Spielebank

Spiele, Impulse und Methoden der J-GCL Region West – Stand 12.10.2026

Kennziffern: E = Einteilung · I = Impuls · K = Kennenlernen · O = Kooperation · R = Reflexion · S = Spiel · T = Thematischer Einstieg · W = WUP

Spiele (183)

Einteilung (E 1–11)

E 1 Ballongesichter

Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Großer Raum · Zeit: 15 Min. · Spielende: > 10 · Material: Luftballons, Eddings

Dieses Spiel ist dafür geeignet Zweierteams zu bilden.

Die Hälfte alle Teilnehmer/innen zeichnet ein Selbstporträt auf einen Luftballon. Danach bewegen sich alle Teilnehmer/innen zur Musik im Raum und werfen sich die Ballons zu. Auf ein Signal hin rennen die Zeichner an den Spielfeldrand. Die anderen schnappen sich je einen Ballon und suchen die entsprechende Person.

E 2 Krebskampf

Typ: Action, Kooperation · Gruppengröße: Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Draußen, Drinnen · Zeit: 30 Min. · Spielende: 6 - ca. 20 · Material: ---

Die Gruppe wird in zwei Teams eingeteilt. Es kämpfen immer zwei gegeneinander. Gekämpft wird, indem sich die beiden Kämpfer in Liegestützposition so gegenüber stellen, dass die beiden Köpfe einander zugewandt sind. Dann wird probiert, mit den eigenen Armen die Arme des Gegners wegzuziehen. Man darf sich nicht mit den Armen oder Beinen auf dem Boden abstützen. Wer zuerst mit dem Oberkörper auf dem Boden liegt, hat verloren. Das Spiel kann tunierartig ausgetragen werden.

E 3 Lauter Luftballons

Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Großer Raum · Zeit: 10 Min. · Spielende: > 10 · Material: Luftballons unterschiedlicher Farbe

Der/die Gruppenleiter/innen bereiten Luftballons vor: für jede Gruppe eine Farbe und so viele Ballons, wie die Gruppe Mitglieder haben soll. Alle Teilnehmer/innen erhalten dann einen Luftballon. Sie pusten die ballons auf und tippen sie durch den Raum. Dabei dürfen sie denselben Ballon höchstens drei Mal hintereinander berühren. Kein Ballon soll den Boden berühren oder platzen. Beim Stoppsignal nimmt sich jede/r einen Ballon, der ihm/ihr am nächsten ist. Anschließend finden sich die Teilnehmer/innen mit gleichen Luftballons in Gruppen zusammen.

E 4 Liedersalat

Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen, Großer Raum · Zeit: 10 Min. · Spielende: > 10 · Material: Zettel mit dem Anfängen bekannter Lieder

Jeder Teilnehmer bekommt einen Zettel mit dem Anfang eines bekannten Liedes ausgeteilt. Diese könnten

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

sein: „Alle meine Entchen..“, „Fuchs, du hast die Gans gestohlen..“, „Komm hol das Lasso raus..“, „Hänschen klein ging allein..“. Nachdem alle einen Zettel bekommen haben, müssen sie das Lied singen, damit sie ihre Gruppe finden können. Alle Spieler des selben Liedes sind in einer Gruppe.

E 5 Mamba Geschmackstest

Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen, Großer Raum · Zeit: 10 Min. · Spielende: > 10 · Material: Mamba-Bonbons oder ähnliches

Die Teilnehmer müssen sich in einen Kreis setzen. Danach bekommt jeder ein Mamba-Bonbon (oder ähnliches) in verschiedenen Geschmacksrichtungen (z.B.: Cola, Himbeer, Zitrone, Orange) in den Mund gelegt und das Verpackungspapier wird hinter die Person gelegt. Die Teilnehmer müssen den Geschmack herausfinden und finden sich somit in Gruppen zusammen.

E 6 Mayer-Schrei-Stapel-Spiel

Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen, Großer Raum · Zeit: 10 Min. · Spielende: > 10 · Material: Zettel mit den Familiennamen und Verwandschaftsgrad

Jeder Spieler erhält einen Zettel. Anschließend müssen sich möglichst schnell die Gruppen bilden. Eine Gruppe bilden jeweils die Personen, die den gleichen Familiennamen auf dem Zettel stehen haben. Zusätzlich steht auf dem Zettel auch der Verwandtschaftsgrad (z.B.: Opa, Oma, Vater, Mutter, Tochter, Sohn, Haustier, ...). Die Anzahl der Verwandten richtet sich nach der Gruppengröße. Um seine Gruppe zu finden, rufen die Spieler nach dem Startsignal alle den Namen und versuchen, so die anderen passenden Gruppenmitglieder zu finden.

Nachdem sich die Gruppen gefunden haben, müssen sie sich der Reihenfolge nach aufeinander stapeln.

Die Familiennamen lauten: Maier, Meyer, Mayer und Meier.

E 7 Puzzle

Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: 10 Min. · Spielende: > 10 · Material: Postkarten so viele wie es Gruppen geben soll

Die Karten in so viele Teile, wie die einzelnen Kleingruppen Teilnehmer/innen haben sollen zerschneiden. Alle ziehen dann von allen gemischten Puzzelteilen genau ein Teil und suchen dann die Teilnehmer/innen, mit denen sie ihr Teil zu einem Bild zusammensetzen können.

E 8 Reise nach Jerusalem

Gruppengröße: Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Großer Raum · Zeit: 15 Min. · Spielende: 5-20 · Material: ein Stuhl weniger wie Teilnehmer, Musik

Man ordnet Stühle im Kreis an, und zwar einen Stuhl weniger als Teilnehmer. Diese stellen sich ebenfalls im Kreis auf. Sobald der Spielleiter die Musik ertönen lässt, müssen sich alle im Kreis um die Stühle bewegen. Der Spielleiter stoppt die Musik zu einem willkürlichen Zeitpunkt. Dann muss jeder Teilnehmer versuchen, sich möglichst schnell auf einen freien Stuhl zu setzen. Es bleibt am Schluss immer ein Teilnehmer stehen und scheidet aus.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Die letzten 4 Übriggebliebenen dürfen sich dann die Mitglieder ihrer Gruppe nach bestimmten Kriterien (z.B. gleiche Anzahl an männlich und weiblich) selbst wählen.

E 9 Spielkartenaktion

Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 10 Min. · Spielende: > 10 · Material: Kartenspiel

Alle Teilnehmer/innen liegen auf dem Bauch hinter einer Linie. Auf ein Signal hin müssen sie zur gegenüberliegenden Seite rennen, dort eine verdeckte Spielkarte nehmen und damit zurück zum Startpunkt eilen. Anschließend bildet der/die Gruppenleiter/in Gruppen nach folgenden Kriterien:

gleiche Zahlen bzw. Bilder
aufeinanderfolgende Karten
gleiche Farbe

E 10 Tennisbälle

Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Großer Raum · Zeit: 15 Min. · Spielende: > 10 · Material: Tennisbälle mit einem Schlitz und Zettel

Entsprechend der Anzahl der Teilnehmer werden Tennisbälle mit einem Schlitz versehen. In diesen wird ein Zettel mit einer Farbe gesteckt.

Anschließend werden die Tennisbälle ein gewisse Zeit lang in den Raum geworfen und jeder Teilnehmer muss auf Kommando einen Ball fangen. Die jeweiligen Farben stellen die einzelnen Gruppen dar.

E 11 Tierlaute

Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen, Drinnen · Zeit: 10 Min. · Spielende: > 10 · Material: Zettel

Jeder Teilnehmer/in bekommt einen Zettel mit einem Tiernamen. Diese könnten sein: Hund, Kuh, Hahn, Schaf, Ziege, Schlange oder Goldfisch, Blauwahl ... . Nachdem alle einen Zettel bekommen haben, müssen sie die Tiergeräusche von ihrem Tier nachmachen, damit sie ihre anderen Gruppenmitglieder finden können. Alle Spieler mit dem gleichen Tier sind in einer Gruppe.

Kennenlernen (K 1–21)

K 1 Alle, die...

Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Drinnen · Zeit: 30 Min. · Spielende: > 6 · Material: Stuhlkreis

Alles sitzen im Stuhlkreis, bis auf eine Person, die in der Mitte steht. Diese nennt dann eine Eigenschaft und alle mit dieser Eigenschaft müssen aufstehen und sich einen neuen Platz suchen. In dieser Zeit sucht sich die Person in der Mitte einen neuen Platz. Die Person, die keinen Stuhl bekommt muss in dann in die Mitte und muss als nächstes eine Eigenschaft nennen.

Bsp.: "Alle die ein rotes T-Shirt anhaben"

=> All die, die ein rotes T-Shirt anhaben müssen sich einen neuen Platz suchen.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

K 2 Chaos

Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen, Großer Raum · Zeit: 20 Min. · Spielende: > 10 · Material: ---

Alle Spieler stellen sich in einen Kreis. Dann sucht sich jeder (nur in seinen Gedanken) einen anderen Spieler aus. Hat jeder einen anderen Spieler ausgewählt, nennt jemand eine Aufgabe, die mit diesem Spieler bewältigt werden muss (z.B. durch die Beine krabbeln).

K 3 Das Hallo-X-Spiel

Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: 10 Min. · Spielende: >5 · Material: Spielbeschreibung: Alle Teilnehmer stehen im Kreis und sagen reihum „Hallo“ und den Namen der Veranstaltung (z.B. „Hallo MIST“). Jeder Mitspieler muss dabei lauter sprechen als sein Vorredner, wobei das Ziel des Spiels ist, dass es allen Spielern auch möglich ist die Runde zu begrüßen beziehungsweise lauter zu sein. So darf beispielsweise in einer Gruppe von 10 Leuten der vierte nicht so laut sein, dass es dem zehnten am Ende gar nicht möglich ist, seine Vorredner zu überbieten, man muss Rücksicht auf die Stimmorgane der Mitspieler nehmen.

Alle Teilnehmer stehen im Kreis und sagen reihum „Hallo“ und den Namen der Veranstaltung (z.B. „Hallo MIST“). Jeder Mitspieler muss dabei lauter sprechen als sein Vorredner, wobei das Ziel des Spiels ist, dass es allen Spielern auch möglich ist die Runde zu begrüßen beziehungsweise lauter zu sein. So darf beispielsweise in einer Gruppe von 10 Leuten der vierte nicht so laut sein, dass es dem zehnten am Ende gar nicht möglich ist, seine Vorredner zu überbieten, man muss Rücksicht auf die Stimmorgane der Mitspieler nehmen.

K 4 Deckenspiel

Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Drinnen · Zeit: 20 Min. · Spielende: > 10 · Material: Decke

Man bildet zwei Gruppen und benötigt eine Decke. Die Decke wird von zwei Gruppenleitern zwischen den beiden sitzenden Gruppen hochgehalten. Ohne dass es das andere Team sieht, wählt jedes Team eine Person, die sich dicht vor die Decke setzt. Wenn beide Gruppen bereit sind, lassen die Leiter die Decke fallen. Die Personen, die vor der Decke sitzen, müssen so schnell wie möglich den Namen der jeweils anderen Person rufen. Wenn z.B. die Person von Team 1 schneller ist, dann muss die Person von Team 2 rüber zu Team 1 gehen. Danach geht wieder eine neue Runde los. Bei fremden Gruppen muss man vor dem Spiel natürlich zumindest eine Vorstellungsrunde gemacht haben, damit man einigermaßen die Namen kennt.

K 5 Der Kommissar

Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen, Großer Raum · Zeit: 20 Min. · Spielende: > 10 · Material: Decke

Bei Musik laufen alle durcheinander. Wenn die Musik stoppt, legen sich alle auf den Boden und schließen die Augen. Der/die Gruppenleiter/in verteckt dann ein Gruppenkind unter einer Decke. Die anderen öffnen die Augen und müssen raten, wer verteckt wurde.

K 6 Find your Soulmate

Ort: Draußen, Drinnen · Zeit: 20 Min. · Spielende: beliebig · Material: Papier, Stifte

Jedes Kind interviewt ein anderes Kind und fertigt dabei einen Steckbrief mit möglichst vielen persönlichen Eigenschaften an (z.B.: Name, Alter, Sterzeichen, Kindergartengruppe, Lieblingsessen, Lieblingsfach, Lieblingspromi, Hobbys, etc.)

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Nun werden die Zettel von dem Gruppenleiter an jemand anderes verteilt und jeder nimmt die Persönlichkeit des zugeteilten Steckbriefes an. Die Kinder sollen nun ohne Worte die Person finden, die sie darstellen.

K 7 Guten Tag

Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen, Drinnen · Zeit: 15 Min. · Spielende: > 10 · Material: Zettel

Auf dem Weg in den Gruppenraum schreiben alle Teilnehmer/innen ihren Namen auf ein Kärtchen. Wenn die Aktion beginnen soll, verteilen die Gruppenleiter/innen diese Kärtchen wahllos an die Teilnehmer/innen. Alle müssen nun so schnell wie möglich die Person auf der Karte finden, sie begrüßen und fünf Dinge über sie herausfinden.

K 8 Identitätsdiebstahl

Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: 20 Min. · Spielende: > 10 · Material: Zettel, Stifte

Die Teilnehmer/innen schreiben gut leserlich ihren Namen auf eine ihrer beiden Karteikarten. Diese wird anschließend auf seinen/ihren Rücken geklebt. Anschließend nehmen alle ihre zweite Karteikarte und versuchen so viele Namen der anderen Mitspieler/innen zu schreiben. Gleichzeitig müssen sie verhindern, dass andere ihren eigenen Namen auf dem Rücken lesen können.

K 9 Inselspiel

Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 10 Min. · Spielende: > 10 · Material: Seile oder Hula-Hoop-Reifen

Mehrere Hula-Hoop-Reifen werden in der Turnhalle oder auf dem Rasen verteilt. Jeder Reifen stellt eine Insel dar. Die Gruppe läuft durch die Halle. Der/die SpielleiterIn sagt z.B. "Sortieren nach Geschwistern!" Nun müssen sich alle je nach Geschwister-Anzahl auf den Inseln sortieren. Auf jeder Insel dürfen nur diejenigen sein, die dieselbe Eigenschaft haben. Weitere Fragen z.B. zum Alter, wie oft man schon im Lager war, Haustiere, Lieblingsvereine etc.

K 10 Kennenlern Activity

Gruppengröße: Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Drinnen · Zeit: 60 Min. · Spielende: 5-20 · Material: selbstentworfene Activitykarten mit Fragen

Der Spielleiter bereitet Karten mit Fragen vor, die Informationen zur Person geben sollen (z.B.: Lieblingsessen, -star, -film, -band, etc.). Die Fragen werden gezogen und je nach Frage pantomimisch, zeichnerisch oder durch Umschreiben dargestellt. Das Spiel kann sowohl in kleinen als auch in großen Gruppen gespielt werden, wobei kleinere Gruppen angemessener sind. Ziel des Spiels ist nicht möglichst viele Punkte zu bekommen, sondern die anderen Spieler besser kennenzulernen.

K 11 Kennlernbingo

Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: 15 Min. · Spielende: >10 · Material: Bingozettel, jedes Kind braucht ein Stift

Die Bingozettel müssen vom Gruppenleiter vorher vorbereitet werden. Da steht dann z.B. in einem Kästchen "Spielt gerne Fußball" usw. .

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Jedes Kind bekommt einen Bingozettel und muss dann in der Gruppe jemanden finden, auf den die These im Bingokästchen passt. Hat Person1 jemanden gefunden der z.B. gerne Fußball spielt, dann unterschreibt die Person2 auf dem Zettel von Person1.

Person1 hat gewonnen, wenn eine Reihe des Bingozettels voll mit Unterschriften ist. Dabei Dorf Person2 höchstens dreimal auf dem Zettel von Person1 unterschreiben...

K 12 Lügengeschichten

Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: 20 Min. · Spielende: > 3 · Material: -

Die Teilnehmer/innen sollen drei Dinge über sich erzählen. Eine Sache davon muss aber falsch sein. Sie bekommen kurz Zeit zu überlegen. Dann stellen alle ihre drei Dinge vor. Die anderen müssen raten, was nicht stimmt.

K 13 Memorie-Kennlernspiel

Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: 10 Min. · Spielende: >10 · Material: Memorykarten

Jeder Person wird eine Memorykarte gegeben. Jede Memorykarte muss zwei mal im Spiel sein. Sobald z.B. Musik läuft müssen die Mitspieler/innen ihre Karten (so dass man nur die Rückseite sieht) mit anderen Personen - wie sie gerade Lust haben - tauschen.

Sobald die Musik stoppt darf nicht mehr getauscht werden und die Memorypärchen müssen sich finden. Die Leitung gibt ein Thema vor (z.B. Hobbys). Darüber müssen sich die Pärchen eine Zeit lang (z.B. 1 min) austauschen.

Danach geht die Musik wieder an und das ganze wiederholt sich ... .

K 14 Peng

Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: 20 Min. · Spielende: > 10 · Material: -

Alle stehen im Kreis. Die Spielleitung steht in der Mitte und sagt einen Namen. Daraufhin drehen sich die beiden Nachbarn der genannten Person zu, ziehen ihre imaginären Colt und rufen Peng. Gleichzeitig duckt sich die genannte Person. Wenn sie sich vor dem Peng duckt, scheiden die beiden Schützen aus und setzen sich. Wenn nicht, scheidet die Person in der Mitte aus.

K 15 Spinnennetz

Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: 10 Min. · Spielende: > 10 · Material: Wollknäul

Die erste Person bindet sich das Anfangsstück des Wollknäuels an den Finger und muss sich vorstellen und Dinge über sich sagen (z.B.:"Hallo mein Name ist XY, meine Hobbys sind..."). Dann wirft sie den Wollknäuel weiter und die nächste Person ist an der Reihe. Sie behält ebenfalls ein Stück der Wolle in der Hand.

Wenn jeder an der Reihe war ist ein Spinnennetz entstanden.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Variation: Das Wollknäul muss wieder aufgewickelt werden. Dabei muss man wiederholen, was die Person, die einem das Knäul zugeworfen hat gesagt hat und ihr das Wollknäul zurückwerfen. Das sorgt dafür, dass sich alle gut zuhören.

K 16 Storch und Bär

Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 30 Min. · Spielende: > 10 · Material: ---

Paarweise (2 und 2) aufstellen, ein Fänger (Bär) brüllt und ein Flüchtender (Storch): „klappert“ mit den Händen. Der Storch rettet sich durch einhaken bei einem Paar, der Außenstehende ist nun Bär, vorheriger Bär wird Storch.
Auch gut als Kennenlernspiel: Storch muss beim einhaken den Namen sagen.

K 17 Tierwelt

Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: 10 Min. · Spielende: > 10 · Material: -

Alle Gruppenkinder sitzen in einem Kreis. Jeder überlegt sich ein Tier, welches mit dem Anfangsbuchstaben seines Namens anfängt. Nun sagt jemand beginnend zuerst seinen Namen und dann das Tier. Der linke (oder der rechte) Nachbar wiederholt dann den Namen und das Tier, anschließend fügt er seinen Namen und das Tier hinzu. Das geht dann immer so weiter, bis jeder an der Reihe war.

K 18 Visitenkarte

Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: 15 Min. · Spielende: > 5 · Material: Stift, Papier

Alle erhalten eine Karte und falten sie in fünf Teile. Auf jedem Abschnitt schreiben die Teilnehmer/innen ihren Namen. Die Karte befestigen sie am Pulli oder T-Shirt. Bei ruhiger Hintergrundmusik gehen dann alle umher und suchen sich Partner/innen, die sie nicht oder kaum kennen. Die Partner/innen sprechen kurz miteinander. Anschließend belohnen sie sich für die Kontaktaufnahme, indem sie die Visitenkarten abreißen und austauschen. Dann suchen sie sich neue Partner/innen.

Das Spiel geht solange, bis alle nur noch einen Abschnitt mit ihrem Namen an sich kleben haben (diesen können sie als Namenschild dort lassen).

K 19 Wer hat das in der Tasche

Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: 20 Min. · Spielende: > 10 · Material: Decke, persöhnliche Gegenstände

Jeder Mitspieler/in holt einen persöhnlichen Gegenstand und legt ihn unter die Decke in der Mitte des Raumes. Wenn von jedem ein Gegenstand dort liegt bestimmt der/die Gruppenleiter/in wer anfängt. Derjenige/diejenige holt einen Gegenstand hervor und überlegt dann wem er gehört. (Er/Sie darf einmal raten.)

Anschließend meldet sich der/die richtige Besitzer/in und sagt seinen/ihren Namen und warum der Gegenstand ihm/ihr wichtig ist.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

K 20 Zeitungsschlagen

Gruppengröße: Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: 30 Min. · Spielende: 6 - ca. 20 · Material: Zeitung
Spielbeschreibung Alle stellen sich in einen Kreis, ein Stuhlkreis ist ebenfalls möglich. Einer steht mit einer eingerollten Zeitung in der Mitte, ruft einen Namen und rennt auf die genannte Person zu. Die genannte Person muss schneller einen anderen Namen rufen, als der in der Mitte es schafft, sie mit der Zeitung zu schlagen. Wird jemand rechtzeitig geschlagen, muss derjenige in die Mitte, ansonsten muss der in der Mitte den nächsten genannten Namen jagen.

Ort: überall

Dauer: 10-30 Minuten (je nach TN-Zahl)

Kategorie: Warm-Up, Kennenlernspiel

Teilnehmerzahl: 6 - ca. 20

Material: Zeitung

Spielbeschreibung

Alle stellen sich in einen Kreis, ein Stuhlkreis ist ebenfalls möglich. Einer steht mit einer eingerollten Zeitung in der Mitte, ruft einen Namen und rennt auf die genannte Person zu. Die genannte Person muss schneller einen anderen Namen rufen, als der in der Mitte es schafft, sie mit der Zeitung zu schlagen. Wird jemand rechtzeitig geschlagen, muss derjenige in die Mitte, ansonsten muss der in der Mitte den nächsten genannten Namen jagen.

K 21 Zurück zum Ursprung

Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Großer Raum · Zeit: 30 Min. · Spielende: > 8 Personen; je mehr desto länger dauert das Spiel · Material: -

(Kombination aus "Erster am Platz" und "Alle die")

Alle sitzen in einem Kreis. Der Spielleiter sagt: „Alle, die schonmal … .“ Auf wen … zutrifft, der darf einen Platz nach rechts rutschen (gegebenenfalls auf den Schoß des Nachbarn). Man darf nur weiterrücken, wenn keiner auf dem eigenen Schoß sitzt. Danach darf jeder der Person, mit der er auf seinem Platz sitzt, eine Frage stellen (z.B.: „Was ist dein Hobby?“). Wer als erster wieder auf seinem Startplatz angekommen ist, hat gewonnen.

Kooperation (O 1–30)

O 1 3 Affen

Typ: Action, Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: 10 Min. · Spielende: > 6 · Material: Augenbinden

Man teilt die Gruppe in 3er Teams. Jedes Team besteht aus 3 unterschiedlichen Affen.

1. Affe kann nichts hören. Er sitzt mit dem Rücken zum Raum und ruft Anweisungen.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

2. Affe kann nichts sehen. Er läuft durch den Raum und sucht einen versteckten Gegenstand.

3. Affe kann nicht sagen. Er muss dem 1. Affen durch Gesten zeigen was die Person rufen soll, um den 3. (blinden) Affen zu leiten. Affe 3 weiß, wo sich der Gegenstand befindet.
Ziel: Als erstes Team den Gegenstand zu erreichen.

O 2 7 Geheimnisse

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 20 Min. · Spielende: < 10 · Material: -

Alle Teilnehmenden finden sich zu zweit zusammen. Jeweils einer der beiden bekommt die Augen verbunden. Der/die Blinde wird dann von seinem/r PartnerIn eine Strecke durch das Haus oder über das Gelände geführt. Der Weg sollte nicht allzu kompliziert sein. Unterwegs zeigt der/die Sehende dem/der Blinden 7 Geheimnisse, also 7 Dinge (z.B. einen Türknauf, einen besonders markanten Stein, eine Baumwurzel, eine Blume). Der/die Blinde muss nah herangeführt werden, damit er/sie den Gegenstand gut erfühlen und ertasten kann. Ist der Weg zu Ende, darf der/die Blinde seine/ihre Augenbinde absetzen und muss versuchen, den Weg zurück zu finden und dabei die 7 Geheimnisse lüften, die er/sie vorher ertastet hat. Der/die PartnerIn kann ihm/ihr dann sagen, ob es richtig war. Zurück am Startpunkt, können die beiden die Rollen tauschen.

O 3 Alibi Spiel

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Draußen, Drinnen · Zeit: 30 Min. · Spielende: 5-10 · Material: ---

Es werden zwei Personen aus der Gruppe ausgewählt. Diese gehen möglichst weit weg (sodass die anderen sie nicht hören), um sich ein Alibi für einen kompletten Tag auszudenken. Währenddessen denken sich die anderen Kinder zehn Fragen aus, mit denen das Pärchen überführt werden soll. Nach etwa fünf Minuten wird das erste Kind reingeholt und befragt. Es darf einmal „weiß ich" nicht sagen. Alle Antworten werden genau notiert! Danach wird das zweite Kind befragt und die Antworten verglichen. Dabei darf nur eine Antwort nicht gleich sein, wobei „weiß ich nicht“ aus der Wertung fällt. Sobald mehr Fragen unterschiedlich beantwortet wurden, sind die Täter überführt, ansonsten werden sie frei gesprochen.

O 4 Balltransport

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Draußen, Großer Raum · Zeit: 45 Min. · Spielende: 4-12 · Material: Ring, Seile/Schnüre, Ball oder rohes Ei

Die Gruppe erhält den Arbeitsauftrag, einen auf einem Ring platzierten Ball vom Start- zum Zielsockel(z.B. Falschen) zu transportieren und darauf abzulegen, ohne ihn dabei fallen zu lassen. Kreisförmig stehend steuern sie den Ring in ihrer Mitte mit Hilfe von Schnüren. Dabei sollte der/die GruppenleiterIn darauf achten, dass diese am Ende angefasst und nicht verkürzt werden.
Durch die freie Aufstellbarkeit der Start- und Zielsockels kann der Schwierigkeitsgrad individuell angepasst werden (zum Beispiel durch Aufstellung im Gelände oder in unterschiedlicher Höhe).

Variationen

Es kann auch ein Teil der TN blind oder stumm gemacht werden. Aufgabe der Sehenden ist es, die Bewegungen der Blinden zu koordinieren und den Gesamtablauf zu steuern, damit der Ball das Ziel erreicht.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Zu diesem Zweck darf lediglich verbal kommuniziert werden. Berührungen sind nicht erlaubt.

Nehmt doch, um es noch spannender zu machen, statt des Balls einfach mal ein rohes Ei!

O 5 Blinder Mathematiker

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 30 Min. · Spielende: 5-20 · Material: Seil

Alle stellen sich um ein zusammengebundenes Seil im Kreis auf. Mit geschlossenen Augen versuchen dann alle eine geometrische Figur zu bilden, die ihnen der Spielleiter vorgibt (Quadrat, Dreieck, Kreis). Sind sich alle einig, die Aufgabe erfüllt zu haben, können die Augen geöffnet werden, damit sich alle das Ergebnis ansehen können.
Ziel: Förderung der Zusammenarbeit und der Wahrnehmung.

O 6 Blumentopf zerbrechen

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 30 Min. · Spielende: 10-25 · Material: Blumentopf, Sekundenkleber

Die Leitung zerbricht den Blumentopf und gibt den Teinehmenden die zerstörten Topfteile. Diese müssen versuchen, den Topf in Gemeinschaft wieder zusammenzukleben. Dabei muss aber jede/r mindestens ein Teil in die Hand nehmen und darf dieses das ganze Spiel über nicht loslassen. Außerdem muss jeder mindestens einmal ein Teil an ein anderes festkleben.

O 7 Fliegender Teppich

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Drinnen · Zeit: 10 Min. · Spielende: 5-10 · Material: Folie

Die Gruppe steht auf einer Decke. Diese muss umgedreht werden. Keiner darf die Decke verlassen.

O 8 Flottes Rohr

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 30 Min. · Spielende: 6-15 · Material: Rohr, Schnüre, Murmeln oder ähnliches

Ziel des Teams ist es, einen Ball mit Hilfe des Flotten Rohrs - einer schaufelartigen Konstruktion - an dem Schnüre befestigt sind, aufzuheben und zu einem vereinbarten Zielpunkt zu transportieren. Dazu greift jeder Teilnehmer ein Seilende, sodass die Gruppe einen Kreis bildet. Gemeinsam soll nun das Flotte Rohr manövriert werden. Neben anderen haben sich dabei die folgenden Varianten bewährt:

Fernsteuerung: Ein zuvor definiertes Führungsteam wird mit der Aufgabe betraut, die Durchführung des Projektes zu koordinieren. Dabei dürfen die Mitglieder des Führungsteams die Schnüre des Flotten Rohres nicht in die Hand nehmen. Wie gelingt es ihnen, Aufgabe und Ablauf transparent zu kommunizieren und zielorientiert zu koordinieren?

Aktivierung: Gemeinsam und von der gesamten Gruppe koordiniert wird der Ball mit Hilfe des Rohres aufgehoben und an einer anderen zuvor definierten Stelle abgelegt. Alle sind beteiligt und die Aufmerksamkeit wird wieder neu fokussiert.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Selbstorganisation: Ohne explizit definiertes Führungsteam soll die Gruppe selbstorganisiert die Aufgabe lösen. Die Koordination erfolgt aus der Gruppe heraus.

O 9 Flughafenüberfüllung

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 45 Min. · Spielende: > 8 · Material: 1 Seil, Baum mit starkem Ast oder feststehendes Fußballtor oder ähnliches

Die Gruppe muss sich einige Meter weit auf eine abgegrenzte Fläche schwingen. Das Seil hängt zwischen Abflugplatz und Landeplatz. Die gesamte Gruppe muss über die Distanz schwingen.

Dabei gilt zu beachten:

- Das Seil ist zu Beginn nicht in Reichweite der Gruppe

- Verliert die Gruppe das Seil, stellt sich dieses Problem erneut

- Boden ist Tabuzone und jeder, der ihn betritt, muss zurück zum Abflugplatz

O 10 Hubschrauber-Lande-Spiel

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 20 Min. · Spielende: > 10 · Material: -

Alle Mitspieler/innen verteilen sich, so dass sie aber noch in Hörweite sind. Der Gruppenleiter bestimmt eine Person die anfängt. Diese Person A muss nun Hubschraubergeräusche machen. Alle anderen Mitspieler (alle haben die Augen geschlossen) müssen sich einigen wer der Landeplatz ist. Der Landeplatz fängt laut an zu piepen, sodass der Hubschrauber dorthinfliegen kann. Ist der Hubschrauber angekommen, bleibt er an der Stelle stehen und der Landeplatz wird zum neuen Hubschrauber und es muss sich ein neuer Landeplatz outen.

O 11 Island Escape

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Klein (< 10) · Ort: Draußen · Zeit: 45 Min. · Spielende: ca. 5 – 7 · Material: Blätter, etwas Brett darstellendes / Strick

Das Spiel bedarf Vorbereitung, da verschiedene Stationen aufgebaut werden müssen. Trotzdem ist dieses Spiel als einzelner Gruppenleiter umsetzbar.

Die Geschichte: Die Gruppe ist auf einer einsamen Insel gestrandet und muss zusammen durch Stationen laufen. Beim meistern dieser Stationen erhalten sie jeweils ein Teil für das rettende Floss. Zu Beginn werden unter allen Handicaps verlost. Diese sind:

- verbundene Augen

- stumm sein

- nicht hören können

- nur ein Arm

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

- nur ein Bein

Den Handicaps angepasst gibt es folgende Stationen:

- Zeichnen eines Begriffs mit verbundenen Augen

- Lippen lesen

- Pantomime

- Entknoten der Hände eines Teamkameraden (à nur ein Arm)

- Streckenrennen (nur ein Bein)

=> jeder muss die Station machen, die sein Handicap betrifft. Die Zeit wird gestoppt oder vorher festgelegt

Pro Station erhält die Gruppe ein Teil (Blatt) für das Floß. Mit Hilfe dieser Blätter können sie nun den Fluss überqueren. Dabei gilt allerdings, das jedes Blatt immer berührt werden muss.

O 12 Laufendes A

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Großer Raum · Zeit: 30 Min. · Spielende: 5-20 · Material: Laufende A (Konstruktionsanleitung im Büro erfragen), ggf. Augenbinden

Die Gruppe muss eine Person mir Hilfe des Laufenden A von Punkt X nach Punkt Y bringen.

