



Malteser
Jugend
... weil Nähe zählt.

Dienstagmail – die Broschüre 2020

*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,

Liebe Gruppenleiterinnen und Gruppenleiter, hier ist sie also jetzt: die zweite und vorerst letzte Broschüre zur Dienstagsmail. Nach 2 Jahren stellen wir den Service ein. Trotzdem habt ihr mit den beiden Broschüren jetzt insgesamt 98 verschiedene Ideen für Gruppenstunden und jeweils 14 Tipps aus den Bereichen Kennenlernspiele, Kooperationsspiele, Spaßspiele, Methoden zur Gruppeneinteilung, Bewegungsspiele, Reflexionsmethoden und Wahrnehmungsspiele zur Hand. Das sollte für eine gewisse Zeit reichen. Wenn alle Methoden ausprobiert und alle Gruppenstunden durchgeführt

sind und die Ideen wieder knapp werden (aber natürlich auch schon vorher), lohnt sich ein Blick auf die Quellenangaben bei den einzelnen Dienstagsmails. Dort gibt es immer wieder neue Anregungen, die ihr umsetzen könnt.

Viele Ideen lassen sich aber auch mit ein bisschen Kreativität selbst erweitern. Wenn z.B. eine Gruppenstunde zum Thema „Wikinger“ gut angekommen ist, warum nicht mal eine zum Thema „Eskimos“ ausprobieren. Die Fragestellungen und Kategorien würden ja gleichbleiben.

Inhaltsübersicht

Gruppenstunden

01	Musik	8	26	Wasser	34
02	Glück	9	27	Europa	35
03	Experimente mit Backpulver	10	28	Youtube-Stars	36
04	Rituale	11	29	Kindermitbestimmung	37
05	Fußball	13	30	Frieden	38
06	Kanada	14	31	Schnitzeljagd reloaded	39
07	Lightpainting	15	32	Fingerfarben und Straßen- malkreide selbst herstellen	40
08	Bauernhof	16	33	Drachen basteln	41
09	Menschenrechte	17	34	Volksfest	42
10	Nagelbilder	18	35	Sicher unterwegs im Internet	43
11	Orient	19	36	Vogelfutter selbst herstellen	44
12	Produkttests/Testessen	20	37	Kinderarmut	45
13	Siedler	21	38	Bienen	46
14	Entspannung	22	39	Bau eines Bienenhotels	47
15	Kirchenjahr	23	40	Youtube-Sessions	48
16	Piraten	24	41	Äpfel	49
17	Safer Smartphone	25	42	Franz von Assisi	50
18	Gebärdensprache	26	43	Schöpfung	51
19	Luftballontiere	27	44	Fotoralley	52
20	USA	28	45	Safari	53
21	Versöhnung	29	46	Engel basteln	54
22	Müll-Recycling	30	47	Die Wikinger	55
23	Müll – kritischer Konsum	31	48	Respekt	56
24	Beichte	32	49	Freundschaft	57
25	Berufsvorbereitung	33			

Methoden

Kennenlernspiele

Decke runter	60	Paare der Weltgeschichte	73
Fanspiel	60	Stifte	74
Postkarten	61	Tierlaute	74
Tellerrotation	61	Zitate	75
Überraschung	62		
Wappen	62		
Zipp Zapp	63		

Kooperationsspiele

Balltransport	64		
Blinder Mathematiker	64		
Countdown	65		
Gefangen	66		
Lange Leitung	66		
Last ablegen	67		
Rettungstrank	67		

Spaß-Spiele

Adams Family	68		
Armer schwarzer Kater	68		
Geschlossen Offen	69		
Ich bin dumm	69		
Stäbchenfischen	70		
Was machst du denn da?	70		
Willi rutscht	71		

Gruppeneinteilungsspiele

Auf die Hand geschaut	72		
Bindfaden	72		
Moleküle	73		

Bewegungsspiele

Alaska Baseball	76		
Nachmacher	76		
Namen jagen	77		
Pferderennen	78		
Pfütze	79		
Tic Tac Toe	79		
Zeitungsfangen	80		

Reflexionsmethoden

Ecken sortieren	81		
3x + / 3x -	81		
Luftballon	82		
Schreibgespräch	82		
SMS	83		
Treppenposition	83		
Würfeln	84		

Wahrnehmungsspiele

Detektiv	85		
Fingerspitzengefühl	85		
Ich kriege, was ich will	86		
Impulsweitergabe	86		
Roomservice	87		
RushHour	87		
Zublinzeln	88		

Gruppenstunden

01 Musik

In dieser Stunde kann gesungen und musiziert werden. Hierzu gibt es viele verschiedene Möglichkeiten und Spiele, die ihr als Jugendleiter mit den Kindern und Jugendlichen erarbeitet könnt. Die Kinder und Jugendlichen freuen sich sehr, wenn sie zu diesem Thema auch selbst kreativ werden können. Hier ein paar Vorschläge, die eine Gruppenstunde zum Thema Musik füllen können.

Vorschlag 1: Bewegungsspiel

Die Kinder und Jugendlichen dürfen zu der Musik nach ihrer Wahl tanzen. Nach einer gewissen Zeit geht die Musik plötzlich aus und die Kinder und Jugendlichen müssen sofort in ihrer Bewegung stehen bleiben. Schaffen Sie dies nicht und fangen an zu wackeln sind sie ausgeschieden und müssen sich an den Rand setzen. Das Kind, das sich bis zum Schluss in den Phasen ohne Musik nicht bewegt, hat gewonnen und erhält einen kleinen Preis.

Vorschlag 2: Musikinstrument bauen

Trommeln sind sehr leicht herzustellen. Hierfür werden ein Blumentopf und 8 Blätter Butterbrotpapier benötigt. Die

Blätter müssen die Kinder dann über den Blumentopf spannen und mit Kleister verkleben. Anschließend kann die Trommel dann noch schön bemalt werden und muss trocknen.

Vorschlag 3: Karaoke singen

Ihr könnt mit den Kindern gemeinsam einen Karaoke Wettbewerb starten. Am Besten teilt ihr euch in 2 Gruppen auf, die Jugendleiter und die Kinder. Dann kann begonnen werden. Jeder singt so gut er kann.

Vorschlag 4: Musikstück an der Melodie erkennen

Ihr schreibt verschiedene Musikstücke auf unterschiedliche Zettel. Jedes Kind darf einen Zettel ziehen und muss dann im Anschluss die Melodie summen. Die anderen Kinder werden danach aufgefordert das Musikstück zu erraten. Das Kind, das am meisten Musikstücke erraten konnte, hat gewonnen und erhält einen kleinen Preis.

(Quelle:
Jugendleiter-Blog.de)

02

Glück

Was ist Glück? Das definiert jeder anders.

Die DPSG und die PSG in der Diözese Freiburg haben anlässlich des Jugendsonntags 2015 eine Gruppenstunde zum Thema Glück entworfen, in der jeder und jede die Möglichkeit und die Zeit erhalten, sich mit dieser Frage auseinanderzusetzen. Was bedeutet Glück für mich? Was ist Glück in meinem Leben?

Der Ablauf der Gruppenstunde sieht folgendermaßen aus:

1. Einstieg mit dem Lied „Wann geht der Himmel auf?“
2. Fotosafari zum Thema „Mein Glück“
3. Geschichte „Glück in der Hosentasche“

Die ausgearbeitete Vorlage findet ihr unter dem folgenden Link:

www.kja-freiburg.de/html/media/dl.html?v=335370

(Quelle: kja-freiburg.de)



03 Experimente mit Backpulver

Nur zum Backen? Pustekuchen! Es funktioniert als Raketentreibstoff, aber auch zum Feuerlöschen. Mit Backpulver kann man sogar Mumien basteln. Wir zeigen euch ein paar Tricks rund um das unscheinbare Pulver aus dem Küchenschrank.

Fliegende Filmdose

Ihr braucht:

- eine leere Filmdose
- einen Bogen dünnen Karton
- Bleistift und Schere
- Alleskleber
- pro Start einen Teelöffel Backpulver und drei Teelöffel Essig

1. Zeichnet auf den Karton einen Kreis mit etwa 5 cm Durchmesser und schneidet den aus. Als Schablone eignet sich zum Beispiel ein kleines Glas.
2. Macht einen geraden Schnitt vom Rand bis zum Mittelpunkt des Kreises. Jetzt könnt ihr die Pappscheibe zu einem Trichter biegen. Passt den so an, dass sein Rand genau mit dem Boden der Filmdose abschließt: Das ist eure Raketenspitze. Klebt das Pappstück entsprechend zusammen

und dann auch auf dem Filmdosenboden fest.

3. Schneidet drei Leitwerke aus dem Karton, knickt deren Laschen um und klebt sie in gleichem Abstand und auf gleicher Höhe an den Raketenrumpf. Achtung: Der Deckel sollte auf der Dose sein, während ihr sie beklebt. Sonst kommen sich am Ende womöglich Deckel und Leitwerke in die Quere.
4. Sucht einen geeigneten Platz für den Raketenstart, und zwar am besten draußen. Da stört es nicht, wenn Backpulver und Essig herumspritzen. Gebt die beiden Zutaten in die Dose, verschließt sie schnell mit dem Deckel, schüttelt kurz und stellt sie dann in Abschussposition.

Eine Erklärung, was genau passiert und auch noch andere Experimente findet ihr unter dem Link:

<https://www.geo.de/geolino/basteln/10403-rtkl-basteln-experimente-mit-backpulver>

(Quelle: Geo.de)



04 Rituale

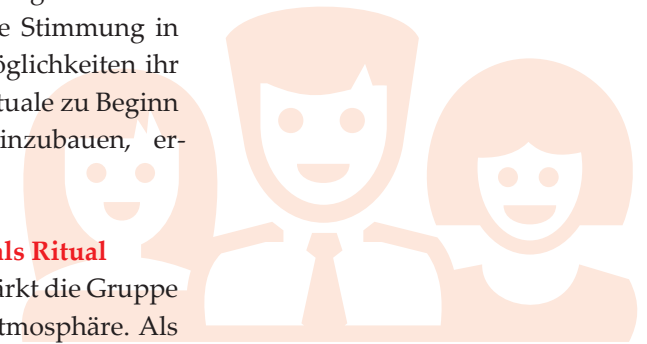
Heute mal nicht mit einer Gruppenstundenidee, sondern mit einer grundsätzlichen Überlegung: Kinder brauchen Rituale. Sie geben ihnen Stabilität, Sicherheit und Wohlbefinden. Ein regelmäßiges Ritual zu Beginn schafft Vertrauen und eine gute Stimmung in der Gruppe. Welche Möglichkeiten ihr als Jugendleiter habt, Rituale zu Beginn der Gruppenstunde einzubauen, erfahrt ihr heute.

Möglichkeit 1: Singen als Ritual

Gemeinsames Singen stärkt die Gruppe und schafft eine gute Atmosphäre. Als Jugendleiter habt ihr die Möglichkeit gemeinsam zu Beginn der Gruppenstunde Lieder zu singen. Diese Lieder müssen nicht sehr schwer sein, sondern dienen einzig und allein dazu, sich auf das Thema einzustimmen und ein Gemeinschaftsgefühl zu schaffen.

Möglichkeit 2: Anwesenheit prüfen

Neben der kompletten Organisation der Gruppenstunde ist es unerlässlich zu Beginn der Stunde die Anwesenheit der Kinder und Jugendlichen zu prüfen. Dies könnt ihr zum Beispiel prüfen, wenn die Gruppe sich zu Beginn der



Stunde in einem Kreis zusammenfindet. Zudem könnt ihr während der Prüfung der Anwesenheit auch gleichzeitig beim Aufrufen des Namens eine Frage an das Kind richten.

Möglichkeit 3: Verlauf der Gruppenstunde besprechen

Die Kinder und Jugendlichen sind meist sehr neugierig und wollen wissen, was in der Gruppenstunde gemacht wird. Es ist sehr sinnvoll, wenn ihr als Jugendleiter den Kindern und Jugendlichen vor Beginn der Stunde erklärt, was ihr vorhabt.

Möglichkeit 4: Erwartungen klären

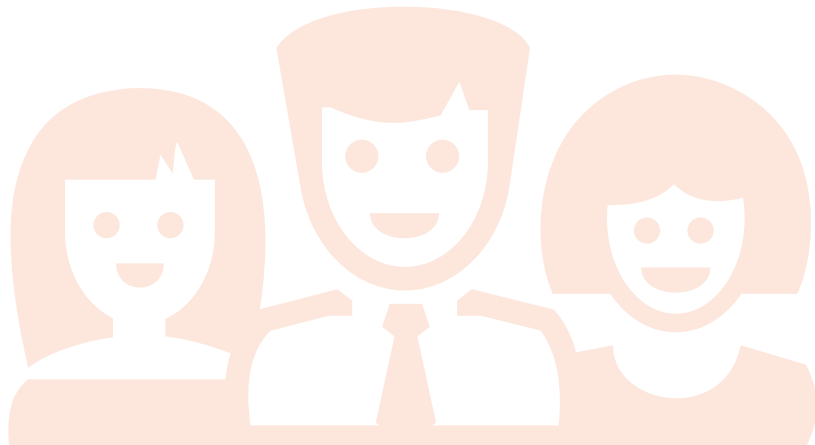
Ihr könnt die Kinder und Jugendlichen nach den Erwartungen an die Grup-

penstunde fragen. Dies gibt euch selbst auch Sicherheit über den Inhalt der Stunde und den Erwartungen an die gemeinsame Arbeit. Oft bekommt ihr so auch noch Anregungen, was sich die Kinder und Jugendlichen von der Stunde wünschen.

Möglichkeit 5: Zu Beginn ein Spiel

Zu Beginn der Gruppenstunde ist es als Einstieg in das Thema sehr schön ein Spiel zum Thema mit den Kindern und Jugendlichen zu spielen. Hier könnt ihr passend zu eurer Stunde ein Spiel nach Wahl aussuchen. Es sollte nicht zu lange dauern und nur als Einstieg dienen.

(Quelle: Jugendleiter-Blog.de)



Fußball

05

Passend zum Thema Fußball findet ihr hier tolle Spiele, die den Gruppenkindern richtig einheizen:

1. Aufwärmtraining
2. Prellball
3. Pässe üben
4. Elfmeterschießen
5. Zielschießen
6. Ballhüpfen

Eine genaue Beschreibung der einzelnen Spiele findet ihr unter dem Link:

<https://www.kinderspiele-welt.de/kindergeburtstagsspiele-drinne/fussball-spiele.html>

(Quelle: kinderspiele-welt.de)



06 Kanada

Kanada bietet unzählige Impressionen und lädt dazu ein, diesem Land eine Gruppenstunde zu widmen.

1. Idee: Landkarte

Schnappt euch große Bogen Papier und lasst die Kinder den Umriss Kanadas aufzeichnen.

2. Idee: typisches Essen

Werdet kulinarisch in eurer Gruppenstunde, bereitet ein kanadisches Nationalgericht zu und sorgt für einen leckeren Gaumenschmaus.

3. Idee: Diskussionsrunde Multikulti

Diskutiert in eurer Gruppenstunde, was Multikulti für jeden Einzelnen bedeutet, warum es wichtig ist, offen zu sein, und wie die multikulturelle Gesellschaft auch ein fester Bestandteil der deutschen Kultur geworden ist.

4. Idee: Eishockey

Als typisches Wintersportland ist Eishockey sehr beliebt. Kanada betrachtet sich gar als Mutterland des Sports. Werdet aktiv bei einer Runde Schrubber-Hockey und kommt dem Kufengefühl ganz nah.

5. Idee: tierisches Quiz

Bereitet eine Liste mit Tieren vor, zu denen ihr alle wichtigen Merkmale notiert. Bildet zwei Gruppen und lasst diese gegeneinander antreten.

Eine ausführliche Beschreibung der Stationen findet ihr unter dem Link

<https://www.jugendleiter-blog.de/2019/02/06/gruppenstunden-idee-kanada/?fbclid=IwAR3oQg-zYyGtYDEtywMj-Whja7B9WFD3spfP-jKMHU6CnNZ5nJLbdKN4ff40>

(Quelle: Jugendleiter-Blog.de)



07

Lightpainting

Langzeitbelichtete Fotos sind Bilder, die mit einer erhöhten Belichtungszeit der Kamera aufgenommen werden. Während sich die Blende eines Fotoapparates bei gewöhnlichen Fotos innerhalb von Millisekunden öffnet und wieder schließt, ist sie bei langzeitbelichteten Fotos mehrere Sekunden (20-30) oder sogar Minuten geöffnet.

