



Einsteiger*innen-Kurs

Vom Konfi zum Teamer



Was Dich erwartet...

Du hast dich entschieden, Teamerin oder Teamer zu werden. **DAS IST SUPER!**

Es ist schön, dass du deine Begabungen und deine Zeit einbringst.

Wir wünschen dir viele gute Erfahrungen und Begegnungen mit anderen, aber auch, dass du Gottes Handeln und seine Nähe spüren kannst.

Mit dem Einsteiger*innen-Kurs kannst du erkunden, wie das geht, Teamer*in zu werden.


Der Kurs bietet dir die Möglichkeit, darüber nachzudenken, wo deine Stärken liegen, die Gott dir geschenkt hat und wie du sie trainierst und wie du mit den anderen im Team zusammenspielen kannst.

Vieles, was du für deine neue Rolle als Teamer*in brauchst, kannst du üben.

Du bekommst Handwerkszeug an die Hand, das dir als Teamer*in hilft. Hier in diesem Heft gibt's dazu einiges zum Nachlesen.

Du kannst dir auch eigene Notizen machen, damit du dich später an „Knackpunkte“ erinnerst.



Neben dem Heft, das du gerade in den Händen hältst, bekommst du hoffentlich auch  **Das Neue Teamer HandBuch**, das von Rainer Franke und Astrid Thiele-Petersen herausgegeben wurde. Wenn nicht, empfehlen wir dir sehr, es zu kaufen. Es kann in jeder Buchhandlung bestellt werden und kostet 5,99 €. (Stand 10/2021)

Abkürzungen im Heft:

MA - Mitarbeitende

SP - Spielende

TN - Teilnehmende

THB- Das neue Teamer HandBuch

2 Tipps noch:

→ Du kannst die Teilnahme am Einsteiger*innen-Kurs in den „Qualipass für Jugendliche“ eintragen lassen. Nähere Infos dazu findest du unter: www.qualipass.de

Er hilft dir dabei, dein ehrenamtliches Engagement und Weiterbildungen zu dokumentieren. Den „Qualipass“ kannst du auch Bewerbungen beilegen.

→ Wenn du mehr lernen und erfahren möchtest, kannst du in zwei oder drei Jahren am **Gruppenleiter*in-Grundkurs** teilnehmen, der neben verschiedenen interessanten Themen auch als Abschluss die **Jugendleiter*in-Card (JuLeiCa)** bietet.

Mit ihr hast du einen anerkannten Abschluss, der dir neben aller Kompetenz auch verschiedene Vorteile bietet. Die JuLeiCa kann sehr hilfreich bei Bewerbungen sein und manchmal hast du auch Vorteile beim Eintritt zu kulturellen Veranstaltungen oder Freizeit-Anlagen. Frag dazu einfach die Mitarbeitenden in deiner Gemeinde oder Bezirksjugend.

...jetzt wünschen wir dir viel Spaß und gute Impulse mit dem Einsteiger*innen-Kurs und dem Material 

Inhalt

DEINE MOTIVATION	4
DEINE NEUE ROLLE ALS TEAMERIN/TEAMER	5
REGELN FÜR EIN GUTES FEEDBACK	6
EMOJIES FÜR EIN FEEDBACK ODER UM GEFÜHLE ZU BESCHREIBEN	7
VOR EINER GRUPPE STEHEN?!	8
SPIELEN: WARUM, WAS UND WIE?	9
Warum spielen wir in unseren Gruppen?.....	9
Was spielen wir?	9
Wie spiele ich - was ist super, was ist ein NoGo?	10
Woher bekomme ich gute Spiele?.....	10
SITUATIONSANGEPASST LEITEN	11
WAS MACHT EIN GUTES TEAM AUS?	12
KREATIVES	13
SIEBEN METHODEN ZUM AUSPROBIEREN	15
1. Tauf-Baum mit Früchten gestalten	15
2. Fische filzen	15
3. Eine Kerze mit Symbolen der Taufe gestalten.	17
4. Ein Erinnerungsbuch für die Taufe anfertigen	17
5. Kekse backen	18
6. Ein Bilderrätsel basteln	18
7. Laubsägearbeit: Fische/Taufsymbole aus Holz herstellen	19
ÜBUNGEN UND SPIELE	20
1. Kennlernspiele.....	20
2. Spiele gegen das Mittagsloch.....	25
IMPRESSUM	29



Deine Motivation

Warum willst du überhaupt Teamer*in werden?
Was ist deine Motivation? Hand aufs Herz....



Hier kannst du deine Antworten aus dem 4-Ecken-Spiel ankreuzen und in einem halben Jahr nachschauen, ob sich bei dir etwas verändert hat.



1) „MITARBEITER*IN-SEIN, BEDEUTET

- A gutes Image haben
- B sagen zu können, was gemacht wird
- C endlich mal Chef*in zu sein
- D eine wichtige Aufgabe zu haben

2) ICH ERHOFTE MIR VOM „MITARBEITER*IN SEIN,“

- A dass ich anerkannt werde
- B dass ich den Glauben besser kennen lerne
- C dass ich mich selber besser kennen lerne
- D dass ich einiges dazu lernen kann

3) ICH WÜNSCHE MIR ALS MITARBEITER*IN VON MEINER KIRCHENGEMEINDE

- A dass sie mich näher zu Gott bringt
- B dass sie mich unterstützt
- C dass sie mich begleitet
- D dass sie mich schult und fortbildet

4) MEINE KIRCHENGEMEINDE ERWARTET VON MIR ALS MITARBEITER*IN AM MEISTEN

- A dass ich verlässlich bin
- B dass ich mich weiter mit dem Glauben auseinandersetze
- C dass ich bereit bin, Kritik anzunehmen
- D dass ich meine Ideen einbringe

5) ICH WILL MITARBEITER*IN WERDEN, WEIL

- A ich gefragt wurde
- B ich mich persönlich noch weiterentwickeln will
- C ich so noch etwas mehr von Gott und Glaube mitbekomme
- D mir die Konfi-Zeit einfach Spaß gemacht hat

Quelle: Heinz Adler: Teamer in der Konfirmandenarbeit
© 2007 Gütersloher Verlagshaus, Gütersloh,
in der Penguin Random House Verlagsgruppe

Deine neue Rolle als Teamer*in

ALS TEAMER*IN ÄNDERT
SICH DEINE ROLLE.

Was machen Teilnehmer*innen?
Was habe ich als Konfi gemacht?
Wie sieht meine neue Rolle aus?
...?

Konfi

Teamer*in

Schreibe es in die
jeweilige Figur.

Regeln für ein gutes Feedback

Teamarbeit braucht Feedback

Alles, was wir tun und wie wir es tun, wird von Menschen unterschiedlich wahrgenommen. Durch Feedback bekommen wir Rückmeldung, wie andere unser Tun und Verhalten erlebt haben. Es hilft, uns selbst zu reflektieren und weiterzuentwickeln.

FEEDBACK HILFT DEN BETEILIGTEN:

- ... sich der eigenen Handlungs- und Verhaltensweisen bewusst zu werden
- ... sich selbst einschätzen zu lernen
- ... zu erfahren, wie das eigene Verhalten auf andere wirkt
- ... zu sehen, was sie bei anderen auslösen



Feedback-Regeln:

ALS FEEDBACK-GEBER*IN:


Wenn ich Feedback gebe, möchte ich...

- Informationen anbieten, nicht aufzwingen
- in der „Ich-Form“ reden
- konkret und sachlich meine Wahrnehmung beschreiben
- positiv und wertschätzend formulieren
- konstruktiv sein
- niemanden bloßstellen oder kleinmachen

ALS FEEDBACK-EMPFÄNGER*IN:

Wenn ich Feedback bekomme, möchte ich...

