

# Einsteiger\*innen-Kurs vom Konfi zum Teamer

Bild: U. Mickel



# Impressum

## Herausgeber:

Fachstellen

RPI Baden, Arbeitsstelle Kindergottesdienst

RPI Baden, Konfirmandenarbeit

Evangelisches Kinder- und Jugendwerk Baden

Evangelische Gemeindejugend Baden

im Evangelischen Oberkirchenrat

Blumenstraße 1-7, 76133 Karlsruhe

Redaktion: Sonja Fröhlich, Ute Mickel, Ekkehard Stier

Bildnachweis:

Cover und S. 32, 33: Ute Mickel

S. 27: Sonja Fröhlich

S. 4, 21, 25, 34, 38, 41, 42, 45, 46: Ekkehard Stier

S. 5: Gütersloher Verlagshaus, Gütersloh, in der Penguin Random

House Verlagsgruppe GmbH

Es war uns nicht in allen Fällen möglich, die Rechteinhaber/-innen von Texten ausfindig zu machen. Berechtigte Ansprüche werden im Rahmen der üblichen Vereinbarungen abgegolten.

# Inhalt

Impressum .....	2	M 2.5.4.4. Ein Erinnerungsbuch für die Taufe anfertigen (als Geschenk zur Taufe).....	33
Einführung .....	4	M 2.5.4.5. Kekse backen .....	33
Themen .....	4	M 2.5.4.6. Ein Bilderrätsel basteln .....	34
Zum benötigten Material: .....	5	M 2. 5.4.7. Laubsägearbeit: Fische/Taufsymbole aus Holz herstellen ...	34
Übersicht über die Inhalte.....	5	M 2.5.5. Fragen zur Beurteilung einer kreativen Methode/Aktion .....	35
Modul 1.....	6	Übungen und Spiele .....	36
Vorschlag für Modul 1 als Abendveranstaltung in 3x je 2 Stunden:.....	11	1. Kennenlern-Spiele .....	36
Modul 2.....	12	2. Spiele gegen das Mittagsloch.....	40
Vorschlag für Modul 2 als Abendveranstaltung in 3x je 2 Stunden:.....	18	M 1.5.2.1. Impulse und Bausteine für Mitmach-Andachten.....	43
M 1.2.1. Fragen zur 4-Ecken-Übung.....	19	1. Thema: Du bist nicht allein.....	43
M 1.2.3. Gabenspiel „Im Fahrstuhl stecken“ .....	20	2. Thema: Gemeinsam etwas erreichen (Teamspirit).....	44
1.3.1. Regeln für ein gutes Feedback.....	21	3. Thema: An Aufgaben wachsen .....	45
1.3.2. Standing-Übungen .....	22	Kopiervorlage Gabenübersicht zu M 1.2.3. ....	47
M 1.3.3. Aufgaben Übungen „Freie Rede“ .....	23		
1.4.2. Spielpädagogik .....	23		
Was spielen wir? .....	24		
M 2.1.4. Emojies .....	25		
M 2.2.1 Wie funktioniert eine Gruppe- Gruppenphasen.....	26		
M 2.3.1. Leiten situationsangepasst .....	26		
M 2.3.3 Drei Werkzeuge der Leitung: .....	27		
M 2.4.2. Puzzle-Teile.....	28		
M 2.5.1. Konfi kreativ .....	29		
M 2.5.2. Kreatives mit Kindern und Jugendlichen .....	29		
<b>M 2.5.3. PRAKTISCHE IDEEN ZUM THEMA: TAUFE.....</b>	<b>30</b>		
M 2.5.4. Die einzelnen Methoden/ Ideen:.....	31		
M 2.5.4.1. Tauf-Baum für den Gottesdienst- Raum gestalten .....	31		
M 2.5.4.2. Fische filzen (Bekenntnis-Symbol) .....	31		
M 2.5.4.3. Eine Kerze mit Symbolen der Taufe gestalten .....	33		

## Einführung

Eine erfreulich hohe Zahl Jugendlicher engagiert sich unmittelbar nach der Konfirmation im Konfi-Team, Kindergottesdienst, einer Jungschar oder einem anderen Bereich der Kinder- und Jugendarbeit.

Mancherorts überwiegen die „frisch Konfirmierten“ sogar zahlenmäßig deutlich in den Teams und es ist eine Herausforderung für die Mitarbeitenden, sie zu begleiten und in die Arbeit einzubeziehen. Denn neben dem Rollenwechsel, der den Heranwachsenden gelingen muss, bringen sie großteils nur wenig methodische und inhaltliche Voraussetzungen für eine verantwortliche Mitarbeit im Team mit. Auch müssen sie lernen, die Scheu zu überwinden, vor einer Gruppe zu stehen und zu sprechen.

Für den Gruppenleiter\*in-Grundkurs, der neben der Zurüstung auch die Jugendleiter\*in-Card (JuLeiCa) zum Ziel hat, sind die Jugendlichen noch zu jung. Dennoch ist es wünschenswert, dass sie ein paar Basics an die Hand bekommen.

Deshalb ist der Leitgedanke dieser Schulung: Was brauchen die Konfirmierten am dringendsten?

Auch wenn der „Einsteiger\*innen-Kurs vom Konfi zum Teamer“ ein paar Elemente des Grundkurses aufgreift, ist er weder ein „Grundkurs light“ noch möchte er die JuLeiCa ersetzen. Im Gegenteil. Auf viele Elemente und Inhalte wurde bewusst verzichtet. Der „Startup-Kurs“ möchte den Dreizehn- /Vierzehnjährigen

- die notwendigsten Grundlagen zur Mitarbeit im Team vermitteln,
- Lust machen, sich zu engagieren,
- dabei helfen, Erfolgserlebnisse und Spaß an der ehrenamtlichen Arbeit zu haben,
- den Weg bereiten, zu einem späteren Zeitpunkt den Grundkurs zu besuchen.

Der „Startup-Kurs“ möchte zudem die Mitarbeitenden in den Gemeinden bei der Begleitung und Schulung der Teamer\*innen unterstützen und entlasten.

## Themen

Folgende Grundthemen werden behandelt:

1. Team und Gruppe (meine Rolle)
2. Meine Motivation, Stärken, Grenzen
3. Anleiten und moderieren
4. Feedback
5. Methoden einüben

Der Ablauf des „Startup-Kurses“ ist in zwei Module für je einen Samstag á 5 1/2 Stunden (incl. Essen und Pausen) und für ca. 20-25 Personen konzipiert. Er kann aber auch mit weniger oder mehr Personen oder an mehreren Abenden oder digital durchgeführt werden.

Dazu gibt es entsprechende methodische Hinweise in den Abläufen.

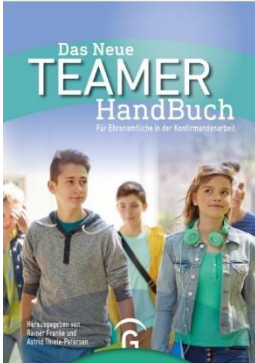
Es wird empfohlen, die beiden Schulungs-Blöcke zeitlich auseinanderziehen, um eine eigene Test- und Ausprobierphase zu gewährleisten (z.B. Mai-Oktober).

Außerdem empfehlen wir, den Kurs in der Region oder dem Bezirk durchzuführen, da es die Jugendlichen vernetzt und sie von den Ideen und Erfahrungen aus anderen Gemeinden profitieren können.



Bild: E. Stier

## Zum benötigten Material:

- Das Kurs-Material für die Teilnehmenden kann als Heft gegen eine Schutzgebühr von 5,- € über den Ekiba-Shop bestellt werden: <https://shop.ekiba.de/>  
Gemeinden aus Baden können es über die Mailadresse [rpi-shop@ekiba.de](mailto:rpi-shop@ekiba.de) kostenlos beziehen.
  - Das Neue Teamer HandBuch (THB), h.g.v. Rainer Franke und Astrid Thiele-Petersen, Gütersloh 2018, wird additiv vorausgesetzt. Es kann in jeder Buchhandlung bestellt werden. Das Büchlein trägt zwar den Untertitel „für Ehrenamtliche in der Konfirmandenarbeit“, behandelt aber sehr viel Grundlegendes, das allgemein für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen zutrifft. Es sollten alle Teilnehmenden (TN) zur Schulung erhalten und kostet 5,99 € (Stand 10/2021). Das sollte ggf. in einem TN-Beitrag berücksichtigt werden.
- 
- Wer sich tiefer in die Themen der Schulung einarbeiten möchte, findet im JuLeiCa-Material der Evangelischen Gemeindejugend in Baden oder im Buch von Heinz Adler: „Teamer in der Konfirmandenarbeit“ gute Anregungen. Die Materialien können bei den Evangelischen Kinder- und Jugendwerken oder Mediatheken in den Kirchenbezirken ausgeliehen oder bezogen werden.
  - Wenn Sie weiteres Material benötigen, wenden Sie sich bitte an die Verantwortlichen der entsprechenden Fachstellen.
  - Hinweis: Jugendliche, die an der Fortbildung teilnehmen, können diese in ihren „Qualipass für Jugendliche“ eintragen. Nähere Infos dazu unter: (<http://www.qualipass.de/>)

Der Kurs ist in Modifikationen auch digital durchführbar. Einen Vorschlag, der an die Gegebenheiten der Gruppe und Bedingungen vor Ort angeglichen werden muss, findet sich ganz am Ende.

## Übersicht über die Inhalte:

### Modul 1

- 1.1. Ankommen und Kennenlernen (45 Min.)
- 1.2. Meine Motivation, meine Rolle (65 Min.)
- 1.3. Umgang mit einer Gruppe (55 Min.)
- 1.4. Methoden: Spielpädagogik und freie Rede (85 Min.)
- 1.5. Feedback und Abschluss-Andacht, Ausblick (35 Min.)

### Modul 2

- 2.1. Ankommen, Warmwerden, Austausch über die „bisherige Teamer- Laufbahn“ (35 Min.)
- 2.2. Umgang mit der Gruppe (50 Min.)
- 2.3. Leitungs- Stile (30 Min.)
- 2.4. Was macht ein gutes Team aus? (40 Min.)
- 2.5. Kreativ- Pädagogik, Methoden, kreatives Handeln, Rituale (60 Min.)
- 2.6. Abschluss/ Ausblick (45 Min.)