Dabei sind folgende Regeln zu beachten:

- an jedem der 4 Seilenden müssen mind. 2 Jugendliche (bei Kindern entsprechend mehr) oder aber eine sehr kräftige Person stehen

- das laufende A darf maximal mit 2 Punkten den Boden berühren

- das A darf nur von der zu transportierenden Person (Passagier) berührt werden und alle anderen müssen mindestens eine Seillänge Abstand halten

(!!! Sicherheitsabstand!!!: Der Knoten im Seil markiert den Sicherheitsbereich der eingehalten werden muss, falls das A umfällt)

- die Seile dürfen den Boden nicht berühren

Variation:

Die Transporteure sind blind und der „Passagier“ muss Anweisungen geben.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

O 13 Leonardos Brücke

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Großer Raum · Zeit: 45 Min. · Spielende: 6-14 · Material: 28 Stäbe

Die Teilnehmer erhalten die Aufgabe, aus 28 Stäben und ohne weitere Hilfsmittel eine stabile Brücke von 4 Metern Spannweite zu errichten. Nach einer ersten Ideensammlung in Kleingruppen planen alle Teilnehmer den Brückenbau. Nur durch Koordination, Kreativität und Austausch gegenseitigen Know-How´s gelingt es, die Brücke zu bauen. Das Ergebnis ist eine selbsttragende Konstruktion, die sich hervorragend als Metapher für die Stabilität des Teams nach Außen und Innen eignet. Der Brückenbau kann auch dem Zusammenwachsen zweier Teams, beispielsweise im interkulturellen Kontext, dienen. Hierzu beginnen die TN den Aufbau an beiden Enden gleichzeitig, sodass sie die Brücke schließlich in der Mitte zusammensetzen können. Dieser symbolische Brückenschlag erfordert Abstimmung und gegenseitige Anpassung der Konstruktionsweisen in beiden Teilgruppen.

O 14 Minengang

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Draußen, Drinnen · Zeit: 30 Min. · Spielende: >8 · Material: Augenbinde, Hindernisse (Tisch, Bänke, Stühle)

Man stellt zuvor einen Parkour bestehend aus verschiedenen Hindernissen. Dabei muss beachtet werden, dass zwischen den Gegenständen (=Hindernissen) ein Gang bleibt, durch den eine Person A gehen kann. Nun werden einer Person A die Augen verbunden und sie muss durch den „Minengang“ gelotst werden. Berührt diese Person A ein Hindernis geht die Mine hoch und man muss zurück an den Anfang. Um das alles noch zu erschweren dürfen die anderen Teilnehmer Person A nur lotsen, indem sie Wörter rückwärts sagen. Wurde der Minengang erfolgreich absolviert ist die nächste Person dran.

O 15 Murmel weitergeben

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 30 Min. · Spielende: > 6 · Material: Ball, Murmeln, Leisten

Die Teilnehmer halten die Leisten zu einer Murmelbahn aneinander und versuchen die Murmel durch geschicktes Ausbalancieren weiterzurollen indem immer wieder die hintere Bahn nach vorne getragen und dort angehalten wird. Wie weit schafft es die Gruppe, ohne dass die Murmel herunterfällt? Kann auch mit sechs Bahnen und zwei Murmeln als Mannschaftsspiel (Wettkampf) gespielt werden.

Variationen:

1.) Die Teilnehmer teilen sich in zwei oder mehr Kleingruppen auf und stellen sich mit gespreizten Beinen hintereinander auf. Der erste Teilnehmer jeder Kleingruppe bekommt einen Ball und versucht, durch den Tunnel zu rollen. Ist er geschickt und der Tunnel breit genug, so kann der Ball bis zum Ende des Tunnels rollen - ansonsten müssen die Tunnelwände nachhelfen. Wenn der letzte Teilnehmer in der Reihe den Ball hat, läuft er nach vorne und es geht wie beschrieben weiter: Ball durch den Tunnel!

Sieger ist die Mannschaft, die zuerst einmal komplett durch ist.

2.) Ball über den Köpfen weitergeben lassen.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

O 16 Nasendart

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: 5 Min. · Spielende: > 2 · Material: Augenbinden, Plakat mit „Dartscheibe“, Farben oder ähnliches

Die TN haben (wenn möglich in 2 Gruppen) die Aufgabe als lebendige Dartpfeile deren Spitze die eigene Nase ist, auf eine Dartscheibe zu schießen.

Die Person, die mit Farbe auf der Nase als Pfeil fungiert, ist blind.

Daher muss die Gruppe zuvor Geräusche ausmachen(eine anerkannte Sprache ist nicht gestattet), um den Pfeil möglichst gut ins Ziel zu navigieren.

Ca. 5 bis 10m vor der Scheibe geht es los und die Gruppe navigiert ihren Pfeil ins Ziel. Dabei bleibt die Gruppe hinter der Startlinie stehen!

Dann kommt die andere Gruppe dran.

Variationen:

Spielt doch mal Nasendart nur mit Tiergeräuschen oder erschwert das Ganze dadurch, dass die andere Gruppe durch ihre Geräusche verwirren darf.

Vergesst jedoch nie die Sicherheit des blinden Pfeils und macht zuvor ein eindeutiges STOP-Signal aus!

O 17 Pendel

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Draußen, Drinnen · Zeit: 30 Min. · Spielende: > 2 · Material: Pendel mit großer Auflagefläche, unterschiedliche schwere Bauklötze (Bauanleitung im Büro erfragen)

Eurer Kreativität sind bei Zahl und Art der Inszenierungen keine Grenzen gesetzt.

Folgende Varianten haben sich bewährt:

Abräumen: Die Figuren sind unregelmäßig auf dem Brett verteilt. Aufgabe der Teams ist es, das Feld komplett abzuräumen. Die Platte muss in Balance bleiben.

Bewegen: Die Platte wird durch einen Klebestreifen mittig in zwei Felder aufgeteilt. Auf jedem Feld steht eine Hälfte der Figuren. Ziel ist es, mit möglichst wenig Zügen alle Figuren in das jeweils andere Feld zu bekommen. Um die Schwierigkeit zu variieren und das Lernprojekt der Gruppengröße anzupassen, können auch mehrere Felder gebildet werden.

Rollenverteilung: Die Teilnehmer werden in Teams von 2-3 Personen aufgeteilt. Je eine Person, der die Augen verbunden werden, ist der Greifer, der die Figuren auf dem Brett bewegt. Ihm zur Seite steht ein Sehender, der Sprecher, der ihn verbal anleitet, wie die Figuren bewegt werden sollen; Berührungen sind dabei nicht erlaubt. Im Dreierteam agiert die dritte Person als Coach der beiden anderen; das Besondere an dieser Rolle ist, dass sie nicht eindeutig definiert wird. Die jeweiligen Akteure bestimmen selbst ihren Einsatzbereich, z.B.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Moderation, Strategie oder Fehleranalyse.

O 18 Platzwechsel

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 30 Min. · Spielende: > 6 · Material: Bank oder Baumstamm oder Stuhlreihe (erhöhte Stehplätze für die Teilnehmer, weil dann die Spannung größer wird)

Die Gruppe teilt sich und stellt sich so auf die Bank o.ä., dass dazwischen ein Platz frei bleibt (000000 leer 000000) Nun müssen die Teams versuchen ihre Plätze zu wechseln, so dass sie danach genau umgekehrt stehen, d.h. rechts außen steht links außen usw. das alles natürlich ohne dabei den Boden zu berühren. Wie das gehen soll müssen die Teams miteinander absprechen.

Variation:

Am besten eignet sich für dieses Spiel ein alter Baumstamm im Wald etc.: Ihr fordert die Gruppe auf, sich alle auf den Stamme etc. zu stellen. Wenn sie stehen, sagt ihr: Und nun sortiert Euch mal nach Größe (Alter, Gewicht, etc.) ohne den Balken zu verlassen.

O 19 Polarexpedition

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: 30 Min. · Spielende: > 6 · Material: Zeitung oder Teppichstückchen oder ähnliches

Die TN stehen verteilt auf kleinen „Eisschollen“. Um dem drohenden Ertrinken zu entgehen muss die komplette Gruppe ans sichere Ufer kommen.

Allerdings erschweren folgende Bedingungen die Rettung:

- Die TN sind nur sicher solange sie auf Eisschollen stehen. Sie dürfen den Boden nicht berühren.

--> Strafe: Wer den Boden berührt erblindet, wird beim zweiten Berühren des Bodens stumm etc.

- Sobald zu einer Eisscholle kein Körperkontakt mehr besteht (d.h. niemand sie mit Hand, Fuß etc. berührt) löst diese sich in Luft auf und wird der Gruppe weggenommen und sie muss mit entsprechend weniger Eisschollen klarkommen.

Variationen:

Je nach Gruppe und Schwierigkeitsgrad können die Eisschollen näher zusammen oder weiter auseinander angeordnet werden.

Auch kann eine bestimmte Zeit vorgegeben werden.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

O 20 Rettet das Dinoei

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 30 Min. · Spielende: ca. 10 · Material: große Löffel, Gymnastikball

Jeder Spieler nimmt einen Löffel in den Mund. Das Team muss den Gymnastikball (das Dinoei) auf den Löffeln balancierend durch einen Hindernisparcours tragen. Wenn der Ball den Boden berührt, muss von vorne angefangen werden.

Mögliche Hindernisse:

- Seil zum drunter durchlaufen

- Kasten zum drüber klettern

- etc.

Ziel ist das Nest der Dinomutter. Als Variante dürfen sich die Spieler bspw. nicht berühren.

O 21 Rücken mal

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen, Drinnen · Zeit: 30 Min. · Spielende: > 10 · Material: ---

Die Kinder setzen sich in zwei Reihen hintereinander (unbedingt gleich viele in jeder Gruppe). Die Kinder am Ende der Schlange bekommen ein Wort gesagt, welches sie auf den Rücken des vor ihnen sitzenden Kindes malen müssen. Das Kind muss das gemalte erraten und ebenso ohne es auszusprechen auf den nächsten Rücken malen. Das Kind, das in der Reihe ganz vorne sitzt muss, sobald es das gemalte erraten hat aufspringen, nach vorne laufen und die Klingel läuten (oder ähnliches). Erst dann darf das Wort ausgesprochen werden. War das Wort richtig erraten, gibt's einen Punkt für die Mannschaft, wenn es falsch ist entsprechend einen für die gegnerische Mannschaft.

O 22 Schwebender Stab

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: 20 Min. · Spielende: ca. 10 · Material: Stab

Alle stellen sich gegenüber mit dem Gesicht zueinander auf. Dann stecken alle die Hände nach vorn und fahren die Zeigefinger in gleicher Höhe aus. Dann wird vom Spielleiter ein Bambusstab über die ausgestreckten Finger gelegt.

Aufgabe: Die Gruppe soll den Stab auf dem Boden ablegen. Während der ganzen Übung müssen die Zeigefinger den Stab berühren. Was geschieht? Statt nach unten bewegt sich der Stab nach oben. Was so leicht erscheint, wird plötzlich doch kompliziert. Die Gruppe muss sich darauf einigen, wie sie das trotzdem schafft. Der Spielleiter muss immer wieder auf den Auftrag hinweisen.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

O 23 Sinkendes Schiff

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Drinnen · Zeit: 10 Min. · Spielende: ca. 10 · Material: Stühle (so viele wie TN)

Wie Reise nach Jerusalem. Es wird immer ein Stuhl weniger, aber die Teilnehmerzahl bleibt gleich. Die Gruppe muss als Team versuchen, dass immer alle auf die restlichen Stühle passen.

O 24 Tabu extrem

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Drinnen · Zeit: 60 Min. · Spielende: 6-10 · Material: Tabu-Karten

Zwei Personen erklären einen Begriff auf einer Tabu-Karte. Sie dürfen die unten stehenden Begriffe nicht verwenden und müssen Wort für Wort abwechselnd sprechen. So müssen sie den Begriff ohne sich abzusprechen erklären.

O 25 Tower of Power

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Draußen, Großer Raum · Zeit: 45 Min. · Spielende: 3-10 · Material: Tower of Power (Bauanleitung im Büro erfragen)

In einem abgegrenzten Bereich werden die Bauteile senkrecht auf dem Boden aufgestellt und verteilt. Alle Teilnehmer bekommen ein Seilende in die Hand (je nachdem wie viele Teilnehmer es sind, eventuell auch zwei. Die Anzahl der Schnüre kann durch herausknüpfen noch reduziert werden.)

Die Teilnehmer dürfen mit keinem ihrer Körperteile in den begrenzten Bereich treten bzw. hineingreifen, sowie die Bauteile nicht berühren.

Aufgabe ist es, gemeinsam den an den Seilen befestigten Kran zu steuern und damit die Bauteile aufeinander zu stellen, um so einen Turm zu bauen.

Die Konstruktionsweise der Bauteile erlaubt kein hektisches und unkoordiniertes Vorgehen. Eine wackelige Angelegenheit! Die Aufgabe ist also nur durch genaue Absprache und organisiertes, gemeinsames Handelnder Gruppe lösbar.

Variationen:

- Es kann eine bestimmte Zeit vorgegeben werden in der die Aufgabe gemeistert werden muss.

- Es können auch einige TN zum Beispiel blind oder stumm gemacht werden.

O 26 Trag den Gogo-Mann!

Typ: Action, Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 10 Min. · Spielende: 10 · Material: ---

Es werden 2 Mannschaften zu je 5 Personen gebildet. Jede Mannschaft wählt einen Spieler aus, der sich auf den Rücken legt. Jedes Gruppenmitglied nimmt jetzt einen Arm/ein Bein. Die Gruppen müssen den Gøgø-Mann nun eine bestimmte Strecke tragen. Dann wird der Gøgø-Mann gewechselt, bis jedes

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Gruppenmitglied einmal der Gøgø-Mann war. Die Gruppe, die die Strecke als erste fünf mal zurückgelegt hat, gewinnt.

O 27 Trau dich!

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: 30 Min. · Spielende: > 5 · Material: Hindernisse (z.B. Baumstamm, Wassergraben, Stuhl etc.)

Das Spiel wird am besten draußen oder in einem großen Raum gespielt. Dort werden vom Spielleiter verschiedene Hindernisse aufgebaut, welche die Gruppe vorher nicht sehen darf.

Einem freiwilligen aus der Gruppe werden die Augen verbunden. Die restlichen Spieler müssen den „Blinden“ nun über, unter oder um die Hindernisse herumführen. Dafür dürfen sie mit dem blinden Spieler natürlich reden. Sie können Anweisungen geben indem sie z.B. sagen, er soll den rechten Fuß heben oder sich ducken.

Stolpert der Spieler oder fällt herunter, muss er wieder von vorne anfangen.

Das Spiel kann beliebig oft wiederholt werden. Dabei müssen die Hindernisse für jede Runde verändert werden.

O 28 Vertrauensgang

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: 30 Min. · Spielende: 5-20 · Material: Bänke, Tische, Kisten o.ä., Augenbinden

Die Gruppe wird in 2 gleichgroße Gruppen geteilt, danach muss jede Gruppe einen Gruppenchef bestimmen, dem sie vertrauen. Nun bekommen die restlichen Gruppenmitglieder, außer der Chef, die Augen verbunden. Nun werden die Gruppen zum vorbereiteten Parcours geführt, den sie vorher natürlich nicht gesehen haben. Dieser Parcours besteht aus Hindernissen bei denen man z.B. drunter durch kriechen muss, drüber balancieren muss, etc. Die Gruppen absolvieren nacheinander den Parcours, wobei sich alle an den Händen halten müssen und sie nun über die Hindernisse geführt werden. Entscheidend ist hierbei die Zeit, loslassen darf man sich natürlich nicht, das wird mit Zeitstrafen belegt.
Wenn die erste Gruppe fertig ist, darf die zweite starten.

O 29 Wasserbomben Parcours

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 10 Min. · Spielende: 5-10 · Material: Wasserbomben, Hindernisse, Schnüre (die in der Mitte an einem Ring verbunden sind)

Die Gruppe muss an Seilen eine Wasserbombe durch einen Parcours führen.

Parcours a): Hindernisse, die die Wasserbomben zum Platzen bringen

Parcours b): Hindernisse zum überwinden (Kästen/Slalom)

Sobald die Wasserbombe platzt, fängt es wieder von vorne an.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

O 30 Wenige Spuren

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Draußen, Großer Raum · Zeit: 45 Min. · Spielende: 5-10 · Material: Tennisbälle, Stäbe oder Besenstiele

Ziel ist es eine bestimmte Strecke zu überwinden. Dabei darf die Gruppe aber nur weniger als die Hälfte der Beine, der Gruppenmitglieder auf dem Boden sein. Ist dies nicht der Fall, sollte man sich "Strafen" überlegen (wieder von Anfang losgehen/ noch ein Bein weniger...). Wenn alle auf der anderen Seite sind, muss die Gruppe dort einen Gegenstand mitnehmen und wieder zum Ausgangspunkt zurückgehen mit dem bekannten Nachteil.

Reflexion (R 1–15)

R 1 5 Finger Reflexion

Gruppengröße: Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: 10 Min. · Spielende: 2-20 · Material: ---

Die 5 Finger Reflexion eignet sich sehr gut als Auswertungsmethode für thematische Einheiten, aber auch für ganze Veranstaltungstage.

Man benötigt nur die eigene Hand und folgende Leitfragen:

1.Das war gut! (= Daumen)

2.Darauf möchte ich hinweisen! (= Zeigefinger)

3.Das stinkt mir! (= Mittelfinger)

4.Das geht mir Nahe! (= Ringfinger)

5.Das ist mir zu kurz gekommen/was kleines! (= kleine Finger)

R 3 Dartsscheibe

Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: 10 Min. · Spielende: > 2 · Material: Dartscheibe (Blatt), Stifte

Auswertungsmethode für thematische Einheiten, aber auch für ganze Veranstaltungstage. Eine auf Papier gemalte Dartscheibe wird in beliebig viele Abschnitte geteilt und mit Sinninhalten versehen. Diese thematischen Tortenstücken ermöglichen für die Teilnehmerbewertung die Bepunktung von 0 (äußerer Rand) bis 100 (Zentrum). Übertragung auf die Themen und/oder Fragen symbolisiert dies Zustimmung und Ablehnung.

Variation:

Diese Methode kann man auch mit einer echten Dartscheibe sowie Pfeilen für die Teilnehmer anwenden, wobei die Pfeile mit Auswertungsstatements der Teilnehmer bestückt werden und die Position nach dem Wurf eher willkürlich und ohne Bedeutung ist.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

R 4 Das Verabschiedungsritual

Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: 15 Min. · Spielende: >5 · Material: ---

Alle Spieler stellen sich in einer Reihe auf und werden vom Spielleiter in beliebig viele gleich große Gruppen eingeteilt.
Jede Gruppe bekommt eine Bewegungsart zugewiesen (z.B. Bockspringen, nur kriechen, durch die Beine des anderen krabbeln, ...)
Der letzte in der Reihe gibt ein (je nach Teilnehmerzahl) kurzes Blitzlicht in der Form ab, dass er sich an die gesamte Reihe gerichtet verabschiedet.
Dann verabschiedet er sich individuell der Reihe bei allen Mitspielern, indem er sich in seiner Fortbewegungsart an ihnen vorbei bewegt. Wenn er sich bei allen verabschiedet hat hört er noch zu wie die folgenden Spieler sich an die Gruppe verabschieden.

So hat sich am Ende jeder von der Gruppe und von jedem Teilnehmer verabschiedet. Bei größeren Gruppen empfiehlt es sich aus zeitlichen Gründen den 3. Schritt weg zu lassen.

R 5 Extrabreit

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Draußen, Drinnen · Zeit: 30 Min. · Spielende: > 6 · Material: Seil, verschiedenen Gegenstände, Augenbinden Spielbeschreibung Alle Mitspieler sind in einem durch das Seil markierten Kreis (Basis) versammelt. Es sind verschiedene Gegenstände rund um den Kreis in größerem Abstand verteilt. Die Gruppe muss nun diese Gegenstände bergen und in die Basis bringen. Dabei ist zu beachten: - Alle TN müssen immer Kontakt zur Basis halten. Dies funktioniert nur über eine geschlossene Menschenkette. - Jeglicher Aufenthalt außerhalb der Basis ist auf 60 Sekunden beschränkt. - Wird die Zeit überschritten oder reißt die Kette, muss von vorne begonnen werden. - Pro Versuch darf nur ein Gegenstand geborgen werden. - Die Gruppe hat insgesamt 15 Versuche für 8 Gegenstände. (bei entsprechend weniger Gegenständen weniger Versuche) Variationen: Eurer Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Spielt das Spiel doch mal auf einem Gelände, wo man nicht alle Gegenstände direkt sehen kann; macht TN, die den Spielverlauf behindern, blind, spielt das Spiel doch mal als Einstieg für eine Abschlussreflexion des Zeltlagers und legt dafür symbolisch für jeden einzelnen Tag im Lager einen Gegenstand aus.

Ort: Drinnen und Draußen

Dauer: 20-30 Minuten

Kategorie: Kooperation, Warm-Up, Auswertung

Anzahl der Spieler: > 6

Material: Seil, verschiedenen Gegenstände, Augenbinden

Spielbeschreibung

Alle Mitspieler sind in einem durch das Seil markierten Kreis (Basis) versammelt.

Es sind verschiedene Gegenstände rund um den Kreis in größerem Abstand verteilt. Die Gruppe muss nun diese Gegenstände bergen und in die Basis bringen.

Dabei ist zu beachten:

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

- Alle TN müssen immer Kontakt zur Basis halten. Dies funktioniert nur über eine geschlossene Menschenkette.

- Jeglicher Aufenthalt außerhalb der Basis ist auf 60 Sekunden beschränkt.

- Wird die Zeit überschritten oder reißt die Kette, muss von vorne begonnen werden.

- Pro Versuch darf nur ein Gegenstand geborgen werden.

- Die Gruppe hat insgesamt 15 Versuche für 8 Gegenstände. (bei entsprechend weniger Gegenständen weniger Versuche)

Variationen:

Eurer Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Spielt das Spiel doch mal auf einem Gelände, wo man nicht alle Gegenstände direkt sehen kann; macht TN, die den Spielverlauf behindern, blind, spielt das Spiel doch mal als Einstieg für eine Abschlussreflexion des Zeltlagers und legt dafür symbolisch für jeden einzelnen Tag im Lager einen Gegenstand aus.

R 6 Feedback für Mittelstufengruppenstunden

Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: 30 Min. · Spielende: >2 · Material: Ausdruck der FB-Vorlagen, Fotos der Gruppenkinder, Stifte, Kleber

Vorbereitung von Gruppenleitung:

-Facebook-Profil für jedes Gruppenkind erstellen

-Eine Grustu vorher ein Foto von jedem machen und in die FB-Vorlage (siehe Anlage) kleben, Namen der Gruppenkinder eintragen

Durchführung in der Grustu: Es werden Paare ausgelost und jeder bekommt das Profil von seinem Partner. Mittels der vier Hashtags geben sich die Kinder jetzt Feedback bezogen auf das Verhalten in dieser Grustu. Jeder füllt die Hashtags auf dem Profil des Partners aus und anschließend erklärt jeder dem anderen seine Gedanken dazu (z.B. #hilfsbereit weil du dich bereit erklärt hast aufzuräumen). Den Kindern sagen, dass sie ihr Feedback möglichst auf konkrete Situationen in der Grustu beziehen sollen.

Wichtig: Am Anfang der Grustu die Pärchen auslosen und schon sagen, dass am Ende Feedback gegeben wird. So kann jeder seinen Partner aufmerksam beobachten. Außerdem sollte die Methode in einer Grustu angewendet werden, in der auch „inhaltlich“ gearbeitet wird, z.B. nach Kooperationsspielen oder einer thematischen Einheit.

R 7 Feedback für Unterstufengruppenstunden

Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Drinnen · Zeit: 30 Min. · Spielende: bis ca. 10 · Material: Stifte, weißes Papier, Zettel mit Feedback-Sätzen, Klebeband Kommentar vom POOL: "Da die Kinder noch sehr jung sind, ist es wichtig, dass lediglich positives Feedback gegeben wird. Außerdem ist es für Kinder schwieriger, selbst eigene Sätze zu formulieren

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

und richtig auszudrücken. Dadurch sollten bereits im Vorhinein ganze Sätze verfasst werden, sodass die Kinder die passenden Sätze einfach auswählen können."

Der Gruppenleiter verteilt ganz viele Zettel mit positivem Feedback im Raum oder Haus. Diese können ruhig etwas versteckt werden, sodass die Kinder sich frei im Haus bewegen und auch Spaß beim Suchen haben.

Jedes Kind soll einem anderen Kind Feedback geben. Am besten werden die Namen aller Kinder in einem Topf gemischt und jedes Kind zieht sich seinen Partner, dem er Feedback geben soll.

Daraufhin läuft jeder durch den Raum und schreibt sich die Sätze auf ein Blatt Papier, die zu dem anderen Kind passen. Die Kinder sollen die Zettel hängen lassen, sodass alle die Möglichkeit haben alle Sätze auszuwählen.

Nachdem alle Kinder fertig sind, soll jeder speziell 3 Sätze auswählen, die die andere Person am besten beschreiben.

Anschließend versammelt sich die ganze Gruppe in einem Stuhlkreis und jedes Kind stellt seine drei Feedback-Sätze vor, die er für die andere Person ausgewählt hat. Optional können die Kinder ihre Auswahl auch begründen.

Beispielsätze:

Du packst immer mit an.
Du tröstest mich immer, wenn es mir schlecht geht.
Mit deinen Witzen bringst du mich immer zum Lachen.
Du hast immer gute Ideen zum Spielen.
Du kannst so schön basteln und malen.
Wenn ich bei den Hausaufgaben nicht weiter komme, kann ich dich immer fragen.
Wenn jemand Streit hat, kannst du gut schlichten.
Wir haben immer viel Spaß zusammen.
Du hast ein schönes Lächeln.
Du kannst gut Fußball (o.Ä.) spielen.
Du bist einfühlsam.
Du bist immer so fröhlich.
etc.

R 8 Get your Feedback

Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: 15 Min. · Spielende: >6 · Material: 3 verschieden farbige Wäscheklammern (insges. doppelt so viel wie TN-Anzahl), Musik für Stopp-Tanzen

Regeln:

Es gibt 3 Positionen am Körper (Kopf, Arm, Bein). Jeder Position ist eine Klammerfarbe zugeordnet (z.B. blaue Klammern dürfen nur am Kopf getragen werden usw.).
Die Klammerfarbe sowie die Position stehen für eine Kategorie/Leitsatz, zu dem paarweise Feedback gegeben werden soll:

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Kopf (z.B. rote WK): Erinnerung, Organisation, Kreativität, Kopfarbeit

- Mir ist im Kopf geblieben …, weil …

- Deine Idee … war gut, weil …

- Ich erinnere mich an die … Situation mit dir, weil …

Arm (z.B. blaue WK): Taten, Aktivitäten, Situationen, Initiativen

-Wie du … umgesetzt hast, fand ich gut, weil …

Bein (z.B. grüne WK): Position/Rolle im Team bzw. in der Gruppe

- deine Position im Team sehe ich …, weil …

- du hast dich mit … gut eingebracht, weil…

- deine Rolle bei der Einheit war …, weil …

Jeder Teilnehmer erhält zwei Wäscheklammern, mit denen er startet.
Die Pärchen müssen sich so zusammenfinden das niemals zwei TN mit 3 Klammern zusammen sind! Und niemals zwei TN mit keiner Klammer.
Es dürfen max. drei Klammern am Körper sein und es dürfen max. zwei gleichfarbige Klammern an einer Position befinden.

Spielverlauf:

Es wird Musik angemacht. Während die Musik läuft müssen die TN sich auf die Musik bewegen und von ihrer Stelle weg.

Sobald die Musik aufhört, sollen schnell Paare gebildet werden. Nun gibt es zwei mögliche Situationen:

1) Klammerüberschuss/Klammermangel:

Der TN, der weniger Klammern am Körper trägt darf sich eine Klammer (für die er noch Kapazität hat) aussuchen, abnehmen und dem Partner zu der jeweiligen Kategorie Feedback geben.

2) Beide TN haben dieselbe Anzahl an Klammern am Körper:

Es wird Schnick-Schnack-Schnuck gespielt und der Verlierer darf sich vom Gewinner eine Klammer aussuchen und abnehmen. Als Gegenleistung hierfür wird dem Gewinner Feedback zu der jeweiligen Kategorie gegeben.

- Es dürfen max. drei Klammern am Körper sein

- und es dürfen max. zwei gleichfarbige Klammern an einer Position sein

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Nach ca. 45 Sekunden, wird die Musik wieder gespielt und es geht in die nächste Runde. Der Spielleiter beendet das Spiel nach Belieben.

R 12 Reflexion einer Veranstaltung

Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: 60 Min. · Spielende: >2 (für Leitungsrunden und POOL) · Material: Karteikarten und Stifte

1. Schritt: Das Team schreibt alle Kriterien auf, die die perfekte Veranstaltung ausmachen. Jeder bekommt Karteikarten und schreibt für sich die Kriterien auf, anschließend werden sie gemeinsam zusammen getragen und geclustert.

2. Schritt: Das Team überlegt im Gespräch, in welchen Punkten das selbst durchgeführte PU / Basics etc. von dem eben ersponnenen „perfekten“ PU / Basics etc. abgewichen ist. Danach wird dann analysiert, woran dies gelegen hat.

Mögliche Kategorien:

Planung bestimmter Programmpunkte
Absprachen im Team
Verhalten einzelner Teammitglieder
unvorhersehbare Zwischenfälle
etc.

R 13 Skulpturen bauen

Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: 15 Min. · Spielende: >2 (für ältere Gruppen/Leitungsrunden) · Material: Foto-/Handykamera

Die Gruppe wird in Pärchen eingeteilt oder gelost. Jetzt beginnt einer der beiden aus dem Anderen eine Skulptur zu formen, die dessen (positiven und negativen) Eigenschaften/sein Gemüt/seine Rolle in der Gruppe ausdrücken soll.

Leitfragen:

Wie erlebe ich Deinen Charakter?
Welche Charaktereigenschaften bringst Du in die Gruppe ein?
Wodurch trägst Du zum Gelingen/Scheitern unserer Vorhaben bei?
Wodurch wird die Dynamik der Gruppe befeuert/gestört?

Nach Fertigstellung der Skulptur wird ein Foto von ihr gemacht und die Rollen wechseln. Auch die zweite Skulptur wird fotografiert. Danach werden die Handys getauscht oder die Fotos aneinadner verschickt und erläutert.

Beim „Bau“ der Skulptur können auch kleinste Aspekte eine Rolle spielen:

Wie ist die Körperhaltung? Steht die Skulptur oder sitzt/liegt/kniet sie?

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Wenn sie sitzt, dann in Denkerpose oder gammelt sie rum?
Wie ist die Mimik und die Kopfhaltung?
Was macht die Skulptur mit Ihren Armen? Gebe ich Ihr noch einen Gegenstand in die Hand?
Welche Sprache sprechen die Hände?
Was mache ich mit den Beinen? Drücken sie Dynamik oder Standfestigkeit aus?

Und so weiter… Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt!

Hinweise:

Diese Methode beinhaltet einen gewissen Körperkontakt. Daher ist sie für einander nicht vertraute Gruppen weniger geeignet. Wenn Ihr wenig geübt seid in Sachen Feedback, beschränkt Euch auf positive Eigenschaften. Und auch ansonsten sollte negatives Feedback stets konstruktiv und respektvoll geäußert werden.

R 14 Standogramm

Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: 10 Min. · Spielende: > 2 · Material: Skala

Das Standogramm eignet sich besonders gut für die Auswertung kleinerer Einheiten oder Spiele. Die Teilnehmer positionieren sich hier zu bestimmten Fragestellungen (die natürlich im Vorfeld von der Gruppenleitung erarbeitet wurden) auf einer Skala von 1-10 im Raum. Wer möchte kann Stellung zu seiner Positionierung beziehen.

Variation:

Die Teilnehmenden bilden einen Kreis. Eine/r stellt sich in die Mitte. Der/die in der Mitte macht eine Aussage zur vorangegangenen Aktivität. Die anderen reagieren auf seine Äußerung, indem sie auf die Person zugehen (positiv) oder weggehen (negativ). Die Entfernung ist dabei das Maß der Zustimmung oder Ablehnung der jeweiligen Aussage.

R 15 Talking Stick

Gruppengröße: Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: 10 Min. · Spielende: 5-20 · Material: Stock

Wer den Stock hat, darf reden. So redet nicht jeder durcheinander. Der Stock sollte von der Gruppe gemeinsam gestaltet sein. Auch Personen, die sonst nicht zu Wort kommen oder sich nicht trauen, erhalten so ein Forum.

R 16 Top oder Flop

Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Drinnen · Zeit: 10 Min. · Spielende: > 6 · Material: verschiedenen Gegenstände

Jeder legt kommentierend einen Gegenstand in die Mitte. In der Mitte ist TOP, dort kann ich dann von mir einen Gegenstand hinlegen; wenn ich es TOP fand, bei Flop eher außen.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

R 17 Topfauswertung

Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: 20 Min. · Spielende: > 6 · Material: Töpfe, Zettel, Stifte

Diese Methode ist sehr gut geeignet für eine Gesamtauswertung, die nicht mehr mit der Gruppe besprochen werden soll oder muss. Es werden verschiedene Töpfe mit bestimmten Fragestellungen im Raum verteilt. Die Teilnehmer gehen von Topf zu Topf und schreiben auf bereitliegenden Kärtchen ihre Antworten und Meinungen auf und werfen sie in den Topf.

R 18 Where's my memory?