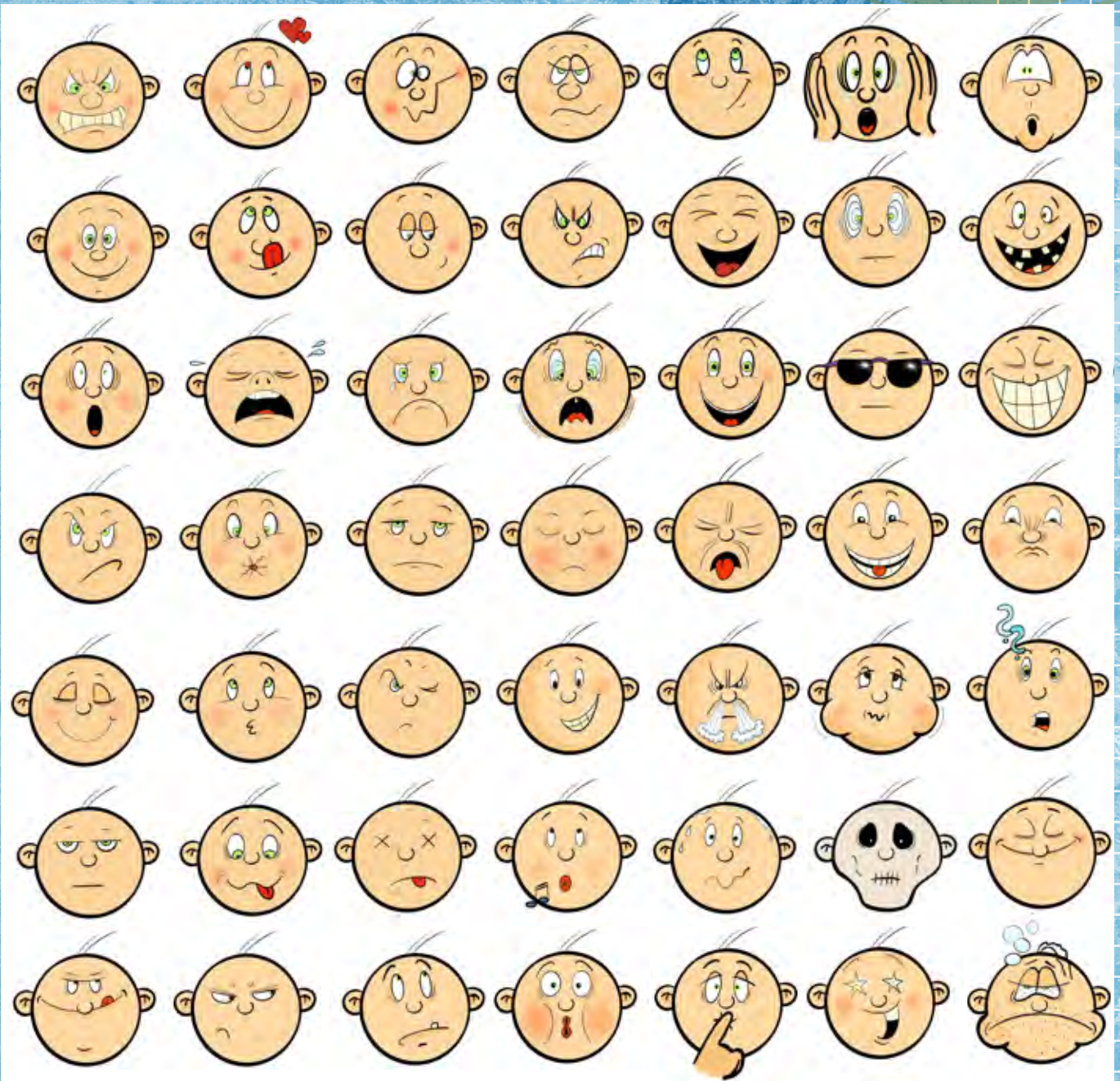
- die anderen ausreden lassen
- mich nicht verteidigen oder rechtfertigen
- das Feedback auf mich wirken lassen
- aktiv zuhören und nachfragen, ob ich es richtig verstanden habe
- mich entscheiden, was ich von dem annehmen will, was die anderen gesagt haben
- mich bedanken

Mehr dazu findest du
im  THB S. 129-133.

Dort findest du auch unterschiedliche Methoden,
wie du ein Feedback einholen kannst.

Emojies für ein Feedback

...oder um Gefühle zu beschreiben




Vor einer Gruppe stehen?!


Da stehst du auf einmal vor einer Gruppe und sollst etwas anleiten.


Wie geht das? Was sagst du? Wie stehst du da? Wie redest du?

! NOTIERE FÜR DICH:

- Wie stehst du am liebsten?
- Was ist dir wichtig geworden im Blick auf Notizen?
- Welche drei Stichworte helfen dir, dass dich alle verstehen?

Tipps, wie man gut anleitet und auch zu deiner Körpersprache, findest du im  THB S. 16.

Im  THB S. 28- 31 kannst du viel Interessantes über die Gruppenphasen lesen. Dort findest du auch Ideen, welche Spiele oder Übungen den TN der Gruppe Sicherheit geben und dir helfen, in der jeweiligen Phase gut zu handeln.

Wenn du mehr wissen willst, kannst du im  THB S. 32 noch etwas über die unterschiedlichen Rollen der Gruppenmitglieder lesen.

SO FUNKTIONIERT EINE GRUPPE:

Wir erleben Kinder und Jugendliche in der Regel in ihrer Gruppe. Dort wünscht sich jede*r Einzelne, dass die eigenen Bedürfnisse erfüllt werden. Dies können die, die die Gruppe leiten, fördern und steuern. Jede Gruppe erlebt im Normalfall verschiedene Phasen. Das gilt sowohl im Blick auf einzelne Treffen als auch längere Zeiträume.

Spielen: Warum, was und wie?



Warum spielen wir in unseren Gruppen?

Wir spielen in Gruppen - nicht einfach nur so oder als Spielerei. Denn:

- Spielen spricht ganzheitlich an und nicht nur den Verstand.
- Spielen ermöglicht es, den verschiedenen Lerntypen unter den Gruppenmitgliedern besser gerecht zu werden.
- Spielen beeinflusst die Gruppendynamik und das Gruppen-Klima positiv.
- Spielen ist gut für das Gruppen-Gefühl und die Gemeinschaft.
- Spielen ist ein Ventil für den Stress in der Schule. Wir können gemeinsam lachen und uns bewegen.
- Spielen macht Spaß. Alle in der Gruppe können gut ankommen und Positives in der Gruppe erleben.

SPIELEN BEDEUTET:

Spaß, Spiel und Spannung, aber auch manchmal die Erkenntnis, dass Sieg und Niederlage, Stärken und Schwächen, Selbstsicherheit und Ängste eng beieinander liegen können. Oder: dass manchen Kindern bestimmte Spiele keinen Spaß machen, dass manchen Kindern bestimmte Spiele einfach zu langweilig sind, dass manche Kinder gar nicht gewohnt sind innerhalb einer Gruppe zu spielen. Im Spielen spiegelt sich vieles. Und darin liegt eine Bedeutung des Spielens. Es fördert das soziale Verhalten und die Auseinandersetzung mit sich selbst.

Was spielen wir?

WISSENSSPIELE

Kognitiv, z.B. Montagsmaler, Quiz, Memory, Domino

BEWEGUNGSSPIELE

Laufspiele, Tobespiele, Action. Sie müssen nicht immer draußen oder in einem großen Raum sein. Es gibt auch Bewegungsspiele im Stuhlkreis, z.B. Stuhlfußball.

DARSTELLENDE SPIELE

Rollenspiel, Pantomime, Entscheidungsspiel, z.B. bibl. Geschichten nachspielen

WAHRNEHMUNGSSPIELE

Sie sind meist etwas ruhiger und schulen die gegenseitige Wahrnehmung und sich auszudrücken, z.B. Stimmungsbarometer.

VERTRAUENSSPIELE

Fördern Vertrauensbildung und Gruppenzusammenhalt. Unbedingt Auswertung hinterher! z.B. Blindenparcours

KOOPERATIONSSPIELE

Eine gemeinsame Aufgabenstellung soll gemeinsam gelöst werden. Unbedingt Auswertung hinterher! z.B. Plane-Wenden oder Spinnennetz. Vertrauensspiele und Kooperationsspiele sprengen meist den Rahmen des 90-Minuten Konfi oder Kindergottesdienstes. Sie bieten sich eher für ein Konfi-Wochenende oder einen Konfi-Samstag an.

SPIELE ZUM EINTREIBEN VON KLEINGRUPPEN

Wenn Abzählen zu langweilig ist oder vor der Kleingruppe etwas Abwechslung guttut.

ERISBRUCHER, FIVINGS, TOBESPIELE

Sie dienen zur Auflockerung, zum Durchatmen z.B. nach längeren inhaltlichen Phasen, z.B. Ente-Toaster-Aufzug.

VERARBEITEN, BILDMERKSPIELE

haben in der evangelischen Konfi-, Kinder- und Jugendarbeit nichts zu suchen.





Wie spiele ich - was ist super, was ist ein NoGo?

- Zielgruppe beachten (Alter, Größe, Zusammensetzung).
- Rahmenbedingungen (Ort, Zeit, Raum, Material)
- NoGo: anstatt der Erklärung die Frage: „Kennt das jemand nicht?“
- Abfolge im Gruppenverlauf/ Gruppenphasen beachten (z.B. kein Tobespiel direkt vor der Andacht).
- Ziel festlegen, zumindest im Team: z.B. spielerisches Kennenlernen, Austoben, ...
- Wer selbst nicht gern spielt, delegiert Spiele bitte an andere MA!
- Spiele nicht totspielen, beizeiten wechseln.
- Für die, die mehr wollen: sich selbst in Spielpädagogik schulen lassen.

