



klebst du nun auf eine Einladungskarte. Schon ist eine originelle Einladung fertig.



Elternbrief

Die Eltern der Jungschar Kinder haben natürlich Interesse daran zu erfahren, wer das denn ist, zu dem ihre Kinder nun Woche für Woche kommen sollen. Und deshalb solltest du die Eltern gut informieren. Schreibe einen Elternbrief oder verpacke die nötigen Infos für die Eltern in der Einladung für die Kinder.

Wie du einen Elternbrief gestalten kannst oder welche wichtigen Infos ein Elternbrief in jedem Fall enthalten sollte, findest du im neuen JAZ (siehe News). Dort findest du auch Vorschläge für einen Elternabend.

Klausur

Ein gemeinsamer Start aller Gruppenleiter zu Beginn eines jeden Arbeitsjahres ist sehr wichtig. Besonders geeignet dafür ist eine Klausur (ein Wochenende lang) zum Beispiel auf einer Hütte. An diesem Wochenende können sich die Gruppenleiter untereinander richtig kennen lernen und neben inhaltlichen Vorbereitungen so richtig Spaß haben (der sollte nämlich nie zu kurz kommen). Es ist von Vorteil das Arbeitsjahr gemeinsam zu planen, da so alle gleichermaßen informiert sind und bei der Erstellung der Jahresplanung mitentscheiden können. Die Klausur sollte nach dem Diözesanführungskreis, der am letzten Sonntag im September stattfindet, angesetzt werden, damit ihr Aktionen, die auf Landesebene geplant sind, in eure Jahresplanung mit einbeziehen könnt.

Hier möchten wir dir nun einen möglichen Vorschlag für eine Klausur mit auf den Weg geben:

- Kennen lernen

- Einteilung der Kinder und Gruppenleiterinnen
- Ideensammlung für das kommende Arbeitsjahr (welche altbewährten Aktionen kann/soll man wiederholen, neue Ideen)
- Welche Aktionen sind auf Landesebene geplant (z.B. Kinderfest, Sternsingertreffen, Gruppenleiterinnenfest,...)
- Jahresplanung machen
- Wahl des Pfarrverantwortlichen
- Verantwortliche für Finanzen, Öffentlichkeitsarbeit, ...
- Aufteilung der einzelnen Aktionen, z.B. wer ist für den Kinderkreuzweg oder für den Flohmarkt verantwortlich?
- Weitergabe von Informationen (der Pfarrverantwortliche erhält im September ein Startpaket mit den wichtigsten Informationen)
- Vertretung in verschiedenen Gremien (z.B. die Vollversammlung des Jugenddienstes, ...)
- Zusammenarbeit mit anderen Vereinen
- Spiele

Eine Klausur bedeutet auch mehr Zeitaufwand im Herbst, sowie einiges an Vorbereitung. Aber die Vorteile, die durch eine Klausur entstehen, sind sehr groß! Die Gruppenleiterrunde lernt sich gut und oft auch auf einer anderen Art und Weise kennen. Außerdem werden größere Aktionen von allen Gruppen gemeinsam getragen und der Jahresplan ist für alle Gruppen ähnlich. Ein weiterer bedeutender Vorteil ist jener, dass man durch eine Klausur am Jahresanfang weniger Zeit unter dem Jahr in die Planung stecken muss.



Spiele für einen guten Anfang!

