ausdrucken
- Teilnehmerliste erstellen

Ablaufplan:

- Projektpartner suchen
- Termine und Ort definieren
- ggf. Werbemittel erstellen und verteilen
- Anmeldeliste führen
- Spielregeln verteilen
- Raum vorbereiten

Zubereitung:

- Wenn das Konzept sowie die Akteure feststehen, können ggf. Flyer/Plakate in Druck gehen und verteilt werden
- Führen Sie eine Anmeldeliste, um die Teilnehmerzahl im Auge zu haben
- Holen Sie ggf. die Einverständniserklärung sowie Bildrechte/Datenschutz der Eltern der teilnehmenden Jugendlichen vorab ein
- Versorgen Sie die Teilnehmer eine Woche vor dem ersten Nachmittag mit den Spielregeln
- Tische und Stühle im Raum optimal stellen

Sonstige Tipps zum Gelingen:

Wir haben Getränke zur Verfügung gestellt, um die Nachmittage „geselliger“ zu machen