### Im Kurs werden folgende Abkürzungen verwendet:

MA - Mitarbeitende  
TN - Teilnehmende  
SP - Spielende  
THB - Teamer HandBuch

# Modul 1

(konzipiert für einen Samstag, 10.00 Uhr bis 15.30 Uhr)

## 1.1.) Ankommen und Kennenlernen (45 Min.) von 10.00 - 10:45 Uhr

ZEIT	NR.	INHALT	MATERIAL
10 Min	1.1.1	„Empfangstisch“ im Eingangsbereich <b>Begrüßung</b> , Namensschilder (vorher vorbereitet), Tagesablauf und Schulungsmethoden vorstellen (Vorstellung des Teams, Räumliche Orientierung, Pausen, Essenszeit, Methoden)	<input type="checkbox"/> Namensschilder <input type="checkbox"/> TN-Liste <input type="checkbox"/> Ggf. TN-Ordner und THB, <input type="checkbox"/> Ggf. Tagesablauf als Flipchart oder Präsentation <input type="checkbox"/> Ggf. Qualipässe
25 Min	1.1.2	<b>2-3 Kennenlern-Spiele:</b> Z.B. „Ich bin und ich mag“, „Kugelgelenk“ und „Sonja.Sonja.Hannah“	<input type="checkbox"/> Spiele und Spielanleitungen s. Anhang <input type="checkbox"/> Spielmaterial laut Anleitung
10 Min	1.1.3	<b>Meta-Ebene als Gruppengespräch:</b> Warum sind diese Spiele für die Kennenlernphase geeignet? Worauf muss man achten? → Möglichkeit zum spielerischen Kennenlernen, Namen hören und evtl. schon merken, Gemeinsamkeiten entdecken, Möglichkeiten zur Blamage ausschließen	<input type="checkbox"/> Spiel als Handout

1.2.) Meine Motivation, meine Rolle (65 Min.) von 10:45 - 11:50 Uhr

ZEIT	NR.	INHALT	MATERIAL
10 Min	1.2.1	<p align="center"><b>4-Ecken-Übung mit Fragen</b>            „Hand aufs Herz“ - warum will ich Teamer werden?</p>	<input type="checkbox"/> Beschilderung der Ecken <input type="checkbox"/> Fragen siehe Anhang M 1.2.1.
5 Min	1.2.2	<p align="center"><b>Gruppengespräch dazu:</b>            bei welcher Frage fiel die Antwort schwer, bei welcher leicht?            Oft treffen auch mehrere Attribute zu:            Teamer sein ist cool, aber manchmal auch stressig und hart...</p>	
15 Min	1.2.3	<p align="center"><b>Was bringe ich mit, was möchte ich lernen?</b> (siehe THB)            Eigenarbeit, S.19 im THB  <b>Gabenspiel „Im Fahrstuhl stecken“</b>            (kurz und mit folgender Zielsetzung: jede Gabe hat ihren Wert. Es soll NICHT um            das Herausfinden der eigenen Gaben gehen!)</p>	<input type="checkbox"/> THB, S.19 <input type="checkbox"/> Gaben-Spiel siehe Anhang, M 1.2.3. <input type="checkbox"/> Karten mit Gaben auf Boden verteilen
10 Min	1.2.4	<p align="center"><b>Pause</b></p>	
25 Min	1.2.5	<p align="center"><b>Rollenwechsel (Gegenüberstellung):</b>            Was machen Teilnehmer*innen, was habe ich als Konfi gemacht?            Wie sieht meine neue Rolle aus?</p> <p>→ 2 Figuren auf Flipchart Papier werden beschriftet oder mit beschrifteten            Kärtchen belegt</p>	<input type="checkbox"/> Flipchartpapier <input type="checkbox"/> 2 Figuren <input type="checkbox"/> Eddings <input type="checkbox"/> Kärtchen

### 1.3.) Umgang mit einer Gruppe (55 Min.) von 11:50 - 12:45 Uhr

ZEIT	NR.	INHALT	MATERIAL
10 Min	1.3.1	<p><b>Feedback-Regeln</b></p> <p>Da nun eine Phase des eigenen Ausprobierens vor und mit der ganzen Gruppe erfolgt, sprechen wir vorher über Feedback-Regeln:            Wozu dient Feedback?            Wie gebe ich Feedback?            Wie bekomme ich Feedback?</p>	<input type="checkbox"/> Siehe THB, S.129 <input type="checkbox"/> Handout M 1.3.1.
15 Min	1.3.2	<p><b>Körpersprache: bevor ich etwas sage, sagt mein Körper schon etwas</b></p> <p>Standing-Übungen bzgl. Körperhaltung / Hände und Gesten / Stimme</p>	<input type="checkbox"/> Übungen und Anregungen siehe Adler: Teamer in der Konfirmandenarbeit, S. 46 M 1.3.2.
30 Min	1.3.3	<p><b>Freie Rede vor einer Gruppe üben:</b></p> <p>In Kleingruppen wird eine freie Rede eingeübt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- wie wollen wir es sagen,</li> <li>- welche Körperhaltung ist angemessen,</li> <li>- welche Informationen müssen hinein;</li> </ul> <p>Themen sind z.B. „Konfi-Grillabend / Übernachtung / Kuchenverkauf vor den Ferien / Schwimmbadbesuch“            (2-3 TN reden, je 1 Min, 10 Min Vorbereitung)</p> <p>Anschließend wird die freie Rede vor der Gesamtgruppe gehalten, die eine fiktive Teilnehmergruppe darstellt. Die Kursteilnehmer*innen loben, Verbesserungsvorschläge kommen von den Kurs-Mitarbeiter*innen. (Ansonsten besteht hier die Gefahr, dass sich „Besserwisser“ unter den TN zu sehr über andere TN erheben, wenn sie auch „kritisieren“ dürfen.)</p>	<input type="checkbox"/> Aufgaben für die Kleingruppen M 1.3.3.

Mittagspause (essen, Tisch decken und abräumen, Tischgebet, s. THB, S.122), ca. 45 Minuten (12.45-13.30 Uhr)

1.4.) Methoden: Spielpädagogik und freie Rede (85 Min.) von 13:30 - 14: 55 Uhr

ZEIT	NR.	INHALT	MATERIAL
15 Min	1.4.1	Warm-up-Spiel und Mittagsloch-Verhinderungs-Spiel: „Zombie“	<input type="checkbox"/> Anleitung siehe Anhang
15 Min	1.4.2	<p style="text-align: center;"><b>Anleiten: Spielpädagogik</b></p> Warum spielen wir überhaupt? Welche Spiele-Kategorien gibt es? Wie erkläre ich gut ein Spiel? Was sind klassische Fehler?	<input type="checkbox"/> Siehe THB, S.56 <input type="checkbox"/> Siehe M.1.4.2.
50 Min	1.4.4	<p style="text-align: center;"><b>Eigenarbeit und Üben der freien Rede/des Umgangs mit einer Gruppe</b></p> Die TN werden in Kleingruppen geteilt und bekommen je Kleingruppe eine Spielanleitung; diese erarbeiten sie sich und führen das Spiel anschließend mit der Gesamtgruppe durch. Im Anschluss folgt ein Feedback für die Spiel-Erklärung und Durchführung.	<input type="checkbox"/> Spiele und Spielanleitungen s. Anhang <input type="checkbox"/> Spielmaterial laut Anleitung
5 Min	1.4.5	Umbauen für Abschluss-Arbeit und Durchlüften (Raum und Hirn)	

### 1.5.) Feedback und Abschluss-Andacht, Ausblick (35 Min.) von 14:55 - 15:30 Uhr

ZEIT	NR.	INHALT	MATERIAL
10 Min	1.5.1	<p style="text-align: center;"><b>Feedback „Reife und unreife Früchte“</b></p> <p>Im Stuhlkreis symbolisieren rote Zettel die reifen Früchte und grüne die unreifen. Jeder TN bekommt zwei Zettel. Er beschriftet den roten Zettel mit den Dingen, die gelernt worden sind, in denen er/sie sich gereift fühlt. Der grüne Zettel steht für die Themen/Talente, in denen er/sie noch reifen möchte.</p> <p>Variante 1: Die Zettel werden in die Mitte gelegt und jede/r sagt etwas zu seinen Zetteln.            Variante 2: Wie 1, aber man wählt sich aus, was man sagen will.</p> <p>Fotos der TN machen (mit Zustimmung) für Modul 2.1.3.</p>	<input type="checkbox"/> Grüne und rote Zettel <input type="checkbox"/> Eddings oder Kulis <input type="checkbox"/> Handy/Fotoapparat
25 Min	1.5.2	<p style="text-align: center;">Abschluss-Andacht ggf. unter Beteiligung der Jugendlichen (Liedauswahl, Dekoration, Gebet lesen)</p>	<input type="checkbox"/> Deko-Material <input type="checkbox"/> Liederbücher und Begleitinstrument <input type="checkbox"/> Textbücher <input type="checkbox"/> Impulse M 1.5.2.1

## Vorschlag für Modul 1 als Abendveranstaltung in 3x je 2 Stunden:

1. Abend: Ankommen / Kennenlernen / meine Motivation und meine neue Rolle:

Punkt 1.1 und Punkt 1.2 zusammenfassen; dabei unter Punkt 1.1.2 nur 1-2 Kennenlernspiele spielen und unter Punkt 1.2.3. ausschließlich die Eigenarbeit zu den Gaben durchführen, aber das Gabenspiel "Fahrstuhl" streichen.

Dafür ein Abschluss-Feedback und eine Kurzandacht (von MA vorbereitet) am Ende anfügen.

2. Abend: Umgang mit einer Gruppe: Zu Beginn von Punkt 1.3 ein Kennenlern-Spiel vorschalten (15 Min).

Nach der Durchführung des gesamten Punkts 1.3. eine längere Abschluss-Andacht und ein Abschluss-Feedback anhängen. Teil der Abschluss-Andacht ist ein spielerischer Austausch über einen Bibeltext bzw. ein christliches Thema, z.B. mit Hilfe der Kartenspiele

- "Slant" <https://shop.bibellesebund.de/produktgruppen/spiele/slant-kartenspiel.html>

- oder "Brainloop" <https://shop.bibellesebund.de/produktgruppen/spiele/brainloop-kartenspiel.html>, beides erhältlich beim Bibellesebund.

Beide dienen der Förderung der Sprachfähigkeit über biblische/christliche Themen und der Methodenkenntnis. (Dieses Element ist im Samstagkurs NICHT enthalten.)

3. Abend: Spielpädagogik: Punkt 1.4 und 1.5 werden zusammengefasst.

## Modul 2

(konzipiert für einen Samstag, 10.00 Uhr bis 15.30 Uhr)

### 2.1.) Ankommen, Warmwerden, Austausch über die „bisherige Teamer- Laufbahn“ (50 Min.) von 10:00 - 10:50 Uhr

Zeit	Nr.	Inhalt	Material
5 Min	2.1.1.	Begrüßungs- und Namensschilder (vorbereitet) „Empfangstisch“/ Namensliste liegt aus Tagesablauf/ Mittagessen klären	<input type="checkbox"/> Namensschilder
5 Min	2.1.2.	Namensspiel	<input type="checkbox"/> Spiele und Spielanleitungen s. Anhang
5 Min	2.1.3.	Name- Gesichter-Spiel „So geht es mir...“	<input type="checkbox"/> Fotos der TN (Fotos mit Zustimmung der TN im Vorfeld machen/zuschicken lassen) <input type="checkbox"/> Zettel (so viele Farben wie Kleingruppen) mit Namen der TN in gleicher Anzahl <input type="checkbox"/> Spiel und Spielanleitung siehe Anhang
10 Min	2.1.4.	Kleingruppen sortieren sich nach Farben ihres Namens: TOPs und FLOPs meiner bisherigen Mitarbeit: 1) Einzelarbeit: Persönliche Smilies und „Heulies“ beschriften Wie erging es mir als Teamer/ in meiner neuen Rolle? Was habe ich erlebt? Wo habe ich mich sicher gefühlt? Was lief gut/ist mir nicht gelungen? 2) Austausch: In welchem Team bin ich? (KiGo/ Kinderarbeit/ Konfi/...) Vorstellen der Emojies; Austausch darüber. Gibt es Lösungsideen und Hilfsmöglichkeiten für das, was nicht gelungen ist/gelingt? Zusätzliche Möglichkeit: Gibt es übereinstimmende Erfahrungen in der Kleingruppe und kann deshalb ein „Gruppen- Smiley“/ „Heuley“ beschriftet werden? Wichtig für die Leitung: Seelsorgerliche Dimension für die Kleingruppe im Blick behalte. Teamer ggf. schulen bei Heuley: Welche Lösungsideen gibt es für dich? Haben andere ähnliches erlebt? Wie kann dir geholfen werden? Welche Möglichkeiten zur Veränderung gibt es?	<input type="checkbox"/> pro TN jeweils ca. 5x Smiley/Heuley (lachende/weinende Emojies): <a href="https://www.joypixels.com/emoji/flat">https://www.joypixels.com/emoji/flat</a> oder Kopiervorlage 2.1.4.  <input type="checkbox"/> fakultativ: Pro Gruppe je 1 größerer Smiley/ Heuley <input type="checkbox"/> Stifte
10 Min	2.1.5.	Kennenlern- Spiel(e)	<input type="checkbox"/> Spiele und Spielanleitungen s. Anhang

