LEBEN UND GLAUBEN

4 **Trinitatis – das Fest der Feste?** ..... Lukas Golder
Gruppenstunde zu einem wichtigen, aber verkannten Fest

8 **Früher Palmsonntag – heute Palm Beach** ..... Sybille Kalmbach
Jugendliche spüren der Stimmung des Palmsonntags nach

16 **Ein bisschen Frieden in Europa** ..... Pétur Thorsteinsson
Bausteine für eine Gruppenstunde zum Thema Europa und Frieden

OUTDOOR

24 Zehnkampf outdoor ..... Manfred Pohl
Wettkampf mit 10 Disziplinen aber wenig Material

29 **Wir bauen Moon-Village** ..... Walter Engel
Ein Geländespiel „auf dem Mond“

32 **Sternkriege Stratego** ..... Tim Heller
Ein spannendes Outdoor-Spiel für alle Altersgruppen

SPIEL, SPASS, QUIZ

37 **Schneller! Höher! Weiter!** ..... Damaris Kächele
Rekordverdächtige Spiele in Stadt und Dorf

42 **Promi-Spiel-Show anders** ..... Luisa Mibus, Leonie Kalmbach,
Eine lustige Gruppenstunde Anna Seid, Sybille Kalmbach

51 **Vom Suchen und Finden** ..... Nadine Bruer
Verschiedene Spiele zur Jahreslosung 2019

KREATIV UND HANDWERK

56 Trendsport Disc-Golf ..... Lukas Volz
Eine preisgünstige Selbstbau-Variante des Fangkorbes

59 **Murmeldarts im Flaschenturm** ..... Gabi Herrenknecht-Schäfer,
Ein spannendes Geschicklichkeitsspiel Klaus Schäfer

Trinitatis – das Fest der Feste?

Zielgruppe: Jugendliche
Gruppengröße: 1–99
Vorbereitungszeit: 30 min
Dauer: 30–45 min

Gruppenstunde zu einem wichtigen, aber verkannten Fest im Kirchenjahr

Das Fest Trinitatis wird jedes Jahr am Sonntag nach Pfingsten in der Kirche gefeiert. Es gerät neben Weihnachten, Karfreitag und Ostern und schließlich Pfingsten meist in Vergessenheit und spielt keine große Rolle. Auch der Name des Festes klingt eher wie eine Krankheit, als nach einem feierlichen Anlass. Dabei wird an Trinitatis der Dreieinige Gott gefeiert. Während an den oben genannten Festen immer nur ein Aspekt Gottes hervorgehoben wird, wird am Trinitatisfest aller drei Wesenseigenschaften Gottes gedacht: Unser Gott ist einer, als Vater (oder Mutter), Sohn und Heiliger Geist. Die Bibelarbeit möchte für dieses Fest sensibilisieren und zum Nachdenken über das Gottesverständnis anregen.

Ablauf

Als Einstieg soll die Gruppe über die bekannten, oben genannten Feste ins Gespräch kommen, bevor dann die Fragestellung nach einem Fest vertieft wird, bei dem alle drei Wesenseinheiten Gottes bedacht werden.

Da es zum Trinitatisfest keine biblische Geschichte gibt, gibt es am Ende die Möglichkeit, seine Gedanken zur Trinität kreativ auf einer Pyramide (vgl. Kopiervorlage) festzuhalten. Dabei steht jede Seite der Pyramide für eine Wesenseigenschaft Gottes. (>> Material 1)

MATERIAL 1: Kopiervorlage für jeden einmal auf dickerem Papier, Papier, Stifte, Klebstifte, Scheren
KOSTEN: Kosten für Papier und Kopien

Heute soll es um ein besonderes christliches Fest gehen. Bevor ich euch verrate um was für eines, möchte ich von euch gerne wissen:

1) Welche christlichen Feste und Feiertage fallen euch denn so ein?

(Antworten aufschreiben und im Raum an unterschiedliche Orte/Wände hängen)

2) Nun würde ich gerne wissen, welches Fest im (Kirchen-)Jahr denn euer Lieblingsfest ist? Bitte steht auf und stellt euch zu dem Zettel, auf dem euer Lieblingsfest steht. Ihr müsst euch entscheiden.

(Jugendliche stehen auf, positionieren sich)

3) Tauscht euch doch mal untereinander aus, warum ihr euch für dieses Fest entschieden habt?

(nach ca. 3–5 min: Blitzlichtrunde/Zusammenfassung: Was sind die Gründe für das Lieblingsfest?)

4) Kennt ihr die Geschichte zu eurem Lieblingsfest? Tauscht euch kurz aus.

(danach vorstellen; hier ist Allgemeinbildung gefragt; evtl. darf gegoogelt werden oder man muss helfen; Ergebnis: Weihnachten: Jesus ist der Mittelpunkt, Ostern: Jesus wird von seinem Vater auferweckt von den Toten; Pfingsten: Heiliger Geist kommt auf die Erde; wenn sich niemand für eines der christlichen Hauptfeste entscheidet, muss die Geschichte und die Bedeutung gemeinsam erarbeitet werden; spannend ist dann auch die Frage, warum dieses Fest nicht das Lieblingsfest ist.)

Nach dieser kleinen Aufwärmrunde sag ich euch, dass es heute um keines der bekannten christlichen Feste gehen soll. Aber gleichzeitig doch.
Wir haben gerade festgestellt, dass an Weihnachten Jesus im Mittelpunkt steht. Hier wird jedes Jahr die schöne Weihnachtsgeschichte aus dem Lukasevangelium erzählt: Jesus wird in der Krippe geboren. Als kleines Kind kommt er zu den Armen und Schwachen in einem unwürdigen Stall zur Welt. Eine sehr schöne Geschichte.
Auch an Karfreitag und Ostern ist die biblische Geschichte dazu präsent. Das letzte Abendmahl, die Kreuzigung, das Grab, die Frauen am Grab am Ostermorgen, das leere Grab, der Engel und schließlich die Auferstehung: Jesus wurde von seinem Vater im Himmel auferweckt und hat die Macht des Todes überwunden. Und schließlich Pfingsten: Der Heilige Geist kommt auf die Erde, über die Jünger als Taube und als Feuerzungen.

Gottes drei Erscheinungsweisen, Vater, Sohn und Heiliger Geist, alle drei haben ein Fest, wo eine von diesen Eigenschaften Gottes besonders zum Vorschein kommt oder besonders deutlich wird.
Wir glauben an den dreieinigen Gott, der uns als Vater oder Mutter, als der Schöpfer von Himmel und Erde, als Sohn in Jesus Christus und als Heiliger Geist begegnet. Drei Erscheinungsweisen Gottes, aber immer derselbe.

Als bekanntes Beispiel kann Wasser herangezogen werden: Wasser kann fest sein und uns als Eis begegnen, Wasser kann flüssig sein, wir können darin baden, und Wasser kann uns in Wolken oder Nebel als Dampf begegnen. Drei unterschiedliche Weisen, wie wir Wasser wahrnehmen können. Aber es ist immer Wasser: H_20.
Und so verhält es sich mit Gott auch.
Nun soll es aber heute um ein besonderes Fest gehen. Gibt es auch ein Fest, an dem alle drei Wesenseigenschaften, d. h. die vereinte Trinität gefeiert wird?
(warten und überlegen lassen, ob den Jugendlichen eine Idee kommt)

Wann könnte dieses Fest denn gefeiert werden?

Wie könnte es heißen?

Das Fest, um das es heute geht, heißt Trinitatis-Fest. Im Namen steckt schon das Thema des Festes: Trinität. So wie Tri-athlon. Tri bedeutet Drei. Es geht um die Dreieinigkeit. Dieses Fest wird am Sonntag nach Pfingsten gefeiert. Und anders, als bei den anderen christlichen Festen, gibt es dazu keine biblische Geschichte, die erzählt wird. Vermutlich ist das Fest deshalb auch so unbekannt.

Das Fest wird auch erst seit ca. 1000 Jahren gefeiert. Mönche in einem Kloster in Frankreich haben sich, ähnlich wie wir vorhin, gefragt, ob man nicht auch ein Fest feiern sollte, wo man nicht nur den einzelnen Wesen der Trinität gedenkt, sondern der gesamten Trinität überhaupt. Deshalb haben sie angefangen, am Sonntag nach Pfingsten im Gottesdienst daran zu denken, dass unser Gott uns in drei unterschiedlichen Formen begegnet, und trotzdem einer ist.

Wie schon gesagt: Eine biblische Geschichte gibt es nicht zu dem Fest. Deshalb würde ich mit euch gerne heute eine Pyramide basteln. Jeder für sich. Eine Pyramide mit drei gleichen Seiten. Jede Seite soll für einen Aspekt der Trinität stehen. Und ihr könnt selbst zu den einzelnen Aspekten eine biblische Geschichte aufschreiben, was euch persönlich daran wichtig ist oder einfach eure Gedanken mit bunten Stiften ausdrücken. So wird die Pyramide, wenn ihr sie dann mit heimnehmt und ins Regal stellt, an einem Faden von der Decke hängt oder sonst wo hinstellt, euch daran erinnern, dass wir einen Dreieinigen Gott haben und wir Christen daran ganz besonders am Trinitatisfest denken.

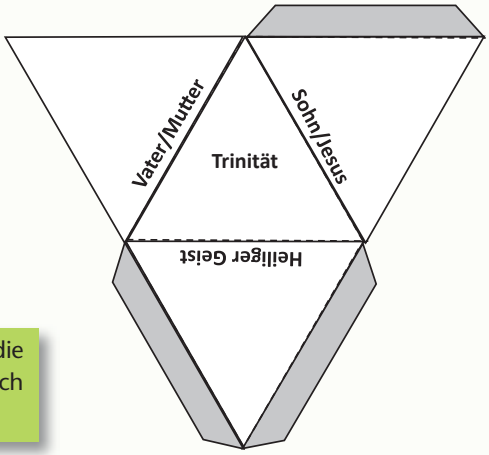
(nach der kreativen Phase werden die Pyramiden einander vorgestellt.)

Vorlage: Trinitatis-Pyramide

falten

schneiden

kleben



HINWEIS 1: Die Vorlage für die Pyramide liegt im Downloadbereich unter www.der-steigbuegel.de

Lukas Golder, Pfarrer, Waldhausen

findet das Trinitatisfest spannend, weil man von ihm aus die bekannten christlichen Feste aus einem anderen Blick betrachtet.

Früher Palmsonntag – heute PalmBeach

Gruppengröße: variabel
Vorbereitungszeit: Einkaufen der Zutaten, Vorbereiten der Sprech- und Gedankenblasen und der Farbstreifen
Dauer: ca. 90 min

Jugendliche spüren der Stimmung des Palmsonntags vor ca. 2000 Jahren nach

Eine Gruppenstunde zum Thema Palmsonntag / Jesu Einzug in Jerusalem mit spielerischer Hinführung und anschließendem Impuls, der von den Gedanken und Gefühlen der Menschen damals einen Bogen spannt zu unserer persönlichen Ansicht über Jesus heute. Im Anschluss folgt ein Feiern, das nicht so ganz Palmsonntag und nicht so ganz Palm Beach ist, aber immerhin ein Fest …

Promi-Suche in Palm Beach

MATERIAL: A3-Blätter, Marker
ZEITUMFANG: ca. 10 min

In Palm Beach, Florida, ist die Promidichte sehr hoch. Sicher fallen den Jugendlichen so manche Promis ein, die entweder in Florida leben, oder die sich dort öfters von den Paparazzi ablichten lassen. Damit es nicht zu schwierig wird, soll es allerdings nicht nur um die Palm Beach-Promis gehen, sondern um Promis allgemein.

Im Normalfall gibt es nicht DEN Promi, auf den alle Jugendlichen gleichermaßen

abfahren. Deshalb gilt die erste Aktion dem Herausfinden, wer bei wem angesagt ist.
Je nach Größe der Jugendgruppe werden die Jugendlichen nun in zwei oder mehr Gruppen eingeteilt (ca. 6–8 Personen pro Gruppe) und die Promi-Namen gesammelt. Dazu stehen A3-Blätter und Marker zur Verfügung. Schon während der Sammelphase ergeben sich hier sicherlich Gespräche, wer welchen Promi auch gut findet oder wer sich bei einem anderen Prominamen nicht so ganz anschließen kann. Die genannten Namen sollen nun in einer passenden Größe auf das Blatt geschrieben werden. Wird z. B. Sido vorgeschlagen, aber alle anderen finden ihn nicht so toll, wird Sido eher klein in eine Ecke des Blattes geschrieben. Sollte Ariana Grande von allen die Zustimmung erhalten, wird ihr Name ziemlich groß in die Mitte geschrieben. Johnny Depp bekommt die Hälfte aller Stimmen? Dann auch groß den Namen aufschreiben, aber natürlich nicht so groß wie Ariana Grande. In diesem Stil sammeln sich die Namen und parallel wird schon ein Gespräch in Gang kommen über die unterschiedlichen Meinungen zu den Promis.
Am Ende werden die Ergebnisse in der Gesamtgruppe angeschaut und verglichen. Es gibt hier keine Punkte, da es hier ja eher um Geschmack als um Leistung geht.

Aufbrezeln wie in Palm Beach

MATERIAL: Tücher, Loops, Schals, Bürsten, Kämme, Haargel, Kajalstifte
ZEITUMFANG: ca. 15 min

Man stelle sich nun vor, das Gerücht würde umgehen, einer der besagten Promis käme nach Palm Beach und wir wären in Palm Beach. Das Gerücht hat wohl einen hohen Wahrheitsgehalt und der Promi kommt mit ziemlicher Wahrscheinlichkeit in einer Stunde ungefähr in der Stadt an.

Natürlich will man
a) an vorderster Front dabei sein und sich das nicht entgehen lassen,
b) dem Promi irgendwie auch einen würdigen Empfang bereiten, und
c) dabei nicht allzu schlecht aussehen.

Aufgabe

5 Minuten stehen zur Verfügung, um sich ein wenig im Palm-Beach-Style auf-

zubrezeln. Dazu stehen Bürsten, Kämme, Haargel und Kajalstifte sowie einige diverse Tücher/Schals und Loops zur Verfügung, mehr ist im Moment nicht drin. Daraus sollte das Beste gemacht werden. Aber auch aus den Klamotten, die die Jugendlichen tragen, kann man vielleicht noch mehr herausholen, um das Ganze etwas hipper und Palm-Beach-mäßiger aussehen zu lassen.

In den Kleingruppen wird aufgebrezelt, und eine Jury aus den Gruppenmitarbeitenden kann dann auch bewerten, welche Kleingruppe das Aufbrezeln am besten in der kurzen Zeit geschafft hat.

Würdiger Empfang

MATERIAL: Papier, Krepppapier, Farbstifte, Wolle, Klebstoff, Zeitungen – oder was der Bastelschrank sonst so hergibt
ZEITUMFANG: ca. 10 min

Nach dem Aufbrezeln bleibt nicht mehr viel Zeit bis zur Ankunft des Promis, und man muss sich ja auch noch rechtzeitig aufmachen, um gute Plätze zu ergattern. Aber so ein bisschen würdiger Empfang in Palm Beach sollte ja auch sein.

