

# Trauminsel

---

## Einigung und Bedürfnisse

### Ziele

---

- Erfahren, dass in einer Gruppe nicht nur die Lösung eines Problems, sondern auch der Weg zur Lösung eines Problems entscheidend ist
- Kennenlernen der eigenen Bedürfnisse
- Lernen, die Bedürfnisse der anderen zu berücksichtigen
- Erfahren, unter welchen Bedingungen Bereitschaft zur Einschränkung vorhanden ist
- Erfahren, unter welchen Bedingungen Bereitschaft zu einem Dialog vorhanden ist
- Bewusstsein für die Faktoren entwickeln, die die Suche nach kreativen Lösungen begünstigen oder verhindern können

### Zeit

---

20 bis 60 Minuten

### Material

---

- Scheren
- Stifte
- Papier

### Ablauf

---

Die Gesamtgruppe wird in zwei Kleingruppen aufgeteilt. Die Teilnehmer\*innen der Kleingruppen werden aufgefordert, auf einem Bogen Papier ihre persönliche Trauminsel zu malen. Nach etwa 10 Minuten werden die Teilnehmer\*innen gebeten, sich innerhalb ihrer Kleingruppe gegenseitig ihre Bilder vorzustellen und zu erläutern. Dann werden die Kleingruppen aufgefordert, gemeinsam ihre Trauminseln auf einem weiteren Bogen Papier zu kleben. Da dieser Bogen kleiner ist als die Grundfläche der einzelnen Bögen, müssen die Beteiligten ihre Trauminseln verkleinern (es darf

nichts über die Kanten hinausragen). Sie erhalten einen bestimmten Zeitrahmen und sollen danach das Ergebnis in der Großgruppe präsentieren. Hier werden sie erneut mit einem kleineren weißen Bogen Papier konfrontiert, der nun wiederum die Inseln beider Kleingruppen aufnehmen soll. Anschließend beginnt die Diskussion.

### **Auswertung**

In dieser Übung wird in der abschließenden Diskussion der Verlauf der Übung auf verschiedenen Ebenen beleuchtet:

1. Die emotionale Befindlichkeit der Teilnehmer\*innen in den verschiedenen Phasen
2. Die Einigungsprozesse der verschiedenen Phasen
3. Die Ergebnisse der Einigungen
4. Die Verantwortung der Teilnehmer\*innen für den Verlauf der Übung

Bei der Frage nach der Übertragbarkeit auf das Alltagsleben und auf reale gesellschaftliche Zusammenhänge können die Faktoren, die eine Lösung beeinflussen, speziell herausgestellt werden. Beispiele hierfür sind: „der Zeitdruck“, „das Gefühl, an der Entscheidung beteiligt zu sein“ oder „das Frustrationserlebnis, einen Traum aufgeben zu müssen“.

---

Online verfügbar: <https://rise-jugendkultur.de/material/trauminsel/>

RISE ist ein Projekt des [JFF](#) in Zusammenarbeit mit [ufuq](#), [Parabol](#), [Vision Kino](#) und [jugendschutz.net](#), gefördert durch die [Staatsministerin für Kultur und Medien](#).