



Zugebunden

Du brauchst:

Kinder mit Schuhen (mit Schuhbändern)

So geht's:

Jeweils zwei Kinder bilden ein Paar. Das eine Kind darf nur seine linke Hand, das andere nur seine rechte benutzen. Gemeinsam versuchen sie nun, sich die Schuhe anzuziehen und die Schuhe zuzubinden. Diese einfach scheinende Aufgabe kann sich recht schwierig gestalten.

Varianten:

- ✗ Beim Zubinden darf nicht gesprochen werden.
- ✗ Beim Zubinden bleiben die Augen geschlossen.

Hinweis:

Das Spiel bietet sich an in eine Geschichte eingebunden zu werden (z.B. Zauberer die sich versuchen Zauberschuhe anzuziehen, deren Zauber aber verloren geht, wenn man das nicht zu zweit macht). Am besten spielen alle Kleingruppen gleichzeitig, damit nicht eine Gruppe im Mittelpunkt steht und von allen anderen beobachtet wird.



Kettenreaktion

Du brauchst:

Drei Kartensätze mit verschiedenen Farben

So geht's:

Es werden gleichgroße Gruppen aus sieben bis zehn Mitgliedern gebildet. Jede Gruppe sitzt in einer Stuhlreihe, also alle Kinder einer Gruppe hintereinander. Das erste Kind sitzt so, dass es dich sieht, alle anderen in der Gruppe blicken in die entgegengesetzte Richtung. Jeweils das letzte Kind in der Sitzreihe bekommt einen Satz Karten. Spielziel ist es, die von dir gezeigte Farbe vom ersten sehenden Kind bis zum letzten genau und so schnell wie möglich weiterzugeben. Das Kind am Ende der Reihe zeigt dann so schnell wie möglich die Karte mit der richtigen Farbe. Die Gruppe muss für diese Übertragung einen lautlosen Code wählen (Hände drücken, auf Schulter klopfen, Rücken zeichnen, ...). Um diesen Code zu bestimmen bekommt jede Gruppe 5-8 Minuten Zeit und darf ihn bei 5 Durchläufen ausprobieren.

Danach darf die Gruppe den Code verbessern oder Fehler im System finden. Dann startet die Punktevergabe. Die Gruppe, die als erste die richtige Farbe zeigt, bekommt einen Punkt.

Varianten:

Du kannst anstelle von Farben auch Zahlen oder Symbole verwenden. Es bieten sich auch normale Spielkarten an. Art und Menge der weiterzugebenden Informationen sollten von der Gruppe abhängen. Unterfordere sie aber nicht.

Hinweis:

Das Spiel steht unter starken Wettbewerbsbedingungen. Die Gruppen müssen sich innerhalb kurzer Zeit auf einen Code einigen der schnell, sicher und lautlos ist. Die Gruppe muss lernen, Ideen zu sammeln, angemessen zu diskutieren und dann zu einer Entscheidung zu kommen. Du solltest dich daher bei diesem Spiel in den einzelnen Gruppen nicht beteiligen. Wenn dir die Wettbewerbsbedingungen nicht passend erscheinen, dann soll die ganze Gruppe zusammen dieses Spiel meistern. Dabei kann deine Uhr der Gegner sein.

Das Okolon

Du brauchst:

Tageszeitungen

So geht's:

Es bilden sich Kleingruppen aus vier bis fünf Kindern. Jede Gruppe zerreißt eine Zeitung in Stücke, etwa so groß wie eine Streichholzschachtel. Daraus soll nun in der Art eines Puzzles auf dem Tisch ein großes Tier gelegt werden, das „Okolon“. Niemand weiß vorher, wie es aussehen wird. Reihum legt jedes Kind einen Zeitungsfetzen an das Gebilde, bis ein tierähnliches Wesen entstanden ist. Die Kinder sollen nicht miteinander reden. Jedes entscheidet selbst, wo es sein Teil anlegt. Später besichtigen alle die entstandenen Tiere und geben ihnen neue Namen.

Hinweis:

Es wird den Kindern anfangs schwerfallen, bei dem Spiel nicht zu sprechen. Das Schweigegebot bewirkt jedoch, dass kein Kind dem anderen seine Vorstellung aufzwingt. Jeder muss sich immer wieder neu auf die gegenwärtige Form einstellen und sie weiterbauen. Du musst deshalb immer wieder schauen, ob sich die Kinder an das Schweigegebot halten. Du kannst bei diesem Spiel auch selber mitspielen.

