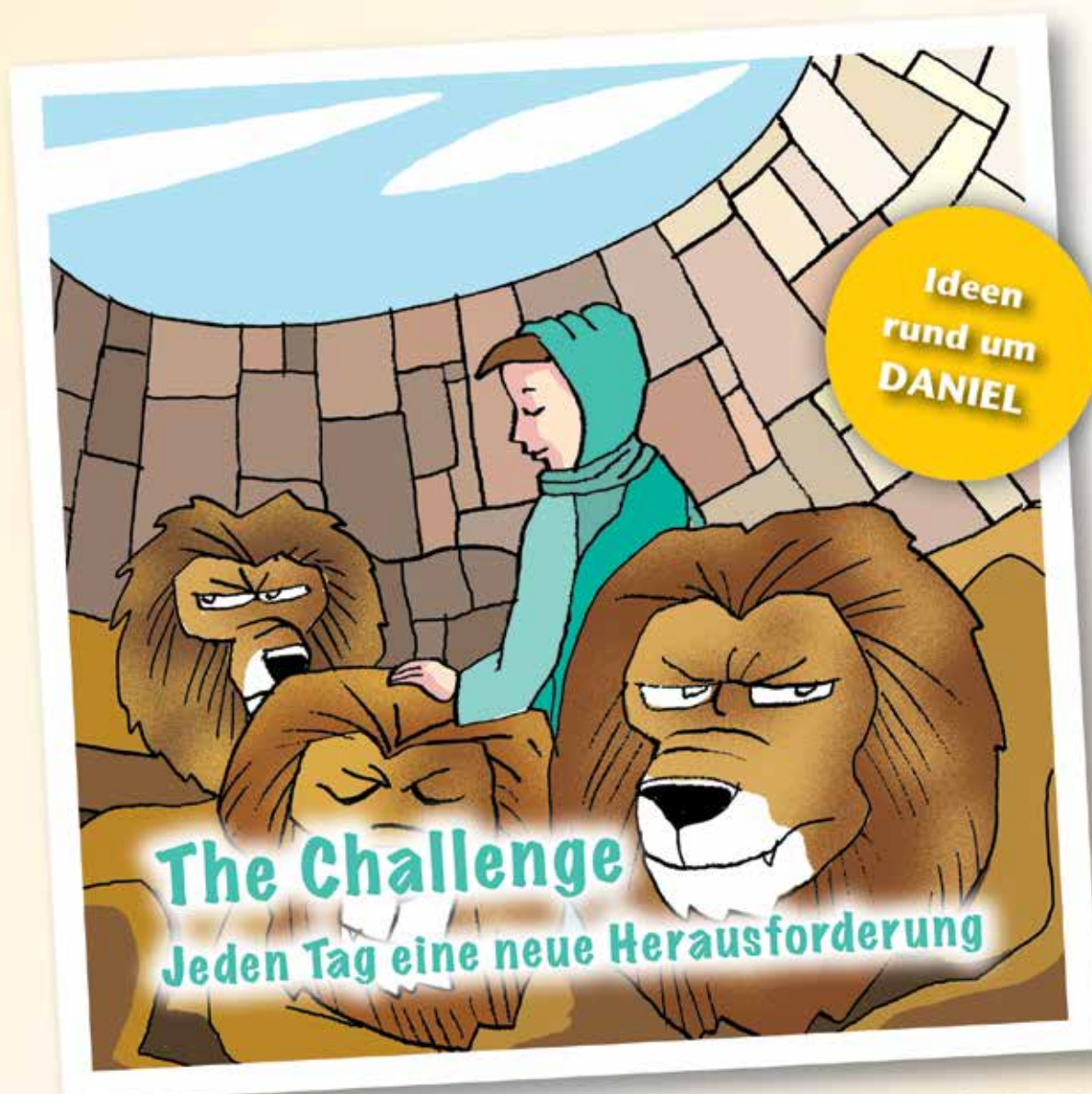


Januar · Februar · März

NR. 1/2017

JUNGSCHARLEITER

Impulse für die Arbeit mit Kindern





Herr der Ringe

An den Stationen geht es rund

Vorabinfos

Besonderheiten:	Ring als Treuesymbol spielerisch umgesetzt
Dauer:	mind. 2 Stunden
Zielgruppe:	8-12 Jahre
Vorbereitungszeit:	normal

Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist es, so viele Ringe wie nur möglich zu erspielen. Die Gruppe, die sich die meisten Ringe erkämpft, gewinnt.