In einem abgedunkelten Raum sitzt z.B. eine Person während der gesamten Belichtungsdauer unbeweglich auf einem Stuhl, während andere Teilnehmende mit den Lichteffekten durch das Bild laufen, bzw. der Person auf dem Foto Hörner oder Flügel verpassen. Dies geschieht, in dem sie mit der Taschenlampe in die Kamera leuchten und die entsprechende Kontur zeichnen. Auf dem Foto ist dann der gesamte Weg des Lichtes zu sehen. Je länger nun die Belichtungszeit ist, desto mehr Zeit bleibt der Gruppe, die Person zu verzieren.

Im Laufe der Projektdauer können nun die Jugendlichen verschiedene Wege austesten, sich selbst, andere Personen oder bestimmte Ereignisse und Gegenstände ins rechte Licht zu rücken. Die

Teilnehmenden können hierbei ihrer Kreativität freien Raum lassen und mit diesem Medium spielerisch umgehen.

Was kreative Gestaltung von Fotos angeht, gibt es kein richtig oder falsch. Mut zum Experimentieren ist wichtig, ausprobieren und Spaß haben.

Eine genaue Anleitung und eine Materialcheckliste findet ihr unter dem folgenden Link:

<https://www.medienpaedagogik-praxis.de/2012/12/14/lightpainting-langzeitbelichtung/>

(Quelle: Medienpädagogik-Praxis.de)



08 Bauernhof

Auf dem Bauernhof gibt es viel zu entdecken – Tiere und Feldfrüchte bieten vielfältige Ansatzpunkte für eine Indoor-Gruppenstunde. Dieses Thema ist auch für jüngere Kinder geeignet.

Was gibt es alles auf dem Bauernhof? Ihr könnt die Gruppenstunde mit einem Brainstorming beginnen. Welche Tiere, Pflanzen und Arbeitsgeräte gibt es auf einem Bauernhof?

Bauernhoftiere erraten

Als Vorbereitung für diesen Teil der Gruppenstunde schreibt ihr die Namen von Tieren auf Zettel und faltet diese. In der Gruppenstunde sitzen die Kinder im Stuhlkreis oder im Halbkreis und ein Kind darf in die Mitte kommen, um einen Zettel zu ziehen. Das Kind stellt das Tier pantomimisch dar, während die anderen Teilnehmer erraten müssen, um welches Bauernhoftier es sich handelt.

Was wächst auf dem Bauernhof?

Sammelt vor der Gruppenstunde Prospekte von Supermärkten oder druckt passende Bilder aus dem Internet aus. Daraus sollten verschiedene Sorten von

Obst und Gemüse zu sehen sein. Die Kinder benötigen ein leeres Blatt Papier, Stifte, Schere und Kleber. Als Erstes malen die Kinder unterschiedliche Bereiche des Bauernhofs auf das Papier: Stall, Weide, Feld, Gewächshaus, Bäume und Sträucher. Im Anschluss erhält jeder Teilnehmer der Gruppenstunde ein Prospekt und schneidet die Lebensmittel aus, um sie an die richtige Stelle im Bild zu kleben.

Wie viel Platz hat ein Tier?

Schaut vorab im Internet nach, wie viel Platz ein Schwein, Huhn und Rind mindestens in der konventionellen und Biohaltung haben muss. Lasst die Kinder zunächst raten und markiert als Auflösung einen entsprechenden Bereich mit Kreppband oder einer Schnur auf dem Boden.

(Quelle: Jugendleiter-Blog.de)

Menschenrechte

09

Ein toller Impuls, um mit Jugendlichen zu den Themen Menschenrechte zu arbeiten. Sie erfahren selbst, wie wichtig Menschenrechte sind und wie es sich anfühlt, wenn man sie verliert. Als Einstieg können die Menschenrechte von den Teilnehmenden erarbeitet werden. Im Schneeballsystem werden alle Menschenrechte aufgezählt, die ihnen einfallen. Dabei wird meistens die Großzahl der Menschenrechte genannt. Alle Teilnehmenden erhalten 12 Menschenrechtszettel (s.u.). Diese müssen unbedingt einzeln ausgeschnitten sein. Nun fordert die Leitung die Teilnehmenden auf, ihnen ein Menschenrecht abzugeben. Die Teilnehmenden müssen nun überlegen, welches Menschenrecht ihnen „nicht so wichtig ist“ und geben es der umhergehenden Leitung. Das geht so lange, bis die Teilnehmenden nur noch einen Zettel übrig haben.

Auswertung

Nach jeder Runde kommt es zu einer kurzen Reflexion. Wer hat welches Menschenrecht abgegeben und warum? Wie begründen die Teilnehmenden ihre Entscheidung? Pro Runde

werden 1-3 Zettel (je nach Zeit) abgegeben und danach diskutiert.

- Menschenrechte
- Verbot der Folter und Sklaverei
- Schutz vor Willkür
- Schutz der Freiheitsphäre des Einzelnen
- Freizügigkeit und Auswanderungsfreiheit
- Recht auf Asyl
- Ehefreiheit
- Eigentumsgarantie
- Meinungs- und Informationsfreiheit
- Allgemeines und gleiches Wahlrecht
- Recht auf soziale Sicherheit
- Recht auf Erholung und Freizeit
- Recht auf Bildung

(Quelle: fundus-jugendarbeit.de)

Eine ausführliche Betrachtung zum Thema liefert das Deutsche Institut für Menschenrechte (Link zum Bildungsmaterial im QR-Code):

www.institut-fuer-menschenrechte.de



10 Nagelbilder

Hämmern und Klopfen im Gruppenraum kann es geben, wenn ihr diese Bastelidee demnächst umsetzt. Nagelbilder sind eine schöne Bastelidee, die anschließend zum Beispiel an die Eltern eurer Gruppenstundenkinder verschenkt werden kann. Das Schöne ist: Sie sind einfach, sehen gut aus und sind auch noch relativ individuell zu gestalten.

Was ihr braucht:

- Holzbretter oder runde Scheiben
- Ausreichend Nägel (müssen je nach Dicke an das Brett angepasst werden, wegen der Größe)
- Hammer
- Wolle in verschiedenen Farben
- Bildaufhänger
- Vorlage z.B. ein Herz oder jede andere Form, die euch gefällt

Liegt alles bereit? Dann kann es losgehen. Die Idee ist für Kinder ab sechs Jahren geeignet.

Die Vorlage druckt ihr auf Papier aus, schneidet sie aus und legt sie auf die Holzbretter. Nun wird sie mit Bleistift auf die Holzbretter übertragen. Anschließend werden auf dieser Linie

viele Nägel eingeschlagen, so dass der Umriss aus Nägeln bereits das Motiv der Vorlage abbildet.

Nun wird es bunt: Knotet und wickelt kreuz und quer durch das Motiv die Wollfäden, so dass sich die Form langsam füllt. Ihr könnt auch symmetrisch vorgehen und so die Form mit einem Muster ausfüllen. Eurer Kreativität sind nur wenig Grenzen beim Ausfüllen der Vorlage mit der Wolle gesetzt. Am Ende müsst ihr noch die Bildaufhänger auf der Rückseite der Bretter bzw. der Scheiben anbringen, damit das kleine Kunstwerk auch an die Wand gebracht werden kann.

(Quelle: Jugendleiter-Blog.de)

11

Orient

Den Traum von 1001 Nacht findet man im Orient. Ihr könnt ihn euch jetzt ins Ferienlager oder in abgewandelter Form in die Gruppenstunde holen. Die Spiele eignen sich besonders für Kinder und Jugendliche zwischen 8 und 16 Jahren.

Spiele und Aktionen für das Ferienlager-Motto: Orient

Damit niemand zu kurz kommt und wirklich alle Spaß an den angebotenen Beschäftigungen haben, gibt es hier eine kleine Auswahl zu gut organisierbaren Spielen und Aktionen:

Vorschlag 1: Musik & Tanz

Der Tamburintanz ist ebenso beliebt wie der Bauchtanz. Beiderlei könnt ihr anbieten.

Vorschlag 2: Weben

Ein paar Webrahmen und bunte Wolle sind nicht teuer und bieten vor allem den fleißigen Handwerkern eine willkommene Abwechslung im Alltag der Gruppenstunde.

Tipp: Aus den kleinen gewebten „Teppichen“ einen großen zusammensetzen. Das stärkt das Wir-Gefühl und bietet ei-

nen „fliegenden Teppich“ wie aus 1001 Nacht.

Vorschlag 3: Henna-Bemalung

Insbesondere bei jugendlichen Mädchen kommt dieses Thema gut an. Neben der Henna-Farbe ist nur das eigene Geschick gefragt. Henna ist ungiftig und nach wenigen Tagen nicht mehr auf der Haut erkennbar.

Vorschlag 4: orientalische Küche

Der Aufwand, Fladenbrot zu backen und dazu ein paar Dips mit passenden Gewürzen zu kreieren, erweist sich als relativ gering.

(Quelle: Jugendleiter-Blog.de)

12 Produkttests/Testessen

In diesem Fall ist eurer Kreativität keine Grenzen gesetzt. Für die Produkttests/Testessen eignen sich alle Produkte, die ihr kennt. Einfach das Produkt von unterschiedlichen Herstellern beschaffen und gemeinsam mit den Gruppenkindern anhand selbst gewählter Kriterien vergleichen.

Einige Beispiele und Anregungen sind:

- Cornflakes
- Cola
- Schokolade
- Bratwürste
- Taschentücher
- Spülmittel
- Marmeladen
- ...



13

Siedler

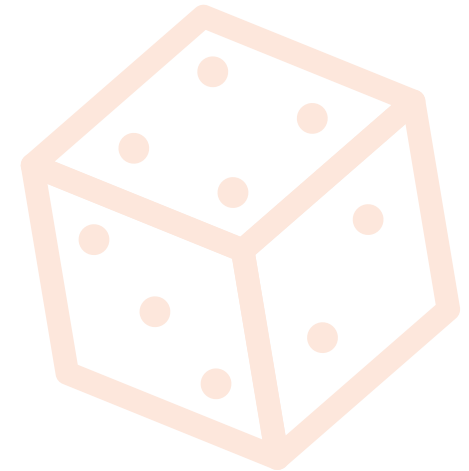
Das Spiel „Die Siedler von Catan“ hat 2020 seinen 25jährigen Geburtstag gefeiert. Zusätzlich zum klassischen Brettspiel existieren auch eine Vielzahl an Abwandlungen für die Jugendarbeit.

Einen Vorschlag dazu findet ihr unter dem Link

<https://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/spiele-gruppenstunde-siedler-spiel.html>

Das Grundprinzip ist ein Stationenlauf. Mit den bei den Stationen erworbenen Punkten können auf einem in der Mitte aufgehängten Plan Straßen gebaut werden. Wird dabei ein zum Siedeln geeigneter Punkt erreicht, baut die Gruppe eine Stadt.

(Quelle: Praxis-Jugendarbeit.de)



14 Entspannung

Gerade in einer Gruppenstunde oder auch für Zwischendurch kann ein wenig Entspannung helfen sich besser zu konzentrieren und einfach einmal abzuschalten. Die Kinder und Jugendlichen sind heutzutage in der Schule und Freizeit sehr herausgefordert, da ist es einfach auch einmal nicht schlecht, eine Gruppenstunde zum Thema Entspannung zu gestalten.

Vorschlag 1: Entspannung durch Musik hören

Musik kann sehr entspannend sein. Natürlich spielt für die Entspannung die Auswahl der Musik eine sehr entscheidende Rolle. Ihr könnt mit den Kindern auf eine Wiese gehen oder euch mit den Kindern in einem großen Raum sammeln. Anschließend könnt ihr die CD laufen lassen.

Vorschlag 2: Kinderyoga

Speziell für Kinder gibt es Kinderyoga. In der Regel haben die Kinder sehr viel Freude an den Entspannungsübungen. Ihr könnt auch einfach eine Routine in jede Gruppenstunde einbauen und zu Beginn oder am Ende der Stunde ein paar Übungen durchführen.

Vorschlag 3: Eine Geschichte vorlesen
Geschichten sind auch eine gute Möglichkeit zu entspannen. Dazu könnt ihr mit den Kindern auf den Boden sitzen und ein passendes Buch zur Hand nehmen. Kissen und Decken für die Kinder sorgen noch für mehr Gemütlichkeit.

Vorschlag 4: Einen Spaziergang machen

Ein Spaziergang kann Stress abbauen und helfen zu entspannen. Genau dies könnt ihr nutzen und mit den Kindern und Jugendlichen einen schönen Spaziergang in die Natur machen.

Vorschlag 5: Meditation für Kinder

Eine Meditation führt die Kinder und Jugendlichen in eine ganz andere Welt. Sie ist eine kurze, gedankliche Reise und regt die Fantasie der Kinder an.

(Quelle: Jugendleiter-Blog.de)

15

Kirchenjahr

Für viele christliche Kinder ist das Kirchenjahr essenziell. Es handelt sich um die jährlich wiederkehrende Abfolge von Festen sowie Festzeiten, wie zum Beispiel Ostern, Weihnachten oder der Buß- und Betttag. Gerade in den Gottesdienst kann das Kirchenjahr integriert werden, doch auch eine Gruppenstunde kann durch das Kirchenjahr spannender und aufregender gestaltet werden.

Dabei muss der Fokus nicht nur auf Religion und strengen Lehren liegen, sondern ihr könnt den Kindern Spaß und Freude vermitteln, sodass diese ohne irgendeinen Zwang lernen. Nun ist es natürlich wichtig, dass ihr die richtigen Spiele für das Thema wählt. Optimal ist, wenn ihr Spaß mit Lernen verbindet. Hier einige Spiele, die wunderbar in eure Gruppenstunde passen würden.

- Feste und Symbole zuordnen
- Einen Kirchenjahreskalender basteln
- Ein Quiz zum Abschluss
- Schnitzeljagd als Quiz

Eine genaue Beschreibung der Spiele findet ihr unter folgendem Link:
https://www.jugendleiter-blog.de/2019/01/03/gruppenstunden-idee-kirchenjahr/?fbclid=IwAR2RHmYrv4BWPaoMX_thIJA-p7Yz8uO5SYWV5yanpbC_4lw7CSgaxgvKbgl

(Quelle: Jugendleiter-Blog.de)



16 Piraten

Piraten waren nicht immer so friedliebend, lustig und spaßig, wie es euch die Filme vermitteln wollen. Dank einer Gruppenstunde könnt ihr das Thema Piraten näher beleuchten, aber auch für ausreichend Freude sorgen.

Piratenspiele für eine Gruppenstunde

Das klassischste Spiel zum Thema ist eine **Schatzsuche**. Dieses Spiel benötigt ein wenig Vorbereitung, ist dafür aber umso spaßiger. Ihr müsst einen Schatz verstecken, am besten eine kleine Truhe mit falschem Gold und lauter Süßigkeiten. Nun verteilt ihr lauter Hinweise. Auch eine kleine Schatzkarte kann weiterhelfen. Ihr könnt eurer Kreativität freien Lauf lassen und die Schatzsuche somit spaßig gestalten.

Ein weiteres lustiges Spiel für eine Gruppenstunde ist **Landgang**. Es handelt sich um eine abgewandelte Form von der „Reise nach Jerusalem“. Ihr legt Kissen oder Handtücher auf den Boden und spielt Musik ab, etwa Piratenlieder oder Meeresgeräusche. Solange die Musik spielt, sind die kleinen Seeräuber auf Landgang. Sobald die Musik stoppt, müssen Sie alle zurück auf ihre Schiffe. Wer kein Schiff ergattert, scheidet aus.

Was kann auf einem Piratenschiff schnell passieren? Natürlich, dass Haie angreifen! **Haiangriff** ist ein lustiges Spiel, um die Kinder der Gruppenstunde auszuholen. Teilt die Kinder in zwei Gruppen auf. Nun sind eine die Haie und die anderen Piraten auf Schiffen. Stellt die Schiffe per Hula-Hoop-Reifen oder Seilen dar. Sobald ihr „Haiangriff“ ruft, müssen die Haie versuchen, die Kinder aus dem Schiff zu ziehen. Schubsen oder ähnliches ist nicht erlaubt. Die Haifische können alle ein Kind herausziehen oder jeder für sich arbeiten. Die Seeräuber dürfen hingegen versuchen, ihren Piratenkollegen festzuhalten. Der Haiangriff kann zeitlich begrenzt sein, sodass am Ende die Seefahrer oder Haie gewinnen.

Benötigt ihr etwas Ruhe, dann kann Basteln und Malen weiterhelfen. Stellt den Kindern viele Bastelutensilien zur Verfügung und sie sollen nun ihr ganz eigenes Piratenoutfit zusammenstellen. Das ist ein guter Start für eine Gruppenstunde. Selbstverständlich dürfen die Kinder auch Malen.