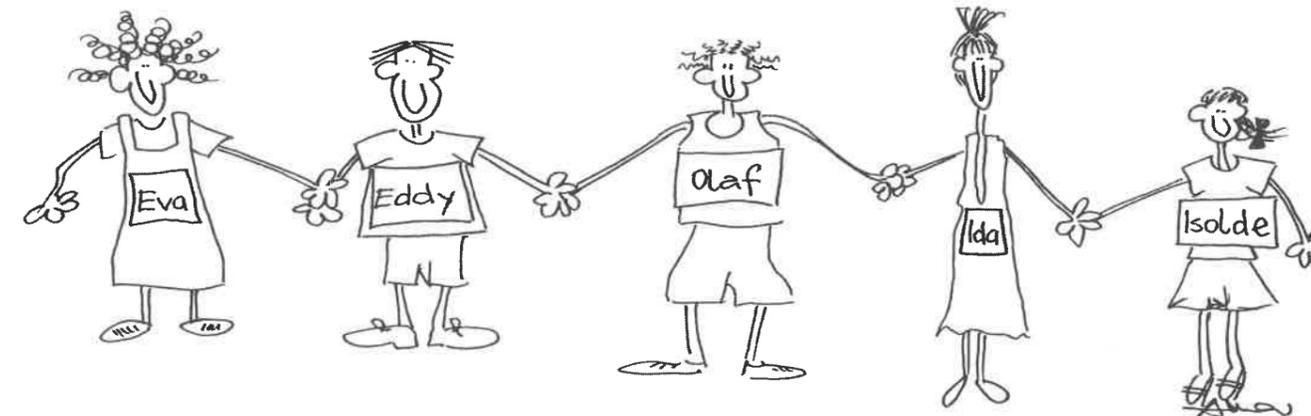
Tückische Länge

Gruppengröße: bis 15 Spieler

Du brauchst:

- Wollknäuel und Schere
- oder eine Rolle Toilettenpapier

Die Teilnehmer sitzen im Kreis. Ein Wollknäuel und eine Schere werden herumgereicht. Jeder schneidet sich ein Stück ab. Manche werden ein sehr kurzes Stück abschneiden, andere werden ein recht langes Stück nehmen. Am Ende wird jeder Teilnehmer aufgefordert pro Fingerlän-



ge Schnur ein Detail (Hobbies, Eigenschaften, Haarfarbe, Schuhgröße, etc.) von sich zu erzählen. Das Gelächter über diejenigen mit den längsten Stücken ist groß.

Eine Variante ist, das Ganze mit einer Rolle Toilettenpapier zu machen (man spart sich die Schere - und Toilettenpapier gibt's fast überall). Die Teilnehmer werden z.B. aufgefordert mit: „Jeder nimmt, soviel er braucht...“. Anschließend wird ein Detail pro Blatt gefordert.

Schuhspiel

Gruppengröße: 12- 30 Spieler

Du brauchst:

- Schuhe der Teilnehmer

Jeder Teilnehmer zieht einen Schuh aus. Alle Schuhe werden auf einem großen Haufen in der Mitte gesammelt. Auf Kommando (eins-zwei-drei) greift sich jeder blind einen Schuh vom Stapel und versucht den Besitzer zu finden. Das

Chaos während jeder jemanden sucht - und dabei selber gesucht wird - ist gewollt.

Jetzt hat man entweder seinen Interviewpartner gefunden und stellt ihm ein paar Fragen, deren Antwort man noch nicht weiß, oder man wird gerade noch verzweifelt gesucht. Anschließend stellt jeder seinen Schuh-Partner vor.

Namenwirrwarr

Gruppengröße: bis ca. 20 Spieler

Du brauchst:

- Namenskärtchen

Die Spieler sitzen im Stuhlkreis, ein zusätzlicher Platz ist frei. Die Spieler werden in 2 Gruppen (schwarz und rot) geteilt. Für jeden Spieler wird ein Namenskärtchen angefertigt, gut gemischt und zufällig ausgeteilt. Auf diesen Namen „hört“ der Spieler und dann geht's wie in „Mein rechter, rechter Platz ist frei ich wünsche mir den/die ... herbei“ Der neben dem freien Stuhl beruft einen Spieler dorthin UND! tauscht mit ihm das Namenskärtchen. Er heißt jetzt wie der, den er gerufen hat und der Gerufene bekommt einen neuen Namen, der noch nicht bekannt ist.

So kann man sich über das ganze Spiel hinweg die Namen der Spieler merken (wer's kann ;-). Ziel ist nun 4 oder 5 (abh. von der Gruppengröße) Stühle die nebeneinander stehen (die Regierungsbank) mit den Spielern der eigenen Gruppe zu besetzen.