Von der Spielleitung hängt viel von Erfolg und Misserfolg ab, daher:

- Gute Vorbereitung, am besten das Spiel selbst schon gespielt haben
- Klare Regeln, Rückfragen zulassen
- Motivieren, aber kein Pausenclown sein
- „Wir spielen miteinander“; nicht: „wir lassen spielen“, d.h. die MA schauen den TN nicht beim Spielen zu. (Ausnahme: Spiele, bei denen viel Nähe zugelassen wird. Bei diesen Spielen ist es besser, wenn die TN alleine spielen. Vor allem ohne erwachsene MA.)

! → Einige Spielideen zum Kennenlernen und Bewegungsspiele findest du hinten im Heft.


→ Auch im  THB S. 58-83 findest du Spiele.

Woher bekomme ich gute Spiele?

- in der Medienstelle des Schuldekanats/ der Bezirksjugend. Dort können alle ausleihen, die in der Gemeinde mitarbeiten.
- www.spieledatenbank.de
- www.praxis-jugendarbeit.de



Situationsangepasst leiten

Im  THB S. 16-18 findest du hilfreiche Impulse und verschiedene Leitungsstile ausführlich beschrieben.

ICH bestimme

VORTEILE

- Klarheit, Struktur, Ordnung
- Ungestörtes Programm
- Keine langen Diskussionen
- TN wissen, woran sie sind
- Regeln geben Sicherheit
- Wenig Lärm
- WIR-Gefühl der TN

NACHTEILE

- Trotzreaktion der TN
- Keine freie Meinung
- Hierarchie
- Keine Beteiligung der TN
- Keine Nähe von TN und Leitung
- Lustlosigkeit

WIR bestimmen

VORTEILE

- Partnerschaftliche Leitung
- Eigenständigkeit und Meinungsfreiheit
- Hohe Motivation der TN
- Abwechslungsreiche Ideen sind möglich
- Kreative Entfaltung
- WIR-Gefühl von TN und Leitung

NACHTEILE

- Zeitaufwendig für die Leitung
- Viele Diskussionen
- Es läuft nicht immer, wie ich will

DIE ANDEREN bestimmen

VORTEILE


- Viel Freiheit für die TN
- Entlastung der Leitung
- Manchmal: Selbständigkeit und Verantwortung werden erlernt

NACHTEILE

- Evtl. Chaos und Langeweile
- Unzufriedene Minderheiten
- Niemand übernimmt Verantwortung
- Leitung wird nicht ernst genommen
- Kein WIR-Gefühl
- Verletzung der Sorgfaltspflicht

Was macht ein gutes Team aus?

Ich bin mit im Team!

Lies den Abschnitt im  THB S. 20.
Dann fülle die vier Puzzle-Teile aus.
Tausche dich mit anderen aus, was sie geschrieben haben.

WAS KANN ICH GUT
INS TEAM ANBRINGEN?
(GABEN, STÄRKEN, FÄHIGKEITEN...)

WELCHE AUFGABEN
MÖCHTE ICH NICHT
SO GERN MACHEN?

WAS BRÄUCHE ICH
VON DEN ANDEREN
IM TEAM?

WAS MÖCHTE ICH AUF
JEDEN FALL
NEU AUSPROBIEREN?

Kreatives

Bist du gerne
kreativ?
Wir hoffen:
ja!

Aber vielleicht hast du auch noch nicht die richtige Methode für dich gefunden? Probiere doch mal unterschiedliche Dinge aus. Aber wie funktioniert das, und wie kann man das anderen gut vermitteln?

Viele Ideen und Methoden findest du im



THB S. 85-100 Kreatives,
S. 102-111 Wie sag ich´s?
S. 114-122 Wie geht's besinnlich?

BEVOR DU MIT DEINER GRUPPE KREATIV WIRST, SOLLTEST DU BEDENKEN:

- ? Ist die Methode für die Altersgruppe geeignet?
- ? Wo sind Schwierigkeiten und Stolperfallen? Ist das abhängig vom Alter?
- ? An welcher Stelle kann ich die Methode zum Thema (beispielsweise Taufe) am besten einsetzen? Für welche Themen könnte sich die Methode noch eignen?
- ? Würde ich als Teamer*in die Methode/Aktion selbst in meiner Gruppe durchführen? Weshalb/nicht?

Hier im Heft findest du einen Schwerpunkt auf dem Kreativen. Lies, was du und dein Team im Vorfeld bedenken solltest. Und danach gibt es sieben kreative, gestalterische Ideen zum Thema Taufe. Eine davon hast du im Kurs hoffentlich selbst ausprobiert oder wirst es noch tun. Notiere dir alles, was dir wichtig erscheint, damit du die Methode einmal eigenverantwortlich mit deiner Gruppe durchführen kannst.





VERSCHAFF DIR ÜBER DIE FOLGENDEN DINGE EINE ÜBERSICHT:

GRUPPE

- Teilnehmer*innen-Zahl
- Mitarbeiter*innen-Zahl

RAUM UND ZEIT

- Wie viel Zeit braucht die Aktion ungefähr? Nicht zu lange Zeit geben, dafür Puffer einplanen. Endpunkt deutlich ansagen. Zwischendurch informieren, wie viel Zeit noch bleibt. Dann auch die Aktion beenden.
- Wie viel Platz braucht die Aktion ungefähr? Wird auf dem Boden oder an Tischen gearbeitet? Vielleicht auch draußen? Braucht es Abdeck-Tücher?
- Gibt es Material, das einzeln verteilt wird (abgezählt). Oder liegt mehr Material aus, damit alle sich das aussuchen können, was sie möchten?

ENTWICKLUNGSSTAND

- Nicht alle können alles gleich gut; gerade bei Kindern gibt es große Entwicklungsunterschiede. Gibt es eine einfache Variante und für andere die Möglichkeit, mehr ins Detail zu gehen?
- Nicht alle mögen alles.
- Eventuell Pufferaufgaben einplanen.

ANLEITEN UND ERKLÄREN

- Falls es einen Bezug zum Thema gibt, mach diesen klar.
- Eventuell ein vorher schon gebasteltes Beispiel zeigen.
- Vormachen, wie die Arbeitsschritte auszuführen sind.
- Schritt für Schritt anleiten.

HILFSTELLUNG

- Anleiten, Hilfe anbieten und unterstützen, aber nicht für die Teilnehmer*innen basteln.
- Auf Sicherheit achten.
- Auf Gefahren hinweisen, beim Umgang mit Schneidwerkzeug, Heißkleber usw.

KREATIVITÄT

- Die TN dürfen der eigenen Fantasie Raum geben.
- Die TN sollen Spaß haben.
- Ergebnis muss nicht perfekt sein.

MATERIAL

- Preis kalkulieren.
- Umweltbelastung beachten.
- Nicht mit Lebensmitteln basteln.
- Beim Einkauf auf Nachhaltigkeit achten. Unnötigen Müll vermeiden.
- Reinigungssachen bereithalten.

*Und am Ende: Alle räumen auf!
Zeit dafür einplanen.*



Sieben Methoden zum Ausprobieren

Hier findest du 7 Methoden kurz mit benötigtem Material und einzelnen Schritten beschrieben:

1. KEKSE BACKEN

Gemeinsam einen Mürbeteig machen. Rezepte finden sich im eigenen Backbuch oder im Internet. Anschließend wird der Teig ausgerollt und Fischsymbole, Schafe oder Tropfen, ... ausgestochen oder mit einem spitzen Messer ausgeschnitten.

Material/Werkzeug:

- vorbereiteter Mürbeteig (pro TN etwa 80g)
- Ausstechformen mit christlichen Symbolen
- Wellhölzer; möglichst eins pro 2-3 TN
- Deko für die Kekse
- Bleche, Backpapier und einen Backofen



2. EINE KERZE MIT SYMBOLEN DER TAUFE GESTALTEN

Material/Werkzeug:

- eine Kerze pro TN
- Verzierungswachs in Platten oder am Stück zum Kneten
- Ggf. Buchstaben und Zahlen etc. aus Verzierungswachs
- Schneidbrettchen
- kleine Messer

Aus Verzierungswachs in Platten können Symbole mit dem Messer ausgeschnitten werden. Es kann aber auch ein kleines Stückchen (1cm x 1cm) abgeschnitten und in den Handinnenflächen durch Reiben so lange erwärmt, bis es knet- und formbar ist. Danach rollen und aus der dünnen Wurst etwas formen. Das Wachs muss gut an die Kerze gedrückt werden, sonst fällt es wieder ab, wenn es erkaltet ist.



3. FISCHFILZEN

Zur Erinnerung/als eigenes Zeichen des Bekenntnisses zu Jesus Christus ("Ichthys") für die Hosentasche

Material/Werkzeug:

- Ca. 10g Filzwolle pro TN
- Schwämme/Schaumstoff
- Scharfe Messer/Scheren

...zusätzlich beim Nassfilzen:

- Pro 2-3 TN einen Eimer oder eine Schüssel
- Warmes Wasser
- Kern- oder Schmierseife
- Pro TN ein Handtuch
- Planen zum Abdecken als Schutz des Bodens vor Nässe
- Essig

...zusätzlich beim Trockenfilzen:

- Pro TN eine Filz- Nadel
- pro TN ein zusätzlicher Schwamm

Es empfiehlt sich, draußen nass zu filzen, weil üblicherweise immer Seifenwasser auf den Boden tropft. Es ist außerdem gut, den Boden abzudecken.