Einleitung

Bestimmt fragt ihr euch, welche Bedeutung der Titel des Spiels „Herr der Ringe“ im Bezug auf eine Daniel-Freizeit hat. Schon in der Antike stand der Ring für die Treue. Da er rund ist und somit weder Anfang noch Ende hat, symbolisiert er Ewigkeit, Ganzheit, unendliche Liebe und untrennbare Zusammengehörigkeit. Aus diesem Grund stecken sich Paare bei der Trauung auch gegenseitig Ringe an, zum Zeichen ihrer unendlichen und untrennbaren Liebe und Treue. Werden die Ringe bei einer kirchlichen Trauung angesteckt kommt noch eine Bedeutung hinzu: Gottes Liebe und Treue zu dem Paar ist unendlich.

Gott zeigte Daniel jeden Tag aufs Neue seine Treue. Er bewahrte ihn sogar vor den Löwen. Wie Daniel ist Gott uns ebenfalls treu. Ist es nicht wunderbar zu wissen, dass Gott uns, wie damals Daniel, heute noch jeden Tag die Treue hält? Dass Gott ein „Herr der Ringe“ ist?

Spielvorbereitung, 1-2 Tage vor der Durchführung

1-2 Tage bevor ihr das Spiel auf eurer Freizeit durchführt, bekommt jede Zeltgruppe die Aufgabe, sich ein gemeinsames, nach außen gut sichtbares Symbol zu überlegen. Das kann z. B. eine einheitliche Kleidung sein (rotes T-Shirt, blaue Mütze), eine gebastelte Fahne, usw. Jede Zeltgruppe sollte als Team erkennbar sein.

Die Spielleitung besorgt sich einen Hula-Hoop-Reifen und umwickelt diesen in allen Krepppapierfarben der einzelnen Zeltgruppen (Erklärung hierzu siehe weiter unten bei Ablauf des Spieles). Für die Gruppen druckt man noch die Gruppennummer aus (16 Zahlen von 1-16).

Material: Hula-Hoop-Reifen und Krepppapier in den Farben aller Zeltgruppen, 16 Zettel von 1-16

Vor Spielbeginn

Kurz bevor das Spiel startet, gehen alle Kinder in ihre Zelte, der Zeltmitarbeitende begleitet seine Gruppe und gibt ihr den Zettel mit der Gruppennummer. Die Kinder ziehen ihr Symbol an, setzen es auf oder nehmen es in die Hand. Danach bleiben alle in den Zelten bis sie abgeholt werden.

Ablauf des Spiels

Sobald das Nachmittagsprogramm beginnt, ertönt aus den Lautsprechern Musik. Der Spielleiter läuft, mit seinem bunten Reifen in der Hand, von Zelt zu Zelt und holt nacheinander



alle Kinder ab. Anschließend geht es auf einen großen freien Platz oder eine Wiese. Nun bildet jede Zeltgruppe einen Kreis und stellt somit symbolisch einen Ring dar. Da jede Gruppe sich ein eigenes äußeres Symbol überlegt hat, ergibt das ein ganz tolles Bild. Dann werden alle Kinder zusammengerufen.

Nun erklärt ihr den Bezug der Daniel-Geschichte zum Spiel: „Daniel erlebte jeden Tag aufs Neue Gottes Treue. Für die Treue gibt es ein Symbol, wer weiß welches?“ Bestimmt wird das ein oder andere Kind die Antwort „Ring“ wissen und auch nennen. Frage an die Kinder: „Wer weiß, weshalb der Ring als Symbol für die Treue steht?“ (Antwort siehe oben) „Der Ring ist ein Symbol für Gottes Treue zu uns Menschen. Auch Daniel zeigte Gott seine Treue. Deshalb dreht sich bei unserem heutigen Spiel alles um Ringe. Damit jede Gruppe gut gewappnet ist, bekommt ihr nun einen Reifen (der bei uns symbolisch für den Ring steht) und eine Rolle Kreppband dazu. Damit umwickelt ihr euren Reifen. Diesen Reifen nehmt ihr nachher beim Spiel zu jeder Station mit.“

Material: Musik, Anlage, pro Zelt ein Reifen (Gymnastik- oder Hula-Hoop-Reifen (Tipp: von Schulen oder Kindertageseinrichtungen leihen), Kreppbänder (in verschiedenen Farben in der Anzahl der Gruppen) und Scheren

Spielerklärung

Dieses Spiel ist für acht Stationen konzipiert, für 16 Zeltgruppen, immer zwei Gruppen spielen gegeneinander.

