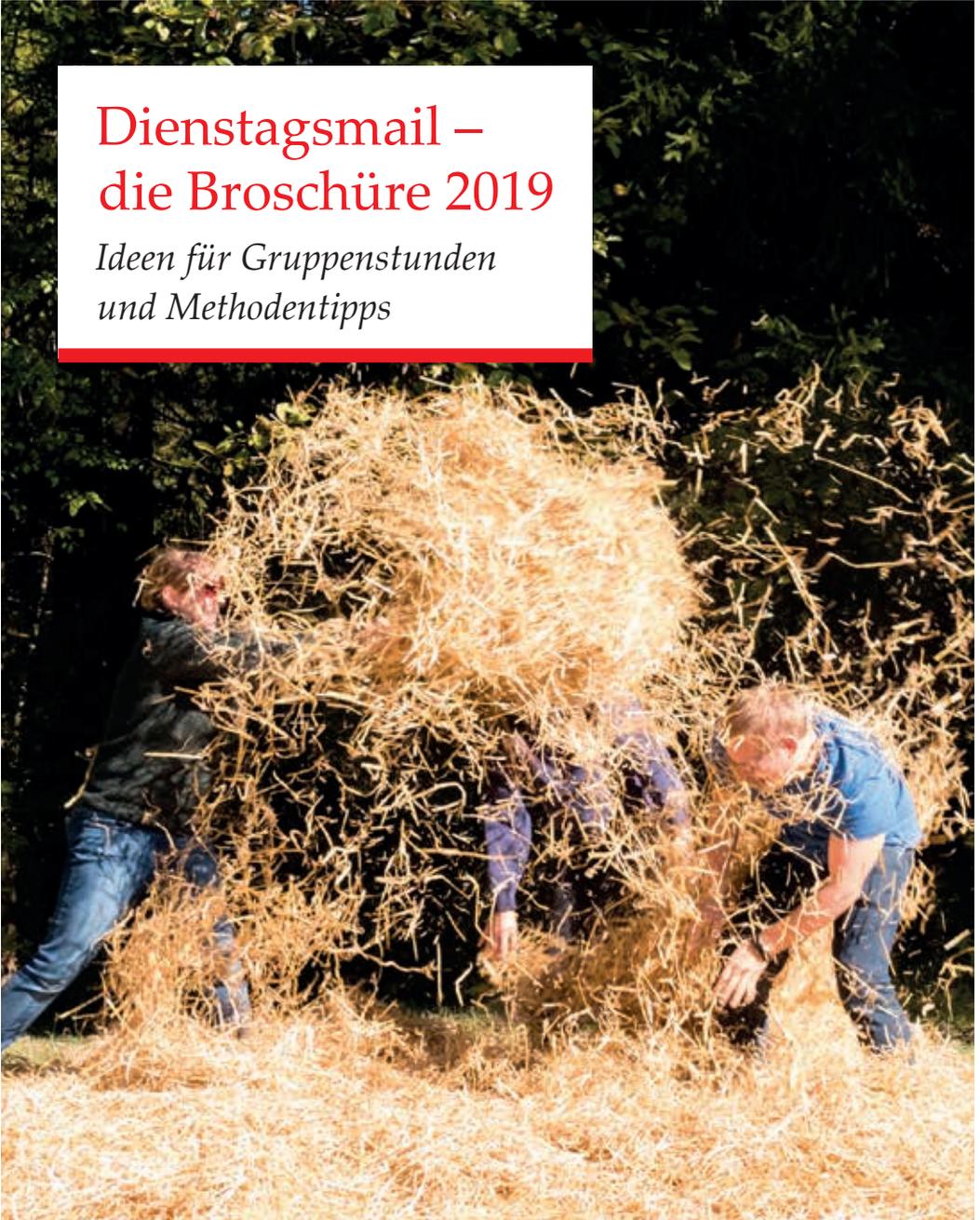




Malteser
Jugend
... weil Nähe zählt.

Dienstagmail – die Broschüre 2019

*Ideen für Gruppenstunden
und Methodentipps*



Impressum

Malteser Hilfsdienst e.V.
Landesjugendreferat
Moosstraße 69
96050 Bamberg

Telefon: +49 (0) 951 91780-109

jugendreferatbayern@malteser.org
www.malteserjugend-bayern.de

Gemeinschaftlich vertretungsberechtigte Vorstandsmitglieder:
Dr. Elmar Pankau und Douglas Graf von Saurma-Jeltsch

Registergericht: Amtsgericht Köln
Registernummer: VR 4726

USt-ID-Nr. gemäß § 27 a UStG: DE 122 66 21 72

Inhaltlich Verantwortlicher gemäß § 55 Abs. 2 RStV:

Steffen Düll
Malteser Hilfsdienst e.V.
Landesjugendreferat
Moosstraße 69
96050 Bamberg

Gestaltung: kobold-layout.de, Bamberg

Liebe Gruppenleiterinnen und Gruppenleiter,

2019 haben wir mit der Dienstagsmail einen neuen Service gestartet.

Über das Jahr verteilt bekommt ihr über eure zuständigen Diözesanjugendreferate jede Woche eine Mail mit einer Gruppenstundenidee und einem Methodentipp zugeschickt. Mit dieser Broschüre erhaltet ihr die gesammelten Dienstagsmails aus dem Jahr 2019 in den Händen.

Aus Gründen der Übersichtlichkeit und Kürze sind die Ideen zur Gestaltung von Gruppenstunden nicht bis in das letzte Detail ausformuliert. Ihr findet auf jeder Seite aber immer weiterführende Links in Form von QR-Codes,

die euch zum Teil zu den genauen Anleitungen bringen.

Bei allen Ideen und Methoden findet ihr außerdem die Quelle (Internetseite oder Buch), woher die Informationen stammen. Auf diesen Seiten und in diesen Büchern findet ihr natürlich noch ganz viele andere Ideen und Methoden, die in der Menge über das hinausgehen, was mit der Dienstagsmail möglich ist. Ein Reinschauen lohnt sich daher mit Sicherheit.

Die Methoden und Tipps sind nur zum malteserinternen Gebrauch und nicht zur weiteren Veröffentlichung freigegeben!

Inhaltsübersicht

Gruppenstunden

01	Schokolade	8	26	Schatzsuche	33
02	Rakete selbst bauen/Weltraum	9	27	Märchen	34
03	Schneekugel bauen	10	28	Wasserspiele	35
04	Gruppenraum gestalten	11	29	Musik	36
05	Papier herstellen	12	30	Gesundheit	38
06	Glückskekse backen	13	31	Einen Trickfilm drehen	39
07	Kinderrechte	14	32	Traumfänger basteln	40
08	Fasching	15	33	Chaosspiel	42
09	Fastenzeit	16	34	Hawaii-Abend	44
10	40 Jahre Malteser Jugend	17	35	Film schauen	45
11	Frühling	18	36	Oktoberfest	46
19	Wünsche	19	37	Erntedank	47
13	Emoji-Kekse backen	20	38	Schlag den Betreuer	48
14	Ostern	21	39	Reise um die Welt	49
15	Stadtspiel Tauschen	22	40	Rom	50
16	Muttertag	23	41	Kirche	51
17	Medien	24	42	Geisterbahn bauen	52
18	Ausflugsziele	25	43	Advent und Weihnachten	53
19	Bibelarbeit	26	44	Ich.Ihr.Wir	54
20	Casinoabend	27	45	Dunkelcafé	55
21	Berufe in der Kirche	28	46	Krippe bauen	56
22	Der geheimnisvolle Koffer	29	47	Schneekugelbahn bauen	57
23	Die eigene Stadt (Bilderrallye)	30	48	Rätsel	58
24	Fundraising	31	49	Halten – Tragen – Vertrauen	59
25	Der Einbruch	32			

Methoden

Kennenlernspiele

Alte Zeiten	62	Gegenteile	75
Vorurteile	62	Besuch im Zoo	76
Lebenssymbole	63	Marktplatz	76
Visitenkarte	63	Puzzle	77
Leben im Umriss	64		
Alle roten Socken	64	Bewegungsspiele	
Klopapier	65	Bodyguards	78
		Blindschleichen	78
		Kampf der Krebse	79
		Im Schloss des Grafen Dracula	79

Kooperationsspiele

Tausendfüßlers Erwachen	66	Bierdeckelmatch	80
Marionetten	66	Wir sind alle Roboter	80
Verknäuel	67	Ungeteilt sind wir stark	81
Gerettet	67		

Verschwörung

Sesam, öffne dich	68	Reflexionsmethoden	
Bild zu zweit	69	Heute habe ich	82
		Wetterbericht	82

Spaß-Spiele

Palastwache	70	Dartscheibe	83
Oink Oink	70	Zahlenstrahl	84
Ja-Nein-Spiel	71	Kofferreflexion	85
Kaufhaus	71	Satzanfänge	86
Platztausch	72	Anonymer Brief	87

Im Land Kanikana

Im Land Kanikana	72	Wahrnehmungsspiele	
Piratenschiff	73	Blind fangen	87
		Perlenkettenspiel	88

Gruppeneinteilungsspiele

Gesucht und Gefunden	74	Wer fehlt	89
Stuhlmarkierungen	74	Mörderspiel	90
Luftballons aufblasen	75	Dschungelspaziergang	91
		Indianer in der Nacht	91
		Schmecken hoch 2	92

Gruppenstunden

01 Schokolade

Jeder liebt Schokolade und so lässt sich diese Süßigkeit ideal für eine Gruppenstunde einsetzen. Dabei ermöglichen euch unterschiedliche Aufgaben auch die Förderung des Zusammenhalts und der Teamarbeit.

Turmbau mit Schokoladenkeksen: Der Teamgeist wird gefördert

Schokokekse eignen sich nicht nur zum Essen, sondern können auch als Bauwerk überzeugen. In kleinen oder großen Gruppen aufgeteilt, sollen die Kinder aus den Schokoladenkeksen nun ein Bauwerk errichten. Dabei kann es sich um ein Haus, eine Brücke oder ein Turm handeln. Wichtig hierbei ist das Verständnis für die Zusammenarbeit im Team. Vertrauen und ein soziales Miteinander, machen aus diesem Spiel rund um die leckere Süßigkeit einen spannenden Wettbewerb. Das Endresultat wird bewertet. Hierbei zeigt sich, ob und wie die Gruppe zusammengearbeitet hat und wo Verbesserungen angesetzt werden können. Die verbaute Schokolade wird am Ende natürlich gemeinsam gegessen.

(Quelle: Jugendleiter-Blog.de)

Ihr könnt euch mit dem Thema Schokolade in euren Gruppenstunden aber auch unter dem Gesichtspunkt **Fairer Handel** beschäftigen. Hier gibt es viele Möglichkeiten:

- Der Weg von der Kakaobohne zum fertigen Produkt
- Eine Schoko-Verkostung von fairen und nicht-fairen Schokoladen
- Ein Rollenspiel zum Thema Schokolade
- ...

Auf den beiden Seiten findet ihr ausgearbeitete Gruppenstunden und Arbeitsmaterialien zum Thema faire Schokolade:

<http://jugendhandeltfair.de/materialien/gruppenstunden/>
oder
<https://docplayer.org/11242751-Gruppenstunde-fairmascht-wo-waechst-schokolade.html>



02 Rakete selbst bauen/ Weltraum

Aus einfachen Materialien könnt ihr mit euren Kindern eine kleine Rakete selbst bauen. Ein kleines Video mit der Anleitung findet ihr bei Youtube (<https://youtu.be/Bx91Qf5C8Nc>). Das Video ist auf Englisch, allerdings auch selbsterklärend.

Natürlich könnt ihr den Bau einer Rakete auch in eine thematische Gruppenstunde zum Thema Weltraum einbauen.

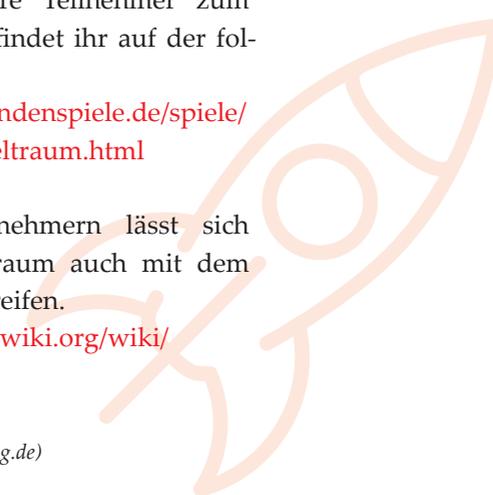
Spiele für jüngere Teilnehmer zum Motto Weltraum findet ihr auf der folgenden Seite.

www.gruppenstundenspiele.de/spiele/themengebiete/weltraum.html

Bei älteren Teilnehmern lässt sich das Thema Weltraum auch mit dem NASA-Spiel aufgreifen.

<http://www.spielwiki.org/wiki/NASA-Spiel>

(Quelle: Jugendleiter-Blog.de)



03 Schneekugel bauen

Schade, dass es eine „weiße Weihnacht“ nur selten gibt. Doch wir wissen uns zu helfen und zeigen, wie ihr eine Schneekugel basteln könnt!

Zum Schneekugel basteln braucht ihr:

- ein leeres Marmeladen- oder Senfglas
- wasserfesten Kleber
- Kunstschnee (aus dem Bastelladen)
- einen Tropfen Spülmittel
- destilliertes Wasser
- ein kleines Modell, das in eurem Glas einschneien soll
- eventuell ein Stück Korken

Erster Schritt: Das Glas der Schneekugel vorbereiten

Reinigt Glas und Deckel. Klebt mit dem wasserfesten Kleber euer Modell auf die Innenseite des Deckels. Ist die Figur zu klein, könnt ihr aus einem Stück Korken ein kleines Podest bauen. Achtung: Lasst den Kleber erst richtig trocknen, bevor ihr weitermacht!

Zweiter Schritt:

Das Schneekugel-Glas befüllen

Gebt etwas Schneepulver in das Glas. Nehmt am Anfang lieber etwas weniger Pulver und füllt bei Bedarf später nach.

Dann füllt ihr das Glas mit dem destillierten Wasser. Der Tropfen Spülmittel verhindert, dass der Schnee klumpt.

Dritter Schritt: Schütteln!

Schraubt den Deckel auf das Glas, dreht es um und schüttelt: Eure Figur versinkt im Schneegestöber!

Fertig!

Fertig ist euer privates Schneegestöber!

(Quelle: www.geo.de/geolino/basteln)

Gruppenraum gestalten

04

Ihr wollt euren Gruppenraum etwas attraktiver gestalten, so dass er bei euren Kids ankommt? Dann haben wir heute drei Ideen für euch, damit euch dies ohne großen Aufwand gelingt!

Bilder aufhängen

Bei eure Gruppenstunden und gemeinsamen Aktionen entstehen immer wieder schöne und witzige Bilder, die die Gruppe an die Erlebnisse erinnert. Also: Bilder entwickeln lassen, in schöne Rahmen (gibt es zum Beispiel günstig bei IKEA) packen und ab an die Wand damit. Wenn ihr die Bilder regelmäßig auswechselt, bleiben die Bilder immer wieder ein Highlight.

Gemeinsame Bücherei

Jedes Kind hat Bücher daheim, die es nicht mehr liest. Wie wäre es also, wenn jede und jeder die Bücher mitbringt und ihr diese in einer gemeinsamen Bücherei sammelt. So kann sich jedes Gruppenmitglied, wenn es wieder mal ein Buch lesen möchte, das passende Buch ausleihen.

Gemeinsame Chronik

Wenn ihr eine große Wandfläche habt, könnt ihr an der Wand mit buntem Kreppklebeband einen Zeitstrahl erstellen, an dem ihr jede Gruppenstunde dokumentiert. Dazu klebt ihr Zettel und Bilder mit Erinnerungen an die Gruppenstunde oder die Aktion an den jeweiligen Punkt. So könnt ihr über Jahre hinweg dokumentieren, was ihr gemeinsam erlebt habt.

(Quelle: Jugendleiter-Blog.de)

05 Papier herstellen

Mehr als zehn Millionen Tonnen Altpapier werden jedes Jahr allein in Deutschland wiederverwertet: Zeitungen, Pappkartons oder Klopapier bestehen oft aus nichts anderem.

Die Herstellung von eigenem Papier ist durchaus zeitaufwändig und kann über mehrere Gruppenstunden hinweggezogen werden. An dieser Stelle seien daher nur die grundsätzlichen Schritte dargestellt, die detaillierte Beschreibung des Verfahrens findet ihr auf de.wikihow.com/Papier-machen.

- Vorbereitung Arbeitsplatz und Auswahl der Methode (Rahmen- oder Schüsselmethode)
- Herstellung Papierbrei (Reinigen, Zerkleinern, Einweichen, Mixen/Stampfen)
- Herstellung neuen Papiers aus dem Brei
- Trocknen des fertigen Papiers

(Quelle: <https://de.wikihow.com/Papier-machen>)



Glückskekse backen

06

Eine schöne Art, anderen Glück zu wünschen, sind die sogenannten Glückskekse, die es auch in vielen asiatischen Restaurants als Geschenk gibt. In diesen Keksen befindet sich ein Zettel mit einer Weisheit oder einem Wunsch. Diese Kekse können in der Gruppenstunde selbst hergestellt werden. Dazu müssen zuerst Sprüche gefunden und auf die Zettel geschrieben werden. Der Fantasie sind hierbei keinerlei Grenzen gesetzt.