VORBEREITUNG:

Aus den Schwämmen/Schaumstoff werden handtellergröße Fische ausgeschnitten. Höhe ca. 2 cm, Gesamtlänge ca. 10cm lang. Vorsicht: zwischen Schwanzflosse und Körper darf

der Schaumstoff nicht zu dünn sein. Die Schwanzflosse könnte sonst abreißen.

NASSFILZEN:

Pro 2-3 TN gibt es eine Schüssel oder Eimer mit handwarmem Wasser und etwas Schmierseife. (Damit das Wasser immer warm ist, muss gegebenenfalls ab und zu heißes Wasser nachgefüllt werden.)

Pro TN ein Handtuch, das auf den (abgedeckten) Tisch oder auf den Schoß gelegt wird. Jede/r TN bekommt einen ausgeschnittenen Fisch und sucht sich Wolle aus.

Die Wolle darf nur mit trockenen Händen genommen werden.

Von der ausgesuchten Farbe/Farben werden dünne Strähnen aus dem Knäuel gezogen. Die dünnen Strähnen werden über das Fisch-Korpus gelegt. Es darf kein Schaumstoff mehr zu sehen sein. Die einzelnen Strähnen werden miteinander verzupft.

Der Korpus wird ins warme Wasser getaucht und wieder ausgedrückt, die Strähnen sollen dabei nicht verrutschen.

Dann wird der Korpus langsam zwischen den Händen gerieben. Zwischendurch wieder ins Wasser und ausdrücken und reiben und reiben... Nachdem der Fisch die gewünschte Gestalt angenommen hat, wird er in klarem Wasser ausgespült. Anschließend wird er kurz ins Essigwasser getaucht, damit die Seife neutralisiert wird.

Nun muss er noch trocknen. (Zettel mit Namen erleichtern das Finden des eigenen Fisches nach der Trockenphase.)



TROCKENFILZEN:

Pro TN eine Filznadel und ein Schwamm.
Es kann am Tisch oder auf dem Schoß gefilzt werden.

Jede*r TN bekommt einen ausgeschnittenen Fisch und sucht sich Wolle aus.

Von der ausgesuchten Farbe/Farben werden dünne Strähnen aus dem Knäuel gezogen. Die dünnen Strähnen werden über den Fisch-Korpus gelegt. Es darf kein Schaumstoff mehr zu sehen sein. Die einzelnen Strähnen werden miteinander verzapft. Den Korpus auf den Schwamm legen. Nun immer und überall gleichmäßig mit der Filznadel in den Korpus stechen. Den Fisch immer mal wieder auf dem Schwamm umdrehen, sonst bleibt der Filz irgendwann dort kleben.

Vorsicht: Das Stechen mit der Nadel in den Finger schmerzt!



4. EIN ERINNERUNGSBUCH FÜR DIE TAUFE ANFERTIGEN

Zunächst gibt es eine Gesprächsrunde, für wen das Büchlein (z.B. als Taufgeschenk) sein soll:

- Gibt es eine Taufe, die bevorsteht?
- Wird ein Baby, ein kleines Kind oder ein Konfi aus der Gruppe getauft?
- Welche Botschaft, Aussagen, Texte, Gebete, Bilder gehören in das Buch?
- Sollte es dem Alter entsprechend angepasst werden?
- Soll es freie Seiten zum Gestalten geben? Wenn ja, für wen (Eltern, Paten/Patinnen, Gäste...)

Material/Werkzeug:

- ➔ Papier, das etwas dicker ist (160g/m² in Din A4 oder A5)
- ➔ Schneide- Maschine
- ➔ Locher und Band zum Zusammenbinden
- ➔ Zeitschriften/Kalenderblätter
- ➔ Bücher/Hefte mit guten Wünschen/ Gedanken zur Taufe, zum Geburtstag oder anderen Anlässen
- ➔ Vorlagen für Schrift und Gestaltungsmöglichkeiten
- ➔ Feder und Tinte für Kalligrafie
- ➔ Stifte
- ➔ Dekomaterial und Kleber

Die TN entscheiden gemeinsam, welche Inhalte auf die Seiten kommen.

Je nach Kreativität und Lust werden die einzelnen Seiten gestaltet.

Anschließend wird alles zu einem Büchlein zusammengebunden.





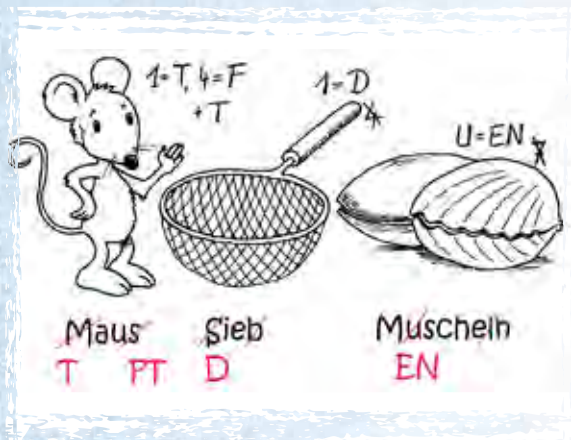
5. EIN BILDERRÄTSEL BASTEN

Ein Rebus ist ein Bilderrätsel, dessen Lösungswort oder -satz aus der Bedeutung von Bildern und Symbolen erschlossen wird. Das Bild wird gedeutet und seine Bedeutung aufgeschrieben. Durch das Weglassen, Austauschen oder Hinzufügen von Buchstaben entstehen neue Worte.

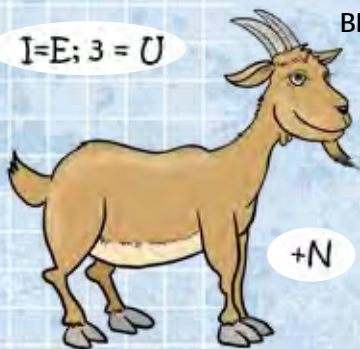
Material/Werkzeug:

- Stifte+ Blatt zum Entwerfen
- Bilder
- Möglichkeit zum Drucken und Kopieren
- Kleber+ Scheren

FÜR UNSER BEISPIEL „TAUFT DIE MENSCHEN“:



I=E; 3 = U



BEISPIEL

„DAS BILD VON EINER ZIEGE“:

Wenn ich das Wort „Ziege“ schreibe und den 2. Buchstaben („I“) in ein „E“ umtausche und den 3. Buchstaben („E“) in ein „U“, dann erhalte ich das Wort „Zeuge“. Hänge ich nun noch ein „N“ daran, werden daraus „Zeugen“.

Beim Entwickeln von einem Rebus geht man von einem Satz aus, der erraten werden soll (Lösungsbegriff/Lösungssatz), beispielsweise: „Tauft die Menschen“.

Dabei sollte dieser Lösungssatz möglichst kurze Worte haben, weil sich dann leichter Bilder finden lassen, um diese Worte zu erschließen.

IM BEISPIEL DES TAUFSATZES:

Tauft - z.B. Maus oder Haus oder Taube;
die - z.B. Sieb oder Dieb; Menschen - Muscheln
Wichtig beim Erstellen von einem Rebus ist es, möglichst eindeutige Bilder/Symbole zu finden.

DIE REIHENFOLGE IST ALSO:

- einen Satz gemeinsam formulieren
- Bildbegriffe zu den Worten überlegen
- Bilder im Internet suchen, malen oder fotografieren
- zum Rätsel zusammenstellen
- Anschließend werden die Angaben ergänzt, welche Buchstaben weggelassen, ausgetauscht oder hinzugefügt werden sollen.

6. TAUF-BAUM MIT FRÜCHTEN GESTALTEN

Idee ist es, einen „Taufbaum“ für den Gottesdienstraum zu gestalten. Die Tauf-Familien bekommen beim Taufgespräch eine „Frucht“. Auf dieser sollen sie den Namen des Täuflings und andere Dinge zu finden sein (Der Baum und die Früchte sollen zuvor gestaltet werden.).

Material/Werkzeug:

- Tonpapier oder Tonkarton.
- Verschiedene Farben
- Scheren
- Bleistifte

VORBEREITUNG IN DER GRUPPE:

Was könnte das Symbol im Blick auf die Taufe aussagen?

GEDANKEN DAZU:

Täuflinge werden Mitglieder der Gemeinde.
Welche Informationen zum Täufling sollen auf dem Symbol zu lesen sein? Was ist wichtig?
Was ist für andere interessant zu lesen?
Was ist datenschutzrechtlich erlaubt?

Die TN malen das Symbol und schneiden es dann aus.

Alternativ können auch andere Symbole wie Tauf-Wassertropfen verwendet werden.