Teampuzzler

Du brauchst:

großflächige Bilder oder Plakate, Schere

So geht's:

Kleinere Gruppen aus zwei bis fünf Kindern haben die Aufgabe, ein Puzzle zu legen. Du hast die Puzzles vor Spielbeginn vorbereitet. Dafür schneidest du die ausgesuchten Bilder bzw. Plakate (eins mehr als Gruppen) jeweils in 20 verschiedene Stücke. Die Stücke werden alle gemischt und jeder Gruppe 20 Teile gegeben. Des weitern erhält jede Gruppe eine Beschreibung des Bildes, das sie zusammenstellen müssen. Die übrigen 20 Teile bekommst du. Jede Gruppe versucht nun, anhand der Bildbeschreibung ihr Puzzle im Team zu legen. Nicht benötigte Teile gibt die Gruppe an dich ab und sucht sich dafür (in gleicher Anzahl) neue Puzzleteile bei dir aus. Ist eine Gruppe mit ihrem Puzzle fertig, wird das Spiel sofort abgebrochen. Jede Gruppe zählt, wie viele Teile sie inzwischen eingefügt hat und wie viele nicht. Eingefügte Teile geben Pluspunkte, die anderen Minuspunkte. So kann man mehrere Durchgänge machen.

Hinweis:

Das Spiel fördert die Fähigkeit zur Zusammenarbeit, zum Entwickeln und Abwägen von Vorschlägen, zum Entscheidungen treffen. Ein zusätzlicher Reiz besteht darin, dass keine Gruppe fertig werden kann, wenn einige ängstlich auf ihren Puzzleteilen sitzen bleiben und nicht tauschen. Das heißt, auch wenn die Gruppen gegeneinander spielen, sind sie aufeinander angewiesen und voneinander abhängig.

Verrücktheiten

Du brauchst:

unterschiedlichstes Material, Verkleidungen (alles was euer Gruppenraum zu bieten hat), „Verrücktheiten“

So geht's:

Du notierst dir „Verrücktheiten“ unterschiedlichster Art auf einen Zettel. Beispiele: Wie schiebt man ein Haus zehn Meter weiter? Wie kann man den Wind einfangen? Wie kann man einen Hund in einen Seebären verwandeln?

Es werden mehrere Kleingruppen gebildet (etwa fünf bis sieben Kinder). Jede Gruppe zieht eine (oder auch zwei Karten) und versucht, eine gemeinsame verrückte Lösung zu finden. Diese Lösung wird der Gesamtgruppe vorgeführt. Das kann in Form einer Werbung, eines Berichts, eines Modells oder einer Präsentation sein.

Varianten:

Bei älteren Kindern kann es sinnvoll sein, wenn sich die Teilgruppen selbst einige Verrücktheiten ausdenken. Die Kinder ziehen dann eine dieser Verrücktheiten und versuchen sie zu lösen.

Hinweis:

Das Spiel fordert sehr unterschiedliche Fähigkeiten der Kinder: Einfallreichtum, Sprachwitz, Schauspieltalent, Bastelgeschick, aber auch soziale Fähigkeiten, wie zuhören können, Toleranz und Akzeptanz.



tanz. Die Einleitung angemessener Entscheidungsprozesse und die Lösung von Konflikten werden geübt. Es setzt daher Gruppen voraus, die sich schon etwas kennen, sowie eine aufgelockerte und entspannte Stimmung.

Schaffe, schaffe, Häusle baue!

Du brauchst:

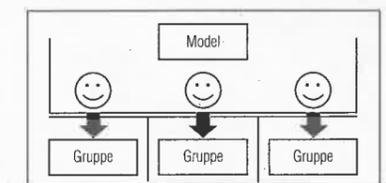
unterschiedlichstes Bastelmaterial (Klebestreifen, Scheren, Papier, Strohhalme, Spieße oder Zahnstocher, Aluminiumfolie, Joghurtbecher, ...) für jede Gruppe gleich viel, Sichtschutz (Leintücher, Pinnwände, Fallschirm, Decken, ...).

So geht's:

Du bereitest zuerst aus dem Material das einer Gruppe zur Verfügung stehen würde, ein Modell eines Gebäudes vor. Das wird hinter einem Sichtschutz versteckt. Weiters werden drei voneinander abgetrennte Bereiche mit je einem Tisch und dem Gruppenmaterial vorbereitet (siehe Grafik). Die Kinder werden in drei Gruppen eingeteilt, die jeweils einen Gruppensprecher oder eine Gruppensprecherin wählen. Diese dürfen hinter die Abtrennung zum Modell und erklären nun durch die Abtrennung hindurch ihren Gruppen, die an ihrem Tisch stehen, wie das Modell aussieht und wie sie es nachbauen müssen. Nach 30 Minuten wird das Spiel beendet und die Nachbauten werden vorgestellt. Welche Gruppe hat das Modell am besten getroffen?

Hinweis:

Dieses Spiel zeigt den Kindern die Schwierigkeiten bei der Kommunikation untereinander auf, fördert das Zuhören und die Zusammenarbeit in der Gruppe.