Schade nur dass man sich diese verzwickten Namen nie merken kann - wie hieß der doch noch gleich und Heinz heißt jetzt Isolde und Friedrich Willhelmine ...



Ein Schuh erzählt

Gruppengröße: bis 20 Spieler
 Du brauchst:
 • Schuhe der Teilnehmer

Jeder nimmt einen seiner Schuhe wirft oder legt ihn in die Mitte des Kreises und stellt sich durch den Schuh vor, z.B. „Ich bin der rechte/linke Schuh von Martin und laufe mit ihm meistens durch die Stadt. Er/Sie ist ... Jahre alt und hat folgende Hobbys.“ Und so könnt ihr eine kurze Geschichte über euch - aus der Schuhperspektive erzählen.

*Größer Geist,
 steh mir bei, daß ich
 über keinen Menschen
 urteile,
 bevor ich nicht 2 Wochen
 lang in seinen Mokassins
 gegangen bin.*

(Indianische Weisheit - aus einem Gebet)

Gruppentreff

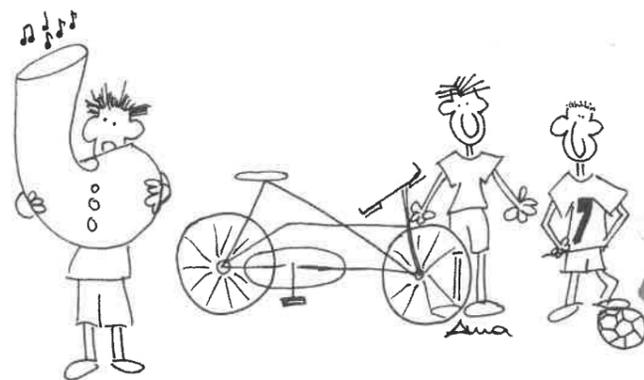
Gruppengröße: bis 25 Spieler
 Du brauchst:
 • Vorbereitete Zettel in zwei Farben

Manchmal gibt es die Situation, dass zwei ähnlich große Gruppen (z.B. zwei Jungschargruppen) sich begegnen und sich mit einem Spiel besser kennenlernen sollen, obwohl sie sich gruppenintern ja bereits sehr gut kennen. An jede Gruppe werden Zettel ausgegeben (Grüne Zettel für die eine, weiße für die andere Gruppe). Auf denzetteln steht jeweils ein Buchstabe als Abkürzung für einen Kennenlernbereich, z.B. W für Wohnort; H für Hobby; B für Berufswunsch. Diese Buchstaben sind gleichmäßig auf die Zettel innerhalb der

Gruppe verteilt. Nun spielt Musik. Während der Musik werden die Zettel innerhalb der Gruppe schnell getauscht. Bei Musikstopp behält Jede/r seinen/ihren Zettel und geht auf jemanden aus der anderen Gruppe zu. Geht es bei ungleicher Gruppengröße nicht paarweise auf, bilden sich einige Dreiergruppen. Nun soll Jede/r den/die Andere/n nach dem Kennenlerngebiet fragen, das gerade auf dem Zettel steht. Nach zwei Minuten gibt es eine neue Tauschrunde und auf die Art und Weise etwa drei Kennenlernrunden.

Talentspiel

Gruppengröße: bis 25 Spieler
 Du brauchst:
 • Buntes Papier
 • Kartone
 • Scheren
 • Farben
 • Klebstoff
 • Pfeifenputzer
 • Stoffreste
 • ...



Eine kreative Variante der Hobbyvorstellung aller Anwesenden. Im Raum sind Materialien wie farbiges Papier, Stoffreste, Pfeifenputzer, Stifte, Scheren, Kleber, usw. ausgelegt. Jede/r bekommt die Aufgabe, sein/ihr Hobby gestalterisch darzustellen. Das kann ein Bild sein, aber auch z.B. eine Figur, die das Hobby repräsentiert. Anschließend werden die Werke gezeigt und kurz selber kommentiert.