7. LAUBSÄGEARBEIT: FISCHE/TAUF-SYMBOLS AUS HOLZ HERSTELLEN

Auf Sperrholz oder Brettern werden Fische oder andere Symbole (Tauftropfen, Archen, Tauben, Engel...) aufgezeichnet und dann ausgesägt.

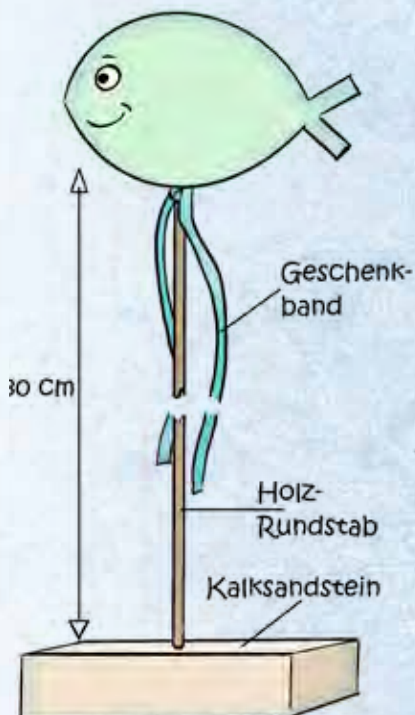
Es kann zuvor eine Schablone aus Pappe oder starkem Papier geschnitten werden, denn wenn man sich auf dem Holz verzeichnet, lassen sich Striche schlecht wieder entfernen.

Die ausgesägten Fische können bemalt und/oder mit Namen der Täuflinge versehen und aufgehängt werden.

Sie können aber auch mit einem Stab (und breitem Geschenkband) versehen und aufgestellt werden (z.B. zum Schmücken der Kirche oder als Platzweiser).

Dazu können Dübel-Stäbe von 6-8 mm Durchmesser verwendet werden.

Als Fuß eignen sich sogenannte Kalksandsteine. In diese Steine kann gut mit einem Akku-Bohrer ein Loch gebohrt werden.



Material/Werkzeug:

- Leimholz- oder Sperrholz-Zuschnitt, etwa 25x20 cm (Zum Aufstellen muss das Brett mind. 10 mm dick sein, damit unten eine Bohrung für den Stab gebohrt werden kann.)
- Bleistift+ dickeres Papier+ Schere für Schablone
- Schablone und Bleistift für Holz
- Laubsägen, Laubsägeblätter
- stabiler Tisch oder Sägeunterlage
- Schleifpapier und Schleifklotz
- Akkuschauber, Bohrer
- Evtl. Holzleim
- wasserlösliche Acrylfarben
- Pinsel
- Wasser, Becher
- Unterlage

... zusätzlich zum Aufhängen oder Aufstellen:

Wahlweise Angelsehne oder Schnur oder Holzrundstäbe (80 cm x 6/8 mm Durchmesser), Kalksandsteine, Geschenkband



Übungen und Spiele

1. Kennlernspiele

➔ „ICH BIN UND ICH MAG“

EINSATZ: Kennenlernen, Bewegung

MATERIAL: --

BESCHREIBUNG:

Die SP sitzen im Kreis (1 Stuhl weniger, als es TN sind). Eine Person steht in der Mitte. Sie nennt den eigenen Vornamen und etwas, das sie mag (z.B. „Ich bin Luisa und ich mag Urlaub am Strand“).

Alle anderen SP, die das auch mögen, stehen auf und tauschen schnell den Platz. Wer übrig bleibt, steht in der Mitte und nennt wieder seinen Vornamen und etwas, das er mag...

ACHTUNG:

- ➔ Wer 3 x hintereinander keinen Platz erwischt hat, wird von der Spielleitung „erlöst“ und darf jemand anderen aussuchen, der in die Mitte geht.
- ➔ Es darf Wiederholungen geben.
- ➔ Es darf nichts genannt werden, was man NICHT mag (die Frage danach kommt seitens der TN oft...).
- ➔ Alle spielen ehrlich (also nicht einfach bei allem sitzen bleiben, nur weil man keinen Bock hat.).

VARIANTE: ALLE, DIE ... SPIEL

Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis, die Spielleitung steht in der Mitte. Es ist kein Platz im Stuhlkreis frei.

Die Spielleitung sagt:

„Alle die ...“ und ergänzt einen eigenen Gedanken oder eine Eigenschaft, z.B.: „Alle die... Geschwister haben.“

Alle Personen im Kreis, auf die das zutrifft, müssen sich nun einen neuen Platz suchen. Auch die Spielleitung sucht sich einen Platz, sodass eine andere Person in der Mitte übrigbleibt.

Sie muss sich nun etwas Neues ausdenken, z.B.: Alle, die ...eine Brille tragen, ...ein Haustier haben usw.



➔ „KUGELGELENK“

EINSATZ: Kennenlernen

MATERIAL: Fragen

BESCHREIBUNG:

Die SP werden in 2 gleich große Gruppen aufgeteilt. Die eine Hälfte der Gruppe bildet einen Kreis mit dem Gesicht nach außen. Die andere Hälfte der Gruppe bildet einen Kreis darum herum, die Gesichter nach innen in den Kreis gerichtet; die SP beider Kreise stehen sich also gegenüber und sehen sich an. Die Spielleitung stellt eine Frage, welche die SP vom äußeren Kreis ihrem Gegenüber vom inneren Kreis beantworten müssen und umgekehrt. Nach einer bestimmten Zeit (z.B. 1 Minute) „dreht sich das Kugelgelenk“ – d.h. der äußere Kreis bewegt sich einen oder mehrere Schritte weiter. Nun stehen sich neue Menschen gegenüber und es wird eine neue Frage gestellt.

ACHTUNG:

- ➔ Es ist egal, ob sich das Kugelgelenk im oder gegen den Uhrzeigersinn dreht – es muss nur immer die gleiche Richtung sein.
- ➔ Je nach Gruppengröße kann eine ziemliche Lautstärke entstehen, die Spielleitung muss sich ggf. mit Hilfsmitteln Gehör verschaffen.

MÖGLICHE FRAGEN:

- ➔ Was findest du süß?
- ➔ Was macht dich sauer?
- ➔ Was wünschst du dir von dem Tag heute?
- ➔ Was wünschst du dir für die Schulung heute?
- ➔ Beschreibe dich mit nur 3 Worten!
- ➔ Welche Pizza schmeckt dir am besten?
- ➔ In welchem Bereich der Kirchengemeinde würdest du gerne einmal mitarbeiten?
- ➔ Nenne alle Orte, an denen du schon gelebt hast!
- ➔ Was ist deine Lieblingsmusik?
- ➔ Welchen Star würdest du am liebsten einen Tag lang begleiten?

➔ „SONJA-SONJA-HANNAH“

EINSATZ: Kennenlernen, Bewegung

MATERIAL: eine zusammengerollte Zeitung

BESCHREIBUNG:

Die SP sitzen im Kreis (1 Stuhl weniger, als es TN sind). Eine Person steht mit einer zusammengerollten Zeitung in der Mitte. Eine Person aus dem Kreis darf anfangen, steht auf, nennt 2 x den eigenen Namen und 1 x den Namen einer Mitspielerin oder eines Mitspielers (z.B. „Sonja Sonja Hannah“). Dann ist die aufgerufene Person dran („Hannah“), steht auf, nennt 2 x den eigenen Namen und 1 x den Namen eines oder einer weiteren Mitspieler*in. Während sie („Hannah“) spricht, darf die in der Mitte stehende Person versuchen, sie mit der Zeitungsrolle aufs Knie zu schlagen. Hat „Hannah“ jedoch zu Ende gesprochen, bevor sie geschlagen wird, so muss die Person in der Mitte diese*n neu aufgerufene SP ausfindig machen und versuchen, diese*n zu schlagen. Schafft die Person in der Mitte es, die Mitspieler*in jedoch abzuschlagen, bevor diese einen (gültigen) neuen Namen aufrufen kann, so darf sie sich auf deren Platz setzen und sie oder er muss in die Mitte.

ACHTUNG:

- ➔ Die Startspielerin darf nicht abgeschlagen werden.
- ➔ Lange Vornamen dürfen abgekürzt werden.
- ➔ Wer vergisst, aufzustehen, muss in die Mitte.
- ➔ Die Person in der Mitte sowie der eigene Name kann logischerweise nicht aufgerufen werden.
- ➔ Das Spiel funktioniert gerade auch bei sich völlig unbekanntem Gruppen, da man nur den eigenen Namen und max. 1-2 weitere Namen aus der Runde kennen muss. Da jede Spielerin immer aufstehen muss, wenn sie dran ist, muss man auch nicht wissen, wer wer ist.



