

Spiele und Übungen in der Arbeit mit Jugendlichen und Konfirmand_innen¹

→ Siehe auch: M 4.1. Warmups anleiten

Einleitung:

Nicht jede/ jeder spielt gern, den meisten machen sie aber einfach Spaß.
Spiele bieten große Chancen in der Arbeit mit Teamer_innen und Konfirmand_innen.

Spiele eröffnen durch klare Regeln ein Spielfeld/ einen Spiel- und Möglichkeitsraum, der die vielfältige komplizierte Wirklichkeit auf einen überschaubaren Bereich begrenzt. Der begrenzte Raum befreit dazu, ganzheitlich neue Erfahrungen mit uns selbst, der Gruppe und den Themen der Jugend- (JA) und Konfirmandenarbeit (KA) zu machen. Spiele entlasten vom Druck realer Lebensbedingungen und ermöglichen uns, spielerisch Auszuprobieren ohne ernste Folgen. Das gilt sowohl für die Gruppe als auch für die Themen.

Spiele ...

- helfen, als Gruppe aufeinander Acht zu geben und im Team zu arbeiten
- helfen, auf Körpersignale zu achten und sie verstehen zu lernen
- helfen, sich in andere einzufühlen, darüber Sympathie und Vertrauen zu entwickeln und soziales Lernen zu fördern
- ermöglichen es, verschiedene Reaktionsweisen auszuprobieren
- ermöglichen immer wieder neu auf unterschiedliche Weise Kontakt und Beziehung zu anderen in der Gruppe aufzunehmen und feste Cliques zumindest kurz zu öffnen
- helfen, sich selbst, die anderen und das Thema differenzierter wahrzunehmen und besser kennen zu lernen
- können Gruppenfindungsprozesse beschleunigen
- ermöglichen einen Rhythmus von Spannung und Entspannung, der für jedes Lernen wichtig ist
- machen Spaß
- fördern ganzheitliches Lernen mit Körper (Bewegung), Geist und Seele, das kognitive, emotionale und physische Bedürfnisse der Jugendlichen aufgreift
- können Wahrnehmung, Interaktion und Ausdruck fördern

Für den Einsatz der Spiele ist es wichtig, dass sie ...

- einfach Spaß machen
- zur (Alters-) Gruppe passen
- Entwicklungsphasen von Gruppen berücksichtigen
- nicht bloßstellen, freiwillig sind und einen Ausstieg ermöglichen (bes. Interaktions- /Vertrauensspiele)
- immer wieder auch Jugendlichen mit besonderem Assistenzbedarf ermöglichen, teilzunehmen

¹ Um Kommentare und Anregungen der Teilnehmenden am PTI-Spiele-Seminar vom 25.10.2012 ergänzte Fassung.
Die Herkunft der Spiele ist - soweit bekannt - mit einem Kürzel angegeben, das am Ende zum Literaturhinweis oder Link führt.

Spiele und spielerische Übungen sind in der JA und KA unterschiedlich einsetzbar:

- zum Kennenlernen (Am Anfang und vertiefend)
- zur Kleingruppenbildung
- zum Anspannen/ Konzentrieren auf Themen oder Gruppenaufgaben hin
- zum Erschließen von Themen und zum Diskutieren
- zur Entspannung/ zum Wachmachen/ mit Bewegung in Übergängen und Pausen
- zum Auswerten und zum Abschied

Die Beispiel-Liste unten folgt dieser Gliederung.

Die Spiele bieten oft auch diagnostische Erkenntnisse zur Gruppendynamik. Hierfür vor allem „Menschmaschine“, „Bälle werfen“ und „Stuhlkreis“.

Aufgabe:

In der Teamerausbildung empfiehlt es sich, immer wieder Spiele zu spielen, sich in der Anleitung zu üben und anschließend die Spiele kurz zu reflektieren.