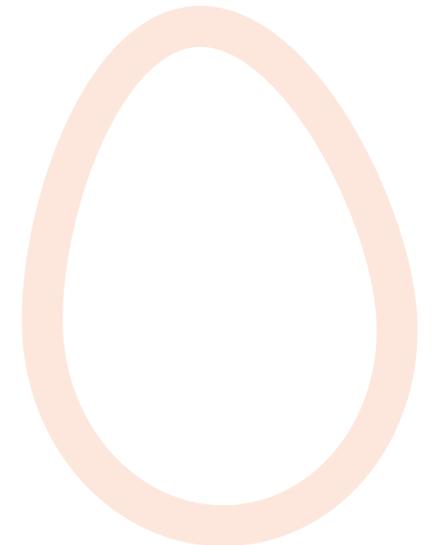
Für 24 Kekse werden folgende Zutaten benötigt:

- 2 Eier
- 2 Eiweiß
- 300g Butter
- 600g Mehl
- 160g Zucker
- Prise Salz

Eier, Butter, Zucker und das Salz schaumig schlagen und anschließend das Mehl unterheben. Den Teig für mindestens eine Stunde kühl stellen. Den Teig ausrollen und mit einer Tasse Kreise ausstechen und diese auf ein Backblech

legen. Den Rand der Kreise mit Eiweiß einstreichen und in die Mitte einen der Zettel mit dem Spruch legen. Kekse zusammenfalten und die Ränder mit Zahnstochern zusammendrücken. Das Backblech mit den Rohlingen für 10 Minuten bei 180 Grad backen. Anschließend die selbstgemachten Glückskekse auskühlen lassen.

(Quelle: [Jugendleiter-Blog.de](https://www.jugendleiter-blog.de))



07 Kinderrechte

Extra Rechte für Kinder? Warum denn das? Die Antwort hierfür ist einfach: Kinder haben besondere Bedürfnisse in Bezug auf ihren Schutz, ihre Förderung, ihre Mitbestimmung und ihre Entwicklung.

Die Kinderrechtskonvention, die 1989 verabschiedet wurde, ist die am meisten unterzeichnete Konvention, die es auf der Welt gibt. Insgesamt besteht sie aus 54 Artikeln.

Zusammengefasst ergeben sich daraus zehn Kinderrechte:

1. Recht auf Gleichheit
2. Recht auf Gesundheit
3. Recht auf Bildung
4. Recht auf elterliche Fürsorge
5. Recht auf Privatsphäre und persönliche Ehre
6. Recht auf Meinungsäußerung, Information und Gehör
7. Recht auf Schutz im Krieg und auf der Flucht
8. Recht auf Schutz vor Ausbeutung und Gewalt
9. Recht auf Spiel, Freizeit und Ruhe
10. Recht auf Betreuung bei Behinderung

Der Arbeitskreis „Kinder stärken“ der Malteser Jugend Deutschland hat in der Starken Kiste zu dem Thema Kinderrechte einige Methoden und Impulse für die Umsetzung in Gruppenstunden zusammengestellt:

<https://www.malteserjugend.de/was-uns-bewegt/kinder-staerken-praevention/arbeitsmappe.html>



08

Fasching

Kinder lieben es, sich zu verkleiden und einen Anlass zu haben, mit fröhlicher Stimmung den Tag zu verbringen. Unterstützt durch gesunde Snacks und Knabberereien sowie Musik, wird der Kinderfasching zu einem unvergesslichen Ergebnis. Ihr könnt dabei verschiedene Inspirationen nutzen, um die Gruppenstunde umzusetzen.

Bastel-Gruppenstunde für Hütchen und Krönchen

Wie wäre es mit einer „Bunten-Hüte-Feier“? Aus farbigem Karton könnt Ihr zusammen mit den Kindern einfache Kopfbedeckungen formen. Vom Zauberhut bis hin zum Zylinder, stehen der Fantasie keine Barrieren im Weg. Der Kinder-Karneval lässt sich dabei mit Farbe, Bastelschere und etwas Kleber aufpeppen. Aus Bastelkarton können dabei weitere Kostüme mit Pappnasen oder Prinzessinnen-Krönchen vervollständigt werden.

Eine Gruppenstunde mit Musik aus dem Fasching

Sowohl der Fasching, als auch der Karneval, bieten viele lustige Lieder, die

auch Kindern Spaß machen. Dabei können die Lieder regional zwar verschieden sein, machen jedoch Kindern aufgrund der eingängigen Texte viel Spaß. Achtet darauf, dass die Kinder die einfachen Texte auch verstehen.

Schminken für den Fasching

Preiswert, lustig und kreativ, muss es nicht immer die aufwendige Verkleidung sein, denn mit Schminke lassen sich fantastische Gesichter zaubern. Die Gruppenstunde wird dabei zu einem farbenfrohen Spektakel, auch wenn nicht jedes Schminkegesicht direkt auf Anhieb klappt. Die bunte Farbe und die einfache Anbringung auf die Haut, erfreut dabei klein und groß. Ihr solltet dabei aber echte Schminke für den Karneval benutzen, die eine hohe Qualität besitzt und sich als hautfreundlich erweist.

(Quelle: Jugendleiter-Blog.de)

09 Fastenzeit

Die KJG in der Diözese Rottenburg-Stuttgart hat einige gute Ideen für die Gruppenstunden während der Fastenzeit zusammengefasst.

In der bunten Mischung sind Beschreibungen für:

- Osterhasenjagd
- Wer wird Fasten-Millionär?
- Was bedeutet Fasten für mich?
- Ein Hungertuch malen
- Bastelideen zu Ostern

Die ausgearbeiteten Ideen gibt es unter dem Link

www.bdkj.info/fileadmin/BDKJ/Download-Dateien_Text/Gruppenstundentipps/Kirchenjahr/GS_Fastenzeit.pdf



40 Jahre Malteser Jugend

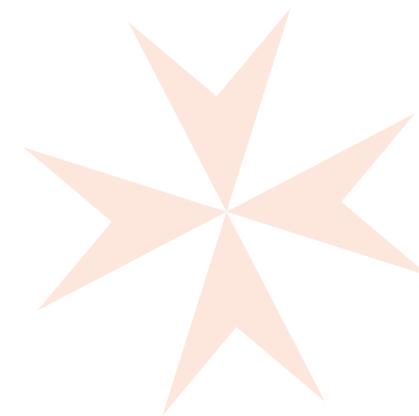
10

Die Malteser Jugend hat 2019 ihren 40. Geburtstag gefeiert. Ein Grund an ihrem offiziellen Geburtstag am 25.03. oder danach eine kleine Geburtstagsparty zu veranstalten. Möglich Inhalte sind zum Beispiel:

- Einstieg
- Sortierspiel zeitliche Abläufe
- Interview Malteser Jugend
- Die TÜV Untersuchung
- 40 Dinge
- Geburtstagsparty

Die fertig ausgearbeitete Gruppenstunde zu dem Thema mit den oben genannten Inhalten findet ihr auf der Seite der Malteser Jugend Bayern:

www.malteserjugend-bayern.de/40-jahre-malteser-jugend.html



11 Frühling

Im Frühling beginnt alles von Neuem. Die Blumen beginnen zu blühen, die Bäume bekommen erste Blätter und auch die Tiere kommen aus dem Winterquartier zurück und beginnen sich auf ein neues Jahr einzustellen. Es wird zunehmend wärmer und auch die Menschen bereiten sich auf die kommende Zeit vor. Deshalb bietet sich gerade zu dieser Zeit auch das Thema Frühling als Gruppenstunde sehr gut an.

Vorschlag 1:

Frühlingsblumen pflanzen

Es bietet sich zu dieser Jahreszeit an, Blumen zu pflanzen. Zum Beispiel eignen sich hier Tulpen, Narzissen, Krokusse usw. sehr gut. Die Zwiebeln können mit den Kindern und Jugendlichen eingepflanzt werden. Hierzu könnt Ihr den Kindern und Jugendlichen genau erklären, welche Bedingungen die Pflanzen zum Leben brauchen und wie lange sie blühen etc..

Vorschlag 2:

Vogelbestimmung

Im Frühling kommen sehr viele Vogelarten aus dem Süden zu uns zurück

um zu brüten. Einige bleiben auch den ganzen Winter über bei uns. Hier könnt Ihr mit den Kindern genau besprechen, welche Vögel nach den kalten Monaten wieder zu uns zurückkehren. Dazu eignen sich Bilder dieser Vögel sehr gut als Anschauungsmaterial. Ihr könnt auch mit den Kindern und Jugendlichen die Tiere in freier Natur suchen und beobachten. Gerade in der Brutzeit ist dies sehr spannend. Zusätzlich könnt Ihr mit den Kindern Brutkästen aus Holz bauen und in der Natur aufhängen.

Vorschlag 3:

Wie sieht diese Jahreszeit aus?

Ihr könnt mit den Kindern und Jugendlichen besprechen, wie diese Jahreszeit für Sie aussieht. Was genau in dieser Jahreszeit alles passiert und was sie besonders schön an dieser Jahreszeit finden. Hierzu kann jedes Kind ein Bild malen, wie es sich den Frühling vorstellt.

(Quelle: Jugendleiter-Blog.de)

12

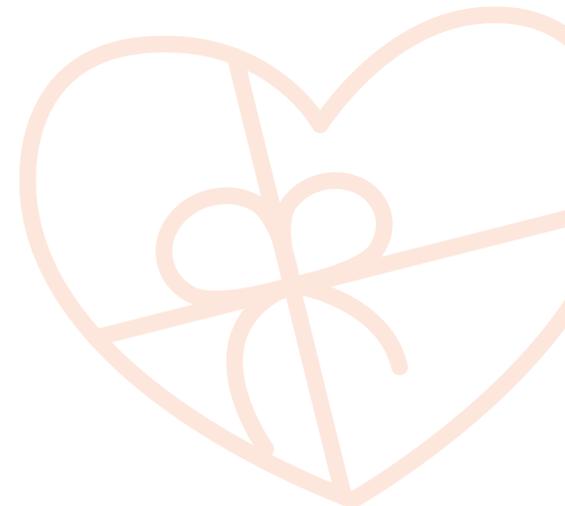
Wünsche

In dieser Gruppenstunde können Wünsche in Erfüllung gehen. Man wird sehen, mit welchen Folgen. Zunächst erörtert die Gruppe, was wünschenswerte Fähigkeiten, Eigenschaften und Güter sind (z.B. Schönheit, Gesundheit, Geld, Ansehen, attraktive Partner, freie Zeit, ...).

Je nach Äußerungen der Gruppenkinder werden verschiedene Zauberläden eröffnet, die die genannten Fähigkeiten, Eigenschaften und Güter verkaufen. Während sich die Verkäufer daranmachen, ihre Waren zusammenzustellen, überlegen die Käufer, welche positiven Eigenschaften sie selbst besitzen. All dies notieren sie sich auf Geldscheinen. Nun beginnt die Kaufphase: die Käufer versuchen, von den Verkäufern die begehrten Waren zu erlangen. Dafür müssen sie mit ihren Geldscheinen bezahlen. Jeder Käufer muss daher überlegen, was er bereit ist, für etwas abzugeben: zum Beispiel „viel Geld“ für „Geduld“.

Die Stunde bietet breiten Erfahrungsraum und kann nachhaltigen Eindruck auf eigene Lebens- und Wertvorstellungen vermitteln.

(Quelle: Fritz, Jürgen: Mainzer Spielkartei)



13 Emoji-Kekse backen



Emojis lieben wir doch alle – ob bei WhatsApp oder Facebook; ohne Emojis macht Kommunikation wenig Spaß. Dass man Emojis aber auch essen kann, zeigt das folgende Video auf youtube (www.youtube.com/watch?time_continue=3&v=84ofFUtiulg), in dem alles Nötige erklärt wird.

Sicher ein Riesen Spaß für eure Kids! Wie wäre es also, wenn ihr in der Gruppenstunde gemeinsam Emojis backt und verziert?

(Quelle: Jugendleiter-Blog.de)



14 Ostern

Jetzt geht es auf Ostern zu – Zeit, Ostereier zu färben. Dafür müsst ihr keine künstlichen Farben im Supermarkt kaufen, sondern könnt euch eurer Speisekammer bedienen. Mit den folgenden Lebensmitteln oder Naturprodukten könnt ihr Ostereier färben:

- Kurkuma färbt gelb
- Rotebetsaft färbt rosé
- Birkenblätter färben grün
- Traubensagt färbt lila
- Rotkohl färbt blau

Ansonsten braucht ihr natürlich Eier. Und Essig und normales Speiseöl.

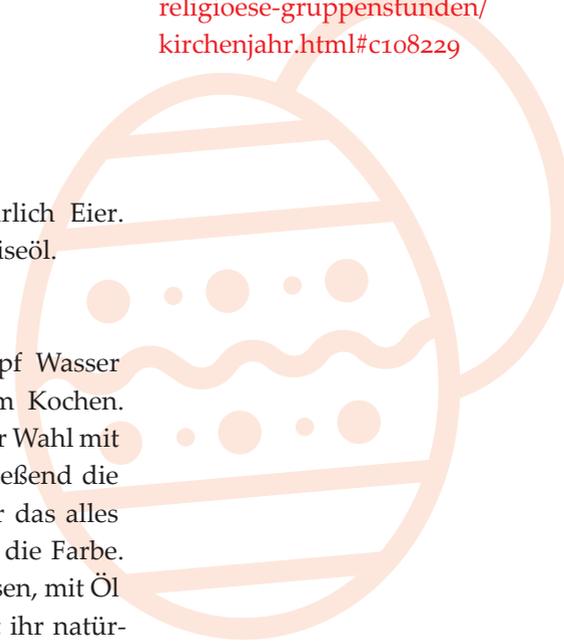
Und so geht's:

Bringt in einem kleinen Topf Wasser mit 4-5 Teelöffeln Essig zum Kochen. Gebt dann den Farbstoff eurer Wahl mit in den Topf und legt anschließend die Eier mit hinein. Je länger ihr das alles kocht, umso intensiver wird die Farbe. Danach: Eier kalt werden lassen, mit Öl einreiben. Fertig. Schon habt ihr natürlich gefärbte Ostereier.

(Quelle: Jugendleiter-Blog.de)

Eine komplett ausgearbeitete Gruppenstunde zum Thema Ostern hat der AK Spiri der Malteser Jugend Freiburg erstellt. Die Vorschläge und Methodentipps findet ihr unter dem folgenden Link:

www.malteserjugend-freiburg.de/arbeitsmaterialien/arbeitshilfe-religioese-gruppenstunden/kirchenjahr.html#c108229



15 Stadtspiel Tauschen

Stadtspiele bieten sich gerade bei schönem Wetter als willkommene Abwechslung zur normalen Gruppenstunde an. Bei diesem Stadtspiel geht es darum, in verschiedenen Kleingruppen jeweils einen kleinen und (relativ) wertlosen Gegenstand in einer vorgegebenen Zeit im Dorf bzw. in der Stadt in andere Gegenstände umzutauschen und auch diese wieder zu tauschen. Mit dem stetigen Tauschen soll sich der Wert der beiden Gegenstände, die die Gruppe besitzt immer weiter steigern.

Nach Ablauf der Tauschzeit (mindestens 45 Minuten) treffen sich die Gruppen wieder mit der Spielleitung und es beginnt die Auswertung. Welcher Gruppe ist es gelungen, den wertvollsten Gegenstand zu vertauschen?

Für ältere und erfahrenere Gruppen kann die Aufgabe auch schwieriger gestellt werden: So dürfen z.B. nur grüne Gegenstände getauscht werden.

Wichtig ist, dass die Gruppe beispielsweise mit einem Fotoapparat dokumentiert, gegen was die Gegenstände

jeweils eingetauscht werden, um nachzuvollziehen, wie oft und für was die Gegenstände getauscht wurden.

Hinweis: Wie bei allen anderen Ausflügen auch, müssen die Eltern natürlich im Vorfeld über euer Vorhaben informiert werden.

(Quelle: Jugendleiter-Blog.de)

Muttertag

Muttertag steht vor der Tür und hier findet ihr zwei tolle Bastelideen!

Die „Ich hab’ Dich so lieb“-Rolle

Ihr braucht: eine leere Toilettenpapierrolle pro Kind, wasserlöslichen Kleister, buntes Papier und Schleifenband. Ein Teil des Papiers wird in kleine Stückchen geschnitten oder gerissen und in einer großen Schüssel gesammelt.

Die Rolle wird nun einfach durch Kleister gezogen und danach in der Schüssel mit den Schnipseln gerollt & geschüttelt, bis sie bedeckt ist. Während die Rolle trocknet, schreiben oder malen die Kinder auf einem halben DIN-A4-Blatt Liebeserklärungen an ihre Mama. Diese werden dann einmal in der Mitte umgeschlagen und dann gerollt in die „Ich hab’ Dich so lieb“-Rolle geschoben. Zum Schluss wird eine Schleife um die Mitte der Rolle gebunden.

Die Wochenüberraschungskiste (dann hat Mama nämlich 7 Tage lang Muttertag!)

Die Kids bekommen je 7 Malblätter, benötigen einen Schuhkarton und etwas Schleifenband. Bei der Wochenüberraschungskiste dürfen sie sich frei austoben! Malen, schneiden oder schreiben. Hier ist das Schöne, dass ihr schon vor dem Muttertag eine „Aufgabe“ übergeben könnt. Jedes Kind bringt von Zuhause einen Schuhkarton mit, den es nach Belieben bekleben & bemalen kann. Die 7 kleinen Geschenke kommen in die Box und wer mag, macht noch eine hübsche Schleife darum.

Am Muttertag darf Mama das erste Geschenk mit verbundenen Augen herausnehmen. Und logisch, ab dann jeden Tag ein weiteres!

(Quelle: Jugendleiter-Blog.de)

16

17 Medien

Der Arbeitskreis „Kinder stärken“ der Malteser Jugend Deutschland hat sich in der Starken Kiste auch mit dem Thema Medien beschäftigt. Auch hier gibt es für Gruppenleitungen wieder praktische Umsetzungsideen zu den Herausforderungen, aber vor allem auch zu den Chancen von Medien.

Der Inhalt besteht aus:

- Begriffsklärungen
- Die Macht der Bilder
- Elterninfo
- Einwilligungserklärung Fotorecht
(Achtung: Stand ist hier 2016!)
- Social-Media-Leitlinien

<https://www.malteserjugend.de/was-uns-bewegt/kinder-staerken-praevention/arbeitsmappe.html>



18

Ausflugsziele

Ausflüge gehören zu einer Gruppenstunde genauso wie die Tomatensoße und Nudeln als Essen im Ferienlager. Ausflüge machen Gruppenstunden aber auch beeindruckend und bleiben den Gruppenkindern mehr in Erinnerung als eine z.B. Bastelstunde. Aus diesem Grund kommt hier eine Liste mit spannenden Orten, die man sicher mit der Gruppenstunde besuchen kann.