10 Min	2.1.6.	<p>Austausch in der Großgruppe: TOP und FLOP in meiner bisherigen Mitarbeit. Wo gemeinsame Emojis erstellt wurden, werden diese zunächst vorgestellt und können dann individuell ergänzt werden. Ansonsten stellt jede/r ihren/seinen traurigsten Heuley/fröhlichsten Smiley vor.</p> <p>Hinsichtlich eines (Gruppen-) Heulleys sollte reagiert werden: Gibt es Lösungsideen? Hilfsmöglichkeiten? (Ansonsten ggf. persönliche Gespräche in der Pause einplanen.)</p> <p>Am Ende der Runde gibt es großen Applaus für alle.</p>	
5 Min	2.1.7.	Pause	

## 2.2.) Umgang mit der Gruppe (50 Min.) von 10.50- 11.40 Uhr

Zeit	Nr.	Inhalt	Material
5 Min	2.2.1.	Gruppenphasen: Wie eine Gruppe funktioniert. Und was dazu beiträgt... - Input	<input type="checkbox"/> THB, S.28 <input type="checkbox"/> M 2.2.1. Input
3 Min	2.2.2.	Kleingruppen- Aufteilung: Karten mit fünf unterschiedlichen Farben werden verteilt (So viele Karten einer Farbe wie TN in der Gruppe sein sollen). Karten werden solange getauscht, bis Musik endet. Dann bilden sich Gruppen nach Farbe.	<input type="checkbox"/> (Spiel-)Karten, pro TN-Zahl der Kleingruppe eine Farbe <input type="checkbox"/> Musik
12 Min		Kleingruppen sind: Orientierung, Machtkampf, Vertrautheit, Differenzierung, Abschied Erarbeiten der entsprechenden Gruppenphase mithilfe des Textes im THB, so dass sie diese den anderen vorstellen können. Überlegen sich ein passendes Spiel (THB, S.29-31), das sie später anleiten und mit allen spielen.	<input type="checkbox"/> THB, S. 29-31
30 Min	2.2.3.	Jede Kleingruppe stellt „ihre“ Gruppenphase vor. Erklärt und spielt im Anschluss das passende Spiel. (5 Min pro Gruppe) Nach jeder Kleingruppe kurze Reflexion/ Meta- Ebene	<input type="checkbox"/> Flipchart/ Edding <input type="checkbox"/> M 2.2.1. Fragen zur Reflexion
5 Min	2.2.4.	Pause	

### 2.3.) Leitungs- Stile (30 Min.) von 11.45- 12.15 Uhr

Zeit	Nr.	Inhalt	Material
5 Min	2.3.1.	<p>Situationsangepasstes Handeln (Leistungsstile)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Input: Wie leite ich situationsangepasst? Wann brauche ich welches Handwerkszeug? Vorstellung „Werkzeugkasten der Leistungsstile“</li> <li>- Stichworte auf Flipchart festhalten oder M.2.31. austeilen</li> </ul>	<input type="checkbox"/> THB, S. 16-18 <input type="checkbox"/> M 2.3.1. (ggf. als AB für TN) <input type="checkbox"/> Flipchart/ Edding
5 Min	2.1.2.	Kleingruppen- Aufteilung: Familie Meier	<input type="checkbox"/> Spiel und Spielanleitung siehe Anhang
20 Min	2.3.2.	<p>Rollenspiel in Kleingruppen: In welcher Situation agiere/reagiere ich wie? Wann brauche ich welches Handwerkzeug? Welcher Leistungsstil passt hier am besten?</p> <p>Jede Gruppe bekommt eine kurze Situationsschilderung. Sie überlegt sich, wie sie dort agieren/reagieren. (5 Minuten).            Spielt die Szene kurz vor.</p> <p>Danach Auswertung auf der Meta- Ebene</p>	<input type="checkbox"/> M 2.3.2. <input type="checkbox"/> Flipchart/ Edding

Mittagspause (essen, Tisch decken und abräumen, Tischgebet, s. THB, S.122), ca. 45 Minuten, 12.15- 13.00 Uhr

## 2.4.) Was macht ein gutes Team aus? (40 Min.) von 13.00- 13.40 Uhr

Zeit	Nr.	Inhalt	Material
5 Min	2.4.1.	Spiel gegen das Mittagsloch: Evolution	<input type="checkbox"/> Spielbeschreibung siehe Anhang
5 Min	2.4.2.	Was macht ein gutes Team aus? - Input Wichtig: normalerweise sind in der Schulung keine Gesamt- Teams.  Einzelarbeit: AB Puzzle ausfüllen: - Was kann ich ins Team einbringen? - Welche Aufgaben möchte ich nicht so gern machen? - Welche Aufgabe will ich auf jeden Fall mal neu ausprobieren? - Was brauche ich von den anderen im Team?	<input type="checkbox"/> THB, S. 20 <input type="checkbox"/> AB Puzzle-Teile M 2.4.2. <input type="checkbox"/> Stifte
5 Min	2.4.3.	Kleingruppen- Faden ziehen	<input type="checkbox"/> Fäden- so viele Enden wie TN <input type="checkbox"/> Spielbeschreibung: THB, S. 64
15 Min	2.4.4.	Kleingruppen- Gespräch: Was macht ein gutes Team aus? Wie sieht es in meinem „realen“ Team aus? Welche Aufgaben habe ich? Bin ich unter- oder überfordert? Was wünsche ich mir?  Seelsorgliche Dimension im Blick behalten: normalerweise ist kein Gesamt- Team in der Schulung. Es kann schlecht zwischen verschiedenen Ansprüchen vermittelt werden.	
10 Min	2.4.5	Sammeln in der Großgruppe: Verbindliche Spielregeln für ein gutes Team	<input type="checkbox"/> Flipchart/ Edding

## 2.5.) Konfis kreativ: Methoden, kreatives Handeln, Rituale (60 Min.) von 13.45- 14.45 Uhr

Zeit	Nr.	Inhalt	Material				
5 Min	2.5.1.	Input: Konfi kreativ	<input type="checkbox"/> M 2.5.1.				
5 Min	2.5.2.	Input: Praktische Tipps: Woran muss ich denken, wenn wir kreativ arbeiten? - Kurze Sammlung	<input type="checkbox"/> M 2.5.2. <input type="checkbox"/> ggf. als AB austeilen				
5 Min	2.5.3.	Vorstellung/ kurze Erklärung: Praktische Übungen: Alles zum Thema: Taufe (Die Ideen sind vor allem zum Abrunden der inhaltlichen Auseinandersetzung mit dem Thema gedacht. Natürlich fließen die eigenen Gedanken zum Glauben/zur Taufe mit ein oder können thematisiert werden. Hier geht es vor allem um das Vorstellen der kreativen Methoden.) Einteilung in Kleingruppen je nach Interesse					
30 Min	2.5.4.	M 2.5.4.1. Tauf- Baum für den Gottesdienst- Raum	M 2.5.4.2 Fische filzen als eigenes Zeichen des Bekenntnisses	M 2.5.4.3. Taufkerze für sich mit Symbolen	M 2.5.4.4. Taufbüchlein ein Erinnerungsbuch für die Taufe	M 2.5.4.5. Kekse backen für Kirchenkaffee	<input type="checkbox"/> Anleitungen M 2.5.4.1. bis M 2.5.4.7. <input type="checkbox"/> Material siehe dort
	2.5.4.	M 2.5.4.6. Bilderrätsel erstellen	M 2.5.4.7. Laubsägearbeiten für Gottesdienst				<input type="checkbox"/> Anleitungen M 2.5.4.1. bis M 2.5.4.7. <input type="checkbox"/> Material siehe dort
15 Min	2.5.5.	Feedback-Runde zur Beurteilung der kreativen Methode/Aktion, die die TN kennengelernt haben. Jede Kleingruppe stellt ihre kreative Arbeit vor und bewertet sie nach den Kriterien. Danach Rückfragen der anderen. (Pro Kleingruppe ca. 3 Minuten)					<input type="checkbox"/> Beurteilungskriterien M 2.5.5. <input type="checkbox"/> Flipchart mit aufgeschriebenen Kriterien

## 2.6. Abschluss/ Ausblick (45 Min.) von 14.45- 15.30 Uhr

Zeit	Nr.	Inhalt	Material
10 Min	2.6.1.	Feedback zum Tag (z.B. Zielscheibe/ Emojies)	<input type="checkbox"/> Feedback-Methoden: THB, S. 130-133
10 Min	2.6.2.	Feedback zum Kurs an sich	
20 Min	2.6.3.	<b>Abschluss-Andacht</b>  „Mitmach-Andacht“ unter Beteiligung der Jugendlichen	<input type="checkbox"/> Deko-Material <input type="checkbox"/> Liederbücher und Begleitinstrument <input type="checkbox"/> Textbücher <input type="checkbox"/> Impulse M 1.5.2.1

### Vorschlag für Modul 2 als Abendveranstaltung in 3x je 2 Stunden:

1. Teil: 2.1.2.- 2.2.4. zusätzlich ca. 10 Minuten Abschluss- Andacht
2. Teil: 3.1.- 4.2.- zusätzlich ca. 10 Minuten Ankommens-Phase, mit mehr Spielen, zusätzlich ca. 10 Minuten Abschluss- Andacht
3. Teil: 2.5.1.- 2.6.3- zusätzlich ca. 10 Minuten Ankommens-Phase.

## M 1.2.1. Fragen zur 4-Ecken-Übung

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

### Hand aufs Herz: Warum will ich Mitarbeiter und Mitarbeiterin werden?

#### Vier-Ecken-Übung

Impuls: Jede Ecke dieses Raums erhält nun einen Buchstaben: A, B, C, D. Ich lese euch Sätze mit jeweils vier unterschiedlichen Antworten vor.

Entscheidet euch für eine Antwort und geht in die passende Ecke. Es gibt keine falschen Antworten. Manchmal wird es dir vielleicht schwerfallen, dich zu entscheiden, weil alle Antworten ein bisschen stimmig sind. Es geht darum, welche Antwort passt gerade jetzt am besten zu dir.

#### Fragen:

1) „Mitarbeiter\*in-sein“ bedeutet

- A - ein gutes Image zu haben
- B - mitreden zu dürfen
- C - endlich mal sagen zu können, was gemacht wird
- D - eine wichtige Aufgabe zu haben.

2) Ich erhoffe mir vom „Mitarbeiter 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/ Mitarbeiterin 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/Mitarbeiterin 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 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.

## M 1.2.3. Gabenspiel „Im Fahrstuhl stecken“

### Input zum Thema

Karten mit Gaben auf Boden verteilen (s. unten)

„Jede und jeder von uns hat unterschiedliche Fähigkeiten und Begabungen. Bei manchen Fähigkeiten, die ihr habt, wisst ihr vermutlich: „Ja, das kann ich gut.“ Andere habt ihr vielleicht noch gar nicht entdeckt.