Spiele zur Gruppeneinteilung

Wenn du für Spiele Gruppen zusammenstellen musst, ist es oft schwierig, die Kinder untereinander zu mischen. Einige wollen nur mit ihren besten Freunden zusammen spielen, andere mit gewissen nicht in einer Gruppe sein. Wenn man die Kinder selber wählen lässt, bleiben manche Kinder aber auf der Strecke. Das passiert vor allem in Gruppen, die sich noch nicht so gut kennen oder wo das Gruppengefühl noch nicht sehr ausgeprägt ist. Du solltest deshalb immer wieder einmal die festgefahrenen Gruppen trennen, damit sich die Kinder besser kennenlernen können. Dafür sind die folgenden Gruppeneinteilungsspiele gedacht.



Abzählreim

Du brauchst:

Einen Abzählreim

So geht's:

Die Kinder stellen sich alle in einen Kreis. Sprich zusammen mit den Kindern einen Abzählreim und zählt die Kinder durch. Bei wem der Abzählreim endet kommt in die erste Gruppe. Dann wird der Abzählreim wiederholt. Bei wem der Abzählreim dieses Mal endet kommt in die andere Gruppe. Das geht so lange bis jedes Kind einer Gruppe zugeteilt ist.

Varianten:

Textet doch euren eigenen Abzählreim.

Nummern wählen

So geht's:

Such dir so viele Kinder aus, wie du Gruppen brauchst. Sie sind die Wähler/innen. Dann sag jedem der übrigen Kinder irgendeine Nummer von eins bis zur Zahl, die der Anzahl der übrigen Kinder entspricht, ins Ohr. Danach dürfen die Wähler/innen nacheinander irgendwelche Zahlen aufrufen. Die Kinder mit der jeweiligen Zahl kommen dann zu ihrer Wähler/in.

Tanz der Moleküle

So geht's:

Während Musik läuft, laufen die Kinder durch den Raum. Sobald die Musik unterbrochen wird, sagst du ihnen wie viele Kinder sich als Molekül zusammenschließen müssen. Die Kinder müssen sich jetzt in der angesagten Gruppengröße zusammenschließen und sich an den Händen halten. Die Musik wird wieder eingeschaltet und sie laufen als Molekül weiter, bis die Musik wieder unterbrochen wird und sie eine neue Molekülgröße angesagt bekommen. Wiederhole dies mehrmals. Um nun die Gruppen für ein weiteres Spiel zusammenzustellen, beende das Spiel einfach mit der Ansage für die benötigte Gruppengröße und lass die Kinder sich als Molekül zusammenfinden.

Der Jungschar-Zoo

Du brauchst:

Tierkarten

So geht's:

Bereite vor Spielbeginn für jedes Kind eine Karte mit einem Tierbil-

dern oder -namen vor (Die Karten des Spiels „Snorta“ von Amigo eignen sich besonders gut). Dabei gibt es nur so viele verschiedene Tiere, wie du Gruppen benötigst. Verteile die Karten nun an die Kinder. Auf Los müssen die Kinder die Geräusche des Tieres auf ihrer Karte nachmachen und die Kinder finden, die dasselbe Tier darstellen. Wenn sich alle Tiere in ihren Gruppen gefunden haben, kann man zum nächsten Spiel übergehen.

Varianten:

- ✗ Man kann auch Maschinen oder Berufe nachmachen.
- ✗ Die Kinder können auch versuchen sich pantomimisch zu finden.



Konflikte

Zu den Erfahrungen, die die Kinder in der Gruppe machen, gehören auch Konflikte und Streitereien. Die Ursachen können vielfältig sein, genauso wie die Auslöser. Als Gruppenleiter/in wirst du natürlich bemüht sein, dass es nicht zu einem Streit kommt, das wird dir aber sicher nicht immer gelingen. Wenn es aber soweit ist, solltest du zusammen mit den Kindern nach kreativen und fairen Lösungen suchen. Leider kann ich dir keine Patentlösung zur Konfliktlösung geben, da jeder Mensch und dadurch jeder Streit anders ist. Aber es gibt einige Tipps und Tricks (siehe Kasten) und auch ein paar Spiele die du in solchen Situationen vielleicht verwenden kannst.

Konflikte - Tipps und Tricks

- ✗ Störungen haben Vorrang. Sprich einen Streit oder einen Konflikt gleich an. Wenn du zulange zuschaust und nichts machst, kann ein kleiner Streit auch eskalieren.
- ✗ Wenn du mit deinen Kindern über einen Streit sprichst, dann versuch immer für dich selbst zu sprechen (nicht mit MAN oder WIR, sondern ICH).
- ✗ Wenn du einen Konflikt ansprichst, dann lass jedes Kind seine Sichtweise darstellen (ICH nicht ER/SIE), was es gefühlt und empfunden hat. Pass aber auf, dass es keine Anklagerede wird.
- ✗ Jedes Gruppenmitglied soll die Möglichkeit haben, seine Meinung frei zu äußern und sich zu positionieren, ohne dass es dabei gestört oder unterbrochen wird.

