# Rubrik: Action und Co

# Überschrift

Team4Challange

# Unterüberschrift

Der ultimative Wettkampf für deinen Teenkreis

# Stichworte

Wettkampf, Teambuilding, Spiele

# Autor

Andreas Müller, Referent für Jugendevangelisation beim Deutschen EC-Verband, Kassel

E-Mail: Andreas.Mueller@ec-jugend.de

# Kurzbeschreibung

Team4Challange ist eine Methode, um verschiedene Dinge zu erreichen. Egal ob ein einfacher, verrückter Spieleabend mit Wettkampfcharakter, ein Teamabend, der die Gruppen stärken soll oder ein Abend, an dem mehr der Kopf gefordert wird. Je nach Planung der Aktionen.

# Durchführungszeit

60-120 Minuten

**Artikelbeginn**

Team4Challenge ist ein abendfüllendes Programm. Es kann im Teen- oder Jugendkreis genauso verwendet werden wie auf einer Freizeit. Vor allem in einer der ersten Gruppenstunden nach den Ferien kann es helfen, dass die Gruppe sich findet und Einzelne nicht einfach so durchrutschen.

Die Teilnehmer werden in Teams eingeteilt und müssen Aufgaben und Herausforderungen lösen bzw. bestreiten. Diese Challenges sind ganz verschieden. Als Gruppenleiter oder im Team könnt ihr im Vorfeld überlegen, was das Ziel des Abends sein sol. Wollt ihr einfach nur einen Abend mit Spaß und Action, dann könnt ihr die Spiele querbeet aussuchen. Vielleicht habt ihr aber viele Neue in der Gruppe dabei – zum Beispiel nach den Sommerferien. Dann empfiehlt es sich, nach Spielen zu suchen, bei denen man in der Kleingruppe aufeinander angewiesen ist. Dabei sollte man auf die Verschiedenheit der Challenges achten. Verwendet nicht nur Denk-, sondern auch Aktionen, wo Kraft oder Ausdauer benötigt wird, sodass die verschiedenen Begabungen zum Zug kommen. Für jede Aufgabe hat man eine feste Zeit. Erfahrungsgemäß sind fünf Minuten ein guter Faktor. Nach Ablauf der Zeit werden die Teams durch einen Mitarbeiter, der ein Signal gibt (Pfeife, Drucklufthorn, Rufen …), aufgefordert, die Station zu wechseln. Jede Gruppe hat einem Laufzettel, den du im TEC:-Pool herunterladen kannst.

# Zwei Varianten sind möglich

Es gibt zwei Möglichkeiten, diesen Stundenentwurf zu nutzen.

*Variante 1:* Du suchst einen Spieleabend für deinen Teenkreis, der einfach Laune machen soll? Dann kannst du im Hauptteil einfach die Spielvorschläge nehmen, die dir am besten gefallen oder einfach gut umsetzbar sind.

*Variante 2:* Du willst die Gruppe stärken und zusammenwachsen lassen? Wenn du dich für diese Variante entscheidest, dann musst du ein paar Minuten mehr für deine Planung einplanen. Die beginnen nämlich bereits im Vorfeld mit der Überlegung, wer mit wem im Team spielen sollte. Versucht neue Teilnehmer und alte Hasen zu mischen. Stille mit laute Teens usw. Mit der richtigen Spielauswahl für die Gruppe werden die Planungen fortgesetzt. Zum Beispiel, wenn du an der Kommunikation der Gruppe etwas verändern willst oder das Vertrauen zu einander stärken möchtest, suchst du dir die entsprechenden Challenges aus.

# Vorbereitung: Reflektiere deine Gruppe.

## Mit wie vielen Teilnehmenden kannst du rechnen?

Team4Challange kann mit großen und kleinen Gruppen gespielt werden. Es variiert in der Teamaufteilung. Du kannst Teams mit 2-3 Personen aber auch Teams mit 5-10 Personen haben. Für die Stimmung und das Teamgefühl ist es gut, wenn der Abend nicht nur von 2-3 Teams sondern von 5-10 Teams gespielt wird.

## Was begeistert sie, wo haben sie ihre Grenzen.

*Bei der Variante 1* geht es darum, einen möglichst großen Funfaktor zu erzielen. Such also nach Challenges bei denen du denkst, dass sie der Gruppe Spaß machen. Achte auf die Interessen der Gruppe und nicht auf die der Mitarbeiter☺.