➔ „ICH UND ALLE: GRUPPENMEMORY“

- EINSATZ:** Kennenlernen, Motivation, Erwartungen
- MATERIAL:** rote und grüne Moderationskarten ca. 21x10 cm, Eddings

Die TN bekommen rote Moderationskarten, auf die sie ihren Namen schreiben. Die Karten werden anschließend verdeckt in die Mitte gelegt. Weiter bekommen alle 2 bis 3 grüne Karten, auf deren Rückseite sie je eine Frage formulieren, die sie gerne von den anderen beantwortet haben möchte (Thema: Unsere Zusammenarbeit/ unser Zusammenleben in dieser Gruppe).

Die Karten werden ebenfalls verdeckt in die Mitte gelegt. Alle Karten werden gemischt. Die Gruppe setzt sich in einen Kreis um die Karten. Ein/e Teamer/in beginnt und deckt eine rote Namenskarte und eine grüne Fragekarte auf. Die aufgedeckte Person beantwortet die Frage. Anschließend dreht sie beide Karten wieder um und zieht wieder eine neue rote und grüne Karte. Die gezogene Person beantwortet die Frage etc..

VORHER IDEEN FÜR FRAGEN VERDEUTLICHEN; FRAGEN ZU:

- ➔ Motivation: *Was willst du lernen? Warum bist du hier?*
- ➔ Befürchtungen: *Was wünschst du dir nicht? Was macht dir Sorgen?*
- ➔ Wünsche, Hoffnungen: *Was erhoffst du dir? Was willst du lernen?*
- ➔ Mein Beitrag: *Was kannst du zum Gelingen des Kurses beitragen?*

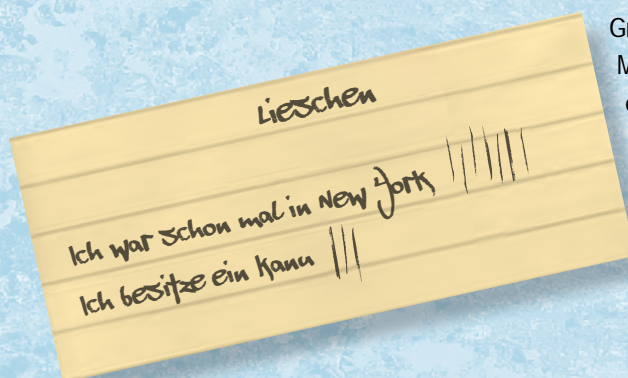
➔ „NAME-GESICHTER-GEMEINSCH“

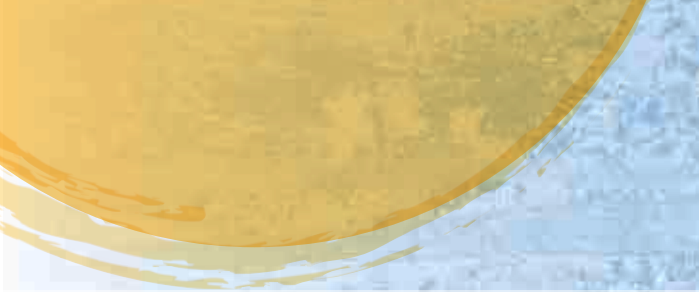
Fotos mit den Gesichtern der TN hängen im Raum, unterschiedlich farbige Zettel (in Farbanzahl und Stückzahl für spätere Kleingruppen) mit Namen liegen im Kreis: eine/r nimmt einen Zettel mit Namen (nicht der eigene!) und ordnet diesen einem Gesicht zu (drunter hängen); niemand kommentiert. Der/die nächste nimmt den nächsten Zettel und so weiter. Gegebenenfalls muss ein (falscher) Zettel umgehängt werden. Es wird so lange sortiert, bis alle Namen bei den richtigen Fotos hängen.

➔ „WAHR ODER NICHT WAHR?“

- MATERIAL:** große Post-It-Zettel oder Zettel (ca. A6) und Tesa-Krepp; Stifte

Alle SP erhalten einen Zettel und einen Stift. Zunächst schreibt jeder oben auf den Zettel seinen Namen. Darunter werden 2 Behauptungen zur eigenen Person geschrieben, von denen eine wahr ist, die andere falsch. Das können Behauptungen darüber sein, was die Person schon mal gemacht hat, gerne isst, oder mag,... Es sollten aber Dinge sein, die auch gute Freunde nicht unbedingt wissen. (Also wenn jemand im Fußballverein spielt, sollte er oder sie nicht schreiben: Ich spiele gerne Fußball, weil das vermutlich viele schon wissen.) Es darf gerne etwas piffigeres sein (beispielsweise: Ich besitze über 100 Comics ... oder: Ich liebe Spiegeleier mit Spinat... Ich habe eine Freundin in Uganda). Anschließend wird der Zettel auf den Rücken der jeweiligen Person geklebt. Nun laufen alle im Raum um einander herum und geben bei den anderen Mitspielenden ihren Tipp ab, welche Aussage wahr ist. Das geschieht durch einen Strich hinter der jeweiligen Behauptung. Je nach Gruppengröße wird diese Runde nach ca. 5 Minuten beendet oder wenn jede bei jedem einen Strich gesetzt hat. Nun werden die Zettel abgenommen. Reihum sagen alle SP noch einmal ihren Namen und lösen das Rätsel um die richtige Behauptung auf.





➔ „KUCKUCKSEI“

Gruppen bis max. 8 Personen

Was ist das besondere an Kuckuckseiern?
(Sie werden unbemerkt in fremde Nester gelegt und dort von fremden Vogeleltern ausgebrütet.)

DAS SPIEL FUNKTIONIERT FOLGENDERMASSEN:

Jede*r von euch bekommt gleich ein kleines Kärtchen, auf dem ihr oben links euren Namen eintragt. Auf den drei Strichen darunter schreibt ihr bitte 2 Dinge, die ihr gerne macht und eins, das ihr gar nicht mögt. Dieses eine unterstreicht ihr, denn das ist das Kuckucksei. An welcher Stelle von den drei Strichen ihr das Kuckucksei setzt, an die erste, die zweite, die dritte usw. dürft ihr selbst entscheiden. Die anderen müssen anschließend anhand der drei Dinge, die auf dem Zettel stehen, erraten, wer sich dahinter verbirgt und welches das Kuckucksei ist, also die Sache, die ihr gar nicht gerne macht.

Name:



1. _____
2. _____
3. _____

➔ „GRUPPENJONGLAGE“

EINSATZ: Kennenlernen, Sensibilisierung der Gruppe; Für Gruppen ab 7 Teilnehmenden (TN)

ALTER: ab 8 Jahren

MATERIAL: 4 bis 5 Jonglierbälle, Softbälle oder Ähnliches

SPIELIDEE:

Gruppenjonglage ist ein Kooperationsspiel, das die Zusammenarbeit in der Gruppe fördert (auch als Kennenlernspiel geeignet)

VORGEHEN:

- ➔ Die Teilnehmenden stehen in einem Kreis. Die Spielleitung wirft einer Person aus dem Kreis einen Ball zu und nennt dabei deren Namen. Die Person wirft den Ball weiter zu einem weiteren Teilnehmenden und nennt dessen Namen. So geht es weiter. Wichtig dabei ist, dass nur zu denen geworfen werden darf, die den Ball noch nicht hatten (evtl. können diejenigen, die den Ball schon hatten, als Zeichen dafür ihre Hände auf den Rücken nehmen). Die letzte Person wirft den Ball wieder zur Spielleitung.
- ➔ Der Ball wird noch einmal im Kreis von einer Person zur nächsten geworfen. Und zwar auf dem gleichen Weg wie im 1. Schritt. Aber diesmal wird dem ersten Ball ein zweiter hinterhergeworfen (wenn der erste Ball etwa bei der dritten Person ist) und in der nächsten Runde dann ein dritter usw. dazugegeben werden. Mit wie vielen Bällen kann die Gruppe jonglieren?

EVTL. HILFREICHE HINWEISE FÜR DIE GRUPPE:

- Werft so, dass die Person den Ball fangen kann!
- Konzentriert euch auf die Person, von der ihr den Ball bekommt! Der Weg kann auch rückwärts erfolgen. Dabei wird bei der Person begonnen, die den Ball als Letzte bekommen hat. Sie wirft zu der/dem Teilnehmer*in, die ihr zuvor den Ball zugespielt hat usw.



➔ „FAMILIE MAIER“

EINSATZ: Gruppenbildung, Bewegungsspiel
Für Gruppen ab 14 TN, je mehr,
desto lustiger

MATERIAL:

- Ein Kärtchen pro TN,
- einzeln beschriftet s.u.
- Pro Kleingruppe (die gebildet werden soll) ein Stuhl
- Musik

SPIELIDEE:

Es sollen (klassische) Familien zusammenfinden. Alle Mitspielenden bekommen ein Kärtchen. Auf jedem Kärtchen steht ein Familienname und der Name des Familienmitgliedes (Beispiel: Mutter Meier). Auf Kommando sollen sich die jeweiligen Familien sammeln und sortieren.