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 30 Min. · Spielende: < 15 · Material: Zettel + kleine Süßigkeiten

1. Alle schreiben ein schönes Erlebnis von der Gruppenstunde/ Zela auf einen Zettel.

2. An die Zettel werden Süßigkeiten geklebt.

3. Das Spiel funktioniert wie „Where's my Chicken?" (Die Zettel mit den Süßigkeiten sind die „Chicken").

4. Eine Person stellt sich an die eine Seite vom Spielfeld und alle anderen auf die andere.

5. Man versucht die Zettel mit den Süßigkeiten zu klauen (nur 1 pro Runde).

6. Wenn der Zettel erfolgreich geklaut wurde, versuchen die Spieler die Erinnerungen einer Person zuzuordnen.

7. Wenn die Erinnerung der richtigen Person zugeordnet wird, muss diese in der nächsten Runde das Chicken beschütze.

8. Wenn die Person, die das Chicken beschützt hat, ausgewechselt wird, setzt sie sich an den Rand und kann ihre Süßigkeiten essen.

9. Das Spiel geht so lange weiter, bis alle Erinnerungen ihren Besitzern zugeordnet wurden.

R 19 Zündholzreflexion

Gruppengröße: Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: 10 Min. · Spielende: bis 20 · Material: Streichhölzer

Solange wie das Zündholz brennt, darf der Teilnehmer etwas zum Wochenende sagen.

Spiel (S 1–64)

S 1 Arschloch (Kartenspiel)

Kartenspiel

Gruppengröße: Klein (< 10) · Ort: Drinnen · Zeit: 30 Min. · Spielende: 3-8 · Material: Kartensatz

Es werden alle Karten gleichmäßig verteilt, sodass alle gleich viele Karten haben (evtl. bleiben Karten über).

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Nun werden die Karten ausgespielt (Kreuz 7 beginnt). Es dürfen Einzelkarten, Paare, Drillinge und Vierlinge gelegt werden. Auf eine Einzelkarte muss eine höhere Einzelkarte gelegt werden, auf ein Paar ein höheres Paar, usw. Wenn dies nicht mehr möglich ist, hat die Runde derjenige gewonnen, der die letzte Karte ausgespielt hat. Er darf mit einer Einzelkarte, Paar, usw. beginnen. Eine Runde ist beendet, wenn alle bis auf den letzten Spieler alle Karten abgelegt haben. Wer als erstes fertig wurde ist König, der zweite Vize-König, der letzte Arschloch und der vorletzte Vize-Arschloch.

Wer mit einem Ass beendet ist automatisch Arschloch.

Das Arschloch muss dem König vor der nächsten Runde seine beiden besten Kartenaushändigen und das Vize-Arschloch seine Beste dem Vize-König. Im Gegenzug dazu gibt der König dem Arschloch 2 beliebige Karten und der Vize-König dem Vize-Arschloch eine beliebige Karte. Die neue Runde beginnt das Arschloch.

S 2 Mäxchen (Würfelspiel)

Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Drinnen · Zeit: 30 Min. · Spielende: > 5 · Material: Würfelbecher, Unterlage, 2 Würfel, Bestrafungsessen (z.B. Chillisoße)

Jeder Spieler würfelt der Reihe nach verdeckt mit zwei Würfeln. Die Zahl der gewürfelten Augen rechnet man so zusammen, dass die größere Zahl nach vorne gesetzt wird. Eine zwei du eine drei ergeben eine 32. Die Zahl wird laut gesagt.

Man muss immer versuchen eine höhere Zahl als der Vorgänger zu würfeln. Jeder Pasch zählt mehr als zwei unterschiedliche Augen.

Es besteht die Möglichkeit zu bluffen.

Der nächste Spieler muss entscheiden, ob er dem vorigen Spieler diese Zahl glauben soll, oder nicht. Wenn er sich dafür entscheidet, dass er gelogen hat, muss die Zahl aufgedeckt werden. Wenn er tatsächlich lügt, muss er etwas Chillisoße als Strafe essen. Hat er nicht gelogen, so wird derjenige bestraft, der ihm nicht geglaubt hat.

Wird eine 21 (ein sogenanntes „Mäxchen“) gewürfelt, so müssen alle bis auf den, der gewürfelt hat Chillisoße essen. Ein Mäxchen schlägt einen Pasch.

S 3 Alle, die (Variante2)

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: 30 Min. · Spielende: 10-20 · Material: Zettel mit Stichworten, Sitzmöglichkeit

Der/die Gruppenleiter/in bereitet Zettel vor, auf denen Stichworte stehen, die eine Person beschreiben können (z.B. Linkshänder, blonde Haare, ...).

Es wird eine Person bestimmt, die sich vorne auf einen Stuhl setzt. Hinter der Person steht der/die Gruppenleiter/in und hält immer einen Zettel hoch. Alle auf die diese Eigenschaft/ dieses Merkmal zutrifft stehen auf. Die Person auf dem Stuhl muss nun herausfinden/erraten, was auf dem Zettel steht.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Variation: Im Vorhinein wird eine Person bestimmt, die immer aufsteht um die ratende Person zu verwirren.

S 4 Ängste

Ich habe Angst vor Umbrüchen,

Angst vor Neuanfängen,

Angst vor Ablehnung,

Angst vor Verlust,

Angst vor Einsamkeit,

Angst mich zu öffnen,

Angst meine ehrliche Meinung zu sagen,Â

Angst vor vielen Leuten zu sprechen,

Angst bloßgestellt zu werden,Â

Angst zu enttäuschen,

Angst vor Abschlüssen,

Angst Eine*r von Vielen zu sein,

Angst gegen den Strom zu schwimmen,

Angst mir selbst nicht treu zu bleiben,

Angst den Erwartungen nicht gerecht zu werden,

und Angst diese Gemeinschaft zu verlieren.

Herr, im Leben gibt es viele Veränderungen. Dadurch entstehen Hoffnungen und Erwartungen, die auch Ängste mit sich bringen. Doch für diese Ängste sollte sich niemand schämen müssen. Ängste sidn menschlich.

Hilf uns Diese anzunehmen und ihnen mit Mut und Bewusstsein entgegenzutreten.

Danke, dass wir Ängste haben und sie immer vor dich bringen können.

Amen

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

S 5 Bändchenspiel

Typ: Action, Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 60 Min. · Spielende: > 10 · Material: Bändchen oder Wäscheklammern, Steine

Es gibt zwei Gruppen und je nach Größe der Gruppe eine relativ große Spielfläche. Jeder Spieler hat ein Bändchen (oder Wäscheklammer etc.) am Arm. Gruppe 1 hat z.B. Steine, die sie von A nach B bringen muss. Auf dem Weg versucht Gruppe 2 ihnen die Bändchen abzureißen, da sie dann wieder zurück müssen. Nach der Hälfte der Zeit werden die Rollen getauscht. Wer am Ende die meisten Steine transportiert hat, gewinnt.

S 6 Bannermann

Typ: Action, Kooperation · Gruppengröße: Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 30 Min. · Spielende: 6-20 · Material: Holzstöcke oder ähnliches

Eine Person steht an einem Holzkreis (drei Stöcke auf dem Boden). Diese zählt mit verschlossen Augen bis 20/30, während alle anderen wegrennen und sich verstecken. Die Person, die zählt - der Bannermann - geht herum. Wenn er eine Person sieht, rennt er zum Holzkreis und ruft ihren Namen. Dabei muss er den Kreis berühren. Falls dies geschieht, ist die Person abgeschlagen und setzt aus. Falls es aber einem anderen Spieler gelingt, das Kreuz zu zertreten ohne abgerufen zu werden, sind alle abgerufenen Spieler wieder frei und eine neue Runde mit neuem Bannermann gewinnt.

S 7 Bierdeckel werfen

Typ: Action, Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen, Drinnen · Zeit: 30 Min. · Spielende: > 10 · Material: Bierdeckel, Korken oder ähnliches

Kinder werden in zwei Gruppen eingeteilt. Die Mannschaften versuchen, der jeweiligen Gegenmannschaft so viele Bierdeckel wie möglich ins gegnerische Feld zu werfen. Nach einer vorher festgelegten Zeit ist die Mannschaft mit den wenigsten Bierdeckeln in ihrem Feld der Gewinner.

S 8 Blink-Nachtspiel

Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 30 Min. · Spielende: > 20 · Material: Taschenlampen für Leiter, Umschläge mit Buchstaben, die ein Lösungswort ergeben

Die Blinker (5-8 LeiterInnen) verstecken sich im Wald. Die restlichen SpielerInnen werden in Kleingruppen aufgeteilt. Ihr Ziel ist es, die Blinker zu finden. Diese blinken immer wieder mit ihren Taschenlampen, damit sie gefunden werden können. Wenn eine Gruppe einen Blinker findet, erhält die Gruppe einen Buchstaben. Am Ende des Spiels muss jede Gruppe aus den Buchstaben, die sie hat versuchen, das Lösungswort zu bilden. Schaffen dies mehrere Gruppen, gewinnt die Gruppe, die die meisten Buchstaben gesammelt hat.

Varianten
Bei einer großen Gruppen und wenigen LeiterInnen, die Blinker sein können, kann jeder Leiter auch zweimal seinen Buchstaben ausgeben.

S 9 Brennball

Typ: Action, Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 60 Min. · Spielende: > 10 · Material: Hindernisse, Ball

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Zwei gleichgroße Gruppen bilden, eine Gruppe stellt sich außen in einer Reihe auf zum Laufen, die andere Gruppe verteilt sich im Feld zum Fangen. Die „Laufgruppe“ bekommt einen Ball. Der Erste wirft den Ball strategisch günstig irgendwo ins Feld und rennt den Parcours entlang bis der Spieler am Brennballpunkt in der Mitte des Feldes „VERBRANNT!“ gerufen hat. Befindet sich der Läufer zu diesem Zeitpunkt auf einer Station, so überlebt er, ist er am Laufen bzw. auf dem Boden, so ist er verbrannt und muss zurück zum Start. Die Aufgabe der „Fängergruppe“ ist es sich möglichst günstig im Feld zu verteilen, den Ball zu fangen und ihn so schnell es geht dem Spieler am Brennballpunkt zuzuwerfen. Vor dem Spiel wird eine Zeit vereinbart nach welcher die Gruppen tauschen. Man kann z.B. jede Gruppe einmal 15/20 min spielen lassen oder jede Gruppe zweimal 10 min. Ein Spieler (am besten der Gruppenleiter) zählt wie oft ein Spieler durchs Ziel gelaufen ist. Die Gruppe mit den meisten Zieleinläufen hat gewonnen.

Stationen: über Bänke springen/darunter durchkriechen, Slalom laufen, in Ringe hüpfen... eine Stelle in der Mitte (Brennballpunkt) aussuchen und z.B. mit Reifen oder Schnur markieren. Einige Stationen müssen gleichzeitig auch als „Stoppunkt“ dienen, also Sitzmöglichkeit für die Spieler der „Laufgruppe“ bieten. Start und Ziel des Parcours sollten nahe beieinander liegen.

S 10 Büffeljagd

Typ: Action, Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 30 Min. · Spielende: > 20 · Material: Büffelzettel, Zahlenzettel

Auf die Rückseiten der Büffel werden verschiedene Nummern zwischen 1 und 5 geschrieben. Die LeiterInnen, die Büffel sind, kleben sich die Büffel vorne auf's T-Shirt, so dass die Nummer nicht zu sehen ist. Die Büffel rennen während des Spiels durch den Wald bzw. das Gelände. Die Kinder werden in Teams von 6 bis 8 Leuten eingeteilt. Die Teams versuchen, die Büffel zu fangen. Wenn sie einen Büffel finden, müssen sie sich an den Händen nehmen und so einen Kreis um den Büffel bilden, damit dieser nicht entwischen kann. So müssen sie den Büffel dann zu den SpielleiterInnen bringen, die dann die Punktzahl, die auf der Rückseite des Zettels steht, notieren. Das Spiel kann entweder enden, wenn alle Büffel gefangen wurden oder man macht es so, dass die Büffel wieder ins Feld gehen, nachdem sie gefangen wurden und man spielt eine gewisse Zeitlang. Es gewinnt das Team mit den meisten Punkten.

S 11 Buxe Deluxe

Typ: Action, Kooperation · Gruppengröße: Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 30 Min. · Spielende: 6-12 · Material: Ball oder ähnliches, 3 Flaschen (gleich groß, alle mit Wasser gefüllt)

Die Gruppe wird in 2 kleine Gruppen eingeteilt. Eine Flasche stellt man in die Mitte, die beiden anderen werden gleich weit von der mittleren Flasche entfernt aufgestellt. Nun versucht die eine Gruppe, mit dem Ball die mittlere Flasche zu treffen. Gelingt dies, darf die Gruppe (eine Person) so lange aus der Flasche trinken, bis die andere Gruppe die mittlere Flasche wieder aufgestellt hat und wieder hinter ihrer Flasche steht.

Nun ist die andere Gruppe mit werfen an der Reihe.

Nach jedem Versuch, egal, ob erfolgreich oder nicht, geht der Ball an die andere Gruppe.

Ziel des Spiels ist, die eigene Flasche so schnell wie es geht auszutrinken.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

S 12 Capture the Flag

Typ: Action, Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 60 Min. · Spielende: >15 · Material: 2 Flaggen, Geschirrtuch für jedes Kind, Absperrband

Vorbereitung:

Das Spiel wird am besten im Wald gespielt. Die Teilnehmer werden in zwei Teams geteilt. Jedes Team bekommt eine Flagge, die es an einem Ende des Spielfeldes aufstellt. Team A steckt sich die Geschirrtücher links so in die Hose, dass sie noch rausschauen, Team B rechts. Jedes Team steckt sich mit dem Absperrband ein Gefängnis ab.

Spielablauf:

Jedes Team versucht die Flagge des anderen Teams zu erobern, indem man die gegnerische Flagge klaut und neben seine eigene stellt. Gestoppt wird man, indem man das Geschirrtuch aus der Hose gezogen bekommt. Dann muss man dem anderen bis in das Gefängnis folgen. Dort bleibt man solange bis man von einem Teamkameraden befreit wird.

S 13 Catch the Kangaroo

Typ: Action, Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 120 Min. · Spielende: >16 · Material: genug Symbole für Känguru (z.B. Wäscheklammer), eine Einheit Wasser (z.B. eine 0.5l Wasserflasche) und der Teilnehmerzahl entsprechend viele davon, Wasserfass, genug Wasser

Dieses Spiel wird im Rahmen der Sommerausgabe 2015 der IntraRegio als Spiel der OG Willigis hochgeladen und war in deren Zeltlager ein absolutes Highlight. Viel Spaß damit!

Das Spiel findet in drei Phasen statt:

1. Teameinteilung (auf gleiche Stärke der Teams achten)

2. Taktikbesprechung innerhalb der Stämme (mit Aufteilung innerhalb der Teams)

3. Spielbeginn

Für das Spiel stellen wir uns vor wir sind Aborigines, die von der Känguruzucht leben. Ziel des Spiels ist es, so viele Kängurus wie möglich zu 'fangen' und mit Wasser zu versorgen.

In der Mitte des Geländes wird eine Oase aufgebaut; bestehend aus einem Wasserfass. Im Umkreis von 20m um das Fass ist neutraler Boden. In diesem Bereich darf keiner überfallen werden, da die Oase allen Stämmen gehört. Jeder Stamm hat sein eigenes Lager. Der Stamm teilt sich weiter auf in:

-Wasserträger (holen an der Wasserstelle Wasser, immer nur eine Einheit)

-Kängurufänger (fangen die Kängurus [Leiter oder ältere Kinder])

-Jäger (nehmen den feindlichen Wasserträgern Wasser ab, dürfen ebenfalls immer nur eine Einheit tragen

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

und müssen diese zur Oase bringen bevor sie wieder auf Jagd gehen)

Der/Die Spieleiter haben die Aufgabe, alle 10 Minuten die Teams zu kontrollieren. Es muss immer genug Wasser für alle Kängurus in den jeweiligen Lagern sein, sonst entfallen die überschüssigen Kängurus. Außerdem dürfen die Rollen innerhalb der Teams nur im Voraus verteilt werden, während des Spiels ist ein Rollentausch tabu.

Die Kängurus müssen also von den Fängern gefangen (auf den Boden gecatcht) und innerhalb von 2 Minuten in das Lager gebracht werden (Einmal gefangen, darf ein Känguru keine Gegenwehr mehr leisten). Dort Hinterlassen sie ein Zeichen (z.B. Wäscheklammer), dass sie das Känguru gefangen haben. Darauf darf das Känguru wieder loslaufen. Schaffen die Jäger es nicht in den vorgegebenen Zeit das Känguru ins Lager zu bringen, entfällt dieses. Das verhindert, dass Spieler mit den Kängurus solange warten, bis genug Wasser im Lager ist.

Am Ende gewinnt das Team mit den meisten versorgten Kängurus.

Variationen:

natürlich kann man das Spiel frei thematisch anpassen. Man kann das Spiel noch stark erweitern, zum Beispiel durch:

-Lagerauswahl vor dem Spiel (einer aus jedem Team in einen Ring, last man standing, vom Gewinner an dürfen die Leute sich ein Lager aussuchen)

-Unterschlupf plus Trohnbau vor dem Spiel (in Kombination mit der Lagerauswahl: jeder Lagerplatz hat verschiedene Materialien zur Verfügung)

-Teams verkleiden sich erkennbar, dabei haben alle Aufgaben (Jäger, Fänge oder Wasserträger) in allen Teams ein gleiches Erkennunsgmerkmal (z.B alle Jäger Kopfschmuck o.Ä.)

Man kann das Spiel also endlos erweitern und jeweils Punkte für die verschiedenen Aufgaben geben und die Zahl der Kängurus am Ende addieren.

S 14 Crazy Pic

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 60 Min. · Spielende: >6 · Material: Geräte mit Kamerafunktion (von den Kindern), Zettel mit Anweisungen zu dem Spiel

Es werden gleichmäßig große Teams gebildet, am besten 3 Personen pro Team. Die Zahl der Team-Mitglieder und die Anzahl der Teams kann man aber variieren. Jede Gruppe braucht mindestens ein Foto-Fähiges Gerät, mit dem die Kinder in der Stadt Bilder aufnehmen müssen. Nach Ablauf der Zeit finden sich die Gruppenkinder wieder ein und der Leiter schaut sich die Bilder an und verteilt die Punkte.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

S 15 Das lustige Knickspiel

Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Draußen, Großer Raum · Zeit: 30 Min. · Spielende: > 4 · Material: Zettel, Stifte

Jede Person bekommt ein Blatt und einen Stift. Jeder schreibt eine weiblich Person oben auf das Blatt und knickt es so, dass der nächste den Namen nicht sehen kann, und reicht es weiter. So wird mit den Begriffen: männlicher Name, ein Ort, zu welcher Zeit, eine Aktion, was dabei herausgekommen ist und was die Zeitung dazu schreibt – weiter weitergemacht.

So kommt am Ende eine lustige Geschichte heraus, die jeder Spieler vorträgt.

S 16 Die Cartanisten

Typ: Action, Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20) · Ort: Draußen · Zeit: 150 Min. · Spielende: >28 · Material: - Spiel "Siedler von Catan" - 5 lange Seile - 8 Scheren - 4x2 Wollknäule in jeweils einer Farbe - Baukostenliste (siehe Anhang)

4 Teams: Eins pro Farbe der Spielsteine.
3 Stationen: Alle drei Minuten gibt es an den Stationen einen Rohstoff. Diese müssen dafür eingenommen sein. Eingenommen bedeutet, dass eine Person 5 Sekunden lang die Schulter der*des Stationsleiter*in berührt haben muss. Die Stationsleitung markiert sich mit der Farbe des Teams, das die Station eingenommen hat. Z.B. durch Augenbinde/farbiges Papier o.Ä.
In Mitte des Spielfelds: Tisch mit normalen “Siedler von Catan”-Spiel. Darum 5m Radius (markiert durch Seil) Safezone, kein Catchen. Hier bauen die Teams nach normalen „Siedler von Catan“ Regeln ihre Bauwerke auf. Es gibt kein Handeln, da dies Anreize zu Katzenwache gibt.
Teambasis: Ort individuell ausgesucht. Darum 2m Sicherheitsradius, ebenfalls gekennzeichnet durch Seile.
Heiler*innen: Pro Team zwei Personen mit Wolle und Schere. Diese dürfen abgerissene Bänder wieder anlegen. Sie selbst haben auch Bänder, können also normal am Spielgeschehen teilnehmen.
Rohstoffe klauen: Wenn ein Rohstoff von A nach B befördert wird, und der*die Träger*in gecatcht wird, muss sie*er den Rohstoff abgeben.
Entwicklungen: Entwicklungskarten werden nicht gekauft, sondern durch kulturelle Leistungen erworben. Einlösbar bei einer Station, ob besetzt oder nicht. Aufgaben (auf Kostenkarte):

Lied mit drei Strophen dichten.
Bauplan für ein Gebäude öffentlichen Interesses malen 7 Wahrzeichen.
Gedicht schreiben (mindestens 12 Verse).
Ein Rezept für die Lieblingsspeise des Stammes aufschreiben.
Traditionelles Outfit der Kultur “designen” und eine Person darin kleiden und vorführen (Muss das Outfit dann anlassen).
Wappen des Stammes malen und Namen dazu.

Es gibt keine Räuber. Bei der Entwicklungskarte „Ritter“ darf eine Rohstoffkarte gegenwehrlos bei einem gegnerischen Team gezogen werden.

Es gibt keine „Monopol“-Karte.

Erklärung: Es wird über das Spielfeld gelaufen und Anhand der verschiedenen Stationen das Spiel erklärt. Danach erhält jedes Team Puzzle, Seil, Schere, Wolle, Kostenkarte und bekommt 15 Minuten zur Findung einer

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Basis und Teambesprechung.

Halbzeit: Wenn ein Team 5 Punkte erreicht hat. Neue Stationswahl und erneute Absprache in den Teams.

Flexibilität: Ab einem gewissen Zeitpunkt können mehrere Rohstoffkarten rausgegeben werden. Die Zeitspanne zwischen den Rohstoffausgaben kann variiert werden.

S 17 Die Siedler von Catan

Typ: Action, Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen, Großer Raum · Zeit: 30 Min. · Spielende: > 12 · Material: Würfel, Ressource-Karten, "Gebäudeteile", Spielfeld

Die Kinder werden in vier Gruppen eingeteilt. Insgesamt gibt es drei Ressourcen wie z.B. Steine, Holz, Fische. Für die Ressourcen gibt es drei Stationen an denen Fragen beantwortet werden müssen. Bei einer richtigen Antwort wird gewürfelt. Die Höhe der Augenzahl entscheidet über die Anzahl an Ressource-Karten. Am Anfang wird eine Spielkarte ausgeteilt, auf der steht, welche Gebäudeteile man für welche Ressourcen bekommen kann. Die Ressourcen-Karten werden bei einer Bank gegen Gebäudeteile eingetauscht.

Drei Gebäudeteile werden dann auf ein großes Spielfeld gelegt. Wer am Ende den größten Teil des Feldes besitzt, hat gewonnen.

S 18 Drachenschwanz

Typ: Action · Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 30 Min. · Spielende: > 6 · Material: Drachenschwänze (Bandschlinge oder Prusikschlinge)

Einer muss ein oder mehrere Drachenschwänze, (Bandschlinge oder Prusikschlinge) locker hinten in den Hosenbund stecken. Er ist der Drachen, der die Spieler fangen soll. Ist einer Gefangen ist dieser entweder ausgeschieden oder versteinert (wird durch Krabbeln durch die Beine erlöst). Der Drachen kann durch Steigen auf den Schwanz erlegt werden (Schlinge muss rausgerutscht sein).

S 19 Familien-Battle

Typ: Action, Kooperation · Gruppengröße: Klein (< 10) · Zeit: 45 Min. · Spielende: > 4 (2 Personen pro Familie) · Material: je nach ausgedachtem Spiel

Die Spieler müssen sich in „Familien“ aufteilen und einen Namen für ihre Familie ausdenken. (Die Anzahl der Familien hängt von der Anzahl der Spieler ab.)
Danach muss der Gruppenleiter Kategorien/Aufgaben vorgeben, die er sich im Voraus ausgedacht hat.
Jetzt sagt der Gruppenleiter z.B.: „Aus jeder Gruppe muss eine Person die Aufgabe machen.“ (dann kommt von jeder Gruppe einer vor) „Die Aufgabe ist: Mache ein Foto mit deinem schönsten Modelblick in 30 Sekunden.“ oder „Bastle in 30 Sekunden etwas Schönes.“
Der Gruppenleiter darf entscheiden, wer gewonnen hat.
Die Familie mit den meisten Punkten hat gewonnen.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

S 20 Graf Dracula Spiel

Typ: Action, Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 60 Min. · Spielende: >>> 20 · Material: Artefakte (Kreuz, Pflock und Knoblauchzehe),Teelichter

Dies ist ein Spiel für viele Leute, z.B. auf dem Zeltlager und es muss dunkel sein. Es gibt 6 Gruppen. Ihr Ziel ist es, Graf Dracula zu finden, der irgendwo versteckt ist. Die Gruppen suchen in einem bestimmten Gebiet Stationen auf. Es gibt insgesamt 9 Stationen. Bei den Stationen muss eine Aufgabe erfüllt werden. Nach Erfüllung der Aufgaben darf die Gruppe die wählen. Um den Graf Dracula zu töten braucht man 3 Artefakte, das Kreuz, den Pflock und eine Knoblauchzehe. Bei der Station kann man dann entweder ein Artefakt nehmen oder man kann einen Hinweis von 1-6 auswählen. Es gibt noch den Lord der Dunkelheit. Dieser läuft auch auf dem Spielfeld umher. Während eine Gruppe von einer Station zur anderen läuft, kann der Lord, wenn er nicht vorher entdeckt wurde, der Gruppe immer ein Artefakt wegnehmen. Die Gruppe, die also alle Artefakte hat und den Graf Dracula als erstes findet, hat gewonnen.

S 21 Gruppenleitersuchspiel

Typ: Action · Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 30 Min. · Spielende: >> 20 · Material: ---

Jeder Gruppenleiter sucht sich einen anderen Gruppenleiter aus, den er nachahmen muss, ohne den Namen des jeweiligen Gruppenleiters zu sagen. Die Gruppenleiter verstecken sich rund um das Gelände und die Gruppenkinder, einzeln oder in kleinen Gruppen, laufen herum und suchen die Gruppenleiter. Dann müssen sie versuchen, die nachgeahmten Gruppenleiter zu erraten. Wer als erster die gesamte Leiterrunde erraten hat, hat gewonnen. Das Spiel wird im Dunklen gespielt.

S 22 Hart aber fair!

Typ: Action, Kooperation · Gruppengröße: Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 30 Min. · Spielende: 10-20 · Material: Bändchen, Ball

Das Spiel besteht aus zwei Runden. Es gibt eine Aktiv- und eine Kreativrunde, die immer abwechselnd durchgeführt werden. Es gibt außerdem zwei Gruppen, die gegeneinander antreten. Die Aktivrunde besteht aus einer Verbindung von Rugby und Bändchenkampf. Es gibt ein Spielfeld und die beiden Gruppen stehen sich jeweils am Ende des Felds gegenüber. In der Mitte des Felds wird ein Ball hochgeworfen, den jede Gruppe ans andere Spielfeldende (also da, wo die gegnerische Gruppe vorher stand) bringen muss. Dabei wird sich umgerannt, festgehalten, aufeinander gesprungen... Als zusätzliche Erschwerung hat jeder Spieler noch ein Wollband um den Arm. Wenn ein Spieler dieses abreißt, wird er außer Gefecht gesetzt und darf in dieser Aktivrunde nicht mehr mitspielen. Die Gewinnergruppe der Aktivrunde bekommt für die folgende Kreativrunde einen Joker. In dieser werden den Gruppen Aufgaben oder Fragen gestellt, die sie schneller oder besser als die anderen erledigen/beantworten müssen. Der Joker besteht aus einer Person, die die Gruppe bei einer Frage um Hilfe fragen kann. Bei der Verlierergruppe wird außerdem eine Person ausgelost, die bei der folgenden Aktivrunde aussetzen muss. Diesen Ablauf kann man beliebig oft wiederholen.

S 23 James Bond – 007

Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Drinnen · Zeit: 60 Min. · Spielende: > 3 · Material: Würfel, Halli Galli

Bei jeder Augenzahl des Würfels gibt es eine Aufgabe. Bei allem gibt es Punkte:

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

1. Bombe entschärfen (Halli Galli)

Zwei spielen mit vier Karten jeweils gegeneinander. Gewinner à 2 Punkte.

(Gegner ist der nächste, der mit Würfeln dran käme, er wird danach aber nicht übersprungen)

2. Gegneridentifizierung (Personenraten)

Man darf sich eine Person für den Gegner aussuchen. Wer Person errät à 3 Punkte.

(Gegner ist der, der am nächsten am Geburtsdatum vom anderen dran ist.)

3. Bing Bang Bang (Ching Chang Chong)

Drei Runden. Sieger à 2 Punkte,

(Gegner ist, wer zuletzt “muss nicht” sagt.)

4. Quiz

Fragen vom Gruppenleiter mit je drei Antwortmöglichkeiten. Zwei Fragen, für jede à 3 Punkte

5. Duell

Zwei Rücken an Rücken aufstellen, Kategorie aussuchen; bei Begriff, der nicht dazu passt, den Gegner “erschießen” à 3 Punkte

(Gegner ist der, der vor einem dran war.)

6. Jackpot

Man bekommt 2 Punkte geschenkt.

S 24 Jeopardy!

Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Drinnen · Zeit: 60 Min. · Spielende: >3 · Material:
Spielbeschreibung: Das Spiel ist sehr anpassbar an Gruppengröße, -alter und Zeit. Ihr könnt das Spiel nach belieben verändern. Je nach Gruppengröße spielen die Teilnehmenden einzeln oder in Teams. 1. Reihenfolgenspiel: Die Teilnehmenden kommen in der Reihenfolge dran, in der sie es schaffen ein lebendes Tier oder einen anderen lebenden Menschen vor die Kamera zu holen. 2. Jeopardy! Die Teilnehmenden kennen die Kategorien und Punktverteilungen, jedoch nciht die konkreten Aufgaben/Fragen. Die Aufgaben/Fragen werden mit zunehmeder Punktzahl schwieriger. Sie entscheiden in der festgelegten Reihenfolge welches Feld sie aufdecken wollen. Eine korrekt beantwortete Frage/ausgeführte Aufgabe gibt die entsprechende Punktzahl. Falsch beantwortete Fragen/ausgeführte Aufgaben geben keine Punkte und können nicht von anderen Teilnehmenden übernommen werden. Bei der Kategorie "Battle!" treten alle gegeneinander an. Der*die Gewinnenden kriegen die entsprechenden Punkte. Gewonnen hat das Team/de*die Teilnehmer*in, die am Ende die höchste Punktzahl hat. Bei "Beat the Gruppenkinderz" treten die, die das Feld aufgedeckt haben gegen ein vor dem Spiel für das Feld festgelegtes Gruppenkind in einer ebenfalls festgelegten Kategorie an. Da ihr

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

die Stärken eurer Kinder kennt, sind die Aufgaben nicht in der Tabelle festgelegt. Stattdessen gibt es eine Ideensammlung am unter der Tabelle. Ideensammlung für "Beat the ...": Wer wiegt mehr/weniger? Wer kann länger eine volle Flasche am ausgestreckten Arm vor sich halten? Wer kann länger den Text von ... (Bsp: Tim Bendzko - Hoch) Wer kann schneller exen? Lieder raten (Lied anspielen/ Text zitieren/ Text übersetzen) Verkehrsregeln (Bilder von Verkehrschildern oder Vorfahrtssituationen schicken und erklären lassen) SchnickSchnackSchnuck Kategorie (Bsp: Deutsche Youtube Kanäle über 2Mio Abonnet*innen aushalten nicht lachen Passt das Spiel an eure Gruppe an und habt viel Spaß!

Das Spiel ist sehr anpassbar an Gruppengröße, -alter und Zeit. Ihr könnt das Spiel nach belieben verändern. Je nach Gruppengröße spielen die Teilnehmenden einzeln oder in Teams.

1. Reihenfolgenspiel:
Die Teilnehmenden kommen in der Reihenfolge dran, in der sie es schaffen ein lebendes Tier oder einen anderen lebenden Menschen vor die Kamera zu holen.

2. Jeopardy!

Die Teilnehmenden kennen die Kategorien und Punktverteilungen, jedoch nciht die konkreten Aufgaben/Fragen. Die Aufgaben/Fragen werden mit zunehmeder Punktzahl schwieriger.
Sie entscheiden in der festgelegten Reihenfolge welches Feld sie aufdecken wollen. Eine korrekt beantwortete Frage/ausgeführte Aufgabe gibt die entsprechende Punktzahl. Falsch beantwortete Fragen/ausgeführte Aufgaben geben keine Punkte und können nicht von anderen Teilnehmenden übernommen werden.
Bei der Kategorie "Battle!" treten alle gegeneinander an. Der*die Gewinnenden kriegen die entsprechenden Punkte.
Gewonnen hat das Team/de*die Teilnehmer*in, die am Ende die höchste Punktzahl hat.
Bei "Beat the Gruppenkinderz" treten die, die das Feld aufgedeckt haben gegen ein vor dem Spiel für das Feld festgelegtes Gruppenkind in einer ebenfalls festgelegten Kategorie an. Da ihr die Stärken eurer Kinder kennt, sind die Aufgaben nicht in der Tabelle festgelegt. Stattdessen gibt es eine Ideensammlung am unter der Tabelle.