- Radiosender
- Fernsehsender
- Polizei
- Kläranlage
- Die örtliche Malteser-Rettungswache
- Klinikum
- Zoo
- Planetarium
- Sternwarte
- Wald
- Erinnerungsstätten
- Museen
- Waldlehrpfad
- Imker
- Bergwerk
- Filmstudios
- Höhlen

- Freizeitpark
- Sommerrodelbahn
- Sportveranstaltung
- Großstadt
- Verkehrsbetriebe

Vielleicht gibt es bei euch in der Nähe das ein oder andere Ziel für einen Ausflug.

(Quelle: Jugendleiter-Blog.de)

19 Bibelarbeit

Als Gruppenleiter in einem katholischen Jugendverband kann man in einem Spannungsverhältnis stecken:

Auf der einen Seite sind die Kinder, die Spaß haben wollen und in der Gruppenstunde Spannendes erleben möchten. Auf der anderen Seite steht das katholische Profil, das auch gewahrt werden möchte. Beiden Ansprüchen gleichzeitig gerecht zu werden ist nicht immer einfach.

Eine gute Hilfestellung bietet dabei aber der BDKJ, der eine Zusammenstellung mit verschiedenen Methoden zur Arbeit mit der Bibel in Gruppenstunden erstellt hat.

www.bdkj.info/fileadmin/BDKJ/Download-Dateien_Text/Gruppenstuentipps/Religioeses/GS-Bibeljahr.pdf



Casinoabend



20

Eine Gruppenstunde mal als Casinoabend aufzuziehen kann eine willkommene Abwechslung für euch und eure Gruppenkinder sein. Beachten müsst ihr nur ein paar kleine Dinge:

Atmosphäre:

Alle Teilnehmer und Mitarbeiter erscheinen mit schicken Klamotten (Anzug, Kleid). Am Eingang werden die Besucher von Türstehern (Sonnenbrille, Ohrstöpsel) kontrolliert. Im Inneren des Casinos ist entsprechend stilvoll und nobel dekoriert. Im Hintergrund läuft leise Musik (Jazz, ...). Es gibt eine Bar, an der Drinks und kleine Snacks für Spielgeld aus dem Casinobetrieb erworben werden können.

Spieltische:

Roulette: Dieses Spiel darf bei keinem Casino – Abend fehlen. Falls es trotzdem nicht zur Verfügung steht, kann zur Not auch ein Spielplan ausgedruckt werden und per Würfel als Zufalls-generator gespielt werden.

Poker: Ein absoluter Klassiker unter den Glücksspielen.

17 und 4 / Black Jack: Dieses Spiel ist Casino-Pflicht.

Hütchenspiel: Das gute, alte Hütchenspiel ist sehr witzig und unterhaltsam, erfordert aber vom Spielleiter gewisse Fingerfertigkeiten. Als Variante kann man es auch hervorragend mit drei Karten spielen.

Würfelspiele: Hier gibt es unendlich viele Möglichkeiten.

Wettspiele:

Als Unterbrechungen bzw. Höhepunkte im normalen Spielbetrieb können Wettspiele angeboten werden. Dabei treten mehrere Freiwillige, die eine Bezahlung erhalten, in einer Aufgabe gegeneinander an. Alle anderen Casino-Besucher können nun Wetten auf die Konkurrenten abschließen. Nach Durchführung der Aufgabe werden die eventuellen Gewinne ausgezahlt. Mögliche Aufgaben: Maßkrug stemmen, Armdrücken, Fingerhakeln, ... Es können noch weitere Elemente (Falschgeld, Jackpot, Mafia, ...) in den Ablauf eingefügt werden.

(Quelle: Praxis-Jugendarbeit.de)

21 Berufe in der Kirche

Ziel: Aufzeigen der Bandbreite kirchlicher Berufe; beispielhafter Einblick in ein konkretes Berufsbild

Kurzbeschreibung mit Hauptelementen:

In der Kirche gibt es viele Berufe, was viele nicht wissen, die auf Anhieb nur den „Pfarrer“ nennen könnten. Auch das Arbeitsfeld dieser Berufe ist oft unbekannt. Gerade für die Zusammenarbeit der Malteser mit den Pfarreien vor Ort ist es gut, die jeweiligen Berufe und die konkreten „Gesichter“ dazu zu kennen; auch zu wissen, wer für die Malteser ein Ansprechpartner auf der Ebene der Pfarrei sein könnte.

Der AK Spiri der Malteser Jugend Freiburg hat sich daher mit den verschiedenen Berufen in der Kirche beschäftigt und eine Gruppenstunde daraus erstellt. Den Vorschlag findet ihr unter dem folgenden Link:

www.malteserjugend-freiburg.de/fileadmin/Files_sites/Malteserjugend/Freiburg/Spirikiste/Menschen_der_Kirche/Berufe_der_Kirche_GST.pdf



Der geheimnisvolle Koffer

„Der geheimnisvolle Koffer“ ist ein Gruppenstunden-Programm für mehrere Gruppenstunden. Wer mit seiner Kindergruppe eine Weltreise unternehmen möchte, findet hier viele Ideen und Vorschläge für eine ganze Reihe an Gruppenstunden.

In jeder Gruppenstunde schickt der Besitzer des ominösen Koffers, der eines Tages bei euch vor dem Gruppenraum auftaucht, einen neuen Brief und erzählt von seinen Erlebnissen aus einer anderen Region der Welt und bringt den Kindern der Gruppenstunde so eine neue Kultur näher.

Und natürlich gibt es für die Kinder auch viel zu erleben. Es wird gebastelt, gekocht, gelacht, gespielt, ... Ihr werdet nur für 20-30 € Material kaufen und diese in den Koffer legen müssen. Und dann kann das Ganze auch schon loslegen.

Folgende Länder/Regionen wird der Unbekannte bereisen:

- Die eigene Stadt
- Japan
- Kanada

- Afrika (in Kombination mit dem Meer)
- Europa
- Finnland

Alles, was ihr an Material benötigt, findet ihr in dieser Materialliste:

<https://www.jugendleiter-blog.de/wp-content/files/Materialliste.pdf>

Die Briefe und Erläuterungen findet ihr hier: <https://www.jugendleiter-blog.de/2016/01/28/gruppenstunden-programm-der-geheimnisvolle-koffer/>

(Quelle: Jugendleiter-Blog.de)



23

Die eigene Stadt
(Bilderrallye)

Für diese Gruppenstunde braucht es einiges an Vorbereitung durch die Gruppenleiter. Diese müssen im Dorf/ in der Stadt umhergehen und Orte, Gegenstände und Details von Häusern fotografieren. Bitte bei den Bildern das Urheberrecht und das Recht am eigenen Bild beachten! Dabei muss außerdem immer darauf geachtet werden, dass die Gruppe in der Lage ist, die jeweilige Aufnahme vor Ort auch zu erkennen und wiederzufinden. Zu jedem Bild muss sich die Gruppenleitung eine Frage ausdenken, die nur vor Ort gelöst werden kann.

Dies können zum Beispiel Öffnungszeiger von Geschäften, Details an Hinweistafeln an Gebäuden, Anzahl von Steinen in Mauern oder viele andere Details sein.

Je nach Schwierigkeitsgrad und Ortskenntnis der Gruppe kann die Anzahl der Fragen festgelegt werden.

Die Kleingruppen erhalten nun jeweils einen Briefumschlag mit den Fotos und den Fragen darin und haben eine

festgelegte Zeit, um die Orte zu finden und die Fragen zu beantworten. Die Antworten werden unter die Fragen geschrieben. Sobald die Zeit abgelaufen ist oder alle Fragen beantwortet wurden, versammeln sich alle wieder bei der Gruppenleitung.

(Quelle: Seiler, Daniel: Und Äktschm)

Fundraising

24

Sicher steht auch ihr in der Gruppenstunde immer mal wieder vor dem Problem, dass ihr Material anschaffen wollt, aber die Gruppenkasse die Anschaffung nicht wirklich hergibt. Eine Lösung kann eine Aktion sein, bei der ihr Spenden sammelt.

Wichtig ist, dass ihr euch bevor ihr loslegt, überlegt, was ihr genau erreichen wollt. Macht vor allem euer Spendenprojekt so konkret wie möglich. Beispielsweise könnt ihr in einem Brief zusammenfassen, was ihr genau anschaffen wollt und was das der Gruppe bringt. Nennt auch die Summe, die ihr insgesamt die ihr erreichen wollt. Emotional und persönlich sollte eure Bitte sein.

Ideen für Spendenaktionen

- Bücherflohmarkt veranstalten
- Laub sammeln
- Bei der Ernte helfen
- Kochbuch gestalten
- Kuchenbasar
- Pfand sammeln
- Plätzchenverkauf

- Lasst häkeln oder stricken
- Der klassische Flohmarkt
- Blumenverkauf
- Auto-Wasch-Event
- Osterblumen-Verkauf

(Quelle: Jugendleiter-Blog.de)



25 Der Einbruch

Unsere Aufgabe besteht darin, aus einem Museum eine dort ausgestellte Kiste mit Goldmünzen zu stehlen. Dazu müssen wir uns durch die Sicherheitsmechanismen des Museums schleichen. Für die ganze Aktion steht uns nur eine Stunde zur Verfügung, danach kommt der Sicherheitsbeamte und macht erneut seinen Rundgang.

Station 1: Codeknacker

Auf Bierdeckeln sind die Zahlen von 1-30 aufgeschrieben, welche verteilt im Raum liegen. Die Gruppe hat Zeit sich die Zahlen anzuschauen und muss sich eine Strategie überlegen, wie sie sich die Zahlen merkt. Danach muss die Gruppe den Raum verlassen und die Bierdeckel werden umgedreht. Immer eine Person darf den Raum betreten und einen Bierdeckel umdrehen (und zwar immer die nächst höhere Nummer). Danach muss der nächste hereinkommen. Macht die Gruppe einen Fehler muss sie von vorne beginnen.

Station 2: Lasersicherung

Die Gruppe muss nun durch die Lasersicherung des Museums kommen. In

einem Gang sind Seile gespannt, die nicht berührt werden dürfen. Wird ein Seil berührt, muss die Person eine Hand in die Hosentasche stecken und darf diese nicht mehr im Spiel benutzen. Sind beide Hände einer Person in der Hosentasche und berührt er erneut ein Seil, müssen 2 weitere Personen eine Hand wegstecken.

Station 3: Bodensicherung

In der Mitte eines Raumes steht die Schatzkiste. Darum ist ein Quadrat gezogen, das nicht betreten werden darf. Die Gruppe muss sich nun eine Strategie überlegen, wie sie die Schatzkiste aus der Sicherung holt. Dabei hat sie als Hilfsmittel nur ein Seil.

Schafft es die Gruppe, darf sie den Goldschatz behalten!
Goldschatz = Schokomünzen

(Quelle: Praxis-Jugendarbeit.de)

26

Schatzsuche

Die Schatzsuche ist ein Laufspiel für einen ganzen Nachmittag, das in eine Story eingebettet ist.

Die Kinder sollen in verschiedenen Gruppen einen vergrabenen Schatz (Süßigkeiten Kiste) finden. Es bietet sich dabei an, die Story von den Gegebenheiten abhängig zu machen. Beim Schatz in einer Burgruine handelte die Geschichte z.B. von einem Gespenst, in Dänemark geht's um die Wikinger und in der Schweiz soll z.B. Wilhelm Tell dran glauben.

Es gibt unterschiedliche Möglichkeiten wie das Schatzfinden an sich aussehen kann. Problem bei einem Sternmarsch beispielsweise ist, dass mehrere verschiedene Wege ausgesucht und überall die Zettel mit Aufgaben verteilt werden müssen. Außerdem sind auch besetzte Posten schwer durchführbar. Eine andere Möglichkeit, bei der auch alle Kinder gleichzeitig suchen, ergibt sich, wenn man vor der eigentlichen Suche einfach einen längeren Kreativ-Posten vorschaltet, z.B. eine Burg bauen lassen. Um die Streiterei von 60 Kindern um ein paar Süßigkeiten möglichst gerecht

zu halten, kann man aber auch einfach jede Gruppe einzeln suchen lassen, indem einfach die vorangegangene Gruppe für die folgende den Schatz versteckt, was auch zu allgemeiner Erheiterung der ersten Gruppe führt.

Auf der Seite Praxis Jugendarbeit findet ihr die komplette Spielbeschreibung und alle Stationen:

www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/schatzsuche.html

(Quelle: Praxis-Jugendarbeit.de)



27 Märchen

Die heutige Idee beschreibt einen kompletten Tag zum Thema Märchen. Die einzelnen Bausteine eignen sich aber selbstverständlich auch einzeln, um das Thema in einer Gruppenstunde aufzugreifen:

Basteln eines Märchentheaters:

Die Gruppenkinder stellen mit Bastelmaterial eine bestimmte Szene aus einem Märchen nach.

Märchen-Spiele-Parcours:

An verschiedenen Stationen müssen die Gruppenkinder spielerische Aufgaben erledigen, die an bekannte Elemente von Märchen angelehnt sind.

Märchenmenu:

Warum nicht mal ein Märchenmenu in der Gruppenstunde kochen?

Als Aperitif gibt es den Froschkönig, als Salat Rapunzel, als Suppe König Drosselbarts Hochzeitssuppe und als Hauptgericht den Fischer und seine Frau. Als Dessert bietet sich natürlich Schneewittchen an.

Märchen – Tanzspiele:

Viele Märchen lassen sich auch gut tänzerisch umsetzen.

Die komplette Idee mit allen Beschreibungen findet ihr unter der folgenden Seite:

www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/thementag-maerchen.html

(Quelle: Praxis-Jugendarbeit.de)



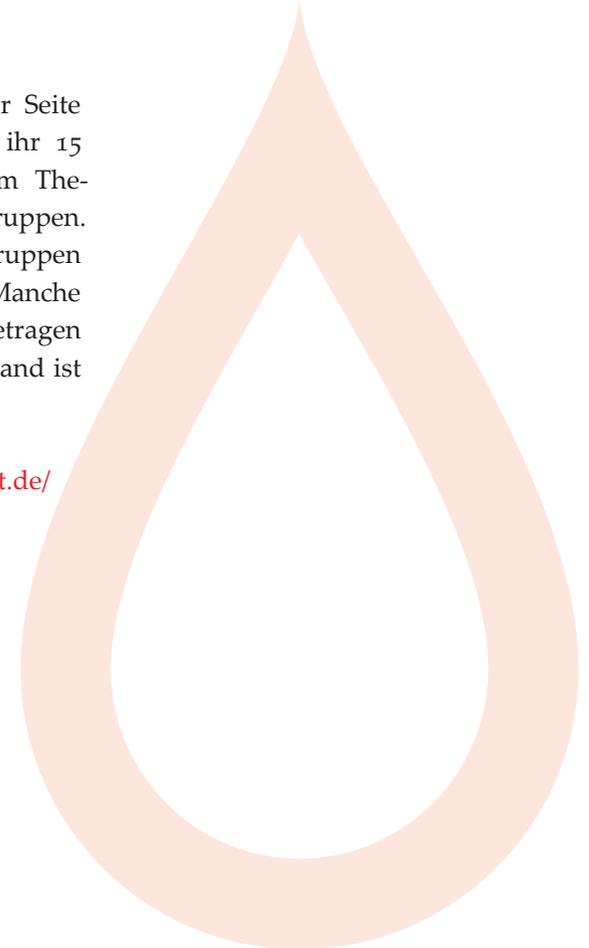
28

Wasserspiele

Ganz kurz und knapp: auf der Seite der Praxis-Jugendarbeit findet ihr 15 erfolgreich erprobte Spiele zum Thema Wasser für beliebig große Gruppen. Viele Spiele können mit allen Gruppen gleichzeitig gespielt werden. Manche können als Rotationsspiele ausgetragen werden. Der Organisationsaufwand ist mittel.

<https://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/Wasser-Nass-Spielabend.html>

(Quelle: Praxis-Jugendarbeit.de)



29 Musik

Musik bringt Menschen zusammen und ist auch aus der Jugendarbeit nicht wegzudenken. Warum also nicht einmal eine Gruppenstunde zum Thema Musik machen und das Ganze dann spielerisch z.B. als Musik-Jeopardy umsetzen?

Spielbeschreibung:

Dazu werden am besten 2 bis 3 Gruppen gebildet, die sich jeweils alle zusammensetzen. Alle müssen die Tafel mit der rechts abgebildeten Tabelle sehen können.

Zu jeder Kategorie gibt es 5 Aufgaben in verschiedenen Schwierigkeitsstufen, so sind die Fragen für 10 oder 20 Punkte sehr einfach, die Aufgabe für 30 Punkte ist schon etwas anspruchsvoller und die für 40 oder 50 Punkte ist dagegen schwer.

Die Gruppen sind nun abwechselnd dran und dürfen eine Kategorie mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad wählen, z.B. Pantomime 40. Dann liest die Gruppenleitung die Aufgabe vor, die Gruppe muss diese nun erfüllen. Hat sie es erfolgreich geschafft, bekommt sie 40 Punkte. Konnte die Gruppe die Aufgabe jedoch nicht erfül-

len werden ihnen keine Punkte gutgeschrieben. Dann ist die andere Gruppe dran. Natürlich kann sie die gleiche Aufgabe nicht mehr lösen, dafür wird einfach das Kästchen mit Pantomime 40 durchgestrichen. Wer am Ende die meisten Punkte hat ist Sieger des Musik-Aktionsspiels.