10 Minuten stehen zur Verfügung, um aus dem bereitgelegten Material oder allem, was irgendwie greifbar ist, eine willkommen heißende Atmosphäre in Palm Beach zu schaffen. Ob Banner oder Fähnchen, ob Flashmob oder Gedicht, ob Schlachtruf oder Lied – Phantasie ist ausdrücklich erwünscht! Auch hier wird wieder in den Kleingruppen gearbeitet, auch hier bewertet die Jury wieder die Ergebnisse.

Sich nichts entgehen lassen

MATERIAL: Stoppuhr
ZEITUMFANG: ca. 5 min

Nun ist schon viel Zeit vergangen und es geht darum, so schnell wie möglich einen möglichst guten Platz zu ergattern. Jede Kleingruppe erhält 2 Minuten Besprechungszeit und soll überlegen, auf welchem Weg der Promi wohl in den Ort kommt und wo man sich dann am besten postiert. Sind die 2 Minuten abgelaufen, findet ein Wettrennen statt vom Startort bis zu einem Platz, den die Jury festgelegt hat. Die Gruppe, die nach dem Startpfiff zuerst vollständig am Zielort

angekommen ist, erhält die Punkte der Jury. Am Zielort darf dann auch jede Gruppe verkünden, wo sie den besten Platz sieht, um sich für einen Promibesuch zu positionieren und dies dann auch begründen. Für die Idee und die Begründung gibt es noch mal Punkte von der Jury.

Impuls: Der Promi-Besuch

MATERIAL: Stifte, Sprechblasen und Gedankenblasen aus Papier (ausgeschnitten oder draufkopiert), farbige Tonpapierstreifen in vielen verschiedenen Farben, symbolischer Jesus mit Esel (aus Papier, als Ausdruck, als Egli-Figur (biblische Erzählfigur), als Kerze usw.)

ZEITUMFANG: ca. 25 min

Nicht nur heute gibt es Menschen, die bekannt sind und die man faszinierend findet. Auch schon vor 2000 Jahren war das so. Und so, wie auch heute die einen Leute einen bestimmten Promi total cool finden, haben andere etwas an ihm zu kritisieren oder sind einfach nur mäßig begeistert, weil er sie nicht interessiert, seine Art oder Ausstrahlung sie nicht berührt, andere aber schon.

So war es auch mit Jesus. Es gab Menschen, die waren total fasziniert von seiner Art. Es gab andere, die erzählten sich begeistert von den Wundern weiter und verehrten ihn. Es gab Menschen, die hörten sich das alles kritisch an, bewegten die Worte aber in ihrem Herzen. Andere standen ihm total ablehnend gegenüber. Vielleicht weil viele Pharisäer und Schriftgelehrten vor ihm warnten oder weil er ihnen einfach so suspekt war. Es gab auch Personen, die redeten einfach so wie das Fähnchen im Wind über ihn. Je nachdem, mit wem sie grade zusammenstanden, mal so und mal so.

In diese Situation hinein kam Jesus nach Jerusalem. Unglaublich viele Menschen waren zum Passahfest nach Jerusalem gekommen. Wem es möglich war, der kam zum Zeitpunkt des Passahfestes nach Jerusalem. Zum Tempel. Weil sie sich hier gemeinsam an die wunderbare Hilfe Gottes beim Auszug aus der Sklaverei aus Ägypten erinnern wollten. Weil sie besonders jetzt, unter der verhassten römischen Herrschaft, wieder auf eine Befreiung hofften. Dass Gott wieder einen Retter schickt, wie damals Mose. Viele glaubten fest daran, dass Gott nicht nur einen Propheten schicken würde, sondern den in den alten Schriften verheißenen Messias. Wenn dieser Jesus wirklich der Messias, der Retter, war, dann müsste man ihn empfangen wie einen König, wie den Retter, der von der römischen

Herrschaft befreite, der von Gott geschickt wurde, der zeigte, wie nahe ihnen Gott war.

Aber es gab auch andere, die sich genau darüber ärgerten. Vor allem unter den Pharisäern und Schriftgelehrten gab es viele, die waren sich ganz sicher: Erst, wenn alle Juden die Gesetze Gottes halten, dann kommt der Messias. Vorher nicht. Deshalb bemühten sie sich ja auch so sehr, Gottes Gesetze einzuhalten. Und sie erfanden viele weitere Gesetze um Gottes Gebote herum, um besser sicherzustellen, dass man das endlich schafft. Und Sie hofften so sehr darauf, dass die Juden sich so abmühten Gottes Gesetze einzuhalten, wie sie selbst das überzeugt taten. Aber dieser Aufrührer Jesus, der brach Gottes Gesetze. Zum Beispiel das Sabbatgebot. Er hatte nicht nur einmal an einem Sabbat einen Menschen geheilt, obwohl er doch bis zum nächsten Werktag hätte warten können. Dieser Jesus scherte sich scheinbar nicht um Gottes Gebote. Er behauptete sogar dreist, der Mensch wäre Gott wichtiger als die Gebote. Und er behauptete wohl sogar, er sei Gottes Sohn. Das war Gotteslästerung in ihren Augen. Nicht, weil sie böse waren, sondern weil sie verletzt waren für ihren Gott, verletzt in ihrem festen Glauben.

Manche Menschen waren auch wegen des Passahfestes in Jerusalem, weil hier der Tempel stand. Weil sie daran glaubten, dass Gott hier im Tempel besonders nahe war.
Manche wollten ihrer Unzufriedenheit mit ihrem Leben, mit der politischen Situation, mit der Unterdrückung durch die Römer Ausdruck verleihen. Sie hofften, hier in der Hauptstadt Gleichgesinnte zu finden, mit denen man sich zusammenschließen konnte, gegen die Römer aufbegehren. Manche sahen auch in Jesus den Anführer so einer aufständischen Gruppe, weil sie sich aus tiefstem Herzen von Gott wünschten, dass er sie auf diese Art befreien sollte.

Viele Menschen waren also in Jerusalem. Es war nicht einfach nur eine einheitliche Masse, sondern jeder hatte andere Erlebnisse, andere Erwartungen, andere Hoffnungen.

In diesen aufgeheizten Kessel voll unterschiedlichster Menschen kam nun Jesus. Er kam mit seinen Jüngern in einem Vorort von Jerusalem an und ließ die Jünger dann einen Esel holen. Die Jünger warfen Mäntel über den Rücken des Esels, und Jesus setzte sich auf ihn und ritt hinein nach Jerusalem. Ob der Esel brav war oder ab und zu mal bockte, wie Esel das eben tun, steht nicht in der Bibel. Ob es zügig vonstattenging oder sich über eine sehr lange Zeit dahinzog, steht auch

nicht drin. Die biblische Geschichte vom Einzug nach Jerusalem ist relativ kurz beschrieben. Eine jüdische Bibelauslegung sagt, dass dieser Text mit Wörtern aus der Schrift wie schwarzes Feuer ist, das lodert. Aber dazwischen lodert auch das sogenannte weiße Feuer. Alles das, was nicht geschrieben dasteht, was aber die Menschen gedacht und gefühlt haben. Was geht denn diesen ganzen Menschen durch den Kopf, die da zum Straßenrand geeilt sind, um Jesus zu sehen und zu begrüßen? Die vielen einzelnen Menschen, mit je individuellen Geschichten, Gefühlen, Erlebnissen, Hoffnungen, Erwartungen, Gedanken.

Was denken diese Menschen, was rufen sie?

Aufgabe

Jeder bekommt zwei Gedankenblasen und zwei Sprechblasen zum Ausfüllen. Wer möchte, bekommt auch mehr. Die Teilnehmenden sollen sich in die Menschen damals hineinversetzen. In wen können sie sich gut hineinfühlen? In die, die aufbegehren und ihr Schicksal aktiv in die Hand nehmen wollen? In die, die spüren, dass dieser Jesus mehr ist als ein Wunderheiler? In die, die in Jesus einfach den spannenden Promi sehen? In die, die sich über ihn aufregen?
Was denken die Menschen heimlich, nur für sich? Und was sagen sie laut? Manche sind mutig, manche sind ängstlich, manche fragend, manche hoffend, manche freudig, manche unsicher.

Die Teilnehmenden füllen ihre Sprechblasen aus und legen sie links und rechts von einer „freien Bahn“, die wie eine Straße wirken kann. Jeder liest seine Gedanken- und Sprechblasen vor, eine nach der anderen und legt sie hin. Dies wird nicht kommentiert, nur die Fülle an Gedanken und Kommentaren der Menschen damals steht im Raum.

Dann wird an den Anfang der Straße ein skizzierter Esel mit Jesus gelegt. Aus Papier oder als Egli-Figur oder als Kerze usw.

BIBELTEXT:
Matthäus 21,1–11

Der Bibeltext aus Matthäus 21,1–11 wird nun vorgelesen und die Teilnehmenden sehen dabei ihre Sprech- und Gedankenblasen und am Beginn der Straße den symbolischen Jesus.

So war das damals. Und heute? Es wird nun nichts aufgeschrieben und nicht darüber geredet, weil dies sehr persönlich ist. Wo stehe ich denn heute? Wie sehe ich heute, 2000 Jahre später, Jesus? Als jemanden, dem man ein Mal in der Wo-

che im Teenkreis begegnet? Oder als jemanden, der mein Leben verändert hat und weiter verändern will? Oder als einen, bei dem ich noch nicht so recht weiß, was ich von ihm halten soll? Vielleicht als einen, den ich nicht so ganz verstehe? Oder sehe ich ihn als jemanden, an den ich große Erwartungen habe? Was für einen Jesus sehe ich dastehen, am Anfang der Straße? Wenn ich da heute stehen würde und er da käme? – Zeit lassen zum Nachdenken

Viele bunte Papierstreifen aus verschiedenfarbigem Tonpapier liegen bereit. Blau, Grün, Rot, Gelb, Weiß, Orange, Violett, Braun, Grau, Schwarz. Jeder darf sich drei farbige Streifen in den Farben holen, die für ihn die persönlichen Gefühle symbolisieren. Da keiner weiß, was man selbst mit den Farben verbindet, kann keiner wissen, was für den Einzelnen hinter der Farbbedeutung steckt. Für den einen heißt Rot: Vorsicht, würde ich mich nicht darauf einlassen, für den andern bedeutet es: meine tiefe Liebe zu ihm. Deshalb einfach drei Farbstreifen holen, in verschiedenen oder auch gleichen Farben.

BIBELTEXT:
Lukas 19,28–40

Dann wird der Bibeltext vorgelesen, diesmal aus Lukas 19,28–40, und jeder legt in diese Gasse zwischen den Sprech- und Gedankenblasen von damals die „farbigen Gefühls-Teppiche“ von heute.

BIBELTEXT:
Johannes 12,12–19

Nun liegt da ein bunter Flickenteppich auf der Straße, so wie damals ein bunter Flickenteppich aus Überkleidern und Mänteln lag. Zum Abschluss wird Jesu Einzug in Jerusalem nach Johannes 12,12–19 vorgelesen.

Je nachdem wie gut die Gruppe sich kennt, kann man dies nun so stehenlassen oder noch in einen offenen Austausch gehen.
Anschließend gibt es eine stille Zeit zur persönlichen Reflexion. Zeit zum Nachdenken über den Text oder für ein stilles Gespräch mit Gott bzw. mit dem Jesus, der damals vor 2000 Jahren am Palmsonntag nach Jerusalem kam.

Das Fest

MATERIAL: Cocktailgläser, Zutaten für Cocktails (Säfte, Mineralwasser, Sirup usw.), ggf. Cocktailrezepte, evtl. Trinkhalme, Liederbücher, Gitarre
ZEITUMFANG: ca. 25 min

Damals wurde gefeiert. Laut und mit Musik, Getränken, Essen. Deshalb soll es nun auch festliche Getränke à la Palm Beach geben.
Zutaten für Cocktails stehen bereit, evtl. auch Rezepte für Cocktails. Es kann entschieden werden, ob dies nun auch im Wettbewerb gegeneinander geschieht oder gemeinsam. Aus Palmsonntag damals kann so Palm Beach-Feeling heute werden.
Wenn die Cocktails fertig sind, kann man sie genießen, zusammensitzen und natürlich auch noch passende Lieder singen – vor allem die, in denen Jesus als König bezeichnet wird, passen hier besonders gut.

Sybille Kalmbach, Jugendreferentin und Religionspädagogin, Gärtringen,

war schon in Palm Beach und hat auch schon die Palmen in Jerusalem bestaunt.

Ein bisschen Frieden in Europa?

Zielgruppe:	Jugendgruppen	**Besondere Hinweise:** Die neunte Direktwahl zum Europäischen Parlament (kurz Europawahlen) findet am 26. Mai 2019 statt. Der 64. Eurovision Song Contest findet vom 14. bis 18. Mai 2019 im Internationalen Kongresszentrum in Tel Aviv statt.
Gruppengröße:	12 bis 40 (siehe auch Alternative für das bewegte Quiz)	
Vorbereitungszeit:	30 min	
Dauer:	75 bis 90 min	

Bausteine für eine Gruppenstunde zum Thema Europa und Frieden

1982 wurde die 17-jährige Nicole beim Eurovision Song Contest mit dem Lied „Ein bisschen Frieden" berühmt. An vielen Orten in Europa wurde das Lied zum Gesprächsinhalt: Gibt es so etwas wie ein „bisschen" Frieden? Ist Frieden nur Träumerei? Was kann der normale Mensch tun, damit Frieden wird? Angeregt durch das Lied war Frieden ein Thema für die Menschen. Das Thema war nicht neu, aber damals aktuell wie heute. Auch die Bibel kennt Geschichten von Menschen die sich nach Frieden sehnen und entsprechend handeln. Die Jahreslosung aus Psalm 34,15 macht deutlich: „Gott spricht: Suche Frieden und jage ihm nach." Wir sind gerufen, aktiv zu werden. Wer sich traut mit seinem Lied beim ESC aufzutreten soll das tun – wem andere Wege besser liegen, ist aufgerufen dementsprechend zu handeln. Nichts zu tun ist keine Alternative.

Ich weiß meine Lieder die ändern nich' viel
Ich bin nur ein Mädchen das sagt was es fühlt
Allein bin ich hilflos ein Vogel im Wind
Der spürt dass der Sturm beginnt

(Das Lied ist auf Youtube zu finden unter: https://youtu.be/W9S3YMmIFdw)

Einstieg – ein Spiel zum Ankommen

MATERIAL 1:
Drei gleiche Bälle

Die Teilnehmenden werden in drei Gruppen aufgeteilt. Die Gruppe, die zuerst die Aufgabe gelöst hat, hat gewonnen. Sind die Gruppen nicht gleich groß, muss eine Person aus der kleinsten Gruppe oder jeweils eine Person aus den zwei kleineren Gruppen die Aufgabe zweimal lösen. Hauptsache: Jede Gruppe hat gleich viele Runden. (>> Material 1)

Jede Gruppe steht in einer Reihe, dicht hintereinander, die Füße etwas auseinander. Die Person ganz vorne schießt mit eigener Methode den Ball durch die Beine der Gruppe. Wer ganz hinten ist fängt den Ball, springt nach vorne, schießt den Ball nach hinten und stellt sich vorne in die Reihe auf. Die Gruppe darf mithelfen. Wichtige Regel: Der Ball muss zwischen den Beinen jeder Person durchgehen. Klappt das nicht, kommt der Ball wieder nach vorne und die Person versucht es nochmal.