(Quelle:
Jugendleiter-Blog.de)

17

Safer Smartphone

Leben mit Smartphones – Neue Herausforderungen

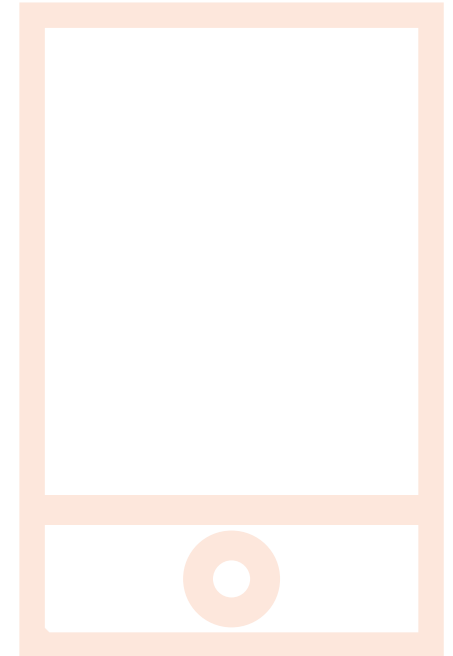
Ein Leben ohne Smartphone ist für viele von uns heute nur noch schwer vorstellbar. Die kleinen Alleskönner begleiten uns auf Schritt und Tritt – sind nicht nur Organisationshelfer, sondern auch Unterhaltungs- und Kommunikationsgeräte.

Auf [klicksafe.de](https://www.klicksafe.de) werden für Kinder, Eltern und Lehrer viele hilfreiche medienpädagogische Tipps kostenlos zur Verfügung gestellt.

Die Arbeitshilfe „Safer Smartphone“ ist für eine Gruppenstunde sicherlich zu umfangreich, allerdings lassen sich einzelne Kapitel gut auch schon mit Kindern durchsprechen.

Die komplette Arbeitshilfe findet ihr als pdf Datei unter folgendem Link:
https://www.klicksafe.de/fileadmin/media/documents/pdf/klicksafe_Materialien/Lehrer_Always_On/SaferSmartphone.pdf

(Quelle: *klicksafe.de*)



18 Gebärdensprache

Mit den Händen sprechen - das ist für Gehörlose ganz selbstverständlich. In einer Gruppenstunde könnt ihr euch zusammen mit euren Gruppenkindern mit der Gebärdensprache und dem Fingeralphabet beschäftigen. Vielleicht kennt ihr auch jemanden, der sich in Gebärdensprache unterhalten kann, dann könnt ihr diese Person zu der betreffenden Gruppenstunde einladen.

Eine ausführliche Erklärung und einige Beispiele findet ihr unter diesem Link:

<https://www.geo.de/geolino/mensch/1854-rtkl-gebaerden-gebaerdensprache>

(Quelle: geo.de)



Luftballontiere

Heute gibt es mal wieder eine Bastelidee für eure nächste Gruppenstunde: die allseits bekannten Luftballontiere. Solche lustigen Figuren lassen sich leider nicht aus jedem x-beliebigen Ballon knoten, ihr braucht spezielle Modellierballons dafür. Keine Sorge, so speziell sind die auch wieder nicht, ihr solltet sie in jedem Spielzeugladen oder Kaufhaus bekommen.

Besorgt euch auch gleich eine Ballonpumpe dazu: Mit dem Mund lassen sich die Ballons nämlich kaum aufblasen.

Die Bastelanleitungen für eine Blume und einen Papagei findet ihr auf der folgenden Seite:

<https://www.geo.de/geolino/basteln/ballontiere-kunst-aus-luftballons>

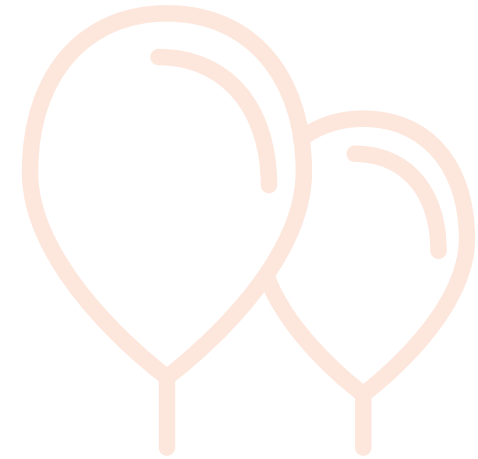
Anleitungen für andere Figuren gibt es im Internet genügend.

Übrigens: Für den Papagei braucht ihr bloß einen Ballon, für die Blume sind es zwei.

(Quelle: geo.de)



19



20 USA

Kein anderes Land der Erde erhält heutzutage mehr Aufmerksamkeit in der Öffentlichkeit als die Vereinigten Staaten von Amerika. Durch das Kino, das Fernsehen oder durch Abenteuerromane scheinen wir von keinem anderen Land mehr zu erfahren, als von den USA. Doch was uns Hollywood und Co. vermitteln wollen, ist meist nur ein Aspekt unter Vielen.

Der BDKJ im Bistum Limburg hat sich daran gemacht und eine Praxismappe erstellt. In dieser findet ihr neben vielen allgemeinen Informationen zu Geschichte, Land und Leuten einen praktischen Teil. Dort findet ihr Spiele, Kochrezepte, Geschichten und vieles mehr, aus dem „Land der unbegrenzten Möglichkeiten“, um so eure Gruppenstunde gestalten zu können. Abgerundet wird die Mappe mit Wissenswertem rund um Gospels sowie interessanten Links zum Weiterlesen.

Die Praxismappe besteht aus folgenden Inhalten:

- Die USA – ein von Vielfalt geprägtes Land
- Entdecke die USA

- Spirituelles
- Eine Gruppenstunde zum Thema
- Verschiedenes

Ihr findet die einzelnen Kapitel hier zum Download:

<https://www.bdkj-limburg.de/service/publikationen/usa-eine-entdeckungsreise/>

(Quelle: BDKJ Limburg)



21

Versöhnung

Wie geht Versöhnung?

Das erzbischöfliche Jugendamt München und Freising hat zu diesem Thema eine Gruppenstunde für Jugendliche ab 14 Jahren erstellt:

Einleitungstext: „Samma wieder guat“ ist zu wenig, wenn der Vertrauensbruch tief sitzt. Versöhnung bietet die Chance sich ehrlich zu entschuldigen und echte Vergebung zu gewähren. Aus einem Beziehungsbruch kann so wieder Gemeinschaft entstehen und eine Freundschaft durch die Krise vielleicht noch stärker werden.“

Die gesamte Gruppenstunde findet ihr unter dem Link:

https://www.fundus-jugendarbeit.de/wp-content/uploads/2017/05/2016-05_Download-Gruppenstunde-Versoehnung.pdf

(Quelle: Fundus-jugendarbeit.de)



22 Müll-Recycling

Die Finanzsituation in so mancher Gruppenkasse sieht ja meistens nicht rosig aus. Macht nichts, denn mit diesen Ideen kannst Du viel erreichen und musst gar nichts ausgeben. Und bei diesem Abend kann das Thema Müll und Müllvermeidung, Schonung der Umwelt ebenfalls zum Thema gemacht werden.

Auf dem Wertstoffhof gibt es alles, was du brauchst. Oder ihr fangt rechtzeitig an, alles zu sammeln, was man brauchen kann.

Idee 1: Das Müllorchester Bongos und Trommeln aus unterschiedlich großen Blechbüchsen

Mit großen runden Bechern und verschieden stark darüber gespannte Gummis so eine Art „Gitarre“.

Natürlich Rasseln und Regenmacher aus langen Papprohren, die mit diversen Steinchen (Kiesel) gefüllt werden. Büchsen in unterschiedlichen Größen, aufgehängt an Schnüren ergeben ein Glockenspiel

Verschieden gefüllte Glasflaschen ergeben ebenfalls ein Klangspiel

Idee 2: Spielideen

- Müll sortieren: etwas 100 – 400 Gegenstände müssen sortiert werden (Blech, Glas, Papier, Plastik, Pfandartikel, etc.)
- Merk-Spiel: in einem Container liegen 100 verschiedene Gegenstände. Wer kann nach 1 Minute einprägen, anschließend innerhalb von 60 Sekunden die meisten Gegenstände nennen?
- Büchsen schießen
- Büchsenpyramide stapeln
- Plastikfolie als Wasserrinne auslegen und Wasser darin von A nach B fließen lassen.
- Korkenspiele mit alten Weinkorken
- Flaschenspiele mit Plastikflaschen
- Kronkorkenangeln mit einer Magnetangel

(Quelle: gruppenstunden-freizeitprogramme.de)

Müll – kritischer Konsum

23

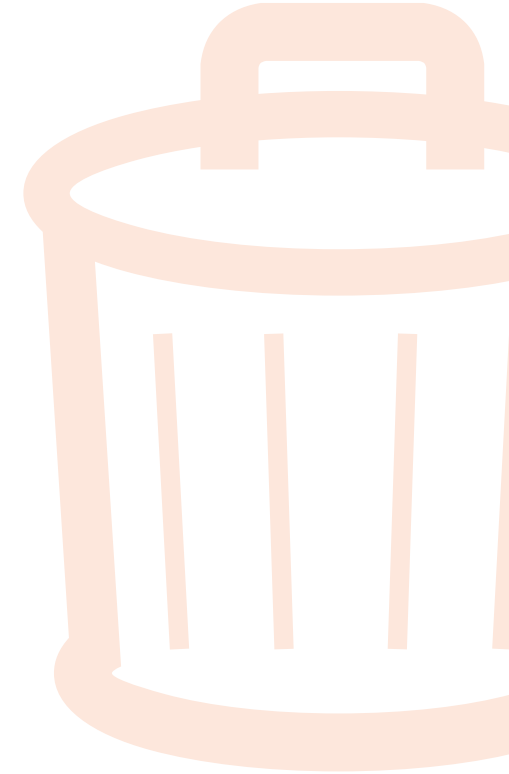
Natürlich ist es gut und sinnvoll in der Gruppenstunde aus vorhandenem Müll etwas zu basteln und den Müll damit wieder zu verwenden. Noch besser ist es natürlich, den Gruppenkindern kritischen Konsum näher zu bringen und so den Müll möglichst gar nicht erst entstehen zu lassen.

Die Malteser Jugend hat sich bereits 2012 mit dem Thema Kritischer Konsum beschäftigt und eine Arbeitshilfe erstellt.

Hier gibt es viele gute Hinweise, die ihr in einer Gruppenstunde umsetzen könnt.

https://www.malteserjugend.de/fileadmin/Files_sites/Malteserjugend/Malteserjugend/Publikationen/AH_KritischerKonsum.pdf

(Quelle: Malteser Jugend Deutschland)



24 Beichte

Eine Gruppenstunde zum Thema „Beichte“ muss nicht zwangsläufig trocken und langweilig sein. Wichtig ist, dass ihr die Kinder nicht zu einer Beichte zwingt oder diese in eine peinliche Situation bringt. Gerade etwas ältere Kinder haben sicherlich schon etwas gemacht, dass sie nicht beichten möchten. Daher solltet ihr die Spiele in der Gruppenstunde relativ allgemein halten.

Die besten Aktionen in der Gruppenstunde

Das Thema bietet viele Möglichkeiten zum Nachdenken und Überlegen. Genau das solltet ihr für eure Gruppenstunde nutzen. Setzt euch mit den Kindern in einen Kreis oder teilt große Gruppen in Untergruppen auf. Nun soll jede Gruppe darüber reden, warum die Beichte wichtig ist und welche Vorteile sie hat. Am besten schreiben die Kinder die einzelnen Punkte auf. Nach der Diskussionsrunde können sich die Kinder zusammentun und vergleichen, ob sie ähnliche Vorteile aufgeschrieben haben.

Sünden beichten, aber unerkant

Setzt euch in einen Kreis. Jedes Kind erhält Streichhölzer, Murmeln oder

ähnliches. Verdeckt diese mit einem Tuch oder irgendwas, damit die anderen Kinder die Gegenstände nicht mehr sehen. Nun zählt ihr unterschiedliche Beichten auf, wie zum Beispiel „Ich habe schon einmal gelogen“ oder „Ich war schonmal gemein zu jemanden“. Immer, wenn ein Kind dies bereits getan hat, entnimmt er eine Murmel oder ein Streichholz. Nach zahlreichen Fragen sollen die Kinder die Gegenstände offenbaren. Nun weiß niemand genau, was die Kinder getan haben, doch ihr könnt darüber diskutieren.

Mehr Aktionen für die Gruppenstunde Ebenfalls eine schöne Idee zu einer Gruppenstunde mit dem Thema „Beichte“ ist Pantomime. Teilt die Kinder in Gruppen auf und ein Kind soll nun eine bestimmte Sünde darstellen. Es muss keine eigene Sünde sein, sondern nur allgemein. Die Gruppe, welche die meisten Sünden erraten hat, gewinnt.

(Quelle: Jugendleiter-Blog.de)

Berufsvorbereitung

25

Viele Jugendliche stehen kurz vor dem Abschluss und wissen nicht, in welche berufliche Richtung sie sich orientieren wollen. Umso wichtiger ist es, das Thema frühzeitig anzusprechen. Wie genau ihr das in einer Gruppenstunde machen könnt, verraten wir euch.

Zukunftsvorstellungen besprechen

Häufig haben Jugendliche keine explizite Vorstellung, welchen Beruf sie einmal ausüben möchten. Jedoch besitzen sie relativ genaue Vorstellungen, wie ihre Zukunft später aussehen soll. Innerhalb einer Gruppenstunde kann dieses Thema aufgegriffen werden, um bestimmte Berufsbilder zu filtern, die mit den Vorstellungen übereinstimmen oder sich gut ergänzen würden.

Berufsbilder skizzieren

Unter den meisten Berufen können sich die Wenigsten etwas vorstellen. Umso interessanter wäre es von den Teilnehmern der Gruppenstunde zu hören, womit sie bestimmte Berufe assoziieren und, welche schulische und berufliche Laufbahn sie damit verbinden. Als eine Maßnahme der Berufsvorbereitung könntet ihr jeden Teilnehmer zwei Be-

rufe erarbeiten lassen, die er anhand eines Plakates vorstellt: Auf der einen Seite einen Beruf, den er sehr interessant findet und auf der anderen einen mit den er vorwiegend negative Assoziationen hat. Somit lernen die Jugendlichen über den Tellerrand hinauszublicken.

Unternehmen einladen & besuchen

Um eine effektive Berufsvorbereitung zu gewährleisten, könnte man in einer Gruppenstunde verschiedene Unternehmen einladen, die sich selbst und ihre Ausbildungsberufe vorstellen. Andererseits können auch Ausflüge in die Betriebe geplant werden, damit die Jugendlichen die Arbeit hautnah erleben.

(Quelle: Jugendleiter-Blog.de)

26 Wasser

Wasser umgibt uns und ist die Grundlage unseres Lebens. Die Pfadfinderschaft St. Georg (PSG) in der Diözese Freiburg hat sich aus diesem Grund in einer Gruppenstunde mit dem Thema Wasser beschäftigt.

- Inhalte der Gruppenstunde sind:
- Begrüßung und Rätsel
- Hinführung
- Verschiedene Wasserspiele
- Wassertransport
- Handtuchvolleyball
- Wasserbombenlauf
- Kerzen ausspritzen
- Abschluss

Die komplett ausformulierte Gruppenstunde findet ihr unter diesem Link:

<http://www.psg-freiburg.de/html/media/dl.html?i=430675>

(Quelle: [psg-freiburg.de](http://www.psg-freiburg.de))



Europa

27

Der Kontinent Europa ist in Bezug auf die Fläche der zweitkleinste Kontinent der Erde. Was die Einwohnerzahl angeht, steht er nach Asien und Afrika. Der Kontinent bildet gemeinsam mit Asien eine Landmasse, die als Eurasien bezeichnet wird.

Was kann innerhalb einer Gruppenstunde von Europa vermittelt werden? Was gibt es zu berichten und was könnten Kinder interessieren?

Vorschlag 1: Wie kam der Kontinent zu seinem Namen?

Vorschlag 2: Von welchen Ländern wird der Kontinent gebildet?

Vorschlag 3: Welche Sprachen werden gesprochen?

Vorschlag 4: Europas Flaggen

Vorschlag 5: Kinder Europas

Vorschlag 6: Die Sehenswürdigkeiten Europas

Die ausformulierten Vorschläge findet ihr unter dem Link:

https://www.jugendleiter-blog.de/2019/03/18/gruppenstunde-europa/?utm_source=mailpoet&utm_medium=email&utm_campaign=nl1905-eu

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



28 Youtube-Stars

Bei der Methode geht es um eine kritische Auseinandersetzung mit YouTubern als Vorbild.

Einstieg

Alle TN sollen auf Plakaten YouTube Stars sammeln, die sie kennen. Für jeden Star ein Plakat mit Namen. (Wenn es zu viele werden auf maximal 1 YouTuber pro TN einigen). Jeder TN nimmt sich ein Plakat eines YouTubers, den er oder sie kennt.