Heute werden wir uns damit beschäftigen: Welche Fähigkeiten gibt es? Manche Fähigkeiten nehmen wir vielleicht gar nicht als Stärke und Begabung wahr. Wofür brauchen wir die unterschiedlichen Fähigkeiten?

„Wir haben eine ganze Reihe von Begabungen und Fähigkeiten ausgelegt. Schaut sie euch bitte einmal an. Fallen euch noch weitere wichtige Fähigkeiten und Begabungen ein? (*aufschreiben und zu den anderen legen*). Würdet ihr sagen, es gibt welche, die wichtiger sind als andere?“

Bildet Paare/Kleingruppen (je nach Gruppengröße).

„Sucht euch gemeinsam ganz spontan eine der Fähigkeiten aus. (Sie muss nicht euren eigenen Fähigkeiten entsprechen). Nehmt euch den entsprechenden Zettel.

Stellt euch folgende Situation vor: Menschen, die sich nicht kennen, fahren zusammen im Fahrstuhl. Plötzlich bleibt der Fahrstuhl zwischen dem 7. und 8. Stock stecken. Alle Insassen erschrecken.

In dem Fahrstuhl befindet auch ihr euch mit der Fähigkeit, die ihr gerade ausgesucht habt. Was könnt ihr mit dieser Fähigkeit dazu beitragen, dass diese Situation gelöst bzw. gut damit umgegangen wird?“

- 2 Minuten Partnerarbeit, dann Vorstellung im Plenum

„Bitte sucht euch noch einmal eine der Fähigkeiten aus. Wieder ganz spontan.

Denkt euch eine Situation aus, in der ein Mensch mit dieser Fähigkeit wichtig ist.“

- Partnerarbeit, dann Vorstellen der Situationen

### Gabenübersicht

kreativ	zuversichtlich	musikalisch
humorvoll	skeptisch	kontaktfreudig
zuhörend	kritisch	geduldig
freundlich	treu	mutig
fürsorglich	vertrauenswürdig	offen
erfinderisch	witzig	gläubig
fröhlich	sportlich	geschickt
mitfühlend	zuverlässig	liebepoll
hilfsbereit	mitreißend	feinfühlig
ordentlich	integrierend	überzeugend
ruhig	intelligent	ausgleichend
verständnisvoll	zupackend	aufmerksam
charmant	kommunikativ	selbstkritisch
strukturiert	mitdenkend	ehrlich
handwerklich begabt	kräftig	tröstend
entscheidungsfreudig		

Eine Kopier-Vorlage für Din A5 befindet sich am Ende des Dokuments.

## 1.3.1. 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 zu entwickeln.

### 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:

#### 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

#### Feedback-Empfänger\*in:

Wenn ich Feedback bekomme, möchte ich...

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

### Sandwich-Regel

Wir Menschen sind oft schnell im Kritisieren, aber das Loben fällt uns manchmal schwer. Da hilft die Sandwich-Regel: überlege dir zu jedem Kritikpunkt zwei Punkte, die du loben möchtest. Das schult zum einen deine Wahrnehmung, weil du nicht nur auf das Negative schaust. Zum anderen hilft es deinem Gegenüber, Kritik zu hören, wenn sie nicht allein daherkommt, sondern auch Lob mitbringt. Gut ist es, wenn du die Kritik gleich mit einem Verbesserungsvorschlag verbinden kannst. Aussprechen kannst du das Ganze als "Sandwich" (Brot / Käse / Brot entspricht Lob / Kritik / Lob). Beispiel: "Mir hat gut gefallen, dass du das Spiel sehr motivierend erklärt hast. Ich habe richtig Lust bekommen, mitzuspielen. Nicht so gut fand ich, dass du die Spielmaterialien erst noch schnell im Nachbarraum holen musstest. Leg sie lieber vor dem Erklären schon bereit. Aber die Spieldurchführung hat dann toll geklappt und du hast das Spiel auch im richtigen Moment beendet, bevor es mir langweilig wurde."

Achte unbedingt darauf, dass deine Lobpunkte echt und ehrlich sind und nicht an den Haaren herbeigezogen!

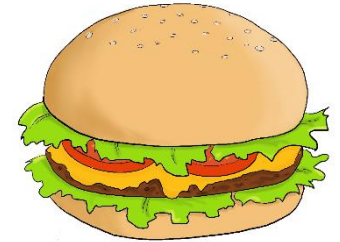


Bild: E. Stier

## 1.3.2. Standing-Übungen

### 1 Mein Standing

Welche Wirkung hat welches Standing auf mein Reden?

Impuls: *Ich lade euch nun zu einigen Übungen ein. Stellt euch bitte in einen Kreis und lasst Abstand zur Nebenperson. Wir beginnen, verschiedene Haltungen auszuprobieren. Dabei wollen wir jedes Mal folgenden Satz laut und überzeugend sprechen: „Die Konfis brauchen einen Swimmingpool!“*

- a) auf einem Bein stehend,
- b) in der Hocke sitzend,
- c) überkreuzte Beine und Knie leicht angewinkelt und nicht durchgedrückt,
- d) hin und her gehend,
- e) mit beiden Beinen fest und dennoch locker auf einer Stelle geerdet stehen.

*Such jetzt nach der Haltung, in der du dich am wohlsten fühlst und dein Anliegen am besten vermitteln kannst.*

### 2 Meine Hände, meine Gesten

Die Teilnehmenden probieren durch unterschiedliche Gestogramme aus: Welche Wirkung haben meine Gesten auf mein Reden?

Impuls: *Bei den nächsten Übungen wollen wir ausprobieren, wo wir am besten unsere Hände lassen und welche Wirkung unsere Gesten haben? In den unterschiedlichen Gesten werden wir den Satz überzeugend und laut sprechen: „Die Konfis brauchen eine Riesenwasserrutsche!“*

- a) Hände in Hosentaschen,
- b) Arme seitlich runterhängen lassen,
- c) verschränkte Arme vor Brust,
- d) Hände im Haar bzw. Haarsträhne hinters Ohr streichen (drei Mal hintereinander),
- e) eine/n Karte/Kuli in den Händen halten (Hände auf Bauchhöhe),
- f) Hände auf Bauchhöhe nach vorne strecken, Handflächen nach oben als einladende Geste.

*Such jetzt wieder nach der Haltung, in der du dich am wohlsten fühlst und dein Anliegen am besten vermitteln kannst.*

### 3 Die Sprache

Die Teilnehmenden probieren aus, durch welche Sprechweise das Anliegen positiv vorgebracht werden kann. Impuls: *Nun geht es um unsere Sprache und dazu wollen wir den Satz: „Die Konfis brauchen ein Dreimetersprungbrett!“ in unterschiedlicher Weise sprechen:*

- a) zuerst leise und dann laut sprechen,
- b) zuerst schnell und dann langsam sprechen,
- c) zuerst Dialekt und dann Hochdeutsch,
- d) zuerst etwas in den Mund nehmen und dann ohne.

*Such jetzt nach einer Sprechweise, die zu dir passt und durch die du dein Anliegen gut vermitteln kannst.*

*(Heinz Adler, Teamer in der Konfirmandenarbeit; © 2007 Gütersloher Verlagshaus, Gütersloh, in der Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH)*

## M 1.3.3. Aufgaben Übungen „Freie Rede“

### 1) Konfi-Grillabend

Ihr seid Mitarbeiter\*innen in der Konfi-Gruppe und wollt in 2 Wochen am Abend nach dem Konfi-Kurs einen Grillabend veranstalten.

Was müsst Ihr beachten und organisieren?

Überlegt Euch eine Ansage für die Gruppe und tragt sie vor.

### 2) Übernachtung im Gemeindehaus

Ihr seid Mitarbeiter\*innen in der Jungschar-Gruppe und wollt in 2 Wochen eine Übernachtung im Gemeindehaus veranstalten.

Was müsst Ihr beachten und organisieren?

Überlegt Euch eine Ansage für die Gruppe und tragt sie vor.

### 3) Kuchenverkauf nach dem Gottesdienst

Ihr seid Mitarbeiter\*innen in der Konfi-Gruppe und wollt in 2 Wochen nach dem Gottesdienst Kuchen verkaufen, um Geld für Eure „Aktion Konfi-Dank“ einzunehmen.

Was müsst Ihr beachten und organisieren?

Überlegt Euch eine Ansage für die Gruppe und tragt sie vor.

### 4) Schwimmbad-Besuch mit der Kindergruppe

Ihr seid Mitarbeiter\*innen in der Kinder-Gruppe und wollt in 2 Wochen mit der ganzen Gruppe ins Schwimmbad gehen.

Was müsst Ihr beachten und organisieren?

Überlegt Euch eine Ansage für die Gruppe und tragt sie vor.

## 1.4.2. Spielpädagogik

### Warum spielen wir in unseren Gruppen?

Wir spielen in Gruppen nicht, weil wir Zeit totschiessen wollen oder als Spielerei, sondern:

- weil Spielen alle ganzheitlich anspricht und nicht nur den Verstand.
- weil Spielen es ermöglicht, den verschiedenen Lerntypen unter den Gruppenmitgliedern besser gerecht zu werden.
- weil Spielen die Gruppendynamik und das Gruppen-Klima positiv beeinflusst.
- weil Spielen gut für das Gruppen-Gefühl und die Gemeinschaft ist.
- weil Spielen ein Ventil für den Stress nach der Schule ist, wir gemeinsam lachen können und uns bewegen.
- weil Spielen Spaß macht, alle in der Gruppe gut ankommen können 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 wichtige 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  
Muss nicht immer draußen oder in einem großen Raum sein;  
gibt auch Bewegungsspiele im Stuhlkreis  
z.B. Stuhlfußball.
- DARSTELLENDEN SPIEL  
Rollenspiel, Pantomime, Entscheidungsspiel  
z.B. bibl. Geschichten am Konfi-Samstag
- WAHRNEHMUNGSSPIEL  
Meist etwas ruhiger  
Schult gegenseitige Wahrnehmung und Sich-ausdrücken-können  
z.B. Stimmungsbarometer
- VERTRAUENSSPIELE  
Fördern Vertrauensbildung und Gruppenzusammenhalt  
Unbedingt Auswertung hinterher!  
z.B. Blindenparcours
- KOOPERATIONSSPIELE  
Gemeinsame Aufgabenstellung, soll gemeinsam gelöst werden  
Unbedingt Auswertung hinterher!  
z.B. Plane-Wenden oder Spinnennetz  
Vertrauensspiele und Kooperationsspiele sprengen meist den  
Rahmen des KU / KiGo, bieten sich für die Konfi-Freizeit an.
- EISBRECHER, FILLINGS, TOBESPIELE  
Zur Auflockerung, zum Durchatmen z.B. bei längeren  
Schulungen, Seminaren, z.B. Ente-Toaster-Aufzug

- VERARSCH-, BLAMIERSPIELE haben in der evangelischen Kinder- und Jugendarbeit nichts zu suchen ☹

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

- Zielgruppe beachten (Alter, Größe, Zusammensetzung)
- Rahmenbedingungen (Ort, Zeit, 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: z.B. spielerisches Kennenlernen, Austoben
- Wer selbst nicht gern spielt - delegiert Spiele bitte an andere Mitarbeiter!
- Sich selbst in Spielpädagogik schulen lassen
- Spiele nicht totspielen, beizeiten wechseln

Vom Spielleiter hängt viel bzgl. Erfolg und Misserfolg ab, daher:

- Gute Vorbereitung, am besten das Spiel selbst schon gespielt haben
- Klare Regeln, Rückfragen zulassen
- Motivierend, 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.)