Die vollständige Beschreibung (auch mit Beispielen für Aufgaben) findet ihr auf der folgenden Seite:

www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/Musikabend-rund-um-die-Musik.html

(Quelle: Praxis-Jugendarbeit.de)



Musik

Singen	Pantomime	Instrumente	Kreativ	Bibel
10	10	10	10	10
20	20	20	20	20
30	30	30	30	30
40	40	40	40	40
50	50	50	50	50

30 Gesundheit

Mit der Starken Kiste hat die Malteser Jugend Deutschland viele Ideen zu unterschiedlichen Schwerpunkten erarbeitet. Beim Thema Gesundheit dreht sich alles um Ernährung, Stress, Bewegung, Sport und Spaß.

Auf der Seite der Malteser Jugend Deutschland findet ihr daher neben einigen anderen allgemeinen Materialien, Methoden und Impulsen auch Beschreibungen für komplette Gruppenstunden zu den Themen:

- Bewegungspyramide
- Obst- und Gemüseverkostung
- Podiumsdiskussion Gesundheit
- Chaospiegel Gesundheit

<https://www.malteserjugend.de/was-uns-bewegt/kinder-staerken-praevention/arbeitsmappe.html>



Einen Trickfilm drehen

31

In diesem Artikel erklären wir euch, wie sich kleine Filmprojekte mit Kindern realisieren lassen und was ihr dafür alles benötigt.

Dank YouTube und Co. werden die Kinder von der Aussicht auf ihren eigenen Filmdreh wahrscheinlich sehr begeistert sein und sich mit viel Spaß Set und Handlung überlegen.

Sehr einfach und günstig wird der Filmdreh, wenn man dafür das Smartphone benutzt. Die meisten Kinder haben ab einem bestimmten Alter ein eigenes Smartphone, in das selbstverständlich eine Kamera integriert ist. Jugendleiter könnten die Gruppen also einfach mit Smartphones losschicken – sofern sie bei der Gruppeneinteilung darauf achten, dass mindestens ein Gerät pro Gruppe vorhanden ist. Bevor die Kinder mit dem Filmen beginnen, sammeln sie einige lustige Ideen dafür.

Mit sogenannten Stop-Motion-Apps lässt sich den kurzen Filmen das gewisse Etwas verleihen, sie sind einfach und selbsterklärend zu bedienen. Das Smartphone sollte für Stop-Motion-Filme auf einem Stativ oder zumindest einem festen, unbeweglichen Untergrund

fixiert sein. Der Stop-Motion-Effekt gibt den Filmen etwas Besonderes.

Sind alle Filmsequenzen im Kasten, müssen die einzelnen Szenen schließlich zu einem zusammenhängenden Film geschnitten werden. Hierfür ist ein leistungsstarker Laptop empfehlenswert, um flüssig arbeiten zu können. Basis-Videoschnittprogramme sind als Freeware im Internet verfügbar. Werden die Kinder allein an den Computern gelassen, sollten die Jugendleiter über entsprechende Schutzmaßnahmen nachdenken.

Häufig werden in Amateur-Videos bekannte Lieder eingebaut. Doch Achtung: Sollen die Videos im Internet hochgeladen werden, ist ausschließlich lizenzfreie Musik erlaubt. Lieder ohne Lizenz gibt es zum Beispiel auf terrasound.de. Ebenfalls sollten vorher natürlich alle Kinder sowie ihre Eltern gefragt werden, ob sie mit einer Veröffentlichung im Internet einverstanden sind.

(Quelle: Jugendleiter-Blog.de)

32 Traumfänger basteln

Wenn ihr mit euren Gruppenkindern einen Traumfänger basteln wollt, braucht ihr folgende Materialien (je Kind):

- Metallring, ca. 20 cm Durchmesser
- Wolle
- Garn
- Federn (15-20)
- Perlen aus Holz
- Schere

Schritt 1: Los gehts!

Die Wolle um den Ring wickeln und die Enden fest miteinander verknoten. Daran denken, dass ihr ein längeres Ende behaltet, um den Traumfänger später über eurem Bett befestigen zu können.

Schritt 2: Garn weben!

Das Garn jetzt auf ca. 1 Meter Länge abschneiden. Ein Ende an einer beliebigen Stelle des Reifens festbinden und dann das andere Ende auf einer Nadel befestigen. Die Nadel von vorne nach hinten über den Reifen führen. Es bildet sich eine Schlaufe. Durch diese Schlaufe hat sich jetzt ein Knoten gebildet. Wenn ihr jetzt immer

wieder diesen Schritt ausführt, bekommt ihr noch mehr Schlaufen und Knoten und alles wird fest und kann nicht mehr verrutschen. Der ganze Ring wird mit solchen Schlaufen versehen. Gut ist, wenn ihr währenddessen die Holzperlen mit einarbeitet. Dafür müsst ihr sie einfach nur mit der Nadel auffädeln.

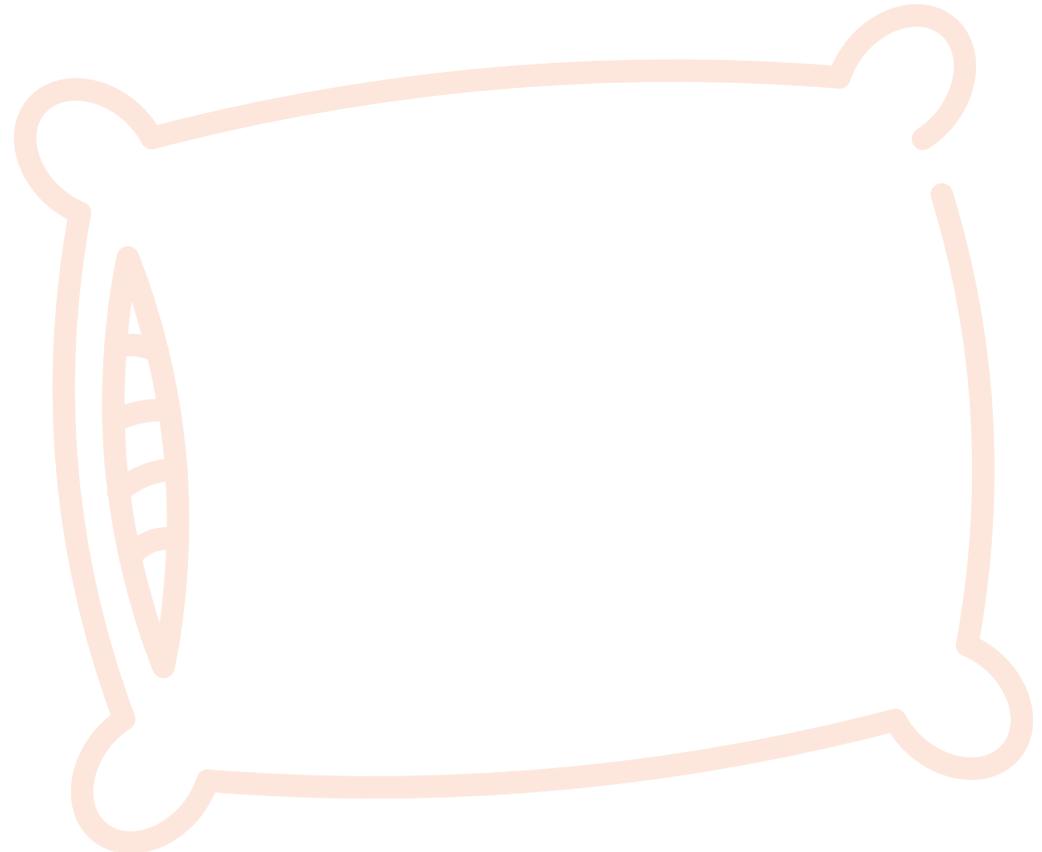
Schritt 3: Arbeit vollenden!

Ihr und die Kinder könnt jetzt die letzte Schlaufe etwa eine Schlaufenbreite vor dem Anfang eine letzte Schlaufe einarbeiten. Ihr müsst nun die Nadel durch die erste Schlaufe durchziehen. Das geschieht so lange, bis das Netz geschlossen ist. Das Garn sollte während dieser Zeit richtig straffgezogen werden. So vermeidet ihr Knoten im Netz. Wenn der Faden reißt, dann ist das auch nicht schlimm. Denn mit einer Perle könnt ihr diese Stelle wieder ausbessern, indem ihr einfach ein neues Stück Faden anknotet und die Perle zum Verdecken des Knotens verwendet. Wenn ihr fertig seid, verknotet das Fadenende fest.

Schritt 4: Schmücken!

Der Traumfänger wird jetzt noch mit den Federn und Perlen geschmückt. Zur Befestigung verwendet ihr dickes Band.

(Quelle: Jugendleiter-Blog.de)



33 Chaosspiel

Auf der Seite Praxis-Jugendarbeit findet ihr ein Chaosspiel, das für eine einzelne Gruppenstunde natürlich viel zu lange ist. Ihr könnt es aber auch an einem Wochenende oder einer Freizeit anbieten oder für eure Gruppenstunde einfach die Aufgaben reduzieren. Ziel des Spiels ist, als erster die 80 Felder des Spielplanes zu bewältigen.

www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/spiele-grpstd-chaosspiel.html

Ausstattung:

- Chaosspiel-Spielplan
- Spielplan mit 80 Feldern
- pro Gruppe ein Spielstein
- 1 großer Würfel
- 80 Nummernzettel (von 1 bis 80 und mit Codewörtern)
- Spielleitung (am Spielplan)
- eine Jury (für die Materialausgabe)
- pro Gruppe ein Schiedsrichter
- Laufzettel für jede Gruppe

Vorbereitung:

Die Nummernzettel (mit Codewort) werden geheim auf einem begrenzten Gelände verteilt.

Spielablauf:

Die erste Gruppe fängt bei der Spielleitung an zu würfeln. Die gewürfelte Augenzahl wird auf dem Laufzettel notiert. Nun hat die Gruppe die Aufgabe den passenden Nummernzettel zu finden. Sobald der Zettel gefunden wurde, muss die Gruppe mit ihrem Betreuer zur Jury (Aufgabenstation) und hier das Codewort mitteilen. Ist das Codewort richtig, notiert die Jury dieses auf dem Laufzettel und stellt der Gruppe die zu der Zahl zugehörige Aufgabe. Ist das Codewort falsch muss die Gruppe nochmals auf die Suche gehen. Wird vom Betreuer der Gruppe bestätigt, dass die Aufgabe erfüllt wurde, so wird dieses wiederum auf dem Laufzettel notiert. Die Gruppe kann nun zum Spielplan und erneut würfeln. Wird die Aufgabe von der Gruppe nicht gelöst, notiert die Jury, dass die Gruppe drei Felder zurück muss und schickt die Gruppe auf die Suche nach der neuen Zahl. Dieses wird so oft wiederholt, bis alle Gruppen im Ziel sind oder die Zeit abgelaufen ist. Das Ziel muss nicht genau erreicht werden. Überwerfen ist möglich. Die 80 muss aber immer als

letzte Zahl gesucht werden und die Aufgabe muss erfüllt sein. Erst dann hat die Gruppe das Spiel erfolgreich gemeistert.

<https://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/spiele-grpstd-chaosspiel.html>

(Quelle: Praxis-Jugendarbeit.de)



34 Hawaii-Abend

Der Raum wird passend zu Sommer, Sonne, Strand, Karibik mit Palmen, Sand, Liegestühlen, Strohmatten, etc. dekoriert. Im Hintergrund läuft Reggae. Alle Anwesenden haben bestenfalls ein Hawaii-Hemd an, tragen eine Sonnenbrille und eine Blumenkette und sind auch sonst auf Sommer und Sonne gestylt.

Nun werden folgende Spiele gespielt:

Cocktails mixen

Jeder der Jungs tritt als Barkeeper an und mixt einen Cocktail. Er hat dazu das nötige Material (Eiswürfel, ...) zur Verfügung. Eine Mitarbeiter-Jury bewertet die Performance, die er bietet, und den Geschmack seines Cocktails. Säfte: Kirsche, Banane, Apfel, Orange, Multivitamin, Zitrone, Lange Strohhalme, ...

Limbo tanzen

Dazu braucht man nicht viel zu sagen. Nur soviel: Zwei Mitarbeiter, eine Stange und sehr gute Musik.

HulaHupp – Reifen

Die Gruppenkinder müssen nacheinander einen HulaHupp-Reifen um ihre Hüften kreisen lassen. Wer am längsten durchhält hat gewonnen.

Sandkuchen

Falls genügend Sand zur Verfügung steht, kann man noch einen Sandkuchen-Back-Contest machen.

(Quelle: Praxis-Jugendarbeit.de)



Film schauen

35

Mit dem richtigen Film könnt ihr eine Gruppenstunde sinnvoll gestalten und dabei wichtige Inhalte und Werte vermitteln, welche in dem entsprechenden Alter von besonderer Bedeutung sind.

Welche Inhalte sollten vermittelt werden?

Die Möglichkeiten, Kindern und Jugendlichen mit Filmen in Gruppenstunden bestimmte Dinge zu vermitteln sind sehr vielfältig. Es kann sich dabei mehr um philosophische Fragestellungen handeln, bei denen ihr erst einen Bezug zum Alltag erarbeiten müsst oder es kann sich um Filme handeln, deren Handlung zumindest in ähnlicher Form in der Realität möglich wäre.

Eine Auswahl an möglichen Filmen findet ihr hier:

<http://www.elefantastisch.de/spielfilme.htm>

https://www.lwl.org/lmz-download/medienverleih/Jugendfilme_01_2014.pdf

Bitte beachten!

Gruppenstunden sind grundsätzlich öffentlich, so dass ihr nicht einfach so Filme zeigen dürft. Die Bezirksjugendringe in Bayern haben eine Medienfachberatung, die ich euch gerne bei der Auswahl und bei Leihmöglichkeiten unterstützen!



36 Oktoberfest

In München eröffnet jedes Jahr im September das Oktoberfest. Eine schöne Gelegenheit, dieses Thema auch in der Gruppenstunde aufleben zu lassen.

Passende Dekoration als Rahmung

Damit die richtige Stimmung für eine Oktoberfest-Gruppenstunde aufkommt, solltet ihr den Gruppenraum ansprechend dekorieren: blau-weiß-karierte Tischdecken, Brezeln, Maßkrüge und passende Wimpelketten sorgen für ein schönes Ambiente.

Spiele zum Oktoberfest

Dosenwerfen: Nutzt zehn leere Konservendosen und kleine Bälle und spielt Dosenwerfen.

Brezeln schnappen: Fädelt kleine Salzbrezeln auf eine Schnur auf und haltet diese knapp über die Köpfe eurer Kinder. Diese müssen versuchen, die Brezeln von der Schnur zu erwischen.

Maßkrugstemmen: Jeweils zwei Mitspieler spielen gegeneinander. Ein Bierkrug, mit Wasser gefüllt, muss mit ausgestrecktem Arm in der Luft gehalten werden. Wer schafft das am längsten?

Losbude: Besorgt kleine Gewinne (wie

Radiergummis, Flummis, Lineale, ...) und lasst die Kinder Lose ziehen.

Geisterbahn: Wie wäre es, wenn ihr in der Gruppenstunde eine eigene Geisterbahn aufbaut? In einem abgedunkelten Raum müssen ihr einen Weg markieren, zum Beispiel mit einem Seil, den die Teilnehmer durchlaufen müssen. Gemeinsam mit den Kids könnt ihr euch nun überlegen, wie es entlang des Weges gruselig werden kann. Schaurige Geräusche, Grablichter oder auch nasse Fäden, die von der Decke hängen, können für ein merkwürdiges Gefühl sorgen. Vielleicht gestaltet und bastelt ihr auch Grabsteine, die von den Lichtern beleuchtet, an dem Wegesrand stehen. Damit nicht alle Mitspieler wissen, was passiert und die Geisterbahn auch noch eine Überraschung ist, teilt ihr entweder zwei Gruppen auf, die füreinander die Bahnen bauen oder eine Gruppe baut die Bahn, während die andere Popcorn und Obstspieße herstellt.

(Quelle: Jugendleiter-Blog.de)

Erntedank

37

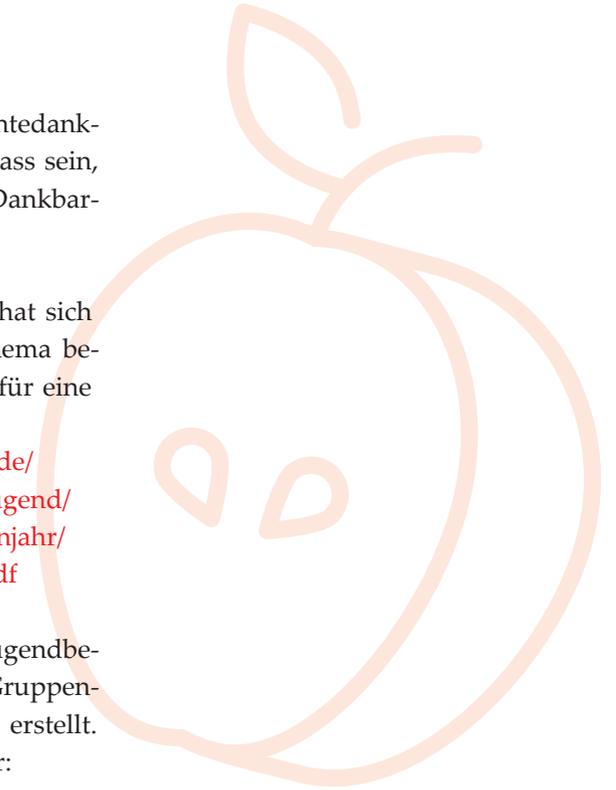
Anfang Oktober wird das Erntedankfest gefeiert. Das kann ein Anlass sein, um das Thema Herbst und Dankbarkeit aufzugreifen.