Jede Zeltgruppe bekommt einen Laufzettel mit den acht Stationen. Ebenfalls auf dem Zettel stehen die Zeltnummern von 1-16. Jedes Zelt streicht die eigene Zeltnummer auf dem Zettel durch, da sie ja nicht gegen sich selbst spielen kann.

An jeder Station befindet sich ein Mitarbeitender. Sobald das Spiel beginnt, geht jede Gruppe an eine der acht Stationen. Dabei treffen sich immer zwei Gruppen an einer Station und spielen gegeneinander. Wenn alle Gruppen an den Stationen sind ertönt ein Signal, um den Start an den Stationen anzuzeigen. Nun haben die Kinder sieben Minuten Zeit zum Spielen. Ist die Zeit vorbei ertönt wieder ein Signal. Die Zelte erhalten, je nachdem wie erfolgreich sie an der jeweiligen Station waren, Treue-Ringe. Für jeden gewonnenen Durchgang erhalten sie einen Treue-Ring. Damit die Treue-Ringe nicht verloren gehen, benötigt jedes Zelt eine Tüte, o. Ä., um die Treue-Ringe darin zu sammeln. Dann wird noch die Station auf dem Laufzettel abgestempelt und der Mitarbeitende streicht die Zeltnummer der Gruppe auf dem Laufzettel durch, gegen die gerade gespielt wurde. Die Kinder sollen nach Möglichkeit an jeder Station gegen eine andere Zeltgruppe spielen. Anschließend sucht sich jede Gruppe



eine neue Station. Für den Stationenwechsel werden fünf Minuten eingeplant. So ist genügend Zeit. Sobald zwei Gruppen anwesend sind wird das Spiel erklärt, damit es beim Signal gleich losgehen kann.

Material: Pro Gruppe: Laufzettel und Kuli, 550 Treue-Ringe (z. B. Gardinenringe / Unterlegscheiben / Schlüsselringe aus dem Baumarkt), Stempel, Kuli für Mitarbeitende an den Stationen

Variante „Ring-Räuber“

Um das Spiel noch etwas interessanter zu gestalten, gibt es die Ring-Räuber (2-4 Mitarbeitende) die versuchen, den Kindern die Ringe abzunehmen. Sobald die Gruppen an die nächste Station gehen, werden die Räuber aktiv und fangen die Kinder. Wurde ein Kind abgeklatscht, muss die komplette Gruppe stehen bleiben. Nun spielt der Räuber gegen ein Kind „Schere, Stein, Papier“. Gewinnt der Räuber, muss ihm die Gruppe einen Treue-Ring abgeben. Gewinnt die Gruppe, darf sie ihre Ringe behalten.

Ringwächter

Es ist ratsam, einen Mitarbeitenden von Station zu Station zu senden, der dafür sorgt, dass Mitarbeitende an den Stationen immer genug Treue-Ringe vor Ort haben. Von Ringe-Räubern werden Ringe an den Ringwächter nachgeliefert.

Ende des Spiels

Das Spiel ist nach acht Runden zu Ende, wenn jede Gruppe alle Stationen durchlaufen hat. Auf ein Abschlusssignal treffen sich alle wieder. Die Kinder geben die Treue-Ringe mit den Laufzetteln an die Spielleitung ab. Während die Spielleitung die Treue-Ringe der einzelnen Zelte zählt und das Spiel auswertet, setzen sich die Kinder zeltweise mit ihrem Reifen auf den Boden und können mit ein paar Mitarbeitenden ein Lied singen, sich ausruhen, eine kleine Stärkung bekommen. Sobald das Spiel ausgewertet ist, wird das Ergebnis bekannt gegeben und die Kinder für ihre „Spiel-Treue“ mit essbaren Ringen (kleine Donuts, Kekse mit einem Loch in der Mitte ...) belohnt.