Reflektionsfragen zum Einsatz von Spielen:

- 1) Erste Eindrücke: Wie war es? Was habe ich erlebt?
- 2) In welcher Gruppe/ Gruppenphase ist das Spiel gut/weniger gut einsetzbar?
Wie wirkt das Spiel auf die Gruppe?
- 3) Welches Ziel kann ich mit diesem Spiel verfolgen?
- 4) Was können wir durch dieses Spiel lernen?
Welche Kompetenzen werden eingeübt?
Welche Erkenntnisse können wir durch das Spiel über die Gruppe und ihre Dynamik gewinnen?
- 4) Stimmen die Rahmenbedingungen (Zeit/Raum/Material) ?
- 5) Feedback zur Anleitung (Motivierend? Klar? ...)
- 6) Welche Probleme können auftreten und was ist noch zu bedenken?

Die folgende Auswahl von Spielen lässt sich leicht und ohne viel Material umsetzen.

Spiele zum Kennenlernen (Am Anfang und vertiefend)

Aufstellungen im Raum:

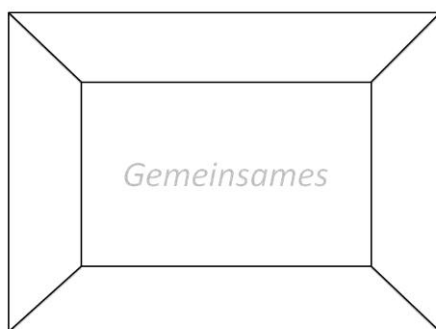
Landkarte (A.15): Aufstellung nach Wohnort im Raum nach imaginärer Landkarte

Reihen: Aufstellung nach Alter, (Schuh-) Größe Erschwernis: mit geschlossenen Augen

Gruppen: Aufstellung nach gleicher Augenfarbe, Geschwisterzahl, Haustierart,...

Interviews:

Unterschiede und Gemeinsamkeiten in 4er Gruppen sammeln



4 Personen treffen sich um ein so gestaltetes Blatt. Jede/r schreibt auf sein/ ihr Außenfeld etwas, was nur für ihn/ sie gilt. Dann sammeln alle Gemeinsamkeiten in der Mitte.

Im Plenum stellt jede/r einen Aspekt vor, den nur er/sie allein besitzt und die Gruppe einen Aspekt, den alle gemeinsam haben.

(A.14)

→ Das Interview kann auch auf ein Thema bezogen werden (Ferienenerlebnis .../Wie ich als Teamer_in arbeite ...)

→ In Kleingruppen kann so jede/r zunächst für sich eigene Gedanken aufschreiben, die dann einander vorgestellt werden bevor ein gemeinsames Ergebnis in der Mitte festgehalten wird.

Die Methode ist ähnlich auch als „Placemat“ („Tisch-Set“)- Methode bekannt.

(vgl.z.B.: <http://methodenpool.uni-koeln.de/download/placemat.pdf>)

Was die Gruppe kann:

Jede/r bekommt eine A4-Karte mit einer anderen Frage (Sprachen? Instrumente? Lieblingsspeisen? Lieblingsspiel? Hobbys? Sportarten? ...) und sammelt von den anderen hierzu Antworten. Es sollten ebensoviel Fragen wie TN sein. Am Ende wird vorgelesen, was es alles (an Kompetenzen) in der Gruppe gibt (Vorsicht Zeit!).

→ Aspekte eines Themas, Interessen oder Vorerfahrungen können so erfragt werden (Wie stellst Du Dir Gott vor? Was weißt Du über Jesus? Was kennst Du aus der Bibel? ...// Was interessiert dich, wenn du an... denkst?)

Unterschriften sammeln (Bingo) auf einem Rasterblatt: „Suche eine Person, die.... Heute schon einmal geküsst hat/ gern Schokolade isst"
Wer zuerst 10 Unterschriften hat ...
→ Das Rasterblatt kann bereits thematisch ausgerichtet sein

Ballon/ Papierflieger: Jeder bekommt einen Luftballon und einen Eddingstift, bläst ihn auf und schreibt seinen Namen darauf. Dann werden alle Ballons hoch geworfen und jede nimmt einen anderen Ballon. Die Leitung gibt nun eine Interviewfrage (Lieblingsessen), die jeder dem Besitzer des jeweils gefangenen Ballon stellen soll, sobald er ihn gefunden hat.