Die Malteser Jugend Freiburg hat sich in ihrer Spirikiste mit dem Thema beschäftigt und einen Vorschlag für eine Gruppenstunde erarbeitet:

www.malteserjugend-freiburg.de/fileadmin/Files_sites/Malteserjugend/Freiburg/Spirikiste/Das_Kirchenjahr/Erntedank_GS_Danke-Sagen.pdf

Auch die Katholische Landjugendbewegung in Freiburg hat eine Gruppenstunde zum Thema Erntedank erstellt. Diesen Vorschlag findet ihr hier:

kljb-freiburg.de/wp-content/uploads/2016/09/Gruppenstundenvorschlag-zum-Erntedankfest.pdf



38

Schlag den Betreuer

Sicherlich für eine reguläre Gruppenstunde zu lang, aber vielleicht mal auf einem Lager oder einem längeren bunten Abend spielbar:

Ähnlich „Schlag den Raab“ heißt unser Spiel „Schlag den/die Betreuer“. Für jedes Spiel gibt es Punkte, die in der Wertigkeit ansteigen. Die Gruppe darf sich für jedes Spiel ihren Gegner (Betreuer) und einen Spieler aus der eigenen Gruppe frei wählen. Beide treten dann im entsprechenden Spiel gegeneinander an und die Gruppe soll ihren Spieler anfeuern. Der Gewinner des Spiels bekommt die Punkte, die auf dem Punktezettel notiert werden.

- Spiel 1: **Luftballons** (1 Punkt)
- Spiel 2: **Hockey** (2 Punkte)
- Spiel 3: **Tiere schmecken** (3 Punkte)
- Spiel 4: **Turm bauen** (4 Punkte)
- Spiel 5: **Riechen** (5 Punkte)
- Spiel 6: **Wer ist das?** (6 Punkte)
- Spiel 7: **Badminton** (7 Punkte)
- Spiel 8: **Fühlen** (8 Punkte)
- Spiel 9: **Würfeln** (9 Punkte)
- Spiel 10: **Tischtennis** (10 Punkte)
- Spiel 11: **Quiz** (11 Punkte)
- Spiel 12: **Merken** (12 Punkte)

Spiel 13: **Gummistiefelweitwurf** (13 Punkte)

Spiel 14: **Die Karte** (14 Punkte)

Spiel 15: **Domino** (15 Punkte)

Spiel 16: **Tangram** (16 Punkte)

Spiel 17: **Feuer löschen** (17 Punkte)

Spiel 18: **Weintrauben** (18 Punkte)

Spiel 19: **Wann war das?** (19 Punkte)

Spiel 20: **Leitergolf** (20 Punkte)

Auf der Seite

[www.praxis-jugendarbeit.de/](http://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/schlag-den-xxx.html)

[spielesammlung/schlag-den-xxx.html](http://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/schlag-den-xxx.html)

findet ihr zu allen Spielen die genauen Beschreibungen und auch das benötigte Material.

(Quelle: Praxis-Jugendarbeit.de)



Reise um die Welt

Wenn ihr euch in eurer Gruppenstunde mit anderen Ländern auf der Welt beschäftigen wollt, kann euch sicherlich die Gruppenstundenidee der DPSP hilfreich sein.

Egal ob ihr das Ganze erst einmal nur spielerisch machen wollt, oder ob ihr auch das Thema „internationale Gerechtigkeit – Verteilung“ ansprechen wollt, eure Gruppenkinder werden sicherlich Spaß haben.

Hier findet ihr die Gruppenstunde der DPSP:

www.dpsg.de/fileadmin/daten/dokumente/Internationale_Gerechtigkeit/Reise_um_die_Welt.pdf

(Quelle: Deutsche Pfadfinderschaft St. Georg)



39

40 Rom

Die Antike im Allgemeinen und im Speziellen Rom könnt ihr dazu nutzen, um mit euren Gruppenkindern eine Zeitreise zu machen.

Mögliche Inhalte für eine Gruppenstunde könnten sein:

Willkommensmahlzeit

Damit man gleich zu Beginn in die Zeit des antiken Roms abtauchen kann, wird den Gruppenkindern einfaches Fladenbrot mit Honig oder Käse gereicht. Dazu trinkt man Milch. Dies waren in der Zeit der Antike einfache Speisen und Getränke. Alternativ zur Milch kann auch ein roter Saft, beispielsweise Johannisbeersaft oder roter Traubensaft, gereicht werden.

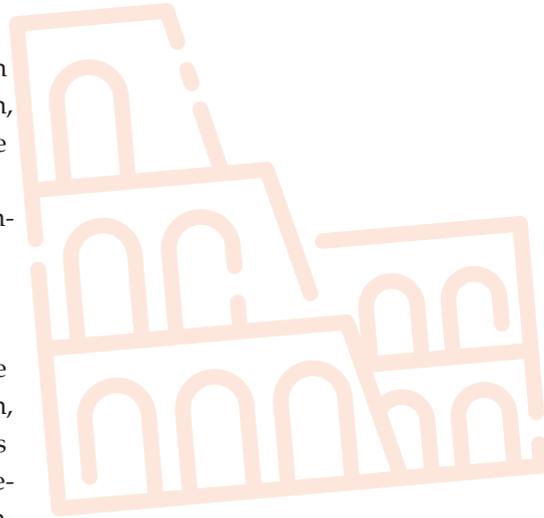
Wissenswertes aus der damaligen Zeit

Es werden Bilder gezeigt, aber auch Interessantes aus Büchern vorgelesen oder erzählt. Aus der damaligen Zeit sind auch Fabeln bekannt.

Kreatives

Wer kreativ werden und etwas basteln möchte, kann aus lufthärtendem Ton z.B. das Kolosseum oder den Triumphbogen nachbauen.

(Quelle: Jugendleiter-Blog.de)



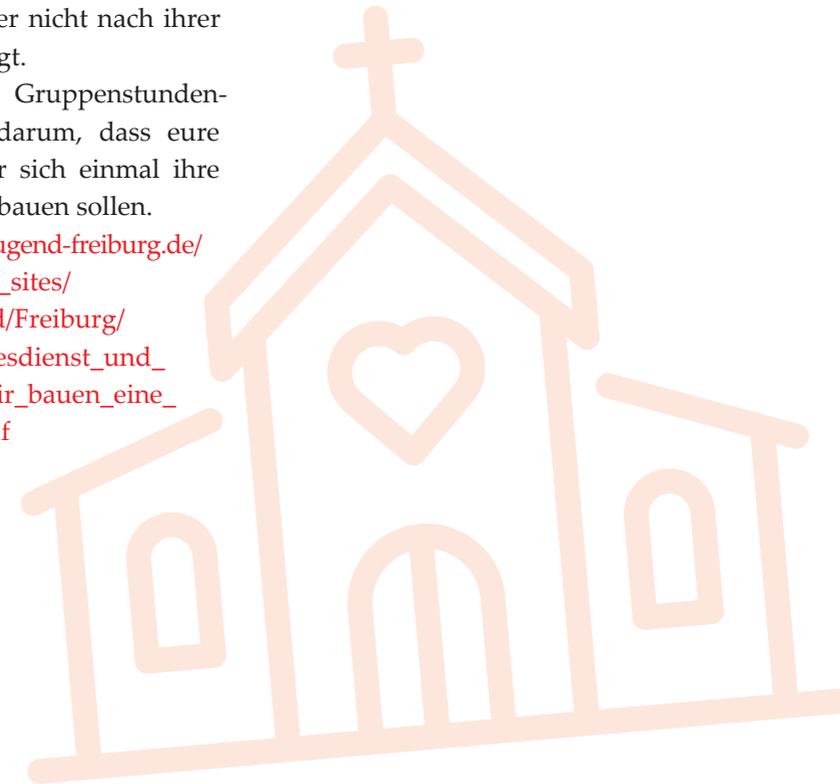
41

Kirche

Kinder haben eine bestimmte Vorstellung, wie eine Kirche (als Gebäude) aussehen soll, in der sie sich wohlfühlen. Meistens werden Kinder aber nicht nach ihrer Meinung gefragt.

In dieser Gruppenstundenidee geht es darum, dass eure Gruppenkinder sich einmal ihre Wunschkirche bauen sollen.

www.malteserjugend-freiburg.de/fileadmin/Files_sites/Malteserjugend/Freiburg/Spirikiste/Gottesdienst_und_Sakramente/Wir_bauen_eine_Kirche_GST.pdf



42

Geisterbahn bauen

Halloween ist nicht weit – wie wäre es, wenn ihr in der oder für die nächste Gruppenstunde eine eigene Geisterbahn aufbaut. Dafür braucht man nicht viel Material, sondern vor allem Ideen und einen abdunkelbaren Raum. Der Raum wird zunächst verdunkelt. Eventuell bietet es sich an, die Fenster mit blickdichter Folie oder Karton zu verkleben. Anschließend muss ein Weg aufgebaut und markiert werden. Dazu können große Kartons helfen oder auch Tische, die hochkant aufgestellt werden können. Anschließend denkt ihr euch Gruseleffekte aus. Das können Aktionen durch Menschen (heimlich ans Bein fassen, Buh rufen, hinter jemandem herlaufen, ...) sein, aber auch kleine einfache Elemente wie zum Beispiel das Ansprühen mit einem Blumensprüher oder das Aufhängen von nassen Wollfäden. Kleine „Schocker“ sind einfach zu entwerfen.

Damit die Besucher der Geisterbahn den Weg finden, bietet es sich an, Knicklichter auf dem Boden zu kleben, die den Weg markieren.

Es geht bei dieser Aktion nicht darum, hollywood-reife Schocker zu integrie-



ren, sondern vielmehr um den Spaß, die Geisterbahn überhaupt zu bauen. Niemand soll Angst vor der Geisterbahn haben!

(Quelle: Jugendleiter-Blog.de)

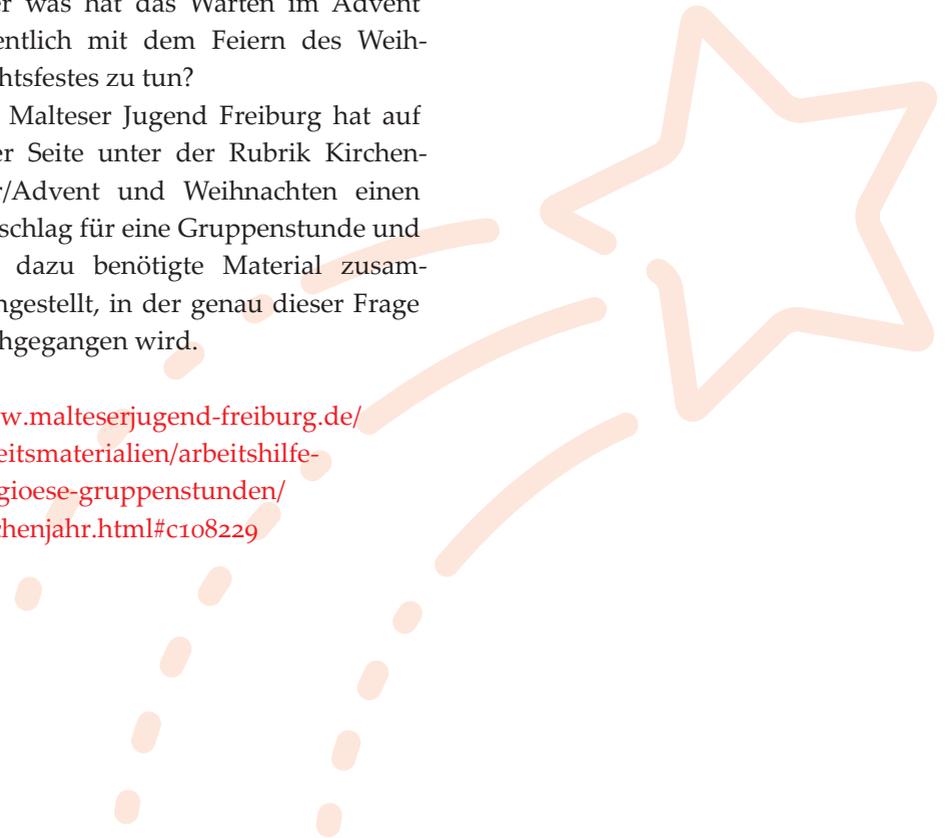
43

Advent und Weihnachten

Mit dem Beginn der Adventszeit steigt auch die Vorfreude auf Weihnachten. Aber was hat das Warten im Advent eigentlich mit dem Feiern des Weihnachtsfestes zu tun?

Die Malteser Jugend Freiburg hat auf ihrer Seite unter der Rubrik Kirchenjahr/Advent und Weihnachten einen Vorschlag für eine Gruppenstunde und das dazu benötigte Material zusammengestellt, in der genau dieser Frage nachgegangen wird.

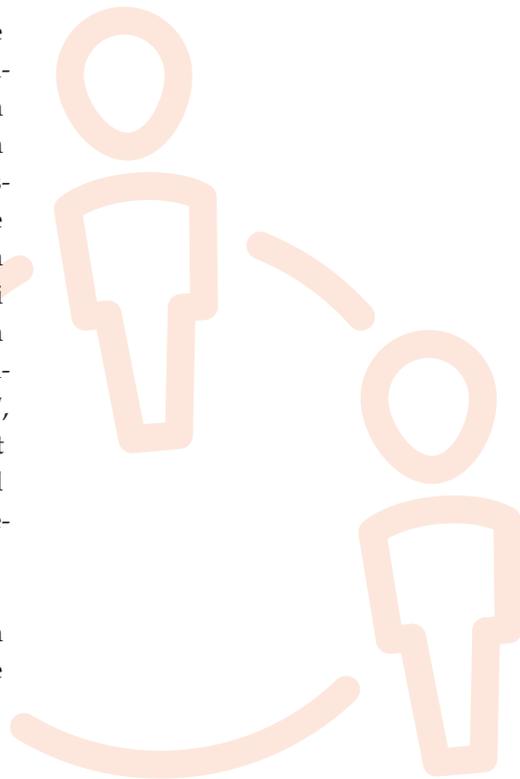
[www.malteserjugend-freiburg.de/
arbeitsmaterialien/arbeitshilfe-
religioese-gruppenstunden/
kirchenjahr.html#c108229](http://www.malteserjugend-freiburg.de/arbeitsmaterialien/arbeitshilfe-religioese-gruppenstunden/kirchenjahr.html#c108229)



44 Ich.Ihr.Wir

Mit dem Projekt und der Arbeitshilfe "Ich.Ihr.Wir" möchte die Malteser Jugend Deutschland jungen Maltesern methodische Anregungen geben, um sich mit dem Thema Migration auseinanderzusetzen und Geflüchtete kennenzulernen. Zusätzlich zu vielen spannenden Methoden sind auch drei komplett vorbereitete Gruppenstunden für euren Gruppenalltag enthalten. Unter den Themenschwerpunkten „Ich“, „Ihr“ und „Wir“ könnt Ihr Euch Schritt für Schritt ans Thema herantasten und Jugendliche für das Thema sensibilisieren.

Die Arbeitshilfe und alle Methoden und Anhänge findet Ihr auf der Seite der Malteser Jugend Deutschland: <https://www.malteserjugend.de/hauptmenue/was-uns-bewegt/projekt-ichihrwir/materialien.html>



45

Dunkelcafé

Wie ist es eigentlich, wenn man blind ist? Welche Herausforderungen muss man meistern und wie verhalten sich die anderen vorhandenen Sinne, wenn einer wegfällt?

Um das herauszufinden bietet sich ein Dunkelcafé an. Damit die Gruppenleiter/Bedienungen im Café noch etwas sehen können, „erblinden“ die Gruppenkinder mit Hilfe von Augenbinden. Die Gruppenkinder müssen nun ihre Speisen und Getränke bestellen, zu sich nehmen und abschließend auch bezahlen. So können Alltagssituationen von Sehbehinderten nachempfunden werden:

- Essen, Trinken, Bezahlen
- Kommunikation ohne den Gesprächspartner zu sehen
- Alleiniges Angewiesen sein auf Gehör und Tastsinn
- Erleben der Isolation durch die Dunkelheit

So führt das Erlebnis im Dunkel-Café unweigerlich zu einem sensibleren Umgang mit dem Thema Behinderung.

Nachspiele bzw. Spiele im Dunkeln, die das Erleben zusätzlich aufgreifen können findet ihr auf folgender Seite: www.jugendleiter-blog.de/spiele/spiele-im-dunkeln/



46 Krippe bauen

Wie wäre es, wenn ihr euch im Advent in der Gruppenstunde mit der Aufgabe befasst, gemeinsam eine Krippe für euren Gruppenraum zu basteln?

Ihr könnt euch in kleinen Gruppen den unterschiedlichen Aufgaben widmen:

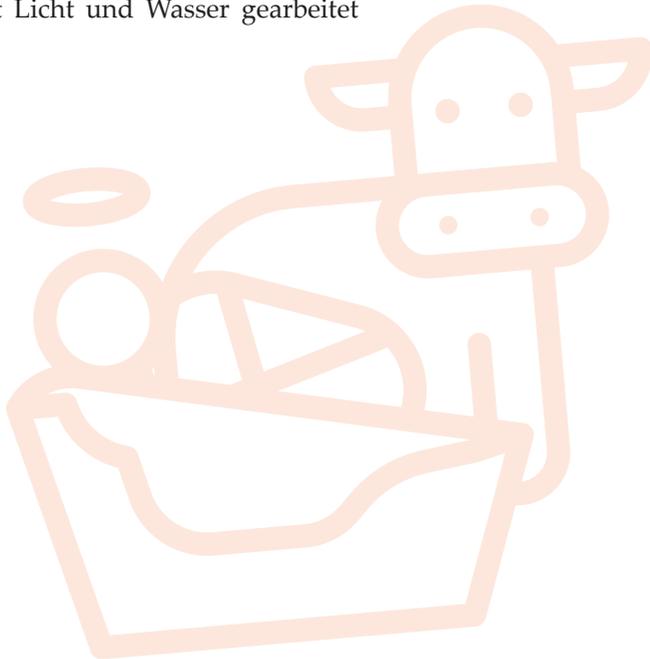
Es müssen die Figuren gestaltet werden, es muss ein Stall mit Krippe als Unterkunft erstellt werden und die Landschaft darum muss entstehen. Hier kann Material aus der Natur besorgt und kreativ arrangiert werden. Es kann auch mit Licht und Wasser gearbeitet

werden. Gleichzeitig kann mit den Bibelstellen um die Weihnachtsgeschichte gearbeitet werden. Viele Ideen sind hier sicher möglich.