*Bei der Variante 2* soll es auch Spaß machen, aber du willst die Gruppe auch herausfordern. Die Spielauswahl sollte hier zielorientiert gewählt werden und an der einen oder anderen Stelle (nicht bei allen Spielen) darf ein Team auch mal an seine Grenzen kommen. Als hilfreich hat sich bei der Planung gezeigt, dass es gut ist, im Mitarbeiterteam zu überlegen, was dran ist. Außerdem empfiehlt es sich, die Teams schon im Vorfeld festzulegen. Spontane Gruppenbesucher kann man da zuteilen, wo man denkt, dass es passt.

# Vorbereitung: Challenges und Material

Eine Auswahl an passenden Challenges stehen am Ende des Artikels. Unterschiedliche Charaktere wie Sport, Denken, Geschicklichkeit sowie Varianten für verschiedene Teamgrößen kannst du auswählen.

Außerdem findest du zu jeder Challenge eine Materialaufstellung. So kannst du im Vorfeld alles besorgen was notwendig ist.

Empfehlenswert ist es, die verschiedenen Stationen schon vor dem Eintreffen der Teilnehmer aufgebaut zu haben. Falls die Möglichkeit besteht, startet in einem separaten Raum, in dem keine Challenge stattfindet. Dann ist die Ablenkung nicht zu groß, dafür wird die Neugier mehr geweckt.

# Durchführung

Jede Gruppe beginnt bei einer anderen Challenge. Das bedeutet, dass du entweder so viele Challenges wie Gruppen haben musst. Durch den gleichmäßigen Wechsel benötigst du immer eine Challenge pro Gruppe. Als Beispiel: Du hast vier Gruppen – dann benötigst du entweder 4, 8, 12 oder 16 Challenges. Sonst geht der Wechsel nicht auf.

Das Spiel beginnt für alle zur gleichen Zeit und gewechselt wird nach Anweisung und der festgelegten Zeit.

Solltet ihr die Variante 2 spielen, dann plant bei einigen Stationen eine Zeit zum reflektieren ein. Die Challenges, bei denen sich dies empfiehlt, sind entsprechend im TEC:-Pool kenntlich gemacht. Wichtig ist, dass ein Mitarbeiter an dieser Station die Reflektion in die Hand nimmt. Es geht auch mit vorgegebenen Fragen auf Zetteln. Es ist hilfreich, wenn eine Person dies ein bisschen steuert. Folgende Fragen können helfen, über die Teamarbeit ins Gespräch zu kommen:

* Wer hat sich als Leiter herausgestellt?
* Wie ging es dir in deiner Rolle?
* Wer hätte gern eine andere Rolle gehabt und warum?
* Wie denkt ihr, habt ihr als Team zusammengearbeitet – was war gut – was hätte besser sein können?
* Welche wichtige Aufgabe hat dein rechter Nachbar übernommen?

Es bietet sich an, diese Reflexionsrunden als eigene Station nach der jeweiligen Challenge durchzuführen. Durch die zeitliche Begrenzung achtet darauf, dass jeder zu Wort kommt.

Wenn alle Aufgaben und Herausforderungen durchlaufen wurden, geben die Gruppen ihren Laufzettel einem Mitarbeiter, der diese auswertet. Versucht es so zu hinzubekommen, dass die Gruppen sich nicht über ihre erreichten Punkte austauschen.

Während der Auswertungsphase ist Gelegenheit für eine Andacht. Jesus hat den Menschen, die mit ihm leben, eine Challenge gestellt. Nachzulesen ist sie in Matthäus 28,16-20. Der Missionsbefehl. Wie gehen wir mit dieser Challenge um und was bedeutet sie uns? Und noch wichtiger, wer oder was hilft uns, mit so einer großen Herausforderung umzugehen? Welche Rolle spielt der Auftraggeber? Welche Rolle spiele ich? Was sind Schritte und Konsequenzen? Eine mögliche Andacht dazu findest du im TEC:-Pool. Suchbegriff: Missionsbefehl. Der Titel: Was ist, wenn Jesus „Ja, aber …“ sagt?

Alternativ kannst du gut etwas zum Thema Einheit und Vielfalt aus dem Epheserbrief oder etwas über verschiedene Begabungen machen. Ein Blick in den TEC:-Pool ([www.tec-pool.de](http://www.tec-pool.de)) lohnt sich immer.