Das Begrüßungsspiel

Gruppengröße: bis 25 Spieler, je nach Raumgröße
 Du brauchst:
 • Radio

Die Gruppe bewegt sich frei im Raum (evtl. nach Musik). Der/die Spielleiterin sagt an, wie sie sich gegenseitig grüßen sollen. Erst mit einem Winken, dann per Handschlag, mit den Ellenbogen, den Fußspitzen und den Knien. Als letztes in einer Position, in der man mit gegrätschten Beinen und mit dem Rücken gegeneinander steht und sich so nach unten beugt, dass man durch seine Beine den/die andere/n Spielerin sieht und sich dann grüßt (zum Beispiel mit dem Wort: Jungschil!).

Im Kreise der Einäugigen

Gruppengröße: 15 Spieler
 Du brauchst:
 • Decken

Die Gruppe teilt sich in zwei Kleingruppen auf, eine Gruppe geht aus dem Raum. Aus der zweiten Gruppe wird nun ein/e Teilnehmerin auserkoren, als Einäugige/r sich unter Decken, Jacken und Tüchern von den anderen so weit zu decken zu lassen, bis eben nur noch ein Auge zu sehen ist. Dann verstecken sich die übrigen Teilnehmerinnen im Raum und rufen die erste Gruppe wieder herein. Deren Aufgabe ist es, anhand des Auges zu erkennen, wer sich hinter dem/der Einäugigen verbirgt. (Die Gruppe sollte so fair sein, nicht im Raum zu suchen und somit abzuzählen, wer von der versteckten Gruppe fehlt, folglich also der/die Einäugige sein muß!). Dann tauschen die Gruppen.

*Ich wünsche Dir,
 daß du dich nicht nur
 auf vorgegebenen Spüren
 bewegst,
 sondern deine eigene
 Richtung findest.*

Was wäre wenn Spiel – zum Kennenlernen

Gruppengröße: bis 15 Spieler
 Du brauchst:
 • Zettel
 • Stifte

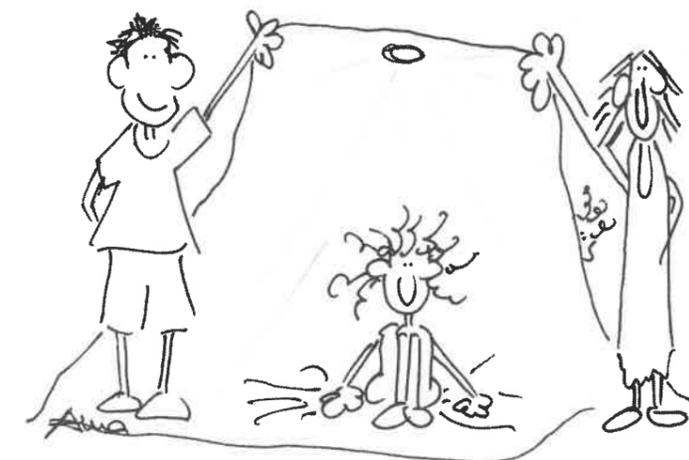


Dieses Spiel eignet sich zum Kennenlernen. Der Teamleiter nennt einen Satz: „Was wäre wenn ich bei Günter Jauch 1 Mio. Euro gewinnen würde, dann würde ich ...“ Jeder schreibt nun die Vervollständigung des Satzes auf. Anschließend werden alle Zettel eingesammelt, gemischt und verteilt. Jeder liest den Satz des erhaltenen Zettels vor. Es wird nun erraten, wer den Satz geschrieben hat.