(Quelle: Jugendleiter-Blog.de)

Eine Anleitung zumindest für den Stall findet ihr auf dieser Seite:

www.selbst.de/krippe-selbst-bauen



Schneekugelbahn bauen

47

Alle Kinder haben Spaß im Schnee. Ein Spiel für Kleinkinder und Grundschüler im Winter ist die Schneekugelbahn. Hier können die Kinder im Schnee experimentieren und kreativ sein.

Doch das Spiel hat noch eine weitere gute Seite: Der Aufwand ist sehr gering. Ihr braucht um eine Schneekugelbahn zu bauen nur wenige Sachen. Dafür sind Spiel und Spaß garantiert. Schaufeln, eine Plastikkugel und Schnee, das ist alles. Statt der Kugel könnt ihr auch eine leere Glasflasche nehmen oder einen Schneeball die Bahn runter kugeln lassen.

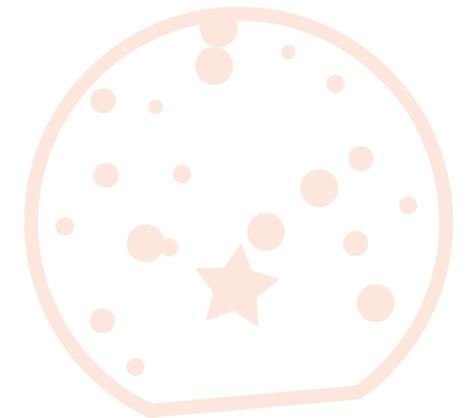
Bauanleitung:

- Zuerst schüttet Ihr mit den Schneeschaufeln einen großen Haufen Schnee auf. Klopft den Schnee immer wieder mit den Schaufeln fest.
- Als nächstes nehmt ihr die Kugel und drückt eine Bahn in den Schneehaufen. Hier können die Kinder ihrer Kreativität freien Lauf lassen: Tunnel, Sprungschanzen, Holperstrecken, Steilkurven und vieles mehr lassen sich als Schika-

nen einbauen. Bei diesem Spiel im Schnee können die Kinder nach Herzenslust experimentieren.

- Jetzt geht's los mit dem Spielen! Viel Spaß im Schnee!

(Quelle: kinderoutdoor.de)



48 Rätsel

Ihr kennt wahrscheinlich alle die black stories, aber habt ihr auch schon einmal von green stories gehört?

Auch die Green Stories sind Rätsel, bei denen nur Fragen gestellt werden dürfen, die der Spielleiter mit ja oder nein beantworten kann. Das Besondere an den green stories ist allerdings, dass sie gezielt für Kinder gemacht worden sind. Sie sind also nicht so brutal und blutrünstig wie manche black stories. Alle green stories spielen in wilden Wäldern. Dort müssen die Spurenleser geheimnisvollen Fährten folgen, Diebstähle auflösen und sich vor gefährlichen Tieren in Acht nehmen. Wie schon die black stories sind auch die Karten in dieser Kindervariante liebevoll illustriert.

Damit die Kinder die Rätselgeschichten auch begreifen, wird jede Lösung mit einer zusätzlichen, längeren Erklärung ergänzt, an der sich der Spielleiter mit seinen ja/nein-Antworten orientieren kann.

Nur weil es sich hierbei um die Kindervariante (empfohlen ab 8 Jahren) handelt, heißt das aber nicht, dass die Rätsel für Erwachsene besonders leicht

zu lösen sind. Vielmehr sind die Fälle kindgerechter – das Rätselniveau ist aber konstant hoch. Für besonders helle Ratefüchse gibt es auch 15 besonders knifflige Rätsel. Eine nette Idee: manche Rätsel spielen auf bekannte Geschichten und Märchen an.

(Quelle: Jugendleiter-Blog.de)

Auch die Green Stories gibt es im Buchhandel für 10 Euro zu kaufen.



Halten – Tragen – Vertrauen

49

Bei diesem Abend geht es darum sich Gedanken zu machen, was einem Halt im Leben gibt. Was passiert wenn wir keinen Halt finden und der Boden unter den Füßen weg bricht?

Mit ein paar Spielen und den Anregungen für ein Gespräch kann dieser Abend für die Gruppe interessant werden.

- ein Starker trägt einen Schwachen (Einer trage des Anderen Last)
- Es werden Seile kreuz und quer als Netz gespannt/gehalten, auf welches sich eine Person legen kann. (Ein Netzwerk bietet Halt)
- Nacheinander werden Seile entfernt, bis die Person sich auf dem Netz nicht mehr halten kann. (Halt verloren - wenn Dinge im Leben reißen)
- Eine Person lässt sich in die Arme der dahinterstehenden Person fallen (Vertrauen - mit was für einem Gefühl lässt Du Dich fallen? Traust Du Dich in die Arme einer anderen Person fallen zu lassen?)
- Förderband: eine Person legt sich auf die Arme der anderen, die sich gegenüberstehen und an den Händen halten. (Freunde tragen einen

mit, Vertrauen)

- eine Person wird mit einer Bahre durch eine Hindernisstrecke getragen (Freunde setzen alles für Dich ein - wer hat Freunde, auf die Verlass ist?)
- Kartenhaus bauen lassen aus lauter Bierdeckeln oder Spielkarten. Entferne eine 1-2 Karten. Was passiert? (Manchmal genügt nur das Wegbrechen eines Pfeilers, um dass alles zusammenbricht)

Gedanken für ein Gespräch

- Was hält im Leben?
- Was hält Dich?
- Wer hält Dich?
- Brauchst du Halt?
- Wann brauchst du Halt?
- Kannst Du Halt geben?
- Was ist die Voraussetzung dafür?
- Wie kannst du Halt geben?

(Quelle: Praxis-Jugendarbeit.de)

Meth oden

KENNENLERNSPIELE

Alte Zeiten

Ort: In Räumen und im Freien	Beschreibung: Die Spieler bringen ältere Fotos von sich mit. Jeder legt seine Fotos in einen Briefumschlag. Es werden Lose mit Ziffern vorbereitet. Jede Ziffer ist zweimal vorhanden. Der Spieler zieht ein Los und schreibt die Zahl auf seinen eigenen Umschlag. Es gibt daher zwei Umschläge mit denselben Ziffern. Alle Briefumschläge werden eingesammelt. Nun wandern die Briefumschläge reihum, jeder Spieler sucht den anderen Briefumschlag, auf dem sich die Zahl seines Loses ebenfalls befindet. Darauf beginnt die Suche: Jeder Spieler schaut sich die Fotos an und versucht die Person zu finden, die darauf abgebildet ist. Haben sich die beiden Spieler gefunden, suchen sie sich einen ruhigen Platz und sprechen anhand der Fotos von den „alten Zeiten“.
Dauer: Ca. 30 Min.	
Eignung: Jugendliche, kleine Gruppen mit ca. 12 Mitgliedern	

Quelle: Fritz, Jürgen: Mainzer Spielkartei

Lebenssymbole

Ort: In größeren Räumen	Beschreibung: Den Gruppenmitgliedern wird ausreichend Zeit gegeben, in der näheren Umgebung drei Gegenstände zu finden, die in symbolischer Absicht etwas über sie selbst aussagen. Die Gruppenmitglieder stellen sich mit ihren Gegenständen in der Gruppe vor, beantworten Fragen und erläutern Situationen, in denen sie ihre eigenen Verhaltensmerkmale erfahren haben.
Dauer: Ca. 30 Minuten	
Eignung: Kinder, Jugendliche, kleine Gruppe bis ca. 15 Mitglieder	

Quelle: Fritz, Jürgen: Mainzer Spielkartei

Vorurteile

Ort: In Räumen an Tischen	Beschreibung: Die Gruppe entwickelt gemeinsam Fragen, auf die man mit „ja“ oder „nein“ antworten kann. Gefragt werden kann nach Vorlieben, Interessen, Werthaltungen, Absichten, Gefühlen – also nach alles, was mitteilenswert und interessant ist. Beispiele: Magst du Hunde? Gibst du einem Bettler am Straßenrand etwas? Kannst du Fahrrad fahren? Danach erhält jeder Spieler zwei gleichgroße Stücke Papier, auf die er „ja“ und „nein“ schreibt. Nun beginnt das Spiel: Reihum zieht jeder Spieler eine Fragekarte, liest sie vor und schiebt verdeckt seine Ja- oder seine Nein-Karte vor sich. Die anderen Spieler schätzen den Spieler ein und schieben ebenfalls verdeckt eine ihrer beiden Karten vor sich. Gleichzeitig werden die Karten aufgedeckt und die Spieler prüfen, ob sie ihren Mitspieler richtig oder falsch eingeschätzt haben. Daran kann sich ein kurzes Gespräch anschließen.
Da/uer: Ca. 30 Minuten	
Eignung: Kinder ab 10 Jahren und Jugendliche	

Quelle: Fritz, Jürgen: Mainzer Spielkartei

Visitenkarte

Ort: In Räumen und im Freien	Beschreibung: Jeder Spieler in der Gruppe fertigt für sich eine Visitenkarte an. Das Besondere ist, dass der Name nicht einfach nur aufgeschrieben wird. Der Spieler steht vielmehr vor der Aufgabe, zu jedem Buchstaben seines Namens einen einfachen Begriff zu bilden und zu zeichnen. Der Name auf der Visitenkarte besteht also nicht aus Buchstaben, sondern aus kleinen Zeichnungen. Jeder aus der Gruppe zieht eine Visitenkarte und versucht, den entsprechenden Spieler zu finden. Ist dies gelungen, führen beide ein kurzes Gespräch um sich kennenzulernen. Die Karte wird dann zurückgelegt und eine neue gezogen.
Dauer: Ca. 20 Minuten	
Eignung: Ruhiges Spiel für kleinere Gruppen	

Quelle: Fritz, Jürgen: Mainzer Spielkartei

Leben im Umriss

Ort: In größeren Räumen	Beschreibung: Jeder Spieler wählt sich einen Partner. Abwechselnd legen sich die Spieler auf ein großes Stück Papier. Der Partner zeichnet die Körperumrisse mit einem Filzstift nach. Nun geht es darum, diesen Umriss mit Leben zu füllen. Hier sind den Einfällen und Gestaltungsmöglichkeiten des Spielers keine Grenzen gesetzt. Er kann hineinzeichnen oder malen, wo er herkommt, wofür er sich interessiert, was er gerne isst, worüber er sich freut. Nicht vergessen, den Namen dazu zu schreiben. Sind beide Spieler fertig, erklären sie einander ihr Leben im Umriss. Danach werden die Bilder aufgehängt und zum Anlass genommen, miteinander darüber zu sprechen.
Dauer: Ca. 60 Minuten	
Eignung: Kinder ab 8 Jahren und Jugendliche	
Quelle: Fritz, Jürgen: Mainzer Spielkartei	

Klopapier

Ort: In Räumen und im Freien	Beschreibung: Bei diesem Kennenlernspiel geht es darum, etwas geheimere Dinge von sich zu verraten. Die Spielleitung gibt eine Rolle Klopapier im Kreis herum. Jeder Mitspieler soll sich so viele Blätter Klopapier nehmen, wie er normalerweise benötigt. Meist bricht dabei schon etwas Gelächter aus.
Dauer: Ca. 20 Minuten	Sobald die Rolle wieder beim Spielleiter angekommen ist, erklärt dieser, wie es nun weitergeht. Jeder Mitspieler hat die Aufgabe, so viele Dinge über sich preiszugeben, wie er Klopapierblätter in der Hand hält. Wer also vorlaut war und eine große Menge Klopapier genommen hat, muss nun auch viel erzählen.
Eignung: Jugendliche ab 14 Jahren	
Quelle: Seiler, Daniel: und Äktschm – 111 Spiele für Jungschar, Zeltlager und Co.	

Alle roten Socken

Ort: In Räumen und im Freien	Beschreibung: Die Spieler sitzen in einem Kreis, ein Spieler steht in der Mitte und fordert zum Plätzetausch auf, indem er ein bestimmtes Merkmal nennt, das auf mehrere Spieler zutrifft. Zum Beispiel „alle Brillenträger“, „alle, die heute das Zähneputzen vergessen haben“. Während die aufgerufenen Spieler die Plätze tauschen, versucht der Spieler in der Mitte einen freien Platz zu erwischen. Derjenige, der ohne Platz ist, macht in der Mitte weiter.
Dauer: Ca. 5 bis 10 Minuten	
Eignung: Kinder und Jugendliche	
Quelle: Fritz, Jürgen: Mainzer Spielkartei	

KOOPERATIONSSPIELE

Tausendfüßlers Erwachen

Ort: Im Freien, am besten auf einer Wiese; in größeren Räumen	Beschreibung: Es war einmal ein Tausendfüßler, sehr lang und sehr groß. Der lebte in einem fernen Land, in einem tiefen, tiefen Wald und freute sich seines Lebens. Er träumte jede Nacht sehr tief und fest und wenn die ersten Sonnenstrahlen ihn morgens kitzelten, lag er stets auf dem Rücken und sich immer einige Zeit bemühen, um auf seine Beine tausend Füße zu kommen. Ihr glaubt, dass das einfach ist? Probiert es doch einmal selbst. Dazu müsst ihr euch in einer Reihe auf den Boden setzen – so eng es geht hintereinander. Jetzt müsst ihr Euch gemeinsam drehen, so dass ihr alle auf eure Hände und Füße kommt – und zwar gleichzeitig. Viel Spaß beim Aufwachen!
Dauer: Ca. 5 Minuten	Kleiner Tipp: Viel Schwung holen, sonst klappt es nicht. Zum Schwung holen die Arme seitwärts ausbreiten und euch im gleichen Takt mehrere Male nach rechts und links bewegen.
Eignung: Kinder ab 10 Jahren	

Quelle: Fritz, Jürgen: Mainzer Spielkartei

Marionetten

Ort: In großen Räumen oder im Freien	Beschreibung: Es bilden sich Paare. Einer ist die Marionette, der andere ist der Marionettenspieler. Die Marionette wird mit der Hand des Marionettenspielers geführt. Die Gliedmaßen der Marionette hängen an unsichtbaren Fäden, die an der Hand des Marionettenspielers befestigt sind. Marionettenspieler und Marionette vereinbaren, welche Gliedmaßen sich wie bei bestimmten Fingerbewegungen verhalten sollen. Wenn z.B. der Daumen abgespreizt wird, bewegt sich der linke Arm nach links. Nun beginnt das Marionettenspiel. Die Marionette legt sich auf den Boden. Nun probieren beide aus, ob sich die Marionette richtig bewegen kann. Zunächst die Arme und Beine, dann steht die Marionette auf und geht im Raum. Dann setzt sie sich auf den Stuhl.
Dauer: Ca. 15 bis 30 Minuten	
Eignung: Kinder und Jugendliche, kleine Gruppen mit ca. 10 Mitgliedern	

Quelle: Fritz, Jürgen: Mainzer Spielkartei

Verknäuelte

Ort: In Räumen und im Freien	Beschreibung: Es werden Teilgruppen aus drei oder vier Spielern gebildet. Jede Teilgruppe erhält ein heillos verknäueltes dickeres Seil von etwa 10 m Länge. Zunächst soll die Teilgruppe etwa fünf Minuten darüber diskutieren, wie sie das Seil am besten entknäueln kann OHNE es zu zerschneiden. Danach folgt die Ausführung. Das Spiel kann auch im Wettbewerb gegen andere Teilgruppen gespielt werden. Am Ende des Spiels wird erörtert, wie die Entscheidungsprozesse in den einzelnen Teilgruppen abgelaufen sind, wie sie die Arbeit verteilt haben, wie mit Schwierigkeiten umgegangen wurde und ob „Sündenböcke“ gesucht wurden, wenn es nicht so recht klappen wollte.
Dauer: Ca. 15 Minuten	
Eignung: Kinder, Jugendliche	

Quelle: Fritz, Jürgen: Mainzer Spielkartei

Gerettet

Ort: in größeren Räumen	Beschreibung: Schiffbrüchige schwimmen im Meer. Sie drohen zu ertrinken. Da treibt in rascher Geschwindigkeit ein Floß vorbei. Ob es allen Schiffbrüchigen gelingt, auf das Floß zu kommen? Nach Musik „schwimmen“ die Spieler durch den Raum. In der Mitte befinden sich einige Stühle oder Bänke (weniger als Spieler). Bricht die Musik ab, müssen die Spieler versuchen, auf die Sitzgelegenheit zu gelangen. Und zwar so, dass kein Spieler mit den Füßen den Boden berührt. Die Kooperationsaufgabe besteht darin, dass alle auf dem Floß Platz erhalten. Gelingt dies, wird das Spiel erneut gestartet – diesmal mit einer Sitzgelegenheit weniger.
Dauer: Ca. 10 Minuten	
Eignung: Für Gruppen zwischen 12 und 25 Teilnehmern	

Quelle: Fritz, Jürgen: Mainzer Spielkartei

Verschwörung

Ort: in kleinen Räumen	Beschreibung: Die Gruppe nimmt in einem Stuhlkreis Platz. Jeder muss jeden gut sehen können. Alle schließen die Augen und konzentrieren sich. Auf ein Zeichen des Spielleiters öffnen sie die Augen und schauen einen Mitspieler an. Die Kooperationsaufgabe lautet nun, dass alle im Kreis einen einzigen ansehen – ohne miteinander zu reden. Wie schnell schafft die Gruppe das? Wie läuft der Prozess ab?
Dauer: Ca. 10 Minuten	
Eignung: Für Gruppen bis 12 Teilnehmer	
Quelle: Fritz, Jürgen: Mainzer Spielkartei	

Bild zu zweit

Ort: in Räumen	Beschreibung: Es bilden sich Paare, die zu zweit ein Bild zeichnen sollen – und zwar in einer besonderen Weise: beide Spieler haben zusammen ein Blatt Papier und einen Stift (am besten einen Filzstift). Sie nehmen – ohne miteinander zu sprechen – den Stift gemeinsam in die Hand und zeichnen alles gemeinsam. Der Spielleiter kann vorgeben, was zu zeichnen ist. Dabei sollten zunächst einfache und dann immer schwierigere Dinge gemeinsam gezeichnet werden. Während des Spiels dürfen die Spieler nicht miteinander sprechen. Nach dem Spiel erörtert die Gruppe die Art der Kooperation und zeigt dazu die angefertigten Bilder.
Dauer: Ca. 20 Minuten	
Eignung: Für Gruppen zwischen 10 und 30 Teilnehmern	
Quelle: Fritz, Jürgen: Mainzer Spielkartei	

Sesam, öffne dich

Ort: in Räumen oder im Freien	Beschreibung: In einem Berg verschlossen liegt ein kostbarer Schatz. Doch wie hineinkommen? Eine Schar mutiger und kluger Menschen hat sich auf den Weg gemacht, in das Innere des Berges zu gelangen. Den Berg spielt die eine Hälfte der Gruppe. Sie bilden einen engen Kreis um den Schatz. Um in den Berg hineinzukommen, müssen die Schatzsucher etwas Bestimmtes mit dem Berg tun (z.B. den linken Arm eines Spielers streicheln). Kooperation ist nötig, um möglichst rasch das Geheimnis des Berges zu lüften. Hat die Gruppe Spaß am Spiel, können in der zweiten Runde die Rollen getauscht werden.
Dauer: Ca. 10 bis 20 Minuten	
Eignung: Für Kinder ab 8 Jahren	
Quelle: Fritz, Jürgen: Mainzer Spielkartei	

SPASS-SPIELE

Palastwache

Ort: In Räumen und im Freien	Beschreibung: Große Paläste werden von Palastwachen abgesichert. Diese stehen vor den Toren, blicken finster drein und reagieren nicht auf Passanten. Erst zur Wachablösung bewegen sie sich und verlassen ihren Posten. Sprechen oder Lachen ist während der Zeit ihrer Wache nicht erlaubt. Genau hier setzt dieses Spiel an.
Dauer: Ca. 30 Minuten	Ein Mitspieler wird zur Palastwache und mischt sich gerade in die Mitte des Raumes/Spielfeldes stellen. Die anderen Mitspieler sind Passanten und haben die Aufgabe, die Palastwache zum Lachen oder Schmunzeln zu bringen. Dabei ist alles erlaubt – bis auf eines: die Palastwache darf auf keinen Fall berührt werden.
Eignung: Kinder und Jugendliche	Also Kreativität und Witz sind gefragt. Wer schafft es, die Palastwache zum Lachen zu bringen?