Den mit Krepppapier umwickelten Reifen nimmt jede Gruppe für die Restdauer der Freizeit in ihr Zelt mit als sichtbares Zeichen für Gottes Treue. Jedes Kind erhält zusätzlich noch einen kleinen Treue-Ring (ein Spielpunkt) für ein sichtbares Treuezeichen, das mit nach Hause genommen werden kann.



Laufzettel für die Gruppen

Laufzettel „Herr der Ringe“

Gruppe: (Zahl eintragen)

Gegner :

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----

(Wird an den Stationen vom Mitarbeitenden dort abgestrichen)

Station		Stempel von Stationen-Mitarbeiterin/Mitarbeiter
1	Reifen rollen	
2	Rein in den Ring	
3	Ringe werfen	
4	Wer schafft es?	
5	Ringstaffel	
6	Ring über die Schnur	
7	Reifen, Reifen, du musst wandern	
8	Krabbengang-Fußball	



Spielstationen

Für dieses Geländespiel benötigt ihr für jede Station noch einen Zettel, auf dem der Name der Station und die Stationsnummer stehen. Diese Zettel werden an der jeweiligen Station aufgehängt, so dass die Kinder sie gut sehen können. Desweiteren braucht jede Station einen Kuli, Stempel und natürlich eine Ladung Treue-Ringe.

Folgende Stationen gibt es bei diesem Geländespiel:

Station 1: Reifen rollen

Für dieses Spiel benötigt ihr eine etwas längere und gerade Strecke, sowie zwei alte Autoreifen. Beide Zelte stellen sich hinter der Startlinie auf und das jeweils erste Kind bekommt einen Autoreifen. Auf das Startsignal hin muss der Reifen eine bestimmte Strecke hin- und wieder zurückgerollt werden. Die Gruppe, die die Runde gewonnen hat, erhält einen Punkt. Jetzt ist das zweite Kind jeder Gruppe an der Reihe. Sie dürfen jedoch erst dann loslaufen, wenn der Mitarbeitende das Startsignal gegeben hat.

Es wird solange gespielt, bis das Signal zum Stationenwechsel ertönt. Dann erhält jede Gruppe ihre erspielte Anzahl an Punkten in Treue-Ringen, einen Stempel und die gegnerische Zelt Nummer wird durchgestrichen. Ist dies alles erledigt, können sie sich die nächste Station suchen.

Material: zwei alte Autoreifen, je eine Markierung für die Startlinie und den Wendepunkt, 80-100 Treue-Ringe

Station 2: Rein in den Ring

Pro Kind wird ein Gymnastik- oder Hula-Hoop-Reifen benötigt. Die Reifen werden, einer weniger als die Anzahl der Kinder, auf dem Boden verteilt. Läuft die Musik, bewegen sich die Kinder um die Reifen herum. Sobald sie jedoch stoppt, muss jeder in einen Reifen springen. Wer keinen Reifen hat, scheidet aus. Nun kommt ein Reifen weg, die Musik startet und alle bewegen sich wieder um die Reifen herum. Es wird solange gespielt, bis am Ende nur noch ein Kind übrig ist. Die Gruppe dieses Kindes hat die Runde gewonnen und erhält vier Treue-Ringe. Ertönt jedoch das Signal zum Stationenwechsel und die Runde ist noch nicht zu Ende, bekommt jene Gruppe vier Treue-Ringe, von der noch die meisten Kinder dabei sind. Habt ihr Zeit übrig, wird nochmals eine Runde gespielt. Anmerkung: Statt Reifen als Spielmaterial könnt ihr auch Papier nehmen, es laminieren und kreisförmig ausschneiden und auf



den Boden legen. So ist der Kreis kleiner. Evtl. ist dann auch klarer zu sehen, wer einen Platz ergattert hat.

Material: pro Kind ein Reifen / alternativ laminiertes Papier, CD-Spieler und Musik, 50 Treue-Ringe

Station 3: Ringe werfen

Ihr füllt eine große Schüssel mit Wasser und auf deren Boden liegen alle verfügbaren Cent- und Euro-Geldstücke einer Kollektion. Jedes Kind erhält nur eine Unterlegscheibe. Die Aufgabe besteht nun darin, dass die Zelte abwechselnd eine Unterlegscheibe so in die Schüssel fallen lassen, damit sie nach Möglichkeit auf einer „kleinen“ Münze (1, 2, 5 oder 10-Cent-Münze) landet. Die kleinen Münzen sind schwerer zu treffen als die großen. Es folgt zunächst eine Proberunde (ohne Wertung!) und dann zählt es!