Hauptteil

Danach bekommen die TN Aufgaben, die sie mit Hilfe der YouTube-Kanäle und Suchmaschinen via Internet lösen sollen.

1. Sucht ein Bild des YouTubers und druckt es aus.
2. Was für ein Format produziert der YouTuber?
3. Wie viele Follower hat er/sie?
4. Was macht den YouTuber so attraktiv, dass so viele Menschen ihn/sie abonniert haben?
5. In welchem Punkt würdest Du den/ die YouTuber/in als Vorbild bezeichnen?
6. Ist auf dem YouTube Kanal sichtbar, ob der YouTuber Geld verdient?

7. Ist irgendeine Form von Werbung in den Videos zu sehen? Wenn ja welche und ist diese gekennzeichnet?
8. Ist der YouTuber in einem YouTube Netzwerke? Welchem?
9. Gibt es Kritikpunkte die ihr an der Arbeit des YouTubers hättet?

Die Ergebnisse sollen mit Stiften auf das Plakat geschrieben werden. Das Bild wird unter den Namen geklebt. Die TN stellen sich gegenseitig ihre Ergebnisse vor. Vor allem der Punkt Kritikpunkte kann auch von den anderen ergänzt werden.

Abschluss

Kurze Reflexion zur Methode und ob die TN neue Erkenntnisse gewonnen haben.

(Quelle: Fundus-jugendarbeit.de)

Kindermitbestimmung

29

Mit der Starken Kiste hat die Malteser Jugend Deutschland viele Ideen zu unterschiedlichen Schwerpunkten erarbeitet. Beim Thema Kindermitbestimmung dreht sich alles um das Thema Partizipation von Kindern und Jugendlichen

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. Darin geht es aber nicht nur darum das Thema in einer Gruppenstunde aufzugreifen, sondern auch darum, wie eure Gruppenstunden so gestaltet werden können, dass die Kinder mitgestalten können.

https://www.malteserjugend.de/fileadmin/Files_sites/Malteserjugend/Malteserjugend/Kinder_staerken/Kinder_Mitbestimmung/2019_KinderSta_rken_Mitbestimmung_V2.pdf

(Quelle: Malteser Jugend Deutschland)



30 Frieden

Die Jugendliche setzen sich durch eine Phantasiereise mit dem Thema Frieden auseinander.

Vorbereitung:

Raum im Voraus mit Decken vorbereiten, abdunkeln, Entspannungsmusik einschalten; Teilnehmer vor Betreten des Gruppenraums darauf hinweisen, dass sie diesen ruhig betreten sollen. Sollte jemand lachen oder husten müssen, soll er den Raum ruhig verlassen und vor der Türe warten.

Durchführung:

Die Gruppenleitung liest mit ruhiger Stimme die Phantasiereise „Oase des Friedens“ vor. Zwischendrin werden Pausen eingelegt. Die Teilnehmer bleiben anschließend liegen. Danach liest die Gruppenleitung noch den Text über das Friedensdorf vor. Nach einer kurzen Pause spricht die Gruppe über die Phantasiereise und reflektiert ihre Einschätzung ob ein solches Dorf bei uns funktionieren könnte, ob sie sich ein Leben dort vorstellen kann.

Lest nun noch folgenden Text vor und überlegt euch anschließend wo bei

euch Frieden beginnen kann, wie ihr ihn spielen könnt, wofür ihr euch engagieren/einsetzen könntet:

Der russische Schriftsteller Marschak beobachtete einmal sechs- bis siebenjährige Kinder beim Spielen. „Was spielt ihr?“ fragte er sie. „Wir spielen Krieg“, antworteten die Kinder. Daraufhin erklärte ihnen der Schriftsteller: „Wie kann man nur Krieg spielen! Ihr wisst doch sicher, wie schlimm Krieg ist. Ihr solltet lieber Frieden spielen.“ – „Das ist eine gute Idee“, sagten die Kinder. Dann Schweigen, Beratung, Tuscheln, wieder Schweigen. Da trat ein Kind vor und fragte: „Großväterchen, wie spielt man Frieden?“

Die Phantasiereise und den Text über das Friedensdorf findet ihr auf der Seite der KJG Würzburg:

<http://www.kjg-wuerzburg.de/medien/a6002aba-8f23-451b-a6ad-dddd6eeao523/friedensgruppenstunde---phantasiereise-oase-des-friedens.pdf>

(Quelle: fundus-jugendarbeit.de)



Schnitzeljagd reloaded

31

Könnt ihr euch noch daran erinnern, wie ihr damals bei euren Kindergeburtstagen durch das ganze Dorf Pfeilen und bunten Papierschnitzel nachgelaufen seid? Schnitzeljagd, wie lange habt ihr das schon nicht mehr gemacht? Sicher schon ewig nicht mehr!

Also schnappt euch ein paar Leute die vorausgehen, den Weg markieren und ein schönes Ziel aussuchen, an dem ihr zum Abschluss gemeinsam picknickt oder grillt und dann kann es auch schon losgehen.

Die KLJB in der Diözese Freiburg hat eine Variante für eine Außer-Haus-Gruppenstunde erstellt. Die Beschreibung findet ihr unter dem folgenden Link:

http://kljb-freiburg.de/wp-content/uploads/2015/05/15-06_GSDM_Juni-2015.pdf

(Quelle: kljb-freiburg.de)



32

Fingerfarben und Straßenmalkreide selbst herstellen

Zwei super einfache und praktische Bastelanleitungen. Ihr erfahrt in den kurzen Anleitungen, wie ihr Straßenmalkreide und Fingerfarbe selbst herstellen könnt.

Bei den Mengen müsst ihr ein wenig ausprobieren!

Straßenmalkreide

Ihr braucht dafür:

- 1 Becher Wasser
- Lebensmittelfarben oder Acrylfarben
- 2 Becher Gips (am besten Modelliergips)

Gips mit Lebensmittelfarbe und Wasser zusammen mischen und am besten in Silikonform trocknen lassen.

Viel Spaß beim Malen auf der Straße.

Fingerfarbe

Ihr braucht dafür:

- 100 ml Wasser
- Lebensmittelfarbe
- 4 gehäufte Esslöffel Mehl

Wasser einfärben und dann mit dem Mehl verrühren.

Die Farben halten ca. 2 Wochen.

Ideen sind grenzenlos!

(Quellen: Jugendleiter-Blog.de und mamakreativ.com)

(Quelle: geo.de)

33

Drachen basteln

Eine Gruppenstundenidee vor allem für den Herbst als stürmische Jahreszeit. Warum nicht mal in der Gruppenstunde einen Drachen basteln?

Zum Drachen basteln braucht ihr:

- ein Blatt Papier (Din A4)
- festes Garn (ein paar Meter)
- Krepppapier
- eine Nähnadel
- bunte Stifte oder Wassermalfarben
- Schere
- Lineal und Bleistift
- Klebstoff

Drachen basteln - so geht's:

1. Malt zuerst ein Rechteck (12 x 16 cm) mit einem Bleistift auf das Papier. In dieses Rechteck zeichnet ihr dann mit dem Lineal den Umriss des Drachens. Schneidet den Umriss mit der Schere aus.
2. Nun könnt ihr den Drachen bunt bemalen - entweder mit Buntstiften oder Wassermalfarbe.
3. Schneidet danach noch zwei 1 cm breite Papierstreifen zu, von denen einer 12 cm und der andere 16 cm lang ist. Falzt und knickt beide Streifen der Länge nach und schnei-

det diese mittig ein, sodass ihr sie im nächsten Schritt ineinanderstecken könnt.

4. Klebt den längeren Papierstreifen auf die Längsachse des Drachens und danach den kürzeren Streifen senkrecht dazu. Die überstehenden Enden beider Streifen schneidet ihr ab.
5. Fädelt ein Stück Garn (Länge: ca. 80 cm) durch das Hinterteil des Drachens und knotet es vorsichtig fest.
6. Nehmt nun das bunte Krepppapier und schneidet kleine Rechtecke (2 x 5 cm) aus. Faltet diese zu kleinen Ziehharmonikas und knotet sie an die Drachenschnur, die mindestens einen Meter lang sein sollte.
7. Nun könnt ihr den fertigen Drachenschwanz nehmen und an der unteren Spitze des Drachens hinten an den angeklebten Papierstreifen knoten. Fertig ist euer selbst gebastelter Papierdrachen!

Tipp: Wenn ihr mögt, könnt ihr an die obere Spitze zur Deko noch ein paar Krepppapierstreifen kleben!

(Quelle: geo.de)

34 Volksfest

Kaum ein anderes Themenfeld eröffnet mehr Möglichkeiten und Gestaltungsideen. Vom Dosenwerfen bis hin zum Losekaufen oder Auto-Scooter-Abenteuer, liefert das Volksfest Spaß und Spannung für groß und klein.

Unterschiedliche Spiele

In der Gruppenstunde können zum Thema Jahrmarkt unterschiedliche Spiele genutzt werden. Ihr solltet den Raum unterteilen. Drei bis vier Tische dienen als Marktstände. Unterteilt zudem die Kinder oder Jugendliche in kleine Gruppen, die von Tisch zu Tisch gehen und die verschiedenen Kirmes-Aufgaben erfüllen. Auf diese Weise verringert ihr entstehendes Chaos beim Ablauf. Klassisch und beliebt sind bekannte Glücksspiele, wie das Glücksrad. Ein Glücksrad kann, falls dies nur schwer zu beschaffen sein sollte, durch Lose ersetzt werden. Die Lose kommen in ein großes Behältnis und beinhalten Aufgaben, wie beispielsweise die Schätzung von Charaktereigenschaften eines Teilnehmers. Als Gewinn können Süßigkeiten oder ganz einfach Punkte winken.

Einen weiteren Stand für eure Kirmes-Gruppenstunde, könnt ihr mit dem

Themengebiet Dosenwerfen erschaffen. Ein einfacher Turm aus Dosen und ein Ball sorgt für klassischen Spielspaß, den jedes Kind kennt und versteht. Die Kirmes kann außerdem durch Spiele wie das Hütchenspiel ergänzt werden. Hierbei muss einer der Gruppenleiter als Hütchenspieler auftreten und einen Ball unter einem von drei Bechern verstecken. Vor allem die Aufmerksamkeit erhält hier einen großen Stellenwert. Besonders knifflig wird es, wenn dazu Fragen in die Gruppe oder an die Teilnehmer gestellt werden. Wenn der Jahrmarkt sich zum Ende neigt, darf die Gruppenstunde mit einem Gruppengespräch beendet werden. Hier darf Kritik geübt und die Stunde von allen Teilnehmern eingeschätzt werden. Übrigens eignet sich diese Gruppenstunde ideal zu Feierlichkeiten und besonderen Anlässen wie Karneval/Fasching.

(Quelle: Jugendleiter-Blog.de)

Sicher unterwegs im Internet

35



Das Internet und seine Chancen aber auch Risiken ist in aller Munde, die Katholische Jugendarbeit in Freiburg hat zum Thema Sicherheit im Netz eine Gruppenstunde mit folgenden Inhalten erstellt:

1. Steckbrief ohne Namen
2. Check den Chat

3. Mein Sicherheits-Spicker

Die gesamte Vorlage zur Gruppenstunde findet ihr unter folgendem Link:

<http://www.kja-freiburg.de/html/media/dl.html?v=335367>

(Quelle: KJA-Freiburg.de)



36 Vogelfutter selbst herstellen

Wenn es draußen friert und schneit, kann es für Vögel schwierig werden, genügend Futter zu finden. Mit dem Vogel-Imbiss im Blumentopf kann leicht Abhilfe geschaffen werden. Wir zeigen, wie ihr Vogelfutter selber machen könnt - im Blumentopf!

Zutaten für das Vogelfutter und Baumaterial fürs Futterhaus:

- Streufutter für Vögel
- Kokosfett
- einen kleinen Blumentopf mit einem Loch im Boden
- Farbe zum Anmalen des Blumentopfes
- einen Pinsel
- ein Stück Pappe
- einen stabilen Ast, dünn genug, dass er durch das Loch im Blumentopf passt
- Kordel
- Schere

Erster Schritt: Den Topf bemalen

Zweiter Schritt: Die Kordel am Ast anbringen

Dritter Schritt: Das Futterhaus am Boden abdichten

Vierter Schritt: Der Pappkreis

Fünfter Schritt: Fett für das Vogelfutter erhitzen

Sechster Schritt: Vogelstreufutter unterrühren

Siebter Schritt: Blumentopf für Vogelfutter vorbereiten

Achter Schritt: Vogelfutter in den Topf füllen

Viel Spaß beim Basteln!

Achtung: Vögel im Frühjahr nicht mehr füttern!

<https://www.geo.de/geolino/basteln/8671-rtkl-voegel-im-winter-vogelfutter-selbst-machen>

(Quelle: Geo.de)



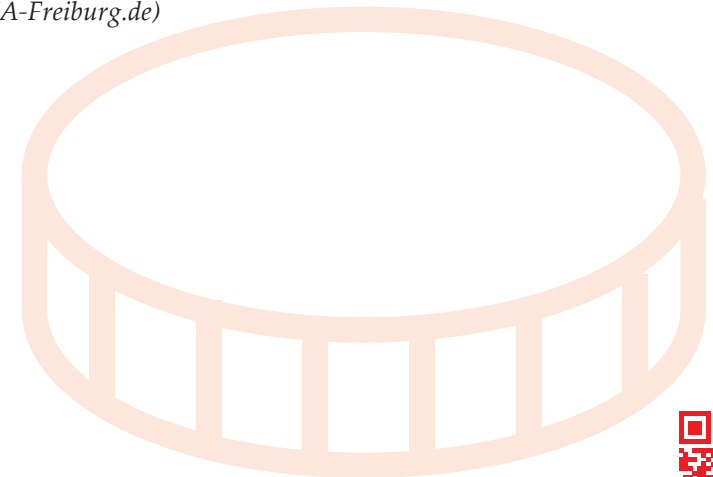
37 Kinderarmut

Kinderarmut ist ein dauerhaftes Problem in unserer Gesellschaft. Trotzdem wird das Thema häufig immer noch an den Rand gedrängt. Die DPSG will dagegen mit ihrer Jahresaktion ein Zeichen setzen.

Aus dem Material zur Jahresaktion der Deutschen Pfadfinderschaft St. Georg (DPSG) im Jahr 2012 stammt dieser Gruppenstundenvorschlag, der trotzdem noch aktuell ist.

<http://www.kja-freiburg.de/html/media/dl.html?v=336954>

(Quelle: KJA-Freiburg.de)



Bienen sind sehr nützliche Insekten. Deshalb ist es umso wichtiger, diese Insekten und die Bedeutung der Bienen den Kindern und Jugendlichen näher zu bringen, um sie auch in Zukunft zu schützen. Die gestreiften Insekten produzieren nicht nur sehr wohlschmeckenden Honig, sondern haben auch eine wichtige Funktion in der Natur. Hier ein paar Vorschläge, wie ihr dieses Thema optimal für eine Gruppenstunde nutzen könnt.

Vorschlag 1: Imker besuchen

Ihr könnt gemeinsam mit den Kindern und Jugendlichen einen Imker besuchen. Durch die Arbeit mit den Bienen kann den Kindern dieses Thema anschaulich verdeutlicht werden. In einer Imkerei lernt ihr viel über die Herstellung des Honigs, das Bienenvolk, die Bienenkönigin und die Wichtigkeit der Bienen für die Menschheit.

Vorschlag 2: Blumenwiese sähen

Mittlerweile gibt es immer häufiger die Aktion „Blumenwiese sähen für Bienen“. Bei dieser Aktion soll den Bienen durch ein reichliches Angebot an Blumen und Blüten eine Nahrungsquelle

bereitgestellt werden. Das Saatgut erhaltet ihr im Fachhandel. Ihr könnt mit den Kindern und Jugendlichen überlegen, welcher Platz sich für das Saatgut am Besten eignet und es dort aussähen.

Vorschlag 3: Honigbrot-Picknick

Im Handel und auch in der Imkerei gibt es zahlreiche verschiedene Honigsorten, die alle ganz unterschiedlich schmecken. Für Menschen, die gerne Honig essen ist dies sehr interessant.

Vorschlag 4: Kerzen aus Bienenwachs ziehen

Das Schöne an Bienenwachskerzen ist der besondere Duft. Gemeinsam mit den Kindern und Jugendlichen könnt ihr Bienenwachskerzen selbst ziehen. Hierfür benötigt ihr einen Eimer mit flüssigem Bienenwachs und einen Docht für jedes Kind. Schon kann mit diesem tollen Experiment begonnen werden.

(Quelle: Jugendleiter-Blog.de)

Bau eines Bienenhotels

In der letzten Ausgabe haben wir uns mit Bienen beschäftigt. Dieses Mal soll es darum gehen, wie in einer Gruppenstunde Bienen geholfen werden kann: mit dem Bau eines Bienenhotels.