Quelle: Seiler, Daniel: und Äktschn – 111 Spiele für Jungeschar, Zeltlager und Co.

Ja-Nein-Spiel

Ort: In Räumen und im Freien	Beschreibung: Die Mitspieler verteilen sich im Raum. Von der Spielleitung erhält jeder drei Streichhölzer. Dann gehen alle herum und bilden immer wieder neue Paare. Sie stellen sich dann gegenseitig Fragen, auf die der Gefragte auf keinen Fall mit „ja“ oder „nein“ antworten darf. Tut er dies doch, nickt oder schüttelt den Kopf, muss der Gefragte ein Streichholz dem Fragesteller abgeben. Danach löst sich das Paar auf und es bilden sich neue Paare. Wer kein Streichholz mehr besitzt, scheidet aus und setzt sich auf den Boden.
Dauer: Nach Bedarf	
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 12 Jahren	

Quelle: Seiler, Daniel: und Äktschn – 111 Spiele für Jungeschar, Zeltlager und Co.

Oink Oink

Ort: In Räumen und im Freien	Beschreibung: Alle Mitspieler müssen sich nach vorne beugen und ihre Knöchel mit den Händen umfassen. In dieser Position gilt es nun, vorsichtig im Raum rückwärtszugehen. Berühren sich zwei Spieler, müssen sie sich durch die Beine hindurch anschauen und mit „oink, oink“ begrüßen.
Dauer: Ca. 10 Minuten	Hinweis: Aufgrund der körperlichen Nähe sollte das Mitspielen den Spielern freigestellt werden.
Eignung: Kinder ab 6 Jahren und Jugendliche	

Quelle: Seiler, Daniel: und Äktschn – 111 Spiele für Jungeschar, Zeltlager und Co.

Kaufhaus

Ort: In Räumen und im Freien	Beschreibung: Alle Spieler sitzen im Kreis. Der Spielleiter beginnt im Kaufhaus einzukaufen. Dabei beschreibt er die Etage, die Richtung in die er geht und was er kauft (z.B. wendet er sich in der dritten Etage nach links und kauft sich da einen roten Pullover). Die Mitspieler müssen diesen Satz nun wiederholen und können sich dabei aussuchen, in welche Etage sie fahren und was sie dort kaufen. Der Spielleiter gibt anschließend immer die Antwort, ob der Kauf möglich ist oder nicht. Die Mitspieler müssen nun herausfinden, nach welcher Logik im Kaufhaus eingekauft werden kann. Die Lösung hat etwas mit den Mitspielern und ihrer Position im Kreis zu tun: 3. Etage: der dritte Spieler von ihm aus wendet sich nach links: der 3. Spieler, der von ihm aus links sitzt roter Pullover: der 3. Spieler, der von ihm aus links sitzt, ist mit einem roten Pullover bekleidet.
Dauer: Nach Bedarf	
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 12 Jahren	

Quelle: Seiler, Daniel: und Äktschn – 111 Spiele für Jungeschar, Zeltlager und Co.

Platztausch

Ort: In Räumen und im Freien	Beschreibung: Bis auf einen Spieler sitzen oder stehen alle Mitspieler im Kreis. Jeder bekommt ein Los, die von eins aufsteigend nummeriert sind. Der Spieler in der Mitte ruft zwei Zahlen. Die Personen, zu denen diese Nummern gehören, müssen nun die Plätze tauschen, ohne dass es dem Spieler in der Mitte gelingt, sich einen der frei werdenden Stühle zu setzen.
Dauer: Nach Bedarf	Da die Mitspieler nicht wissen, wer welche Nummer hat, müssen sie Mittel und Wege finden, um sich zu verständigen, sodass sie die Plätze tauschen können, ohne dass es der Spieler in der Mitte mitbekommt.
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 12 Jahren	Variante: Um die Schwierigkeit zu steigern, können die Spieler, denen der Platztausch gelungen ist, anschließend die Nummern tauschen.

Quelle: Seiler, Daniel: und Äktschn – 111 Spiele für Jungschar, Zeltlager und Co.

Piratenschiff

Ort: In Räumen und im Freien	Beschreibung: Bei diesem Spiel gehen die Mitspieler als Piraten auf die Reise. Dafür werden zunächst die Koffer gepackt. Doch gilt: nicht jeder darf jeden Gegenstand zu jeder Zeit mitnehmen. Die Mitspieler müssen herausfinden, wer welchen Gegenstand wann mitnehmen darf.
Dauer: Nach Bedarf	Jeder Mitspieler muss reihum folgenden Satz ergänzen: „Ich fahre mit dem Piratenschiff und nehme mit ...“ Anschließend sagt der Spielleiter, ob der Gegenstand mitfahren darf oder nicht.
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 12 Jahren	Lösung: Die Gegenstände müssen immer mit dem nächsten Buchstaben des Wortes „Piratenschiff“ anfangen. Das erste Wort also mit „P“, das nächste mit „I“ und so weiter

Quelle: Seiler, Daniel: und Äktschn – 111 Spiele für Jungschar, Zeltlager und Co.

Im Land Kanikana

Ort: In Räumen und im Freien	Beschreibung: Der Spielleiter beginnt mit einer Einführung: Gemeinsam wollen wir ins Land „Kanikana“ reisen. Doch nicht jeder und nicht alles darf in dieses ferne Land. Findet durch Raten heraus, was mitgenommen werden darf und beginnt den Satz mit „Ich reise in das Land Kanikana und nehme mit ...“ Der Spielleiter gibt dann die Rückmeldung, ob der besagte Gegenstand mit in das Land genommen werden kann.
Dauer: Nach Bedarf	Lösung: Es dürfen nur Personen und Gegenstände in das Land hinein, in denen die Buchstaben „I“ und „A“ nicht vorkommen. Der Name des Landes ist ausschlaggebend: „Kein I kein A“
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 12 Jahren	

Quelle: Seiler, Daniel: und Äktschn – 111 Spiele für Jungschar, Zeltlager und Co.

GRUPPENEINTEILUNGSSPIELE

Gesucht und Gefunden

Ort: In Räumen und im Freien	Beschreibung: Jeder Spieler nimmt sich aus einer verschlossenen Kiste blind einen Gegenstand und sucht sich anhand des Gegenstands seine anderen Gruppenmitglieder.
Dauer: Ca. 5 Minuten	Beispiele für Gegenstände: Bleistift und Radiergummi (2er Team) Streichholz und Kerze (2er Team) Gabel, Messer, Löffel (3er Team) Verschiedene Cent-Stücke (5 Cent, 10 Cent, 20 Cent, 50 Cent) ...
Eignung: Kinder und Jugendliche Für Gruppen zwischen 6–40 Spielern	

Quelle: Super-sozi.de

Stuhlmarkierungen

Ort: In Räumen	Beschreibung: Der Spielleiter markiert jeden Stuhl im Stuhlkreis vorher von unten mit einem farbigen Klebepunkt, so dass die Teilnehmer beim Hinsetzen die Farbe des Punktes nicht erkennen können. Dementsprechend finden sich die Gruppen.
Dauer: Ca. 5 Minuten	
Eignung: Kinder und Jugendliche	

Quelle: www.super-sozi.de

Luftballons aufblasen

Ort: Nach Bedarf	Beschreibung: Der Spielleiter steckt vorher in jeden Luftballon kleine Zettel (z.B. mit Zahlen oder Symbolen – je nach Gruppengröße, etc.). Jeder TN darf sich einen Luftballon aussuchen, aufblasen und zum Platzen bringen. Der Zettel bestimmt dann die Zugehörigkeit zu einer Gruppe.
Dauer: Ca. 5 Minuten	
Eignung: Kinder und Jugendliche	

Quelle: Super-sozi.de

Gegenteile

Ort: In einem Raum oder im Freien	Beschreibung: Es sollen sich Paare finden, die etwas Gegenteiliges haben. Zum Beispiel: groß & klein blond & dunkelhaarig Junge & Mädchen ...
Dauer: Ca. 10 Minuten	Was das Gegenteilige ist, sollen die Teilnehmer selber erfinden und auch der Gruppe vorstellen.
Eignung: Kinder und Jugendliche	

Quelle: Super-sozi.de

Besuch im Zoo

Ort: In einem Raum oder im Freien	Beschreibung: Der Spielleiter bereitet verschiedene Karten mit Tieren vor. Jeder Teilnehmer bekommt eine Karte, die er noch geheim halten muss. Auf Kommando laufen alle durch den Raum. Immer wenn sich zwei begegnen begrüßen sie sich in ihrer Tiersprache. So sollen „Gleichgesinnte“ gesucht werden (sprich: alle Kühe bilden eine Gruppe, alle Elefanten, etc.)
Dauer: Ca. 10 Minuten	
Eignung: Kinder und Jugendliche	
Quelle: Super-sozi.de	

Puzzle

Ort: In einem Raum	Beschreibung: Im Vorfeld bereitet der Spielleiter so viele Bilder (z.B. Postkarten, Zeitungsanzeigen, evtl. auf das Seminarthema abgestimmt) vor, wie es Gruppen geben soll. Die Bilder werden je nach Teilnehmer in gleich viele Teile zerschnitten und in einem Beutel gemischt. Jeder Teilnehmer zieht nun ein Teil und auf Kommando müssen sich die Gruppen finden und gemeinsam ihr Puzzle fertig stellen. Die Gruppe, die dies zuerst schafft, könnte einen Vorteil für die nächste Aufgabe oder das nächste Spiel bekommen.
Dauer: Ca. 30 Minuten	
Eignung: Kinder und Jugendliche	
Quelle: Super-sozi.de	

Marktplatz

Ort: In einem Raum oder im Freien	Beschreibung: Für jede Gruppe die benötigt wird, braucht man einen Gegenstand in so vielen Ausführungen wie Teilnehmer da sein sollen. Zum Beispiel 5 Gabeln, 5 Löffel, etc. oder 3 Bleistifte, 3 Kugelschreiber, etc. Jeder Teilnehmer erhält erst einmal einen Gegenstand, es wird Musik gespielt. Während der Musik werden die Gegenstände wahllos getauscht. Hört die Musik auf, müssen sich die Gruppen je nach Gegenstand finden (also alle Löffel, alle Kulis,...)
Dauer: Ca. 10 Minuten	
Eignung: Kinder und Jugendliche	
Quelle: Super-sozi.de	

BEWEGUNGSSPIELE

Bodyguards

Ort: Im Freien auf einer Wiese oder in größeren Räumen	Beschreibung: Es bilden sich Kleingruppen aus vier Spielern. Einer davon ist VIP (very important person), zwei sind seine Bodyguards, die ihn beschützen müssen. Der vierte Spieler ist der VIP-Agent, der den VIP „treffen“ muss. Bodyguards und VIP bilden einen Kreis und fassen sich an den Händen. Der VIP-Agent muss den Rücken des VIP berühren. Die beiden Bodyguards versuchen, diese Absicht nach Kräften zu verhindern. Wird der VIP „getroffen“ wechseln die Rollen.
Dauer: Ca. 5 bis 10 Minuten	
Eignung: Kinder und Jugendliche	
<i>Quelle: Fritz, Jürgen: Mainzer Spielkartei</i>	

Kampf der Krebse

Ort: In Räumen und im Freien	Beschreibung: Jeweils zwei Spieler verwandeln sich in Krebse. Beide bewegen sich auf Händen und Füßen vorwärts, ohne dass Arme, Beine oder der Bauch den Boden berühren. Nun heben sie einen Fuß in die Höhe. Auch dieser Fuß darf nun den Boden nicht mehr berühren. Nun kommt es zum Kampf: Jeder versucht den anderen dazu zu bringen, den Boden mit dem einen hochgehobenen Fuß zu berühren oder zu Fall zu kommen. Dazu können sie ihre Hände verwenden. Durch Ruckern und Ziehen kann der Partner dazu gebracht werden, Bodenkontakt zu bekommen.
Dauer: Ca. 5 Minuten	
Eignung: Kinder ab 6 Jahren und Jugendliche	Hinweis: Stöße und Schläge sind nicht erlaubt.
<i>Quelle: Fritz, Jürgen: Mainzer Spielkartei</i>	

Blindschleichen

Ort: In größeren Räumen und im Freien	Beschreibung: Zwei blinde Blindschleichen versuchen sich gegenseitig zu fangen. Die Gruppe bildet einen Kreis und fasst sich an den Händen. Zwei Spieler übernehmen die Rolle der Blindschleichen. Ihnen werden die Augen verbunden und jeder erhält eine Rassel (oder ein ähnliches Instrument) Eine der beiden Blindschleichen wird Fänger, die andere versucht, nicht gefangen zu werden. Die Blindschleichen werden möglichst weit voneinander weg in den Kreis gestellt und mehrfach gedreht. Dann beginnt das Spiel: die Fängerschleiche bewegt kräftig die Rassel, die andere antwortet sofort in gleicher Weise und sieht zu, dass sie schnell woanders hinkommt, damit sie nicht gefangen wird. Hast die Fängerschleiche Erfolg und kann sie die andere abschlagen, wechseln die Rollen.
Dauer: Ca. 5 bis 10 Minuten	
Eignung: Kinder und Jugendliche	
<i>Quelle: Fritz, Jürgen: Mainzer Spielkartei</i>	

Im Schloss des Grafen Dracula

Ort: In Räumen und im Freien	Beschreibung: Ihr seid Gäste im Schloss des Grafen Dracula. Plötzlich geht das Licht aus. Es ist stockdunkel. Ihr könnt die Hand nicht mehr vor Augen sehen. Ein Mitspieler hat sich in einen Vampir verwandelt und geht nun um und beißt alles, was sich ihm in die Quere stellt. Das Opfer schreit laut voller Angst, verwandelt sich auch in einen Vampir und geht ebenfalls auf die Suche nach Opfern unter den Gästen des Hauses. Treffen zwei Vampire zusammen und wollen sich beißen, sind sie erlöst und verwandeln sich wieder in Menschen – können aber auch wieder Opfer von Vampiren werden. Das Spiel endet, wenn der Tag beginnt oder wenn keine Menschen mehr übrig sind.
Dauer: Ca. 5 Minuten	
Eignung: Kinder ab 6 Jahren und Jugendliche	Hinweis: Der Vampirbiss kann auch eine leichte Berührung an der Schulter sein. Die Spieler haben alle eine Augenbinde umgebunden, der Spielleiter geht zu einem beliebigen Spieler und „macht“ ihn zu einem Vampir.
<i>Quelle: Fritz, Jürgen: Mainzer Spielkartei</i>	

Bierdeckelmatch

Ort: In Räumen und im Freien	Beschreibung: Es werden zwei Mannschaften gebildet. Das Spielfeld wird abgesteckt und in der Mitte geteilt. Jede Mannschaft erhält eine gleichgroße Menge Bierdeckel. Auf Kommando des Spielleiters versuchen beide Mannschaften, so viele Bierdeckel wie möglich auf die gegnerische Hälfte zu werfen.
Dauer: Ca. 5 Minuten	Nach festgelegter Zeit (3 Minuten) wird das Spiel beendet und der Sieger ermittelt.
Eignung: Kinder ab 6 Jahren und Jugendliche	