ABLAUF:

- ➔ Alle Mitspielenden bekommen ein Kärtchen, niemand darf es lesen. Die Musik läuft, alle tauschen die Karten. Pro Familie steht ein Stuhl bereit, weit voneinander entfernt.
- ➔ Wenn die Musik aufhört, dürfen alle TN ihre Karte lesen und die Familien müssen sich sammeln. Einen Familienstuhl besetzen und sich nach der vorgegebenen Reihenfolge auf den Stuhl setzen. Dazu kann laut gerufen werden...
- ➔ Die Familie, die zuerst in der richtigen Reihenfolge auf dem Stuhl sitzt, hat gewonnen.

Mögliche Familiennamen: Familie Maier, Familie Baier, Familie Geier, Familie Leier,

Noch schwieriger ist es mit unterschiedlichen Schreibweisen: Familie Maier, Familie Meier, Familie Mayer, Familie Meir, Familie.....

Die mögliche Reihenfolge, in der die Personen auf dem Stuhl sitzen (oder dahinter stehen): Opa, Oma, Vater, Mutter, Sohn, Tochter, Baby
Das Baby kann auch weggelassen werden oder Sohn, Tochter, Baby können auch einfach als „Kind“ zusammengefasst werden. So kann auf unterschiedliche Gruppengrößen reagiert werden.

➔ „STEREO“

EINSATZ: Kennenlernen, Sensibilisierung der Gruppe.

- ➔ Es werden Dreiergruppen gebildet.
- ➔ Alle Spielenden überlegen sich 2 Fragen, die er/sie den beiden anderen in der Gruppe stellen wollen.
- ➔ Dann beginnt eine Person aus der Gruppe, die beiden anderen zu fragen. Diese sollen gleichzeitig und gemeinsam "stereo" wie aus einem Munde ihre Antworten geben.
- ➔ Nach 2 Fragen wechseln die Rollen.
- ➔ Fragebeispiele:
Was ist dein Hobby?
Lieblingsessen?
Wie hast du dich heute Morgen gefühlt? ...

Evtl. mit 2 Personen aus dem Team vorher einüben und vorführen.

TIPP:

Die 2 Antwortenden sollten sich Zeit lassen und das erste Wort sehr, sehr langsam sprechen und sich dabei ansehen.

2. Spiele gegen das Mittagloch

➔ „ZOMBIE“

EINSATZ: Bewegung, Eisbrecher

MATERIAL: 1 Stuhl pro SP

BESCHREIBUNG:

Alle SP sitzen auf ihrem Stuhl, kreuz und quer im Raum verteilt. 1 Stuhl ist frei. 1 SP ist der Zombie. Diese Person steht weit weg vom leeren Stuhl. Dann bewegt sie sich langsam und „zombiemäßig“ durch den Raum und versucht, sich auf den freien Stuhl zu setzen. Die anderen SP wollen das verhindern, in dem sich ein anderer SP auf den freien Stuhl setzt. Dadurch wird wieder ein Stuhl frei, auf den sich der Zombie zubewegt. Kann sich der Zombie setzen, hat er die Runde gewonnen. Der neue Zombie ist, wer zu langsam war oder ein*e SP, die/den der Zombie bestimmen darf.

ACHTUNG:

- ➔ Der Zombie darf ruhig sehr zombiemäßig und gruselig sein; der Spielspaß steigt mit der schauspielerischen Fähigkeit der Zombies.
- ➔ Bei großen Gruppen können auch 2 Zombies unterwegs sein.

➔ „EVOLUTION“

EINSATZ: Spiel ohne Verlierer, auch als Namensspiel, Ab 6-8 TN ideal, gerne mehr

DAUER: 5 bis 10 Minuten

MATERIAL: evtl. Flipchart mit Reihenfolge: Amöbe, Biene, Frosch, Gorilla, Mensch

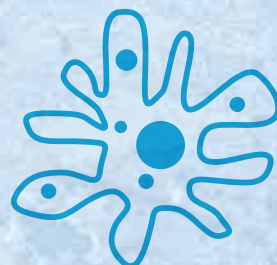
Alle TN starten als Amöben. Sie laufen bunt durcheinander durch den Raum und murmeln ständig „Amöbe“ vor sich hin oder blubbern „blub, blub“. Wenn sie eine andere Amöbe treffen, stellen sie sich kurz vor und fragen nach dem Namen der anderen Amöbe. Nach der Begrüßung spielen sie Schere, Stein, Papier. Wer verliert, bleibt eine Amöbe, der Sieger klettert in der Evolution hoch und wird zur Biene.

Die Biene summt durch die Gegend und sucht sich eine andere Biene, mit der sie sich ebenfalls vorstellt. Auch sie spielen zusammen eine Runde Schere, Stein, Papier. Die nächsten Stufen in der Evolution: Frosch (hüpfen und quaken), Gorilla (auf die Brust trommeln, brüllen) und schließlich Mensch (nachdenklich den Finger an das Kinn legen und „hm“ sagen...)

Weil das Spiel ein ständiges Auf und Ab in der Evolution ist, bricht die Spielleitung die Runde nach einer bestimmten Zeitspanne ab.

WICHTIG:

Beim Laufen immer das Tier imitieren!



➔ „ZEITUNGSKIATSCHEN“

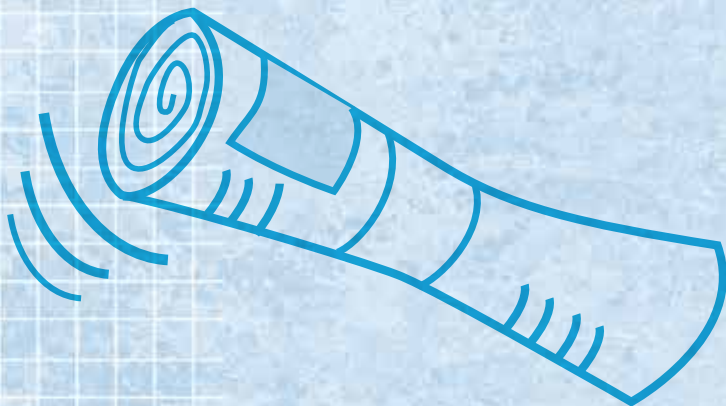
- EINSATZ:** Bewegungsspiel; Namens-auffrischung; Stuhlkreis
- MATERIAL:** Eine zusammengerollte Zeitung, die mit Tesa-Film o.ä. fixiert wird.

Bei diesem Spiel bildet die Gruppe einen Stuhlkreis, in dem alle Plätze besetzt sind. Zusätzlich steht 1 TN in die Mitte und erhält die Zeitungsrolle.

Dann wird von der Spielleitung ein Name aus der Runde genannt. Der SP in der Mitte muss so schnell wie möglich die genannte Person mit der Zeitung abschlagen, bevor sie einen anderen Namen aus der Runde rufen kann. Ist SP in der Mitte schneller, wird sie/er von der genannten SP abgelöst. Sonst muss sie/er weiter dort bleiben und sein Glück weiter versuchen.

Wird ein falscher Name genannt, muss die Person, die ihn gerufen hat, auch in die Mitte. Erschwert wird dieses Gruppenspiel, wenn sich die Gruppenmitglieder nicht kennen.

- VARIANTE:**
Jeder Name darf während des kompletten Spiels nur einmal genannt werden.



➔ „TEMPOS ÜBER DIE SCHNUR“

- EINSATZ:** Das Spiel fördert das Miteinander in der Gruppe und hilft beim „Energieablassen“. Es ist ein klassisches Bewegungsspiel. Je nach Raumgröße: 10-40 SP, ab Grundschulalter
- MATERIAL:** Schnur, ggf. Panzertape/ Krepband, Papiertaschentuch-Packungen (Die Anzahl der Packungen richtet sich nach der Gruppengröße. Man könnte grob sagen etwa 10-12 Packungen pro Person, also bei 15 Personen 150 Packungen)
- SPIELZEIT:** Etwa 5 Minuten pro Durchlauf. Es können mehrere Durchläufe nacheinander gespielt werden (z.B. auch Revanche; Entscheidung).

Die Tempos können immer wieder genutzt werden. Sollte wirklich eine Packung aufgehen, kann man sie auch benutzen, um etwas aufzuwischen o.ä.

Alle störenden Gegenstände wie Stühle und Tische werden ganz an die Wand oder aus dem Raum geschoben. (Dabei geht es nicht nur um Verletzungsgefahr, sondern auch darum, dass sich die Taschentuch-Packungen gerne zwischen den Stühlen verstecken.) Ein Seil wird quer durch den Raum gespannt, so dass sich zwei etwa gleich große Spielfelder ergeben. (Das Seil wird ins Fenster eingeklemmt oder mit Panzertape an den Türrahmen geklebt, ...)

Die Gruppe wird gleichmäßig auf die beiden Spielfelder aufgeteilt. Die Papiertaschentuch-Packungen werden hälftig in die Spielfelder gekippt. Auf einen Startpfeiff beginnen die SP die Taschentuch-Packungen aus ihrem Spielfeld über die Schnur in das Feld der gegnerischen Mannschaft zu werfen. Nach einer bestimmten Zeit (z.B. 3 Minuten) klingelt ein Timer

am Handy/ Kurzzeitwecker und/oder die Spielleitung ruft einfach: „Halt!“ Dann dürfen keine Packungen mehr geworfen werden, ansonsten werden sie zurückbeordert.