# Abschluss

Natürlich ist Team4Challenge ein Wettbewerb. Natürlich soll ein gewisser Konkurrenzkampf entstehen und auch Ehrgeiz. Achtet als Mitarbeiter aber darauf, dass es in einem guten Rahmen bleibt. Mit der, bei den Vorbereitungen angesprochenen Teameinteilung, könnt ihr schon vieles zum Guten steuern.

Eine Challenge am Ende, die alle gemeinsam lösen müssen oder ein gemeinsames Essen, können ein gutes Mittel sein, die Gruppenstunde gut zu beenden.

Und jetzt geht’s los – viel Spaß beim Team4Challenge.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nr. | Challenge | Charakter | Beschreibung | Material | Indoor | Outdoor |
| 1 | Stop and Go | Geschick | Auf einem Tisch wird ein Parcours aufgeklebt, der aus Pappschachteln und Pappstreifen besteht. Er soll so aufgebaut sein, dass ein Tischtennis Ball durch heben, senken, nach links und rechts bewegen des Tisches durch diesen Parcours hindurch laufen kann. Der Gruppe ist es verboten, den Ball anders als durch die Bewegung des Tisches durch den Parcours zu bringen. Wie oft schafft es die Gruppe in der von euch festgelegten Zeit?  Erweiterung:  Ihr könnt natürlich die Gruppe durchwechseln lassen bzw. einer darf den Tisch bewegen. Dieser Spieler bekommt allerdings die Augen verbunden und hört auf das Kommando der Gruppe. | Tisch  Doppelseitiges Klebeband und Tesa  Kleine Kartons und Packstücke als Hindernisse | x |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nr. | Challenge | Charakter | Beschreibung | Material | Indoor | Outdoor |
| 2 | Schießbude | Geschick | Auf einem Tisch werden die Figuren positioniert. Wie viele werden in der vorgegebenen Zeit erlegt? | Playmobilfiguren und Tiere  NERF mit genügend Pfeilen | x |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nr. | Challenge | Charakter | Beschreibung | Material | Indoor | Outdoor |
| 3 | Treppenlauf | Action, Ausdauer | Wenn es in eurem Haus oder in der nahen Umgebung ein Treppenhaus gibt, dann lässt sich ein Treppenlauf starten. Mit der Zeit geht das ganz schön in die Knie und Gelenke. Gegen Ende wünscht sich dann der/die ein oder andere sicherlich einen bequemen Treppenlift. Erschwerend könnte noch hinzukommen, dass man diverse Wasserbehälter die Treppen hoch oder runter transportieren muss.  Wie oft kommt die Gruppe in der Zeit die Treppe hinauf und hinunter? | Treppenhaus usw. | x | x |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nr. | Challenge | Charakter | Beschreibung | Material | Indoor | Outdoor |
| 4 | Baumstamm sägen | Action, Ausdauer | Ein Baumstamm muss zersägt werden. Wie viele Stücke schafft die Gruppe in der Zeit abzusägen? | Baumstämme,  Handsäge |  | x |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nr. | Challenge | Charakter | Beschreibung | Material | Indoor | Outdoor |
| 5 | Gegenstände merken | Konzen-tration | Auf einer Decke liegen 40 verschiedene Gegenstände. Die Gruppe hat nun 3 Minuten Zeit, sich diese anzusehen. Dann werden sie von einer zweiten Decke wieder verdeckt. Wie viele Gegenstände, die auf der Decke lagen, kann die Gruppe in der verbleibenden Zeit aufzählen? | 2 Decken  40 verschiedene Gegenstände  Liste mit den 40 Gegenständen zur Kontrolle | x |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nr. | Challenge | Charakter | Beschreibung | Material | Indoor | Outdoor |
| 6 | Hochstapler | Geschick | Bei diesem Spiel muss die Gruppe Schraubenmuttern übereinander stapeln. Dies geschieht mit einem im Mund der jeweiligen Spieler befindenden Essstäbchen oder Zahnstochern. Die Muttern liegen auf einem Haufen. Nacheinander müssen sie von den Spielern ohne Benutzen der Hände mit den Stäbchen aufgenommen und in 2-3 Meter Entfernung auf einem flachen Untergrund aufeinandergestapelt werden. Es soll ein Turm entstehen.  Wie viele Schraubenmuttern bekommt die Gruppe in der vorgegebenen Zeit übereinander gestapelt? | Zahnstocher oder Essstäbchen  Ca. 20 Schrauben-muttern (nicht zu kleine ab M10) | x |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nr. | Challenge | Charakter | Beschreibung | Material | Indoor | Outdoor |
| 7 | Doppelsackhüpfen | Action | Es funktioniert alles wie beim gewöhnlichen Sackhüpfen. Allerdings springen immer zwei Gruppenteilnehmer zusammen. Jeder hat seinen Sack aber beide sind mit einer Schnur verbunden. Wie oft wird die Strecke gemeistert?  Ihr könnt anstelle von zwei Säcken auch einen Bigpack (große weiße Säcke aus dem Baustoffzubehör mit denen Sand und Steine transportiert werden) verwenden. Dort passen zwei Leute rein, die gemeinsam hüpfen können. | Mind. 2 Sprungsäcke und ein Seil oder einen Bigpack. | x | x |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nr. | Challenge | Charakter | Beschreibung | Material | Indoor | Outdoor |