- ✗ Lass die Beteiligten überlegen, was SIE an dieser Situation verändern könnten, damit es nicht mehr zu einem Streit kommt und was sie vielleicht dazu bräuchten.
- ✗ Versuche die Kinder selbst auf eine Lösung kommen zu lassen, unterstütze sie aber dabei. Nur wenn das nicht funktioniert kannst du eingreifen.
- ✗ Es sollte nichts ohne Zustimmung der gesamten Gruppe aus dem Raum raus getragen werden

Konflikte bitte lösen!

Du brauchst:

Bildvorlagen zu Themen wie Streit, Zorn, Hass, Flucht und Krieg. Es können auch alltäglich Situationen oder Themen abgebildet sein. Diese kannst du aus Bilderbüchern kopieren, aus Zeitungen ausschneiden oder die Kinder selbst erlebte Konfliktsituationen aufzeichnen lassen.

So geht's:

Zwei oder mehrere Kinder wählen ein Bild als Ausgangssituation, denken sich dazu eine Szene aus, in der ein Konflikt entsteht und führen es als Rollenspiel vor. Dabei kann es sein, dass sich die Kinder schon eine Lösung ausgedacht haben und diese dann auch vorstellen. Ist das nicht so, kann dann in der Großgruppe eine Lösungsmöglichkeit erarbeitet werden. Sprich die Kinder darauf an, ob sie solche Situationen erlebt haben und wie dort die Lösung ausgeschaut hat.

Eddie Murphy

So geht's:

Die Kinder sitzen in einem Kreis, zwei Freiwillige, die Lust haben zu reden, setzen sich in die Mitte. Auf Los beginnen beide gleichzeitig einander etwas zu erzählen – egal was. Wichtig ist dabei, dass sie ununterbrochen erzählen und keine Pause einlegen. Das Kind, das eine Pause macht oder stockt, wird von einem anderen Kind abgelöst. Wie ist die Wirkung von ununterbrochenen reden und nicht zuhören können? Passiert das beim Streiten auch?

Schiffbrüchig

So geht's:

Die Gruppe stellt sich vor, sie sei auf einem Schiff, vor einer unbewohnten Insel gegen einen Felsen gefahren. Das Schiff hat ein Leck und sinkt langsam. Also müssen alle in die Rettungsboote gehen. Um die rettende Insel mit den Rettungsboten zu erreichen, können sie nur zehn Dinge mit von Bord nehmen. Außerdem müssen sie darauf



achten, dass sie solche Sachen mitnehmen, die ihnen das Überleben auf der Insel sichern. Jedes Kind überlegt zunächst alleine, welche zehn Dinge es unbedingt mitnehmen möchte. Dann bilden sich zweier Gruppen. Aus ihrem Gepäck müssen sie sich wieder auf zehn Teile einigen, die sie gemeinsam mitnehmen wollen. Dann tun sich 6er Gruppen zusammen, die sich wieder auf zehn Teile einigen. Die Kleingruppen vergrößern sich immer weiter bis schließlich die gesamte Gruppe wieder zusammen ist. Auf welche zehn Teile haben sich die Kinder geeinigt? Sind alle zufrieden? War es schwierig sich zu einigen? Wie haben die Kinder es geschafft, sich zu einigen? Welche Kriterien gab es?

Und zum Schluss noch eine interessante Info. Innerhalb der KJS gibt es einen Arbeitskreis, der sich ganz besonders um diese Säule der Jungschar bemüht und immer wieder konkrete Inputs für deinen Jungschar- und Minifalltag ausarbeitet:

Kurse und Jahresthema sind unser Ding!



v.l.n.r.: Petra Vettori, Elke Giacomozzi, Judith Gasser, Renate Rottensteiner, Petra Roner. Es fehlt: Kathi Haller

AK PI – spielen, basteln und erleben

Ja, das sind wir, 6 nette Mädels, die sich zusammensetzen Ideen zu spinnen, zu werkeln und zu schreiben. Im Arbeitskreis Pädagogische Inhalte bemühen wir uns, Themen griffig und passend für die Gruppenstunde aufzuarbeiten. Ganz wichtig ist dabei das Vorbereiten und Planen des Kursprogramms und natürlich das Jahresthema mit praktischen Spielen, Bausteinen und Aktionsvorschlägen.

Wir wünschen dir viel Spaß und Freude bei deiner alltäglichen Jungschar- und Miniarbeit. Unser Anteil daran: zu versuchen, dich mit unserer Kreativität und Phantasie optimal zu unterstützen!

Handwritten signatures: Judith, Elke, Kathi, Renate, Petra, Petra 2.