Ideensammlung für "Beat the ...":

Wer wiegt mehr/weniger?
Wer kann länger eine volle Flasche am ausgestreckten Arm vor sich halten?
Wer kann länger den Text von ... (Bsp: Tim Bendzko - Hoch)
Wer kann schneller exen?
Lieder raten (Lied anspielen/ Text zitieren/ Text übersetzen)
Verkehrsregeln (Bilder von Verkehrschildern oder Vorfahrtssituationen schicken und erklären lassen)
SchnickSchnackSchnuck
Kategorie (Bsp: Deutsche Youtube Kanäle über 2Mio Abonnet*innen
aushalten nicht lachen

Passt das Spiel an eure Gruppe an und habt viel Spaß!

S 25 Kaffeeklatsch

Gruppengröße: Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Drinnen · Zeit: 30 Min. · Spielende: 3-15 · Material: Papier, Stifte

Jeder Spieler bekommt einen Zettel. Dann schreibt jeder oben auf den Zettel einen Namen. Der Zettel wird

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

gefaltet, sodass die nächste Person ihn nicht sehen kann und anschließend weitergegeben. Nun schreibt jeder ein Prädikat auf und wieder wird der Zettel geknickt und weitergegeben. Dies wird wiederholt mit beliebigen festgelegten Kategorien wie Objekt, Ort, Zeit, ...

Am Ende werden alle Zettel aufgeklappt und vorgelesen. Es sind dann lustige Sätze wie z.B.

Lena – kauft – Deutschhausaufgaben – um Mitternacht - auf dem Klo.

S 26 Katastrophenalarm

Typ: Action · Gruppengröße: Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 10 Min. · Spielende: 5-20 · Material: Eimer, Tische, Stühle, Matte/Decke

Es gibt 6 Stationen, zu denen die Kinder laufen müssen und eventuell noch etwas anderes tun müssen. Diese Stationen heißen Überschwemmung, Erdbeben, Feuer, Einbrecher, Schiffbruch und Terroranschlag. Der Gruppenleiter steht in der Mitte und ruft die jeweiligen Katastrophen, woraufhin die Kinder hinrennen und die Aufgabe erfüllen müssen.

- Überschwemmung: jedes Kind muss auf einem Stuhl stehen

- Erbeben: alle müssen unter die Tische

- Feuer: alle müssen auf die Matte und mit den Eimern das Feuer löschen

- Einbrecher: alle müssen ganz leise zum Telefon (ein vorher bestimmter Platz) schleichen und die Polizei anrufen (natürlich nicht wirklich)

- Schiffbruch: es wurde vorher ein Rettungsboot aus Stühlen und Tischen gebaut, wo die Kinder sich hinsetzen und rudern müssen, so schnell wie es geht

- Terroranschlag: alle rennen zum Teamer und werfen sich flach auf den Boden

S 27 Kayms

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Drinnen · Zeit: 45 Min. · Spielende: 4-12 · Material: Quartett-Karten

Jeder sucht sich einen Partner und setzt sich ihm gegenüber. Nun bekommt jeder vier Karten und vier liegen offen in der Mitte.

Ziel ist es ein Quartett zu bekommen. Hat jemand vier gleiche Karten, muss er seinem Partner durch ein geheimes Zeichen (vorher überlegt) dies deutlich machen. Der andere Ruft dann „Kayms“. Dies gibt einen Punkt. Merkt ein Spieler, dass jemand einem anderen ein Zeichen gibt, ruft er „Gegenkayms“. Ist der Verdacht berechtigt bekommt der Spieler einen Punkt.

Falls nicht (muss dies durch aufdecken von zwei verschiedenen Karten bewiesen werden)

Ist ein Zeichen erkannt worden muss man sich ein neues überlegen.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Wie kommt man an andere Karten?

Nach der Reihe tauscht man eine Karte mit einer aus der Mitte.

Möchte niemand mehr tauschen, werden die Karten in der Mitte ausgetauscht.

S 28 Kidnapper

Typ: Action, Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 60 Min. · Spielende: > 12 · Material: -

Es spielen zwei Teams gegeneinander. Beide Teams haben je eine/n König/in und ein Lager. Diese/n gilt es nun zu kidnappen, indem man ihn von seinem Thron wegholt. Sobald der/die Königin gekidnappt wurde, muss sein Team versuchen, ihn zurückzuholen. Dies ist möglich, indem man ebenfalls eine Geißel nimmt und Geißeln tauscht. Gewonnen hat das Team, welches gleichzeitig den eigenen und den gegnerischen König im eigenen Lager hat. Gekidnappt ist derjenige, der von einem gegnerischen Geißelnehmer abgeklatscht und anschließend umrundet wurde.

S 29 Klamotten Spiel

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 30 Min. · Spielende: 5-10 · Material: Kleidung

Es gibt, je nach Spielerzahl, mehrere Gruppen. Diese müssen innerhalb von zwei Minuten soviel Kleidung wie möglich anziehen.

Wer am Schluss die längste Kleiderkette legt hat gewonnen.

S 30 Kleidermemory

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Drinnen · Zeit: 30 Min. · Spielende: ca. 20-30 · Material: ---

Ein kleiner Teil der Spieler spielt gegeneinander Memory.
Die anderen Teilnehmer bilden Memorypaare. Während die Spieler den Raum verlassen tauschen die Memorypartner mindestens ein Kleidungsstück (vorher muss man ausmachen, ob Brillen, Armbänder, etc. auch als Tauschobjekt zählen). Die Tauschobjekte müssen nicht richtig angezogen werden (ein T-Shirts kann man z.B. über die Schulter hängen, etc.).
Die Spieler kommen wieder in den Raum und das Memory-Spiel beginnt.
Nennt ein Spieler ein richtiges Paar, das Klamotten getauscht hat, stellt dieses sich hinter den Spieler.
Wer am meisten Paare am Ende hat gewinnt.
Nennt ein Spieler ein falsches Paar, darf ein Memorypartner einen Tipp geben. Dieser kann folgendermaßen aussehen:

-Man zeigt eine typische Pose des Memorypartners.
-Man gibt einen Tipp über das Geschlecht, Haarschnitt, oder was den Memorypartner individuell ausmacht

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

S 31 Koffer Packen

Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: 15 Min. · Spielende: >20; egal · Material: keines, außer seinen Kopf :D

Â Dies ist ein realtiv einfaches Spiel. Ein*e Spieler*in fängt an mit dem Satz "Ich packe meinen Koffer und nehme mit ...(hier fügt er/sie den ersten Gegenstand an)". Das nächste Spielmitglied beginnt auch wieder mit dem Satz "Ich packe meinen Koffer und nehme mit.. (hier sagt er/sie den Gegenstand von der ersten Person und seinen eigenen)".

Das Spiel geht immer so weiter, bis ein Spielmitglied einen Fehler macht und einen Gegenstand der vorherigen Personen vergessen oder sie in einer falschen Reihnfolge aufgesagt hat.

S 32 Kopftransport

Typ: Action, Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 15 Min. · Spielende: >6 · Material: so viele Gegenstände wie Spieler

Es gibt zwei gleichgroße Teams. Die Teams dürfen sich (abwechselnd) Gegenstände aussuchen.
Die Teilnehmer müssen die Gegenstände auf dem Kopf über ein Spielfeld transportieren (ca. 10 m). Es können Hindernisse eingebaut werden. Sieger ist das Team, das zuerst alle Gegenstände auf die andere Seite bringt.

S 33 Länderspiel

Typ: Action · Gruppengröße: Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 30 Min. · Spielende: 5-10 · Material: Straßenkreide

Mit Straßenkreide wird ein großer Kreis gemalt, der in so viele Tortenstücke wie Mitspieler aufgeteilt wird. Jeder bekommt ein Feld zugewiesen und schreibt ein Land und ein Symbol hinein. Der erste fängt an mit: „(Sein Land) führt Krieg gegen (anderes Land aus der Runde)“ Der Spieler des genannten Landes muss jetzt schnell in die Mitte des Kreises springen und STOP rufen. In der Zeit müssen alle anderen weglaufen und stehen bleiben, sobald STOP gerufen wird. Der in der Mitte muss nun versuchen einen Spieler seiner Wahl mit drei Schritten/Sprüngen zu erreichen. Wenn er es schafft, darf er sein Symbol in das Land des Gefangenen malen und selber Krieg führen. Wenn nicht, darf der andere sein Symbol in das Feld des Fängers malen und Krieg führen. Am Ende werden die Symbole, die einem ins Land gemalt wurden, mit denen verrechnet, die man selber bei anderen gemalt hat und so der Gewinner ermittelt.

S 34 Laute Post

Typ: Action, Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 30 Min. · Spielende: > 14 (je mehr desto besser) · Material: Kreide/Hütchen, Stoppuhr, knifflige Wörter

Es werden zwei gleichgroße Teams gebildet.
Team A bildet einen großen Kreis (zwischen den einzelnen Personen sollte ca. 5m Abstand sein).
Team B befindet sich in der Kreismitte.
Der erste Spieler von Team A bekommt ein schwieriges Wort, welches er versucht, dem zweiten Spieler zuzurufen usw., bis der letzte Spieler das Wort richtig wiedergeben kann.
Team B versucht die Übertragung der Botschaft zu verhindern, indem sie eine laute „Schreimauer“ bilden. Sie dürfen sich frei im Kreis bewegen, doch sich nicht zwischen die Gegenspieler stellen (1m Abstand).
Die Zeit, die Team A für die Runde braucht, wird gestoppt.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Danach werden die Aufgaben der Teams getauscht und die Zeit am Ende verglichen.

Variation:

Bei großer TN Anzahl können an den Posten von Team A auch zwei oder mehrere Personen stehen.

Der Abstand von den Posten kann vergrößert oder verkleinert werden.

Skizze:

S 35 Liste mit online Gesellschatfsspielen

Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Drinnen · Zeit: 5 Min. · Spielende: >3 · Material: Computer, Internet Eine Liste mit Onlineversionen diverser Gesellschaftsspielen gibt es hier: https://www.scoutingneverstops.de/online-brettspiele/ Viel Spaß!

Ort: Drinnen

Dauer: alles von 5min - 1,5h

Kategorie: Corona-Zeit

Anzahl der Spieler*innen: >3

Material: Computer, Internet

Eine Liste mit Onlineversionen diverser Gesellschaftsspielen gibt es hier:
https://www.scoutingneverstops.de/online-brettspiele/

Viel Spaß!

S 36 Maleroma

Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: 30 Min. · Spielende: 4-100 · Material: Farben, leere Blätter, Originalbild

Zunächst müssen Pärchen gebildet werden. Der eine des jeweiligen Teams bekommt immer die Farben und ein leeres Blatt Papier. Der zweite stellt sich ein Meter entfernt hinter ihn und hält das Originalbild in der Hand. Der hintere Spieler muss versuchen, dem vorderen das Bild nur durch erklären zu malen.

S 37 Mehltransport

Typ: Action, Kooperation · Gruppengröße: Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 30 Min. · Spielende: 10-20 · Material: Mehl, 4 Schüsseln

Das Spiel wird am besten auf einem Spielplatz gespielt. Die Gruppe wird in zwei Teams aufgeteilt. Jedes Team erhält eine Schüssel voll Mehl, die am Rand des Spielfeldes den Startpunkt bildet. Die beiden leeren Schüsseln der Teams werden am besten auf ein Klettergerüst oder anderes Hindernis platziert. Ziel der Teams ist es, in einer begrenzten Zeit möglichst viel Mehl mit dem Mund vom Startpunkt zu der anderen Schüssel zu

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

transportieren. Die Hände dürfen nicht verwendet werden. Das Team, das nach Ablauf der Zeit mehr Mehl in der anderen Schüssel hat, hat gewonnen.

Variation: Das ganze kann mit Essig gespielt werden.

S 38 Menschenmemory

Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: 30 Min. · Spielende: > 10 · Material: ---

Mindestens zwei Kinder gehen raus. Während diese draußen warten, bilden sich die anderen zu zweier Gruppen. Jedes Pärchen denkt sich eine Bewegung o.ä. aus und verteilen sich im Raum. Die zwei Spieler, die draußen gewartet haben, kommen nun rein und decken immer abwechselnd die Pärchen auf. Die Pärchen, die gefunden wurden, stellen sich zu denjenigen, der sie aufgedeckt hat. Der am meisten Pärchen am Ende hat, hat gewonnen.

S 39 Menschliches Menshc-Ärgere-dich-nicht

Typ: Action, Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 30 Min. · Spielende: > 12 · Material: Markierung des Spielfeldes (z.B. Straßenkreide)

Man bildet vier Teams, denen jeweils eine Farbe zugeordnet wird. Die Regeln für das Spiel sind genau wie beim Brettspiel Mensch-Ärgere-Dich-Nicht, nur dass die Gruppenkinder selbst die Figuren sind. Das Spielfeld ist auf die Größe der Gruppe variierbar, z.B. bei 20 Kindern gibt es vier Gruppen à fünf Leute, von denen entweder fünf auf dem Spielfeld stehen oder eben wie normal nur vier und einer würfelt.

S 40 Mexikanisches Laufspiel

Typ: Action, Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen, Großer Raum · Zeit: 30 Min. · Spielende: > 10 · Material: ---

Die Gruppe wird in zwei Teams eingeteilt. Die Teams setzen sich parallel zueinander hin und strecken die Beine ihrem Gegenüber entgegen. Dann fangen die ersten in der Gruppe an über die Beine ihrer Mitstreiter zu rennen. Dabei wird natürlich nicht auf die Beine getreten, sondern in die Lücken dazwischen! Danach setzen sie sich am Ende der Reihe wieder hin und die Zweiten beginnen mit dem Rennen, danach die Dritten und so weiter. Gewinner ist das Team, das zuerst eine vorher festgelegte Ziellinie überschritten hat.

S 41 Mord in Parlermo

Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Draußen, Großer Raum · Zeit: 30 Min. · Spielende: > 7 · Material: ---

Alle Spieler sitzen in einem Kreis und müssen die Augen schließen. Der Spielleiter wählt einen Mörder aus indem er ihn antippt.

Der Mörder öffnet die Augen und wählt ein Opfer aus. Nun dürfen alle die Augen öffnen und müssen abstimmen wer der Mörder sein könnte. Diese Person stirbt ebenfalls. Ist es der Mörder haben die anderen gewonnen, ist er es nicht folgt eine weitere Runde.

Das ganze wird mit einer Geschichte umschmückt.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

S 42 Mörderspiel

Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: komplettes Wochenende oder Zeltlager · Spielende: > 15 · Material: ---

Das Spiel geht über mehrere Tage (z.B. an einem Kinderwochenende oder im Zeltlager). Alle Kinder bekommen einen Zettel, auf einem davon ist ein Kreuz. Dieses Kind ist der Mörder.

Der Mörder muss versuchen die anderen Kinder umzubringen, indem er/sie einen zuvor bekanntgegebenen Gegenstand einer anderen Person zeigt, wenn er/sie mit dieser anderen Person alleine ist. Dies soll keine andere Person sehen.

Die andere Person ist nun tot. Sie darf nicht verraten, wer der Mörder ist.

Befindet sich der Mörder mit einer lebenden und zusätzlich toten Personen in einem Raum, darf die lebende Person trotzdem getötet werden.

Ziel der Kinder ist es, herauszufinden, wer der Mörder ist. Ziel des Mörders ist es, alle Personen umzubringen.

S 43 Namenloses Geländespiel

Typ: Action, Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 30 Min. · Spielende: > 10 · Material: Zettel, Stifte, Klebeband

Es gibt zwei Gruppen. Die Teilnehmer sollten die Namen aller Mitspieler kennen. Es wird für jede Gruppe eine Base ausgemacht, mit einem Gebiet wo die Spieler save sind. Die eine Gruppe darf natürlich nicht in diesen Raum der anderen Gruppe. An der Base von Gruppe 1 hängt ein Zettel und Stift auf dem die Namen der Gruppenmitglieder von Gruppe 2 stehen und umgekehrt. Jeder Spieler bekommt jetzt einen Klebestreifen auf den Rücken, der nicht verdeckt werden darf und auf dem ein/e Zahl/Wort steht. Gruppe 1 muss die Zahlen oder Wörter der Spieler von Gruppe 2 auf ihren Zettel in der Base aufschreiben und umgekehrt. Je nachdem, wie alt die Gruppe ist, kann man mit oder ohne Körperkontakt spielen. Spielschluss ist entweder nach einer bestimmten Zeit oder wenn eine Gruppe alle Zahlen/Wörter herausgefunden hat. Um es schwieriger zu machen, kann man längere Zahlen oder Wörter nehmen oder auch spiegelverkehrt aufschreiben.

S 44 Online-Backen

Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Drinnen · Zeit: 120 Min. · Spielende: relativ egal >20 · Material: Rezeptzutaten, Rezept, Küchengeräte (Schüsseln, Mixer, Backofen, etc.) Etwa 1-4 Tage vor der Gruppenstunde stellt man die Zutaten und das Rezept in die gemeinsame Gruppe. Dann wird gemeinsam gebacken. :) Meine bisherige Erfahrung: Tassenkuchen und Zimtschnecken mit 7.Klässlerinnen (hat sehr gut funktioniert :)) Als Tipp: während den Pausen (Backzeit/ Hefezeit): Online Spiele wie skribble.io, among us oder ähnliches spielen

Ort: Drinnen (Küche)

Dauer: je nach Rezept variabel (etwa 1-2 Std)

Kategorie: Corona-Zeit

Anzahl der Spieler: relativ egal >20

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Material: Rezeptzutaten, Rezept, Küchengeräte (Schüsseln, Mixer, Backofen, etc.)

Etwa 1-4 Tage vor der Gruppenstunde stellt man die Zutaten und das Rezept in die gemeinsame Gruppe.

Dann wird gemeinsam gebacken. :)

Meine bisherige Erfahrung: Tassenkuchen und Zimtschnecken mit 7.Klässlerinnen (hat sehr gut funktioniert :))

Als Tipp: während den Pausen (Backzeit/ Hefezeit): Online Spiele wie skribble.io, among us oder ähnliches spielen

S 45 Only Farmers

S 46 Otto

Gruppengröße: Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Großer Raum · Zeit: 30 Min. · Spielende: 5-15 · Material: ---

Man setzt sich in einen Stuhlkreis. Otto mag nur Wörter mit doppeltem Buchstaben hintereinander.

Der Leiter nennt Beispiele, die zusammenhängend sein sollten (z.B. „Otto mag es zu schwimmen, aber er mag es nicht zu tauchen.“). Das macht der Gruppenleiter solange, bis einer der Gruppenkinder das Prinzip versteht. Dann macht das Gruppenkind ein Beispiel.

S 47 Papierbrücke

Gruppengröße: Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Großer Raum · Zeit: 30 Min. · Spielende: 5-15 · Material: Bücher, Papier, Gewicht (Schokolade)

Über zwei gleichhohe Gegenstände (z.B. Bücher) muss aus einem DIN-A-4 Blatt eine Brücke gebaut werden.

Ziel ist es so viel Gewicht wie möglich auf die Brücke zu legen, ohne, dass diese zusammenbricht.

Hierfür kann z.B. Schokolade verwendet werden.

S 48 Papierfliegerwettbewerb

Gruppengröße: Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 30 Min. · Spielende: 5-10 · Material: Papier

Jeder hat ein Blatt Papier, aus dem ein Papierflieger gebastelt wird.

Wenn alle fertig sind werden die Flieger geworfen. Der Flieger, der am weitesten fliegt, hat gewonnen.

S 49 Peace-Fangen

Typ: Action, Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 30 Min. · Spielende: > 5 · Material: ---

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Man wählt einen Fänger bzw. Sucher, der bis zu einer von euch ausgewählten Zahl zählt. Der Rest der Kinder versteckt sich in der Zeit auf dem Schulhof. Nun muss der Fänger die Versteckten Personen finden. Wenn er eine versteckte Person sieht, ruft er dessen Namen und sein Versteck. Das Kind, das gefunden wurde, darf sich nun nicht mehr vom Fänger entfernen und muss ihm hinterherlaufen. Die anderen Kinder müssen heimlich versuchen Kontakt mit dem gefundenen Kind aufzunehmen. Wenn ein noch verstecktes Kind dem gefangenen Kind ein Peace-Zeichen zeigt, ohne dass es vom Sucher gesehen wird, ist das gefangene Kind frei. Bevor es sich wieder versteckt, muss es ganz laut „10 Sekunden“ rufen. Der Fänger zählt mit geschlossenen Augen bis 10. In der Zeit können sich alle Kinder neu verstecken und die Suche beginnt von vorne.

Man kann den Sucher nachbelieben neu wählen. Sind alle gefangen, so wird ebenfalls ein neuer Fänger bestimmt.

S 50 Schmugglerspiel

Typ: Action, Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 60 Min. · Spielende: > 14 · Material: Gold-, Silber- und Bronze-Zettel (geschriebene Papierfetzen mit G,S,B)

Dieses Geländespiel sollte auf einer großen Fläche gespielt werden. Es gibt zwei Teams, Schmuggler und Polizisten. Die Gruppen trennen sich und ein Spielleiter geht mit den Schmugglern an die Schmugglerstation, um an sie immer wieder Gold, Silber und Bronze beschriftete Zettel zu verteilen. Irgendwo auf dem Gelände befindet sich jemand, zu dem möglichst viele Zettel gebracht werden müssen. Jedoch versuchen die Polizisten die Schmuggler dabei aufzuhalten. Wenn ein Polizist einen Schmuggler fängt (berührt), muss der Schmuggler seinen Zettel abgeben. Nach der Hälfte der Zeit werden die Rollen getauscht. Wer am Ende am meisten Rohstoffe geschmuggelt hat, gewinnt. (Schmuggler dürfen immer nur ein Rohstoff tragen!)

S 51 Sinnphonie

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 60 Min. · Spielende: >> 20 · Material: Gummibärchen, Kordel, Schuhkarton mit Inhalten, aufgenommene Geräusche, Plakat mit „Blindenschrift“, Lebensmittel zum schmecken, Sachen für's Riechen, Plakat mit Farbenwörtern, Preis

Die TN werden in 5 Gruppen eingeteilt und anschließend werden Zettel mit Stationsnamen ausgeteilt. Sie müssen die Stationen finden und bekommen dort Punkte für die Aufgaben.
Der Gewinner mit den meisten Punkten bekommt am Ende den Preis.
Stationsspiel mit 8 Stationen:
1.Station „Peter Lustig“: Teamer verkleidet sich „witzig“ und alle müssen anschließend hüpfend und lachend im Kreis springen.
2.Station „Erna Schnupfnase“: An einem Riechbaum hängen unterschiedliche Säckchen mit diversen Kräutern oder Gewürzen. (z.B. Zimt, Kaffee, Zitrone, Lavendel, Basilikum, etc.)
3.Station „sensibler Manni“: In einem Schuhkarton mit einem Tuch drüber müssen unterschiedliche Dinge erfühlt werden. (z.B. Blätter, Steine, etc.)
4.Station „bunte Paula“: Auf einem Plakat stehen Farben, wie „rot“, „grün“ oder „lila“, wobei immer ein Stift mit einer anderen Farbe als das geschriebene Wort verwendet wird. Entsprechend müssen dann die Wörter vorgelesen werden oder die Farbe des Stifts benannt werden.
5.Station „Anton Schmatz“: Mit verbundenen Augen müssen verschiedene Dinge erschmeckt werden. (z.B. Lakritz, Käse, Schoko, etc.)
6.Station „laute Lydia“: Aus dem Alltag aufgenommene Geräusche müssen erraten werden. (z.B. knarrende Türen, Auto, etc.)

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

7.Station „blinder Bruno“: Mit Silikonstift auf eine Pappe eine Zahl, einen Buchstaben oder ein Symbol malen, welches blind ertastet werden muss.
8.Station „bäriger Bert“: An einem Seil, das ein Kind um den Bauch gebunden hat, hängen Gummibärchen an Schnüren. Diese müssen durch Wackeln der Hüfte oder ähnliche Bewegungen in die Münder der auf dem Rücken liegenden Kinder gebracht werden.

S 52 Sport oder Party

Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Großer Raum · Zeit: 20 Min. · Spielende: >20; egal, vielleicht nicht allzu groß · Material: ein digitales Gerät mit Kamera und seinen Körper:D

Die Gruppenleitung macht mit ihren/seinen Kindern Yoga oder anderen einen anderenSport. Damit hält man sich und seine Kinder "sportlich" und man macht keinen Sport alleine.Â

Man kann zum Beispiel den Sonnengruß üben (Yoga)oder witzige Dehnübungen zusammen ausprobieren. Um es ein bisschen spannender zu gestalten, kann man auch schauen, wer am längsten in der Standwaage stehen bleiben kann oder wer die meisten Liegestütze hinbekommt.Â

Man kann auch eine "Party" veranstalten und zusammen tanzen. Oder einen Tanz einüben.

S 53 Stempel Spiel

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 60 Min. · Spielende: > 12 · Material: Papier Spiel des Jahres 1997

Die TN werden in Gruppen eingeteilt, die Gruppen versuchen, in der Stadt so viele Stempelabdrücke wie möglich auf einem Blatt Papier zu sammeln.

Beachtet die Aufsichtspflicht!!!

S 54 Stichwortgeschichte

Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Drinnen · Zeit: 20 Min. · Spielende: >4 · Material: Stifte, Papier

Jeder bekommt auf einem Papier den Anfang einer Geschichte. Dann überlegt sich jeder eine Weiterführung und schreibt diese auf. Allerdings darf man nur 2 Sätze schreiben und dann wird das Blatt an die benachbarte Person weitergegeben. Wenn alle Blätter einmal reihum bei der Person vom Anfang gelandet sind, lesen alle der Reihe nach ihre Geschichten laut vor.

S 55 Stufenkönig

Typ: Action, Kooperation · Gruppengröße: Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 60 Min. · Spielende: 10-20 · Material: entsprechende Materialien für einzelne kleine Spiele

Der Gruppenleiter denkt sich einzelne Spiele, die nicht zu lange dauern, aus.
Es gibt 10 Stufen. Die 2er-Teams starten alle auf Stufe 5.
Wer ein Spiel gewinnt steigt zwei Stufen auf, der zweite Gewinner eine Stufe, der 2. Letzte steigt eine ab und der Verlierer zwei Stufen.
Die Gruppe, die zuerst Stufe 10 erlangt hat gewonnen.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Spielvorschlag: Ein Teampartner bekommt die Augen verbunden und muss von dem anderen ohne Geräusche möglichst schnell ins Ziel gelotst werden.

S 56 Take a picture

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 60 Min. · Spielende: > 10 · Material: Kameras, evtl. Stadtplan

Die Großgruppe wird in Kleingruppen aus etwa 5 Personen eingeteilt. Der Gruppenleiter verteilt an jede Gruppe 5 Begriffe, die pantomimisch an einem vorgegebenen Ort in der Stadt dargestellt werden müssen. Auf jedem Bild müssen alle Kinder der Gruppe zu sehen sein. Die Kreativität der Darstellung geht in die Bewertung mit ein.

Beispiele für Begriffe: Eis essen, Workout, Cheerleader, Strandtag, ...

Um als Team weitere Punkte zu ergattern kann man sich zusätzliche Aufgaben ausdenken.

Zum Beispiel:

- macht ein Bild mit einem Hund

- ziehe den Hut/Mütze eines Passanten auf

- stelle dich ins Schaufenster eines Ladens

- macht ein Bild zum Thema Topmodel

Der Gruppenleiter wertet die Ergebnisse aus und kürt ein Gewinner Team.

S 57 Tauschspiel (10 Cent Spiel)

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 90 Min. · Spielende: 6-18 · Material: wertlose Gegenstände

Man teilt, wenn möglich, die Gruppe so ein, dass in jeder Gruppe mindestens 6 Personen sind. Dann gibt man jeder Gruppe einen relativ wertlosen Gegenstand mit. (z.B. eine Tasse oder Klopapier oder 5/10 Cent). Dann schickt man die Gruppen in die Stadt und gibt ihnen als Aufgabe den Gegenstand in Geschäften o.ä. zu tauschen. Sie sollen versuchen den Gegenstand immer weiter zu tauschen und somit wertvollere Gegenstände zu bekommen.

Das Ziel ist, das Ertauschte am Ende am besten in etwas zu Essen umzutauschen.

S 58 Thematische Gruppenstunde (Migration)

Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: 60 Min. · Spielende: >12 · Material: - mehrere Fragen zum deutschen Migrationssystem mit 3 Antworten - schwere Wörter (aufgeschrieben in Druckbuchstaben) - evtl. Bobbycar - Straßenschilder ausgedruckt (z.B. Stoppschild) - Musikanlage - einige bekannte Lieder zum Tanzen - einen thematisch

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

passenden Satz in mehreren Sprachen - Stifte - Blätter - Süßigkeiten als Preis - Urkunde ("Einbürgerungsurkunde") - Plan mit Stationen auf dem erreichte Punkte eingetragen werden

Die Hauptteil der Gruppenstunde besteht aus einem Planspiel. Vor dem Hauptteil kann mit der Gruppenstunde ein WARM-UP gemacht werden, wie z.B. das Feuer-Wasser Spiel oder andere beliebige WARM-UP Spiele aus der Datenbank. Danach werden die Kinder in 2er Gruppen aufgeteilt, die für die Eltern einer geflüchteten Familie stehen, diese müssen 5 Stationen absolvieren. An jeder Station können Punkte erreicht haben. Die Gruppe, die am Ende die meisten Punkte geholt hat, hat gewonnen und alle Gruppen die eine vorher festgelegte Grenze erreicht haben erhalten eine Urkunde, die eine Art Einbürgerungsurkunde, darstellen soll. Die Punkte werden auf einem Plan, den am Anfang alle Gruppen erhalten, von den Leitern an der jeweiligen Station eingetragen, je nach dem wie gut die Gruppe an der Station abgeschnitten hat. Die Gruppen können, jedoch auch Stationen nicht bestehen, die sie dann nochmal machen müssen. Die Stationen sind Paragraphendschungel, Deutschkurs, Fahrschule, Wohnungssuche und Integrieren.

Bei der Station Paragraphendschungel müssen die Kinder ein Quiz bestehen in dem Fragen zum deutschen Migrationssystem gestellt werden. Zu jeder Frage sollten 3 Antworten vorgegeben werden.

Bsp: Wie viel Geld bekommt ein Flüchtling in Deutschland zum Überleben vom Staat ?

Wie viele Flüchtlinge leben momentan in Deutschland ?

Außerdem können Fragen zu aktuellen Themen in Sachen Migration gestellt werden.

Bei der Station Deutschkurs müssen die Kinder schwere Wörter, wie z.B. endoplasmatisches Retikulum, buchstabieren.

Bei der Station Fahrschule müssen die Kinder, falls ein Bobby-Car vorhanden ist eine praktische Fahrprüfung auf einer mit den ausgedruckten Schildern abgesteckten Strecke ablegen. Falls kein Bobby-Car vorhanden ist müssen die Gruppen fragen aus eine Theorie-Prüfung beantworten.

Bei der Station Wohnungssuche müssen die Gruppen den "Vermieter" davon überzeugen, dass sie in seine Wohnung einziehen dürfen. Dafür müssen sie entweder einen Tanz zu Musik ausführen oder ein Gedicht verfassen, das Probleme bei der Migration aber auch positive Aspekte, wie die Wilkommenskultur, aufgreift.

Bei der letzen Station Integrieren müssen die Gruppen versuchen sich zu integrieren, indem sie einen beliebigen Satz, der zum Thema passt, in möglichst viele Sprachen übersetzen müssen, um die Sprachbarriere zu verdeutlichen, die oft ein Problem bei der Integration ist.

Wenn alle Gruppen fertig sind, wertet ein Gruppenleiter die Pläne mit den Punkten aus und bestimmt die Sieger-Gruppe, die Süßigkeiten bekommt. Außerdem bekommen alle Gruppen, die die Mindestpunktzahl erreicht haben eine "Einbürgerungsurkunde".

Nach der Siegerehrung sollte es eine Reflexion geben, bei der die Kinder ihre Erfahrungen darstellen und man mit ihnen darüber redet, wo die Schwierigkeiten im System des deutschen Asylsystems liegen und was Geflüchteten Probleme bereitet und wie man etwas dagegen tun kann, auch als Gruppenkind.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

S 59 Wasserkrieger

Typ: Action · Gruppengröße: Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 60 Min. · Spielende: 3-12 · Material: O? Spritzflasche oder Wasserbomben, Ort der nass werden darf und man sich verstecken kann, Wasserquelle

Auf einem Spielplatz wird eine mit Wasser gefüllte Flasche versteckt, während ein Kind außerhalb des Arials ist und die anderen nicht sehen kann. Wenn die Falsche versteckt ist, darf das eine Kind die Flasche oder die Wasserbomben suchen und alle anderen verstecken sich oder laufen von dem Kind weg. Das Kind rennt bzw. sucht die anderen, sobald es die Flasche oder die Wasserbomben gefunden hat. Nun darf er sie abspritzen bzw. abwerfen, bis die Flasche leer oder die Wasserbomben aufgebraucht sind. Danach wird die Flasche aufgefüllt oder Wasserbomben neu vorbereitet und derjenige, der am meisten Wasser abbekommen hat, ist der nächste Spieler der das Arial verlässt und die anderen Kinder abwerfen darf, sobald er die „Waffen“ gefunden hat.

