

Problemlösung

Titel der Aktivität

Gemeinschaftsherausforderung – Storytelling-Mission

Schlüsselwörter

- Problemlösung
- Zusammenarbeit
- Storytelling

Ziele

- Die Fähigkeiten der Teilnehmenden entwickeln, realistische Herausforderungen in der Gemeinschaft durch Storytelling zu analysieren und zu bewältigen.
- Teamarbeit und kreatives Denken innerhalb eines narrativen Rahmens fördern.
- Empathie und vielfältige Perspektiven erforschen, indem Charaktere mit unterschiedlichen Hintergründen verkörpert werden.

Dauer

90 Min

Anzahl der Teilnehmenden (max)

12

Material und Werkzeuge

- **Szenario-Karten** – jeweils mit einer kurzen Gemeinschaftsherausforderung
- **Charakterkarten** – Name, Alter, Hintergrund, Situation (3 pro Gruppe)
- **Flipchart oder Whiteboard + Marker**
- **Papier & Stifte**
- **Timer**

Ablauf und Beschreibung

Step 1 – Einführung (10 Min.)

Die Kursleitung erklärt: „*Gemeinschaften stehen oft vor Herausforderungen – heute nutzt ihr Storytelling, um diese zu lösen. Jede Gruppe erhält ein Szenario und Charaktere. Eure Aufgabe ist es, euch eine Geschichte auszudenken, in der eure Charaktere dieses Problem gemeinsam angehen.*“

Jede Gruppe zieht:

- 1 Szenario-Karte (z. B. „Müll im Park“ oder „eine ältere Person fühlt sich einsam“)
- 3 Charakterkarten (z. B. „Maria, 75, lebt allein, liebt Gärtnerin“; „Jorge, 30, Zugewanderter mit dem Wunsch dazuzugehören“; „Ana, ehrenamtliche Erwachsenenbildnerin“)

Step 2 – Ideenfindung & Planung (30 Min.)

- Die Gruppen diskutieren das Szenario: Wer ist betroffen? Welche Bedürfnisse und Perspektiven haben die Charaktere?
- Mögliche Lösungen brainstormen (z. B. ein gemeinsamer Parkreinigungstag, bei dem Maria und Jorge zusammenarbeiten).

- Eine Erzählstruktur aufbauen: klarer Anfang (Problem), Mittelteil (Handlungen der Charaktere), Schluss (Lösung).

Step 3 – Geschichtenerstellung (30 Min.)

Die Gruppen entwickeln ihre Geschichte – z. B. als Dialog, Monolog oder kleines Rollenspiel.

Sie schreiben sie auf oder gestalten sie auf einem Flipchart – mit Namen und Handlungen der Charaktere.

Step 4 – Präsentation & Reflexion (20 Min.)

Jede Gruppe präsentiert ihre Geschichte (5–7 Min.).

Die Kursleitung moderiert eine Reflexion:

- Was war das zentrale Problem und wie wurde es gelöst?
- Welche Lösungen waren besonders kreativ?
- Wie hat jede Figur zur Lösung beigetragen?
- Könnte dieser Ansatz auch im echten Leben funktionieren?

Step 5 – Abschlussrunde (10 Min.)

Plenumsdiskussion:

- Was haben die Teilnehmenden über gemeinschaftliche Problemlösung durch Storytelling gelernt?
- Wie könnten sie diese Methode in ihren eigenen Gemeinschaften oder Kontexten anwenden?
- Welche konkreten Handlungsschritte wären denkbar – mit Bezug auf Figuren und Geschichten aus der Übung?

Szenarien aus der Gemeinschaft

- Ein zugewachsener, vermüllter Park, der nicht mehr genutzt wird und Familienbesuche verhindert.
- Ein neues Gesundheitszentrum, das bei zugewanderten Kindern Ängste auslöst, weil sie nicht wissen, wie man es nutzt.
- Ein Mehrgenerationenhaus, das von älteren Menschen gemieden wird, weil sie sich dort fehl am Platz fühlen.
- Eine Schule mit vielen Sprachen, in der manche Schüler:innen sich nicht trauen, sich in Gruppenarbeiten zu äußern.
- Ein kleiner Lebensmittelladen mit neuer Inhaberschaft mit Migrationshintergrund wird von einigen Anwohnenden gemieden.
- Eine Freiwilligengruppe möchte Menschen mit körperlichen Einschränkungen einbinden, weiß aber nicht, wie Aufgaben angepasst werden können.
- Eine kulturelle Veranstaltung, bei der es aufgrund unterschiedlicher Kleidung zu abwertenden Kommentaren kommt.

Charakterkarten

- **Amira, 27** – neu angekommene Geflüchtete & Bäckerin in Ausbildung
- **George, 71** – pensionierter Busfahrer & Geschichtsfan der Nachbarschaft
- **Leila, 16** – Oberstufenschülerin & Mitglied im Coding-Club
- **Harish, 45** – Marktverkäufer für Gewürze
- **Ellie, 33** – alleinerziehende Mutter & freiwillige Helferin im Gemeinschaftsgarten
- **Mateo, 22** – gehörloser Student & Fußballfan
- **Grace, 55** – Leiterin eines Charity-Shops & Bastelbegeisterte
- **Noor, 12** – neues Schulkind, das gerne Comics zeichnet

- **Owen, 48** – Fahrradkurier & Teilzeitpflegekraft
- **Anita, 29** – Umweltwissenschaftlerin & Rollstuhlnutzerin
- **Sam, 40** – Koch, der ein Zero-Waste-Café eröffnen will
- **Fatima, 64** – mehrsprachige Bibliothekarin & Vorlese-Host