Reflexion zum Einstiegsspiel

Die Gruppe steht im Kreis. Zehn Fragen werden gestellt. Wer dazu keine Meinung hat, bleibt stehen. Wer mit „Nein“ oder „Nicht einverstanden“ antworten will, geht ein Schritt nach hinten. Wer mit „Ja“ oder „Einverstanden“ antworten will, geht ein Schritt nach vorne. Wurde eine Frage beantwortet, gehen alle wieder zur Ausgangsposition im Kreis zurück.

1. Mein Team hat gewonnen.
2. Das Spiel war fair.
3. Das Spiel war lustig.
4. Ich möchte das Spiel nochmal spielen.
5. Solche Spiele sind kindisch und gehören nicht in unsere Jugendgruppe.
6. Ich finde, alle haben gut mitgemacht.
7. Dieses Spiel ist nur für Jungs.
8. Ich könnte mir gut vorstellen, mit meiner Klasse dieses Spiel zu spielen.
9. Ich kenne ein anderes Spiel. Das möchte ich mit unserer Gruppe spielen.
10. Ich möchte noch was sagen.

TIPP: Je nach Gruppe (und Zeit) kann es interessant sein, den Teilnehmenden die Möglichkeit anzubieten, ihre Antwort zu erklären und nicht nur bei Frage 10 etwas zu sagen.

Die Themen des Tages und ich

MATERIAL 2:
Zwei beschriftete A3-Zettel

An einer Wand im Gruppenraum wird ein A3-Zettel mit den Worten: „JA – Einverstanden“ angebracht. An der gegenüberliegenden Wand wiederum ein Zettel mit den Worten: „Nein – Nicht einverstanden“. Der Gruppe wird erklärt, dass anders als im vorigen Spiel niemand in der Mitte stehen bleiben kann. Auf jede Frage muss jeder Jugendliche sich für eine Richtung entscheiden. Ob mit einem kleinen Schritt, mehreren Schritten oder ganz bis zu der einen oder anderen Wand, bleibt der Person überlassen. Nachdem alle ihre Position zur Frage eingenommen haben, können Interessierte sich mit kurzen Statements zu Wort melden. Eine Diskussion ist aber (noch) nicht vorgesehen. Eine Mitarbeiterin oder ein Mitarbeiter steht erhöht in der Mitte des Raumes und stellt die Fragen. Vor jeder Fragestellung stellt sich die Gruppe wieder in die Mitte des Raumes. (>> Material 2)

1. Ich bin Europäer / Europäerin.
2. Für mich ist Europa viel größer als nur die Europäische Union.
3. Wenn ich alt genug bin / weil ich alt genug bin, werde ich an den Europawahlen teilnehmen.
4. Für mich ist Europa wie eine Festung, die Flüchtlinge und viele andere Menschen die hierher umziehen wollen, fernhält.
5. Ich finde, die Grenzen von Europa müssen besser geschützt werden, damit kein Mensch ohne Erlaubnis einreisen kann.
6. Ich finde es gut, dass die Europäische Union junge Menschen unterstützt, damit sie im Ausland Freiwilligendienst machen oder im Ausland studieren können.
7. Die Menschen in Europa können sehr wenig mitentscheiden, alles wird von den Bürokraten in Brüssel entschieden.
8. Ich beneide die Bewohner vom Vereinigten Königreich. Sie haben sich den Brexit getraut. Das sollten wir auch machen.
9. Ich würde lieber beim Eurovision Song Contest auftreten als mich in der Europapolitik zu engagieren.
10. Ich fände es toll, wenn unsere Jugendgruppe im Rahmen von Erasmus+ ein Jugendaustauschprojekt mit einer anderen Jugendgruppe in Europa durchführen würde.

Vertiefung der Tagesthemen (Kleingruppenarbeit)

MATERIAL 3: Liste mit 10 Fragen (Tagesthemen) für jede Kleingruppe
Entscheidung: Mitarbeitende sollten im Vorfeld entscheiden, ob Variante A oder B besser für die Gruppe geeignet ist.

Variante A (wenig Zeit, nicht intensiv)

Jede Kleingruppe erhält die Liste mit den 10 Fragen und hat die Aufgabe, sich darauf zu einigen, welche Frage die einheitlichste Antwort in der Kleingruppe hat und welche Frage die meist umstrittene in der Kleingruppe ist. Dazu gehen sie die Fragen kurz durch und zählen, wer auf welcher Seite vorhin gestanden hat. Anhand dieser Statistik kommen sie zu einer Antwort.

Variante B (mehr Zeit, intensiver)

Jede Kleingruppe erhält die Liste mit den 10 Fragen und geht die Fragen durch, um herauszufinden bei welchen 3 bis 5 Fragen die extremsten unterschiedlichsten Meinungen in der Kleingruppe zu finden sind.

Anschließend stellen die Kleingruppen ihre Ergebnisse der Gesamtgruppe vor. (>> Material 3)

Zusatzmöglichkeiten für die „Tagesthemen“

MATERIAL 4: Technische Möglichkeiten, um ein Youtube Video zu zeigen.

In einem vierminütigen Video, das auf Youtube zu finden ist, erklärt die Gruppe „explainity“ ihre Sicht auf die Europäische Union und erläutert einige der Vor- und Nachteile der großen Institution. (>> Material 4)

HINWEIS: https://www.youtube.com/watch?v=pQHUOTCRv3E&vl=de

Bewegtes Quiz

MATERIAL 5: Kopiervorlage im Downloadbereich – Blätter müssen auf verschiedenfarbiges Papier ausgedruckt und ausgeschnitten werden. Für jede Person ein Stift. Verkleidung für die Schiedsrichter. Jeder Schiedsrichter / jede Schiedsrichterin braucht eine Trillerpfeife, einen Tacker, genügend Tackernadeln und Antworten auf 10 Fragen (auch im Downloadbereich).

In vier Ecken des Raumes stehen die Schiedsrichter (ausgewählte Teilnehmende oder Mitarbeitende, Verkleidung nicht vergessen: sie sollen gut sichtbar sein). Jeder von ihnen hat eine Liste mit 10 Fragen und den dazugehörigen Antworten. Die Fragen (aber nicht die Antworten) sind nummeriert. (>> Material 5)

Alternative: Anstatt das bewegte Quiz mit 40 Fragen und vier Schiedsrichtern zu spielen, kann viermal hintereinander gespielt werden mit 10 Fragen und entsprechend kleinerer Gruppe!

Zur Vorbereitung wurden alle Fragen auf helles Papier und alle Antworten auf dunkles Papier kopiert und ausgeschnitten. Auf dem Tisch liegen nun zwei Stapel.

Stapel A: Alle Fragen in richtiger Reihenfolge.
Stapel B: In gleicher Reihenfolge wie A, aber die sieben ersten Antworten sind unten im Stapel.

Wenn die Schiedsrichter ihre Plätze in den vier Ecken gefunden haben, wird das Spiel erklärt.

Alle Teilnehmenden stellen sich in einer Linie vor den Tisch und nehmen dann gleichzeitig von den zwei Stapeln jeweils eine Karte. Jeder schreibt auf die unbedruckten Seiten der beiden Karten seinen Namen. Übrige Fragen und Antworten werden im Raum verteilt. Nun fängt das Spiel an. Vorher dürfen sich die Teilnehmenden nicht über den Inhalt ihrer Karten austauschen.

Das Ziel ist es, so schnell wie möglich die richtigen Fragen auf alle Antworten zu finden. Nur Schiedsrichter können darüber urteilen, ob die richtige Antwort gefunden wurde.

Am Anfang sucht jede Person nach einer Antwort auf die Frage eines hellen Zettels und antwortet gleichzeitig auf Anfragen von Anderen, ob er/sie die richtige

Antwort zu der Frage auf dem dunklen Zettel hat. Finden sich zwei, müssen sie in die passende Schiedsrichterecke gehen. Solange eine Gruppe auf die Auswertung aus einer Schiedsrichterecke wartet, darf diese Gruppe nicht von anderen gestört werden. In der Schiedsrichterecke wird die richtige Frage zur richtigen Antwort (falls mitgebracht) angeheftet. Die zwei Personen, die ihre Antwort mit der passenden Frage verbunden haben, begeben sich nun als Zweiergruppe gemeinsam auf die Suche nach Fragen und Antworten. Werden ihre Fragen/Antworten an weitere Fragen/Antworten angeheftet, wächst die Gruppe. Hat eine Gruppe keine Frage oder keine Antwort mehr übrig, darf sie neue Karten aus den herumliegenden Karten nehmen und weiter geht's!

Beispiel: Caro und Lea sind nun eine Zweiergruppe, weil sie in der Schiedsrichterecke waren und die Fragekarte von Caro wurde mit der Antwortkarte von Lea zusammengetackert. Das gleiche gilt für Paul und Simon. Nun entdecken Simon und Lea, dass sie zwei Karten haben, die zusammenpassen. Dann gehen ALLE VIER in die passende Schiedsrichterecke (dürfen so lange nicht gestört werden) und lassen das bestätigen. Nun sind sie eine Vierergruppe. Findet nun Caro eine Frage die auf ihre Antwortkarte passt, kommt die Person (oder Gruppe) zu der Vierergruppe dazu.

Die Schiedsrichter markieren bereits beantwortete Fragen. Wurden alle 10 Fragen aus ihrer Liste beantwortet, blasen sie in ihre Trillerpfeife. Das Spiel endet, wenn alle 40 Fragen beantwortet wurden.

Auswertung Quiz

MATERIAL 6: Fingermalfarben in drei Farben: Grün, Gelb und Rot, Pinsel, ein A2-Plakat, Papiertücher und die Gelegenheit für alle, die Hände zu waschen

Alle werden gebeten, das bewegte Quiz zu bewerten. Wer es super gut fand, malt seine Hand komplett grün an und gibt mit einem Händedruck auf dem Plakat seine Stimme ab. Wer das bewegte Quiz komplett doof fand, stimmt mit einer roten Hand ab. Dazwischen sind alle Variationen möglich – Kreativität ist gefragt. Wenn alle Hände ihre Spuren auf dem Plakat hinterlassen haben, können Teilnehmende, die es wünschen, Stellung zu ihrer Stimme vor der Gruppe nehmen. (>> Material 6)

Vorschlag: Alle Fragen mit Antworten werden auf ein Plakat geklebt und im Gruppenraum – neben dem Plakat mit den Händen – aufgehängt.

Zusatz – Politische Bildung (falls Zeit und Interesse)

Am Ende vom bewegten Quiz sind unterschiedlich große Gruppen entstanden, vielleicht nur eine oder zwei. Dieser Prozess kann ein Anlass sein, um über die Entstehungsprozesse hinter „Mehrheiten" zu reflektieren. http://www.bpb.de/nachschlagen/lexika/das-junge-politik-lexikon/161401/mehrheit

Unsere Fragen

MATERIAL 7: Technische Möglichkeiten, ein Youtube-Video zu zeigen, Stifte und Plakate

In einem kurzen Youtube-Spot fragt sich die Schauspielerin Anna Julia Kapfelsberger (momentan in „Bettys Diagnose" zu sehen): „Wäre ich ohne Europa überhaupt auf der Welt?" – https://youtu.be/KUyYwMdR8ic

Anschließend werden alle Teilnehmenden eingeladen, ihre Fragen zu Europa auf die Plakate zu schreiben, die für sie jetzt nach der Gruppenstunde wichtig sind. (>> Material 7)

Kurzer Impuls zur Jahreslosung: Schalom

Schalom (Friede) ist ein Geschenk des lebendigen Gottes. Das SUCHEN und ihm NACHJAGEN ist unsere Aufgabe. Ein Menschenleben reicht nicht dazu, ein Mensch allein kann auch wenig bewegen. Als Gemeinschaft von Christinnen und Christen können wir einen Beitrag leisten. Solche Beiträge können Fürbitten im Jugendkreis sein, praktische Hilfen für Menschen in Not, deutliche Worte gegen Mobbing. Wenn wir das Verlangen spüren, den Frieden zu suchen, wenn wir ihm emotional nachjagen, merken wir: Unser Herz schlägt für den Frieden.

TIPP: Gemeinsam ein Lied zur Jahreslosung singen.
Material, weitere Impulse zur Jahreslosung und das Video findet ihr hier:
https://www.youtube.com/watch?v=p71wbt19diE
https://jahreslosung.net/frieden-finden-das-lied-zur-jahreslosung-2019

Weitere Ideen und Informationen im Internet

- Europa braucht uns – wir brauchen Europa – ein Positionspapier des Deutschen Bundesjugendrings: www.dbjr.de/artikel/europa-braucht-uns-wir-brauchen-europa
- Die offizielle Homepage des ESC: www.eurovision.de
- Alles rund um die Europawahlen: www.diesmalwaehleich.eu
- Das tut die EU für mich: what-europe-does-for-me.eu/de/portal
- Die Simpleshow erklärt die Institutionen der Europäischen Union – https://www.youtube.com/watch?v=Qg2mex0Cb4s
- Simulationsspiele zur Einwanderungs- und Asylpolitik – Ein Angebot des Verbindungsbüros des Europäischen Parlaments in München: europarl.europa.eu/germany/de/jugend-schulen/simulationsspiele-für-schülerinnen-und-schüler
- Teaser-video auf Englisch „What has Europe ever done for us?“ https://youtu.be/lFyywfHbj3M

Pétur Thorsteinsson, Jugendreferent aus Reutlingen

traut der Jugend zu, sich für Frieden einzusetzen.

Zehnkampf outdoor

Zielgruppe: Jugendliche ab 11 Jahren
Vorbereitungszeit: 60 min
Gruppengröße: 5–10 (mehrere Gruppen sind möglich)
Dauer: 90 min

Wettkampf mit 10 Disziplinen aber wenig Material

Dieser Zehnkampf kann gut bei einem Sommerlager, im Waldheim, auf einer Freizeit oder bei einem Schülerferienprogramm eingesetzt werden.

Vorüberlegungen

a) Gruppengröße: Falls die Gruppen zu groß sind, dauert es zu lange, bis alle dran waren. Deshalb kleinere Gruppen bilden. Es können gut zwei Gruppen parallel spielen (die Gruppen beginnen dann mit verschiedenen Wettkämpfen an verschiedenen Plätzen).

b) Wertung: In unserer Gruppe hat sich folgendes System bewährt: Die Jugendlichen holen sich im Gehölz Holzstäbchen mit ca. 10 cm Länge. Um ein Ende des Stäbchens wird ein Klebeband mit „Verlängerung“ so gewickelt, dass ein „Fähnchen“ entsteht. Auf die Verlängerungen des Klebebandes werden mit einem Kugelschreiber oder Filzstift die Namen der Jugendlichen geschrieben und dann beim Wettkampf in den Boden gesteckt. So kann man leicht entscheiden, wer Erster, Zweiter, Dritter usw. geworden ist. Auf einem quer liegenden Blatt Papier untereinander die Namen der Mitspielenden schreiben. Waagrecht die Disziplinen notieren und die Platzierung des jeweiligen Wettbewerbs jedes Jugendlichen. Bildet man die Gesamtsumme jedes Einzelnen, hat die Person mit der kleinsten Summe gewonnen.