S 60 Wer bin ich?

Gruppengröße: Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Drinnen · Zeit: 30 Min. · Spielende: 5-10 · Material: Kreppband

Jeder bekommt ein Stück Crepband mit dem Namen einer bekannten Persönlichkeit oder ähnliches von einem Spieler an die Stirn geklebt. Reihum darf jeder Fragen stellen, die die anderen nur mit „ja“ oder „nein“ beantworten dürfen. Wenn eine Frage mit „nein“ beantwortet wurde, ist der nächste dran. Ziel ist es, zu erraten, wer man ist.

S 61 Wer schwimmt?

Gruppengröße: Klein (< 10) · Ort: Drinnen · Zeit: 30 Min. · Spielende: 4-6 · Material: Spielkarten, Stift, Zettel

(eine Mischung aus „Wer bin ich“ & „Schwimmen“)

Jeder denkt sich für einen anderen Mitspieler eine Person aus (z.B.: ein Promi, eine Filmfigur oder eine normale Person, die derjenige kennen könnte) und klebt den Namen der ausgedachten Person auf die Stirn des Mitspielers (ohne, dass er den Namen sieht).

Die Karten werden gemischt und jeder bekommt drei Karten, die er geheim auf der Hand behält. Drei zusätzliche Karten werden aufgedeckt und in die Mitte gelegt. Eine Person fängt an und darf seine Karten mit denen in der Mitte austauschen, danach geht es reihum weiter. Ziel des Spiels ist es, 31 Punkte auf der Hand zu haben. (Alle Bilder zählen 10 Punkte, Ass zählt 11 & die Zahlen haben den jeweiligen Zahlenwert).

Die Person, die am Ende der Runde die wenigsten Punkte hat, ist die einzige, die keinen Hinweis auf ihre Person bekommt.

S 62 Where´s my chicken?

Typ: Action, Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Beliebig, Großer Raum · Zeit: 60 Min. · Spielende: >10 · Material: 1 "chicken" (Stofftier o.ä.)

Eine Person stellt sich mit einem "chicken" vor den Füßen hinter die Ziellinie. Auf der anderen Seite stehen die anderen Teilnehmenden. Sobald die Person sich umdreht und ruft "Where is my chicken?" laufen die Teilnehmer los und versuchen, das "chicken" zu stehlen. Sobald die Person sich nach dem gerufenen Satz umdreht, muss jede/r andere aus der Gruppe still stehen bleiben. Wer sich bewegt muss zurück hinter die

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Startlinie.

Nachdem jemand das "chicken" gestohlen hat, muss es zurück hinter die Startlinie gebracht werden. Dabei darf die leitende Person nach jedem Satz jemanden aus der Gruppe auswählen, von der er/sie glaubt, er/sie hätte das "chicken". Hat die Person es, muss die gesamte Gruppe zurück hinter die Startlinie und es noch einmal probieren. Findet die leitende Person den Dieb nicht, bis die Gruppe zurück hinter der Startlinie ist, hat die Gruppe gewonnen.

Zwischendurch ist es möglich, dass sich die Gruppenmitglieder das "chicken" zustecken, damit nicht immer dieselbe Person das "chicken" hat.

S 63 Zahlensalat

Typ: Action, Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 30 Min. · Spielende: > 12 · Material: ---

2 gegnerische Mannschaften mit gleicher Spieleranzahl (Personen sind durchnummeriert), die auf parallelen Linien 5-10 Meter auseinanderstehen. Der Spielführer hat einen Gegenstand in der Hand und ruft entweder eine Zahl (jeweiliger Spieler der Mannschaft rennt und versucht, Gegenstand hinter seine Linie zu bringen), zwei Zahlen (diese müssen im Huckepack den Gegenstand hohlen) oder drei Zahlen (im Königssitz = zwei nehmen sich an den Händen, der Dritte setzt sich drauf)

S 64 Zombie-Ball

Typ: Action, Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 20 Min. · Spielende: > 10 · Material: ein oder mehrere Bälle, abgegrenztes Feld

Alle Kinder befinden sich in einem Feld und versuchen sich gegenseitig abzuwerfen oder abzuschießen. Wer getroffen wurde muss an den Spielfeldrand. Man darf weiter spielen, wenn die Person getroffen wird, die einen zuvor getroffen hatte.
Hat einer alle anderen Spieler getroffen, so hat er gewonnen.

Thematischer Einstieg (T 1–4)

T 1 Fähigkeiten-Baustelle

Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Drinnen · Zeit: 60 Min. · Spielende: >5 · Material: Tesa-Krepp, ein Edding, 1 Plakat pro „Baustellen-KandidatIn“, 1x Stift pro TNfarbig, ca. DIN A 6 oder auch kleiner) pro TN, 20x „Fähigkeiten-Scheine“ (leere Zettel,TeilnehmerIn (TN)(Briefumschlag evtl. mit Schwein drauf) pro1x „Fähigkeiten-Sparschwein“

(Diese Gruppenstunde wurde vom Fatal auf J-GCL Bundesebene zum Thema "Fähigkeiten-Baustelle" erarbeitet)

Ziele:

Wahrnehmung eigener Fähigkeiten in Selbst- in Fremdeinschätzung
Horizont-Erweiterung für mögliche Berufe jenseits der eigenen Denk-Muster
Spielerische Berufsfindung (Verbinden von konkreten Fähigkeiten und konkreten Berufsbildern)

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Anleitung:

Einzelarbeit 10-15 min (eigene Fähigkeiten): JedeR TN bekommt ein Fähigkeiten-Sparschwein, Zettelchen und Stift und sammelt zunächst für sich eigene Fähigkeiten (1 pro Zettel). Ab damit ins eigene „Schwein"! Denkhilfen dabei können sein: Was ich als Kind schon immer gern gemacht habe ...; Wo ich in derSchule gut bin/war...; Was mir andere schon mal gesagt haben, dass ich es gut kann....; Was mitmeinen Hobbys zu tun hat....; oder evtl. eine Fähigkeiten-Liste zur Abgrenzung oder Inspiration)
Einzelarbeit 10-15 min (Fähigkeiten anderer): Anschließend überlegt jedeR TN, welche Fähigkeiten sie/er von anderen TN kennt. Sie/er schreibt diese ebenfalls auf Zettelchen und wirft sie der/dem entsprechenden TN ins „Sparschwein".
Baustellen-Phase 30 min pro TN, für die ein Beruf „gebastelt" wird: Es darf sich einE TN melden, die sich von den anderen TN einen Beruf basteln lassen will. (Bei mehreren entscheidet das Los. Wenn sich keineR meldet, wird ein Umschlag gezogen, mit Name drauf oder anonym.) Wenn der Name der/des „Gezogenen" bekannt ist, verlässt dieseR für 30 min den Raum. Dann wird ihr/sein Fähigkeiten-Sparschwein „geschlachtet" und die Fähigkeiten werden auf einem Plakat gut sichtbar für alle notiert. Alle Anwesenden suchen einen Beruf/mehrere Berufe, indem möglichst viele der Fähigkeiten unterzubringen wären.
Ergebnisvorstellung im Plenum und Rückmeldungen der „Kandidatin"/des „Kandidaten"/der TN(ca. 10 min): Abschließend wird der Kandidatin/dem Kandidaten das Ergebnis der kollektiven„Berufsberatung"/Fähigkeitenbaustelle mitgeteilt und er/sie kann kommentieren, was er/sie von den Berufsvorschlägen hält. Die anderen TN sollten auch die Möglichkeit haben, rückzumelden, wie es ihnen bei der Übung ergangen ist.

T 2 Ich bin wie ich bin

Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Drinnen · Zeit: 45 Min. · Spielende: >6 · Material: Zettel, Stifte, Briefumschläge, Fotoapparat, (um die Fotos zu zeigen: Beamer, Laptop)

(Diese Gruppenstunde wurde vom Fatal auf J-GCL Bundesebene zum Thema "Ich bin wie ich bin" erarbeitet)

I. Einstieg:

Jede sucht sich in dem Raum eine bestimmten Platz und eine bestimmte Stellung, die gerade am besten widerspiegelt, wie er/sie sich gerade fühlt, wie seine/ihre Stimmung ist. Diese wird dann jeweils fotografiert.

Anschließend:

Betrachten der einzelnen „Stimmungsfotos". Welchen Eindruck erweckt die Stellung, was vermuten die anderen. Danach gezielter Austausch darüber, was die jeweilige Person wirklich bewegt hat, diese Position an dieser Stelle des Raums mit der Mimik und Gestik einzunehmen.

Überleitung:

Man wird merken, dass jeder im Raum unterschiedlich ist, dass er/sie an diesem Tag etwas anderes bewegt, aber auch, dass jeder Sachen – hier die Stimmungsfotos – unterschiedlich wahrnimmt und interpretiert.

II. Jede ist anders – und das ist auch gut so. Aber wie bin ich eigentlich?

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

1. Schritt: Selbstreflexion

Jede macht sich Gedanken zu seiner/ihrer Person anhand von dannachfolgenden oder ähnlichen Fragen (kann auch als Fragebogen gestaltet werden) und schreibt sich ihre Ergebnisse auf.

Was macht mich aus?
Welche Talente habe ich?
Was sind Besonderheiten meiner Persönlichkeit?
Was ist „typisch ich“?
Was kann ich weniger gut?
Wo liegen meine Leidenschaften?
Was sind meine Hobbys?
Wenn ich eine Ausstellung über mich machen sollte, was wäre da zusehen?
...

2. Schritt: Wie sieht mich jemand anderes?

Jede Person bekommt einen Briefumschlag, außerdem wird ein Stapel mit Zetteln in den Raum gelegt. Nun kann jeder sich Zettel nehmen und an die anderen schreiben, was er/sie besonders toll, interessant, faszinierend ... an Anderen findet und ihm/ihr das dann auf einem Zettel in seinen/ihren Briefumschlag schreiben.

3. Schritt: Austausch

Nun kann jede/r die Zettel aus ihrem Umschlag entnehmen und für sich durchlesen. Jetzt soll der Raum gegeben werden, dass jede/r sich darüber äußern kann, was sie überrascht hat, an was sie selbst nicht gedacht hätte und ob sie mit manchen Einschätzungen der Anderen überhaupt nichts anfangen kann.

III. Festhalten in einem Foto

Nun hat jede mit den eigenen und einigen anderen Augen auf sich selbst geschaut und gemerkt, was sie aus macht. Dies gilt es nun in einem Fotodarzustellen. Mit Hilfe des vorhanden Raums, den vorhandenen Gegenständen und je nach Bedarf den verschiedenen anwesenden Personen. Es soll darum gehen zu zeigen wie besonders und unterschiedlich Jugendliche in deiner Gruppe sind. Am Ende soll nun jede/r ein Foto haben, dass für ihn/sie „Ich bin wie ich bin – und das ist auch gut so“ widerspiegelt.

IV. Und wie kann es weitergehen?

Schön wäre es auf jeden Fall, wenn jeder sein/ihr eigenes Bild mit nach Hause bekommt – ihr könnt ja überlegen ob digital oder ausgedruckt.

Nun gibt es verschiedene Möglichkeiten an den Bildern in einer weiteren Gruppenstunde zu arbeiten:

je nach technischen Möglichkeiten und Wissen könnt ihr die Fotos auch in einer weiteren Stunde noch nachbearbeiten

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

auch könnt ihr eine Art eigene kleine Fotosprache/-sammlung eurer Gruppe entwickeln
auch könntet ihr etwas andere Steckbriefe über eure Gruppe machen, in denen es eben nicht um Name und Alter geht, sondern darum, wie ihr seid (vielleicht auch in einer besonderen Form wie z.B. Mobile,Puzzle ...)
oder all das was euch noch dazu einfällt ...

Die komplette Datei als PDF und weitere Gruppenstunden findet ihr auch auf der internen Homepager des J-GCL-Bundesverbands:

http://intern.j-gcl.org/service/arbeitshilfen/

T 3 Soziale Netzwerke

Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Drinnen · Zeit: 45 Min. · Spielende: >6 · Material: "Internet", Zettel, Stifte, Plakate, Edding

(Diese Gruppenstunde wurde von einer Komission auf J-GCL Bundesebene zum Thema soziale Netzwerke erarbeitet)

Einstieg
Versuch, Informationen über eine Person im Internet herauszufinden. Z.B.Gruppenleiter(in), Schulleiter(in), ...Mögliche Aufteilung in mehrere Gruppen mit Personen unterschiedlichenBekanntheitsgrades.
An den folgenden Stichpunkte können sich die Kinder bei der Suche orientieren:
• Aus welchen Bereichen / Quellen finden sich Informationen (Beruf, Hobbys, soziale Netzwerke)?
• Sind Kontaktdaten (Adresse, Telefonnummer, E-Mail-Adresse) sichtbar?
• Gibt es Bilder der Person?
• ...
Nach der Suche werden die Ergebnisse der Gruppen verglichen: Wie leicht lassen sich die Informationen finden? Woran liegt das (ungewöhnlicher Name, Person des öffentlichen Lebens, leichtfertiger Umgang mit persönlichen Daten)?
Methodenspiel
Zuordnung von Stichworten zu Datenschutz. Die Stichworte können vorher auf Zettelgeschrieben werden, die z.B. von den Kindern auf einer Pinnwand zugeordnet werdenkönnen.
Gegenüberstellung:
1. Was trägt dazu bei, dass meine persönlichen Daten im Internet geschützt sind?
2. Was trägt dazu bei, dass man über mich viele Informationen im Internet findet?
Folgende oder ähnliche Aussagen können zugeordnet werden:
• Ich gebe meine Adresse in sozialen Netzwerken an.
• Ich verwende meinen richtigen Namen in sozialen Netzwerken.
• Wenn mich jemand im Internet nach meiner Telefonnummer fragt, gebe ich meine richtige Handynummer an.
• Ich achte darauf, welche Fotos ich von mir ins Internet stelle.
• Ich mache meine Beiträge in sozialen Netzwerken nur für meine Freunde sichtbar.
• Ich nehme jede Freundschaftsanfrage in sozialen Netzwerken an, ohne darübernachzudenken, ob ich diese Personen wirklich kenne.
• ...
Datenschutz: Wer darf was wissen?
Sensibilisierung für das Thema. Die Gruppenkinder sollen in einer Tabelle ankreuzen, wer was von ihnen

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

wissen darf. Anschließend übertragen alle Gruppenkinder ihre Kreuze auf eine große gemeinsame Matrix. Anhand dieser kann eine gezielte Auswertung und eine Diskussion zum Thema „welche meiner Daten sind mir wichtig“ angeregt werden.(Tabelle siehe Kopierforlage unten)
Weitere inhaltliche Anregungen:
• Was sind soziale Netzwerke, warum werden sie von Jugendlichen gerne genutzt?
• Welche sozialen Netzwerke gibt es?
• Die meisten sozialen Netzwerken sind augenscheinlich kostenlos. Was „kostet“ die Nutzung wirklich?
• Was birgt die Nutzung von sozialen Netzwerken für Risiken? (Cyber-Mobbing,jugendgefährdende Inhalte, Datenschutz, ...)
• Zeitungsartikel zu Problemen mit sozialen Netzwerken bearbeiten (Artikel zu Facebook-Partys, Cyber-Mobbing, Datenspeicherung)
Weiterführende Informationen
• http://www.schuelervz.net/l/parents/3/Materialen und Workshopvorlagen von schülerVZ zu sozialen Netzwerken
• http://www.klicksafe.de/bestellung/Flyer und Broschüren für Jugendliche und Eltern zum Download und Bestellen
• http://www.watchyourweb.de/p3548375992_450.htmlKurze Clips zu verschiedenen Themen
Die komplette Datei als PDF, die Kopierforlage und weitere Gruppenstunden findet ihr auch auf der internen Homepager des J-GCL-Bundesverbands:

http://intern.j-gcl.org/service/arbeitshilfen/

T 4 Zweiverbandlichkeit

Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Drinnen · Zeit: 30 Min. · Spielende: >6 · Material: Karten basteln

(Diese Gruppenstunde wurde von einer Komission auf J-GCL Bundesebene erarbeitet)

Spielablauf für die Spielleitung

(1) Zunächst verständigt sich die Gruppe auf eine Reihenfolge für das Spiel (Möglichkeiten: nach Alter, nach Vornamen, nach Sitzordnung,...)

(2) Der Spielleiter/die Spielleiterin stellt den Spielablauf vor.

(a) Jede/r zieht zunächst eine Karte vom Stapel.

(b) Es gibt zwei Aufgabenvarianten. Bei Typ A „Nimm Stellung! Begründe!“ liest der Spieler/die Spielerin die Aussage zur Zweiverbandlichkeit vor, nimmt persönlich Stellung (Zustimmung, Ablehnung, ...) und begründet seine Position.

Bei Typ B „Vervollständige den Satz!“ ist Kreativität gefragt. Es wird eine Idee zum Thema Zweiverbandlichkeit vor Ort vorgestellt. Allerdings muss die Idee noch als Satz vervollständigt werden.

(c) Nach jeder Karte können die anderen Mitspieler/-innen ihre eigenen Einschätzungen beitragen oder von Erfahrungen mit der Zweiverbandlichkeit vor Ort berichten.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

(3) Spätestens wenn alle Karten gespielt wurden, können die vorgestellten Ideen zur „Zweiverbandlichkeit“ vor Ort gesammelt werden und durch eigene spontane Ideen ergänzt werden.

Begriffserklärung für Karte „Genderhupe“

Bitte folgende Erklärung der Gruppe mitteilen, wenn die Karte „Genderhupe“ gespielt worden ist:

Die sog. „Genderhupe“ war eine akustisches Signal bei einer Konferenz der J-GCL, um die Teilnehmenden auf die Missachtung einer geschlechtergerechten Sprache hinzuweisen und so für eine solche zu sensibilisieren.

Nimm Stellung! Begründe!

Beim BDKJ treten wir als J-GCL immer mit

Mann und Frau auf, um zu zeigen, dass wir

zwei Verbände sind und zwei Perspektiven

auf die Dinge haben.
Nimm Stellung! Begründe!

Ein/e Beauftrage/n für Zweiverbandlichkeit

in meiner OG/Diözese/Region finde ich

begrüßenswert.

Nimm Stellung! Begründe!

Das Thema Zweiverbandlichkeit/

Geschlechtergerechtigkeit sollte stärker auf

unserer Gruppenleiter(innen)-Ausbildung

thematisiert werden.
Nimm Stellung! Begründe!

Geschlechtsspezifische Workhops bei

gemischtgeschlechtlichen Veranstaltungen

der J-GCL finde ich eine gute Idee.

Nimm Stellung! Begründe!

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Gesellschaftliche Genderthemen wie die

Frauenquote oder geschlechtsbedingte

Einkommensunterschiede sollten bei GCLVeranstaltungen

diskutiert werden.
Nimm Stellung! Begründe!

Ich wünsche mir spezielle

geschlechtsspezifische Angebote wie

Männer- oder Frauenwochenenden in

meinem DV/RV und würde teilnehmen.

Nimm Stellung! Begründe!

Gerade GCL-Veranstaltungen sollten verstärkt

die Möglichkei bieten, die eigene Identität und

(Geschlechter-)Rolle zu hinterfragen.
Nimm Stellung! Begründe!

Einen Hauswirtschaftskurs für Jungs als

GCL-Veranstaltung wäre eine große

Innovation und eine Bereicherung unserer

Verbände.

Nimm Stellung! Begründe!

Zuhause werden ich die „Guten Gründe für

die Zweiverbandlichkeit“ in der

Leiterrunde/OG-/Diözesan-Leitung

ansprechen und diskutieren.
Nimm Stellung! Begründe!

Durch die „Guten Gründen für die

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Zweiverbandlichkeit“ erkenne ich nun

besser den Mehrwert der

Zweiverbandlichkeit für mich selbst.

Vervollständige den Satz!

Ein aktuelles und interessantes

Positionspapier der J-GCL zum Thema

Gender müsste……. thematisieren.
Vervollständige den Satz!

Die immer noch tendenziell

geschlechtsspezifische Berufwahl spielt für

uns als J-GCL eine Rolle, weil……

Vervollständige den Satz!

Ich möchte zuhause in meinem GCL-Umfeld

nun verstärkt auf eine geschlechtergerechte

Sprache achten, weil….
Vervollständige den Satz!

Die immer noch tendenziell

geschlechtsspezifische Berufwahl spielt für

uns als J-GCL eine Rolle, weil……

Vervollständige den Satz!

Eine Genderhupe ist wohl……..

Eingesetzt wird sie für…….
Vervollständige den Satz!

Folgendes Bild aus der Männerfotosprache

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

MANNSBILDER würde ich im Rahmen

einer GCL-Veranstaltung einsetzen für….

Vervollständige den Satz!

Das Thema (Geschlechter-)Gerechtigkeit geht

mich als Frau/Mann etwas an, weil….
Vervollständige den Satz!

Mit Genderarbeit und Zweiverbandlichkeit

können wir unsere/n

OG/Diözesen/Regionalverband wieder auf

Vordermann bringen, weil….

Die komplette Datei als PDF, die Kopierforlage für die Karten und weitere Gruppenstunden findet ihr auch auf der internen Homepager des J-GCL-Bundesverbands:

http://intern.j-gcl.org/service/arbeitshilfen/

WUP (W 1–38)

W 1 Alles Ball

Typ: Action · Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: 30 Min. · Spielende: >6 · Material: verschiedene Bälle

Es wird mit verschiedenen Bällen gespielt, jeder Ball bekommt dabei eine eigene Sportart zugeordnet. Diese werden dann alle Gleichzeitig gespielt (z.B. Fußball + Handball + Rugby + Völkerball) wobei für jeden einzelnen Ball natürlich die Regeln der jeweiligen Sportart gelten.

Bei diesem Spiel ist euch viel Freiraum gelassen, um das Spiel so zu gestalten wie ihr es für am Besten haltet.

W 4 Anschreispiel

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 30 Min. · Spielende: > 12 · Material: ---

Es werden 2 Gruppen gebildet, die sich gegenüber nebeneinander aufstellen. Jeweils einer der Gruppe stellt sich hinter die andere Gruppe. Dann werden den Gruppen unterschiedlich, aber ähnlich klingende Wörter gesagt (z.B. Berg & Zwerg). Diese müssen die Gruppen ihren Partnern hinter der anderen Gruppe zurufen. Wenn der eine denkt das Wort verstanden zu haben, rennt er zu dem Gruppenleiter, der möglichst mittig zwischen den Gruppen steht, damit beide Läufer den selben Weg haben und sagt das Wort, was er verstanden hat.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

W 5 Blind zählen

Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Draußen, Drinnen · Zeit: 10 Min. · Spielende: >8 · Material: -

Alle sitzen mit geschlossenen Augen in einem Kreis. Ihr Ziel ist es, als Gruppe möglichst weit zu zählen. Eine/r beginnt und sagt "eins", ein/e andere/r Spieler/in sagt "zwei", die/der nächste "drei" und so weiter. Die schwierigkeit ist, dass niemand weiß, wer die nächste Zahl sagen wird. Sagen zwei oder mehr Spieler/innen gleichzeitig eine Zahl, muss die Gruppe wieder bei "eins" beginnen. Eine Stufe schwieriger ist das Spiel, wenn auch die linken und rechten Nachbarn der Spieler/innen, der gerade eine Zahl gesagt hat , nicht die nächste Zahl sagen darf.

W 6 Countdown

Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Draußen, Drinnen · Zeit: 5 Min. · Spielende: >8 · Material: -

Die Gruppenkinder bewegen sich frei im Raum. Dann ruft der/die Gruppenleiter/in eine Zahl. Während der/die Gruppenleiter/in laut einen Countdown von fünf bis null zählt, müssen sich die Gruppenkinder zu Gruppen zusammenfinden, die so groß sind, wie die genannte Zahl. Alle, die zum Ende des Countdowns eine Gruppe gefunden haben, bekommen einen Punkt.

W 7 Der Fuchs geht um

Gruppengröße: Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 20 Min. · Spielende: 6-20 · Material: Gegenstand zum Fallen lassen

Alle sitzen in einem Kreis. Eine Person ist der Fuchs und läuft um den Kreis mit einem Gegenstand in der Hand. Legt er diesen hinter einen Sitzenden müssen beide zweimal um den Kreis rennen. Die Person, die im Kreis gesessen hat, muss den Gegenstand mitnehmen. Wird der Fuchs eingeholt bleibt er der Fuchs, geschieht dies nicht, wird die andere Person zum Fuchs.

W 9 Die Ente

Gruppengröße: Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: 30 Min. · Spielende: bis 10 · Material: ---

Die Personen sitzen oder stehen in einem Kreis. Es muss ein Text gesprochen werden.

Der Text lautet:

1 Ente (sagt die 1. Person)

2 Augen (sagt die 2. Person)

2 Füße (sagt die 3. Person)

springt ins Wasser (sagt die 4. Person)

Quack (sagt die 5. Person)

Es geht weiter mit:

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

"2 Enten, 4 Augen, 4 Füße, springen ins Wasser, Quack Quack“

u.s.w....

Wer einen Fehler macht scheidet aus, kann jedoch die anderen durch Entengeräusche ablenken.

W 10 Die Reise nach Kanikuna

Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: 10 Min. · Spielende: > 3 · Material: ---

Der Spielleiter erzählt, was er alles auf die Reise nach Kanikuna mitnehmen kann und was nicht. Dabei darf er keine Sachen mitnehmen, in denen ein „i“ und/oder ein „u“ vorkommt (Kaan „i“, kaan „u“ = kein „i“, kein „u“).

Die Kinder sollen dies erraten und können auch fragen, welche Sachen der Leiter mitnhemen draf.

Beispiel:

Kind: „Kannst du ein Tier mitnehmen?“

Leiter: „Nein“ ,Tier hat ein "i"

Kind: „Kannst du einen Schal mitnehmen?“

Leiter: „Ja“ ,Schal hat kein "i“ und kein "u“

W 11 Durchzählen

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: 15 Min. · Spielende: 10-20 · Material: ---

Die Teilnehmer setzen sich in einen Kreis und schließen die Augen. Das Spiel beginnt damit, dass einer zu zählen anfängt und „eins“ sagt. Eine andere Person muss dann „zwei“ sagen. Diese Person darf nicht der direkte Nachbar von der 1. Person sein. So wird weiter durchgezählt, bis man bei der Anzahl der Personen in der Gruppe angekommen ist. Sagen allerdings zwei Personen gleichzeitig eine Zahl, muss wieder von vorne angefangen werden.

W 12 Eine Mutter liegt im Bett, BÄM

Gruppengröße: Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Großer Raum · Zeit: 30 Min. · Spielende: 5-20 · Material: ---

Man sitzt in einem Kreis. Der Satz „Eine Mutter liegt im Bett, BÄM.“ wird in die Teile „eine Mutter“, „liegt“, „im Bett“, „BÄM“ unterteilt. Nacheinander sagt jeder Spieler den nächsten Teil des Satzes. Bei BÄM muss derjenige auf den Tisch hauen. Wurde der Satz einmal fehlerfrei aufgesagt wird die Zahl der Mütter, die im Bett liegen um eins erhöht. Zusätzlich wird jeder Satzteil 2x gesagt.

Macht ein Spieler einen Fehler muss er eine Strafaufgabe machen (z.B. unter dem Tisch durchkrabbeln).

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

W 13 Fang das Essen

Typ: Action · Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Drinnen · Zeit: 20 Min. · Spielende: >10 aber nicht zu viele · Material: -

Alle Kinder stehen in einem Kreis außer zwei Personen. Die zwei Personen stehen in der Mitte. Allen Kindern werden „Essens-Namen“ zugeordnet. Die eine Hälfte denkt sich ein Obst- und die andere Hälfte ein Gemüsenamen aus. (Es darf kein Name doppelt vorkommen.) Die Namen werden kurz durchgegangen und dann drehen sich alle nach außen. Es wird ein Obst- oder Gemüsenamen (vom Gruppenleiter) genannt. Die beiden Personen in der Mitte müssen nun versuchen, die Person mit dem entsprechenden Obst-/Gemüsenamen abzuklatschen. Aber Vorsicht: Obst darf nur an der linken Schulter abgeklatscht werden, Gemüse nur an der rechten! Wer seinen Obst-/Gemüsenamen hört, muss ganz schnell einen anderen Obst-/Gemüsenamen nennen. Gelingt es einer Person in der Mitte, den zuletzt genannten abzuklatschen, so muss dieser in die Mitte und die Person in der Mitte nimmt seinen Platz ein.

Bsp. vom Spielaufbau:

W 14 Festung

Typ: Action · Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 20 Min. · Spielende: > 15 · Material: Ball

Alle SpielerInnen bis auf eine/n bilden einen Kreis, sozusagen die Festung. Sie spreizen dabei ihre Beine, so dass alle sich jeweils an den Füßen berühren. Im Spiel dürfen sie ihre Beine nicht mehr bewegen. Der Spieler außerhalb des Kreises versucht dann, den Ball in die Festung zu bekommen, indem er durch die Beine wirft. Die Spieler im Kreis versuchen mit ihren Händen den Ball abzuwehren. Gelingt es dem Spieler, den Ball ins Innere zu werfen, darf er mit einen Spieler im Kreis tauschen, der dann wiederrum versucht, den Ball in die Festung zu werfen.

W 15 Französiches Verstecken

Typ: Action · Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 20 Min. · Spielende: > 10 · Material: -

Ein/e SpielerIn wird als Sucher bestimmt. Diese/r geht in die Hocke und zählt laut von 20 herunter. Bei "null" darf er/sie drei Schritte gehen und all die SpielerInnen aufzählen, die er/sie sehen kann. Diese SpielerInnen scheiden aus. Anschließend zählt er/sie laut von 19 herunter. Die SpielerInnen, die sich versteckt haben, müssen nun den Sucher abschlagen und sich erneut verstecken. Ist der Sucher bei "null" angekommen, darf er/sie erneut drei Schritte gehen und all die Spieler aufzählen, die er/sie sehen kann, die wiederum ausscheiden. Danach zählt er/sie von 18 herunter usw. Gewonnen hat der/die SpielerIn, der/die am längsten übrig bleibt, also vom Sucher nicht gesehen wird.

W 16 Frau Meyer

Typ: Action · Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 25 Min. · Spielende: > 12 · Material: ---

Die Spieler stehen in einem Kreis. Ein Spieler läuft hinter dem Kreis entlang. Sobald er jemandem auf die Schulter klopft rennt er im Uhrzeigersinn um den Kreis. Der andere Spieler tut dies ebenfalls, allerdings gegen den Uhrzeigersinn. Dort wo sich die beiden treffen geben sie sich die Hand und müssen zusammen „Guten Tag Frau Meyer, was kosten die Eier? Wie geht’s wie steht’s, auf Wiedersehen“ sagen und weiterrennen. Wer zuerst an dem freien Platz ist, bleibt dort stehen. Der andere muss wieder jemanden antippen.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Variationen:

Bestimmt noch eine Person, sodass 4 Leute um den Kreis laufen.

W 17 Geräusche-Mikado

Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Drinnen · Zeit: 10 Min. · Spielende: > 10 · Material: bel. Gegenstände

Alle Gegenstände werden auf die Decke gelegt. Ein/e SpielerIn beginnt, sie/er versucht, einen Gegenstand von der Decke zu nehmen ohne ein Geräusch zu machen. Auch beim Ablegen vor sich dürfen keine Geräusche gemacht werden. Schafft sie/er dies, kann sie/er sich am nächsten Gegenstand versuchen. Gelingt es ihm/ihr nicht, ist der/die Nächste dran. Der-/diejenige mit den meisten Gegenständen gewinnt.

Lustig ist wenn man Gegenstände einbaut, die Geräusche machen (Glöckchen, Quitsch-Huhn/Tier, Schlüsselbund, Regenrohr, Rassel, Besteck, Plastiktüte).

W 18 Guantanamera

Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Draußen, Großer Raum · Zeit: 10 Min. · Spielende: > 8 · Material: ---

Alle laufen im Kreis und singen dabei „Wir singen Guantanamera - tschi tschi tschi - uh -ah , Wir singen Guantanamera - tschi tschi tschi - uh -ah, Wir singen Guantanameeeeeeera, Wir singen Guantanamera - tschi tschi tschi - uh- ah“. Ist das Lied einmal durchgesungen, gehen alle einen Schritt weiter zur Kreismitte. Dies geschieht solange, bis der Kreis eng genug ist, um sich auf die Oberschenkel des Hintermannes zu setzen. Ist der Kreis weiterhin stabil, kann die Gruppe versuchen auch so sitzend im Kreis zu laufen und dabei zu singen.

W 19 Hardcore-Gendern-jetztgehtslos(Prtrt-Paul-Variation)

Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Zeit: 20 Min. · Spielende: >5 · Material: -

Jede*r Mitspieler*in gibt sich selbst einen männlichen oder einen weiblichen Namen mit maximal drei Silben und schreibt diesen auf ein Namensschild, das er*sie vor sich platziert. (Gibt es auch diverse Namen? Dann gerne auch das.)