Was ihr für den Bau des Bienenhotels braucht:

- Witterungsbeständiges Holz, das bei Regen nicht aufweicht, zum Beispiel von Eiche oder Buche. Als Alternative könnt ihr auch z.B. Porenbeton oder Hohlblocksteine aus dem Baumarkt verwenden.
- Einen regengeschützten und sonnigen Standort oder einen selbstgebastelten Regenschutz. Wichtig ist, dass ihr den Standort von Anfang an festlegt, denn sind die Bienen erst einmal eingezogen, dürft ihr das Bienenhotel nicht mehr umstellen – die Bienen würden sonst nicht mehr nach Hause finden.
- Schilf, Bambushalme oder Ähnliches, als Nistmaterial für die Bienen.
- Eventuell Werkzeug, wie zum Beispiel eine Bohrmaschine.
- Ihr könnt auch Konserven mit Nistmaterial ausstatten. Das Blech ist ein idealer Regenschutz.

→ Ein perfektes Bienenhotel bietet auch Nahrung in der Nähe an. Wildbienen mögen Wildblumen, wie zum Beispiel Kornblumen, Klatschmohn und Bärenklau.

Und so wird das Bienenhotel gebaut:

Wenn ihr das Grundgerüst eures Bienenhotels selber zusammenbau, dann schraubt ihr eine Rückwand und die Seitenwände zusammen und müsst euch dann nur noch sozusagen um die Inneneinrichtung kümmern. In freier Natur nisten viele Wildbienenarten in kleinen Löchern an Mauern oder in Bäumen. Diese Löcher könnt ihr zum Beispiel nachempfinden, indem ihr einen Hohlblockstein verwendet, Löcher in etwas Porenbeton bohrt oder einfach Bambushalme zusammenbindet. Wenn ihr euer Bienenhotel auf diese Weise mit Eingängen von 2-10 Millimeter Durchmesser verseht, bietet ihr den Wildbienen eine ideale Behausung. Am beliebtesten sind bei den Bienen Gänge mit einem Durchmesser von 3-6 Millimeter. Ein naturnahes Zuhause für Bienen sollte viele kleine Löcher zum Verstecken haben.

(Quelle: Geo.de)

40 Youtube-Sessions

In dieser Gruppenstunde soll es darum gehen, YouTube-Highlights gemeinsam zu schauen, Spaß zu haben und zu reflektieren, was gute YouTube-Videos ausmacht und was eigentlich Müll ist. Im JUZ, Gruppenraum, oder wo auch immer, kann man ganz leicht einen YouTube-Filmeabend machen.

Aufgabe für die Kinder: sie sollen sich ihre Lieblings YouTube-Clips raussuchen.

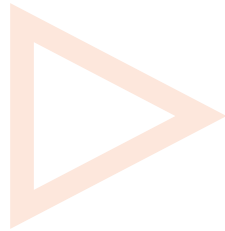
Bedingung: keiner darf länger als 5 Minuten sein. Wenn man es vorbereiten will, dann kann man sie alle vorher in eine Playlist schreiben und dann einfach nacheinander abspielen lassen. Der Vorteil daran ist, dass man die Lauflänge weiß. Mit Children's Getränke kann da ein sehr lustiger Kinoabend draus werden.

Will man es spontan machen, dann sollte man am besten mit einem Streamingstick arbeiten, auf den die TN z.B. ihr Handy oder auch Tablets aufschalten können. So können sie mit ihrem eigenem Handy suchen, während ein Film läuft und nach dem Ende sich einfach auf den Monitor oder Beamer schalten und das Video läuft von ihrem Handy.

Hat man zwei Tablets kann immer ein Tablet suchen, das andere streamt. So entstehen keine großen Pausen.

Die Leitung sollte am Schluss oder zwischendurch die Videos bewerten lassen.

(Quelle: fundus-jugendarbeit.de)



41

Äpfel

Er ist rund, rot, gelb oder grün und kann süß oder sauer schmecken: der Apfel. Hier ein paar Tipps und Vorschläge wie ihr als Gruppenleiter eine Gruppenstunde zum Thema Äpfel gestalten könnt.

Vorschlag 1: Omas Apfelkuchen backen

Wenn Ihr euch auf ein Rezept mit den Kindern und Jugendlichen geeinigt habt, kann es auch schon los gehen. Für eine größere Gruppe wird wahrscheinlich ein Apfelkuchen nicht reichen. Hier solltet ihr bereits die Zutaten je nach Anzahl der Gruppenmitglieder anpassen. Ihr könnt die Zutaten selbst kaufen oder ein paar zuverlässige Jugendliche schicken. Dann kann es auch schon losgehen mit dem Backen des tollen Rezepts.

Vorschlag 2: Das Märchen Schneewittchen

Äpfel spielen auch in Sagen und Märchen eine sehr wichtige Rolle. Zum Beispiel hat Schneewittchen vom vergifteten Apfel gegessen. Hier könnt Ihr eine Gruppenstunde zum Thema Schneewittchen und die sieben Zwerge

gestalten. Dazu könnt Ihr den Kindern und Jugendlichen das Märchen vorlesen und Schneewittchens Apfel dazu basteln.

Vorschlag 3: Schwimmender Apfel

Dies ist ein Spiel, das sehr viel Spaß macht. Hierzu braucht ihr eine große Schüssel. Diese müsst ihr mit Wasser füllen und anschließend viele Äpfel hineingeben. Die Kinder müssen dann einzeln mit den Händen hinter dem Rücken und nur mit dem Mund einen Apfel herausfischen.

Vorschlag 4: Äpfel von der Streuobstwiese

Viele Bauern haben eine große Streuobstwiese, die nur so vor Fallobst wimmelt. Hier könnt Ihr mit den Kindern die Wiese besuchen und Äpfel sammeln. Anschließend könnt ihr dem Bauer zuschauen, wie er diese zu Saft verarbeitet. Ein tolles Erlebnis in der Natur und der naturtrübe Apfelsaft schmeckt ebenfalls sehr gut.

(Quelle: Jugendleiter-Blog.de)

42 Franz von Assisi

Wer war Franz von Assisi?

Um den Kindern und Jugendlichen nahezubringen, wer Franz von Assisi war, eignet sich zum Beispiel eine Geschichte über den Heiligen. Vor allem Kinder von 8 bis 12 Jahren können die Informationen so besser aufnehmen. Bei Jugendlichen könnt ihr einen kurzen Sachtext zum Beginn der Gruppenstunde vorlesen.

Träumer oder Realist?

Anschließend überlegen die Teilnehmer der Gruppenstunde in Kleingruppen, ob und wie das Ideal der Bettelmönche mit der heutigen Welt vereinbar ist.

- Auf welchen persönlichen Besitz könnten die Teilnehmer verzichten, auf welche nicht?
- Kann man überhaupt ganz ohne Geld leben?
- Welche guten Projekte würden sie selbst mit Spenden fördern?

Jede Kleingruppe sammelt ihre Ideen auf einem Plakat – idealerweise stehen zum Schreiben drei verschiedenfarbige Stifte zur Verfügung, damit sich die einzelnen Stichpunkte leichter den drei Leitfragen zuordnen lassen. Anschließend werden die Ideen im Plenum vorgestellt.

Und heute?

Ihr könnt jeweils einen Artikel über Papst Franziskus und über jemanden, der als extremer Minimalist (fast) ohne Geld lebt, heraussuchen. Jeder Teilnehmer erhält nur einen Artikel und markiert zunächst für sich allein, was „typisch Franziskus“ ist und welche Unterschiede es eventuell zum Heiligen gibt. Tragt die Ergebnisse im Plenum mündlich zusammen und regt die Teilnehmer der Gruppenstunde an, miteinander zu diskutieren und ihre Meinung zu äußern.

Die Vogelpredigt

Eine der bekanntesten Geschichten um Franz von Assisi berichtet, er habe den Vögeln gepredigt. Einen kurzen Text, den ihr in der Gruppenstunde vorlesen könnt, findet ihr zum Beispiel auf Wikipedia.

Lasst die Kinder zum Abschluss ein Bild malen, auf dem die Szene dargestellt ist. Als Untermalung könnt ihr ruhige, aber fröhliche Musik oder Naturgeräusche abspielen.

(Quelle:
Jugendleiter-Blog.de)

43

Schöpfung

Bei Schöpfung denken viele Menschen an die tiefgehende, religiöse Bedeutung. In der Bibel wird beschrieben, wie Gott die Welt in sieben Tagen erschuf. Aber auch der Mensch ist in der Lage Dinge zu erschaffen. Beim Thema Schöpfung geht es darum die Welt neu zu entdecken und die Aufmerksamkeit der Jugendlichen auf ihre Umwelt zu richten. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, um eine ansprechende Gruppenstunde zum Thema Schöpfung zu gestalten.

1. **Idee:** Ein Theaterstück oder Video
2. **Idee:** Welche Rolle spielt Schöpfung in deinem täglichen Leben?
3. **Idee:** Schöpfungsmythen in der Gruppenstunde diskutieren
4. **Idee:** Unterwegs in der Natur
5. **Idee:** Das große Puzzle

Die genauen Infos zu den Ideen findet ihr unter dem Link:

https://www.jugendleiter-blog.de/2019/04/18/gruppenstunden-idee-schoepfung-2/?utm_source=mailpoet&utm_medium=email&utm_campaign=nl2019-05

(Quelle: *Jugendleiter-Blog.de*)



44 Fotoralley

Jede/r Jugendliche hat eine Kamera in der Tasche. Dies lässt sich nutzen, um den Blick auf die Welt zu schärfen und gleichzeitig etwas über Fotografie und Bildgestaltung zu lernen.

Die Jugendlichen bekommen eine klare Aufgabe und sollen Motive suchen und fotografieren, die zur Aufgabe passen. Dazu haben sie nur begrenzt Zeit. Bitte Hinweise zum Datenschutz und Recht am eigenen Bild nicht vergessen!

Aufgaben können sein:

Fotografiert ...

- ... etwas Rotes
- ... etwas Rundes
- ... etwas Schönes
- ... etwas, was Euch wütend macht
- ... etwas, was sich ändern sollte
- ... etwas, was Euch heilig ist
- ... etwas in Bewegung
- ... etwas ganz nah dran
- ... das Alphabet (jedes Foto ein Buchstabe)
- ... Fünf
- ... Heimat
- ... Nähe
- ... Veränderung
- ... Glauben

- ... etwas Besonderes
- ...

Kommen die Kinder oder Jugendlichen nach der Fotosession wieder, werden alle Fotos auf ein Gerät übertragen und können in einer Slideshow hintereinander angeschaut werden. Eine Reflektionsrunde sollte sich in jedem Fall anschließen. Fragen können sein:

Zuerst für die Betrachter:

- Was sagst Du zu den Fotos?
- Welches Foto hat Dich am meisten beeindruckt und warum?

Für die Fotografen:

- War es schwer Motive zum Thema zu finden?
- Wieso hast du ausgerechnet dieses Motiv gewählt?
- Hat sich was für Dich durch das Fotografieren geändert?
- Welches von Deinen Fotos ist Dein „Lieblingsfoto“ und warum?

(Quelle: *fundus-jugendarbeit.de*)

45

Safari

Wilde Tiere sind faszinierend und aufregend. Aus diesem Grund sind Safari Reisen auch so beliebt. Ihr als Jugendleiter könnt mit den Kindern und Jugendlichen eine solche Safari gestalten und selbst auf Expedition gehen. Nachstehend ein paar Vorschläge, was ihr mit den Kindern und Jugendlichen unternehmen könnt.

Vorschlag 1: Kinderschminken

Ihr könnt mit den Kindern zusammen entscheiden, wer welches Tier sein will. Mit Schminke ist die Verwirklichung der einzelnen Tiere schnell sichtbar. Es gibt hierzu verschiedene Bücher, die ihr als Anleitung für das Schminken verwenden könnt.

Vorschlag 2: Verkleidung anziehen

Neben dem Schminken könnt ihr als Jugendleiter den Kindern verschiedene Verkleidungen anbieten, die ergänzt angezogen werden können.

Vorschlag 3: Fernglas bauen

Um auf Safari zu gehen, benötigt man natürlich die richtige Ausrüstung. Einen Fotoapparat, eine Videokamera und ein Fernglas. Letzteres könnt ihr

mit den Kindern gemeinsam basteln. Hierzu benötigt Ihr 2 Rollen aus Pappe für jedes Kind. Diese können mit Stiften oder auch mit Farbe bemalt werden. Anschließend werden sie mit einem Band zusammengeklebt.

Vorschlag 4: Safari-Spiel

Wenn ihr mit den Kindern draußen seid, dann könnt ihr sie in zwei Gruppen aufteilen. Die eine Gruppe spielt die Safari Tiere, die anderen sind die Entdecker. Die Entdecker werden mit einem Fotoapparat oder Handy ausgestattet. Die Tiere dürfen sich in einem von euch festgelegten Raum verstecken. Anschließend werden die Entdecker losgeschickt, um die Tiere zu beobachten. Sie müssen von jedem Tier ein Foto machen. Der Entdecker, der von den meisten Tieren ein Foto geschossen hat, hat gewonnen und erhält einen Preis.

Vorschlag 5: Besuch im Tierpark

Gemeinsam mit den Kindern und Jugendlichen könnt ihr einen Tierpark besuchen.

(Quelle: *Jugendleiter-Blog.de*)

46 Engel basteln

Sinnvolles Recycling von alten Gesangsbüchern in der Vorweihnachtszeit.

Für einen Engel benötigt man drei Seiten aus dem alten Gesangbuch. Eine Seite faltet man in der Länge als Ziehharmonika (ca. einen Zentimeter breit), die anderen zwei Seiten quer als Ziehharmonika (ca. einen Zentimeter breit). Alle Teile jeweils einmal in der Mitte knicken und dort zusammenkleben. Die beiden kürzeren Teile jeweils an den längeren Teil kleben. Um den Mittelteil eine Schnur spannen, eine Kugel auffädeln und diese zwischen die zwei Flügel als Kopf aufkleben. Gefaltete Teile vorsichtig auseinanderziehen.

Ein Engel dauert ca. zehn Minuten.

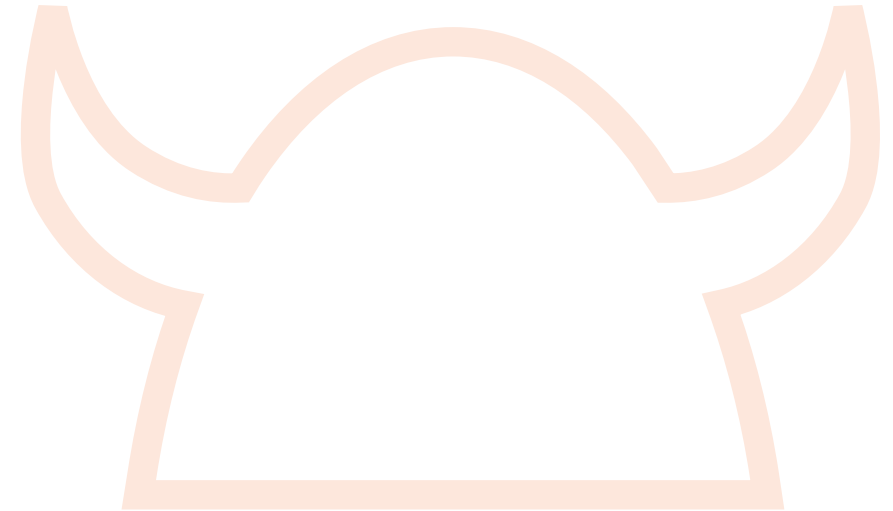
Materialien

- altes Gesangbuch oder ein anderes Buch
- Kleber
- doppelseitiges Klebeband
- Faden/Schnur
- große Perle mit Loch

(Quelle: fundus-jugendarbeit.de)

Die Wikinger

47



Die Wikinger zogen vor über tausend Jahren für Beutezüge und Handel durch Europa und sogar bis Nordamerika. Sie gelten als große Entdecker und Seeleute. Ihre Bräuche und Mythologie haben Spuren und sagenhafte Gestalten hinterlassen.

Aber wer waren die wilden Männer aus dem hohen Norden Islands, welche Götter beteten sie an und wie funktioniert eigentlich Wikingerschach? Hier erfahrt ihr alles über die Wikinger und

findet einige Anregungen, wie ihr das Thema in eurer Gruppenstunde aufgreifen könnt.

<https://www.geo.de/geolino/14647-thma-wikinger>

(Quelle: geo.de)



48 Respekt

In den Medien und in der Gesellschaft wird ganz viel von Respekt und gegenseitiger Achtung gesprochen. Was genau bedeutet aber „Respekt“? Mit dieser Frage soll sich die aktuelle Gruppenstundenidee beschäftigen.