Wettkampf 1: Tennisball-Weitwurf

Von einer Markierung am Boden werfen die Jugendlichen mit Anlauf möglichst weit einen Tennisball. Ein Mitarbeitender steckt am Auftreffpunkt des Balles das betreffende Fähnchen in den Boden. (>> Material 1)

MATERIAL 1: Mehrere Tennisbälle (evtl. auch als Ersatz!)

Wettkampf 2: Kirschkern-Weitspucken

Der Jugendliche nimmt einige Schritte Anlauf und spuckt dann den Kirschkern in hohem Bogen möglichst weit. Eine mitarbeitende Person steht bereit und markiert den Auftreffpunkt.
(>> Material 2)

MATERIAL 2: Kirschkerne oder Bohnen (die Kirschkerne werden in der Kirschenzeit gewaschen und getrocknet)

Wettkampf 3: Mit der Spritzpistole auf den Tischtennis-Ball

MATERIAL 3: 2–3 Spritzpistolen (Pumpguns evtl. nur auf dem Sommerlager); eine leere Glasflasche; zwei Tischtennisbälle; Stoppuhr, Handy oder Armbanduhr

Die Spritzpistole an einem Wasserhahn oder in einem vollen Wassereimer füllen. Die Flasche etwa 1,5 Meter von der Markierung entfernt aufstellen (ausprobieren!) und einen Tischtennisball auf die Öffnung legen.
Die Jugendlichen stehen an der Markierung, die ausgestreckte Hand darf diese Linie nicht überschreiten. 15 Sekunden lang mit der Spritzpistole Wasser auf den Tischtennisball spritzen, bis dieser von der Öffnung der Glasflasche fällt (Plastikflasche fällt evtl. um!). Falls noch Zeit bleibt, kann innerhalb der 15 Sekunden ein zweiter oder gar dritter Versuch gestartet werden. (>> Material 3)

Wettkampf 4: Mit der Schleuder auf Luftballons

MATERIAL 4: Eine Schleuder (Ersatz sollte vorhanden sein); Papierbolzen (evtl. kleine Steine); Luftballons, die aufgeblasen an einer waagrecht verlaufenden Schnur hängen

Eine Schnur an zwei Bäumen oder an zwei Stangen so spannen, dass sie waag-

recht verläuft. An diese Schnur etwa 5 aufgeblasene Luftballons hängen. Eine Schleuder in einer früheren Gruppenstunde (oder beim Sommerlager) basteln oder im Spielwarengeschäft kaufen. Geeignet sind Y-förmige Holzteile, an die Gummibänder angebracht werden. Papierbolzen vorbereiten oder jeder Jugendliche bastelt seinen Papierbolzen selbst.

Sicherheit: Alle stehen hinter dem Mitarbeitenden, niemand steht im Schussfeld. Dann kann auch mit kleinen Steinen geschossen werden, die die Luftballons vermutlich zum Platzen bringen.
Jeder hat drei Versuche, wobei es wegen der Konzentration ratsam ist, dass jede Person zuerst ein Mal schießt und dann eine zweite und eine dritte Runde folgt.

Wettkampf 5: Froschhüpfen

Diese Disziplin gehörte früher oft zum Konditionstraining.
Der Jugendliche steht an einer Markierung, geht in die Hocke und hüpft dann fünf Mal hintereinander mit beiden Beinen aus der Hocke heraus möglichst weit. Dort, wo die Person nach fünf Sprüngen landet, wird seitlich das entsprechende Fähnchen gesteckt.

Wettkampf 6: Wer bläst die Seifenblase am weitesten?

MATERIAL 5:
Zwei Seifenblasen-Röhrchen (im Spielwarengeschäft kaufen oder bei Bekannten ausleihen)

Hier können gut zwei Personen parallel spielen.

Im Spielwarengeschäft z. B. drei Seifenblasen-Röhrchen kaufen. In der Regel werden die Röhrchen gut geschüttelt, damit die Seifenlauge und das Wasser sich mischen. Dann bläst jeder eine Seifenblase vorsichtig in Spielrichtung (die Größe ist für die „Haltbarkeit" wichtig; nicht zu groß machen!). Wo die Seifenblase platzt oder am Boden landet, wird das Fähnchen gesteckt. (>> Material 5)

Wettkampf 7: Pfeil und Bogen – Ziel oder Weite

MATERIAL 6:
1 Bogen (evtl. selbst herstellen!!) und mehrere Pfeile

Mit Pfeil und Bogen möglichst weit zu schießen, macht Jugendlichen immer Spaß. Von einer Markierung aus wird geschossen und ein Mitarbeitender markiert den Auftreffpunkt des Pfeils mit dem entsprechenden Fähnchen. (>> Material 6)

Für das Zielschießen eine geeignete Zielscheibe (häufig aus gefärbtem Stroh) oder eine Scheibe aus dickem Karton (evtl. zwei oder drei Lagen aufeinander kleben) mit aufgemalten Zonen und Punkten an einem Pfahl (oder Baum) aufhängen. Zwei Durchgänge nacheinander spielen.

Wettkampf 8: Fußball oder Handball auf ein Tor schießen

MATERIAL 7:
fertiges oder selbst gebasteltes Tor;
1 Fußball oder Handball

Unsere Gemeinde stellt den Vereinen einen Hartplatz mit Kunststoffbelag zur Verfügung. Dort gibt es zwei Handball-Tore. Wenn solch ein Tor nicht zur Verfügung steht, könnte man auf einer Grasfläche zwei ca. 2,5 m lange Holzpfosten in einem Abstand von etwa 2,5 m (Breite nicht so wichtig!) einschlagen. Oben auf die Pfosten eine waagrecht verlaufende Holzlatte aufnageln.
Eine einfache Spielversion würde so gehen: Links unten im Eck steht ein Karton. Rechts oben im Eck hängt ein Handtuch (Tuch hängt ca. 50 cm herunter). Die Aufgabe besteht jetzt darin, mit dem Ball entweder den Karton oder das Tuch zu treffen. Nacheinander werden drei Durchgänge gespielt und die Zahl der Treffer ergibt dann den Rangplatz.
Schön wäre es, wenn eine fertige Torwand (mit zwei Öffnungen) zur Verfügung stehen würde. (>> Material 7)

Wettkampf 9: Hockey-Lauf

MATERIAL 8:
Hockey-Schläger oder Holzlatte;
ein Tennisball (für Ersatz sorgen);
Stoppuhr

Auf einer ebenen Fläche (Asphalt, Sand, Kunststoff oder Gras) einen Startplatz und eine Wendestelle mit Stäbchen oder Steinen markieren. Die Markierungen sind etwa 20 m voneinander entfernt. Einen Tennisball (oder Hockey-Puck) mit einem Hockeyschläger (notfalls mit einem Lattenstück) von der Startmarke aus so schnell wie möglich bis zur Wendemarke und dann wieder zurückführen, wobei der Ball mit dem Schläger „geführt" wird. (>> Material 8)
Es wird verabredet, dass der Ball maximal einen Meter vom Schläger entfernt sein darf, d. h. weite Schläge sind verboten. Für jede Person wird die Zeit gestoppt.

Wettkampf 10: Indiaca – Ziel oder Weite

MATERIAL 9:
ein Indiaca-Ball, evtl. Eimer oder Korb

Die Variante „Weite" geht ganz leicht: Von einer Markierung aus mit der Handfläche den Indiaca-Ball möglichst weit schlagen. Der

Auftreffpunkt wird mit dem Fähnchen markiert.

Die Variante „Ziel“ könnte so aussehen: Auf einem Tisch steht ein Eimer oder ein Korb, ca. 3 m von dem Standplatz des Jugendlichen entfernt. Den Indiaca-Ball mit der Handfläche in den Korb bzw. in den Eimer schlagen, nicht werfen! Nacheinander zwei oder drei Durchgänge spielen.

Weitere Wettkämpfe

a) Holzschleifen. Ein ca. 1 m langes Holzstück mit einem Durchmesser von etwa 15 bis 20 cm an einem etwa 2 bis 3 m langen Seil befestigen. Das Holzstück eine Strecke von etwa 15 m Länge hin- und zurückziehen.
b) Hufeisen werfen. Mindestens 1 Hufeisen besorgen (Landwirtschaft, Pferdehof, Schmied). Von einer Markierung aus das Hufeisen so werfen, dass es bei einem eingeschlagenen Stock landet.
c) Tannenzapfen-Weitwurf
d) Mit Armbrust, Dartpfeilen oder mit einem Blasrohr auf eine Zielscheibe schießen.
e) Softball-Weitschlag. 1 Softball (oder Tischtennisball) mit einem Hockey-Schläger möglichst weit weg schlagen. Schön wären auch Golfball und Golfschläger (dann aber Sicherheit beachten!).
f) Bumerang-Weitwurf
g) 50-Meter-Lauf (evtl. mit schwerem Rucksack oder mit Gummistiefeln)
h) Dosenwerfen
i) Wetthangeln (Sicherheit beachten; Matratzen oder Holzspäne anbringen)

Manfred Pohl, Oberstudiendirektor i.R., Schlat,

findet Wettkämpfe mit wenig Aufwand als Gruppenaktion total gut.

Wir bauen Moon-Village

Zielgruppe: Jugendgruppen
Gruppengröße: ab 10 Personen
Dauer: 2 bis 3 Std. (je nach Spielgelände)
Vorbereitung: ca. 40 min + Zeit für die Verteilung der Quizfragen im Gelände
Besondere Hinweise: Das benötigte Material findet ihr unter www.der-steigbuegel.de im Downloadbereich

Ein Geländespiel „auf dem Mond“

Zum 50. Jahrestag der ersten Mondlandung am 20. Juli 1969 wollen wir in einem Geländespiel das von NASA und ESA geplante Monddorf „Moon-Village“ bauen. Dazu finden sich im Internet unter dem Stichwort „Moon-Village“ genügend Informationen.

Idee

Mit Hilfe einer Landkarte und der darüber kopierten Mondkarte (vgl. unten) sowie einer Laufliste müssen verschiedene Stationen „auf dem Mond“ angelaufen werden. Dort sind Aufgaben zu erfüllen oder Quizfragen zu lösen. Die Lösungen bzw. bestätigte Aufgabenerfüllung müssen zum „Baugebiet“ am Mondsüdpol gebracht werden. Dort erhalten die Gruppen entsprechend ihrer erfüllten Aufgaben bzw. richtigen Lösungen die „Bauteile“ für das Moon-Village in Form von Puzzleteilen, die auf einem Blatt richtig zusammengeklebt werden müssen.
(>> Material 1)

MATERIAL 1:
Für jede Gruppe: Landkarte, beschriftetes Mondfoto, beide Karten übereinander kopiert, Laufliste (für jede Gruppe eine andere), Lösungsblatt Gruppe, Lösungsblatt Spielleitung (alles auf der Steigbügelwebsite), leeres Blatt, Kleb-

stoff, Bleistift/Kugelschreiber, Smartphone; sowie mehrere (Stopp-)Uhren mit Sekundenangabe, Reißnägel, Schere, ggf. Zirkel

Vorbereitung

Aus einer Wanderkarte oder einem Stadtplan das ausgesuchte Spielgelände einscannen bzw. abfotografieren. Eine gute Fotobearbeitungssoftware bietet die Möglichkeit, das beschriftete Mondfoto auf der Steigbügelwebsite ca. 50 % durchscheinend (Opazität) darüberzulegen und das Gesamtfoto abzuspeichern. Dann darin die einzelnen Stationen markieren, die angelaufen werden müssen (vgl. Beispiel auf der Steigbügelwebsite). Jede Gruppe bekommt auf jeden Fall eine Karte des Spielgeländes mit den markierten Stationen sowie das beschriftete Mondfoto sowie ggf. die überlagerte Karte.

Auf der Steigbügelwebsite findet sich eine Beispielkarte für das Spielgebiet sowie ein Beispiel für die übereinander kopierte Karte.
Sollte es nicht möglich sein, Spielgebiet und Mondkarte transparent übereinander zu kopieren, so werden die Stationen auf den Ausdruck der eigenen eingescannten Karte von Hand markiert. Der Mondumriss muss mit einem Zirkel eingezeichnet werden, damit sich die Gruppe zusammen mit der Mondkarte orientieren kann.

Lauflisten für die Spielgruppen und Quizfragen bzw. Aufgaben von der Steigbügelwebsite kopieren bzw. ausdrucken. Das Bilderpuzzle für jede Gruppe ausdrucken, dann zerschneiden und in einen Umschlag geben.
Die Quizfragen ausdrucken und für jede Station die Fragen ausschneiden (wenn sich zwei Teile ergeben hinten mit Klebestreifen zusammenkleben) und in eine Klarsichthülle geben. Im Gelände entsprechend verteilen (z. B. mit Reißnägeln an Bäumen usw. befestigen) oder notfalls mit Steinen auf dem Boden fixieren.

Durchführung

Die Gruppe wird in bis zu drei Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe erhält eine Karte des Spielgebietes, eine beschriftete Mondkarte, eine übereinander kopierte Karte, eine Laufliste, in der oben die Gruppennummer eingetragen wird und einen Kugelschreiber. Bitte darauf achten, dass jede Gruppe gleichviele Smartphones

zur Verfügung hat. Die Spielleitung bleibt am „Mondsüdpol“ zurück mit den Umschlägen der Bildpuzzles, den Blättern zum Aufkleben des Puzzles und dem Klebstoff.

Beim Spielstart wird die Stoppuhr in Gang gesetzt. Jede Gruppe begibt sich beim Startsignal zu ihrer ersten Spielstation und sucht dann die weiteren Spielstationen in der Reihenfolge ihrer Laufliste auf. Für die Lösung der Fragen dürfen die Smartphones zur Suche nach Lösungen benutzt werden. Bei Fragen, die auch mit Hilfe der Smartphones nicht so schnell zu lösen sind, gibt es etwas mehr Punkte (vgl. Lösungsblatt). Letzte Station ist wieder der „Mondsüdpol“. Dort gibt die Gruppe ihr Lösungsblatt ab. Die Zeit, die die Spielleitung für die Auswertung der Lösungsblätter braucht, wird für jede Gruppe mit einer extra Uhr genommen.

Für jede richtige Lösung erhält die Gruppe ein Puzzleteil. Wenn eine Gruppe das Puzzle fertig zusammengesetzt hat wird die Zeit genommen; die Auswertungszeit für jede Gruppe wird davon abgezogen.

Wertung

Gewonnen hat die Gruppe, die das Puzzle zuerst vollständig zusammengesetzt hat. Fehlen Puzzleteile, weil Fragen nicht gelöst oder Aufgaben nicht erfüllt wurden, so gewinnt die Gruppe mit den meisten Puzzleteilen. Bei Gleichstand entscheidet die Zeit.

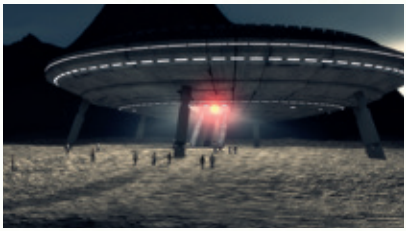
Walter Engel, Rottenburg, Schulleiter i.R.,

wuchs mit dem Beginn der bemannten Raumfahrt auf und Menschen im All sind für ihn auch heute noch ein „Hingucker“.