## Woher bekomme ich gute Spiele?

- Eventuell Bücher aus dem eigenen Bestand oder Bezirks-Mediatheken vorstellen, Kauftipps
- [www.spieledatenbank.de](http://www.spieledatenbank.de)
- [www.praxis-jugendarbeit.de](http://www.praxis-jugendarbeit.de)



## M 2.2.1 Wie funktioniert eine Gruppe- Gruppenphasen

### Input ins Thema:

Wir erleben Kinder und Jugendliche immer 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. Eure Aufgabe ist es, euch in Kleingruppen jeweils einer dieser Gruppenphasen zuzuwenden.

### Fragen zur Reflexion:

Für die jeweilige Gruppenphase:

- Wie sind die Gruppenmitglieder beschrieben worden (sowohl positiv als auch negativ)?
- Welche Aufgaben haben die Mitarbeitenden/Leitenden in dieser Phase? Was können sie tun, damit es der Gruppe guttut?  
Persönlich gefragt: Was fällt dir als MA leicht/schwer?
- Wie unterstützen die ausgesuchten Methoden die Gruppe? Welche Besonderheiten unterstützen sie? Wie helfen sie den TN in der jeweiligen Phase?
- Wie unterstützen die ausgesuchten Spiele? Welche Besonderheiten unterstützen sie? Wie helfen sie den TN in der jeweiligen Phase?

Welche weiteren Ideen können die anderen ergänzen?

## M 2.3.1. Leiten situationsangepasst

ICH bestimme	
<b>Vorteile</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Klarheit, Struktur, Ordnung</li> <li>• Ungestörtes Programm</li> <li>• Keine langen Diskussionen</li> <li>• TN wissen, woran sie sind</li> <li>• Regeln geben Sicherheit</li> <li>• Wenig Lärm</li> <li>• WIR-Gefühl der TN</li> </ul>	<b>Nachteile</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trotzreaktion der TN</li> <li>• Keine freie Meinung</li> <li>• Hierarchie</li> <li>• Keine Beteiligung der TN</li> <li>• Keine Nähe von TN und Leitung</li> <li>• Lustlosigkeit</li> </ul>

WIR bestimmen	
<b>Vorteile</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Partnerschaftliche Leitung</li> <li>• Eigenständigkeit und Meinungsfreiheit</li> <li>• Hohe Motivation der TN</li> <li>• Abwechslungsreiche Ideen sind möglich</li> <li>• Kreative Entfaltung</li> <li>• WIR-Gefühl von TN und Leitung</li> </ul>	<b>Nachteile</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zeitaufwendig für die Leitung</li> <li>• Viele Diskussionen</li> <li>• Es läuft nicht immer, wie ich will</li> </ul>

Die ANDEREN bestimmen	
<b>Vorteile</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Viel Freiheit für die TN</li> <li>• Entlastung der Leitung</li> <li>• Manchmal: Selbständigkeit wird erlernt</li> </ul>	<b>Nachteile</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evtl. Chaos und Langeweile</li> <li>• Unzufriedene Minderheiten</li> <li>• Niemand übernimmt Verantwortung</li> <li>• Leitung wird nicht ernst genommen</li> <li>• Kein WIR-Gefühl</li> <li>• Verletzung der Sorgfaltspflicht</li> </ul>

## M 2.3.3 Drei Werkzeuge der Leitung:

(Im THB, S.18: ausformuliert)

- „Ich bestimme“
- „Wir bestimmen“
- „Die anderen bestimmen“

In welcher Situation brauche ich welches Werkzeug?

- Es ist gleich Zeit fürs Essen. Der Tisch muss noch gedeckt werden...
- Alle sind in Kleingruppen eingeteilt. Die Aufgabe für alle ist klar: Jede Gruppe bereitet eine kurze Theaterszene vor. Dafür sind 10 Minuten Zeit...
- Mitten im Spiel rutscht Max aus und fällt hin. Sein Knie blutet, er kann nicht mehr aufstehen. Die anderen spielen weiter, als ob nichts geschehen wäre...
- Ihr bekommt mit, dass Luise in der Pause nicht mitspielen darf. Die anderen machen sich auch lustig über ihre Frisur...
- Bastian und Marlene kommen schon wieder zu spät. Die anderen sind schon mitten im Gespräch über eine biblische Geschichte...
- Heute wollt ihr gemeinsam mit der Gruppe über den nächsten Gottesdienst nachdenken. Welches Thema soll er haben? Welche Aufgaben gibt es? Wie startet ihr ins Gespräch?

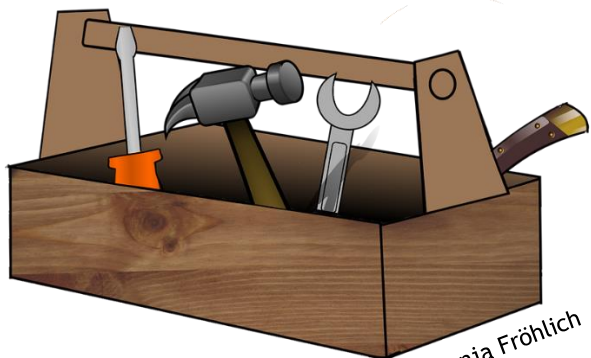
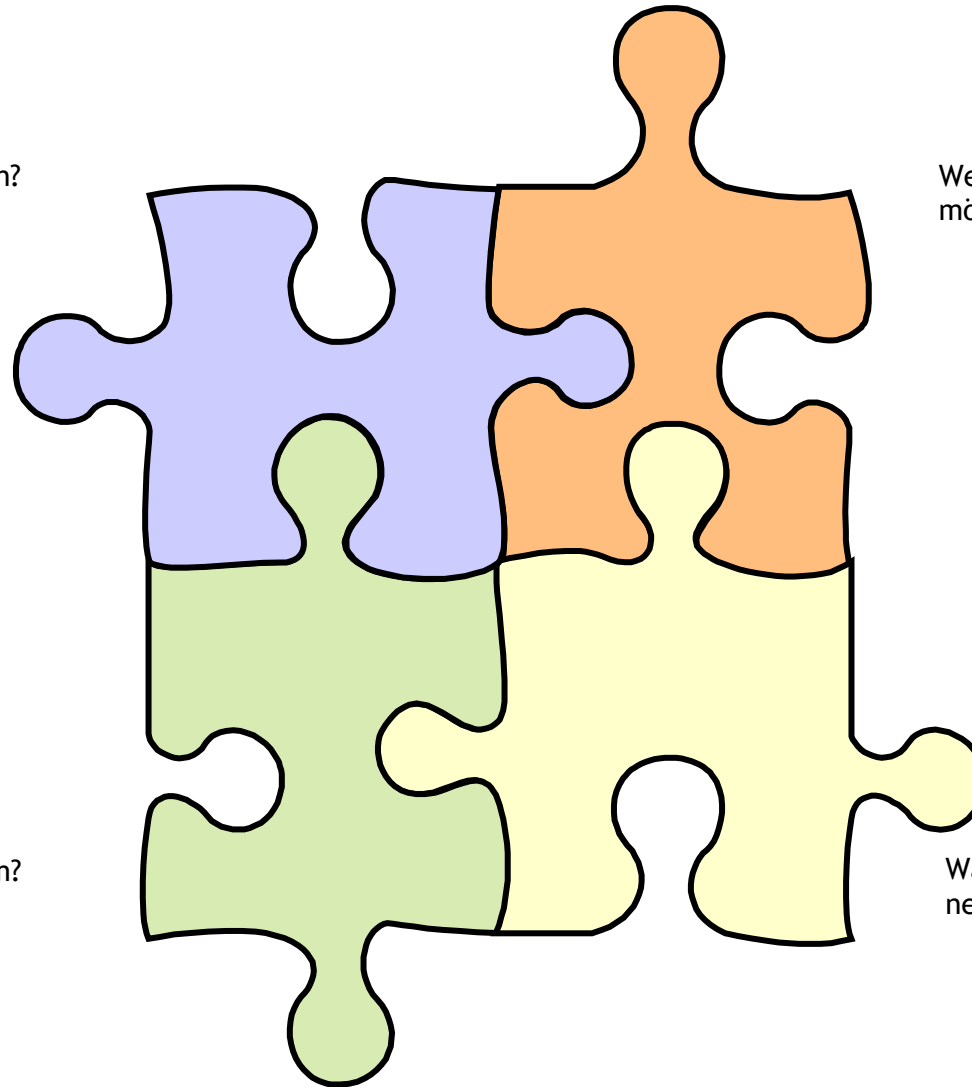


Bild: Sonja Fröhlich

# Ich bin mit im Team!

Was kann ich gut ins Team anbringen?  
(Gaben, Stärken, Fähigkeiten...)

Welche Aufgaben  
möchte ich nicht so gern machen?



Was brauche ich von  
den anderen im Team?

Was möchte ich auf jeden Fall  
neu ausprobieren?

## M 2.5.1. Konfi kreativ

### Input:

Alles, was wir im Konfi machen, soll bei den Konfis nicht nur im Kopf bleiben, sondern auch Relevanz für ihr Leben haben. Jede\*r lernt auf eigene Art und Weise.

Für viele geht Lernen am besten, wenn sie dabei selbst etwas tun können. Wenn ich mit den Händen arbeite, entwickeln sich oft gute Gedanken und Ideen, was ich mit meinem „Werk“ ausdrücken will. Die kreative Beschäftigung hilft mir, meine eigenen Gefühle und Gedanken zu meinem Glauben (oder zu einem bestimmten Thema) auszudrücken. Hilfreich kann sein, wenn die Botschaft, die dabei auch im Gespräch mit den TN entstehen kann, schriftlich für eine spätere Präsentation festgehalten wird.

Oft entstehen tolle „Produkte“. Sie haben ihre eigene Botschaft. Deshalb sollten sie anderen vorgestellt werden. Zum einen in der eigenen Gruppe, aber z.B. auch in einem Gottesdienst, einer Ausstellung oder auf der Homepage der Gemeinde können die Gruppenmitglieder ihr Werk vorstellen und erläutern.

Damit die Stärken der einzelnen Jugendlichen zur Entfaltung kommen, braucht es viele unterschiedliche Methoden. Niemand sollte zu etwas gezwungen werden. Die „Produkte“ sollen die Möglichkeit bieten, dass frei und kreativ mit ihnen gearbeitet werden kann. Die Jugendlichen sollen mit Leib und Seele dabei sein und nicht vorgeschrieben bekommen, wie das Ergebnis aussehen soll. Wenn allen klar ist, dass die Werke anderen präsentiert werden, ist die Motivation oft größer

Mehr zum Nachlesen: THB, S. 86 „Verschiedene Methoden- ganzheitlich und vielseitig“; S. 94 „Malen“; S. 125f. „Wahrnehmen und Wertschätzen“

## M 2.5.2. Kreatives mit Kindern und Jugendlichen

Vorher bedenken:

### Überblick über die Gruppe

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

### Raum und Zeit

- Wieviel Zeit braucht die Aktion ungefähr? Nicht zu lange Zeit geben, dafür Puffer einplanen. Den Endpunkt deutlich ansagen. Zwischendurch informieren, wieviel Zeit noch bleibt. Dann auch die Aktion beenden.
- Wieviel 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, diesen klar machen.
- Eventuell ein vorher schon gebasteltes Beispiel zeigen.
- Vormachen, wie die Arbeitsschritte auszuführen sind.
- Schritt für Schritt anleiten.