| 8 | Länderquiz | Kopf | Die Gruppe soll in der vorgegebenen Zeit alle Bundesländer und ihre Hauptstädte aufschreiben. Dies geschieht mit der Deutschlandkarte. Der Ländername wird in das entsprechende Land eingetragen und die Hauptstadt wird auch geografisch eingezeichnet.  Wie viele Länder, Hauptstädte und geografische Stellen wurden in der Zeit korrekt aufgezeichnet?  Natürlich spielen wir das Spiel ohne digitale Unterstützung ☺ | Mehrfach ausgedruckte  Deutschlandkarte  ([hier gibt’s eine gute Vorlage](http://images.google.de/imgres?imgurl=http%3A%2F%2Fgeodressing.de%2Fsites%2Fgeodressing.de%2Ffiles%2Fimagecache%2Ffullview_big%2Fimagefield%2Ffreemap_gallery%2Fdeutschlandkarte-kontur-vorschau.jpg&imgrefurl=http%3A%2F%2Fgeodressing.de%2Ffreie-karten%2Fkontur-deutschlandkarte&h=555&w=720&tbnid=G_SOf5h47vTiBM%3A&docid=RiS_KHIWTiTEPM&ei=6n2sV6G7EMiVUdebquAN&tbm=isch&iact=rc&uact=3&dur=479&page=2&start=44&ndsp=56&ved=0ahUKEwih2L-ivLnOAhXIShQKHdeNCtwQMwiYASgwMDA&bih=875&biw=1745))  Die Lösung sollte ein Mitarbeiter im Vorfeld recherchieren, damit man es auch kontrollieren kann. | x |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nr. | Challenge | Charakter | Beschreibung | Material | Indoor | Outdoor |
| 9 | Klassiker | Action, Geschick | Schubkarrenrennen wie beim Kindergeburtstag  Wie oft schafft es die Gruppe, den Parcours im Schubkarrenstil zu durchlaufen? | Start und Ziel |  | x |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nr. | Challenge | Charakter | Beschreibung | Material | Indoor | Outdoor |
| 10 | Klebeball | Action, Geschick | Am Ende eines Tisches befindet sich ein Streifen doppelseitiges Klebeband, der von rechts nach links über die schmale Tischseite geklebt wird. Achtung, er sollte nicht die volle Breite sondern ca. 50% der Rollenbreite verwendet werden. Sonst wird es zu einfach. Die Aufgabe der Gruppe ist es nun, Murmeln durch Anstoßen so über den Tisch zu befördern, dass die am Ende des Tisches am Klebeband haften bleiben. Die Kugeln dürfen nur einmal am anderen Ende des Tisches angestoßen werden. Es darf immer nur eine Kugel auf dem Tisch in Bewegung sein. Wie viele Kugeln haften nach der vorgegeben Zeit?  Heruntergefallene Murmeln können wiederverwendet werden.  (Teste im Vorfeld welche Breite des Bandes die Aufgabe nicht zu schwer aber auch nicht zu leicht macht.) | Doppelseitiges Klebeband  Schere  Murmeln | x |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nr. | Challenge | Charakter | Beschreibung | Material | Indoor | Outdoor |
| 11 | Der Platz wird eng | Geschick | Die Gruppe befindet sich auf einer Plane oder einer Decke. Sie stellt sich vor, dass sie eine Pinguinkolonie sind, denen die Eisscholle unter den Füßen wegschmilzt. Wie oft schaffen sie es, die Decke zu falten und mit allen Teilnehmern Platz auf der verbliebenen Fläche zu haben? Damit es gilt, müssen sie mindestens 15 Sekunden die Position halten. | Decke oder Plane | x | x |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nr. | Challenge | Charakter | Beschreibung | Material | Indoor | Outdoor |
| 12 | Der wandernde Ball | Geschick | Die Gruppe erhält einen Tennisball. In der festgelegten Zeit muss der Ball durch alle Hände gehen. Was ist ihre Bestzeit?  Lösung für euch:  Wenn alle mit ihren Händen einen Tunnel bilden und der Ball von oben nach unten hindurch fallengelassen wird, kann es ganz schnell gehen ☺ | Tennisball  Stoppuhr | x | x |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nr. | Challenge | Charakter | Beschreibung | Material | Indoor | Outdoor |
| 13 | Teebeutel Zielwerfen | Geschick  Action | Jeder Gruppenteilnehmer erhält Teebeutel, die etwas angefeuchtet sind. In einer Entfernung von 2 – 4 Metern stehen verschiedene Gefäße, die je größer sie sind, umso kleinere Punktemarkierungen haben. Ein Gefäß mit viel Durchmesser bekommt zum Beispiel 1 Punkt und ein Gefäß mit einer kleinen Öffnung bekommt 50 Punkte. Die Teilnehmer haben nun die festgelegte Zeit, um nacheinander die Teebeutel nur mit Hilfe ihres Mundes (das Etikett wird in den Mund genommen und dann der Teebeutel durch Kopf/Körperbewegungen ins Schwingen gebracht) in Richtung der Gefäße zu schleudern. Ziel ist es, so viele Punkte wie möglich zu erreichen. | Teebeutel  etwas Wasser  diverse Gefäße  Tesakrepp und Edding zum Beschriften der Punkte. | Nur wenn abwaschbarer Boden vorhanden ist. | x |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nr. | Challenge | Charakter | Beschreibung | Material | Indoor | Outdoor |
| 14 | Bananen-Polo | Geschick  Action | Eine Banane (möglichst eine recht frische, noch fast grüne) wird an eine Schnur gebunden. Diese Schnur wird an einer Gürtelschlaufe (Mitte, hinten) des jeweiligen Spielers so festgebunden, dass die Banane ca. 30cm über dem Boden schwingen kann. Am Startpunkt liegt eine Orange, die nun mithilfe der Banane über eine festgelegte Strecke ihr Ziel erreichen muss. Wie viele Orangen erreichen das Ziel in der festgelegten Zeit? | Frische, feste Bananen für jeden Mitspieler einer Gruppe  Paketschnur  Mind. 2 Orangen | x |  |