Maulwurf

Gruppengröße: bis 25 Spieler
 Du brauchst:
 • Fallschirm oder großes Bettlaken

Dieses Spiel ist für Gruppen geeignet, die sich untereinander schon etwas kennen. Es werden zwei Gruppen gebildet, die sich gegenüber auf den Boden setzen. Dazwischen halten zwei Helfer einen Fallschirm (oder ein großes Bettlaken), sodass die beiden Gruppen sich nicht mehr se-



hen können. Nun bestimmt jede Gruppe wortlos (!) einen „Maulwurf“, der sich mit dem Rücken zum Fallschirm setzt. Sodann wird der Fallschirm weggenommen. Nun muss jede Gruppe ihrem Maulwurf möglichst schnell beschreiben, wer sich hinter seinem Rücken befindet (Namen dürfen dabei natürlich nicht genannt werden). Diejenige Gruppe, die dies am schnellsten schafft, hat gewonnen und erhält den Maulwurf der Gegner.

Das Spiel ist eher für ältere Gruppen geeignet, die etwas geschwätziger sind. Der positive Effekt an diesem Spiel ist, dass es eigentlich keine Verlierer gibt, da die Verlierer alle in die große Gewinnergruppe kommen.



Kreatives „Anfangen“

Bei der ersten Jungscharstunde suchen sich viele Gruppen einen besonderen **Namen** aus, der diese Gruppe dann durch das ganze Jahr begleitet. Vorteil dabei ist nicht nur, dass sich die Kinder mehr als eine Gruppe sehen, sondern außerdem, dass du deine Gruppe bei Ausflügen oder ähnlichem schnell rufen kannst, ohne die einzelnen Namen rufen zu müssen.

Gestaltet zu eurem Gruppennamen ein **Plakat**, auf welches alle Kinder ihren Namen schreiben und evtl. auch ein Foto kleben können.

Versucht das Plakat mit vielen verschiedenen Bastelmaterialien zu gestalten, wie zum Beispiel Sand, Muscheln, Nudel, Krepppapier, Seidenpapier, ...

Gestaltet gemeinsam ein **Geburtstagsplakat**. Auf dieses schreibst du zu den einzelnen Monaten deine jeweiligen Geburtstagskinder. Dieses Plakat ist



für die Kinder etwas Besonderes und auch dir hilfreich, damit du keinen Geburtstag vergisst.

Gestaltet gemeinsam einen **Jungscharausweis**. Ihr könnt dafür bereits vorgefertigte Jungschar-Ausweise im Jungscharbüro kaufen oder aber auch selbst gestalten. Darin soll der Name und die Adresse des Kindes, der Geburtstag, Hobbies und der Gruppenname Platz finden. Ein Foto oder Fingerabdruck von deinem Jungscharkind darf natürlich nicht fehlen.

Bastelt gemeinsam einen **Briefkasten**, den ihr im Gruppenraum aufhängt. Jedes Kind kann Vorschläge für Gruppenstunden, Kritiken aber auch Lob in den Briefkasten einwerfen. Auch du als Gruppenleiterin kannst auf diese Art und Weise Lob, Kritik, aber auch z.B. einen Einstieg in eine Spielekette den Kindern näher bringen.

Spielend „Anders-Sein“

Das internationale Begrüßungsspiel

Gruppengröße: bis 20 Spieler, je nach Raumgröße

Du brauchst:

- Radio

Heute spielen wir international, und das ganz „handgreiflich“. Allerdings gibt man sich nicht in allen Ländern zur Begrüßung die Hand. Wir werden ganz eigenartige Formen erleben. Jede der nachfolgenden Zeilen wird auf je zwei Zettel geschrieben. Die Gesamtzahl der Zettel muß der Teilnehmerzahl entsprechen. Zettel gut mischen und an alle austeilten. Ohne einen Laut von sich zu geben, müssen sich nun die „beiden Landsleute“ finden, und zwar durch die jeweilige Begrüßungsgeste. Dieses Spiel soll öfter wiederholt werden, damit möglichst viele Begrüßungen unter das „internationale Publikum“ kommen.