### Hilfestellung

- 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

- Fördern und anleiten. Aber 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.

#### Und am Ende:

Alle räumen auf! Zeit einplanen, Reinigungssachen bereit halten.

### M 2.5.3. PRAKTISCHE IDEEN ZUM THEMA: TAUFGE

Die Ideen sind zum Abrunden des Themas gedacht und nicht so sehr zum Entwickeln der Inhalte. (Sie können aber z.B. auch in einer Stationenarbeit genutzt werden, um Inhalte kreativ zu erschließen oder zu vertiefen.)

Die einzelnen Angebote werden vorgestellt. Danach teilen die Teilnehmenden sich je nach Interesse ein. Alles Material und eine Anleitung werden der Kleingruppe zur Verfügung gestellt.

Nach der Kleingruppenphase gibt es eine gemeinsame Auswertung, ob und wie die Methoden für die jeweilige Arbeit nutzbar ist.

Da sich die Interessierten selbst einteilen, muss entsprechend genügend Material und Werkzeuge vorbereitet werden. Sonst müssen die Kleingruppen eingeteilt werden bzw. zumindest die Zahl derer, die in die jeweilige Kleingruppe beteiligt sein können, festgelegt werden. Dann dauert die Aufteilung der Gruppen ggf. etwas länger.

## M 2.5.4. Die einzelnen Methoden/ Ideen:

### M 2.5.4.1. Tauf-Baum für den Gottesdienst- Raum gestalten

Die Tauf- Familien bekommen beim Taufgespräch eine „Frucht“. Auf dieser sollen sie den Namen des Täuflings etc. gestalten. Der Baum und die Früchte sollen zuvor gestaltet werden.

Material:

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

Gesprächsrunde: Was könnte das Symbol im Blick auf die Taufe aussagen?

Die 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?

Kreativ- Runde: wer übernimmt welche Aufgaben?

Alternativ können auch Tauf-Wassertropfen gestaltet werden.

### M 2.5.4.2. Fische filzen (Bekenntnis-Symbol)

Zur Erinnerung/als eigenes Zeichen des Bekenntnisses zu Jesus Christus für die Hosentasche.

Material:

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

Zum Nassfilzen:

- Pro 2-3 TN ein/e Eimer/ Schüsseln
- Warmes Wasser
- Kern- oder Schmierseife
- Pro TN ein Handtuch
- Ggf. Planen zum Abdecken/ Schutz des Bodens vor Nässe
- Essig

Es empfiehlt sich, draußen nass zu filzen, weil üblicherweise immer Seifenwasser auf den Boden tropft. Außerdem sollte der Boden auch abgedeckt werden.

Zum Trockenfilzen:

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

Vorbereitung:

Aus den Schwämmen/ Schaumstoff werden handtellergroße 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.

Vorgehensweise:

- Mit den TN wird das Symbol Ichtys erarbeitet.
- Als Geschichte, wie die ersten Christ\*innen dieses Geheimzeichen nutzten.
- Als Arbeitsblatt, auf dem das Akrostichon auf Griechisch dargestellt und erklärt/übersetzt wird.

I	-	Ιησους	(Iäsus)	-	Jesus
X	-	Χριστος	(Christos)	-	Christus
Θ	-	Θεου	(The-u)	-	Gottes
Υ	-	υιος	(Hüos)	-	Sohn
Σ	-	σωτήρ	(Sotär)	-	Retter

So bekennt das Symbol des Fisches:  
Jesus Christus, Gottes Sohn, (ist) der Retter.

## Nassfilzen:

Pro 2-3 TN gibt es eine Schüssel/ Eimer gefüllt mit handwarmem Wasser und etwas Schmierseife. (Damit das Wasser immer warm ist, muss ggf. 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.

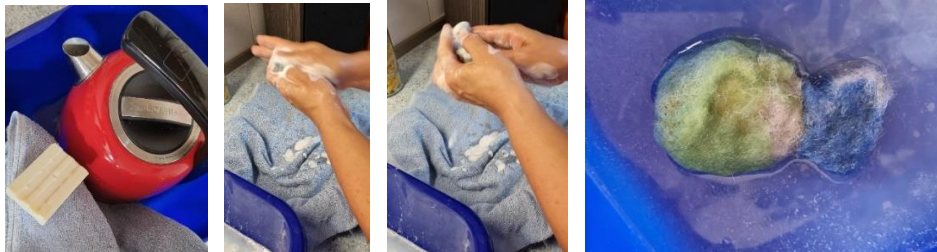
Die dünnen Strähnen werden über den Fisch- Korpus gelegt. Es darf kein Schaumstoff mehr zu sehen sein. Die einzelnen Strähnen werden miteinander verzipft. Der Korpus wird ins warme Wasser getaucht und wieder ausgedrückt, die Strähnen sollen dabei nicht verrutschen.

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.)



Bilder: U. Mickel

## 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.

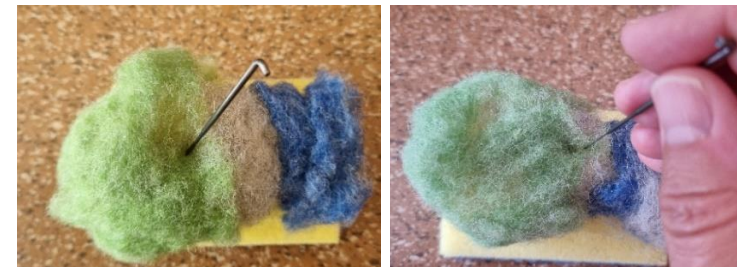
Die dünnen Strähnen werden über den Fisch- Korpus gelegt. Es darf kein Schaumstoff mehr zu sehen sein. Die einzelnen Strähnen werden miteinander verzipft.

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.



Bilder: U. Mickel



### M 2.5.4.3. Eine Kerze mit Symbolen der Taufe gestalten

Material:

- Pro TN eine Kerze.
- Verzier-Wachs in Platten oder am Stück zum Kneten
- Ggf. Buchstaben/Zahlen etc. aus Verzier-Wachs
- Schneidbrettchen/feste Unterlage
- Kleine Messer



Bild: U. Mickel

Gesprächsrunde, warum die Kerze ein Symbol für die Taufe ist und über Symbole bei der Taufe. Welche kennen die TN? Welche Bedeutung haben sie? Das Lieblingssymbol wird ausgesucht. Zudem wird gemeinsam überlegt, was noch alles auf eine Taufkerze gehören könnte. (Name, Taufdatum...)

Die TN gestalten ihre Kerze.

Aus Verzier-Wachs 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.

### M 2.5.4.4. Ein Erinnerungsbuch für die Taufe anfertigen (als Geschenk zur Taufe)

Gesprächsrunde, für wen das Büchlein sein soll. Gibt es eine Taufe, die bevorsteht? Für ein Baby, ein kleines Kind, einen Konfi aus der Gruppe? Welche Texte, Gebete, Bilder gehören in das Buch? Ist das je nach Alter unterschiedlich?

Gibt es frei zu gestaltende Seiten? Wenn ja, für wen (Eltern, Paten/Patinnen, Gäste...)

Material:

- Papier, das etwas dicker ist (160g/m<sup>2</sup> in Din A4 oder A5)
- Schneide- Maschine
- Locher und Band zum Zusammenbinden
- Zeitschriften/Kalenderblätter
- Bücher/Hefte mit guten Wünschen/Gedanken zu Geburtstag als Ideengeber
- Vorlagen für Schrift und Gestaltungsmöglichkeiten
- Feder und Tinte für Kalligrafie (mit eigenem Namen)
- 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.

### M 2.5.4.5. Kekse backen

Die Kekse könne für ein Kirchenkaffee vorbereitet werden.

Dazu wird mit den Jugendlichen ein Mürbeteig vorbereitet.

Anschließend wird der Teig ausgerollt und ein Fischsymbole, Schafe oder Tropfen, ... ausgestochen oder mit einem spitzen Messer ausgeschnitten.



Bild: U. Mickel

Die Kekse können -je nach Dekoration- vor oder nach dem Backen verziert werden.

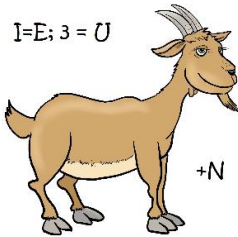
Sie können nach einem Taufgottesdienst beim Kirchenkaffee geknabbert werden,

aber auch zum Abschluss eines Themen-Bausteins zur Taufe oder ...

## M 2.5.4.6. Ein Bilderrätsel basteln

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.

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“.



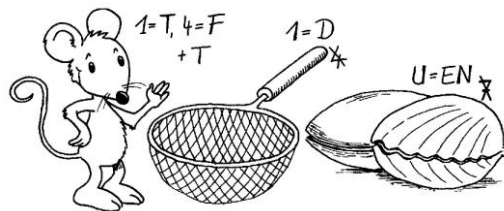
Beim Entwickeln von einem Rebus geht man von einem Satz aus, der erraten werden soll (Lösungsbegriff/Lösungssatz), beispielsweise: „Tauft die Menschen“. Dabei sollte dieser Lösungssatz möglichst kurze Worte haben, weil sich dann leichter Bilder finden lassen, um diese Worte zu erschließen. Im Beispiel des Taufsatzes:

**Tauft** - z.B. Maus oder Haus oder Taube;  
**die** - z.B. Sieb oder Dieb; Distel  
**Menschen** - Muscheln

~~Maus~~ ~~Sieb~~ ~~Muscheln~~  
 T FT D EN

Wichtig beim Erstellen von einem Rebus ist es, möglichst eindeutige Bilder oder Symbole zu finden. Wenn sich die TN Bildbegriffe überlegt haben, können sie sich entsprechende Bilder im Internet suchen, sie malen oder fotografieren und dann zum Rätsel zusammenstellen.

Anschließend werden die Angaben ergänzt, welche Buchstaben weggelassen, ausgetauscht oder hinzugefügt werden sollen.



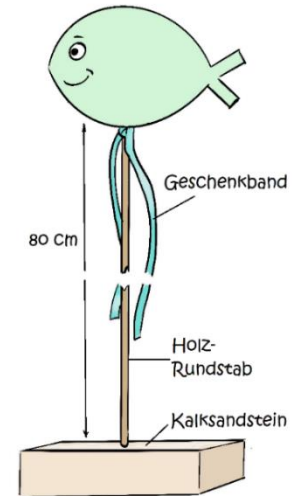
Bilder: E. Stier

## M 2.5.4.7. Laubsägearbeit: Fische/Taufsymbole 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.



Benötigtes Material:

- 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.)
- Werkzeug: Bleistift, Schablone, Laubsägen, Laubsägeblätter, stabiler Tisch/Sägeunterlage, Schleifpapier/Schleifklotz
- Akkuschauber und Bohrer
- Evtl. Holzleim, wasserlösliche Acrylfarben, Pinsel, Wasser, Becher, Unterlage
- Zum Aufhängen/Aufstellen: Wahlweise Angelsehne/Schnur oder Holzrundstäbe (80 cm x 6/8 mm Durchmesser), Kalksandsteine, Geschenkband



Bilder: E. Stier

## M 2.5.5. Fragen zur Beurteilung einer kreativen Methode/Aktion

Für welche Alters- Gruppe ist die Methode geeignet?