Begriffsbestimmung

Um die eigentliche(n) Bedeutung(en) herauszufinden können die Teilnehmer in Kleingruppen festhalten, was für sie das Wort bedeutet. Am Ende werden dann die einzelnen Ansichten aufgezeigt.

Welche Ereignisse sind respektwürdig?

Die Teilnehmer sollen an einer Tafel festhalten, welche Ereignisse für sie von Wichtigkeit sind und welche überhaupt keine Bedeutung haben. Ziel soll es sein herauszufinden und zu verstehen, woher Unterschiede kommen und welcher Natur sie sind.

Wichtige Gegenstände

Jeder Teilnehmer der Gruppenstunde bringt einen Gegenstand mit, der für ihn von Bedeutung ist. Der Gegenstand soll dann vor der Gruppe vorgestellt

werden. Mit dem Ziel zu erfahren, warum der Gegenstand von Bedeutung ist.

Respekt für Essgewohnheiten

Die Ernährung spielt für jeden Menschen eine wichtige Rolle. So könnte man in einer Gruppenstunde möglichst gleich große Gruppen bilden, welche die Aufgabe haben ihre Ernährungsgewohnheiten in Form von Bildern, Fotos darzustellen.

Austausch über Generationen hinweg

Im Rahmen einer Gruppenstunde könnten Familienmitglieder eingeladen werden. Diese, wenn möglich unterschiedlichen Alters sollen aus ihrer Sicht erzählen, wie wichtig der respektvolle Umgang innerhalb der Familie ist.

(Quelle: Jugendleiter-Blog.de)

Freundschaft

Das Thema Freundschaft spielt vor allem bei Jugendlichen und Kindern eine zentrale Rolle. Was unternimmt man mit seinen Freunden? Wie geht man mit ihnen um? Was ist wichtig bei einer guten Freundschaft? Eine Freundschaft muss in erster Linie gepflegt werden. Deshalb bietet sich eine Gruppenstunde zum Thema Freundschaft sehr gut an. Hier können die Kinder und Jugendliche mit Ihren Freunden hingehen und Dinge veranstalten, die gute Freunde so machen. Welche das sein können, erfahrt ihr unter folgenden Punkten. Denn mit neuen und auch alten Freunden kann man sehr viel Tolles in einer Gruppenstunde erleben und jede Menge Spaß haben.

Vorschlag 1: Freundschaftsbänder knüpfen

Eine Anleitung zum Knüpfen von Freundschaftsbändern findet ihr hier: <https://www.geo.de/geolino/basteln/15009-rtkl-anleitung-freundschaftsbaender-knuepfen>

Vorschlag 2: Vertrauen üben

Einem guten Freund vertraut man bekanntlich. Hierzu kann ein Vertrauensspiel durchgeführt werden. Dazu wird

einem Kind oder Jugendlichen die Augen verbunden und das andere Kind oder der Jugendliche muss seinen Freund nur mit der Stimme durch einen bestimmten Parcours führen. Hierzu werden verschiedene Hindernisse platziert. Dies kann auf einer Wiese oder in einem Waldstück gespielt werden, eignet sich aber auch in einem großen Gebäude. Das Kind mit den verbundenen Augen muss dem anderen Kind natürlich stark vertrauen und die Anweisungen ernst nehmen. Dieses Spiel gibt Vertrauen und schafft eine bessere Bindung zu anderen Menschen.

Vorschlag 3: Ein Theaterstück einstudieren

Ein Theaterstück zum Thema einstudieren macht viel Freude und gibt ein ganz anderen Blick auf das Thema Freundschaft. Was ist wichtig an einer Freundschaft? Was für Probleme und Hürden können entstehen? Durch das Schauspielern bekommen die Kinder und Jugendlichen eine neue Sichtweise vermittelt und können sich zum Thema auch einmal anders ausdrücken.

(Quelle: Jugendleiter-Blog.de)



Meth oden

KENNENLERNSPIELE

Decke runter

Ort: Drinne	Beschreibung: Die Teilnehmer setzen sich in zwei Gruppen gegenüber auf den Boden. Zwischen die beiden Gruppen wird von zwei Teamern eine Decke gehalten, und zwar so, dass sich die Gruppen nicht sehen können. Die Spielleitung bestimmt durch stummes Zeigen je eine Person aus den beiden Gruppen. Diese rutschen leise nach vorn und setzen sich auf ihrer Seite direkt vor die Decke.
Dauer: Ca. 15 Minuten	Auf Kommando lassen die Teamer die Decke fallen. Nur die zwei Personen an der Decke sind dran. Wer nun schneller den richtigen Namen des anderen sagt, darf in der Gruppe bleiben und nimmt den anderen mit auf seine Seite.
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 8 Jahren,	Welche Gruppe sammelt die meisten Punkte?
Quelle: fundus-jugendarbeit.de	

Fanspiel

Ort: Drinne und Draußen	Beschreibung: Zunächst gehen alle TN auf einem Spielfeld aufeinander zu. Wenn zwei TN aufeinandertreffen, stellen sie sich mit Handschlag vor, nennen sich ihre Namen und spielen eine Runde „Schere-Stein-Papier“ gegeneinander. Der Verlierer wird von nun an dem Gewinner hinterherlaufen und ihn anfeuern (sehr laut!), indem er seinen Namen skandiert. Spielt der vorige Gewinner gegen einen anderen TN und verliert, müssen er und alle seine Fans von nun an diesen TN anfeuern.
Dauer: Ca. 5 Minuten	Das Spiel endet, wenn die letzten beiden TN gegeneinander gespielt haben.
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 8 Jahren	
Quelle: jugendecho.de	

Postkarten

Ort: Drinne und Draußen	Beschreibung: Alle Teilnehmer sitzen im Kreis. In der Mitte des Kreises werden Postkarten ausgelegt. Jeder Teilnehmer entscheidet sich für eine Postkarte und nimmt sie sich aus der Mitte. Der Reihe nach stellt jeder sich vor und erklärt kurz, warum er sich gerade für dieses Motiv entschieden hat. Schön ist es auch, wenn mit den Postkartenmotiven aktuelle Stimmungen, Erwartungen oder Eindrücke zu einem bestimmten Thema ausgedrückt werden.
Dauer: Pro Person etwa 1-2 Minuten plus Zeit zum Überlegen und Aussuchen	Wenn die Teilnehmerzahl zu groß ist und es zu viel Zeit kosten würde, dass alle ausführlich über die Wahl ihrer Postkarte berichten, kann die Auswertung auch in Kleingruppen oder Paaren stattfinden.
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 8 Jahren	Hinweis: Es müssen mindestens so viele Postkarten wie Teilnehmer vorhanden sein, besser ist eine größere Auswahl.
Quelle: fundus-jugendarbeit.de	

Tellerrotation

Ort: Drinne	Beschreibung: Alle Mitspieler sitzen in einem Kreis auf dem Boden. Ein Mitspieler erhält einen Plastikteller, den er in der Mitte der Runde zum Rotieren auf dem Rand bringen muss. Sobald er wieder auf seinem Platz sitzt, muss er den Namen eines Mitspielers nennen. Dieser darf in die Mitte und muss den Teller weiter antreiben.
Dauer: Ca. 10 Minuten	Dies wird so lange wiederholt bis der Teller umfällt. Der Mitspieler, der in dieser Runde an der Reihe ist, bekommt einen Minuspunkt, zum Beispiel mit Creme auf die Stirn.
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 8 Jahren	Wer sammelt die wenigsten Minuspunkte und gewinnt eine kleine Überraschung?
Quelle: jugendleiter-blog.de	

Überraschung

Ort: Drinnen	Beschreibung: Zu Beginn teilt der Spielleiter jedem ein Überraschungsei aus. Die Schokolade kann direkt gegessen werden, sodass sich das Spiel sehr gut nach dem Mittagessen spielen lässt. Anschließend werden die gelben Eier geöffnet und jeder darf den Inhalt zusammenbauen und bestaunen. Sind alle fertig, stellt jeder Mitspieler seine Figur/sein Spielzeug vor und beschreibt Ähnlichkeiten mit der eigenen Person. Haben mehrere Personen Schwierigkeiten bei der Beschreibung, bietet sich eine Tauschbörse an, in der die Mitspieler ihre Figuren vor der Vorstellungsrunde tauschen können.
Dauer: Ca. 10 Minuten	
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 8 Jahren	
Quelle: Seiler, Daniel: Und Äktschn!	

Zipp Zapp

Ort: Drinnen	Beschreibung: Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis. Einer geht in die Mitte, deutet auf jemanden aus dem Kreis und sagt eines der Kommandos: „Zipp“, „Zapp“ oder „Zipp-Zapp“. Bei „Zipp“ muss der Ausgedeutete schnell den Namen seines linken Nachbarn, bei „Zapp“ den Namen seines rechten Nachbarn nennen. Ist die Reaktion zu langsam oder die Antwort falsch, muss er in die Mitte. Bei „Zipp-Zapp“ tauschen alle die Plätze. Wer in der Mitte übrig bleibt, gibt das neue Kommando.
Dauer: Ca. 10 Minuten	
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 8 Jahren	
Quelle: fundus-jugendarbeit.de	

Wappen

Ort: Drinnen	Beschreibung: Früher war es Sitte, dass jede Familie, jede Stadt, jeder Landkreis sein eigenes Wappen hatte. Jeder Teilnehmer bekommt ein Plakat und Wachsmalstifte mit der Aufgabe, sein persönliches Wappen zu malen. In das Wappen gehören Name, Alter, Herkunftsort, Hobbys, usw., alles, was ihn kennzeichnet. Im Plenum werden die Wappen dann vorgestellt. Im Anschluss ist es möglich, ein „Gruppenwappen“ zu erstellen, in dem alle Mitglieder der Gruppe mit ihren Fähigkeiten, Interessen, Besonderheiten und Unterschieden vorkommen.
Dauer: Ca. 60 Minuten	
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 8 Jahren	
Quelle: fundus-jugendarbeit.de	

KOOPERATIONSSPIELE

Balltransport

Ort: Drinnen	Beschreibung: Für jeden Mitspieler wird ein etwa zwei Meter langes Stück Schnur abgeschnitten und fest an einem Tauchring geknotet. Auf den Ring wird ein Ball gelegt. Alle Spieler nehmen nun ihre Schnur in die Hand und halten sie gut fest. Durch Ziehen an der Schnur hebt sich der Ring mit dem Ball in die Höhe. Wichtig ist, dass alle Mitspieler gleichzeitig und gleich stark ziehen, sonst fällt der Ball herunter und das Spiel wäre verloren. Die Aufgabe der Mitspieler ist es, den Ball vom Startpunkt zu einem Ziel zu bewegen, Dabei können je nach Talent und Alter Hindernisse in den Weg gestellt werden.
Dauer: Ca. 30 Minuten	
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 10 Jahren	
<i>Quelle: Seiler, Daniel: Und Äktschn!</i>	

Blinder Mathematiker

Ort: Drinnen	Beschreibung: Alle Gruppenmitglieder bekommen die Augen verbunden und halten sich an einem Seil fest. Sie müssen jetzt versuchen, ein Quadrat zu bilden. Wenn die Teilnehmenden glauben, die Aufgabe erfüllt zu haben, dürfen sie die Augenbinden abnehmen und das Ergebnis betrachten. Danach sollte die Übung reflektiert werden. Mögliche Reflexionsfragen sind:
Dauer: Ca. 30 Minuten	<ul style="list-style-type: none"> → Ist mir die Lösung der Aufgabe schwergefallen? → Welche Schwierigkeiten haben sich beim Lösen der Aufgabe ergeben? Was war hinderlich beim Lösen der Aufgabe? → Was hat dabei geholfen, die Aufgabe gut zu lösen? → Wie habe ich mich bei der Übung gefühlt? Welche Rolle habe ich eingenommen?
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 10 Jahren	Um es leicht zu machen, können die Teilnehmenden bereits im Kreis stehen, wenn es schwer sein soll, werden sie in einer Linie aufgestellt. Das Gelingen der Aufgabe erfordert viel Kommunikation und Absprache.
	Worauf muss ich achten? Die Teamer sollten darauf achten, dass sich niemand durch Stolpern o.ä. verletzt.
<i>Quelle: fundus-jugendarbeit.de</i>	

Countdown

Ort: Drinnen	Beschreibung: Beginnend mit der Zahl, die der Gruppengröße entspricht, soll schrittweise bis auf Null heruntergezählt werden. Bedingungen sind lediglich: → Alle Mitspieler müssen mit einer Zahl an diesem Countdown beteiligt sein (jeder sagt also nur eine Zahl) → Es darf keinerlei Verständigung (mit oder ohne Worte) über die Reihenfolge stattfinden. → Sobald zwei Spieler gleichzeitig mit einer Zahl ansetzen, muss wieder vorn begonnen werden.
Dauer: Ca. 5 Minuten	
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 10 Jahren	Varianten: Nach einem erfolgreichen Countdown kann die Gruppe herausgefordert werden, die Startzahl zu erhöhen, so dass nun einige oder auch alle Mitspielerinnen mehrmals an der Reihe sind.
<i>Quelle: jugendecho.de</i>	

Gefangen

Ort: Drinnen	Beschreibung: Zwischen vier Bäumen werden Seile gespannt, so dass ein Viereck entsteht, in dem sich die Gruppe der Mitspieler aufhalten und bewegen kann. Die Seile werden jeweils in unterschiedlichen Höhen gespannt. Diese sollten sich an der Körpergröße der Mitspieler orientieren (einmal Höhe Oberschenkel, einmal Höhe Hüfte, einmal Höhe Bauchnabel, einmal Höhe Brust). Die Gruppe muss zuerst das Viereck betreten. Nun bekommt sie die Aufgabe, dass alle Mitspieler den Käfig wieder verlassen müssen. Dazu muss allerdings jeder Mitspieler über ein Seil den Käfig verlassen. Das klingt erst einmal leicht. Allerdings dürfen nicht alle Mitspieler über das niedrigste Seil steigen.
Dauer: Ca. 30-45 Minuten	Die Aufgabe, dass alle Mitspieler den Käfig wieder verlassen müssen. Dazu muss allerdings jeder Mitspieler über ein Seil den Käfig verlassen. Das klingt erst einmal leicht. Allerdings dürfen nicht alle Mitspieler über das niedrigste Seil steigen.
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 10 Jahren	Pro Seil gibt es eine Beschränkung. So dürfen nur circa 20 Prozent über das niedrigste Seil, 20 Prozent über das zweitniedrigste, 40 Prozent über das zweithöchste und weitere 20 Prozent über das höchste Seil. Die Verteilung sollte an die Körpergrößen und an die Kraft der Mitspieler angepasst werden. Sobald ein Mitspieler ein Seil berührt, müssen alle Mitspieler wieder zurück in den Käfig und die Aufgabe beginnt von vorne. Die Aufgabe stellt hohe Herausforderungen an Zusammenarbeit, Kommunikation und Vertrauen.

Quelle: jugendleiter-blog.de

Lange Leitung

Ort: Drinnen	Beschreibung: Die Teilnehmer werden in Paare aufgeteilt. Jedes Paar bekommt eine Plastiktüte. 3 Paare bilden ein Team. Jedes Team stellt sich in einer Zweierreihe auf und hält die Plastiktüten zwischen sich gespannt. Jedes Team muss einen kleinen Ball ohne diesen anzufassen über die Tüten rollen lassen. Bevor der Ball am Ende angekommen ist, muss das erste Paar sich wieder ans Ende anstellen um den Ball rechtzeitig zu übernehmen. Die Bahn muss so lange verlängert werden, bis der Ball über eine Strecke von x Metern zu einem Eimer transportiert wurde. Fällt der Ball zu Boden muss das Team zurück zum Start. Pro Ball im Eimer gibt es einen Punkt.
Dauer: Ca. 30-45 Minuten	Die Bahn muss so lange verlängert werden, bis der Ball über eine Strecke von x Metern zu einem Eimer transportiert wurde. Fällt der Ball zu Boden muss das Team zurück zum Start. Pro Ball im Eimer gibt es einen Punkt.
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 10 Jahren	Die Bahn muss so lange verlängert werden, bis der Ball über eine Strecke von x Metern zu einem Eimer transportiert wurde. Fällt der Ball zu Boden muss das Team zurück zum Start. Pro Ball im Eimer gibt es einen Punkt.