Das Spiel wird im Sitzkreis gespielt und alle klatschen erst auf die Oberschenkel, dann in die Hände, dann zeigt der rechte Daumen über die rechte Schulter und zum Schluss der linke Daumen über die linke Schulter. Diese Klatschfolge wird in einem bestimmten Tempo von allen gleichzeitig während des Spiels beibehalten. Nun beginnt der*die erste Spieler*in, indem er*sie beim rechten Daumen seinen*ihren eigenen Namen und direkt danach beim linken Daumen den Namen eines*einer beliebigen Mitspieler*in aufruft. Diese*r ruft dann beim nächsten rechten Daumen seinen*ihren Namen und beim linken Daumen wiederum den*die nächste*n Mitspieler*in auf. Wer einen falschen Namen sagt oder aus dem Rhythmus herausfällt scheidet aus.

Lustig wird’s, wenn das Tempo mit dem Ausscheiden von Spielern immer mehr angezogen wird.

Nice Erweiterung: Man kann seinen eigenen Namen beliebig oft ändern, wenn man beim linken Daumen einen Namen nennt, der nicht bereits in der Runde vorhanden ist. Beim Umbenennen muss man allerdings darauf

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

achten, dass man deswegen nun zweimal hintereinander an der Reihe ist und beim zweiten mal den "Ball" wieder zurück ins Spiel geben muss, also eine*n neue*n Mitspieler*in aufruft.[/et_pb_text][/et_pb_column]
[/et_pb_row]
[/et_pb_section]

W 20 Hey Babe!

Gruppengröße: Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: 30 Min. · Spielende: 5-20 · Material: ---

Eine Person A steht in der Mitte des Kreises. Sie muss zu einer anderen Person B hingehen und eine Liebeserklärung vortragen. Zum Schluss sagt A: „Wenn du mich auch liebst, schenke mir ein Lächeln!“ Um das zu erreichen, muss A sich ein wenig lächerlich machen. Wenn B gelacht hat, muss sie zu Person C gehen und dort dasselbe machen, aber mit anderen Worten. Die Liebeserklärung beginnt immer mit „Hey Babe!“ und endet mit „Wenn du mich auch liebst, schenke mir ein Lächeln!“

W 22 Katz und Maus

Typ: Action · Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 30 Min. · Spielende: > 15 · Material: ---

Die Spieler stellen sich in mehreren Reihen hintereinander auf. Dabei sollte zu jedem Spieler etwa Platz von zwei Armlängen sein. Nun streckt jeder Spieler die Arme aus, sodass parallel verlaufende Gänge entstehen.

Es wird bestimmt wer am Anfang die Maus und wer die Katze ist. Die Katze muss versuchen die Maus zu fangen. Dabei dürfen die beiden lediglich in den Gängen laufen. Die Maus hat die Möglichkeit zu klatschen. Dann drehen sich alle anderen um 90°, sodass wieder parallele Gänge entstehen. Ist die Maus gefangen wird sie zur Katze. Der Spieler bei dem die Maus gefangen wurde, wird zur Maus und die vorherige Katze stellt sich an dessen Platz.

W 23 Kissenjagd

Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen, Drinnen · Zeit: 15 Min. · Spielende: > 10 · Material: 2 Kissen

Die Gruppe sitzt im Kreis, wobei immer jeder zweite zum gleichen Team gehört. Jede Gruppe bekommt ein Kissen, wobei die Startpunkte möglichst gegenüber sein sollten. Auf LOS werden die Kissen innerhalb der Gruppe im Kreis so schnell wie möglich weiter gegeben. Überholt ein Kissen das andere, hat die entsprechende Gruppe gewonnen.

Variationen:

Ist ein schnelles Ende absehbar kann der Gruppenleiter Richtungswechsel rufen und es geht dann anders herum.

W 25 Kommando Pimperle

Gruppengröße: Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Drinnen · Zeit: 10 Min. · Spielende: 3-20 Personen · Material: Tisch

Kommando Pimperle ist ein Reaktionsspiel für beliebig viele Mitspieler. Der Spielleiter gibt Kommandos vor, die die Teilnehmer umsetzen müssen oder auch nicht.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Die Teilnehmer sitzen um einen Tisch.

Es werden mehrere Kommandos vereinbart und geprobt:

-Pimperle: Zeigefinger auf den Tisch legen

-Hoch: Die Arme sind in die Höhe zu strecken

-Tief: Die Arme müssen unter den Tisch gestreckt werden

-Flach: Die Handfläche ist auf den Tisch zu legen

-Faust: Die Faust ist auf den Tisch zu legen

-Ellbogen: Die Ellbogen sind am Tisch aufzustützen

Es können natürlich nach Belieben noch weitere Aufgaben erfunden und zu Spiel hinzugefügt werden. Das Spiel wird dementsprechend schwieriger für die Teilnehmer.

Ein Spielleiter (oder ein anderer Spieler) darf nun die Kommandos geben, die er und die anderen Spieler sofort auszuführen haben. Allerdings: nur wenn der Befehl mit "Kommando ..." beginnt, dürfen es die Spieler auch ausführen. Alle anderen Befehle sind zu ignorieren, bei "Flach" darf man sich also nicht bewegen, nur bei "Kommando: Flach". Der Spielleiter kann die Aktion immer durchführen oder antäuschen, um die anderen Spieler zu verwirren.

Wer trotz ungültigen Befehls eine Aktion durchführt, trotz gültigen Kommandos keine Bewegung macht oder eine falsche Bewegung durchführt, bekommt einen Strafpunkt, scheidet aus, muss ein Pfand abgeben, oder wir zum nächsten Kommandogeber.

W 26 Kommt mit- Lauf Weg

Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 30 Min. · Spielende: > 10 · Material: ---

Alle sitzen im Kreis, einer außerhalb tippt einen Mitspieler an und sagt entweder „Komm mit“ (beide laufen in derselben Richtung um den Kreis), oder „Lauf weg“ (entgegengesetzte Richtung). Der Spieler, der nicht im Kreis war, muss versuchen, vor dem anderen an dessen Platz zu laufen. Schafft er es nicht, muss er es nochmal oder woanders versuchen. Schafft er es ist der andere Spieler dran.

W 27 Kontakt

Typ: Action, Kooperation · Gruppengröße: Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Draußen, Drinnen · Zeit: 20 Min. · Spielende: 4-10 · Material: -

Ein Mitspieler sucht sich ein Wort aus und behält dieses für sich. Dieser Spieler A spielt gegen den Rest der Gruppe. Der Spieler A verrät dem Rest der Gruppe den Anfangsbuchstaben z.B. „B“ von „Bambus“. Die Gruppe muss das Wort von Spieler A erraten.

Dafür sucht sich ein Spieler B ein Wort aus, das mit dem genannten Anfangsbuchstaben B anfängt und

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

versucht dieses so raffiniert zu erklären, sodass jemand aus der Gruppe das Wort errät. (Dabei sind Insider und Gemeinsamkeiten innerhalb der Gruppe hilfreich. Wenn Spieler C denkt, das Wort von Spieler C zu kennen, ruft dieser laut „Kontakt“. Danach zählen Spieler B und C gemeinsam von 10 runter. In dieser Zeit hat Spieler A noch Zeit, das Wort von Spieler B zu erraten. Gelingt dies Spieler A, so muss sich Spieler B ein anderes Wort ausdenken. Gelinkt dies Spieler A nicht, so rufen Spieler B und C gleichzeitig das von B erdachte Wort. Stimmen beide überein, so muss Spieler A den nächsten Buchstaben seines Wortes verraten. (Bei „Bambus“ also das „A“.) Ein anderer Spieler B darf sich nun ein Wort das mit „Ba“ anfängt ausdenken und dieses erklären … .

Das Spiel ist zu Ende, wenn die Gruppe das Wort von Spieler A erraten hat.

W 30 Mehlschneiden

Gruppengröße: Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Drinnen · Zeit: 10 Min. · Spielende: 5-10 · Material: Mehl, Messer, Gummibärchen

Man macht einen Mehlhaufen und setzt auf die Spitze ein Gummibärchen. Nun muss jeder abwechselnd mit einem Messer ein Stück vom Mehl abschneiden. Bei wem der Haufen zusammenbricht und das Gummibärchen herunterfällt, der muss das Gummibärchen mit dem Mund aus dem Mehl essen.

W 32 Merkball/Pattern

Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Draußen, Drinnen · Zeit: 15 Min. · Spielende: >8 · Material: unterschiedliche Bälle

Alle Teilnehmer/innen stellen sich in einem Kreis auf. Sie werfen sich nacheinander ohne feste Reihenfolge einen Ball zu. Wichtig ist das alle Teilnehmer/innen den Ball genau einmal bekommen! Die Teilnehmer/innen müssen sich die Reihenfolge des Balls merken. Der Ball soll immer wieder im gleichem Muster geworfen werden. Anschließend kommt ein anderer Ball hinzu, der wieder wahllos in einem anderen Reihenfolge geworfen wird. Anschließend wird versucht beide Bälle gleichzeitig in ihrer jeweiligen Reihenfolge zu werfen. Wie viele Bälle könnt ihr euch gleichzeitig merken?

Variation:

Als Kennenlernspiel kann es hilfreich sein immer den Namen der/s Fängers/in zu nennen. Alternativ kann man jedem Ball ein Thema zuordnen. Anstatt den Namen der/s Fängers/in zu nennen wird dann ein Begriff der zum Thema passt genannt (und natürlich bei der Wiederholung des Musters immer der gleiche!).

W 33 Mohrrüben ziehen

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Drinnen · Zeit: 30 Min. · Spielende: > 12 · Material: ---

Bei diesem Spiel legen sich alle in einen Kreis und packen sich an den Händen oder haken sich an den Armen ein (sie sind die Rüben). Einer aus der Gruppe liegt nicht mit im Kreis (er ist der Bauer). Er muss versuchen, einen aus dem Kreis herauszuziehen. Derjenige, der aus dem Kreis gezogen wurde, ist dann der Bauer und muss einen anderen versuchen rauszuziehen. Die Gruppe muss zusammen überlegen, wie sie es verhindern kann, dass einer von ihnen gezogen wird.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

W 34 Motivationsarena

Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Draußen, Drinnen · Zeit: 10 Min. · Spielende: >8 · Material: -

Alle Teilnehmer/innen spielen gegeneinander Schere-Stein-Papier. Gewinner/innen suchen sich neue Gegner/innen, Verlierer/innen schließen sich dem/der Gewinner/in an und feuern diese bei den nächsten Gegnern an. Zum Schluss treten die letzten beiden Gewinner/innen gegeneinander an, angefeuert und motiviert von ihren Fans.

W 35 Ninja

Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Draußen, Drinnen · Zeit: 15 Min. · Spielende: > 5 · Material: -

Alle gehen in einem kleinen Kreis zusammen und berühren sich mit einer Hand in der Mitte. Auf drei springen alle auseinander und rufen ganz laut "Ninja". Wichtig ist das man wirklich nur diesen Sprung macht und anschließend versteinert stehenbleibt. Es wird eine Person A bestimmt die anfängt. Person A darf einen Schritt und eine Bewegung mit dem Arm machen. Dabei ist sein Ziel einen Arm eines anderen Mitspielers zu berühren. Passiert dies, so muss der Spieler den getroffenen Arm hinter den Rücken nehmen und darf ihm im Spiel nicht mehr benutzen (Die Attakierte Person darf auch rechtzeitig den Arm wegziehen, aber keinen Ausfallschritt machen). Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wird auch der zweite Arm des Mitspielers getroffen, so scheidet diese Person komplett aus dem Siel aus. Ziel ist es am Schluss alleine übrigzubleiben.

W 36 Ozeanwelle

Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen, Großer Raum · Zeit: 15 Min. · Spielende: >10 · Material: ein Stuhl weniger als TN

Alle Spieler sitzen in einem großen Stuhlkreis. Ein Freiwilliger steht in der Mitte. Sein Ziel ist es, sich wieder in den Kreis zu setzen. Allerdings rücken die bereits Sitzenden immer schnell im Uhrzeigersinn weiter auf den freiwerdenden Stuhl, sodass die Lücke nicht groß genug für den Stehenden wird, der versucht sich dazwischen zu quetschen. Weiterhin hat er die Möglichkeit durch den Ruf „Wechsel!“ die Richtung der Wellenbewegung zu ändern. Ergattert er schließlich einen Platz, muss derjenige, der zu langsam war, als nächstes in die Mitte.

W 38 Paul und Peter

Gruppengröße: Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: 10 Min. · Spielende: 10-20 · Material: --- Spielbeschreibung Zwei Leute bekommen die Namen Paul und Peter. Jeder weitere bekommt eine Nummer von eins beginnend zugeordnet. Das Spiel wird im Sitzkreis gespielt und alle klatschen erst auf die Oberschenkel, dann in die Hände, dann zeigt der rechte Daumen über die rechte Schulter und zum Schluss der linke Daumen über die linke Schulter. Diese Klatschfolge wird in einem bestimmten Tempo von allen gleichzeitig während dem Spiel beibehalten. Nun beginnt Peter, indem er beim rechten Daumen seinen eigenen Namen und direkt danach beim linken Daumen Paul aufruft. Paul ruft dann beim nächsten rechten Daumen seinen Namen und beim linken Daumen eine Nummer. Die Person mit der Nummer ruft dann wieder beim nächsten rechten Daumen erst die eigene Nummer, anschließend eine andere Nummer oder Peter oder Paul und so weiter. Verpasst jemand seinen Einsatz, kriegt er einen Strafpunkt/scheidet aus oder aber man spielt dieses Spiel einfach als kleines Warm-Up.

Ort: überall

Dauer: ca. 10 Minuten

Kategorie: Warm-Up, Sonstige

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Teilnehmerzahl: 10-20

Material: ---

Spielbeschreibung

Zwei Leute bekommen die Namen Paul und Peter. Jeder weitere bekommt eine Nummer von eins beginnend zugeordnet. Das Spiel wird im Sitzkreis gespielt und alle klatschen erst auf die Oberschenkel, dann in die Hände, dann zeigt der rechte Daumen über die rechte Schulter und zum Schluss der linke Daumen über die linke Schulter. Diese Klatschfolge wird in einem bestimmten Tempo von allen gleichzeitig während dem Spiel beibehalten. Nun beginnt Peter, indem er beim rechten Daumen seinen eigenen Namen und direkt danach beim linken Daumen Paul aufruft. Paul ruft dann beim nächsten rechten Daumen seinen Namen und beim linken Daumen eine Nummer. Die Person mit der Nummer ruft dann wieder beim nächsten rechten Daumen erst die eigene Nummer, anschließend eine andere Nummer oder Peter oder Paul und so weiter. Verpasst jemand seinen Einsatz, kriegt er einen Strafpunkt/scheidet aus oder aber man spielt dieses Spiel einfach als kleines Warm-Up.

W 41 Quiz-Run

Typ: Action · Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 30 Min. · Spielende: >8 · Material: Handy (Whats-App), Zettel & Stift für jedes Team

Die Gruppe wird in Zweierteams aufgeteilt. Die Teams verteilen sich (am besten auf dem Schulhof) von der Basis des Gruppenleiters in gleichweiter Entfernung. Der Gruppenleiter schickt per Whats-App Fragen (z.B.: „Wer war der Gruppenleiter deiner Gruppenleiter?).Wenn ein Team die Antwort weiß, schreibt es diese auf einen Zettel und rennt so schnell es kann zum Gruppenleiter (zur Basis). Der Erste, der mit der richtigen Antwort ankommt, bekommt einen Punkt.

Auf dem Weg zu Basis kann man andere Gruppen auch hindern dort anzukommen und sich so einen Vorsprung einholen. Es darf aber immer nur einer vom Team zur Basis rennen.

Skizze Spielaufbau:

W 42 Schulhausfangen

Typ: Action · Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 10 Min. · Spielende: > 10 · Material: ---

Das Spiel wird am besten auf einer großen Fläche, die sich auch für Verstecke eignet, gespielt. Bei z.B. 10 Spielern gibt es zwei Fänger, der Rest läuft weg und versteckt sich. Wer gefangen wurde, ist ab dann auch Fänger. Das Spiel endet nach einer ausgemachten Zeit oder wenn alle gefangen sind.

W 43 Stuhlgang

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Drinnen · Zeit: 10 Min. · Spielende: 5-20 · Material: Stühle

Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis, wobei die Personen seitlich auf dem Stuhl sitzen und ihrem Hintermann den Rücken zukehren. Nun legen sich die Personen mit dem Rücken auf die hintere Person, sodass der Kreis ganz

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

durch Körper verbunden ist. Jetzt zieht der Gruppenleiter (der nicht im Kreis sitzt) nacheinander vorsichtig die Stühle heraus. Wenn der Kreis stabil ist, kann die Gruppe versuchen im Kreis zu laufen.

W 44 Teamnavigator

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: 30 Min. · Spielende: > 4 (je nach Variation unbegrenzt) · Material: Papier, Teamnavigator (Bauanleitung im Büro erfragen), ggf. Augenbinden

Die Teilnehmer stellen sich im Kreis um den Teamnavigator auf. Jeder nimmt eine oder zwei der Schnüre in die Hände (alle nicht benötigten Schnüre können Sie mit wenigen Handgriffen entfernen). Ziel ist es, den Stift in der Mitte über ein eingespanntes Blatt Papier zu manövrieren und dabei eine beliebige Form (z.B. J-GCL-Logo) zu zeichnen. Auch das Zeichnen nach einem vorgegebenen Labyrinth ist möglich. Die Schnüre sollen dabei gespannt bleiben.

Variationen:

Montagsmaler: Spielt doch einfach mal Monatgsmaler mit dem Teamnavigator . In zwei Gruppen müssen die TN hier Begriffe zeichnen, die der Rest ihrer Gruppe erraten muss.

Namenskompass: Gemeinsam zeichnet sich die Gruppe durch den als Wegstrecke symbolisch aufgezeichneten Tag und erlebt flottes Vorankommen und die eine oder andere kurvige Stelle bereits vorweg. Dabei dürfen statt der üblichen Richtungsbeschreibungen (oben, unten, links, rechts etc.) nur die Namen der Teilnehmer verwendet werden. Das Lernen der Namen geschieht dabei fast wie von selbst. Der/Die GruppenleiterIn stellt im Anschluss auf vorbereiteten Moderationskarten die Themen des Tages vor und klebt sie entlang des Weges auf.

Federführung: 4-6 Personen verbinden sich die Augen. Die übrigen Teilnehmer übernehmen die Führung und koordinieren die Zeichenbewegungen mit geschickten, zielorientierten, sprachlichen Anweisungen. Idealerweise ist dabei jedem Blinden ein sehender als Coach zugeordnet. Die Blinden erleben dabei, wie wichtig die Verteilung von Information im Unternehmen ist; die Sehenden, wie stark präzise Anweisungen zum Gesamterfolg beitragen.

W 45 Tunnelball

Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 15 Min. · Spielende: >10 · Material: Ball

Alle Spieler stellen sich breitbeinig im Kreis auf. Dabei ist es wichtig, dass die Mitspieler Fuß an Fuß stehen. Das Ziel jedes Mitspielers ist es nacher allein übrig zu bleiben. Andere Mitspieler sind "raus", wenn sie getunnelt werden, also der Ball durch die Beine rollt. Dabei dar das eigene "Tor" mit den Händen und Armen verteidigt werden, man darf aber nicht die Füße bewegen, dann ist man auch raus. Der Ball wird einfach in den Kreis geworfen und dann geht es wörtlich rund. Wenn eine Person ausgeschieden ist, geht sie aus dem Kreis raus. Der Kreis muss aber wieder geschlossen werden (die Person kann ja helfen den Ball einzusammeln, falls der aus dem Kreis fliegt). Wenn nurnoch zwei Personen übrig sind (das Finale) stellen sie sich im möglichst kleinen Abstand gegenüber und der Ball wird einfach dazwischen geworfen.

Tipps:

-Wenn der Kreis zu groß ist, sodass der Ball ab und zu in der Kreismitte liegenbleibt stellt sich ein

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Gruppenleiter in die Kreismitte und sorgt dafür, dass der Ball in bewegung bleibt. (er kann auch leute tunneln)

-am Anfang kann man verbieten seinen Nachbarn zu tunneln, damit es nicht zu schnell geht...

W 46 Wäscheklammerspiel

Typ: Action · Gruppengröße: Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: 10 Min. · Spielende: bis 20 · Material: Wäscheklammern

Jeder Spieler bekommt fünf Wäscheklammern, die er sich an seine Kleidung anheftet. In den folgenden zwei Minuten versuchen sich die Kinder gegenseitig die Wäscheklammern abzureißen und befestigen die gestohlenen Klammern an der eigenen Kleidung. Der Spieler, der am Ende die meisten Klammern hat, gewinnt.

Das Spiel kann man auch umgekehrt spielen:

Die Kinder bekommen fünf Wäscheklammern und müssen versuchen sie loszuwerden, indem sie sie an anderen Kindern befestigen. Jetzt gewinnt natürlich derjenige, der am Ende die wenigsten Klammern an sich heften hat.

W 48 Zublinzeln

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Draußen, Großer Raum · Zeit: 30 Min. · Spielende: > 10 (ungerade) · Material: ---

Alle stehen in einem Kreis. Jeder sucht sich einen Partner und stellt sich zu zweit in den Kreis. Eine Person sollte übrigbleiben.

Diese einzige Person Sucht sich einen vorderen Partner aus und blinzelt ihm zu. Diese angeblinzelte Person merkt das und rennt zum „Zublinzler“. Dabei versucht der hintere Partner den vorderen festzuhalten. Gelingt dies, macht der vorherige Blinzler weiter.

W 49 Zulu

Gruppengröße: Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20) · Ort: Draußen, Großer Raum · Zeit: 10 Min. · Spielende: > 6 · Material: ---

Zulu ist ein Sing- und Bewegungswarm-up. Alle stehen im Kreis und singen zusammen: „When you look at me, a Zulu you can see, if you stand by me, a Zulu you could be. He! Zulu! Attention! Come on!” Und als ersten Zusatz: “Right Hand!” Und die rechte Hand wird bewegt. Danach wird der Gesang wiederholt, jedes Mal kommt ein weiterer Zusatz hinzu: Left Hand, Right Food, Left Food, Down (in die Knie gehen), Around (im Kreis hüpfen), Back (in die andere Richtung im Kreis hüpfen), To the front (in die Kreismitte hüpfen) und schließlich OUT!

W 50 Zungenmörder

Typ: Kooperation · Gruppengröße: Groß (> 20), Mittel (10–20) · Ort: Beliebig · Zeit: 15 Min. · Spielende: > 10 · Material: ---

Alle Kinder setzten/stellen sich in einen Kreis und schließen die Augen. Der Gruppenleiter geht rum und malt mit Zeichen den jeweiligen Charakter auf den Rücken:

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

I = normaler Spieler

O = Detektiv

X = Mörder

Alle öffnen wieder die Augen und der Detektiv stellt sich in die Mitte des Kreises. Nun darf der Mörder anfangen die Anderen „umzubringen“, indem er ihnen die Zunge rausstreckt. Wer tot ist legt sich hin oder rutscht aus dem Kreis. Der Detektiv versucht den Mörder zu finden. Sobald er einen Verdacht hat kann er diesen aussprechen. Der Detektiv hat jedoch nur 3 Versuche. Gewonnen hat entweder der Mörder, der alle außer sich selbst umgebracht hat oder der Detektiv, der den Mörder entlarvt. Die Anzahl der Versuche des Detektivs sind variabel.

Impulse (26)

I 1 „Hoch-Zeiten“

Impulsbeschreibung:

Schrifttext:

Etwa acht Tage nach diesen Reden nahm Jesus Petrus, Johannes und Jakobus beiseite und stieg mit ihnen auf einen Berg, um zu beten.Â Und während er betete, veränderte sich das Aussehen seines Gesichtes und sein Gewand wurde leuchtend weiß.Â Und plötzlich redeten zwei Männer mit ihm. Es waren Mose und Elija;Â sie erschienen in strahlendem Licht und sprachen von seinem Ende, das sich in Jerusalem erfüllen sollte.Â Petrus und seine Begleiter aber waren eingeschlafen, wurden jedoch wach und sahen Jesus in strahlendem Licht und die zwei Männer, die bei ihm standen.Â Als die beiden sich von ihm trennen wollten, sagte Petrus zu Jesus: Meister, es ist gut, dass wir hier sind. Wir wollen drei Hütten bauen, eine für dich, eine für Mose und eine für Elija. Er wusste aber nicht, was er sagte.Â Während er noch redete, kam eine Wolke und warf ihren Schatten auf sie. Sie gerieten in die Wolke hinein und bekamen Angst.Â Da rief eine Stimme aus der Wolke: Das ist mein auserwählter Sohn, auf ihn sollt ihr hören.Â Als aber die Stimme erklang, war Jesus wieder allein. Die Jünger schwiegen jedoch über das, was sie gesehen hatten, und erzählten in jenen Tagen niemand davon.

(Lk 9,28-36)

Gedanken zum Text:

Die Geschichte von der Verklärung Jesu zeigt, dass besondere Höhepunkte im Leben, die Erfahrung von glücklichen und sinnerfüllten Zeiten uns helfen kann, Krisen und Probleme durchzustehen.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Ein Gespräch beim Abstieg:

Nach dem Erlebnis der Verklärung sind Jesus, Johannes, Petrus und Jakobus wieder auf dem Weg zurück nach Jerusalem. Unterwegs begegnet ihnen ein/e J-GCL-er/in. Die Jünger und der/die J-GCL-er/in kommen miteinander ins Gespräch:

J-GCL-er/in:
Hey Leute, wo kommt ihr denn her? Ihr strahlt ja, als ob ihr das Christkind persönlich getroffen hättet.

Jünger 1:
Das kannst du laut sagen, das war ein umwerfendes Erlebnis, was wir gerade oben auf dem Berg hatten, ich bin jetzt noch total fasziniert.

Jünger 2:
Und dabei hatte ich zuerst absolut keine Lust, da hinaufzusteigen. Viel zu anstrengend.

Jünger 1:
Auf alle Fälle hat es sich rentiert, den alltäglichen Trott mal hinter sich zu lassen und oben auf dem Berg dem Himmel ein Stück näher zu kommen.

J-GCL-er/in:
Das kann ich nachvollziehen. Mir geht es ähnlich. Wir waren …… und ich habe da auch so einiges an Erfahrungen gesammelt. Aber - was war es denn, was euch so fasziniert hat?

Jünger 3:
Na ja, eigentlich haben wir gar nicht so viel mitgekriegt, wir haben es uns da oben ein bisschen gemütlich gemacht und sind leider eingeschlafen. Jesus allerdings nicht. Den haben diese typisch menschlichen Fragen umgetrieben: wer bin ich eigentlich? Was ist meine Aufgabe, wozu lebe ich? Du kennst diese Fragen sicher auch. Jedenfalls hat er gebetet. Und als wir dann aufwachten, war er wie verwandelt, völlig verklärt, er hat gestrahlt, es war, als ob ein Leuchten von ihm ausgeht.

Jünger 2:
Ja, er war ganz und gar glücklich, so, als ob er jetzt genau wüsste, was er in seinem Leben will…

Jünger 1:
Moses und Elija waren bei ihm.

J-GCL-er/in:
Moses, das war doch der, der die Israeliten aus der Unterdrückung in Ägypten in die Freiheit geführt hat. Und wer war Elija?

Jünger 3:
Einer unserer Propheten. Er hat den Götzendienst abgeschafft, sozusagen den Menschen ihre innere Freiheit zurückgegeben, die Freiheit von Zwängen und Ängsten.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

J-GCL-er/in:
Das sind uralte Geschichten, aber doch auch topaktuell. Menschen, die unterdrückt werden, gibt es auch heute. Und von Götzen, Zwängen und Ängsten ist die Welt voll. Bei meinen Gruppenkindern gibt es einige, die würden alles für das neueste Handy oder für gute Noten opfern.

Jünger 2:
Siehst du, aber zurück zu Jesus. Ich glaube, er hat so gestrahlt, weil er im Gespräch mit Moses und Elija seine eigene Aufgabe gefunden hat - nämlich Menschen das Vertrauen auf den liebenden Gott und damit auch Freiheit zu ermöglichen.

J-GCL-er/in:
Vertrauen und Freiheit ermöglichen, eine tolle Aufgabe. Eigentlich bemühen wir uns im Kleinen auch bei uns in den J-GCL darum. Wenn meine Gruppenkinder im Zeltlager oder in der Gruppenstunde alles mögliche ausprobieren und dabei ganz neue Fähigkeiten entdecken oder wenn sie lernen, auf die eigene innere Stimme zu hören, sich bewusst zu entscheiden und nicht jede Mode mitzumachen, dann geht das in dieselbe Richtung.

Jünger 1:
Klar, und das ist einfach toll. Du kannst mir glauben, wir waren so glücklich, dass wir am liebsten Zelte aufgeschlagen hätten und länger geblieben wären. Ich hätte mich gerne noch ein bisschen im Glück gesonnt.

Jünger 3:
Aber Jesus hatte schon Recht, als er sagte, dass das nicht geht. Auf Höhepunkte folgen nun mal immer wieder Tiefschläge und nach Hoch-Zeiten holt einen der Alltag wieder ein.

Jünger 2:
So sind wir wieder beim Abstieg, zurück in den alten Trott. Trotzdem hat sich etwas verändert: Wenn man so ein tiefes Glück erfährt, wenn man um den Sinn seiner Aufgabe weiß, dann wird das zur Antriebskraft für das eigene Handeln. Wir sind erfüllt von einer Vision, durchdrungen von einem Glück, das uns auch durch schwere Zeiten tragen kann.

J-GCL-er/in:
Schwere Zeiten sind ja dann wirklich auf euch zugekommen. Jesus wurde schließlich gekreuzigt.

Jünger 1:
Aber wir wussten: Egal, was passiert, egal, was andere denken, egal wie andere spotten, ablästern, verurteilen, was Jesus redet und tut, geschieht im Namen Gottes. Was ein Mensch wirklich ist - das Urteil steht allein Gott zu. Die Stimme Gottes aus der Wolke hat uns da Gewissheit gegeben.

J-GCL-er/in:
Na, da habe ich jetzt einigen Stoff zum Nachdenken. Vielleicht fange ich ja mal mit der Frage an, was für mich Erfahrungen waren, die mich in meinem J-GCL-Leben prägen und mir zur Antriebskraft für mein Engagement werden können.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Kurze Besinnung und Austausch:

Was waren „Hoch-Zeiten“ in meinem J-GCL-Leben, in denen ich mich glücklich fühlte und die mir Kraft geben, den Alltag zu bewältigen?

I 2 Alles im Leben hat seine Zeit

Impulsbeschreibung:

Lied: „ Alles im Leben hat seine Zeit“ (von Peter Maffay aus Tabaluga und die Zeichen der Zeit)

Schrifttext:

Alles hat seine Stunde. Für jedes Geschehen unter dem Himmel gibt es eine bestimmte Zeit: eine Zeit zum Gebären und eine Zeit zum Sterben, eine Zeit zum Pflanzen und eine Zeit zum Abernten der Pflanzen, eine Zeit zum Töten und eine Zeit zum Heilen, eine Zeit zum Niederreißen und eine Zeit zum Bauen, eine Zeit zum Weinen und eine Zeit zum Lachen, eine Zeit für die Klage und eine Zeit für den Tanz; eine Zeit zum Steinewerfen und eine Zeit zum Steinesammeln, eine Zeit zum Umarmen und eine Zeit, die Umarmung zu lösen, eine Zeit zum Suchen und eine Zeit zum Verlieren, eine Zeit zum Behalten und eine Zeit zum Wegwerfen, eine Zeit zum Zerreißen und eine Zeit zum Zusammennähen, eine Zeit zum Schweigen und eine Zeit zum Reden, eine Zeit zum Lieben und eine Zeit zum Hassen, eine Zeit für den Krieg und eine Zeit für den Frieden.

Kohelet 3,1-15

Was sind unsere Zeitfresser?

Denkt einmal in Ruhe drüber nach, wofür ihr jeden Tag am meisten Zeit braucht. Versucht dabei nicht zu werten – es ist nicht wichtig, ob es gerechtfertigt ist, dass ihr so viel Zeit dafür braucht. Denkt nur darüber nach.

(Pause zum Nachdenken)

Natürlich kann man dann auch in die andere Richtung fragen:

Für was nehmt ihr euch keine Zeit? Was fällt in den 24 Stunden, die ihr zur Verfügung habt, einfach hinten runter?

(Pause zum Nachdenken)

Für wen oder was hätte ich gerne mehr Zeit?

Und wenn ich dann für andere Zeit hatte – hatte ich für mich selbst genug Zeit? Denke ich auch an mich? Tu ich mir was Gutes – von Zeit zu Zeit?

Ich möchte euch heute ein kleines Geschenk machen – ich will euch Zeit schenken.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Das geht natürlich nicht so einfach, schließlich ist die Zeit nichts, was man wirklich besitzen kann.