- Krabbelgottesdienst- 2-5jährige- Kindergartenalter
- Kindergottesdienst/ Kindergruppe- Grundschulalter
- Angebote für Kinder zwischen Grundschule und weiterführender Schule (10-13jährige)
- Konfi-Arbeit- 13-14jährige/8. Klasse
- Jugendarbeit/ Nach- Konfirmand\*innen
- Junge Erwachsene

Macht die Methode der jeweiligen Zielgruppe Spaß?

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

# Übungen und Spiele

## 1. Kennenlern-Spiele

### „Ich bin und ich mag“

**Einsatz:** Kennen lernen, 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 übrigen 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.

### „Kugel-Gelenk“

**Einsatz:** Kennen lernen

**Material:** Fragen

#### **Beschreibung:**

Die SP werden in 2 gleichgroße 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 sind nach innen in den Kreis gerichtet → die SP beider Kreise stehen sich also gegenüber und sehen sich an.

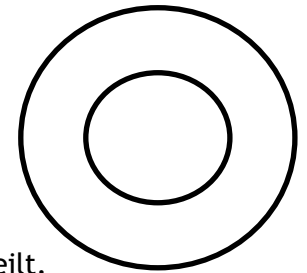
Die Spielleitung stellt eine Frage, welche die SP vom äußeren Kreis ihrem Gegenüber vom inneren Kreis beantworten müssen und umgekehrt. Nach einer bestimmten Zeit (z.B. 1 Minute) „dreht sich das Kugelgelenk“ - d.h. der äußere Kreis bewegt sich einen oder mehrere Schritt weiter, nun stehen sich neue Menschen 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 bringt dich zum Lachen?
- Aus welcher Kirchengemeinde kommst du & was gefällt dir dort?
- Was wünschst du dir für die Schulung heute?
- Beschreibe dich mit nur 3 Worten!
- Welche Pizza schmeckt dir am besten?



- In welchem Bereich in deiner Gemeinde willst du mitarbeiten?
- Nenne alle Orte, an denen du schon gelebt hast!
- Was ist deine Lieblingsmusik?
- Welcher Star würdest du am liebsten einen Tag lang begleiten?

### „Sonja-Sonja-Hannah“

**Einsatz:** Kennen lernen, 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 Mitspielerin aus dem Kreis darf anfangen, steht auf, nennt 2 x den eigenen Namen und 1 x den Namen einer Mitspielerin (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 einer weiteren Mitspielerin. Während sie („Hannah“) spricht, darf die in der Mitte Stehende 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 neu aufgerufene Mitspielerin ausfindig machen und versuchen, diese zu schlagen.

Schafft die Person in der Mitte es, die Mitspielerin jedoch abzuschlagen, bevor diese einen (gültigen) neuen Namen aufrufen kann, so darf sie sich auf deren Platz setzen und sie 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** (Kennenlernen, Motivation, Erwartungen)

**Benötigtes 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, beim Startup-Kurs mitzumachen (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- Gemeinde

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 usw. Ggf. muss ein (falscher) Zettel umgehängt werden. Es wird so lange sortiert, bis alle Namen bei den richtigen Fotos hängen.

## Wahr oder nicht wahr?

**Benötigtes 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.

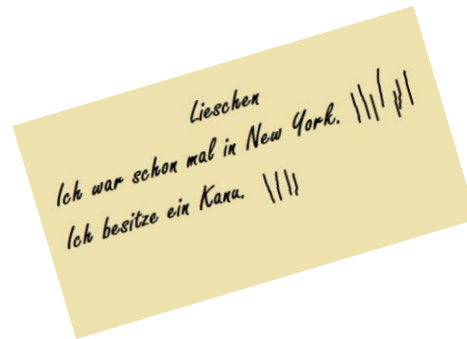
Darunter werden 2 Behauptungen zur eigenen Person geschrieben, von denen eine wahr ist, die andere falsch. Das können Behauptungen darüber sein, was die Person schon mal gemacht hat, gerne isst, oder mag...

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 Pfiffigeres 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 Vögeltern ausgebrütet.) Das Spiel funktioniert folgendermaßen: Jede\*r von euch bekommt gleich ein kleines Kärtchen, auf dem ihr oben links euren Namen einträgt. Auf den 5 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 5 Strichen ihr das Kuckucksei setzt, an die erste, die zweite, die dritte usw. dürft ihr selbst entscheiden.

Die anderen müssen anschließend anhand der 5 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.	_____
4.	_____
5.	_____

Name:	
1.	_____
2.	_____
3.	_____
4.	_____
5.	_____

## **Stereo** (Kennenlernen, Sensibilisierung der Gruppe)

Bei dieser Übung geht es um unsere Zusammenarbeit in einem Team.

- Es werden Dreiergruppen gebildet.
- Alle SP überlegen sich 2 Fragen, die sie den beiden anderen in der Gruppe stellen muss.
- 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.

## **Gruppenjonglage** (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)

1. Die TN stehen in einem Kreis. Ein MA wirft einem der SP einen Ball zu und nennt dessen Namen. Die Person wirft den Ball weiter zu einem weiteren TN und nennt deren 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.
2. 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 nach dir 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** (Gruppenbildung, Bewegungsspiel)

Für Gruppen ab 14 Teilnehmenden (TN), je mehr, desto lustiger  
Material: 1 Kärtchen pro TN, einzeln beschriftet s.u.  
Pro Kleingruppe (die gebildet werden soll) ein Stuhl; Musik

Spielidee: Es sollen (klassische) Familien zusammenfinden. Jede/r TN bekommt ein Kärtchen. Auf jedem Kärtchen steht ein Familienname und der Name des Familienmitgliedes (z.B. Mutter Maier). Auf Kommando sollen sich die jeweiligen Familien sammeln und sortieren.

Ablauf:

1. 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.
2. 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...
3. Die Familie, die zuerst in der richtigen Reihenfolge auf dem Stuhl sitzt, hat gewonnen.

Mögliche Familiennamen:

Familie Maier. Familie Baier. Familie Geier. Familie Leier. Familie.....  
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 (leider in den üblichen Rollenklischees....):  
Großvater - Großmutter - Vater - Mutter - Sohn - Tochter - Baby

## 2. Spiele gegen das Mittagsloch

### „Zombie“ (Bewegungs-Spiel)

**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 (Spiel ohne Verlierer, auch als Namensspiel)

**Dauer:** 5 bis 10 Minuten

**Alter:** egal

**Ab 6-8 TN ideal, gerne mehr**

**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:

„Blubb, blubb“. 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 ihr stellt sie sich ebenfalls vor und spielt 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!

### Zeitungsklatschen (Bewegungsspiel; Namensauffrischung)

**Stuhlkreis**

**Material:** Eine zusammengerollte Zeitung, die mit Tesafilm 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 abzuschlagen, 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 dortbleiben 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

Das Spiel fördert das Miteinander in der Gruppe und hilft beim „Energieablassen“. Es ist ein klassisches Bewegungsspiel.

TN: Je nach Raumgröße: 10-40 Personen.

Material: Schnur, ggf. Panzertape/Kreppband, 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)

Spieldauer: 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 etwa 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.

## Anrempeln (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!



Bild: E. Stier

## Klobürsten-Hockey

Gruppengröße: 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

### Spielerbeschreibung

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 (ab 12 Personen)

Im Freien oder im Raum mit entsprechend Platz.

Material: Augenbinden/ Tücher; 2 Geräuskmacher (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 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 der 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 Geräuschkundgebungen immer noch nicht gefangen wurde.

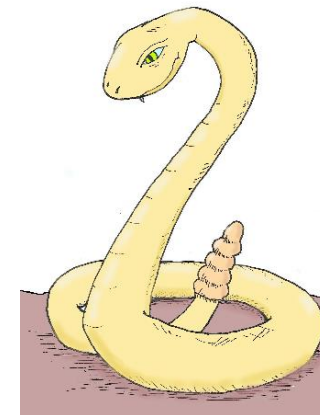


Bild: E. Stier

## M 1.5.2.1. Impulse und Bausteine für Mitmach-Andachten

Am Ende eines Moduls oder des Kurses bietet es sich an, gemeinsam eine Andacht/Kurzgottesdienst zu feiern.

Besonders schön ist es, wenn dies in der Form einer „Mitmach-Andacht“ geschehen kann, also wenn Jugendliche die Andacht aktiv mitgestalten können. Das bedeutet, dass sie

Lieder, Geschichten, Bibeltexte oder Gebete selbst überlegen oder auswählen können, Rituale gestalten, ...

Dazu sollten Schreibsachen, Liedbücher und Bibeln zur Verfügung stehen.

Im Folgenden sind 3 Themen und Bausteine vorgeschlagen, die inhaltlich an den Startup-Kurs anknüpfen und die eine Auswahl an Texten, Liedern, Bibeltexten und Ideen enthalten, die Jugendliche nutzen können, um ihre Andacht mit gemeinsam mit MA zu gestalten:

1. Du bist nicht allein
2. Gemeinsam etwas erreichen (Teamspirit)
3. An Aufgaben wachsen

### 1. Thema: Du bist nicht allein

Den Wunsch, jemanden spürbar an der Seite zu wissen, kennen Jugendliche. Auch gehört für viele von ihnen Mut dazu, vor einer Gruppe zu stehen.

Einige der Teamer sind die einzigen in ihrer Klasse, die sich in der Kirche engagieren.

Andere brauchen in ihrem privaten Umfeld die Bestärkung, dass sie wahr- und angenommen sind und nicht allein sind.

#### Bibeltexte:

Psalm 139, Psalm 23; Matthäus 28,20, Römer 8,31-39; 1.Johannes 3,1

#### Texte:

Gute Texte finden sich im Buch: Immer geliebt. Sinngeschichten für einen anderen Blick auf das Leben“. Gütersloher Verlag, 2014

Ein wichtiger Körperteil S.74-76

Geh an meiner Seite, S.121

Wenn Gott einen Kühlschrank hätte..., S. 123

Ein Mittagessen mit Gott, S. 89-91

#### Aktion:

„Warmer Rücken“:

Die Teilnehmer\*innen kleben sich mit Tesa-Krepp ein A4-Blatt auf den Rücken (möglichst 160g/m<sup>2</sup>), auf dem der Satz steht: „Mein guter Wunsch für dich...“

Außerdem bekommt jede\*r einen Stift.

Nun besteht die Gelegenheit, den anderen Teilnehmer\*innen in den kommenden 5-10 Minuten einen guten Wunsch auf das Blatt zu schreiben.

Schön ist es, wenn währenddessen Musik gespielt wird.

Wenn die Zeit vorüber ist und alle wieder im Kreis stehen/ auf ihrem Platz sind, ist Gelegenheit, die Wünsche zu lesen.

#### Gebets-Bausteine (Gebetszettel; lautes/leises Gebet; ...)

- Lieber Gott, die Bibel beschreibt dich als guten Vater und eine liebevolle Mutter. Deshalb ...
- Guter Gott, danke, dass du immer für mich da bist. Bitte begleite mich auch ...
- (Kerze/Teelicht anzünden): Ich zünde eine Kerze an für ...
- Vaterunser

#### Segenskreis:

Die linke Hand mit der offenen Handfläche nach oben vor sich ausstrecken, um den Segen zu empfangen.

Mit der rechten Hand den Rücken/Arm der Nachbarin/ des Nachbarn berühren als Zeichen, dass wir nicht allein sind und den Segen weitergeben können.

### **Segen:**

Gott, der dir nahe ist,  
begleite und beschütze dich!  
Er lass dich auf Menschen treffen,  
die dich verstehen und es gut mit dir meinen.  
Gott nehme dir alle Selbstzweifel.  
Er lasse dich spüren, dass du unendlich geliebt bist.