Sternkriege Stratego

Zielgruppe:	Jugendliche und Mitarbeitende	**Vorbereitungszeit:**	nicht laminierte Karten ca. 20 min; laminierte Karten ca. 3 Std.
Gruppengröße:	12–48		
Einsatzmöglichkeiten:	Freizeiten, Konfikreise, Jugendgruppe	**Besondere Hinweise:**	Das benötigte Material findet ihr unter www.der-Steigbuegel.de im Downloadbereich
Dauer:	30–120 min je nach gewünschter Rundenanzahl		

Ein spannendes Outdoor-Spiel für alle Altersgruppen, für Jungscharen, Konfikreise und Freizeiten!



Stratego ist ein Spiel, das Kinder und Jugendliche gleichsam begeistert und für Action sorgt. Jeder findet in Stratego seine Rolle, aber ohne Teamplay und Einsatz kommt man nicht weit. Wer unterschiedliche Gruppen bei einer Freizeit zusammenschweißen will oder altbekannte „Kennenlernspiele" durch ein actionreiches Programm im „Star-Wars-Setting" ersetzen will, der ist hier genau richtig. Das Spielprinzip ist einfach und schnell erklärt, aber bietet auch taktische Tiefe, die immer Lust auf eine Runde mehr macht!

Allgemeines

Die Gruppe wird in zwei Teams (Widerstand: orange und Imperium: weiß) eingeteilt. In einem Spielgebiet, das nicht allzu groß sein sollte, werden zwei Teambases festgelegt. Diese sollten beide gleich gut und mindestens von zwei Seiten erreichbar sein. An der jeweiligen Teambase wird ein Gefängnis markiert, in welches die gefangenen Gegner gebracht werden. Bei einer großen Gruppe (30+)

sollten die Gefängnisse ca. 200 m auseinander liegen. Bei einer kleinen Gruppe (12–30) reichen auch 100–150 m. Das Spielgebiet sollte nicht zu groß sein, sonst dauern die Runden zu lange. Es ist darauf zu achten, dass die Straßen nicht zu stark befahren sind und dass auf dem Gelände schnell gerannt werden kann.

Spielablauf

Am Anfang des Spiels erhalten die Jugendlichen eine Karte mit der entsprechenden Rolle (gelb markiert) und der allgemeinen Rangliste. Der wichtigste Spieler im Spiel ist die Fahne. Wird dieser Spieler gefangen, verliert sein Team sofort! Deswegen gilt es, diesen Spieler gut zu beschützen.
Wenn alle Spieler ihre Karten erhalten haben begeben sie sich ins Spielgebiet. Je nach Rolle suchen sie eher Gegner oder versuchen unentdeckt zu bleiben. Kurzes Verstecken ist erlaubt, aber auf keinen Fall über einen längeren Zeitraum. Jeder Spieler sollte in Bewegung bleiben, auch die Fahne. Begegnen sich zwei Spieler aus unterschiedlichen Teams, dürfen sie sich fangen.

Haben sich zwei Spieler gefangen, vergleichen sie ihre Karten. Dann gibt es drei Möglichkeiten:

1. Die Spieler haben unterschiedliche Ränge. Der höher stehende Rang schlägt den tiefer stehenden Rang und bringt diesen in das Gefängnis des eigenen Teams.

Beispiel: Der Commander des Imperiums schlägt den Spion des Widerstandes.
Der Commander führt den Spion also in das Gefängnis an der Basis des Imperiums.

2. Die Spieler haben den gleichen Rang. Es passiert nichts und sie gehen weiter.

3. Einer der Spieler ist die Fahne. Das Spiel endet.

Die Spieler versuchen also nun, im Spielgebiet die Fahne zu finden und möglichst viele gegnerische Spieler in das eigene Gefängnis zu bringen. Wird die Fahne gefunden, endet das Spiel und das Gewinner-Team erhält einen Punkt. Dann werden die Karten neu verteilt und die nächste Runde beginnt. Am Ende gewinnt das Team mit den meisten Punkten.

Manche Rollen haben eine Sonderfunktion. Manche davon sind essenziell und müssen verwendet werden, die anderen sollten erst nach und nach eingeführt werden, um die Spieler nicht zu verwirren! Die Sonderfunktionen werden unter „Rollenerklärung" genannt.

Direkt verwendet werden sollten: Fahne, Spion.

Nach und nach eingeführt werden sollten: Han Solo/Boba Fett, Ingenieur, Bandit, Kopfgeldjäger.

Rollen ohne spezielle Funktion, die aber verwendet werden sollten: General Leia/Darth Vader, Commander, Rebell/Stormtrooper, Raumschiff Captain und Major.

Bei großen Gruppen ohne Spielerfahrung kann man die Karten mit Sonderfunktionen schon von Anfang an spielen lassen, aber die Fähigkeiten erst später erklären.

Rollenerklärung

Fahne: Wird dieser Spieler gefangen, endet das Spiel. Außerdem darf die Fahne auch im gegnerischen Gefängnis Mitspieler befreien. Dies ist jedoch gefährlich und sollte lieber dem Spion überlassen werden.

Spion: Die Spieler mit der Spion-Karte versuchen, sich ans gegnerische Gefängnis

heranzuschleichen und die dort gefangenen Spieler der eigenen Gruppe durch Abklatschen zu befreien. Aber Vorsicht ist geboten: Wenn alle Spione gefangen sind, dann können sie und die anderen Gefangenen nur noch von der Fahne befreit werden.

Gleiche Rollen mit anderem Namen: Der Star Wars Thematik geschuldet, heißen drei gleiche Rollen verschieden.
Das Imperium hat einen „Darth Vader“ und der Widerstand als Pendant „General Leia“. Das gleiche gilt für „Boba Fett“ und „Han Solo“ sowie für den „Stormtrooper“ (Imperium) und den „Rebell“ (Widerstand).
Auf den Karten steht immer in Gelb die Rolle des Spielers und dann in Weiß die Rangliste des gegnerischen Teams.
Deswegen ist auf den Imperium-Karten von General Leia und Han Solo die Rede, weil gegen diese ja auch gespielt wird und deswegen nur deren Rangliste relevant ist – obwohl im eigenen Team Darth Vader und Boba Fett mitspielen!

Rebell/Stormtrooper: Ganz normale Rolle, die als einzige Karte die stärkste Karte im Spiel schlägt (General Leia/Darth Vader)

Han Solo/Boba Fett: Am Anfang des Spiels haben sie nur einen niedrigen Rang. Boba Fett versucht, die Jetpack-Karte aus der Basis des Widerstands zu stehlen und Han Solo die Chewbacca-Karte aus dem Gefängnis des Widerstands. Gelingt ihnen das, steigen sie auf und sind nun deutlich stärker!

Die Sonderkarten „Jetpack“ und „Chewbacca“ sollten gut sichtbar am Gefängnis liegen.

Ingenieur: Er versucht, eine Bombe (Tennisball) an der gegnerischen Basis abzulegen. Gelingt ihm das startet ein dort stehender Mitarbeiter einen dreiminütigen Countdown.

Nun müssen der Bandit und der Ingenieur des gegnerischen Teams an die Basis rennen und den Timer stoppen. Gelingt ihnen das nicht, weil ihnen keiner Bescheid sagt oder sie im Gefängnis sitzen, verliert das Team die Runde, sobald der Timer abgelaufen ist.

Bandit: Er kann die Spieler seiner Gruppe, wenn sie gerade zur gegnerischen Base abtransportiert werden, befreien und zum eigenen Gefängnis bringen. Von dort dürfen sie sich wieder frei bewegen.
Sind die Spieler seiner Gruppe jedoch schon in dem generischen Gefängnis, können sie nur vom Spion befreit werden. Er kann also nur in den Abtransport eingreifen!

Kopfgeldjäger: Er besitzt zwei verschiedene Karten. Mit einer Karte kann er die obere Hälfte der Rangliste besiegen (also alle „starken Karten“) und mit der unteren Hälfte schlägt er die untere Hälfte.
Wird er gefangen, muss er sich bevor der andere seine Karte zeigt für eine der beiden Karten entscheiden. Dann wird ganz normal die Rangliste verglichen und je nach Karte gewinnt oder verliert er.
Die einzige Ausnahme ist, dass er immer von Han Solo/Boba Fett geschlagen wird, egal welche Karte er wählt.

Die Karten sind im Downloadbereich des Steigbügels zu finden. Man kann sie einfach nur ausschneiden, dann werden sie aber schnell kaputt gehen. Deswegen lohnt sich Folieren meiner Meinung nach auf jeden Fall, dann halten die Karten viele Runden durch!

Tim Heller, Student der Medizin, Filderstadt-Plattenhardt,

ist seit mehr als 6 Jahren in der Jugendarbeit aktiv und hat besonderen Spaß daran, sich neue Programme auszudenken. Die Stratego-Variante kam zustande, weil er das Spiel noch interessanter gestalten wollte.

Schneller! Höher! Weiter!

Zielgruppe:	Jugend- und Freizeitgruppen, Konfis	**Gruppengröße:**	beliebig, sinnvoll ab 20 Teilnehmenden bis hin zu Großgruppen
Dauer:	variabel, mindestens 120 min, ideal als Tagesaktion	**Vorbereitung:**	aufwendig, es sollten genug Mitarbeitende zur Verfügung stehen

Rekordverdächtige Spiele in Stadt und Dorf

Bei diesem Dorf- oder Stadtspiel dreht sich alles um Rekorde in unterschiedlichster Form. Dabei besteht das Spiel aus drei verschiedenen Elementen: einem klassischen Stationenlauf, einem Quizbogen und multimedialen Aktionen. Diese komplexe Spielvariante eignet sich bestens für Großgruppen, die einen halben oder einen ganzen Tag und zudem ausreichend Mitarbeitende zur Verfügung haben. Hier spielt man mit vielen Stationen in einem möglichst großen Gebiet – in einer größeren Stadt kann auch der öffentliche Nahverkehr mit einbezogen werden. Kleinere Gruppen mit wenigen Mitarbeitenden können auch nur mit einem oder zwei Elementen spielen. Gespielt wird in Kleingruppen, die in einer Gesamtwertung gegeneinander antreten. Als Variante kann man auch in verschiedenen, nahegelegenen Orten spielen und sozusagen in der Endwertung zwei Orte gegeneinander antreten lassen.

Informationen

Laut dem Guinness-Buch der Rekorde, das seit 1955 jährlich erscheint, liegt der Geschwindigkeits-Rekord für den Rückwärts-Abfahrtslauf bei 107 km/h, die schnellste Weltumrundung mit Fahrrad wurde in 78 Tagen absolviert und rekordverdächtig ist auch der Mann, der sich 161 Wäscheklammern ins Gesicht geklemmt hat. Doch wie sieht es vor der eigenen Haustür aus? Welcher Einwohner schafft die meisten Liegestützen? Welcher Juwelier verkauft die teuerste Uhr? Und welcher Spieler ist am schnellsten auf 400 Meter?

Vorbereitungen und Ablauf

Gespielt wird in kleinen Gruppen mit 5-10 Teilnehmenden. Die Gruppen bekommen einen Ortsplan, auf dem die Stationen eingezeichnet sind, dazu ggf. Infos und Tickets für den ÖPNV, sowie verschiedene Gegenstände, die für manche Aktionen außerhalb einer Station notwendig sind wie z. B. einen Zollstock, Schreibzeug, ein Maßband, eine Schnur usw. Wichtig ist außerdem, dass in jeder Gruppe ein Smartphone vorhanden ist. Innerhalb eines Zeitlimits sollen möglichst viele Stationen und Aktionen geschafft und Quizfragen beantwortet werden. Alle erreichten Punkte fließen in die Gesamtwertung mit ein. Nach Ablauf der Zeit trifft man sich an einer vorher vereinbarten Stelle. Ein schöner Abschluss eines solchen Spiels ist z. B. ein gemeinsames Picknick in einem Park oder auf einer Wiese.

Stationen

Die Stationen sollten den örtlichen Gegebenheiten angepasst werden und die Spiele thematisch passend sein. Der Mitarbeitende an der Station verliert dazu ein paar Worte, z. B. wie eine bestimmte Kirche heißt und wie hoch der Kirchturm ist und erklärt dann das Spiel.

Kirche/Kirchturm

Hier soll das Team innerhalb einer bestimmten Zeit einen möglichst hohen Turm aus Bauklötzchen bauen. Gewertet wird, was nach Ablauf der Zeit noch steht.

Bank

Münzen sollen innerhalb eines Zeitlimits so geschnippt werden, dass möglichst viele in einen Becher fliegen.

Rathaus
Aus Büroklammern soll eine möglichst lange Kette zusammengesteckt werden. Nach Ablauf der Zeit wird die Kette hochgehalten und gemessen. Reißt die Kette, wird das längste Stück gewertet.

Wirtshaus
Wie lange kann ein Bierkrug mit ausgestrecktem Arm gestemmt werden?

Sportplatz
Möglichst viele Körbe werfen.
Wer ist am schnellsten auf 400 Meter?
Wie viele Tennisbälle können in einen Eimer geworfen werden?

Obstwiese
Kirschkernweitspucken, alternativ Gummibärchenweitspucken

Berühmtes Gebäude
Wie viele Kartenhäuser aus jeweils sieben Karten können innerhalb eines Zeitrahmens gebaut werden?

Supermarkt
Verschiedene Zutaten werden zusammengemischt. Wer kann möglichst viele Lebensmittel herausschmecken?

Multimediale Aktionen

Die Gruppen bekommen verschiedene Aufgaben, die anhand eines Fotos oder Videos dokumentiert werden müssen. Damit diese Aufgaben durchgeführt werden können, bekommen die Gruppen jeweils einen Beutel mit benötigten Materialien mit. Die Praxis hat gezeigt, dass es spannender wird, wenn die Aktionen nicht schon vorab auf einem Aktionszettel mitgegeben werden, sondern einzeln per Whatsapp verschickt werden. Das hat den Vorteil, dass die Gruppe sich einmal festlegen muss und das Ergebnis dann nicht mehr ändern kann. Hier muss vorher sichergestellt werden, dass in jeder Gruppe ein Smartphone mit mobilem Internet genutzt werden kann. Ein kleiner Nachteil ist, dass hierfür nochmal zusätzlich Mitarbeitende eingesetzt werden müssen. Es hat sich bewährt, dass ein Mitarbeitender allerhöchstens zwei Gruppen per Whatsapp betreut. Vor Spielbeginn tauschen Mitarbeitende und die Gruppe ihre Kontaktdaten. Sobald das Spiel gestartet ist, bekommen alle Gruppen von ihrem Kontaktmitarbeitenden

eine erste Aufgabe. Die Mitarbeitenden entscheiden, womit die Gruppe anfangen soll. Für die Mitarbeitenden ist es hilfreich, vorher die Aufgaben abzufotografieren, so spart man sich das lästige eintippen.
Hat die Gruppe die Aufgabe erfüllt und einen Beweis an den Mitarbeitenden geschickt, bekommt sie eine neue Aufgabe. Die Mitarbeitenden notieren auf einem Wertungsbogen die Ergebnisse.