Sind alle Unterlegscheiben im Wasser, gibt es für jedes getroffene Geldstück Treue-Ringe. Diese werden wie folgt verteilt:

1, 2, 5 oder 10-Cent-Münze	=	3 Treue-Ringe
20-Cent- oder 50-Cent-Münze	=	2 Treue-Ringe
1-Euro-Münze oder 2-Euro-Münze	=	1 Treue-Ring

Tipp: Um Unstimmigkeiten vorzubeugen ist es sinnvoll, die eine Hälfte der Unterlegscheiben in einer Farbe anzumalen und die restlichen in einer anderen. So ist klar erkennbar, welches Zelt welche Farbe hat.

Material: eine große Schüssel mit Wasser, mehrere Geldmünzen und angemalte Unterlegscheiben, 200 Treue-Ringe

Station 4: Wer schafft es?

Bei diesem Spiel einen Stuhlkreis stellen, so dass jedes Kind einen Sitzplatz hat. Alle setzen sich hin. Sie können gruppenweise nebeneinander oder durcheinander sitzen. Nun darf jedes Kind eine Unterlegscheibe aus einem Säckchen ziehen. Die Unterlegscheiben haben die Farben rot, gelb, grün oder blau. Diese sollten im Vorfeld nach Anzahl der Kinder aus zwei Zelten angemalt werden. Jedes Kind merkt sich die Farbe seiner Unterlegscheibe, wie auch den Stuhl, auf dem es zu Spielbeginn sitzt. Die Unterlegscheibe wird unter den Stuhl gelegt und dann kann es losgehen. Der Mitarbeitende steht in der Mitte und hat ein Uno-Spiel in der Hand. Die Karten „Farben wünschen und +2“ werden vorher aussortiert. Es werden nur die Karten benötigt, die eindeutig eine Farbe haben. Der Mitarbeitende hat die Karten so in der Hand, dass die Farben nach unten zeigen. Die erste Karte wird umgedreht und die



darauf ersichtliche Farbe laut gesagt, z. B. gelb. Jetzt rutschen alle Kinder, die eine gelbe Unterlegscheibe haben, einen Stuhl nach links weiter. Sitzt dort jemand, ist das kein Problem, einfach auf den Schoß setzen. Ist der Stuhl frei, setzt man sich drauf. Danach wird die nächste Karte gezogen und die Farbe wieder laut gesagt. Jetzt rutschen alle weiter, die eine Unterlegscheibe in dieser Farbe haben. Man darf nur dann weiterrutschen, wenn niemand auf seinem Schoß sitzt. D. h., wird meine Farbe genannt und drei andere Kinder sitzen gerade auf mir, muss ich sitzen bleiben und hoffen, dass sich mein „Stapel“ leert. Erst dann darf ich weiterrutschen, wenn meine Farbe genannt wird. Sitzt niemand auf mir, rutsche ich auf jeden Fall weiter, egal wie viele Kinder schon aufeinander sitzen. Weiterrutschen darf man nur, wenn niemand auf dem eigenen Schoß sitzt.

Das Ziel des Spieles ist es, einmal im Kreis herum zu wandern und als erster wieder auf dem eigenen Stuhl zu sitzen.

Die Zeltgruppe bekommt fünf Treue-Ringe, dessen Kind es geschafft hat, als erstes wieder auf seinem Stuhl zu sitzen. Sollte das Signal zum Stationenwechsel ertönen und das Spiel ist noch nicht zu Ende, wird geschaut, welches Kind am weitesten ist und dieses Zelt erhält dann fünf Treue-Ringe.