So segne dich der liebende Gott,  
Vater, Sohn und Heiliger Geist. Amen.

## **2. Thema: Gemeinsam etwas erreichen (Teamspirit)**

Die Jugendlichen nehmen am Startup teil, weil sie in einem Team mitarbeiten möchten. Das bedingt, dass sie in eine Gemeinschaft gestellt sind, die sich tragen, unterstützen ergänzen kann. Das ist ganz im Sinne Jesu, der Menschen in die Gemeinschaft mit Gott und untereinander ruft. Den Jugendlichen tut diese Gemeinschaft in aller Regel gut.

### **Bibeltexte:**

Jesus möchte keine Einzelkämpfer. Im Lukasevangelium lesen wir beispielsweise: Danach wählte Jesus zweiundsiebzig weitere Jünger aus und schickte sie immer zu zweit in die Städte und Dörfer, die er später selbst aufsuchen wollte. (Lukas 10,1)

Gott sucht keine Einzelkämpfer, sondern er möchte uns in seinem Team haben. Er verspricht, dass er präsent ist, wo Menschen in seinem Namen zusammenkommen. (Matthäus 18,19-20)

Weitere Texte: 1. Korinther 12,12ff.; Römer 12,3ff; Philipper 2,5; 1. Johannes 1, 12

### **Texte:**

Keiner kann alles. Keiner kann nichts. Gemeinsam können wir vieles.

Gute Texte finden sich in den Textsammlungen von Willi Hoffsummer: „Mehr als 1000 Kurzgeschichten“, erschienen im Matthias-Grünewald-Verlag  
Z.B.: Die langen Löffel (I 253)  
Ohne Kirche zu Jesus gehören? (II 83)  
Wie stellen Sie sich Gott vor? (III 86)

Außerdem im Buch: Ich habe nach dir gewonnen. Weisheits-Geschichten für einen anderen Blick auf das Leben“, das 2015 im Goldmann-Verlag erschien:  
Dumm wie eine Gans? (S.72-73)  
Fünfundzwanzig Euro - bleibt wertvoll! (S. 53-54)

### **Aktion:**

- Aus Fäden ein Gemeinschaftsnetz knüpfen.
- Aus vielen Wollfäden ein starkes Seil winden.
- Ein Netz als Symbol, dass jede\*r mit nur wenigen anderen verknüpft sind, aber alle zusammen ein Netz bilden, das hält und trägt.
- Dinge suchen, die man nicht allein, sondern nur gemeinsam kann: (Wasserski fahren, streiten, küssen, segnen, Verstecken spielen ...) einander (pantomimisch) vorstellen
- Gegenstände finden: Topf und Deckel, Schlüssel und Schloss, ...
- Unfertige Legokirche, an der jede\*r mit bauen kann

### **Gebets-Bausteine** (für Gebetszettel; lautes/leises Gebet; ...)

- Guter Gott, am Ende des Tages danke ich dir für ...
- Jesus, du hast alle Menschen in die Gemeinschaft mit dir eingeladen. Ich bitte dich für...
- Vater unser

**Segenskreis:** jeweils 2 Jugendliche drehen sich einander zu, sprechen sich nacheinander den Segen zu:

**Segen:** (Eventuell Text per Beamer projizieren)

Gott sei bei dir und segne dich.  
Er begleite und beschütze dich.  
Er schenke dir seinen Frieden, der tief ins Herz reicht. Amen.

### 3. Thema: An Aufgaben wachsen

Nicht alle Jugendliche strotzen vor Selbstvertrauen. Manche haben Angst, vor der Gruppe zu stehen, Fehler zu machen oder ausgelacht zu werden. Verschiedene Aufgaben sind für sie neu. Sie darin zu bestärken, Schritte zu wagen, sich auszuprobieren, Begabungen zu entdecken braucht Unterstützung.

#### Bibeltexte:

Gleichnis vom Senfkorn (Markus 4,30-32); Jeremia 1,4-8; 2. Mose 4,10-17

#### Texte (siehe unten):

Ein wichtiges Körperteil  
Fünzig Euro - bleibt wertvoll!  
Neshumele - Der Segen meines Großvaters

#### Wie ein Pinguin - oder wie man sich in seinem Element fühlt. (gekürzt)

Ich besuchte einmal in Norwegen einen Zoo. Und dort sah ich einen Pinguin auf seinem Felsen stehen. Ich hatte Mitleid: „Musst du auch Smoking tragen? Wo ist eigentlich deine Taille? Und vor allem: hat Gott bei dir die Knie vergessen?“ Mein Urteil stand fest: Fehlkonstruktion.

Dann sah ich noch einmal durch eine Glasscheibe in das Schwimmbecken der Pinguine. Und da sprang „mein“ Pinguin ins Wasser, schwamm dicht vor mein Gesicht. Wer je Pinguine unter Wasser gesehen hat, dem fällt nix mehr ein. Er war in seinem Element! Ein Pinguin ist zehnmal windschnittiger als ein Porsche! Mit einem Liter Sprit käme der umgerechnet über 2500 km weit! Sie sind hervorragende Schwimmer, Jäger, Wasser-Tänzer! Und ich dachte: „Fehlkonstruktion!“

Diese Begegnung hat mich zwei Dinge gelehrt. Erstens: wie schnell ich oft urteile, und wie ich damit komplett daneben liegen kann. Und zweitens: wie wichtig das Umfeld ist, ob das, was man gut kann, überhaupt zum Tragen kommt. Wir alle haben unsere Stärken, haben unsere Schwächen. Viele strengen sich ewig an, Macken auszubügeln. Verbessert man seine Schwächen, wird man maximal mittelmäßig. Stärkt man seine Stärken, wird man einzigartig. Und wer nicht so ist, wie die anderen sei getrost: Andere gibt es schon genug! Menschen ändern sich nur selten komplett und grundsätzlich. Wenn du als Pinguin geboren wurdest, machen auch sieben Jahre Psychotherapie aus dir keine Giraffe. Also nicht lange hadern: Bleib als Pinguin nicht in der Steppe. Mach kleine Schritte und finde dein Wasser. Und dann: Spring! Und schwimm! Und du wirst wissen, wie es ist, in deinem Element zu sein.

(Eckart von Hirschhausen mit freundlicher Genehmigung)

#### Aus dem Brunnen schöpfen

In unserem Pfarrhaus im Harz hatten wir einen alten Brunnen. 13 Meter tief war er ins Felsgestein gehauen. Sein Wasser war kalt und klar. Er trocknete nie aus. Selbst bei der größten sommerlichen Dürre, gab er treu sein Wasser.



Bild: E. Stier

Noch vor gut 40 Jahren besaßen die meisten Leute im Ort solch einen eigenen Brunnen. Dann kam die Zeit, in der alles modernisiert wurde. Die Häuser wurden umgebaut; es wurde auch eine zentrale Wasserleitung gelegt. Die alten Brunnen brauchte man nicht mehr. Sie wurden verschlossen und abgedeckt.

Das Interessante war, dass manche Leute, als sie aufgrund der gestiegenen Wasserpreise ihre Brunnen wieder nutzen wollten, überrascht waren: Viele der Brunnen waren total ausgetrocknet.

Ich habe mich darauf mit einem Brunnenbauer unterhalten, wieso das passiert ist.

Er erklärte mir: Ein solcher Brunnen wird von Hunderten winziger Wasseräderchen gespeist, die unter der Erde für den ständigen Wasservorrat sorgen. Die winzigen Öffnungen der vielen Quellen und Bächlein bleiben nur dann rein und offen, wenn immer wieder Wasser abgeschöpft und gewissermaßen ein Unterdruck erzeugt wird. Wird ein solcher Brunnen aber nicht mehr benutzt, dann setzen sich die Bächlein zu, versanden und versiegen. Das fand ich interessant. Ich hatte immer Angst, das Wasser könnte versiegen, wenn ich zu viel Wasser schöpfe, aber genau das Gegenteil ist der Fall. Das lebendige Wasser versiegt, wenn ich aufhöre zu schöpfen!

Wenn wir kräftig aus der Quelle unseres Glaubens schöpfen, wenn wir von dem Leben, was Gott uns in Jesus Christus schenkt, dann haben wir die Fülle, dann bekommen wir, was wir zum Leben brauchen.

(E. Stier)

**Aktion:**

- Jeder bekommt ein/ mehrere Samenkörner (pflanzen; beim Wachsen zuschauen; wenn das 2. Modul noch aussteht schauen, was gewachsen ist - auch im übertragenen Sinn.

Impuls: Wisst ihr, was das ist?

Der Samen von einer Fichte/Kiefer/ ...



Wisst ihr, was das Geniale ist? Die Anlagen zum Riesenbaum liegen alle schon drin...

Die muss ich nicht erst reintun. Kann ich auch gar nicht. Ich kann Boden auflockern, gießen, helfen beim Wachsen, vor Schnecken schützen.

Aber alles andere liegt nicht in meinem Vermögen.

Gott hat alles schon in den Samen gelegt. Ich darf es entdecken und zu entfalten.

- Rose von Jericho beim Öffnen und Entfalten beobachten
- Miteinander einen Baum pflanzen
- Symbol von Muschel und Perle

**Gebets-Bausteine**

- Fußstapfen aus Papier, die beschrieben und (offen oder verdeckt) in die Mitte gelegt werden können.

Auf dem rechten Fußabdruck kann der Satz kopiert sein: Auf meinem zukünftigen Weg als Teamer bitte ich dich ...“

Auf dem linken Fußabdruck kann der Satz kopiert sein: Im Rückblick dem Weg, der hinter mir liegt, danke ich dir ...

**Segenskreis mit Bewegung:**

Hände werden beide mit offenen Handflächen nach oben nach vorn ausgestreckt	Gott bleibe bei uns. Er fülle uns Hände und Herz mit Gutem. Er lasse die Begabungen in uns wachsen und stärke in uns den Mut, an den Herausforderungen zu wachsen.
Handflächen werden zu den Personen nach links und rechts gestreckt (mit oder ohne Berührung der Hände)	Gott behüte uns. Er schenke uns ein frohes Wiedersehen.
Hände werden mit Handflächen nach unten nach vorne (etwa in	Der liebende Gott segne uns alle. Und schenke uns seinen Frieden. Amen.

Kopfhöhe) ausgestreckt, als ob die Hände auf dem Kopf des Gegenübers liegen. (So bildet sich eine „Kuppel“.)	
---	--

## Kopiervorlage Gabenübersicht zu M 1.2.3.

Es kann zu den Bewegungen auch das Lied gesungen werden: Jesus Christus segne dich (Wo wir dich loben, 51)

**kreativ**

**humorvoll**

**zuhörend**

**freundlich**

fürsorglich

erfinderisch

**fröhlich**

**mitfühlend**

hilfsbereit

ordentlich

**ruhig**

**verständnisvoll**

**charmant**

**zuversichtlich**

skeptisch

kritisch

**treu**

**vertrauenswürdig**

witzig

sportlich

zuverlässig

mitreißend

integrierend

intelligent

**zupackend**

**kommunikativ**

**musikalisch**

**kontaktfreudig**

geduldig

mutig

**offen**

**gläubig**

geschichte

liebepoll

feinfühlig

überzeugend

ausgleichend

aufmerksam

**selbstkritisch**

**ehrllich**

strukturiert

mitdenkend

tröstend

entscheidungsfreudig