Die Antworten des Ballonbesitzers schreibt der Interviewer auf dessen Ballon. Nach mehreren Fragen nimmt jede wieder ihren Ballon und stellt sich im Stuhlkreis anhand der Antworten auf dem Ballon vor.

Die gleiche Übung ist auch mit A3-Blättern möglich, die zu Papierfliegern gestaltet werden. Auf 4 genau bezeichnete Flächenteile werden jeweils Name und Antworten geschrieben. Auf „1,2,3, los!“ werden alle gleichzeitig gestartet.

Namen:

Begrüßen: Durch den Raum gehen und sich begrüßend nach dem Namen fragen. Dann in alphabetischer Reihenfolge (Vornamen) aufstellen. Namen einmal laut im Kreis nennen. Durch den Raum gehen. Augen schließen und sich mit geschlossenen Augen wieder in alphabetischer Reihenfolge aufstellen.

Platzwechsel mit Namen: Im Kreis. A deutet auf ein Gegenüber, nennt den eigenen Namen und geht auf den Platz des anderen zu. Dieser verfährt ebenso, sobald er angesprochen ist.

Ein dynamisches Namensnenn-Platzwechelspiel entsteht so.

Variante 1: Nicht der eigene, sondern der Name des anderen wird genannt.

Variante 2: A geht auf B zu und nennt C.

In der Reihenfolge der Varianten ist wachsende Namenskenntnis erforderlich.

Vorhang: Zwei Gruppen, dazwischen ein großes Tuch/ Vorhang, so dass sie sich nicht sehen können. Je ein TN aus jeder Gruppe tritt vor. Bei 123 wird der Vorhang fallen gelassen und wer zuerst den Namen des anderen gesagt hat, „gewinnt“ ihn für seine Gruppe.

Besenstiel: A hält in der Mitte des Kreises einen Besenstiel mit dem Zeigefinger im Stehen, ruft einen Namen (B) und lässt den Besenstiel los. B muss den Besenstiel ergreifen, bevor er ganz auf den Boden fällt. Gelingt es ihm, muss A einen neuen Namen rufen, gelingt es nicht, ist B in der Mitte. Das Spiel gelingt nur in einer sehr gutwilligen Gruppe. Gefahr: Besenstiel wird schubsend losgelassen oder es wird gar nicht versucht, ihn zu ergreifen.

Spiele zur Kleingruppenbildung

Atom: Durch den Raum gehen und auf Zuruf einer Zahl entsprechend große Kleingruppen bilden. (G.03)

Symbole: Je nach Kleingruppengrößen werden Symbole/ Farbkarten/ gleiche Gegenstände verteilt. Die Symbole können in einem besonderen Raum ausgelegt werden. Jeder TN geht hinein und wählt ein Symbol. (G.o1)

Fäden: Mehrere Seile mit zwei Enden in der Mitte verdeckt (Paarbildung) oder Fäden, die so zusammengeknotet sind, dass sie entsprechend viele Enden wie TN haben, werden (verdeckt) ergriffen.

Spiele zum Anspannen/ Konzentrieren auf Themen oder Gruppenaufgaben hin

An den Fingerspitzen führen: Partner berühren sich an den Fingerspitzen. Wer führt, geht rückwärts, wenn die Musik beginnt. (KG)

Zollstock

Zwei Gruppen stehen sich Zeigefinger an Zeigefinger verschränkt gegenüber.

Ein Zollstock wird über die Fingerreihe gelegt und zunächst festgehalten.

Der Zollstock muss die ganze Zeit alle Zeigefinger berühren.

„Wetten, dass ihr es so nicht schafft, gemeinsam den Zollstock abzusenken und auf den Boden zu legen?“

Der Zollstock wird in der Regel nach oben wandern oder höchstens auf gleichem Niveau gehalten.