Beispiele:

- Fotografiert im Schaufenster eines Juweliers das teuerste Stück das ihr finden könnt.
- Bittet jemanden, 1 Minute auf einem Bein zu hüpfen und schickt ein Video.
- Filmt jemanden, der in 1 Minute möglichst viele Liegestützen schafft und zählt dabei laut mit.
- Filmt jemanden dabei, wie er in 1 Minute möglichst viele Knoten in eine Schnur knotet. Zählt dabei laut mit.
- Fotografiert den Personalausweis eines möglichst alten Herrn.
- Sucht jemanden mit möglichst großen Füßen und schickt ein Foto.
- Findet jemanden, der möglichst lange mit nur 1 Mal Luftholen pfeifen kann und schickt davon ein Video.
- Findet jemanden, der eine möglichst lange Apfelschale am Stück schälen kann und filmt diesen dabei.

Quizteil

Ein Fragebogen zum jeweiligen Ort mit Wissens- und Schätzfragen wird ausgearbeitet und jeder Gruppe mitgegeben. Hier darauf achten, dass möglichst wenig Fragen durch bloße Internetrecherche beantwortet werden, sondern dass tatsächlich vor Ort geschaut werden muss.

Beispiele:

- Wie groß ist der Kopfumfang einer bestimmten Statue?
- Wie hoch ist die Tür des Polizeireviers?
- Wie viele Bänke befinden sich in einer bestimmten Kirche?
- Welcher Fluss fließt durch den Ort und welche Gesamtlänge hat er?
- Hat der örtliche Turnverein 100, 500 oder 1 000 Mitglieder?
- Wie hoch ist die höchste Erhebung des Ortes?
- Wie viele Obstbäume stehen auf der Wiese an der Gartenstraße?
- Wie viele Kühe stehen im Stall vom Bauern xy?
- Wie viele Bücher hat die örtliche Buchhandlung/Bücherei im Bestand?
- Wie lang ist der Zeigefinger der rechten Hand von Pfarrer xy?

Wertung

Die Mitarbeitenden an den Stationen haben einen Wertungsbogen, auf dem sie die Ergebnisse der einzelnen Gruppen eintragen. Hier kann man sich entscheiden, ob in der Endwertung nur die beste Gruppe an der jeweiligen Station Punkte bekommt, oder ob man mit einem Wertungssystem, ähnlich der Tabelle z. B. bei Bundesjugendspielen, arbeitet. Muss z. B. aus Bauklötzen ein möglichst hoher Turm gebaut werden, bekommt die Gruppe pro Zentimeter 10 Punkte.

Die multimedialen Aktionen werden von den Mitarbeitenden verglichen und ebenfalls mit Punkten belohnt. Wer den ältesten Herrn ausfindig gemacht hat bekommt die Punkte genauso wie die Gruppe, die das teuerste Schmuckstück fotografiert hat. Hier können spontan auch Sonderpunkte für die rührendste Aktion oder das witzigste Video vergeben werden.

Spielt man in einem größeren Gebiet, kann man zusätzliche Wertungspunkte vergeben, wenn z. B. eine Station angesteuert wird, die weiter weg ist. Hierfür markiert man vorab auf dem Ortsplan einen zentralen Punkt und zeichnet um diesen herum verschieden große Kreise. Für jede Station die man erreicht, bekommt man nun Punkte, zusätzlich zu den Punkten, die dort erspielt werden können. Dabei bekommt man z. B. für die Stationen im innersten Kreis 10 Punkte, für die nächste Zone 20 Punkte und für die äußerste Zone 50 Punkte. Dies ist eine empfehlenswerte Variante für Großgruppen und Orte mit ÖPNV, denn so können Gruppen auch ein wenig pokern, was das Erreichen möglichst vieler Punkte angeht.

Endwertung und Siegerehrung

Nach Ablauf der Spielzeit werden alle Ergebnisse zusammengetragen und ausgewertet. Sofern man die Möglichkeit hat, ist es schön, ein paar besonders gelungene, witzige, originelle Fotos und Videos zu zeigen. Gewonnen hat die Gruppe, die in allen drei Kategorien die meisten Punkte zusammengetragen hat.

Damaris Kächele, Buchhändlerin aus Sigmaringen,

beherbergt zuhause auf 70 qm² eine absolut rekordverdächtige Anzahl Bücher.

Promi-Spiel-Show anders

Gruppengröße: ca. 20 Personen (mit Anpassung der Spielregeln auch mit kleineren oder größeren Gruppen möglich)

Vorbereitungszeit: nur Besorgen des Materials

Dauer: ca. 90 min

Eine lustige Gruppenstunde mit manchen Herausforderungen

Diverse TV-Spiel-Shows bringen Promis zum Teil ganz schön ins Schwitzen. In diesem Fall vertreten immer mehrere Jugendliche einen aktuellen Promi und versuchen, so gut wie möglich die sehr unterschiedlichen Herausforderungen zu meistern. Wer am Ende siegt, liegt sowohl am Können und Wissen als auch am Glück. Zusätzlich bringen gutes Einschätzen der Leistungen der gegnerischen Gruppen und kluges Taktieren in der letzten Runde am Ende den großen Sieg oder auch die Niederlage – in jedem Fall aber einen unterhaltsamen Abend.

Gruppeneinteilung

MATERIAL: Zettel mit Promi-Namen in passender Anzahl, siehe Spielbeschreibung; Punkteplakat, Edding
ZEITUMFANG: ca. 5 min

Es gibt Zettel mit Promi-Namen. Diese Zettel werden in die Luft geworfen und jeder Spieler schnappt sich so schnell wie möglich einen Zettel, faltet ihn auf und sucht seine Mitspieler mit demselben Promi-Namen. Die Gruppe, die zuerst vollständig ist, bekommt 8 Punkte, die zweite 5 Punkte, die dritte 3 Punkte und

die letzte Gruppe einen Punkt. Der Gruppenname ist ab jetzt der Name des auf dem Zettel stehenden Promis. Die Punkte werden auf einem großen Punkteplakat notiert und die neuen Gruppen suchen sich beieinanderliegende Sitzplätze.

HINWEIS: Die Prominamen kann man an die Interessen der jeweiligen Jugendlichen anpassen. Als Vorschlag: Heidi Klum, Justin Bieber, Cristiano Ronaldo, Ariana Grande (Achtung, diese vier Promis tauchen auch später bei den Quizfragen auf – werden andere Promis gewählt, ist es sinnvoll diese dann auch in den Quizfragen zu bedenken). Natürlich sollte die Anzahl der einzelnen Prominamen auf die Gesamtteilnehmerzahl abgestimmt sein, damit gleich große Kleingruppen gebildet werden können.

Spielprinzip und Punktevergabe

MATERIAL: 4-mal ausgedruckte Promiköpfe auf A5 große Pappe geklebt, alternativ Namen auf Papp-Karten schreiben

Die Gesamtgruppe spielt ab jetzt in den eingeteilten Promi-Gruppen.

Immer zwei Gruppen spielen aktiv gegeneinander, die anderen spielen passiv mit, indem sie auf eine der beiden spielenden Gruppen setzen. Die jeweilige spielende Gruppe setzt automatisch auf sich selbst. Gesetzt wird durch die Pappkarten mit den Promigesichtern bzw. Promi-Namen. Vor jedem Spiel legen die beiden Gruppen, die setzen dürfen, ihren Tipp des Siegerteams in Form des entsprechenden Promigesichtes vor sich aus. Die beiden spielenden Gruppen legen ihr „eigenes“ Promigesicht aus, um es für die Punkte-Richter leichter zu machen. Wenn die eigene Gruppe gewinnt, erhält sie 10 Punkte. Verliert die Gruppe, gibt es 0 Punkte.
Wurde von einer passiven Gruppe auf eine spielende Gruppe gesetzt und diese hat gesiegt, gibt es 5 Punkte, bei Niederlage 0 Punkte.

Das Spielprinzip bei den Spielen: es gibt immer 3 Spielrunden. In der ersten Runde werden die beiden Gruppen, die gegeneinander antreten, ausgelost. In der zweiten Runde spielen dann die anderen beiden Gruppen gegeneinander. Und in der dritten Runde spielen die Gewinner aus Runde 1 gegen die Gewinner aus Runde 2.

Spiel 1: Turbo-Tic-Tac-Toe

MATERIAL: Klebeband/Tesakrepp; entweder 6 Kirschkernsäckchen, je drei in der gleichen Farbe oder andere Gegenstände die man auf die Tic-Tac-Toe-Felder legen könnte wie z. B. Frisbees, Pappteller o. Ä.
ZEITUMFANG: ca. 10 min

Mit Klebeband wird ein Tic-Tac-Toe-Feld auf den Boden geklebt. Wie beim „normalen" Tic-Tac-Toe gibt es neun Felder, nur eben nicht auf dem Papier, sondern auf dem Fußboden und etwas größer.
Jede Gruppe hat drei „Steine" (Kirschkernsäckchen, Frisbees, Pappteller o. Ä.) in ihrer Farbe.
Aufgabe ist, so schnell wie möglich drei Felder senkrecht oder waagrecht oder diagonal zu legen. Im Gegensatz zum bekannten Spiel, bei dem man einfach Kreuze oder Kreise abwechselnd aufs Papier malt, gibt es bei diesem Spiel keine Reihenfolge. Ein Stück entfernt vom aufgeklebten Spielfeld gibt es eine Startlinie, hinter der sich die Spieler aufgestellt haben. Auf den Startpfiff des Spielleiters hin rennt von jeder Gruppe der erste Spieler samt dem ersten „Säckchen" los und platziert es in einem der neun Quadrate auf dem Spielfeld. Natürlich kann man nur in einem freien Feld ein Säckchen ablegen. Sollten zwei Spieler gleichzeitig am Spielfeld ankommen und ihre Säckchen auf das gleiche Feld werfen, gibt es eine Wiederholung. Dann rennt Spieler 1 zurück und klatscht Spieler 2 ab, woraufhin der dann losrennen und das zweite Säckchen platzieren darf, nach weiterem Abklatschen dann auch der dritte Spieler. Liegen jetzt schon drei gleiche Säckchen in einer Reihe, ist das Spiel beendet. Ist dies nicht der Fall, rennt Spieler 3 zurück und klatscht Spieler 4 ab, der nun ohne Säckchen zum Spielfeld rennt und eines der „Gruppenfarbe-Säckchen" vom Spielfeld nehmen und in ein beliebiges anderes freies Feld legen darf.
Das Spiel endet, sobald drei gleichfarbige Säckchen in einer Reihe liegen. Und wer denkt, dass dies wie bei Tic-Tac-Toe auf Papier sehr schnell geht, der kann sich täuschen, denn durch die Größe des Spielfeldes wirkt das Spiel ganz anders als auf dem Papier und es hat eine ganz andere Dynamik durch das Rennen und Abklatschen und das hohe Tempo, so dass auch immer wieder mögliche Felder übersehen und Fehler gemacht werden.
Man kann dieses Spiel ein Mal pro Runde spielen oder man spielt immer drei Durchgänge in einer Runde.
Wer sich zuvor ein Bild machen will von dem sehr schnellen und witzigen Spiel, der wird auf you tube sehr schnell fündig unter „tic-tac-toe-warm-up" oder „turbo-tic-tac-toe".

Spiel 2: Treppen-Cross-Boule

MATERIAL: Tesa-Krepp; Cross Boule-Spiel; alternativ 2 Stoffsäckchen, die mit Sand oder Reis o. Ä. gefüllt und gut zugebunden sind. Auch 2 gleich große Kirschkernsäckchen sind möglich …
ZEITUMFANG: ca. 15 min

Übliches Prozedere: Gruppen auslosen und setzen.
Jede Gruppe bestimmt einen Spieler. Die beiden Spieler, die gegeneinander antreten, stellen sich ca. 1 Meter entfernt vom Fuß einer Treppe auf. Startlinie kann per Tesa-Krepp-Band klar festgelegt werden. Spieler A wirft sein Cross-Boule-Säckchen (oder die Alternative) auf Stufe 5, dann Spieler B. Haben es beide geschafft, wird nun auf Stufe 6 geworfen. Dies können entweder wieder die gleichen Spieler machen oder idealerweise nun jeweils ein anderer Spieler aus der betreffenden Gruppe, damit Abwechslung hineinkommt. Dies wird so lange fortgeführt, bis eine Gruppe eben nicht mehr die nächsthöhere Treppenstufe erreicht hat, sondern weiter unten oder auch weiter oben gelandet ist.
Anschließend wie üblich Runde 2 und 3 und die Punktevergabe.

HINWEIS: Gerade bei diesem Spiel wird oft der Wunsch nach einem zweiten Durchgang geäußert – warum nicht, wenn genügend Zeit vorhanden ist.

Spiel 3: Quiz

MATERIAL: Quizfragen, Stoppuhr, ggf. Münze
ZEITUMFANG: ca. 15 min

Wieder werden die beiden startenden Gruppen ausgelost und die Siegertipps gesetzt.
Dann bekommen die beiden Gruppen fünf Quizfragen gestellt. Nach dem Stellen der Frage bekommen sie 45 Sekunden Zeit, um die Antwort zu besprechen und aufzuschreiben. Nur die aufgeschriebene Antwort zählt, Erklärungen oder unvollständig notierte Antworten zählen nicht. Die Gruppe, die am Ende mehr richtige Antworten erbringen konnte, hat gewonnen. Gibt es Gleichstand, kann entweder eine weitere Stichfrage gestellt werden (möglich aus den Zusatzinformationen bei den Antworten oder spontanen weiteren Quizfragen), oder es wird einfach eine Glücksmünze geworfen.

Es folgt Runde 2 und 3 und das Notieren der Punkte.

Mögliche Quizfragen:

Runde 1:

- Nennt 10 Waldtiere.
- Wann hat Ariana Grande Geburtstag? (es gewinnt die Gruppe, die der Lösung am nächsten kommt) **Lösung:** 26. Juni 1993
- Donald Trump bedient sich bei seinen Tweets mit politischen Ankündigungen gerne einer bekannten Serie. Er spielt darauf an, seine Politik zu bewerben oder Maßnahmen anzukündigen. Wer kann diese Serie nennen? **Lösung:** game of thrones -> Januar 2019: das Originalzitat der Serie lautet: Winter is coming, Trump schreibt: the wall is coming. Unter einem Bild von ihm sieht man den Schriftzug mit dem typischen Doppelstrich durch das „O", wie im Serientitel nebst einem Bild der geplanten Mauer. November 2018: Trump veröffentlicht im Stil eines Filmplakats ein Foto von sich selbst, dazu der Kommentar: „Die Sanktionen kommen" – gemeint waren Sanktionen gegen den Iran im Atomkonflikt. *Quelle: http://www.spiegel.de/politik/ausland/usa-donald-trump-nutzt-im-mauer-streit-erneut-zitat-aus-game-of-thrones-a-1246353.html)* am besten vorher noch mal recherchieren, ob es mittlerweile weitere Ankündigungen in diesem Stil gibt!
- Cristiano Ronaldo gilt als einer der besten Fußballspieler der Welt. Er ist der erste Spieler der Champions-League-Ära, dem wie viele Titelgewinne gelangen? **Lösung:** 5 (2008, 2014, 2016, 2017, 2018)
- Wie viele Bandscheiben hat eine normale Wirbelsäule? (es gewinnt die Gruppe, die am nächsten an der richtigen Zahl liegt) **Lösung:** 23 – Außer dem ersten und zweiten Halswirbel sind alle benachbarten Wirbel durch Bandscheiben miteinander verbunden. Zusammen mit Muskeln und Bändern geben sie der Wirbelsäule Stabilität und zugleich auch die Bewegungsmöglichkeit. Zusätzlich dämpfen sie Stöße und Erschütterungen ab.