Material: pro Kind ein Stuhl, so viele Unterlegscheiben wie Kinder mitspielen in den Farben rot, gelb, grün und blau, ein Stoffsäckchen und ein Uno-Spiel (nur die Farbkarten), 50 Treue-Ringe

Station 5: Ringstaffel

Beide Zeltgruppen teilen sich auf. Die eine Hälfte stellt sich auf der einen Seite hinter der Linie auf und die andere Hälfte auf der gegenüberliegenden Seite hinter die Linie. Jeweils die beiden ersten Kinder auf der einen Seite bekommen einen Tauchring, den sie auf den Kopf legen. Bei „Los“ rennen sie mit dem Ring auf dem Kopf auf die andere Seite, übergeben ihn dort dem ersten Kind aus ihrem Zelt, das ihn ebenfalls auf den Kopf legt und rennt wieder zurück. Gewonnen hat die Gruppe, die zuerst einmal komplett durch ist, sie erhält einen Punkt für diese Runde. Fällt der Ring auf den Boden, muss man zurück zur Linie und dort neu beginnen.

In der nächsten Runde wird der Ring zwischen die Beine geklemmt, ohne auf den Boden zu fallen.

Ertönt das Signal, erhält jede Gruppe die erspielten Punkte in Treue-Ringen.

Ideen für weitere Runden:

- Ring in den Nacken legen
- Ring hochwerfen und beim Laufen wieder fangen



- Arm ausgestreckt nach vorne halten und den Ring auf die Handfläche legen
- Krabbengang und Ring auf den Bauch legen
- ...

Material: zwei Tauchringe und Material, um die beiden Linien zu markieren, 40 Treue-Ringe

Station 6: Ring über die Schnur

Am besten eignet sich für dieses Spiel ein Volleyballfeld. Ist keines vorhanden, einfach zwei Pfosten in den Boden rammen und eine Schnur spannen. Jede Gruppe geht auf eine Seite der Schnur und erhält ein Leintuch. Wichtig ist, dass sich immer die komplette Gruppe am Tuch festhält. Nun wird auf das eine Leintuch ein Tauchring gelegt und die Gruppe wirft ihn auf die andere Seite. Die gegnerische Gruppe hat die Aufgabe, den Ring mit ihrem Leintuch aufzufangen und zurückzuwerfen. Landet der Ring auf dem Boden, wird er der Gruppe ins Leintuch gelegt, auf dessen Boden er lag.

Pro gefangenem Ring gibt es einen Treuering. Wer hat am Ende die meisten Treue-Ringe erspielt?

Material: Volleyballfeld oder zwei Pfosten mit einer Schnur, zwei Leintücher und ein Tauchring, 100 Treue-Ringe

Station 7: Reifen, Reifen, du musst wandern

Beide Gruppen stellen sich in einem Kreis auf. Sie können gruppenweise oder durcheinander stehen. Nun gibt der Mitarbeitende einen Gymnastikreifen in den Kreis, den zwei sich gegenüberstehende Kinder festhalten müssen (um das Ganze zu versinnbildlichen: wenn wir von einer Uhr ausgehen, halten die Kinder von der sechs und der zwölf den Ring fest). Ist dies geschehen, gibt es einen weiteren Reifen dazu, der von zwei anderen Kindern gehalten wird (die auf der drei und der neun stehen). Auf „Los“ wandern die Reifen im Uhrzeigersinn den Kreis entlang, wobei immer die zwei sich gegenüberliegenden Kinder den Reifen in der Hand halten und an ihre Nachbarn weitergeben. Wichtig: die Handhaltung darf nicht gelöst werden. Schaffen sie es, den Reifen der anderen einzuholen? Wenn ja, prima, dann gibt es für jede Gruppe einen Treuering und eine neue Runde beginnt. Schaffen sie es nicht bis zum Stationenwechsel, gehen beide Zelte leer aus.

Material: zwei Gymnastikreifen, 70 Treue-Ringe

Station 8: Krabbengang-Fußball

Für dieses Spiel wird ein Rasenstück benötigt, auf das ihr mit Kisten, Pfosten, o. Ä. zwei Tore



markiert, die sich gegenüberstehen. Die Kinder gehen in den Krabbengang (Bauch nach oben, Beine und Hände auf dem Boden) und ein Gummiring wird in die Spielfeldmitte geworfen. Nun müssen sie versuchen, den Gummiring ins gegnerische Tor zu spielen. Dabei dürfen sie jedoch nicht die Hände benutzen, sondern nur die Füße. Pro Tor gibt es natürlich einen Treuring.

Material: zwei Tore und einen Gummiring, 40 Treue-Ringe

Tanja Ziegler