Aber ich möchte dir Zeit schenken und dich dazu ermuntern, dir Zeit für dich selbst zu nehmen. Das muss nicht lange sein. Vielleicht reichen 5 Minuten im Bus, die Minuten kurz vorm Einschlafen, die Zeit bevor du auf das Fertigwerden des Essens wartest. Versuche dir jeden Tag ein paar Minuten Zeit zu nehmen und an nichts zu denken. Das ist am Anfang sehr schwierig – doch lass dich auf das Abenteuer ein! Es wird dir gut tun – und vielleicht merkst du dann, wie du deine Zeit besser nutzen kannst. Denn es sind jeden Tag 86.400 Sekunden – Nutze sie und es wird etwas Gutes daraus!

Und auch Ignatius von Loyola sagte:

„Reserviere eine bestimmte Zeit für dich selbst und halte dich ruhigen Gemüts in Erfolg und Mißerfolg, frei von Unruhe und Verwirrung, sowohl bei frohen als bei traurigen Anlässen."

Und jetzt einen schönen Morgen!

I 3 Der positive Morgenimpuls

Impulsbeschreibung:

Begrüßen/Lied: Einen schönen guten Morgen wünschen oder das Lied „Hakuna Matata" von König der Löwen anhören.

Die Geschichte „Herr Griesgram":

Das Leben ist schön! Das musste auch Herr Griesgram merken.

Aktion:

In der Mitte liegen nun kleine Zettel mit positiven Nachrichten darauf. Nehmt euch Zeit, den für euch passenden und ansprechenden Zettel auszusuchen und denkt mal an die letzte Woche/Monat/Halbjahr (je nach Veranstaltung) zurück. Was habe ich positives erlebt, was lässt mich noch heute lächeln, woran denke ich gerne zurück?

Gebet:

Herr, ich werfe meine Freude wie Vögel in den Himmel.

Die Nacht ist vorrüber und ich freue mich am Licht.

So ein Tag, Herr, so ein Tag!

Deine Sonne hat den Tau weggebrannt vom Gras und von unseren Herzen.

Was da aus uns kommt, was da um uns ist an diesem Morgen, das ist Dank.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Herr, ich bin fröhlich heute am Morgen.

Die Vögel und Engel singen und ich jubiliere auch.

Das All und unsere Herzen sind offen für deine Gnade.

Ich fühle meinen Körper und danke.

Herr, ich freue mich an der Schöpfung.

Und dass du dahinter bist und daneben und davor und darüber und in uns.

Herr, ich freue mich und freue mich.

Die Psalmen singen von deiner Liebe,

die Propheten verkündigen sie und wir erfahren sie.

Ich werfe meine Freude wie Vögel an den Himmel.

Ein neuer Tag, der glitzert und knistert und jubiliert von deiner Liebe.

Jeden Tag machst du, du zählst jeden Tag wie die Kräusel auf meinem Kopf.

Halleluja, Herr.

Afrikanisches Gebet

Wünsche für den Tag:

Ich wünsche euch einen wunderschönen Tag mit vielen positiven Gelegenheiten und Menschen, die euch ein Lächeln schenken. Vielleicht könnt ihr mal genau hinschauen, wo man dem Gegenüber etwas gutes Tun kann und ihm den Tag versüßen kann.

I 4 Der Zug des Lebens

Impulsbeschreibung:

Das Leben ist wie eine Reise mit dem Zug:

Man steigt oft ein und aus, es gibt Unfälle, bei manchen Aufenthalten angenehme Überraschungen und tiefe Traurigkeit bei anderen.

Wenn wir geboren werden und in den Zug einsteigen, treffen wir Menschen, von denen wir glauben, dass sie uns während unserer ganzen Reise begleiten werden:

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Unsere Eltern. Leider ist die Wahrheit eine andere.

Sie steigen bei einer Station aus und lassen uns ohne ihre Liebe und Zuneigung, ohne ihre Freundschaft und Gesellschaft zurück.

Allerdings steigen andere Personen, die für uns sehr wichtig werden, in den Zug ein.

Es sind unsere Geschwister, unsere Freunde und diese wunderbaren Menschen, die wir lieben. Manche dieser Personen die einsteigen, betrachten die Reise als kleinen Spaziergang.

Andere finden nur Traurigkeit auf ihrer Reise. Und es gibt wieder andere im Zug, die immer da und bereit sind, denen zu helfen, die es brauchen.

Manche hinterlassen beim Aussteigen eine immer währende Sehnsucht...

Manche steigen ein, und wieder aus, und wir haben sie kaum bemerkt ...

Es erstaunt uns, dass manche der Passagiere, die wir am liebsten haben, sich in einen anderen Wagon setzen und uns die Reise in diesem Abschnitt alleine machen lassen.

Selbstverständlich lassen wir uns nicht davon abhalten, die Mühe auf uns zu nehmen, sie zu suchen und uns zu ihrem Wagon durchzukämpfen.

Leider können wir uns manchmal nicht zu ihnen setzen, da der Platz an ihrer Seite schon besetzt ist.

Versuchen wir mit unseren Mitreisenden gut auszukommen, und suchen wir das Beste in jedem von ihnen.

Erinnern wir uns daran, dass in jedem Abschnitt der Strecke einer der Gefährten schwanken kann und möglicherweise unser Verständnis braucht.

Auch wir werden öfter schwanken und es wird jemanden geben, der uns versteht.

Das große Mysterium der Reise ist, dass wir nicht wissen, wann wir endgültig aussteigen werden und

genau so wenig wann unsere Mitreisenden aussteigen werden, nicht einmal der, der gleich neben uns sitzt.

Ich glaube, ich werde wehmütig sein, wenn ich aus dem Zug für immer aussteige.....

Ja, das glaube ich.

Die Trennung von einigen Freunden, die ich während der Reise traf, wird schmerzhaft sein.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Meine Liebsten allein zu lassen, wird sehr traurig sein.

Aber ich habe die Hoffnung, dass irgendwann der Zentralbahnhof kommt, und ich habe das Gefühl,

sie ankommen zu sehen, mit Gepäck, das sie beim Einsteigen noch nicht hatten.

Was mich glücklich machen wird, ist der Gedanke, dass ich mitgeholfen habe ihr Gepäck zu vermehren und wertvoller zu machen.

Schauen wir darauf, dass wir eine gute Reise haben und das sich am Ende die Mühe gelohnt hat.

Versuchen wir, dass wir beim Aussteigen einen leeren Sitz zurücklassen, der Sehnsucht und schöne Erinnerungen bei den Weiterreisenden hinterlässt.

Denen, die Teil meines Zuges sind, wünsche ich eine

Gute Reise !

I 6 Die Unterscheidung der Geister – Trost und Trostlosigkeit

Impulsbeschreibung:

1. Einstimmung:

Stell Dir vor, du liegst im warmen Sand am Meer.

Die Sonne scheint und wärmt dir den Körper.

Du kannst ihre Strahlen auf deiner Haut spüren.

Der Sand um dich hat eine leichte Mulde gebildet, in der du warm eingebettet liegst.

Stell Dir vor, dein Atem könnte durch den ganzen Körper ziehen.

Beim Einatmen erfüllt er dich bis zu den Zehenspitzen, beim Ausatmen strömt er an deinen Muskeln vorbei, durch die Nase wieder hinaus.

Bei jedem Ausatmen versetzt er die Muskeln deines Körpers in ganz leichtes Schwingen und nimmt alles mit, was an Verspannung und Anspannung noch in dir steckt.

Jetzt bist du ganz entspannt.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

2. Einführung aus dem Leben des Hl. Ignatius

Eine kleine Episode aus dem Leben des Hl. Ignatius: Nach einer schweren Verwundung muss der junge Ignatius auf seiner Heimatburg in Loyola das Bett hüten. Dort gibt es nur die Bibel und ein Buch mit Heiligenlegenden zum Lesen. Er träumt oft von seiner Zukunft, vor allem in zwei Richtungen: ein erfolgreicher und stolzer Krieger für sein Vaterland und seiner Familie zu werden, oder wie die großen Heiligen gute und große Taten der Nächstenliebe zu vollbringen. Dabei konnte er eine Unterscheidung machen: Die Gedanken an den ruhmreichen Krieger verschafften nur kurz Vergnügen und konnten ihn nicht wirklich mit Freude erfüllen. Danach verfiel er umso tiefer in die Trostlosigkeit. Aber die Vorstellung, sich für andere und für die Sache Christi einzusetzen, brachten eine lang anhaltende und innerlich erfüllende Freude, oder wie er es nannte, "Trost" mit sich. Er hatte eine wichtige Erkenntnis für die ignatianische Spiritualität gewonnen und den ersten Schritt zur Unterscheidung der Geister getan: Was bringt Trost, was bringt Trostlosigkeit.

(Bericht des Pilgers)

3. Rückblick auf den Tag

(ganz langsam und mit vielen Pausen gelesen)

Ich schaue mir meinen heutigen Tag an. Den Morgen, den Tagesablauf vom Vormittag über den Nachmittag bis zum Abend.

Verschiedene Menschen habe ich getroffen, habe ihnen zugehört, zu ihnen gesprochen, mit ihnen gefühlt.

Es gab Zeiten, da war ich ganz für mich allein. Ich war vertieft in meine Arbeit oder meine Aufgaben, ich habe Entspannung oder Zerstreuung erfahren.

Fragen:

Was hat mich an diesem heutigen Tag froh gemacht, was hat mich mit Freude erfüllt, hat mich getröstet?

Wem konnte ich heute eine Freude bereiten? Wen konnte ich unterstützen oder trösten?

Wie war mir der Glaube an Gott heute Trost? Oder wann hätte er es mir sein können?

Gedanken zur Reflexion:

Dieser Tag war mein Tag, und ich habe daraus nach meinen Möglichkeiten etwas gemacht. Ich halte Gott diesen heutigen Tag hin, mit allem Trost, den ich erfahren durfte, mit allem Trost den ich spenden durfte und mit aller Trostlosigkeit, die dieser Tag mit sich gebracht hat.

4. Gebet

Herr unser Gott, nimm meinen Tag an, wie er war. Danke für den Trost, den er mir und anderen gab. Nimm auch die Zeiten der Trostlosigkeit an, auch sie sind Teil meines Lebens und gehören zu mir.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Schenke mir für den morgigen Tag ein gutes Gespür für mich und die anderen Menschen, dass wir Trost in die Welt bringen und die Trostlosigkeit ein wenig kleiner wird. Amen.

I 7 Entdeckungstour – Kleines Experiment zur intensiven Wahrnehmung

Impulsbeschreibung:

Entdeckungstour

Geht 10 Minuten durch das Haus und über das Gelände. Schaut euch dabei schweigend alles ganz aufmerksam und neugierig an, als ob ihr es zum ersten Mal sehen würdet. Welche Erfahrungen macht ihr?

Dann nehmt euch 10 Minuten Zeit für einen Austausch. Kommt dabei auch ins Gespräch über die Aussage von Antoine de Saint Exupery: „Man sieht nur mit dem Herzen gut, das Wesentliche ist für die Augen unsichtbar."

I 8 Feuer

Impulsbeschreibung:

Ansprache:

Heute Abend sind wir um das Lagerfeuer versammelt. Es ist für uns entzündet worden und bringt Licht in die Dunkelheit, die uns umgibt. Wenn ihr die Augen schließt, könnt ihr bewusst seine Wärme spüren …

Gedanken zum Lagerfeuer:

Lagerfeuer können ganz unterschiedlich sein. Es gibt die schnell aufflammenden großen Feuer, oft aus viel Reisig, die ein tolles Erlebnis sind, die für einen Augenblick alles taghell machen.

Es gibt die kleineren, langlebigen Feuer, die gepflegt werden, auf die regelmäßig nachgelegt wird, damit sie die Nacht über halten und Wärme und Licht geben.

Wenn das Holz trocken genug ist, dann reicht schon ein Funke, um ein Feuer zu entfachen. Manchmal dauert es aber auch eine Weile bis es brennt.

Dieses Feuer kann uns vor die Fragen stellen:

Wofür bin ich entflammbar?

Wo ist der Funke auf mich übergesprungen?

Was macht mir so viel Spaß, dass ich dafür brenne?...

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Gedanken zu den Fragen:

Feuer und Flamme sind wir oft für Dinge, die uns spüren lassen, dass wir lebendig sind und dass das Leben schön ist.

Vielleicht fällt euch auch einiges ein, was ihr heute erlebt habt, was für euch loderndes und wärmendes J-GCL-Feuer ist…

Kurze Pause

Bezogen auf Gott:

Die Bibel spricht davon, dass Jesus das Licht der Welt ist. Die Feuerflammen sind ein Bild für den Heiligen Geist, der Gemeinschaft bewirkt.

Wir können uns von diesem Geist Jesu anstecken und begeistern lassen.

Wir können damit ein Licht sein für andere.

Wir können uns entflammen lassen für eine bessere Welt.

Wir können etwas aufscheinen lassen von der Liebe Gottes.

Wir können andere damit anstecken.

So wollen wir an diesem Abend darum bitten, dass wir uns entzünden lassen von seiner Liebe und seinem Licht und diese weitertragen.

Gebet:

Guter Gott,

entzünde in uns das Feuer deiner Liebe,

dass das Licht in die Dunkelheit hineinleuchte.

Hilf uns die Glut immer wieder neu zu entfachen.

Schenke uns deine wärmende Geborgenheit,

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

bewahre und behüte uns in dieser Nacht.

Amen.

I 9 Frère Roger: Was wir nicht wussten

Impulsbeschreibung:

Beginn mit einem Kreuzzeichen

Lied:

Bendigo al Senor: http://www.taize.fr/spip.php?page=chant&song=247&lang=de

El alma que anda en amor: http://www.taize.fr/spip.php?page=chant&song=321&lang=de

Einleitung:

Evtl. kann man hier entsprechend des Rahmens etwas zur Idee des Impulses sagen:

aufeinander/ auf sich hören; es bietet sich vielleicht auch an, etwas zu Frère Roger oder der Tradition von Taizé zu sagen (Versöhnung, Stille, etc.).

(Das kann aber auch vor dem Beginn des Impulses geschehen. Ich habe für die Teilnehmenden oft den dann folgenden Text zum Mitlesen dabei (kann auch auf dem Liedzettel stehen).)

Text von Frère Roger: (vorlesen und nachklingen lassen – evtl. wiederholen)

Was wir nicht wussten … (aus einem Interview mit Frère Roger von Taizé: http://vimeo.com/13703992)

Was wünschen wir denen, die hierher kommen, am meisten? Wir möchten, dass jemand ihnen zuhört, dass jemand für sie da ist – ohne ihnen gute Ratschläge oder Anweisungen zu geben, nein! Wir möchten, dass ihnen jemand zuhört und sie in Liebe versteht, damit in ihnen, in uns und in jedem Menschen durchbricht, was wir nicht wussten.

Wir wussten nicht, dass wir beten. Wir wussten nicht, dass Christus in uns betet – selbst wenn unsere Lippen verschlossen sind. Wir wussten nicht, dass, obwohl wir oft streng zu uns selbst sind, Gott niemals Druck auf einen Menschen ausübt. Im ersten Johannesbrief lesen wir: „Wenn unser Herz uns auch verurteilt – Gott ist größer als unser Herz."

Diese Wirklichkeit des Evangeliums ist eine große Entdeckung; ein gesprochenes Wort, das uns in der Schrift bis heute überliefert wurde. Man kann darüber staunen, dass diese Worte Christi bis zu uns gelangt sind: „Auch wenn dein Herz dich verurteilt, ist Gott größer als dein Herz." Und weiter: „Er weiß alles, er kennt alles."

Vielleicht kann man während einer Woche in Taizé allmählich verstehen, dass Gott eine Gabe, ein Geschenk für jeden von uns bereithält: Frieden, inneren Frieden, den Frieden des Herzens.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Aufmerksamkeitsübungen mit der Klangschale:

Augen schließen (wenn die Leute erfahren sind, kann man hier auch darauf hinweisen, auf die eigene Atmung zu achten; es kann aber auch eine Überforderung sein – dann ist es besser, nur beim Hören zu bleiben) zuerst Umgebungsgeräusche wahrnehmen (Vögel, ein Bach, Wind, etc.), ein Geräusch auswählen, die Aufmerksamkeit nur einem Geräusch widmen

Klangschale anschlagen: möglichst lange auf den angeschlagenen Ton lauschen sich vom Ton in die innere Stille führen lassen, ins eigene Herz hören, einfach in der Stille bleiben

Knappe Einladung zum „Vater unser“: (Evtl. in der Art: zu Gott, der in der Tiefe unseres Herzens verborgen ist, beten wir … Vater unser …).

(Um die meditierenden Teilnehmenden nicht zu erschrecken, kann man einen kurzen Moment des Übergangs zum Gebet anleiten: „Die Übung ist jetzt vorbei, wir können langsam die Augen wieder öffnen, uns leicht strecken, den Raum wahrnehmen …“ Hier kann es geschehen, dass etwas Unruhe einkehrt - die Teilnehmenden einladen weiter still zu bleiben).

Lied: wie oben

Evtl. mit Segen / Kreuzzeichen enden.

Reflexion: Die Gruppe kann sich über die Übung austauschen:

Was habe ich gehört?

Fiel es mir leicht oder war es schwer aufmerksam zu bleiben?

I 10 Friede ist wie ein Baum

Impulsbeschreibung:

Friede ist wie ein Baum, den wir heute pflanzen, auf dem unsere Kinder morgen spielen werden,

unter dem unsere Enkelkinder übermorgen Schatten und Kühlung suchen,

vor dem unsere Urenkelkinder einmal Früchte nehmen und weitergeben werden.

Friede ist wie ein Haus, wir legen heute die Fundamente,

andere werden morgen die Mauern bauen, die uns schützen.

Und Türen des Zugangs für alle Menschen und Fenster, Öffnungen des Interesses.

Der Aufmerksamkeit nach allen Himmelsrichtungen.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Es wäre schön:

Wenn wir wieder lernen

wie Kinder miteinander zu spielen.

Das Spiel des Friedens-

das einzige Spiel bei dem alle gewinnen

und keiner verliert.

I 11 Ganz Ohr sein – Experimente mit einer Klangschale

Impulsbeschreibung:

Wenn ich auf die ganz leisen Geräusche lausche, setze ich mein Gehör bewusst ein, höre nicht nur passiv, weil ich nicht anders kann, sondern höre hin, bin aktiv. Hören ist mehr, als das passive Absorbieren von Schallwellen, die an mein Ohr dringen. Um die Zwischentöne in Gottes Schöpfung zu hören und meine Mitmenschen verstehen zu können, muss ich ganz Ohr sein.

Das könnt ihr ausprobieren:
Probiert, die Klangschale mit verschiedenen Klöppeln auf unterschiedliche Weise anzuschlagen, nehmt euch dabei Zeit, den Klängen zu lauschen;

Experimentiert mit den Schalen: stellt sie auf, neben verschiedene Körperteile, füllt sie mit Wasser;

Sucht euch einen Partner / eine Partnerin. Während eineR sich entspannt hinlegt, spielt der andere die Kangschale mit viel Gefühl in unmittelbarer Nähe des / der Liegenden an. Er kann sie ganz nahe an verschiedene Körperteile führen oder auf die liegende Person stellen;

Oder ihr könnt euch verschiedene Gegenstände suchen, mit denen ihr Klänge erzeugen könnt. Probiert diese aus, spielt einander Klänge zu, entwickelt ein kleines Musikstück.

Zum Abschluss:
Nehmt euch zehn Minuten Zeit für einen Austausch über die Erfahrungen, die ihr gemacht und die Gefühle, die ihr wahrgenommen habt.

I 12 Gebet für Tageseinstieg

Impulsbeschreibung:

Gebet: (Das Gebet - das fett gedruckte - kann den Teilnehmenden in ausgedruckter Form, oder mit der Beamer projiziert, zur Verfügung gestellt werden.)

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Meditation: (Das Gebet wird laut vorgelesen. Nach jeder Zeile wird etwas Zeit zum reflektieren gelassen. In diesen Momenten werden die kursiv gedruckten meditativen Gedanken vorgetragen.)

Herr, dieser Tag und was er bringen mag,

Ablauf des vorhersehbaren Tagesprogramms vor meinem geistigen Auge,

Erinnerung der Menschen, mit denen ich zu tun haben, denen ich eventuell begegnen werde

sei mir aus deiner Hand gegeben.

Ob mir der vorhersehbare Tagesablauf passt oder nicht, ob mich einige Menschen nerven, ob ich mich auf die Begegnung freue – es ist gleich, alles kommt aus der Hand des liebenden Gottes auf mich zu.

Du bist der Weg, die Wahrheit und das Leben.

Du bist der Weg.

Gib, dass ich ihn erkenne und die Kraft habe, ihn zu wählen, auch wenn er steinig und steil beginnen sollte.

Ich will ihn gehen.

Du bist die Wahrheit, ich will sie sehen.

Zeige sie mir und hilf mir, sie in meinem Leben umzusetzen.

Du bist das Leben.

Schenke es mir in Fülle, ja in Überfülle, damit es ausströmen kann auf die Menschen meiner Umgebung.

Mag mich umwehen Leid und Kühle, Glück und Glut, alles ist gut – so wie es kommt.

Gib, dass es frommt.

Gib mir ein lebendiges Bewusstsein, dass alles aus Deiner guten Vaterhand kommt und lass mich stets „Ja“

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

sagen können.

In deinem Namen beginne ich.

Vollende Du, o Herr, - zu Deiner Ehre und zum Heil der Menschen

Amen.

I 13 Hey Herz

Impulsbeschreibung:

(diesen text gibt es auch auf Youtube)

Hey, Hey Herz – ich wollte nur mal ein bischen Quatschen

Weil mich da etwas belastet.

In den letzte Tagen / Wochen / Jahren hab ich dich mit mir getragen.

Ich hab dich lange ignoriert und ging dir aus dem Weg.

Zugegeben es war mir unangenehm dich anzusehen, anzusprechen

Aus Angst es könnte meine Welt zerbrechen, die doch auf so zittrigem Boden stand.

In manchen stillen Phasen hörte ich dich durch dein Schlagen meine Taten hinterfragen.

Konnte das kaum ertragen, schaffte es deine Klagen wegzujagen, wegzusperren

Ihnen den Rücken zuzukehren und so zu tun als -ÂÂÂ gäb es sie nicht

-viel zu oft verschloss ich meine Augen vor dem Licht was mir Leid offenbarte

-viel zu oft verschloss ich die Ohren vor den Schreien die der Schmerz in sich hatte

-viel zu oft verschloss ich den Mund davor die Wahrheit zu sagen

aber so geht das nicht weiter. Jeden Tag die selbe Leier.

Jeden tag weiß ich was zu tun ist, aber tue es nicht.

Bin zu bequem einmal aufzustehen rauszugehen und der Wahrheit ins gesicht zu sehen.

Du sagst: „auf Worte müssen Taten folgen“

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Stattdessen verbringe ich lieber Zeit mit Zeit vergeuden

Ich gebe mich zufrieden mit abgekauten Phrasen, die mein Mund nur wiederholt

Kaue auf Worten und Sätzen so leer und so hohl dass sie meinen Hunger nicht stillen,

aber dafür runtergehen wie Öl. Doch eigentlich ist mir das auch egal,

weil ich keine Energie brauchen, wenn ich eh nur Energie spar

In meinem Kopf wollte ich nicht wahrhaben, dass ich durch menschliche Wege

wohl nie richtig verstehe, wie ich das Glück greife,

von dem ich oft hörte, aber nur selten etwas spürte

Bis mich ein Vers berührte. Da heißt es:

„Das Leben der Menschen die auf Gott hören, gleiche dem Sonnenaufgang:

Es wird heller und heller bis es völlig Tag geworden ist.“ (sprüche 4,18)

Und plötzlich schäme ich mich als Christ,

weil ich viel öfter Sonnenuntergänge als Sonnenaufgänge miterlebe

weil ich zu müde bin früh aufzustehen, um einen Sonnenaufgang anzusehen

weil mir klar wird dass ich zu viel rede, ohne zu verstehen worum es wirklich geht

Dass ich gerne sage: „Gott ist groß“ und „Gott wird`s schon richten“,

statt etwas abzugeben nur Ausreden von mir gebe und mich bemühe

meinen Glauben so unerkannt wie möglich auszuleben

In einer Welt in der ich versuche nicht anzuecken,

versuch ich Dinge zu erreichen, indem ich mich verstecke und meinen Glauben mit mir schleife

Erwarte von anderen dass sie Dinge tun und beweisen,

während ich sämtlichen Fragen und Nöten ausweiche,

um mich schließlich nur selber zu bemitleiden

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Hey herz, hörst du noch zu?

Was ich sage ist wichtig, weil ich glaube zu begreifen, dass es nichts bringt

meinen Glauben lahm hinter mir her zu schleifen, wenn ich ihn nicht lebe

wenn ich nicht aufstehe und mir ein Beisüiel an Jesus nehme

Wenn ich mich Christ nenne, steckt darin ein Teil von Jesus Christus

Ein Name, bei dem ich aufhochen muss und der von mir verlangt

meinen Retter auf Erden zu repräsentieren,

Auf ihn zu schauen und selber etwas zu riskieren, um dann was zu bewirken

Etwas dafür zurückzugeben was er für mich gab,

als er auf Golgatha einen Tod unter großen Schmerzen starb und nach drei tagen auferstand

aus dem geschlossenen Grab

Und Gebete versetzen Berge,

Und Glauben bewirkt Wunder

Und Vertrauen ist wirklich wichtig

Aber oft geht dabei das Entscheidende unter und wir begeben uns in eine Ohnmacht

In der wir ständig von der eigenen Schuld reden und dabei vergessen

dass Gott fähig ist durch uns was zu bewegen

Ich fange an selber in der Bibel zu lesen, anstatt bloß anderen nachzureden.

Hinterfrage meinen Glauben und fange dabei an zu staunen,

weil ich merke dass es da so viel Großes gibt, was ich nicht wusste oder längst vergaß

Ich will mein Glück erreichen, indem ich anderen zu ihrem verhelfe

Erlebe meinen Sonnenaufgang, während ich anderen in der Nacht vom tag erzähle.

Hey herz du fragst dich sicher was das soll, aber die Erkenntnis an sich ändert nichts,

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

wenn ich sie nicht mit dir teile, sie in dich hineinschreibe.

Eine Liste die mir mit Gottes Hilfe den wahren Weg zum Glück leitet

Ich will mehr geben und nicht länger auf später warten

Ich will Ziele haben für die sich das Einsetzen lohnt.

Ich will mich anderen öffnen und zeigen das Jesus in mir wohnt

Ich höre auf mich ständgig mit anderen zu vergleichen und fange an schlicht und einfach Dankbar zu sein

ich will anderen vergeben und lasse Liebe in dich mein Herz hinein

Hey Gott ich wollte nur mal ein bisschen quatschen

Und will versuchen in den nächsten Tagen / Wochen / Jahren

aus diesen Worten wirkliche Taten zu machen

Aber das kann ich nicht ohne dich und bitte hermit „Gebrauche mich“

Und zeig der ganzen Welt die Helle und Wärme deines Sonnenlichts

Und diese Helle und Wärme können wir in den J-GCL spüren,

wo wir gebraucht werden, Ziele haben geben und dafür immer mehr bekommen,

dort zeigen wir das Jesus in uns wohnt

Seien wir doch Dankbar für alle die, die sich für unseren Jugendverband eingesetzt haben, einsetzen und in zukunft auch weiterführen werden.

Hey Herz Danke

I 14 Ich träume

Impulsbeschreibung:

Ich träume von einer friedlichen Welt.

Ich träume von Sonnenschein und Musik.

Ich träume von gerechter Bildung für Jeden.

Ich träume von heißen Tee und einer Kuscheldecke.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Ich träume von unvoreingenommenen Meinungen.

Ich träume von einem Dach über meinem Kopf.

Ich träume von genügend Essen bis ich nicht mehr hungrig bin.

Ich träume von einem ausgeglichenen Zusammenleben zwischen Mensch und Natur.

Ich träume von frischer Luft um tief durchzuatmen.

Ich träume von Liebe.

Ich träume von grünen Blättern, die im Wind rascheln.

Ich träume von Gleichberechtigung für jeden Einzelnen.

Ich träume von Freiheit.

Ich träume davon, dass meine Träume wahr werden.

Auch wenn ich weiß, dass es nicht leicht wird dafür zu kämpfen, komme ich meinen Träumen doch jeden Tag ein Stückchen näher.

Gott, bitte hilf uns dabei stark zu bleiben und auf unser Herz zu hören.

Für eine gerechte Welt. Für uns.

Amen

I 15 Ignatianischer Tagesrückblick

Impulsbeschreibung:

Nimm dir am Abend 10 – 15 Minuten Zeit, auf den Tag zurück zu schauen. Such dir einen Platz, an dem du ungestört bist und setz dich so, dass du in der Zeit aufmerksam sein kannst.

Beginne deinen Tagesrückblick mit einem Kreuzzeichen oder wähle dir eine eigene Form des Beginns. Atme ein paar Mal bewusst aus und ein, spüre, wie dein Atem fließt, lass dir Zeit, ihm einfach zuzuschauen.
Du bist ganz da. Bewusst. Aufmerksam. Gegenwärtig. Auch Gott ist da – vor dir, in dir. Du brauchst nichts zu leisten, nichts zu machen, du bist einfach da. Dieser Tag, von Gott geschenkt, darf jetzt noch einmal bewusst werden mit allem, was er dir gebracht hat.

– Danke Gott für dein Leben, für all das Gute an diesen Tag und dafür, dass er in deinem Leben gegenwärtig ist.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

– Bitte Gott, dass du diesen Tag ehrlich anschauen kannst, dass du alles lassen kannst, so wie es war und auch den Mut hast, dich dem zu stellen, was misslungen ist.

– Gehe den Tag (z.B. Stunde um Stunde) durch. Erinnere dich - ohne zu werten - an deine Tätigkeiten, Begegnungen, Gefühle, Gedanken usw. Wo empfindest du Freude und Trost? Wo empfindest du Ärger oder Unzufriedenheit; was war schmerzlich oder enttäuschend? An was hängst du noch?

– Danke für alles, was gut und gelungen war. Bitte um Hilfe oder Verzeihung für das, was traurig, misslungen oder schuldhaft war. Vertraue dich mit allem Gott an.

– Schau auf den nächsten Tag:Â Was hast du vor? Was hoffst du, was befürchtest du? Sei offen für all das, was der nächste Tag für dich bereithält.

Beschließe den Tagesrückblick mit einem Vater unser.

Bei einem gemeinsamen Tagesrückblick in einer Gruppe kann man sich auch austauschen. JedeR sagt nur so viel, wie er wirklich will.

I 16 Impulsbeschreibung

Impulsbeschreibung:

Geht hinaus und sucht euch einen Platz, an dem ihr euch gemütlich setzen könnt. Schließt für fünf Minuten die Augen und konzentriert euch schweigend auf die Geräusche um euch herum. Was könnt ihr alles hören? Nehmt eure Umgebung bewusst und intensiv wahr, ohne euch dabei unter Leistungsdruck zu setzen. Welche Erfahrungen macht ihr?

Dann nehmt euch 1o Minuten Zeit für einen Austausch. Kommt dabei auch ins Gespräch darüber, was euch gutes Zuhören bedeutet.

I 17 In Beziehung leben

Impulsbeschreibung:

Das Leben besteht aus einem vielfältigen Netz von menschlichen Beziehungen. In der Schule, im Freundeskreis, in den J-GCL, in der Familie ...

Wenn Eltern, Geschwister, Freundinnen und Freunde, J-GCLerinnen und J-GCLer mich nehmen, wie ich bin und trotz meiner spürbaren Grenzen zu mir sagen: Ich mag dich, du bist für mich wichtig und wertvoll, wird Beziehung zum Geschenk. Für mich und andere.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Das könnt ihr ausprobieren:

Welche Menschen spielen eine Rolle in deinem Leben und was für eine? Wie nahe stehen sie dir jeweils? Haben sie untereinander Kontakt? Versuche, dein Netz von Beziehungen zu zeichnen: Du im Mittelpunkt und die einzelnen Menschen in der jeweiligen Entfernung von dir, mit einer Verbindungslinie zu dir und zu den anderen Menschen, zu denen sie jeweils Kontakt haben. Wenn du möchtest, verwende für dich und die anderen statt der Namen Symbole, die für den jeweiligen Menschen oder für eure Beziehung stehen.

Zum Abschluss nimm dir zehn Minuten Zeit, deine Erfahrungen zu reflektieren und mit einem Partner / einer Partnerin auszutauschen.

I 18 Kleines Experiment zur intensiven Wahrnehmung (Riechen)

Impulsbeschreibung:

Nehmt euch 15 Minuten Zeit für einen Spaziergang. Welche Gerüche nehmt ihr wahr? Versucht, die unterschiedlichen Gerüche zu analysieren. Versucht euch vorzustellen, wie es wäre, wenn ihr ohne Geruchssinn leben müsstet. Was würde euch fehlen?

Dann nehmt euch 10 Minuten Zeit für einen Austausch. Gibt es Gerüche, die ihr mit besonderen Erlebnissen verbindet, die eine besondere Bedeutung für euch haben?