Nun wird ausgezählt, wie viele Packungen im jeweiligen Feld liegen. Die Mannschaft, bei der weniger Packungen im Feld liegen, hat gewonnen.

HINWEIS:

Es gibt immer wieder Jugendliche, die versuchen, andere Jugendliche gezielt mit den Packungen zu bewerfen und sogar weh zu tun. Die Schnur verhindert das, weil im Bogen geworfen werden muss. Deshalb ist es wichtig darauf zu achten, dass die Schnur einerseits nicht zu niedrig hängt und dass die Packungen andererseits immer über die Schnur geworfen werden.

➔ „ANREMPEN“

EINSATZ: ab 6 Personen

MATERIAL: Stäbe oder Bleistifte in doppelter Anzahl der Mitspielenden

Alle SP strecken die Zeigefinger und kleinen Finger ihrer Hände aus. (Mittel- und Ringfinger werden in die Innenhand gebogen.) Auf die zwei ausgestreckten Finger der beiden Hände wird je ein Stift gelegt. (Es eignen sich auch sehr gut zugeschnittene, gerade Stöckchen von Zweigen oder Büschen.)

Nach dem Startsignal ist es Ziel, sich gegenseitig mit den Händen die Stifte/Holzstücken herunterzuschlagen - ohne dass dabei die eigenen herunterfallen. Ist der Stift einer Hand heruntergefallen, darf mit dieser Hand nicht weitergespielt werden. Sind beide Stifte heruntergefallen, scheidet die Person aus. Wer bleibt zum Schluss übrig und wird Sieger*in?

SPIELVARIANTE:

Man darf sich nicht nur mit den Händen die Stäbe gegenseitig von den Händen stoßen, sondern auch mit der Schulter/Hüfte/Rücken ...schubsen...

HINWEIS:

Bitte keine Filzstifte verwenden! Wenn sie zertreten werden, gibt es u.U. Flecken, die nicht wieder aus dem Boden gehen!





➔ „KLOBÜRSTEN-HOCKEY“

- EINSATZ:** pro Mannschaft 3-5 SP (evtl. Auswechselspieler*innen)
- MATERIAL:** ca. 6-10 (durch ein Klebeband farbmarkierte) Klobürsten, Ball (aus Schaumstoff), Tore (z.B. Bananenkisten, markierte Wand (Klebeband) oder 2 Stühle als Tor, ...)
- SPIELZEIT:** 2x5 Minuten

SPIELBESCHREIBUNG:

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Alle SP erhalten eine Klobürste. Nun wird mit einem Ball auf zwei gegenüberliegende Tore gespielt. Sie dürfen für den Ballkontakt allerdings nur die Klobürsten, nicht jedoch die Füße nutzen. Die Teams brauchen für das Klobürsten Hockey übrigens kein richtiges Spielfeld. Es kann auch im Gruppenraum oder auf der Wiese gespielt werden.

VARIANTE 1:

Das ganze kann auch mit den eigenen ausgezogenen Schuhen gespielt werden.

VARIANTE 2:

Als Hilfsmittel können auch Fliegenklatschen und Tischtennisball dienen.

➔ „KLAPPERSCHLANGE“

- EINSATZ:** Im Freien oder im Raum mit entsprechend Platz; ab 12 Personen
- MATERIAL:** Augenbinden/ Tücher; 2 Geräuscmacher (Percussion-Ei oder das Plastik-Innenteil von einem Ü-Ei, das mit Erbsen gefüllt wird oder Rassel oder Kastagnetten...)

Alle SP stehen im Kreis und bilden die Schlangengrube. Mit ihren Händen signalisieren sie den Klapperschlangen die Grenze der Grube, damit diese nicht in die Irre gehen oder sich verletzen. Der Kreis sollte nicht zu klein sein.

Die beiden Schlangen bekommen die Augen verbunden und erhalten einen Gegenstand zum „Klappern“.

Eine der Schlangen wird zum Fänger, die andere zur Gejagten bestimmt.

Die jagende Schlange muss versuchen, die zweite Schlange zu fangen (zu berühren).

Sie darf von ihrer Rassel Gebrauch machen, die sie - so oft sie will - klappern kann, um den Standort der anderen herauszufinden, die gegnerische Schlange einzuschüchtern oder zu Unvorsichtigkeiten zu verleiten...

Die gejagte Schlange muss nur bei den ersten beiden Malen sofort mit ihrem Klappern antworten, wenn die angreifende Schlange (die ja ihr Revier verteidigt) klappert.

Dadurch erhält die jagende Schlange die Information, wo sich die zweite befindet, und versucht, diese zu erreichen. Die gejagte Schlange wird natürlich versuchen, nach dem Klappern zu flüchten.

Nach den beiden verpflichtenden Antwort-Klappergeräuschen kann und darf die gejagte Schlange klappern, wann immer sie sich sicher fühlt, muss es aber nicht mehr! Gespielt wird, bis die Jägerin ihr Opfer gefunden hat. Dann können die Rollen getauscht werden.

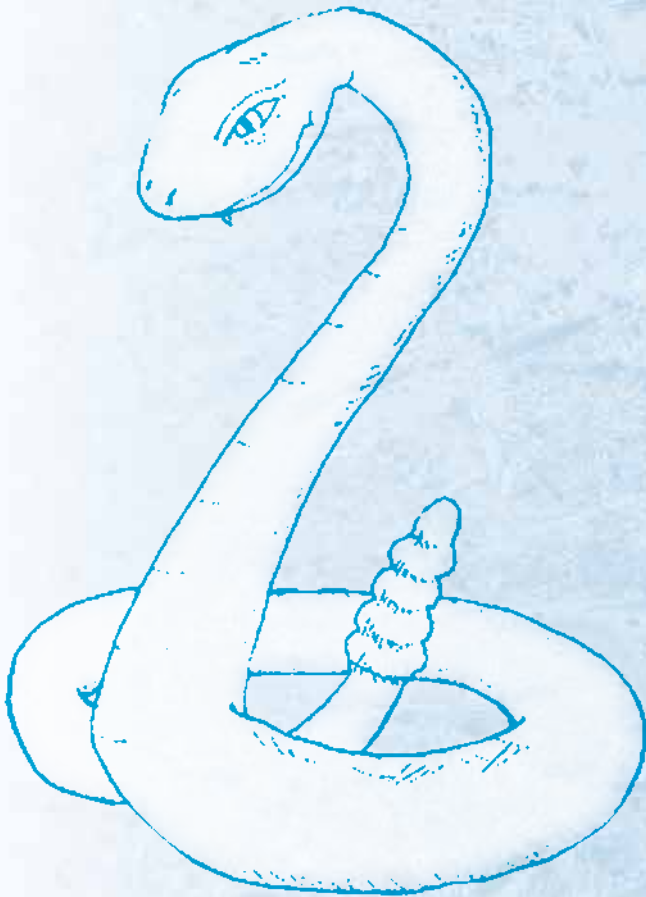


HINWEIS:

- In geschlossenen Räumen hört man neben dem Rasseln oft auch die Schritte der „Schlangen“. Es ist dann ggf. einzugreifen,
- wenn die anderen SP (also die Schlangengrube) anfangen, solche Fußgeräusche zu machen, um die „Angreifer-Schlange“ bewusst in die Irre zu führen, sonst wird das Spiel unfair.

VARIATIONEN:

Die gejagte Schlange hat gewonnen, wenn sie nach beispielsweise fünf Geräusch-Kundgebungen immer noch nicht gefangen wurde.



Impressum

HERAUSGEBER:

Fachstellen:

RPI Baden, Kindergottesdienst

RPI Baden, Konfirmandenarbeit

Evangelische Gemeindejugend Baden

im Evangelischen Oberkirchenrat

Blumenstraße 1-7, 76133 Karlsruhe

REDAKTION:

Sonja Fröhlich,

Ute Mickel,

Ekkehard Stier

GESTALTUNG:

Daniela Brenk, ZfK

DRUCK:

Druckhaus Butscher, Pforzheim



Klimaneutral

Druckprodukt
ClimatePartner.com/11769-1809-1001

ABBILDUNGEN:

Ekkehard Stier (Titel, S. 3 Mitte/unten,

S. 5, S. 7, S. 18, S. 19, 27, S. 28, S. 29);

Buchcover/Gütersloher Verlag (S. 2);

U. Mickel (S. 15-17); Nathan Dumlao/

unsplash (S. 3, S. 6); Felipe Schiarolli/

unsplash (S. 9); Jon Tyson/unsplash (S. 10);

Kelli Tungay/unsplash (S. 13)

ISBN: ISBN 978-3-8079-9984-5



Notizen



Notizen