Runde 2:

- Nennt 10 Lebensmittel, die mit K beginnen.
- In welcher Höhe hängt der Korb beim Basketball? (Gewinner ist der, der am nächsten dran ist) **Lösung:** Der Ring des Korbes muss nach Vorgaben der Basketball-Bundesliga und aller weiteren Ligen wie NBA auf 3,05 m hängen.
- Seit wann ist Heidi Klum mit Tom Kaulitz liiert (sollte zum Erscheinungstermin des Heftes diese Beziehung nicht mehr aktuell sein, bitte in der Vergangenheitsform formulieren)? Jahr und Jahreszeit Frühjahr / Sommer / Herbst / Winter ist gefragt! **Lösung:** Frühjahr 2018
- Wann wurde der Euro eingeführt? **Lösung:** zum 1.1.2002
- Woher hat Justin Bieber den deutschen Nachnamen? **Lösung:** Sein Großvater

väterlicherseits war Deutscher, der nach Kanada emigrierte.

Runde 3:
- Wann wurde das erste iPad von Apple verkauft? (Gewonnen hat, wer am nächsten dran ist…) **Lösung:** 2010
- Nenne 15 Obstsorten.
- Welches dieser Tiere läuft am schnellsten: Gepard / Jaguar / Vogel Strauß? **Lösung:** Gepard (100–120 km/h)
- Welche Farbe können Bienen nicht sehen? Grün, Rot, Violett? **Lösung:** Rot
- Wer notiert in den 45 Sekunden mehr aktuelle Promis?

Spiel 4: Gegenstände ertasten

MATERIAL: Stoppuhr; 2 Stoffbeutel; 2 Augenbinden; mind. 20 Gegenstände in je zweifacher Ausführung, die von der Größe her gut in die Stofftasche passen (z. B. Bonbon, Kinderschokolade-Riegel, Flaschenverschluss, Teebeutel, Überraschungsei, Stein, Zapfen, Schneckenhaus, Scotchbritt-Schwamm, Pritt-Klebestift, Radiergummi, Tintenpatrone

ZEITUMFANG: ca. 20 min

Von jedem Team der beiden zuerst ausgelosten Gruppen kommt ein Spieler nach vorne. Aufgabe ist, mit verbundenen Augen in den Beutel zu greifen und die drei Gegenstände zu nennen, die sich im Beutel befinden.

Herausforderung:
Es ist nur eine Minute Zeit zum Fühlen inklusive Nennen der Gegenstände. Wer außerhalb dieses Zeitfensters die Lösung hat, hat trotzdem verloren.

Zweite Herausforderung:
Man darf nicht die Gegenstände nach und nach ertasten und nennen, sondern muss alle drei Gegenstände auf einmal nennen. Wer also Gegenstand eins ertastet hat, sollte damit noch nicht herausplatzen, sondern zuerst Gegenstand zwei und drei ertasten und dann alle drei auf einmal nennen.

Derjenige, der zuerst alle drei Gegenstände richtig genannt hat, hat gewonnen. Nennt der erste Spieler die drei Gegenstände und liegt mit einem oder mehr Nennungen falsch, hat der andere Spieler immer noch die Chance, den Sieg zu erlangen. Liegen die beiden noch innerhalb der Minute, hat Spieler 1 erneut eine

Chance, falls sein Gegenspieler auch versagt hat.
Ist die Zeit knapp, gilt dieses 2-Personen-Duell als Runde 1. Hat man noch mehr Zeit zur Verfügung, lässt man jeden Spieler aus der einen Gruppe gegen einen Spieler der gegnerischen Gruppe antreten.
Sollten irgendwann die Gegenstände ausgehen, kann man auch schon mal verwendete Gegenstände zu neuen Kombinationen mischen.

Showdown

MATERIAL: Süßigkeiten-Preis für die Sieger, zusätzlich ein Korb mit kleineren Süßigkeiten / Schokoriegeln als Trostpreise
ZEITUMFANG: ca. 20 min

Der aktuelle Punktestand jeder Gruppe wird bekanntgegeben und jede Gruppe erhält nun die Möglichkeit, eine später zufällig zugeloste Gegengruppe herauszufordern. Mit einer Challenge, die sie sich selbst überlegen und die schnell an Ort und Stelle umsetzbar sein muss. Die Aufgabe kann an die ganze Gruppe gestellt werden oder auch nur „Mann gegen Mann" ausgeführt werden (in diesem Fall bestimmt die jeweilige Gruppe selbst wen sie ins Rennen schickt). Die Spielleitung entscheidet, ob sie die Aufgabe zulässt oder nicht. Zum Beispiel: Liegestützen – welche Gruppe hält länger durch? Oder: Lied im Liederbuch aufschlagen: wer ist schneller? Abgelehnt werden könnte: wer futtert mehr Senf, bis er spucken muss o. Ä. Oder auch Aufgaben, bei denen ganz klar die herausfordernde Gruppe im Vorteil ist, z. B. weil sie ihren Spieler schicken würde, der Leichtathletik-Profi ist und deshalb ohne Probleme auf den Händen laufen kann o. Ä.
Die Challenge wird geheim überlegt und geheim mit dem Spielleiter abgestimmt und dann auf einem Blatt notiert: die Aufgabe und die herausfordernde Gruppe. So wissen die anderen Gruppen beim Setzen nicht, welche Aufgaben vielleicht noch auf sie zukommen könnten.

Die Zettel werden gefaltet und dann immer ein Zettel gezogen. Ist die erste Gruppe gezogen, wird ihr eine Gegengruppe zugelost. Hier sind drei Gegengruppen im Spiel, da die eigene Gruppe natürlich nicht im Gegenspieler-Lostopf landet.
In dieser letzten Runde gelten nicht mehr die bisherigen Punkteregeln. Nun darf jede Gruppe selbst entscheiden, wie viele ihrer bisher erspielten Punkte sie setzt – erlaubt ist allerdings nicht mehr als die Hälfte der Punktzahl. Die beiden aktiv spielenden Gruppen setzen ihre Punkte auf sich, die beiden passiv zuschauenden Gruppen setzen auf eine der beiden Gruppen.

Anschließend wird die nächste Challenge gezogen und ein neuer Gegenspieler ermittelt. Die vorherige Gegenspielgruppe ist nicht mehr im Lostopf, die eigene Gruppe natürlich auch nicht – also sind noch zwei Gruppen möglich, die gezogen werden können, evtl. auch drei Gruppen, falls man selbst vorher Gegenspieler war. Bei der dritten Challenge muss der Spielleiter darauf achten, ob noch eine Auslosung möglich ist, oder ob er selbst die beiden letzten Spielgruppierungen bestimmt, um zu verhindern, dass am Ende eine Gruppe gegen sich selbst spielen müsste.

Diese letzte Runde kann noch einmal alles drehen durch die größeren Möglichkeiten beim Punktesetzen – man kann so manches gewinnen oder auch verlieren.

Am Ende wird der Punktestand noch einmal betrachtet und die Siegergruppe bekanntgegeben. Die Siegergruppe erhält einen netten Süßigkeiten-Preis, die zweiten Sieger dürfen sich dann frei nach Wahl aus einem Süßigkeiten-Korb bedienen. Anschließend suchen sich die Drittplatzierten und die Viertplatzierten noch etwas aus von dem, was am Ende übrig ist.

Falls man noch übrige Zeit hat oder mal schnell ein Unentschieden verändern sollte, hier noch ein Ersatzspiel:

Schnick-Schnack-Schnuck

MATERIAL: Keines
ZEITUMFANG: ca. 7–10 min

Die beiden ersten spielenden Gruppen auslosen und dann die Promigesichter als Spieltipp setzen.
Die beiden ausgelosten Gruppen stellen sich so auf, dass jeder Spieler einem Spieler aus der Gegengruppe gegenübersteht.

Nun wird Schnick-Schnack-Schnuck gespielt: Jeder der beiden Spieler wählt eins der drei möglichen Symbole: Stein, Schere oder Papier. Dieses Symbol wird auf Kommando des Spielleiters mit der rechten Hand dargestellt: Stein ist die geballte Faust; Schere ist Zeigefinger und Mittelfinger ausgestreckt wie eine geöffnete Schere, Rest der Finger eingeklappt; Papier ist eine flach ausgestreckte Hand. Da jedes Symbol gegen ein anderes gewinnen oder verlieren kann, steht immer einer der Spieler als Gewinner fest. Unentschieden gibt es, wenn beide Spieler das gleiche Symbol wählen.

Stein schleift Schere: Stein gewinnt
Schere schneidet Papier: Schere gewinnt
Papier umwickelt Stein: Papier gewinnt

Der Spielleiter ruft nun laut „Schnick-Schnack-Schnuck!“ Die Spieler schwingen ihren rechten Arm bei Schnick hin, bei Schnack her, und bei Schnuck recken sie den Arm aus und zeigen ihr Symbol (ohne Verzögerung, wäre sonst unfair).

Nun stehen sich mehrere Spielpaare gegenüber. Die „Unentschieden-Spiele“ werden nicht gezählt, nur die Siege pro Gruppe. Hat also z. B. Gruppe Justin Bieber gegen Gruppe Heidi Klum gespielt und bei der Justin Bieber-Gruppe haben drei Spieler gewonnen, bei Heidi Klum nur zwei Spieler, so gilt die Justin Bieber-Gruppe als Sieger dieses Duells. Steht es unentschieden, gibt es einen weiteren Durchgang, bis ein klarer Sieger ermittelt werden kann.

Wie oben schon beschrieben, folgen nun in einer zweiten Runde die beiden anderen Gruppen und in der dritten Runde die beiden Siegergruppen. Die Punkte werden auf dem Punkteplakat notiert.

Luisa Mibus, Leonie Kalmbach, Anna Seid und Sybille Kalmbach – eine Kleingruppe

der Gärtringer Trainee-Ausbildung 2018/19, die beim Thema „Spielpädagogik“ einen witzigen Spielabend entwickeln wollte und selbst sehr spielfreudig ist.

Vom Suchen und Finden

Zielgruppe: Jugend- und Konfigruppen
Gruppengröße: siehe einzelne Spiele
Dauer: siehe einzelne Spiele
Vorbereitung: siehe einzelne Spiele

Verschiedene Spiele zur Jahreslosung 2019

Passend zur Jahreslosung bietet diese Sammlung an Spielen und Aktionsmodulen einen bunten Ideen-Mix, in dem sich alles ums Suchen, Jagen und Finden dreht. Die Jahreslosung fordert uns heraus, aktiv zu werden, dies kann in den Spielen nacherlebt und spielerisch vertieft werden. Die jeweiligen Ideen können dann mit einem Impuls oder einer Andacht zur Jahreslosung ergänzt werden. Inhaltliche Impulse zur Jahreslosung findet man z. B. unter www.jahreslosung.net.

Idee 1: Foto-Safari

Auf Foto-Safari jagen die Jugendlichen den unterschiedlichsten Fotomotiven hinterher.

Vorbereitungszeit: 60 Minuten
Gruppengröße: kann variieren
Dauer: 90–120 min

MATERIAL 1:
Digitalkameras, Smartphones, evtl. Beamer, Laufzettel

Spielablauf

Zu Beginn des Spiels teilt man die Jugendlichen in mehrere Gruppen auf. Die Gruppengröße kann je nach Alter variieren. Wichtig ist, dass jede Gruppe mit einer Kamera ausgestattet ist. Jede Gruppe bekommt einen Laufzettel mit Aufgaben (Liste mit möglichen Aufgaben siehe unten), die sie auf der Foto-Safari erledigen müssen. Es kann natürlich auch eine eigene Liste erstellt werden, die zu den Gegebenheiten im Ort passt. (Achtung! Bitte unbedingt alle Teilnehmer auf die Gefahren im Straßenverkehr aufmerksam machen!) Für jede Aufgabe wird ein Schnappschuss gemacht. Je nach örtlichen Gegebenheiten und Schwierigkeitsgrad können unterschiedliche Punkte für die Fotos vergeben werden. Jedoch kann man auch alle Fotos mit derselben Punktzahl bewerten. (>> Material 1)

Nach Ablauf der Zeit (es empfiehlt sich, zu einer bestimmten Uhrzeit einen Treffpunkt zu vereinbaren) werden die Fotos abgegeben, auf einen PC übertragen und zum Abschluss der Gruppenstunde per Beamer gezeigt. Die Gruppe mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Wer möchte, kann zusätzlich noch die Fotos ausdrucken und den Jugendlichen als Andenken an die Gruppenstunde mitgeben.

Aufgaben Foto-Safari

- Die komplette Gruppe in einer Telefonzelle.
- Die komplette Gruppe am Dorfbrunnen.
- Mehrere Gruppenmitglieder machen einen Kopfstand/Handstand.
- Die komplette Gruppe in einem Einkaufswagen sitzend/stehend/geschoben.
- Die komplette Gruppe auf einer Parkbank sitzend.
- Die Gruppe stellt sich der Größe nach auf.
- Möglichst viele Hunde zusammen mit der Gruppe auf einem Foto.
- Ein küssendes Paar (Paar darf nicht Teil der Gruppe sein!)
- Selfie mit dem Pfarrer.
- Die komplette Gruppe an einer besonders schönen (alten) Tür.
- Alle Gruppenmitglieder, während sie in eine Brezel beißen.
- Alle Gruppenmitglieder versuchen, gleichzeitig in die Luft zu hüpfen.
- Die komplette Gruppe auf einer Rutsche / einem Klettergerüst.

Idee 2: Die Jagd nach dem Licht

(kurzes Geländespiel im Dunkeln)

Im Dunkeln jagen die Jugendlichen bunten Lichtern hinterher.

Vorbereitungszeit: 60 min
Gruppengröße: kann variieren
Dauer: 30–45 min

Spielablauf

MATERIAL 2:
Knicklichter

Die Mitarbeitenden verteilen auf dem Spielgelände bunte Knicklichter (Diese müssen allerdings bereits aktiviert sein, damit sie im Dunkeln leuchten!). Das Spiel unbedingt bei Dunkelheit spielen. Die Gruppe in zwei oder mehr Gruppen aufteilen. Die Gruppen suchen nun auf dem Gelände die Knicklichter und bringen diese zur Spielleitung. Welche Gruppe nach Ablauf der Zeit die meisten Knicklichter gefunden hat, gewinnt. (Bitte darauf achten, dass kein Knicklicht auf dem Gelände zurückbleibt >> Umweltschutz!) (>> Material 2)

Variante: Man kann zusätzlich die Regel einführen, dass sich die Gruppen durch Abschlagen auch gegenseitig die Lichter abjagen können.