Viele weitere Spielideen findet ihr unter [www.praxis-jugendarbeit.de](http://www.praxis-jugendarbeit.de) und in Youtube -> Die perfekte Minute.

Laufzettelvorlage:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Gruppenname: | Startspiel deiner Gruppe: |  |  |  |
| Spiel 1: | Spiel 2: | Spiel 3: | Spiel 4: | Spiel 5: |
| Spiel 6: | Spiel 7: | Spiel 8: | Spiel 9: | Spiel 10: |
| Spiel 11: | Spiel 12: | Spiel 13: | Spiel 14: | Spiel 15: |
| Spiel 16: | Spiel 17: | Spiel 18: | Spiel 19: | Spiel 20: |
|  |  |  |  |  |
|  |  | Gesamtpunkte: |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Gruppenname: | Startspiel deiner Gruppe: |  |  |  |
| Spiel 1: | Spiel 2: | Spiel 3: | Spiel 4: | Spiel 5: |
| Spiel 6: | Spiel 7: | Spiel 8: | Spiel 9: | Spiel 10: |
| Spiel 11: | Spiel 12: | Spiel 13: | Spiel 14: | Spiel 15: |
| Spiel 16: | Spiel 17: | Spiel 18: | Spiel 19: | Spiel 20: |
|  |  |  |  |  |
|  |  | Gesamtpunkte: |