I 19 Kleines Experiment zur intensiven Wahrnehmung (Rosenmeditation)

Impulsbeschreibung:

Rosenmeditation

Nehmt euch eine Rose und schaut sie euch bewusst und intensiv an. Betrachtet nur die Rose, sonst nichts. Lasst euch von nichts anderem ablenken, es gibt im Augenblick nur diese Blume. Achtet auf das Grün der Blätter, den Stil, die Blüte mit ihren Farben und ihrer Form. Fühlt die samtenen Blütenblätter. Riecht den Duft. Nehmt alles ganz genau wahr und entdeckt die Besonderheiten eurer Rose, das, was an ihr einzigartig ist. Genießt ihre Schönheit.

Welche Erfahrungen macht ihr?

Dann nehmt euch 1o Minuten Zeit für einen Austausch. Welche Besonderheiten habt ihr an eurer Rose entdeckt?

Kommt dabei auch ins Gespräch über die Aussage von Antoine de Saint Exupery: „Man sieht nur mit dem Herzen gut, das Wesentliche ist für die Augen unsichtbar.“

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

I 20 Kleines Experiment zur intensiven Wahrnehmung (Sehen)

Impulsbeschreibung:

Kleines Experiment zur intensiven Wahrnehmung
(Sehen)

Geht hinaus und lauft 10 Minuten über das Gelände, über die Wiese, durch die Straßen, in den Park..... Wie viele verschiedene Grüntöne könnt ihr sehen? Nehmt eure Umgebung schweigend bewusst und intensiv wahr, ohne euch dabei unter Leistungsdruck zu setzen.
Was für Erfahrungen macht ihr?
Dann nehmt euch 1o Minuten Zeit für einen Austausch.
Kommt dabei auch ins Gespräch über die Aussage von Antoine de Saint Exupery: „Man sieht nur mit dem Herzen gut, das Wesentliche ist für die Augen unsichtbar."

I 21 Lebensweg

Impulsbeschreibung:

Dein Lebensweg ist so unverwechselbar, wie du selber es bist. Kein Mensch kann ihn nachgehen. Kein Mensch kann ausnahmslos in der Spur des anderen gehen. Jeder ist aufgefordert, sich seine eigene Spur zu suchen. Mit jedem Tag deines Lebens hinterlässt du unverwechselbare Spuren.

Dein ganz persönlicher Lebensweg gehört zu der Idee, die Gott mit dir hat. Er begleitet dich und ist bei dir.

Das kannst du ausprobieren:

Nimm dir Stifte und Papier und male deinen bisherigen Lebensweg. Zeichne Menschen ein, die für dich wichtig waren, die dich beeindruckt und geprägt haben. Wo gab es Wegkreuzungen? Arbeite mit Farben.

Zum Abschluss nimm dir zehn Minuten Zeit, deine Erfahrungen zu reflektieren. Welche Gefühle nimmst du wahr, wenn du auf deinen Lebensweg zurückschaust? Tausche dich mit einem Partner / einer Partnerin aus.

I 22 Tagesrückblick mit Dietrich Bonhoeffer

Impulsbeschreibung:

Einleitung:

Am Abend suche ich mir einen ruhigen Ort, wo ich gemütlich sitzen oder liegen kann. Kerzenlicht kann für eine besinnliche Atmosphäre sorgen.

Ich versuche zur Ruhe zu kommen:

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

„Ich bin allein.

Da ist keiner,

dem ich mein Herz ausschütten kann.

So tue ich es vor mir selbst

und vor dem Gott,

zu dem ich schreie.

Es ist gut,

sein Herz auszuschütten

in der Einsamkeit

und den Kummer

nicht in sich hineinzufressen.“

„... Dies ist ein Augenblick, in dem man so viel zu sagen hat, dass man eigentlich nur schweigen kann. Das Herz ist voll von guten, friedlichen und dankbaren Gedanken und es weiß sich so geborgen vor allen Gefahren und Anfechtungen, dass es etwas abgeben möchte von dem, das es unverdient empfangen hat. ...“

Ich blicke auf den Tag zurück:

Was habe ich heute von Gott empfangen, was hat er mir heute geschenkt? Finde ich was Größeres oder Kleineres, viel oder wenig?

Ich lasse mir Zeit, um diese Dinge nochmals einzeln zu betrachten. Vielleicht hilft es, wenn ich mir dabei Notizen mache.

Am Schluss meiner Gebetszeit habe ich die Möglichkeit, Gott für alles Empfangene zu danken.

I 23 Üben – Exerzitien

Impulsbeschreibung:

Begrüßung und Beginn mit dem Kreuzzeichen

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Leibübung: Achte auf deinen Atem, wie er kommt und geht, spüre deiner Lebendigkeit nach.

Lied: „Wo zwei oder drei“

Aktion:

Jeder erhält ein Blatt Papier und einen Stift. Dazu gibt es die Anweisung: Egal, mit welchem Fuß du heute aufgestanden bist, ich lade dich zu einer ruhigen und meditativen Übung ein: zeichne den Umriss eines Fußes auf dein Blatt Papier. Und dann überlege dir, was du heute alles angehen und erleben willst. Schreib das in kurzen Stichworten in deinen Fußabdruck.

Stille

Schrifttext:

Dazu seid ihr berufen worden;

denn auch Christus hat für euch gelitten

und euch ein Beispiel gegeben,

damit ihr seinen Spuren folgt.

(1 Petr 2,21)

Gedanken zum Thema:

Nachfolgen heißt: Einer geht voran, andere gehen hinterher

Nachfolgen heißt: Treue und Gehorsam dem gegenüber, der voran geht

Jesus erwartet nicht Leistung oder perfekte Pläne, sondern nur, dass wir von ihm abhängig bleiben – nicht aus Zwang, sondern aus Liebe.

Jesus hat klare Vorstellungen, wie unser Leben gut für uns und andere wird, nämlich dann, wenn wir uns an seine „Fersen“ heften.

Man muss dicht „dranbleiben“, um die Spur nicht zu verlieren.

Auf gebahnten Wegen geht es sich leichter.

Schau deinen Fußabdruck an und frage dich:

Hast du schon einmal bei deinen Entscheidungen gefragt:

Wie will in meinem Alltag Jesus durch mich handeln?

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Welchen Weg führt er mich zum Nächsten?

Was würde Jesus tun, wenn ein Mitschüler/eine Mitschülerin von anderen gemieden wird?

Was würde Jesus tun, wenn die Versuchung groß ist, auf Kosten anderer gut dazustehen?

Was würde Jesus tun, wenn alle anderen schlecht über einen Menschen reden, aber keiner sich fragt, warum er so ist?

Sollte ich vielleicht Kontakt zu jemandem suchen oder jemanden um Vergebung bitten?

Bedenke den heutigen Tag und überlege dir, was du heute üben möchtest. Schreib einen persönlichen Gedanken oder Schritt auf. Besprich diesen Schritt jetzt (oder heute Abend ausführlicher) im persönlichen Gespräch mit Gott.

I 24 Unendliche Augenblicke

Impulsbeschreibung:

Sehen ist mehr, als auf visuelle Reize zu reagieren. Sehen erfordert wache Augen und ein offenes Herz. Wenn ich mit offenem Herzen durch die Natur gehe, kann ich in vielen Dingen die Gegenwart Gottes spüren und erfahren. Die ganze Natur zeugt von seiner unvorstellbaren Liebe.

Der unendliche Augenblick
Wenn sich ein Schmetterling auf meine Hand setzt,
ein Sonnenstrahl in mein Zimmer fällt,
ein Kind mir auf der Straße zulächelt,
dann bleibt meine Zeit
einen Augenblick lang stehen.
Andrea Schwarz, G. Biemer, W. Tzscheetzsch. Wagnisse. Ein Lebensbuch für junge Leute. Verlag Herder,Freiburg im Breisgau

Das könnt ihr ausprobieren:
Macht zusammen mit einem Partner / einer Partnerin einen Spaziergang. Nehmt zunächst schweigend, mit offenen Augen und offenem Herzen die Natur wahr. Könnt ihr auch „unendliche Augenblicke“ entdecken, wie Andrea Schwarz sie beschreibt?
Zum Abschluss nehmt euch zehn Minuten Zeit, eure Erfahrungen zu reflektieren und auszutauschen.

I 25 Von Gott gewollt

Impulsbeschreibung:

Deine genetische Struktur gibt es in dieser Weise kein zweites Mal auf der Welt. Du bist einmalig. Für den christlichen Glauben weist diese Einmaligkeit auf Gott hin. Jeder Mensch ist von Gott gewollt, eine einmalige

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Idee Gottes. Er ist von Gott geliebt, bejaht und gewollt, noch ehe er das Licht der Welt erblickt. Dein Leben ist immer schon eine ganz persönliche Liebesgeschichte mit Gott, die nie mehr enden wird.

Das könnt ihr ausprobieren:

(Anleitung vorlesen, ... = kurze Pause)

Legt euch entspannt auf den Rücken und nehmt euch zunächst einfach wahr, so wie es euch gerade im Moment geht. Dann geht mit eurer Aufmerksamkeit die einzelnen Körperteile durch und nehmt sie bewusst und aufmerksam wahr: die Füße ..., die Sprunggelenke ..., die Unterschenkel .... Kniegelenke ..., Oberschenkel ..., das Gesäß .... Spürt in die Auflagefläche auf die Erde oder die Begrenzung durch die Kleidung. Wandert dann mit eurer Vorstellung die Wirbelsäule entlang vom Steißbein ... über Kreuzbein ..., Lendenwirbel ..., Brustwirbeln ... zu den Halswirbeln .... Spürt jetzt die Schultern ..., die Oberarme ..., Ellbogen ..., Unterarme ... und Hände .... Geht jetzt mit der Vorstellung zu eurem Kopf. Nehmt den Hinterkopf wahr, wie er auf dem Boden aufliegt ..., geht weiter über den Scheitel ... zur Stirn ..., zu den Augen ..., zu den Wangen ..., der Nase ..., dem Mund .... Euer Gesicht ist ganz ruhig und entspannt. Euer Atem fließt ein und aus, ganz in seinem Rhythmus. Ihr könnt ihm dabei zuschauen. .....

In die Stille wird das Gedicht von Christa Peikert Flaspöhler gelesen.

Zum Abschluss tauscht euch zehn Minuten mit einem Partner / einer Partnerin über den Text „Wenn`s dich nicht gäbe“ von Christa Peikert-Flaspöhler aus. Was habt ihr empfunden, als ihr den Text gehört habt? Welche Aussage war euch besonders wichtig?

Wenn`s dich nicht gäbe

Wenn`s dich nicht gäbe

Bliebe eine Seite im Buch des Lebens leer

Und eine Stimme fehlte im Lied der Schöpfung

Menschen würden den zärtlichen Klang

Ihrer Namen vermissen

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Wenn`s dich nicht gäbe

Würden Wege vergeblich warten auf deine Füße

Blieben Herzen unberührt

Von der Strömung deines Vertrauens

Und Träume ungeträumt

Wenn`s dich nicht gäbe Wachten Flügel der Phantasie nicht auf

Müssten Schmetterlinge dein Staunen entbehren.

Die Bäume deine Freundschaft

Und Augen dein Gesicht

Selbst die unendliche Liebe würde ärmer sein

wenn`s dich nicht gäbe.

Christa Peikert-Flaspöhler

I 26 Wo ist dein Gott jetzt?

Impulsbeschreibung:

(diesen Text gibt es auch auf Youtube)

Wo bist du?!

Kannst du mir nicht sagen wo du bist? Denn ehrlich gesagt manchmal sehe ich dich nicht. Ich wach schonmal am Morgen auf und bin mir nicht mal sicher ob und wenn ja was ich überhaupt noch glaub.

Wo bist du?!

Nenn mich Schwätzer oder Ketzer, aber ich frag mich oft in meinem Leben, ist es so dass Gebete wirklich was bewegen oder bleiben die Worte an der Zimmerdecke kleben wie Spinnenweben.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Wo bist du?!

Und während ich nachdenkend dasitz erreicht mich die Nachricht, dass ein Freund nicht mehr da ist. Panik als klar ist, das das real ist und wie soll ich akzeptieren das sowas dein Plan ist?

Sie sagen Unfall. Manche Schicksal, andere Fügung, einige Zufall. Und ich weiß nicht was ich sagen soll!

Wo bist du?

Ganz im Ernst lässt du dich blicken im Schmerz oder überlässt du uns einfach uns selbst?

„Wo bist du?“ hast du den ersten Menschen gefragt als dieser die Entscheidung traf nicht zu hören auf deinen Rat und Warnungen mit Füßen trat.

Und vielleicht hab ich kein Recht zu fragen. Auch kein Grund mich zu beklagen, aber wenn du mich fragst, darf ich dann auch dich fragen: „Wo bist du?“

Und warum gibst du auf warum nie ne Antwort. Ich fand dort wo sie mir eine Antwort versprachen nur Schubladen, vollgestopft mit Frasen und weiteren Fragen die allesamt die Sehnsucht und das Echo von „wo bist du“ in sich tragen.

Ich schalte den Fernseher an um abzuschalten und muss so denken. Wo bist du an geschlossenen Grenzen wo Menschen vor Kämpfen fliehen und in Wellen der Ablehnung ertrinken. Hochwasserpegel Höchststand weltweit durch Tsunamis unsrer Gleichgültigkeit.

Du sagst du bist der gute Hirt. Bist du dann da in Krisenherden und Kriegsgebieten. Wo bist du zwischen Granaten und Landmienen und in dem Land mit Mienen in denen Kinderhände unseren Luxus garantieren.

Wo bist du!

Und ich ertappe mich dabei zu fragen wie es die Psalmisten hinbekamen nach Ferselangem Klagen am Ende deinen Namen groß zu machen – zu dir aufzuschauen und was übrigbleit ist dann Vertrauen.

Irgendwie und ich frag mich wie.

Klar Glaube ist ein Überzeugt sein von etwas das man nicht sieht, aber manchmal wünsch ich mir umsomehr es wäre umgekehrt und ich könnt unbeschwert sehen und greifen was ich so nicht begreife.

Und ja mir geht es gut. Ich hab millionen Gründe dankbar zu sein, aber macht es das nicht umso schlimmer. Denn wenn das wirklich alles Segen und von dir gegeben ist tut mir leid warum ist der Segen dann so unfair verteilt.

Darf ich das überhaut sagen? Mir anmaßen dich anzuklagen?

Und hast du nicht gesagt wer dich sucht von dem lässt du dich finden?

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Irgendwie komisch aber hast du nicht sogar gesagt du bist in mir drin?

Und vielleicht geht das auch wirklich zuweit, weil meine Anklageschrift bereits beim Unterzeichner meinen eigenen Namen schreit: Wo bist du?

Hast du nicht gesehen wo wir waren und wenn du doch kannst warum hast du nichts dagegen getan, beschämtes erkenn du könntest mich dasselbe fragen.

Hast du uns nicht erwählt. Gesagt ihr seid das Licht der Welt und wenn das stimmt wieso ist es hier dann nicht so hell?

Und ich beginne zu begreifen, dass meine anfänglichen Fragen Und Zweifel in Wahrheit die Antworten sind. Das jede Not die ich seh mich einläd ihr zu begegnen.

O was für ein tiefes Geheimnis das der Schöpfer des Universums in mir der so klein ist daheim ist.

Wo bist du?

Du lebst in mir und willst durch mich Menschen begegnen. Hoffnung säen damit sie Hoffnung sehen. Und das klingt so Verstand übersteigend extrem und trotzdem auch so wunderschön.

Lass mich mit deinen Augen sehen. Auch wenn das heißt ich seh oft nichts vor lauter Tränen. Sind wir nicht dein Leib. Deine Körperteile. Also lass uns doch deine Hände sein. Die helfen und die Wunden heilen. Füße die herbeieilen um Frieden zu verbreiten und Arme die sich weit öffnen um die willkommen heißen die wo sie daheim waren nicht bleiben können.

Lichter der Welt, Feuerzeuge, Taschenlampen und Flutlichter. Die Frage ist nicht wo ist er, sondern wo sind wir? Wo bist du?

Und seh ich zu oder lass ich zu das am Ende des Tages meine eigene Frage zu mir spricht. Vielleicht wie für mich in einem Gedicht vielleicht auch nicht.

Was am Ende bleibt ist die Frage: WO – DU – BIST

I 27 Wunderbar von Gott geschaffen (Pinselmassage)

Impulsbeschreibung:

Du hast mich gewebt im Schoß meiner Mutter.

Ich will dir danken dafür, dass du mich so wunderbar gestaltet hast. So beten wir im Psalm 139. Aber kannst du das wirklich für dich annehmen, wunderbar zu sein, Ebenbild Gottes? Gott ruft dich auf, Ja zu sagen zu dir, dich anzunehmen, so wie du bist. In dir gibt es einen unverletzbaren, guten und positiven Kern. In deinem Innersten bist du auf besondere Weise mit Gott verbunden, weil sein Geist dich liebevoll berührt und belebt.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Das kannst du ausprobieren:

Nimm dir einen Spiegel und schau dich ganz ruhig an: betrachte dein Gesicht, sei ganz bei dir und sieh, wie schön du bist. (Anleitung) Dann such dir eine Partnerin / einen Partner. EineR legt sich bequem hin, die / der andere setzt sich hinter den Kopf und massiert das Gesicht mit einem Pinsel. (Anleitung)

Zum Abschluss nehmt euch zehn Minuten Zeit, eure Erfahrungen zu reflektieren und auszutauschen.

Anleitung für die Pinselmassage

(Zur Vorbereitung der Gesichtsmassage betrachten alle TeilnehmerInnen das Gesicht in einem Spiegel. Die Vorübung soll die Sensibilität für das Gesicht wecken. An jedem Platz liegt ein Spiegel, an jedem zweiten ein Pinsel bereit.)

Ich lade dich ein, dich selber etwas genauer kennen zu lernen und zu spüren, dass du dir und deinem Körper mit Liebe und Dankbarkeit begegnen darfst. Nimm den Spiegel und schau dich an. Du kannst zunächst einmal einfach eine Grimasse schneiden und dich anlachen.

Pause / Gong

Nun werde ganz ruhig. Schließe deine Augen und atme kräftig aus. ... Wenn du deine Augen jetzt wieder öffnest, schau mit weichem, sanftem Blick in den Spiegel. Schau dich ganz ruhig an.

Pause

Jetzt schau einmal besonders deine Augen an, ...betaste vorsichtig mit deinen Fingern deine Augenlider und deine Augenbrauen. ...Vielleicht erinnerst du dich an etwas Schönes, was deine Augen gesehen haben. ...Wie toll ist es, Augen zu haben, die sehen können. Welch schöne Augen! ...

Pause

Nun sieh deine Nase an, ...betaste sie. ...Erinnerst du dich an einen guten Duft, den du mit deiner Nase riechen konntest? ... Es ist wunderbar, eine Nase zu haben. ...

Pause

Schau deine Lippen, dein Mund wie er lachen kann. ...Betaste deine Lippen, spüre die zarte Haut deines Mundes. ... Wie gut ist es, einen Mund zu haben, um mit ihm zu essen, zu sprechen und zu lachen. ...

Pause

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Jetzt schau dein ganzes Gesicht an, wie schön es ist. …

Pause

Zum Dank wollen wir uns das Gesicht gegenseitig mit einem Pinsel massieren. Sucht euch eine Partnerin / einen Partner. EineR legt sich bequem auf den Rücken, der / die andere setzt sich hinter den Kopf und legt sich den Pinsel bereit.

Beginnt damit, dem Partner / der Partnerin über den Kopf zu streichen und die Haare zu kraulen. … Dann streicht die Haare aus dem Gesicht.

Nun nimm den Pinsel und umrunde damit zunächst zweimal das ganze Gesicht. … Dann beginne bei der Stirn und streiche sie langsam ab. ….Gehe jetzt zur Nase und streiche mit dem Pinsel darüber, über den Nasenrücken und die Nasenflügel. …. Wende dich jetzt den Wangen zu, streiche mit dem Pinsel von der Nase nach außen zuerst die rechte Wange ab, …kreise über das rechte Ohr … komm dann zur linken Wange .. zum linken Ohr… Fahre vorsichtig über den Mund. …. Und das Kinn … Jetzt komm zum Halsansatz und streiche von oben nach unten. …. Zum Abschluss kannst du noch einmal ganz nach deinem Belieben das Gesicht mit dem Pinsel massieren. …..

Setz dich jetzt ganz ruhig neben deinen Partner / deine Partnerin, nehmt euch Zeit, euren Gefühlen und Erfahrungen nachzuspüren. ……..

Jetzt tauscht die Plätze und der Partner / die Partnerin darf verwöhnt werden.

Methoden (15)

W 2 Ampelmännchen

Typ: Kompetitiv, Konzentration, Kooperation · Gruppengröße: Mittel (10–20) · Ort: Draußen, Drinnen · Zeit: 15 Min. · Spielende: mittel (10–20), groß (>20) · Material: 3x Zettel in drei Farben (idealerweise Rot, Gelb, Grün) · Quelle: POOL-Methodensammlung

Die Gruppe wird in zwei oder drei Kleingruppen eingeteilt, die sich jeweils hintereinander auf Stühlen in einer Reihe aufstellen. Die Reihen werden parallel nebeneinander ausgerichtet, sodass alle in dieselbe Richtung schauen und jede Person den Rücken ihres Vordermanns vor sich hat.

Zunächst hat jede Gruppe etwas Zeit, um Signale zu vereinbaren, mit denen sie Farben schweigend von hinten nach vorne weitergeben kann. Denn ein Teammitglied der Spielleitung hält am Ende jeder Reihe abwechselnd

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

rote, gelbe und grüne Karten hoch – und nur die hinterste Person der jeweiligen Gruppe darf sich umdrehen und diese sehen. Mithilfe der zuvor ausgemachten Signale gibt sie die Farbe dann lautlos nach vorne weiter, bis die Botschaft die vorderste Person erreicht. Diese hat dieselben drei Karten vor sich liegen und muss die passende Karte so schnell wie möglich hochhalten. Die Gruppe, die zuerst die richtige Farbe zeigt, gewinnt die Runde und darf einmal durchrotieren – das heißt, die vorderste Person setzt sich ans Ende der Reihe. Die Gruppe, die zuerst wieder in ihrer ursprünglichen Sitzreihenfolge ist, gewinnt das Spiel.

Merkt die Spielleitung während des Spiels, dass eine Gruppe Schwierigkeiten mit ihren Signalen hat, kann sie kurz eine Besprechungsminute einberufen, damit die Gruppe ihre Absprachen anpassen kann.

Geeignete Gruppen: unruhig, ruhig, fremd, vertraut
Basics-Einheit: Konflikte

W 3 Anfeuer Schnick Schnack Schnuck

Typ: Action, Kompetitiv, Kooperation · Gruppengröße: Mittel (10–20) · Ort: Draußen, Drinnen · Zeit: 5 Min. · Spielende: mittel (10–20), groß (>20) · Quelle: POOL-Methodensammlung

Es wird Schnick Schnack Schnuck gespielt (ohne Brunnen!) und die Person, die verloren hat muss danach die gewinnende Person lautstark anfeuern. Am Ende kommt es dann zu einem lautstarken „Finale“ zw den letzten 2 Spielenden.

Geeignete Gruppen: ruhig, unruhig, vertraut

R 2 Baum der Erkenntnis

Gruppengröße: Mittel (10–20) · Ort: Drinnen · Zeit: 15 Min. · Spielende: klein (<10), mittel (10–20), groß (>20) · Material: Plakat mit Baum, Moderationskrten in Rot, Gelb und Grün, evt. Braun. Stifte für die TN. · Quelle: POOL-Methodensammlung

Auf Papier Baum malen und Früchte ankleben. Früchte werden beschriftet: Rot = reif (hat gut gefallen/ geklappt etc.), grün = nicht reif (ist noch offen etc.) und gelb = faul (hat nicht gut geklappt) (rot und grün wird in die Krone geklebt und gelb liegt am Boden)

optional auch mit Blättern möglich (grün hängt noch, gelb fällt, braun liegt schon lange).

Geeignete Gruppen: ruhig, fremd, vertraut

W 8 Der verflixte Zahlenstrahl

Typ: Konzentration, Kooperation · Gruppengröße: Mittel (10–20) · Ort: Draußen, Drinnen · Zeit: 5 Min. · Spielende: klein (<10) · Material: Zettel mit Zahlen bis 30 · Quelle: POOL-Methodensammlung

Die Teamenden bereiten Zettel mit Zahlen von 1-30 vor (oder mehr, je nach Gruppenkönnen). Alle TN ziehen entweder 3 Zettel (bei 3-4 TN), 2 Zettel (bei 5-6 TN) oder 1 Zettel (bei 7-8 TN). Nun müssen sie es schaffen, ohne jegliche Art der Kommunikation alle ihre gezogenen Zahlen in aufsteigender Reihenfolge zu nennen. Schaffen sie es nicht, geben sie die Karten zurück, ziehen neue und probieren erneut.

Geeignete Gruppen: ruhig, unruhig

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

R 9 Gießreflexion

Gruppengröße: Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 10 Min. · Spielende: klein (<10), mittel (10–20), groß (>20) · Material: Behälter, Wasser · Quelle: POOL-Methodensammlung

Behälter befüllen, je nachdem wie gut/ schlecht man die Einheit fand (voll = gut, leer = eher schlecht)

Geeignete Gruppen: ruhig, unruhig, fremd, vertraut

R 10 Giraffenreflexion

Gruppengröße: Mittel (10–20) · Ort: Draußen, Drinnen · Zeit: 5 Min. · Spielende: klein (<10), mittel (10–20), groß (>20) · Quelle: POOL-Methodensammlung

So groß/ klein machen, wie gut/ schlecht man die Einheit fand und dann begründen (groß = gut, klein = eher schlecht)

Geeignete Gruppen: ruhig, fremd, vertraut
Basics-Einheit: Konflikte

W 24 Kissenjagd

Typ: Action, Kompetitiv, Kooperation · Gruppengröße: Mittel (10–20) · Ort: Draußen, Drinnen · Zeit: 10 Min. · Spielende: mittel (10–20), groß (>20) · Quelle: POOL-Methodensammlung

Die Gruppe steht im Kreis und wird durch Abzählen 1,2,1,2... in 2 Teams eingeteilt (bleiben aber so stehen!). Gegenüberliegend werden 2 Kissen in den Kreis gegeben, die sich das jeweilige Team durchreichen muss. Ziel ist, dass ein Kissen ein anderes einholt.

Geeignete Gruppen: ruhig, unruhig, fremd, vertraut

W 28 Krabbenkampf

Typ: Action, Kompetitiv · Gruppengröße: Mittel (10–20) · Ort: Draußen, Drinnen · Zeit: 5 Min. · Spielende: mittel (10–20), groß (>20) · Quelle: POOL-Methodensammlung

Alle setzen sich auf den Boden, stützen die auf Händen und Füßen nach oben und laufen auf diese Art wie eine Krabbe im Raum herum. Sie versuchen einander zum „Einstürzen“ bringen, indem Arme und Beine weggezogen werden. Wenn der Po den Boden berührt, ist man raus.

Geeignete Gruppen: vertraut, unruhig

R 11 Luftballonmethode

Gruppengröße: Mittel (10–20) · Ort: Draußen, Drinnen · Zeit: 5 Min. · Spielende: klein (<10), mittel (10–20), groß (>20) · Material: Luftballons für TN · Quelle: POOL-Methodensammlung

Luftballon aufpusten, je nachdem wie gut/ schlecht man die Einheit fand (voll = gut, leer = eher schlecht)

Geeignete Gruppen: ruhig, unruhig, fremd, vertraut

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

W 29 Match-Moment

Typ: Action, Kooperation · Gruppengröße: Mittel (10–20) · Ort: Draußen, Drinnen · Zeit: 10 Min. · Spielende: mittel (10–20) · Quelle: POOL-Methodensammlung

Alle Teilis bekommen einen Zettel und einen Stift. Teilis laufen wie beim Stopptanz herum. Wenn die Musik aufhört, müssen sie eine Gruppe von 2-4 Personen finden. In der Gruppe muss eine Gemeinsamkeit gesucht werden, die nicht auf den ersten Blick sichtbar ist. Die Gemeinsamkeit muss dann auf dem Zettel gesammelt werden. So entsteht ein kleiner Steckbrief jeder Person (Dieser Part ist optional) Ist die Gemeinsamkeit bei allen Gruppen gefunden worden (Signal bspw. Arm hoch) startet eine neue Runde. Die neue Gruppe darf maximal eine bekannte Person beinhalten.

Geeignete Gruppen: fremd

W 31 Menschenmemory

Typ: Kompetitiv, Konzentration · Gruppengröße: Mittel (10–20) · Ort: Draußen, Drinnen · Zeit: 15 Min. · Spielende: mittel (10–20) · Quelle: POOL-Methodensammlung

2 Personen gehen raus, währenddessen finden sich Pärchen und denken sich eine Bewegung aus. Dann wird Memory 1gg1 gespielt (ganz klassisch). Wenn alle Pärchen gefunden wurde, kann eine weitere Runde gespielt werden. Eher mit 10-15 TN, weil sonst vlt zu lang

Geeignete Gruppen: ruhig, unruhig, fremd, vertraut

W 37 Pärchenspiel

Typ: Action, Kompetitiv · Gruppengröße: Mittel (10–20) · Ort: Draußen, Drinnen · Zeit: 10 Min. · Spielende: mittel (10–20) · Material: Zettel mit Pärchen. Bspw. Asterix + Obelix, Sherlock Holmes + Watson · Quelle: POOL-Methodensammlung

Auf kleine Zettelchen werden Pärchen geschrieben (Bsp. 1x Asterix, 1x Obelix), nur ein Name pro Zettel. Die gefalteten Zettel werden verteilt und dann wird Musik gespielt. Währenddessen werden die Zettel ausgetauscht, solange, bis die Musik stoppt. Die Spieler*innen müssen dann so schnell wie möglich ihre*n Partner*in finden. Das langsamste Paar scheidet aus.

Geeignete Gruppen: unruhig, ruhig, fremd, vertraut

W 39 Pilz

Typ: Action · Gruppengröße: Mittel (10–20) · Ort: Draußen · Zeit: 5 Min. · Spielende: mittel (10–20), groß (>20) · Quelle: POOL-Methodensammlung

Alle Teilis stehen in einem Kreis und suchen sich still eine Person im Kopf aus. Sobald „Los“ gerufen wird, versuchen alle gleichzeitig ihre Person dreimal zu umkreisen. Sobald eine Person es geschafft hat, ist sie ein „Super-Pilz“ und bleibt auf der Stelle stehen, schreit „Ich bin ein Super-Pilz und bewegt ihre Hände wellenförmig in der Luft. Sobald alle ein „Super-Pilz“ sind, ist das WUP vorbei.

Geeignete Gruppen: ruhig, unruhig, vertraut

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

W 40 Popcorn

Typ: Action · Gruppengröße: Mittel (10–20) · Ort: Draußen, Drinnen · Zeit: 5 Min. · Spielende: mittel (10–20), groß (>20) · Quelle: POOL-Methodensammlung

Die Spielleitung erklärt alle TN zu Maiskörnen. Diese dürfen nur ganz kleine Schritte machen (Die Beine sind wie aneinander geklebt, da Maiskörner ja auch keine haben). Während sie kreuz und quer durch den Raum gehen, müssen sie “Mais, Mais, Mais, Mais,...” vor sich her sagen.

Nach kurzer Zeit wird ein Popcorn bestimmt. Dieses Popcorn darf springen, die Arme müssen aber am Körper anliegen und die Füße müssen noch zusammen gelassen werden. Das Popcorn sagt bei springen “Pop, Pop, Pop,...”. Sobald das Popcorn eines der Maiskörner berührt wird dieses ebenfalls zu einem Popcorn. Sind alle Maiskörner in Popcorn verwandelt, wird ein Karamell bestimmt.

Das Karamell klebt und bewegt sich daher sehr langsam. Allerdings darf es große Schritte machen und die Arme weit ausbreiten. Dabei sagt es “Kleb, Kleb, Kleb,...”. Ein Popcorn, das von einem Karamell berührt wird, bleibt kleben. Es muss das Karamell an die Hand nehmen und gemeinsam gehen sie auf Popcorn-Fang. Das SPiel ist zu Ende, wenn alle TN “zusammenkleben”.

Geeignete Gruppen: ruhig, unruhig, fremd, vertraut

W 47 Zombie

Typ: Action, Kooperation · Gruppengröße: Mittel (10–20) · Ort: Drinnen · Zeit: 10 Min. · Spielende: mittel (10–20), groß (>20) · Quelle: POOL-Methodensammlung

Alle Teilis sitzen auf einem Stuhl verteilt im Raum. Ein Teili steht auf und geht relativ weit weg im Raum von seinem Stuhl. Dieser ist dann der Zombie. Er versucht langsam, zombierartig zurück zu seinem Stuhl kommen. Währenddessen können die restlichen Teilis aufstehen und sich auf diesen Stuhl setzen. Dann wird ein neuer Stuhl für den Zombie frei, wo die Teilis weiterhin versuchen ihn nicht sitzen zu lassen. Wenn er es schafft, muss die Person, die als letztes aufgestanden ist, der neue Zombie sein.

Geeignete Gruppen: ruhig, unruhig, fremd, vertraut

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10