MATERIAL 3:
Straßenmalkreide

Idee 3: Mäusejagd

Mit Straßenmalkreide wird aus einem großen Platz ein Schweizer Käse und die Katze fängt die Mäuse.

Vorbereitungszeit: 10 min
Gruppengröße: kann variieren
Dauer: 20–30 min

Spielablauf

Auf einem großen Platz (muss geteert sein!) malt die Spielleitung Kreise auf den Boden wie bei einem Schweizer Käse. Wichtig dabei ist, dass zwei Löcher weniger aufgemalt werden, wie es Mitspieler gibt. Ein Spieler wird zur Katze und fängt die anderen, die die Mäuse sind. Beim Weglaufen können die Mäuse in den Löchern Schutz suchen. Jedoch bleibt immer eine Maus frei zum Jagen. Die Mäuse können sich gegenseitig aus ihren Löchern durch Abklatschen vertreiben. Gelingt es der Katze, eine Maus zu fangen, scheidet diese aus und das Käseloch wird durch Durchstreichen o. Ä. entfernt. Am Ende bleibt die stärkste und schnellste Maus übrig. (>> Material 3)

Variante: Alternativ können auch Katze und Maus die Rollen tauschen, sobald eine Maus gefangen wurde. So kann das Spiel beliebig lang weitergespielt werden.

Idee 4: Superheld

Das Jagen und Finden gehört zum Alltag eines Superhelden. Mit dieser witzigen Idee kann jeder zum Superheld werden.

Vorbereitungszeit: 30 min
Dauer: pro Person max. 5 min

MATERIAL 4:
Kamera, Stuhl/ Leiter/Tritt, blaues Leintuch, verschiedene farbige Stoffe, Kartonreste

Ablauf

Hinter dieser Idee verbirgt sich kein Spiel, sondern eine etwas andere Fotobox. Hier kann jeder Jugendliche zum gefeierten Superhelden werden. Man breitet dazu das blaue Tuch auf dem Boden aus und kreiert zusammen mit den Jugendlichen im Voraus Gebäude und Wolken aus den Kartonresten. Diese werden als Skyline auf dem blauen Tuch drapiert. Wer möchte, hängt sich ein rotes Cape um und legt sich mit einer Superman/-frau-Pose auf das Tuch. Ein Fotograf fotografiert aus der Vogelperspektive von der Leiter oder vom Stuhl aus und schon hat man ein tolles Superman/-frau-Foto, das an diese Gruppenstunde erinnert. (>> Material 4)

Idee 5: Auf Schurkenjagd

Für Superhelden gehört es zum kleinen 1 x 1, böse Schurken zu fangen. In diesem Spiel geht es darum den Schurken zu jagen und zu finden. (Besonders für Jungs und Fans von Superhelden geeignet.)

Vorbereitungszeit: 60 min
Gruppengröße: kann variieren
Dauer: pro Person max. 5 min

Vorbereitung

Bilder von verschiedenen Superhelden und Bösewichte bunt ausdrucken und ausschneiden (wer möchte, kann diese noch zusätzlich laminieren). Diese Bild-

motive werden in Luftballons gesteckt und dann aufgeblasen. (>> Material 5)

Ablauf

Die Jugendlichen werden in 2 Gruppen aufgeteilt. Jeder bekommt einen Luftballon. Ein Jugendlicher ist der Superheld und muss versuchen, die Luftballons zu bekommen. Hat er einen erwischt, wird der Luftballon kaputt gemacht, sodass der Held oder Bösewicht zum Vorschein kommt. Für jeden Schurken bekommt die Gruppe 2 Punkte. Wer jedoch einen Superhelden fängt, verliert 1 Punkt. Das Spiel ist beendet, wenn alle Luftballons weg sind. Über die Punktezahl kann dann die Siegergruppe bestimmt werden.

MATERIAL 5:
Motive von Superhelden, evtl. Laminierfolie und -gerät, Luftballons

Idee 6: Wilde Verfolgungsjagd

Dieses kurze Spiel ist ideal, um kleine Zeitfenster zu überbrücken. In der Verfolgungsjagd von zwei Autos geht es vor allem um Geschwindigkeit und Reaktionsfähigkeit. (>> Material 5)

Gruppengröße: max. 15
Dauer: 15 min

Ablauf

Alle sitzen in einem Kreis zusammen, der die Formel1-Rennstrecke darstellen soll. Ein Jugendlicher startet den Motor und imitiert mit einem Brummen die Autogeräusche. Blickt er oder sie zum linken Nachbarn, übernimmt dieser die Geräusche und so fährt das Auto hin und her im Kreis. Je schneller, desto besser. Für die Verfolgungsjagd wird außerdem, nachdem das erste „Auto" gestartet ist, ein zweites losgeschickt, welches nun das andere jagt, sodass ein Autorennen entsteht. Nun versuchen beide Autos, das jeweils andere einzuholen.

Nadine Bruer, Bibliothekarin, Herrenberg,

ist sich bewusst, dass hinter der Jahreslosung mehr steckt als nur ein paar Worte. Als Bibliothekarin weiß sie genau, was Suchen, Jagen und Finden bedeutet. Neben der Leidenschaft für Medien aller Art ist sie in der Jugendarbeit aktiv.

Trendsport Disc-Golf

Zielgruppe: Jugendgruppen mit etwas Platz im Garten oder im Park

Dauer: 1 Fangkorb ist in ca. 60+ min gemacht

Eine preisgünstige Selbstbau-Variante des Fangkorbes

Heute geht es um das Herstellen eines Disc-Golf-Korbes. Diese Körbe können fertig gekauft werden, kosten aber zwischen 100 und 500 Euro, was die Gruppenkasse mit Sicherheit sprengt. Selbstgebaut ist das bereits für 50 Euro machbar.

MATERIAL: 1 Standfuß, ½ -Zoll-Rohr 150 cm lang, 1 Flansch ½ Zoll-Gewinde, 3–4 metrische Schrauben (Anzahl und Dicke vom Flansch abhängig) , 1 Mörteleimer 90 l, 1 OSB-Brett 65 x 65cm für eine Schablone, 1 altes Verkehrsschild vom Bauhof, 1 Holzklotz (z. B. von einer Euro-Palette), 1 HT-Abfluss-Rohr 40 mm 50 cm lang, 24 Ketten à 55 cm und ein Reststück Elektrokabel ca. 2 m (NYM-J 3-adrig 3 x 1,5 mm²)

WICHTIGE MASSE: Gesamthöhe = 131 cm, Abstand zwischen Unterkante Verkehrsschild und Oberkante Fangkorb = 50 cm

Fangkorb für Frisbees: Ansichten von unten und von oben

Die Vorbereitung

Benötigt wird zunächst ein Standfuß. Das könnte z. B. ein Sonnenschirm-Ständer sein, alternativ ein alter Eimer mit Beton gefüllt, ein Christbaumständer, ein alter Autoreifen (natürlich mit Metall-Felge) oder was euch sonst so einfällt, um Stabilität zu bekommen. Am einfachsten könnte man das Rohr auch 20 cm im Boden versenken. Egal welche Lösung euch am einfachsten zu realisieren erscheint, in jedem Fall muss in der Mitte ein ½ -Zoll-Rohr eingesteckt und fixiert werden. Darüber wird das HT-Rohr (als Abstandshalter) gestülpt. Als Vergrößerung der Standfläche für den Fangkorb braucht ihr den Holzklotz. Der Fangkorb ist ein Mörteleimer. Ganz oben wird der Flansch aufgeschraubt, worauf dann das Verkehrsschild montiert wird. Zum Abbremsen der Frisbees werden dann noch die 24 Ketten benötigt.

Arbeitsschritte

1. Im Mörteleimer muss möglichst exakt in der Mitte ein Loch mit Durchmesser 22 mm gebohrt werden, (in das das ½ -Zoll-Rohr möglichst genau hineinpasst).

2. Auf dem Verkehrsschild wird ein großer (Ø 55 cm) und ein kleiner (Ø 28 cm) Kreis angezeichnet. Auf beiden Kreisen werden alle 30° jeweils 12 Löcher gebohrt, also 24 Löcher.

3. Zur Ermittlung der Punkte, an denen gebohrt werden muss, habe ich mir eine Schablone gebaut, es geht aber auch ohne (das Anzeichnen erfolgt dann direkt auf dem Schild). Zur Konstruktion der 30° ist die kostengünstige Variante ein Zirkel aus einem Abfall-Brett mit zwei Löchern: „Zirkelspitze“ und „Stift“. Mit diesem Zirkel den Außen-Kreis zeichnen und dann zwei Geraden durch den Mittelpunkt im exakt rechten Winkel. Nun wie im Bild zu sehen, an einem der Schnittpunkte beginnen und mit dem Stift dort eine Markierung machen, wo der Außen-Kreis geschnitten wird. Dort wieder „einstechen“ und das Ganze 5-mal wiederholen. Damit hat man alle 60° eine Markierung. Wiederholt man das Ganze von einem 90° versetzten Startpunkt erhält man insgesamt 12 Markierungen, jeweils mit 30°.

4. In den Standfuß wird das ½ -Zoll-Rohr eingesetzt und fixiert.

5. Das HT-Rohr wird auf das entsprechende Maß abgelängt und über das Rohr gestülpt.

6. Um die Standfläche für den Mörteleimer zu vergrößern nehmt ihr einen Holzklotz und bohrt mit einer 40 mm Lochsäge so tief es geht in den Klotz. Anschließend mit dem 22er Forstnerbohrer möglichst exakt durch die Mitte des Lochs komplett durchbohren. Anschließend wird das HT-Rohr in den Klotz gedrückt.

7. Danach wird der durchbohrte Mörteleimer über das 1-Zoll-Rohr gefädelt und auf dem HT-Rohr (bzw. auf dem Holzklotz) aufgesetzt.

8. Auf das ½ -Zoll-Rohr wird oben der Flansch aufgeschraubt und darauf wieder das gebohrte Verkehrsschild.

9. Vom Elektro-Kabel wird der graue Mantel entfernt, so dass drei farbige Einzel-Kabel übrigbleiben (schwarz, blau und gelb-grün).

10. In jedes Loch wird von je einer Kette ein Kettenglied soweit von unten hochgeschoben, dass oben eines der farbigen Einzel-Kabel durchgezogen werden kann (damit die Kette nicht mehr nach unten rausfallen kann).

11. Alle unteren Enden der Ketten auf ein weiteres Einzel-Kabel auffädeln und dieses verdrillen.

12. FERTIG!

Damit kann der erste Probewurf mit einem Frisbee gestartet werden. Aus einiger Entfernung das Frisbee so an die Ketten werfen, dass das Frisbee im Mörteleimer liegenbleibt.
Beim Disc-Golf-Wettbewerb werden ähnlich dem „normalen" Golf auf 18 Bahnen die Gesamtzahl aller Würfe ermittelt. Wer da insgesamt die wenigsten Versuche aufweisen kann, gewinnt die Partie. Will man das selbst nachspielen und hat nur einen Korb, müssen erst alle Bahn 1 spielen, dann wird der Korb versetzt, alle spielen Bahn 2 und so weiter. Hierfür ist quasi jedes Gelände geeignet, in dem keine privat genutzten Flächen liegen (die würden das nicht gut finden, wenn da alle durch ihre Flächen trampeln).

TIPP: Unter dem Stichwort „Discgolf" findet man bei Wikipedia weitere Informationen.

Lukas Volz, angehender Schreiner, Kirchheim-Teck,

hat den Disc-Golf-Korb für den Steigbügel gebaut und beschrieben.

Murmeldarts im Flaschenturm

Gruppengröße: auch mit größeren Gruppen problemlos umsetzbar

Vorbereitungszeit: keine
Dauer: pro Flaschenturm ca. 20 min

Ein spannendes Geschicklichkeitsspiel

Aus fünf leeren PET Getränkeflaschen und fünf Murmeln entsteht ein Geschicklichkeitsspiel für lustige Spielrunden in der Gruppe, aber auch für diverse gesellschaftliche Anlässe wie Gemeindefeste, Geburtstage usw. Wer erreicht die höchste Punktzahl? Das Spiel kann als reguläres Spiel in eine Spiel-Gruppenstunde eingebaut werden, oder auch einfach während eines gemütlichen Zusammensitzens des Teenkreises, im Schullandheim oder während einer anderen Veranstaltung gespielt werden. Die erreichten Punkte werden pro Teilnehmer festgehalten. Am Ende gibt es eine Siegerehrung.

MATERIAL:
Fünf leere PET Getränkeflaschen 0,75 l oder größer (z. B. Mineralwasserflaschen; die Flaschen sollten einen konisch zulaufenden Flaschenhals haben, fünf Murmeln ca. 10–15 mm Durchmesser, transparentes Klebeband 50 mm breit, schwarzer, wasserfester Stift zum Beschriften, scharfes Cuttermesser, Besenstiel (oder gerader Stock) mit einem Durchmesser, der genau durch die Flaschenöffnung passt.

BESONDERE HINWEISE: Bei der Arbeit mit dem Cuttermesser besteht Verletzungsgefahr. Daher muss sie von einem Erwachsenen angeleitet und beaufsichtigt werden.

So wird's gemacht

1. Von den Getränkeflaschen werden zunächst die Etiketten entfernt. Mit dem Cuttermesser wird bei vier Flaschen der Flaschenboden abgeschnitten. Bis auf einen Schraubverschluss können alle anderen Flaschendeckel entsorgt werden.

2. Nun werden die Flaschen ohne Flaschenboden auf den Besenstiel (Stock) geschoben. Zuletzt die noch intakte Flasche. Dies dient zum lotrechten Ausrichten der Flaschenöffnungen zueinander.

3. Die Flaschen ohne Boden werden nun nacheinander auf die unterste Flasche aufgeschoben, so dass ein fest in sich verkeilter Flaschenturm entsteht, dessen Öffnungen, wie beschrieben, durch den Besenstiel lotrecht zueinander ausgerichtet sind.

4. Mit dem 50 mm transparenten Klebeband werden die Flaschen zusammengeklebt. Nun wird der Besenstiel aus dem Flaschenturm herausgezogen und die oberste Flasche mit dem Schraubdeckel verschlossen.

5. Zuletzt werden die Flaschen von unten nach oben mit den Ziffern 50 bis 10 beschriftet: Fertig ist das Murmeldarts im Flaschenturm.

So wird gespielt

Jeder Mitspieler muss nun versuchen, fünf Murmeln nacheinander durch die Flaschenöffnung möglichst weit nach unten in den Flaschenturm fallen zu lassen. Die erreichten Punkte der fünf Versuche werden addiert und als Spielergebnis festgehalten. Dann auf zum nächsten Spieler. Bei Punktegleichheit der Besten wird am Ende ein Stechen durchgeführt.

Gabi Herrenknecht-Schäfer, Arbeitstherapeutin und Klaus Schäfer, Dipl. Ing. (FH),

beide ehrenamtliche Mitarbeiter einer ev. Kirchengemeinde, sind fasziniert von der Einfachheit und dem begeisternden Effekt dieses Spiels, welches sie auf einer Geburtstagsparty entdeckt und mit ihren Kindern nachgebaut haben.