Quelle: materialboerse.ejo.de

Last ablegen

Ort: Drinnen	Beschreibung: Die Aufgabe für die Gruppe besteht darin, gemeinsam eine lange und sehr leichte etwa 2m lange Stange aus Hüfthöhe langsam und gleichmäßig auf dem Boden abzulegen. Dabei stehen sich die Gruppenmitglieder in zwei Reihen gegenüber und balancieren die Stange auf den ausgestreckten Zeigefingern. Es muss immer Kontakt zur Stange von jedem und jeder gehalten werden. Das Festhalten der Stange ist selbstverständlich nicht gestattet. Die Stange wird zu Beginn des Spiels auf die ausgestreckten Zeigefinger der Spieler abgelegt. Das Erstaunliche erlebt die Gruppe in den meisten Fällen sofort im ersten Moment: Kurz nach dem Ablegen der Stange auf die Finger wird diese wie von Geisterhand nach oben gezogen. Es scheint der Gruppe ausgesprochen schwer zu fallen, gemeinsam diese „schwere Last“ behutsam auf den Boden abzulegen. Diese Erfahrung wird häufig für viele Lerngruppen zunächst zu einer Irritation führen. Was hat dazu geführt, dass diese vermeintlich leichte Aufgabe so schwer zu lösen war? Die gemeinsame Erfahrung kann der Gruppe helfen, über Gruppenklima, Kommunikation und Kooperation oder auch über Führungsverhalten einzelner Gruppenmitglieder zu sprechen.
Dauer: Ca. 30-45 Minuten	Das Erstaunliche erlebt die Gruppe in den meisten Fällen sofort im ersten Moment: Kurz nach dem Ablegen der Stange auf die Finger wird diese wie von Geisterhand nach oben gezogen. Es scheint der Gruppe ausgesprochen schwer zu fallen, gemeinsam diese „schwere Last“ behutsam auf den Boden abzulegen. Diese Erfahrung wird häufig für viele Lerngruppen zunächst zu einer Irritation führen. Was hat dazu geführt, dass diese vermeintlich leichte Aufgabe so schwer zu lösen war? Die gemeinsame Erfahrung kann der Gruppe helfen, über Gruppenklima, Kommunikation und Kooperation oder auch über Führungsverhalten einzelner Gruppenmitglieder zu sprechen.
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 10 Jahren	Das Erstaunliche erlebt die Gruppe in den meisten Fällen sofort im ersten Moment: Kurz nach dem Ablegen der Stange auf die Finger wird diese wie von Geisterhand nach oben gezogen. Es scheint der Gruppe ausgesprochen schwer zu fallen, gemeinsam diese „schwere Last“ behutsam auf den Boden abzulegen. Diese Erfahrung wird häufig für viele Lerngruppen zunächst zu einer Irritation führen. Was hat dazu geführt, dass diese vermeintlich leichte Aufgabe so schwer zu lösen war? Die gemeinsame Erfahrung kann der Gruppe helfen, über Gruppenklima, Kommunikation und Kooperation oder auch über Führungsverhalten einzelner Gruppenmitglieder zu sprechen.

Quelle: materialboerse.ejo.de

Rettungstrank

Ort: Drinnen	Beschreibung: Mit Hilfe eines langen Seils wird ein Kreis mit einem Durchmesser von fünf Metern in der Raummitte ausgelegt. Dieser Kreis darf während des Spiels nicht betreten werden. In der Mitte des Kreises steht ein Tablett. Auf diesem befinden sich eine geöffnete Flasche Mineralwasser und ein Weinglas. Nur mit Hilfe von Paketschnüren muss es der Gruppe gelingen, das Glas mit Wasser zu füllen und anschließend aus dem Kreis zu transportieren. Die Gruppe hat dafür 30 Minuten Zeit. Die Spielleitung sollte darauf achten, dass alle Mitspieler am Geschehen beteiligt sind.
Dauer: Ca. 30-45 Minuten	Nur mit Hilfe von Paketschnüren muss es der Gruppe gelingen, das Glas mit Wasser zu füllen und anschließend aus dem Kreis zu transportieren. Die Gruppe hat dafür 30 Minuten Zeit. Die Spielleitung sollte darauf achten, dass alle Mitspieler am Geschehen beteiligt sind.
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 10 Jahren	Die Spielleitung sollte darauf achten, dass alle Mitspieler am Geschehen beteiligt sind.

Quelle: Seiler, Daniel: Und Äktschn!

SPASS-SPIELE

Adams Family

Ort: Drinne	Beschreibung: Der Spielleiter schickt einige Spieler nach draußen. Die restlichen stellen sich im Kreis auf. Wenn ein Spieler hereingeholt wird, muss dieser sich in die Mitte des Kreises stellen. Die Spieler im Kreis stimmen zuerst mit der Liedmelodie der Adams Family ein und beginnen mit den Worten: „Wir sind die Adams Family, und du musst solange spielen, bis wir applaudieren.“ Danach wird abgewartet, was der im Kreis Stehende tut und das wird von der Runde nachgemacht. Dieses Spiel geht solange weiter, bis der im Kreis Stehende applaudiert und die um sich herum Stehenden ihm das nachmachen.
Dauer: Ca. 5 Minuten	
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 6 Jahren	
Quelle: bayern.dlrg-jugend.de	

Armer schwarzer Kater

Ort: Drinne	Beschreibung: Die Teilnehmer sitzen in einem Stuhlkreis. Ein Teilnehmer (schwarzer Kater) befindet sich in der Mitte des Kreises und hat keinen Stuhl. Der schwarze Kater versucht einen Teilnehmer zum Lachen zu bringen, indem er vor ihm sitzt, ihn anmiaut und mit seiner Mimik arbeitet (ohne sprechen).
Dauer: Ca. 5 Minuten	Der Teilnehmer, der auf dem Stuhl sitzt, darf nicht lachen und muss 3x „Armer schwarzer Kater“ sagen und dem Kater dabei über den Kopf streicheln. Lacht er währenddessen, ist er der nächste schwarze Kater.
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 6 Jahren	
Quelle: jugendecho.de	

Geschlossen Offen

Ort: Drinne	Beschreibung: Geht denn das mit rechten Dingen zu? Alle Spieler sitzen im Kreis. Der Spielleiter reicht eine Schere weiter. (kann auch etwas anderes sein.) Hat er die Beine überkreuzt, so ist die Schere zu. Hat er die Beine offen, so ist sie geschlossen. Die Stellung der Schere spielt keine Rolle. Die Spieler müssen nun erraten, warum die Schere offen oder zu ist. Geben sie die Schere weiter, müssen sie eine Behauptung aufstellen. Ist sie richtig geht es weiter, ist sie falsch muss sie verbessert werden. Wenn ein Spieler das System kapiert hat, sollte er den Spielleiter unterstützen. Wer kapiert es als Letzter?
Dauer: Ca. 5 Minuten	
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 6 Jahren	
Quelle: bayern.dlrg-jugend.de	

Ich bin dumm

Ort: Drinne	Beschreibung: Die Gruppe sitzt in einem Kreis. Ein oder mehrere freiwillige TN werden kurz weggeschickt, während der restlichen Gruppe das Spiel erklärt und die Lösung verraten wird. Im Kreis liegt ein Haufen von beliebigen Gegenständen. Der erste Freiwillige wird zurückgeholt. Der Spielleiter erklärt dem Freiwilligen, dass dieser ihm einfach nur alles nachmachen muss. Das Spiel beginnt. Der Teilnehmer geht in der Mitte im Kreis und sagt: „Ich bin dumm,“ [kurze Pause] – der Freiwillige wiederholt das. „und gehe immer im Kreis herum“ – der Freiwillige wiederholt das. „ und alles was ich sehe,“ – der Freiwillige wiederholt das. „das nehme ich mit!“ – der Freiwillige wiederholt das. Anschließend dreht sich der Spielleiter zum Freiwilligen um und reicht ihm den ersten der rumliegenden Gegenstände und sagt beiläufig: „Hier, nimm!“ Aufgabe des Freiwilligen ist es zu erkennen, dass er auch das „Hier, nimm!“ wiederholen muss, um das Spiel zu beenden. Solange er das nicht auch sagt, geht es wieder von vorne los (mit „Ich bin dumm“) und wird er vom Spielleiter mit immer mehr Gegenständen beladen. Sobald der Freiwillige die Lösung gefunden hat, bekommt er seinen verdienten Applaus und der nächste Freiwillige ist an der Reihe.
Dauer: Ca. 5 Minuten	
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 6 Jahren	
Quelle: jugendecho.de	

Stäbchenfischen

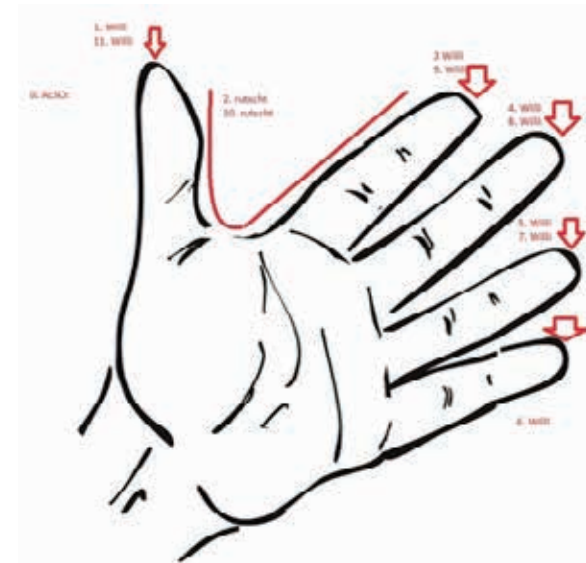
Ort: Drinnen	Beschreibung: Eine Wäschewanne wird mit Wasser gefüllt. Auf dem Wasser schwimmen Tischtennisbälle. Auf ein Startsignal hin müssen alle Mitspieler versuchen, mit Essstäbchen die Bälle aus dem Wasser zu fischen und vor sich abzulegen. Dabei dürfen die Tischtennisbälle nie mit den Händen berührt werden.
Dauer: Ca. 5 Minuten	Die Spielleitung stoppt die Zeit (ein bis zwei Minuten). Am Ende gewinnt der Mitspieler, der in der Zeit die meisten Bälle aus dem Wasser fischen und ablegen konnte.
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 6 Jahren	
Quelle: jugendleiter-blog.de	

Was machst du denn da?

Ort: Drinnen	Beschreibung: Alle stellen sich im Kreis auf. Ein Beispielablauf: A macht eine Bewegung, z. B. kratzt sich am Kopf. Die Nachbarin B fragt: „Was machst du denn?“ A sagt etwas anderes: „Ich hüpfte auf einem Bein.“ Daraufhin hüpfte B auf einem Bein und wird von der nächsten Nachbarin gefragt, was sie denn macht. Sie antwortet z.B.: „Ich spiele Klavier.“ Und so weiter. Das Spiel ist nach ein, zwei Runden zu Ende, wenn ein Leiter antwortet: „Ich beende dieses Spiel.“
Dauer: Ca. 5 Minuten	
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 6 Jahren	Varianten: Erschwert wird das Spiel, wenn die Leiter die Regeln nicht explizit erklären, sondern einfach anfangen, und die Spieler die Regeln dann selbst herausfinden müssen.
Quelle: jugendecho.de	

Willi rutscht

Ort: Drinnen	Beschreibung: Für das Spiel werden nur die zwei eigenen Hände benötigt, auf denen „Willi rutscht“. Hier der Text: „ALSO: Willi rutscht, Willi, Willi, Willi, Willi, Willi, Willi, Willi rutscht, Willi“ Die Reihenfolge der Worte und Gesten ist dem Bild zu entnehmen.
Dauer: Ca. 5 Minuten	Der Trick bei der Sache ist es, den umstehenden TN das ganze so oft, wie sie es wünschen, vorzumachen und davor das „Also“ auszusprechen, auf das von den umstehenden TN nicht geachtet wird. Dann sollen die TN „Willi rutscht“ korrekt nachahmen. Erst wenn das „Also“ mitgesprochen wird, ist „Willi rutscht“ korrekt durchgeführt, andernfalls ist es „leider“ nicht korrekt nachgeahmt worden.
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 6 Jahren	Dieser Trick muss aber herausgefunden werden, sodass das Spiel erst beendet ist, wenn jemand genau diesen Kniff benennen kann. Ein zuvor korrekt durchgeführtes „Willi rutscht“ wird einfach als korrekt benannt.
Quelle: jugendecho.de	



GRUPPENEINTEILUNGSSPIELE

Auf die Hand geschaut

Ort: Drinne	Beschreibung: Jeder bekommt einen Zettel ausgehändigt, auf dem er den Umriss seiner rechten Hand aufzeichnet. Die Spielleitung sammelt die Blätter ein, mischt sie und stellt entsprechend der gewünschten Kleingruppengröße Abbildungen zusammen. Die Mitspielenden müssen ihren Handabdruck wiederfinden und verbleiben dann in der Gruppierung.
Dauer: Ca. 5 Minuten	
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 6 Jahren	

Quelle: bayern.dlrg-jugend.de

Moleküle

Ort: Drinne	Beschreibung: → Freie Atome im Raum Alle Teilnehmer bewegen sich im Raum und sind „freie“ Atome. → Vom Atom zum Molekül Der Spielleiter ruft nun eine Atomanzahl; genau diese Anzahl an Atomen muss sich nun zu Molekülen verbinden. Die Moleküle dürfen jeweils nur genau so groß sein - kleiner oder größer gilt nicht. → Gruppenfindung und Weiterarbeit Nach ein paar Runden wird das Spiel beendet, wobei die aktuellen „Moleküle“ als Gruppen für weitere Aktionen zusammenbleiben.
Dauer: Ca. 5 Minuten	
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 6 Jahren	

Quelle: lehrerfreund.de

Bindfaden

Ort: Drinne	Beschreibung: Dazu werden die Fäden mittig in der Hand gehalten und jeder wählt sich ein Ende. Die Mitte der Fäden wird nun losgelassen und jeder kann schauen, welchen Partner er am anderen Ende des Fadens hat. Mit spezieller Verknotung ergeben sich auch 3er oder 4er Gruppen.
Dauer: Ca. 5 Minuten	
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 6 Jahren	

Quelle: abb-seminare.de

Paare der Weltgeschichte

Ort: Drinne	Beschreibung: Benötigt werden Karten mit zusammengehörenden berühmten Paaren, die sich finden müssen; z. B. Asterix und Obelix, Micky und Donald, Cäsar und Kleopatra, Tim und Struppi, Winnetou und Old Shatterhand, Maria und Josef usw.
Dauer: Ca. 5 Minuten	Wichtig ist, dass die Paare den TN bekannt sind.
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 6 Jahren	Möglich sind natürlich auch Gruppen.

Quelle: gesundheitskurse-rhein-main.de

Stifte

Ort: Drinne	Beschreibung: Diese Variante bietet sich auch an, wenn die Vorbereitung der Gruppeneinteilung einmal versehentlich vergessen wurde. Moderationsmarker haben Gruppenleiter eigentlich immer zur Hand. Einfach für jede Arbeitsgruppe gleichfarbige Stifte wählen und alle Stifte dann so in die Hand nehmen, dass die farbigen Enden von den Teilnehmern nicht gesehen werden können. Jeder zieht einen Stift und weiß über die Farbe, wer zu seiner Gruppe gehört.
Dauer: Ca. 5 Minuten	
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 6 Jahren	
Quelle: abb-seminare.de	

Zitate

Ort: Drinne	Beschreibung: Verschiedene Zitate werden z.B. in 2-4 Teile zerlegt – je nachdem, wie groß die Untergruppen sein sollen. Aufgabe der TN ist es, die Zitate richtig zusammenzusetzen. Das bringt Bewegung und Kontakt untereinander, denn diese Aufgabe ist nur zu lösen, wenn man sich miteinander verständigt.
Dauer: Ca. 5 Minuten	
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 6 Jahren	
Variante: Anstelle von Zitaten lassen sich auch gut bekannte Sprichworte „zerteilen“.	
Quelle: gesundheitskurse-rhein-main.de	

Tierlaute

Ort: Drinne	Beschreibung: Die TN ziehen Kärtchen auf denen Tierlaute stehen. Die entsprechenden Gruppenmitglieder sollen anhand der Tierlaute identifiziert werden.
Dauer: Ca. 5 Minuten	
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 6 Jahren	
Quelle: gesundheitskurse-rhein-main.de	

BEWEGUNGSSPIELE

Alaska Baseball

Ort: Draußen	Beschreibung: Die Teilnehmenden werden in zwei Gruppen aufgeteilt (zum Beispiel Team Bär und Team Elch). Team Elch bekommt zu Beginn den Ball. Eine Person des Teams wirft den Ball soweit sie kann weg. Dann geht es für beide Gruppen richtig los: Team Elch bildet eine Mensentraube, stellt sich also möglichst dicht zueinander auf. Die Person, die geworfen hat, beginnt um diese Mensentraube herum zu rennen. Die Spielleitung zählt die Runden, die die Person geschafft hat. Team Bär, also das gegnerische Team, muss in dieser Zeit zum Ball rennen und sich in einer Reihe hintereinander aufstellen. Die erste Person gibt dann den Ball durch seine Beine nach hinten weiter, bis der Ball bei der letzten Person angekommen ist. Die letzte Person hält dann den Ball in die Höhe und ruft laut „Stopp!“ Dann muss die Person aus Team Bär aufhören zu rennen, die Spielleitung merkt sich die geschafften Runden. Jetzt werden die Rollen getauscht: Die letzte Person aus Team Bär wirft den Ball jetzt soweit sie kann weg und das Team bildet die Mensentraube. Team Elch rennt jetzt zum Ball und gibt ihn von Person zu Person durch. Die Spielleitung beendet das Spiel nach einigen Runden – man muss sehr viel rennen, deshalb dauert das Spiel meistens nicht besonders lang. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt!
Dauer: Ca. 15 Minuten	
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 6 Jahren	