Mögliche Begrüßungsarten:

- Indien: mit gefalteten Händen verbeugen
- China: mit aufeinanderliegenden Händen verbeugen
- Rußland: Bruderkuß
- Orient: „Salam“, mit der rechten Hand von der Stirn bis zum Nabel streichen
- Eskimo: Nasen aneinander reiben
- Haiti: überlanges Händeschütteln mit wiederholten Verbeugungen
- Frankreich: auf die Wange küssen
- Ägypten: Älteren/Höhergestellten die Hand küssen
- Mexiko: Brust an Brust sich auf die Schulter klopfen
- Japan: in Hockstellung mehrere Verbeugungen, Hände vor den Knien aneinanderlegen
- Tibet: Zunge herausstrecken und pfeifend die Luft einziehen
- Äthiopien: dargebotene Hand (nur) berühren
- ...



Was kann man tun, damit Vorurteile abgebaut werden?

Wenn ihr wollt, könnt ihr zu euren Überlegungen ein Plakat anfertigen. Nimm dafür einige Zeitschriften von zu Hause mit, damit die Kinder auch Bilder ausschneiden können.

Als Abschluss kannst du mit deinen Kindern zwei Vertrauensübungen machen, die ihnen zeigen sollen, wie schwierig es oft ist jemand anderem blind zu vertrauen. Als Einleitung passt die Geschichte von Karin sehr gut dazu.

Jeder ist anders!

Betrachtet euren Sitznachbarn von der großen Zehe bis zur Haarspitze.

Erstellt einen Steckbrief von ihm.

Klebt eure Steckbriefe auf ein großes Plakat und hängt es im Gruppenraum auf!

Vorurteile

Setz dich mit deinen Kindern im Kreis zusammen und versuch mit ihnen folgendes Thema zu besprechen:

Als Einstieg kannst du deinen Kindern eine der weiter hinten abgedruckten Geschichten vorlesen, bzw. erzählen.

Als nächsten Schritt stellst du den Kindern die Frage ob sie wissen, was Vorurteile eigentlich sind.

Damit du dich leichter tust, ist hier eine einfache Erklärung von diesem Begriff:

Ein Vorurteil ist eine Meinung über eine Person, die man nicht genau kennt. Es gibt jedoch sehr gefährliche Vorurteile. Sie sind dann gefährlich, wenn man glaubt, dass Vorurteile die Wahrheit sind. Die betroffenen Menschen bekommen keine Chance, sich so vorzustellen, wie sie wirklich sind. Vorurteile verstellen also oft das wirkliche Wesen eines Menschen.

Nun könnt ihr gemeinsam folgende Fragen bearbeiten: Kennst du aus deinem Alltag Vorurteile?

Welche Personen haben sehr oft mit Vorurteilen zu kämpfen?

Blind führen

Dein Übungspartner schließt die Augen. Führe ihn behutsam durch den Gruppenraum und achte darauf, dass er sich sicher fühlt. Frag ihn zwischendurch, ob es ihm gut geht. Wechselt die Positionen und sprecht anschließend in der Gruppe über die Übung.

Ich habe mich ... gefühlt, weil du ...
Manchmal war es ..., weil ich ...

Fotoapparat

Eine Person ist Fotograf, die andere schließt die Augen. Sie ist der Fotoapparat. Der Fotograf ist auf der Suche nach einem guten Motiv und führt seinen Partner, den Fotoapparat, durch den Gruppenraum oder auch ins Freie. Wenn er ein Foto schießen will, richtet er die Kamera ein. Das heißt, er richtet den Kopf ein und löst durch einen leichten Druck im Nacken den Auslöser aus. Der Fotoapparat öffnet kurz die Augen, um das Foto zu schießen.

Versucht die Bilder, die ihr als Fotoapparat geschossen habt, anschließend im „Labor“ aufzuzeichnen. Wisst ihr, wo ihr das Foto geschossen habt?

Auch nach dieser Übung ist es wichtig mit den Kindern zu besprechen, wie es ihnen dabei ergangen ist. Wie haben sie sich gefühlt? Haben sie sich leicht getan, dem anderen blind zu vertrauen?