Quelle: Fritz, Jürgen: Mainzer Spielkartei

Ungeteilt sind wir stark

Ort: In Räumen und im Freien	Beschreibung: An sich zwei diagonal gegenüberliegenden Ecken des Raumes stehen zwei Fänger. Auf sich allein gestellt, können sie jedoch keinen der anderen Spieler abschlagen. Sie müssen sich erst treffen und an den Händen fassen. Gelingt ihnen das, können sie zu zweit, also ungeteilt, jeden Spieler abschlagen. Die Mitspieler versuchen daher in der ersten Phase des Spiels, die beiden Fänger daran zu hindern zusammenzukommen. Dabei dürfen sie jedoch ihre Hände nicht benutzen. Haben sich die beiden Fänger gefunden, werden die ersten abgeschlagenen Spieler zu neuen Fängern und beginnen wieder in den Ecken.
Dauer: Ca. 5 bis 10 Minuten	
Eignung: Kinder ab 8 Jahren und Jugendliche	

Quelle: Fritz, Jürgen: Mainzer Spielkartei

Wir sind alle Roboter

Ort: In Räumen und im Freien	Beschreibung: Jeweils drei Spieler bilden eine kleine Spielgruppe. Zwei davon sind Roboter. Roboter bewegen sich gradlinig fort. Vor einem Hindernis bleiben sie stehen und piepen laut. Der dritte Spieler ist der Aufseher. Durch vorsichtiges Drehen an den Schultern der Roboter kann er deren Richtung ändern. Die Aufgabe des Aufsehers ist dafür zu sorgen, dass die Roboter immer in Bewegung sind und nicht mit Hindernissen oder anderen Robotern zusammenstoßen.
Dauer: Ca. 10 Minuten	
Eignung: Kinder ab 8 Jahren und Jugendliche	

Quelle: Fritz, Jürgen: Mainzer Spielkartei

REFLEXIONSMETHODEN

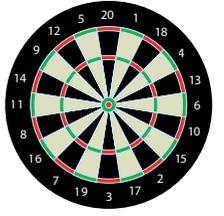
Heute habe ich

Ort: In einem Raum	Beschreibung: Diese Methode eignet sich zur Reflexion einer Einheit oder eines ganzen Tages. Die Teilnehmer bekommen ca. 5 min Zeit das Arbeitsblatt auszufüllen und somit ihr eigenes Verhalten zu beurteilen. Je nach Gruppengröße stellen alle ihre Ergebnisse vor. Die Gruppe kann Rückmeldung zur eigenen Einschätzung geben.
Dauer: Ca. 30 Minuten	Bei größeren Gruppen wird nicht der ganze Fragebogen vorgestellt, sondern es können konkrete Fragen beantwortet werden, beispielsweise "Was ist Dir heute besonders gut gelungen?" – "Mit welchem Wert bist Du heute ganz und gar nicht zufrieden?" – "Woran willst Du morgen arbeiten?"
Eignung: Kinder und Jugendliche	Link zum Arbeitsblatt: 
Quelle: Super-sozi.de	

Wetterbericht

Ort: In Räumen	Beschreibung: Die verschiedenen zu reflektierenden Punkte sind auf ein Poster oder eine Tafel gemalt. Das können die einzelnen Programmpunkte eines Wochenendseminars sein oder Abschnitte einer Projektdurchführung. Die Symbole für die Wetterkarte (Sonne, Regen, heiter bis wolkgig, Nebel, etc.) werden der Gruppe vorgestellt und erläutert. Anregungen der Teilnehmer zur Erweiterung der Karte können aufgegriffen werden. Jeder Teilnehmer malt oder heftet seine Wetterzeichen in die vorgesehenen Felder und erklärt seine Aussage.
Dauer: Ca. 20 Minuten	
Eignung: Kinder und Jugendliche	
Quelle: www.super-sozi.de	

Dartscheibe

Ort: In einem Raum	Beschreibung: Der Gruppenleiter bereitet eine individuelle Dartscheibe seiner Veranstaltung vor (siehe Beispiel). Möglichst auf sehr großem Papier, damit alles Platz findet. Jeder Teilnehmer bekommt für jeden Bereich der Scheibe einen Klebepunkt, den er seiner Meinung nach platziert.
Dauer: Ca. 10 Minuten	Die Platzierungen sind wie beim Dartspiel: in der Mitte bedeutet „ins Schwarze getroffen“. Je weiter man nach außen geht, desto weniger positiv wird das Ereignis / der Bereich gewertet. Es gibt auch die Möglichkeit den Punkt außerhalb des Kreises zu kleben – was gleichbedeutend mit „total daneben“ ist.
Eignung: Kinder und Jugendliche	Entweder kleben alle TN gleichzeitig ihre Punkte an oder nacheinander mit Erklärungen dazu. Letztendlich sollte der Gruppenleiter das zuletzt entstandene Meinungsbild inhaltlich zusammenfassen und evtl. zur Diskussion freigeben. 
Quelle: Super-sozi.de	

Zahlenstrahl

Ort:	In einem Raum oder im Freien
Dauer:	Ca. 10 Minuten
Eignung:	Kinder und Jugendliche
<p>Beschreibung: Der Leiter bereitet einen Zahlenstrahl auf der Erde vor (in den Sand gemalt, mit Kreide auf dem Fußboden oder mit Kreppklebeband auf Teppich). Dieser reicht von 1 bis 10 und geht möglichst durch den ganzen Raum (wenn möglich ca. 5 m). Nun gibt der Gruppenleiter Stichworte zur Reflexion an und jeder TN überlegt wie er diesen Punkt bewertet. 1 ist gleichbedeutend mit „nicht gut“ und 10 bedeutet „super“ – 5 dementsprechend „so lala“.</p> <p>Mögliche Stichworte: Wie fandest du ... die Gruppe? die Leiter? das Essen? die Unterbringung? die Spiele? die Seminarstruktur? das Wetter? Inhalt XY?</p> <p>Es kann sein, dass auch den TN Fragestellungen einfallen, diese sollte man dann auch aufnehmen und umsetzen.</p>	
Quelle: Super-sozi.de	

Kofferreflexion

Ort:	In einem Raum
Dauer:	Ca. 15 Minuten
Eignung:	Kinder und Jugendliche
<p>Beschreibung: Der Leiter stellt die drei Gegenstände in den Kreis. Diese symbolisieren folgende Punkte:</p> <p>Koffer: „das nehme ich mit“ – positive Erfahrungen, Situationen die ich mit nach Hause nehme, einpacke, die ich umsetzen möchte, die toll waren, an die ich mich auch später noch erinnern möchte</p> <p>Mülleimer: „das lasse ich hier“ – negative Dinge, die mir nicht gefallen haben, wo ich mir etwas anderes gewünscht hätte, woran ich mich nicht erinnern möchte</p> <p>Büro-Ablagekorb: „damit kann ich grade nichts anfangen, das brauche ich vielleicht später aber noch“ – neutrale Erfahrungen die ich im Moment noch nicht einordnen kann, die aber weder positiv noch negativ waren Die Teilnehmer bekommen nun Zeit für ihn wichtige Stichworte auf die Karteikarte zu schreiben. Wenn alle damit fertig sind, beginnt ein Freiwilliger seine Karten vorzulesen und in einen Bereich zu werfen. Er kann kurz eine Begründung dazu abliefern. Es ist auch möglich, die Karten einfach ablegen zu lassen, ohne dass der Einzelne etwas dazu sagen muss.</p>	
Quelle: Super-sozi.de	

Satzanfänge

Ort: In einem Raum	Beschreibung: Jeder Teilnehmer erhält ein Arbeitsblatt mit Satzanfängen. Die Sätze beziehen sich ausschließlich auf die gemeinsam verbrachte Zeit (das Wochenende, das Seminar, die Fortbildung). Jeder trägt seine Empfindungen dort ein. Sobald alle fertig sind, trifft man sich im Gruppenplenum und Freiwillige können ihre Erfahrungen vortragen und noch einmal näher beschreiben. Der Gruppenleiter sammelt die Zettel ein und kann sie später für sich auswerten.
Dauer: Ca. 30 Minuten	
Eignung: Kinder und Jugendliche	Link zum Arbeitsblatt: 

Quelle: Super-sozi.de

Anonymer Brief

Ort: In einem Raum	Beschreibung: Die Teilnehmer werden am Ende einer Veranstaltung darum gebeten, dass sie ihre Erfahrungen, Gefühle und Gedanken in einem anonymen Brief an die Gruppenleiter niederschreiben. Diese werden dann offen ausgelegt, so dass die anderen den Brief lesen können.
Dauer: Ca. 30 Minuten	Nachteile: dies ist nur für reflexionserfahrene Gruppen zu empfehlen. Außerdem kommt in dieser Methode der Austausch, bzw. das Hinterfragen einiger Aussagen einfach zu kurz.
Eignung: Kinder und Jugendliche ab 14 Jahren	

Quelle: Super-sozi.de

WAHRNEHMUNGSSPIELE

Blind fangen

Ort: Im Freien auf ebener Fläche	Beschreibung: Vorbereitung: Mit einem Seil ein Spielfeld von mind. 15 x 15 m auslegen. Beschreibung des Spiels: Dieses Spiel funktioniert so wie das normale Fangen. Ein Teilnehmer versucht, in einem Spielfeld einen anderen Teilnehmer zu fangen. Nur sind bei dieser Übung diesmal alle blind! Doch sie können auf Unterstützung von außen zurückzugreifen: Die Gruppe teilt sich in Vierergruppen auf. Zwei sind Fänger und „Opfer“, zwei die Lenker am Außenrand. Sowohl der Fänger, als auch das „Opfer“ verbinden sich die Augen. Der blinde Fänger und der blinde Flüchtler betreten von entgegengesetzten Seiten das Spielfeld. Ihre jeweiligen Helfer stehen außen am Spielfeldrand und dürfen Anweisungen geben, das Spielfeld jedoch nicht betreten. Wenn ein Fänger Erfolg gehabt hatte, wechseln die Rollen bei den entsprechenden Paaren. Die anderen beiden Paare spielen ebenfalls in gleichen Spielfeld.
Dauer: Ca. 10 bis 20 Minuten	
Eignung: Kinder und Jugendliche ab 10 Jahren	Hinweis: Dies ist sowohl für die „Blinden“ als auch für die Sehenden ein sehr anstrengendes Spiel, bei dem es nicht nur um klare und knappe Kommunikation geht, sondern auch um Vertrauen in den Anderen. Insofern ist es wichtig, dass im Spieleifer nicht die physische Sicherheit aufs Spiel gesetzt wird. Bitte auch daran denken, dass einige Personen nicht mit verbundenen Augen umgehen können!

Quelle: Super-sozi.de

Perlenkettenspiel

Ort: In einem Raum	Beschreibung: Die Spieler stehen im Kreis und halten eine verbundene Schnur mit einer großen Perle darauf. Ein Spieler steht in der Mitte. Die Spieler im Kreis bewegen nun ihre Hände an der Schnur hin und her und grummeln dabei. Sie versuchen heimlich die Perle weiterzuschieben, ohne dass der Beobachter in der Mitte dies bemerkt. Er muss gut hinschauen und darf STOP rufen, wenn er zu wissen glaubt, wo sich die Perle grade befindet. Hat er richtig geraten, muss die Person mit der Perle in den Kreis. (Diese sollte kurz die Augen schließen, damit die Perle von einem anderen Ort starten kann!).
Dauer: Ca. 10 bis 20 Minuten	
Eignung: Kinder und Jugendliche	

Quelle: Super-sozi.de

Wer fehlt

Ort: Großer Raum oder Wiese	Beschreibung: Die Spielerinnen laufen mit geschlossenen Augen vorsichtig durch den Raum. Immer wenn sie auf ein Hindernis oder auf eine andere Mitspielerin treffen, wechseln sie die Richtung. Auf ein Signal der Spielleitung oder bei Musikstopp erstarren sie auf ihrem Platz und in ihrer Haltung. Die Spielleiterin gibt dann einer Person durch Berührung ein Zeichen, woraufhin diese Spielerin sich auf den Boden hockt, mit einem großen Tuch zugedeckt wird und im weiteren Verlauf darunter schweigend verharrt. Mittels eines weiteren Signals erfahren die anderen Gruppenmitglieder, dass sie die Augen wieder öffnen können. Ihre Blickrichtung dürfen sie allerdings nicht mehr verändern, d.h. Sie müssen weiterhin in den zuletzt eingenommenen Positionen verharrten. Aufgabe der Gruppe ist es nun, sich auszutauschen, herauszufinden, wer unter dem Tuch verschwunden ist, und im Chor den Namen der Personen zu rufen, die zugedeckt wurde. Daraufhin gibt sich diese zu erkennen und es kann eine weitere Runde gestartet werden.
Dauer: Ca. 10 bis 20 Minuten	
Eignung: Kinder, Jugendliche, Gruppen von 8 bis 18 Personen	
	Varianten: Im weiteren Verlauf können auch zwei oder mehr Personen gleichzeitig zugedeckt werden oder das Spielfeld durch Hindernisse verändert.
	Hinweis: Die Gruppe sollte sich für dieses Spiel ein wenig kennen bzw. es sollten vorher ein oder zwei andere Namensspiele gespielt werden.

Quelle: www.super-sozi.de

Mörderspiel

Ort: In einem Raum	Beschreibung: Die Mitspieler sitzen im Stuhl-/ bzw. Sitzkreis. Jeder hat ein brennendes Teelicht vor sich stehen (auf Unterlagen!). Dies ist sein Lebenslicht. Der Spielleiter verteilt nun Karten (aus einem normalen Kartenspiel). Diese Karten bleiben geheim und dürfen nicht weitergezeigt werden. Der Mitspieler mit dem Kreuz-König ist der Mörder. Seine Aufgabe ist es, die anderen Mitspieler zu „töten“, indem er ihnen zublitzelt. Die anderen Mitspieler versuchen natürlich, ihn auf frischer Tat zu ertappen, ohne dabei selber angeblitzelt zu werden.
Dauer: Ca. 15 bis 20 Minuten	Der Spielleiter gibt das Startsignal, woraufhin es totenstill werden sollte. Wer angeblitzelt wird, muss laut schreien und sein Lebenslicht ausblasen. Hat ein Mitspieler einen Verdacht, so hebt er die Hand (er kann währenddessen immer noch umgebracht werden!). Ein Verdacht kann erst ausgesprochen werden, wenn zwei Leute jemanden im Visier haben. Heben zwei Leute die Hand so zählt der Spielleiter bis drei. Bei „drei“ zeigen sie dann auf die Person, von der sie meinen, dass sie der Täter ist. Zeigen beide auf verschiedene Menschen, so sterben die Verdächtiger (! die, die den Verdacht ausgesprochen haben!) auf der Stelle. Zeigen sie auf die gleiche Person, so muss diese sich outen (ihre Karte zeigen). Ist es der Mörder haben die Spieler gewonnen, ist es die falsche Person, sterben die Verdächtiger schon wieder. Ist der Mörder entlarvt, endet das Spiel.
Eignung: Kinder und Jugendliche	

Quelle: Super-sozi.de

Dschungelspaziergang

Ort: In einem großen Raum oder im Freien	Beschreibung: Einem Freiwilligen werden die Augen verbunden. Alle anderen bilden eine Gasse, die in der Mitte einen Weg freilässt. Der „Blinde“ darf sich nun wünschen, wohin er gerne einmal in den Urlaub fahren möchte (z.B. Dschungel, Bauernhof, Zoo,...). Die Gruppe versucht die Geräusche aus dem Urlaubsland nachzuahmen (Tiere, Eingeborene, Fahrzeuge, etc.). Der Blinde hat die Aufgabe die Menschenschlange zu durchqueren, ohne eine Person zu berühren. Er orientiert sich dabei an den Geräuschen, die die Mitspieler machen. Sobald er die ersten aus der Menschengasse hinter sich gelassen hat, rennen diese ans Ende und stellen sich erneut an, so dass der Gang immer länger wird.
Dauer: Ca. 10 bis 15 Minuten	
Eignung: Kinder und Jugendliche	

Quelle: Super-sozi.de

Indianer in der Nacht

Ort: In einem Raum	Beschreibung: Alle Mitspieler sitzen im Schneidersitz im Kreis. Sie bilden einen Indianerstamm. Der Spielleiter bestimmt vier bis fünf Freiwillige. Diese haben nun die Aufgabe, die Fähigkeiten der Stammesmitglieder zu testen. Der Spielleiter bittet nun alle im Kreis sitzenden die Augen zu schließen. Die Freiwilligen schleichen um den Kreis herum und suchen sich jeder einen Indianer, hinter dem sie stehen bleiben. Der Spielleiter bittet nun alle, die glauben, dass hinter ihnen ein Indianer steht, die Hand zu heben. Erst jetzt dürfen die Augen geöffnet werden. Alle, die richtig geraten haben, dürfen nun um den Kreis schleichen.
Dauer: Ca. 15 bis 30 Minuten	
Eignung: Kinder und Jugendliche	

Quelle: Super-sozi.de

Schmecken hoch 2

Ort: Drinnen	Beschreibung: Die Mitspieler werden in zwei Gruppen eingeteilt. Aus jeder Gruppe kommt jeweils ein Mitspieler nach vorne. Diese beiden treten dann gegeneinander an und bekommen die Augen verbunden Sie haben die Aufgabe, zwei Lebensmittel, die gemeinsam auf einem Löffel liegen und gleichzeitig in den Mund genommen werden müssen, zu erschmecken. Damit niemand erkennt, was auf dem Löffel liegt, werden beiden Mitspielern die Augen verbunden.
Dauer: Ca. 30 Minuten	Nur, wer beide Lebensmittel erkennt, gewinnt die Runde für das jeweilige Team. Am besten gibt es pro Spieler einen Spielleiter, dem der Mitspieler seine Ideen in Ohr flüstern kann. Sobald beide Lebensmittel erraten wurden, sammelt der Mitspieler einen Punkt für das jeweilige Team. Anschließend dürfen die nächsten Mitspieler ihren Geschmackssinn testen.
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 12 Jahren	Welche Gruppe sammelt die meisten Punkte? Hinweis: Unbedingt auf Mitspieler mit Lebensmittelunverträglichkeiten achten!

Quelle: Jugendleiter-Blog.de

www.malteserjugend-bayern.de