Quelle: fundus-jugendarbeit.de

Nachmacher

Ort: Drinnen und Draußen	Beschreibung: Der Fänger bestimmt, auf welche Art und Weise sich alle fortbewegen dürfen. Hüpfen, rückwärts, laufen, kriechen... Die gefangenen Spieler werden auch zu Fängern. Interessant wird es auch, wenn während des Spielens durch die Gruppenleiter oder den ersten Fänger die Gangart verändert wird.
Dauer: Ca. 15 Minuten	
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 6 Jahren	

Quelle: vlamingo.de

Namen jagen

Ort: Drinnen und Draußen	Beschreibung: Alle Kinder und Jugendlichen, die bei diesem Spiel teilnehmen, schreiben ihren Namen auf einen Zettel. Dieser Zettel wird anschließend gefaltet und in ein Gefäß gegeben. Gut durchmischen. Nun darf jedes Kind einen Zettel aus dem Gefäß ziehen. Auf dem Zettel steht dann der Name des Kindes, das gefangen werden muss.
Dauer: Ca. 15 Minuten	Wenn ein Kind seinen eigenen Namen gezogen hat, darf es noch einmal ziehen. Die Leiter können den Kindern und Jugendlichen nun mitteilen, dass sie sich im Gelände verstecken können. Hierzu haben die Kinder ca. 5 Minuten Zeit. Nun starten sie das Spiel mit einem schrillen Ton aus der Pfeife. Jedes Kind muss dann die Person finden, die er oder sie auf dem Zettel gelesen hat. Ist die Person gefunden, muss das Kind versuchen, das andere Kind zu fangen, indem es das Kind antippt. Gelingt ihm das, kann er oder sie das Kind zu einem bestimmten Sammelort bringen. Wird das Kind, das das andere Kind zu diesem Ort bringt, von einem weiteren Kind angetippt, wird das gefangene Kind wieder befreit und kann wegrennen. Das Kind, das am längsten im Spielfeld bleibt, hat gewonnen.
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 6 Jahren	

Quelle: jugendleiter-blog.de

Pferderennen

Ort: Draußen	Beschreibung: Alle stehen oder sitzen im Kreis. Die Spielleitung beschreibt ein Pferderennen, die Teilnehmenden sind die Pferde mit ihren Reitern. Die Grundbewegung soll das Galoppieren der Pferde simulieren: Alle schlagen sich mit den Händen auf die Oberschenkel. Dann kann die Spielleitung verschiedene Kommandos einführen:
Dauer: Ca. 15 Minuten	<ul style="list-style-type: none"> → Rechts-/Linkskurve: Alle lehnen sich nach rechts/links → Hindernis: Hoch springen und dabei die Arme hochwerfen → Zuschauertribüne: Alle jubeln und applaudieren → Queen: Alle winken, wie die Queen das tut → Tunnel: Alle ducken sich
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 6 Jahren	<ul style="list-style-type: none"> → Die Liste kann unendlich erweitert werden, werdet kreativ! <p>Wenn die Spielleitung alle Kommandos einmal vorgeführt hat, kann es los gehen.</p> <p>Die Spielleitung sagt: Alle Pferde marschieren an den Start. Dabei schlagen sich alle schon langsam auf die Oberschenkel. Dann halten alle die Hände nochmal still. Die Spielleitung sagt: Auf die Plätze, fertig, los! Formt mit den Händen eine Pistole und macht „Peng“ für den Startschuss. Dann klatschen sich alle schnell auf die Oberschenkel. Die Spielleitung sagt immer wieder Kommandos an, die alle schnell ausführen. Danach wird immer wieder auf die Oberschenkel geklopft.</p> <p>Zum Schluss gibt's noch einen Zielsprint.</p>

Quelle: fundus-jugendarbeit.de

Pfütze

Ort: Draußen	Beschreibung: Dieses Fang-Spiel lässt sich entweder nach einem ordentlichen Regenguss spielen, wenn es draußen viele Pfützen gibt oder alternativ mit (mit Kreide) aufgemalten Kreisen oder Reifen. Es gibt weniger Pfützen (Reifen) als Kinder. Ziel des Spieles ist es, dass der Fänger die anderen Kinder fängt. Diese können sich aber vor dem Fänger in Sicherheit bringen, indem sie sich in eine Pfütze stellen. Jede Pfütze kann aber nur von einem Kind besetzt werden. Steht bereits ein Kind in der Pfütze, muss dieses gehen und dem anderen Kind Platz machen. Wenn ein Kind gefangen wird, ist dieses der neue Fänger und der bisherige läuft weg und versucht, sich nicht fangen zu lassen.
Dauer: Ca. 15 Minuten	
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 6 Jahren	

Quelle: jugendleiter-blog.de

Tic Tac Toe

Ort: Draußen	Beschreibung: Die Gruppe wird in zwei gleich große Teams unterteilt. Diese stehen jeweils hintereinander an einer Startlinie. In etwas Entfernung ist ein Tic-Tac-Toe Feld aus Seilen/ Kreide/ Ringen aufgebaut. Jedes Team erhält drei Marker einer Farbe (Tücher o.ä.). Auf ein Startsignal hin laufen die ersten der Reihe los und legen den Marker in ein Feld. Dann laufen sie zurück, klatschen die nächste Person ab und diese darf ihren Marker ins Feld legen. Sobald alle Marker im Feld liegen, dürfen die Läufer die Marker einzeln von einem Feld in das andere legen, um drei in einer Reihe und damit einen Punkt zu erhalten. Gespielt wird bis zu einer bestimmten Punktzahl oder bis der/die Leitende das Spiel beendet.
Dauer: Ca. 15 Minuten	
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 6 Jahren	

Quelle: jugendecho.de

Zeitungsfangen

Ort: Draußen	Beschreibung: Jeder Mitspieler bekommt bei diesem Spiel eine zusammengefaltete Zeitungsseite in den Hosenbund geklemmt. Nur der Fänger kommt ohne aus. Der Fänger muss nun versuchen, einem Mitspieler die Zeitung aus dem Hosenbund zu ziehen. Dieser Spieler scheidet aus. Der Spieler, der am Schluss noch seine Zeitungsseite besitzt, gewinnt das Spiel.
Dauer: Ca. 15 Minuten	
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 6 Jahren	
Quelle: jugendleiter-blog.de	

REFLEXIONSMETHODEN

Ecken sortieren

Ort: Draußen	Beschreibung: Jeder Raumecke wird eine Bewertungsskala zugeordnet. Das Kursteam stellt die Frage, wie die Einheit xy bewertet wird und die Teilnehmer positionieren sich in der entsprechenden Ecke des Raumes. Wer etwas dazu sagen möchte kann dies tun. Positionierung erfolgt für alle Einheiten eines Tages.
Dauer: Ca. 15 Minuten	
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 6 Jahren	
Quelle: methodenkartei.uni-oldenburg.de	

3x + / 3x -

Ort: Draußen	Beschreibung: Die Methode „3-mal plus, 3-mal minus“ eignet sich gut, um Feedback zu einer kurzen Einheit zu erhalten und um diese dadurch zu evaluieren.
Dauer: Ca. 15 Minuten	Ablauf: <ol style="list-style-type: none"> 1. Die Teilnehmer erhalten jeweils sechs Moderationskarten 2. Die Teilnehmer schreiben jeweils drei positive und drei negative Aspekte zur Einheit auf. 3. Alle Moderationskärtchen werden an der Tafel befestigt. 4. Im Plenum werden die Karten dann nach positiven, negativen und ähnlichen Meinungen sortiert. Es können gegebenenfalls unklare Formulierungen geklärt werden.
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 6 Jahren	
Quelle: methodenkartei.uni-oldenburg.de	

Luftballon

Ort: Drinne	Beschreibung: Jeder Teilnehmer erhält einen Luftballon. Die Kursleitung liest nacheinander die Einheiten des Tages vor, die Teilnehmer bewerten die jeweilige Einheit durch die Füllmenge ihres Luftballons. Je voller der Ballon, umso besser wird die Einheit bewertet.
Dauer: Ca. 15 Minuten	
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 6 Jahren	
<i>Quelle: Malteser Jugend Bayern: Kursbuch GL 2</i>	

SMS

Ort: Drinne	Beschreibung: Die Teilnehmer notieren auf einer vorgefertigten Karte eine fiktive SMS mit genau 10 Wörtern (oder 160 Zeichen), die sie an einen Freund/eine Freundin als Zwischenbilanz simsen würden. Die Beschränkung hilft den Teilnehmern, das Wichtigste zu erkennen und sich auf das Wesentliche zu konzentrieren. Außerdem unterstützen die Form und Kürze der „SMS“ die sprachliche Kreativität. Die Teilnehmer erhalten jeweils eine Karte aus festem Papier und einen Stift. Nachdem alle Teilnehmer ihre Rückmeldung verfasst haben, werden diese der Reihe nach vorgelesen und an einer Pinnwand gesammelt. In einem gemeinsamen Gespräch können wichtige Sachverhalte oder Perspektiven sichtbar und verarbeitet werden.
Dauer: Ca. 15 Minuten	
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 6 Jahren	
<i>Quelle: methodenkartei.uni-oldenburg.de</i>	

Schreibgespräch

Ort: Drinne	Beschreibung: Auf verschiedenen Plakaten finden sich Stichwörter wie „Gruppe“, „Programm“, „Essen“. Jedes Plakat liegt auf einem eigenen Tisch. Die Teilnehmer haben jeder einen Stift in der Hand und können sich schriftlich auf den Plakaten äußern. Das Ganze läuft ohne Sprechen ab. Vorteil der Methode: Die Leitung kann nachher alles nochmal nachlesen. Gegenseitige Interaktionen sind möglich.
Dauer: Ca. 15 Minuten	
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 6 Jahren	
<i>Quelle: elefantastisch.de</i>	

Treppenposition

Ort: Drinne	Beschreibung: Das Kursteam zählt nacheinander die Einheiten des Tages auf, die Teilnehmer stellen sich auf eine Treppe um die Einheiten zu bewerten. Je höher jemand auf der Treppe steht, desto besser wird die Einheit bewertet. Wer etwas dazu sagen möchte kann dies tun. Positionierung erfolgt für alle Einheiten eines Tages.
Dauer: Ca. 15 Minuten	
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 6 Jahren	
<i>Quelle: Malteser Jugend Bayern: Kursbuch GL 2</i>	

Würfeln

Ort: Drinne	Beschreibung: Jeder Seite eines Würfels wird eine Einheit des Tages zugeordnet. Jeder Teilnehmer muss würfeln und zu der Einheit etwas sagen, von der er die Zahl gewürfelt hat. Eventuell sind zwei Durchgänge sinnvoll.
Dauer: Ca. 15 Minuten	ODER: Jeder Zahl wird ein Inhalt einer Gruppenstunde zugeordnet.
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 6 Jahren	

Quelle: Malteser Jugend Bayern: Kursbuch GL 2

WAHRNEHMUNGSSPIELE

Detektiv

Ort: Drinne	Beschreibung: Alle Teilnehmer stellen sich in zwei Reihen auf, so dass sich jeweils ein Paar ansieht. Die Teilnehmer in Reihe 1 bekommen nun 30 Sekunden Zeit, um ihr Gegenüber genau zu betrachten und sich alle Details einzuprägen. Danach dreht sich Reihe 1 komplett um, während die Teilnehmer aus Reihe 2 eine Kleinigkeit an sich selbst verändern (z.B. Zopf aufmachen, Brille ausziehen, Hemd zuknöpfen). Die Teilnehmer der Reihe 1 drehen sich anschließend wieder um und müssen erraten, was ihr/e Partner/in an sich verändert hat. Danach werden die Rollen getauscht.
Dauer: Ca. 5 Minuten	
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 6 Jahren	

Quelle: lehrerfreund.de

Fingerspitzengefühl

Ort: Drinne	Beschreibung: Fingerspitzengefühl ist gefragt, wenn alle Spieler um eine Flasche sitzen und abwechselnd ein Streichholz auf den Flaschenkopf ablegen müssen. Der Spieler, bei dem die Streichhölzer herunterfallen, bekommt einen Minuspunkt. Wer sammelt die wenigsten Minuspunkte?
Dauer: Ca. 5 Minuten	
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 6 Jahren	

Quelle: jugendleiter-blog.de

Ich kriege, was ich will

Ort: Drinnen	Beschreibung: Zu Beginn bilden sich zwei Gruppen, die für die Spieleerklärung vorab voneinander getrennt werden. Jeder TN der ersten Gruppe bekommt einen Legostein. Ihm wird gesagt: „Das ist dein Schatz, du willst ihn unter keinen Umständen hergeben... Außer du wirst darum gebeten.“
Dauer: Ca. 5 Minuten	Der zweiten Gruppe wird gesagt: „Jeder in der anderen Gruppe hat einen Schatz. Ihr wollt den Schatz unter allen Umständen haben. Ihr dürft machen, was ihr wollt.“ Dann werden die beiden Gruppen zusammengeführt und die Aufgabe beginnt.
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 6 Jahren	

Quelle: jugendecho.de

Impulsweitergabe

Ort: Drinnen	Beschreibung: Alle sitzen im Kreis und jeder hat seine linke Hand auf dem rechten Oberschenkel des linken Nachbarn, die rechte Hand auf dem linken Oberschenkel des rechten Nachbarn liegen. Der Spielleiter gibt das Startsignal und „patscht“ mit einer seiner Hände auf den Oberschenkel von einem seiner Sitznachbarn.
Dauer: Ca. 10 Minuten	Das „Patschen“ wird nun in diese Richtung weitergegeben. Es geht rund, indem alle sich nacheinander auf die Schenkel patschen, ohne dass eine Hand übersprungen werden darf. Wer sein Signal zu früh gibt, muss die entsprechende Hand aus dem Spiel nehmen und hinter dem Rücken verstecken. Wer zu langsam reagiert, muss seine Hand ebenfalls aus dem Spiel nehmen.
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 6 Jahren	Nach einer Proberunde wird ein zusätzliches Signal eingeführt: Wenn eine Person mit einer Hand doppelt „patscht“, wechselt die Richtung. Gewonnen hat, wer als letztes noch eine Hand im Spiel hat.

Quelle: jugendecho.de

Roomservice

Ort: Drinnen	Beschreibung: Zwei Mitspieler verlassen den Raum. Die restlichen Mitspieler ändern derweil einige Kleinigkeiten im Raum. Sobald die Spieler wieder den Raum betreten haben, müssen sie möglichst viele der Änderungen entdecken und wieder rückgängig machen. Das Spiel kann kooperativ oder als Wettkampf gegeneinander gespielt werden. Wer entdeckt dann die meisten Änderungen?
Dauer: Ca. 10 Minuten	
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 6 Jahren	

Quelle: jugendleiter-blog.de

RushHour

Ort: Drinnen	Beschreibung: Tokio ist eine Großstadt, und in Großstädten sind Parkplätze Mangelware. Die Tokioter haben aber eine spezielle Form entwickelt, um der Parkplatznot zu entgehen: Sie verabreden sich immer mit ihren Freunden und tauschen dann die Parkplätze. Das geht so: Alle TN sitzen im Stuhlkreis, einer steht in der Mitte. Je zwei TN nehmen Augenkontakt miteinander auf und verständigen sich durch Zublinzeln, dass sie jetzt ihre Plätze tauschen wollen. Wenn sich zwei TN zugeblinzelt haben beeilen sie sich ihre Plätze zu tauschen. Es können mehrere Spieler gleichzeitig die „Parkplätze tauschen“, jeder TN darf sich aber nur auf den Stuhl seines Blinzelpartners setzen. Der Parkplatzsucher in der Mitte versucht, sich auf einen der freien Plätze zu setzen. Schafft er das, ist derjenige, der sich nicht hinsetzen konnte, der neue Parkplatzsuchende. Wenn jemand mal lange in der Mitte steht, darf er (oder der Spielleiter, vorher absprechen) „Rush hour“ rufen. Dann müssen sich alle einen neuen Platz suchen.
Dauer: Ca. 10 Minuten	
Eignung: Kinder, Jugendliche ab 6 Jahren	

Quelle: jugendecho.de

www.malteserjugend-bayern.de