Vorsicht: bei schwereren (z.B. Gardinen) - Stangen funktioniert es nicht!

Münze mit den Fingerspitzen weitergeben: Im Kreis wird eine Münze nur mit den Zeigefingern weitergegeben ... denn gleich werden wir etwas Fingerspitzengefühl brauchen ... (KG)

Abwärtszählen: Die Gruppe ist verteilt im Raum und hat die Aufgabe von der Zahl /Anzahl der TN ausgehend laut rückwärts zu zählen (20,19,18...) . Dabei darf immer nur ein TN zugleich eine Zahl nennen und jede/r soll einmal drankommen. Wenn's schiefgeht wird wieder von vorne begonnen. Die Übung kann gut eingeführt werden durch „Bis drei zählen“.

Gleicher Abstand: Alle gehen (nach Musik) durch den Raum. Dann sucht sich jede/r (ohne zu zeigen wen) einen Partner/ Partnerin, zu der nun immer der gleiche Abstand gehalten werden muss.

Variante: Jede sucht sich zwei Personen im Raum, zu denen immer ein gleichseitiges Dreieck gebildet werden muss (gleicher Abstand zwischen AB, AC,BC).

Erst am Ende bedankt sich jeder bei den beiden unwissenden Partner_innen.

Die Übung eignet sich als Baustein zur Sensibilisierung für Nähe und Distanz (siehe „Stopp! Nähe-Distanz“ sowie Modul M 2.3. Nähe und Distanz) und gegenseitige Achtsamkeit.

Bälle werfen: Alle stehen im Kreis und halten die linke Hand hoch. Im Kreis wird ein Ball jeweils (von unten her) weiter geworfen. Jede soll sich merken von wem sie/er den Ball bekommt und zu wem sie wirft. Wer den Ball schon bekommen hat, senkt die linke Hand. Jede darf nur einmal drankommen. Dann wird die gleiche Reihenfolge wiederholt. Ein zweiter und dritter ... Ball wird in gleicher Reihenfolge hinterhergeschickt. Wie viele Bälle schafft die Gruppe? Hier zeigt sich, wie gut die Gruppe schon aufeinander achtet und zusammenarbeiten kann. (KG)

Rücken-Rücken, Auge-Auge, Rücken-Rücken:

- 1) Sich zu Musik in Paaren Rücken an Rücken sacht durch den Raum schieben lassen
- 2) Partnerwechsel: Sich zu Musik paarweise im Raum bewegen und dabei den anderen nicht aus den Augen lassen.
- 3) Partnerwechsel: Wieder Rücken an Rücken – aber nun versuchen, den anderen wegzuschieben.

„Das ist genau, was wir jetzt brauchen: Einander den Rücken stärken wie zu Beginn, die anderen nicht aus dem Blick verlieren, und auch meine Kraft aufwenden, um die anderen mal die Welt von einer anderen Seite aus angucken zu lassen.“ (KG S. 193)

Spiele zum Erschließen von Themen und zum Diskutieren

Brainstorming (5-7 Pers. dann teilen):

Unzensurierte Einfälle werden auf Zuruf von der Gruppenleitung notiert (und sortiert). (MU S.67)

Konzentrische Kreise: Die Gruppe wird halbiert. Ein Innen- und ein Außenkreis wird gebildet, so dass sich immer zwei TN gegenüber sitzen. Eine vorgegebene Aufgabe oder Fragestellung wird für eine bestimmte Zeit diskutiert. Dann rückt der Außenkreis eine Platz weiter (Variante: Der Innenkreis rückt auch in anderer Richtung weiter) und die gleiche Frage oder eine andere wird diskutiert. (MU S.69)

Die Methode ermöglicht es, gleichzeitig alle TN aktiv einzubeziehen.

Mein Standpunkt – Meinungsstrahl:

Als Skala von 1-100 oder mit Mitte (Zustimmung – neutral – Ablehnung) wird eine Linie im Raum gezogen (Krepp/ Seil). Die TN positionieren sich zu Aussagen (z.B. zum Thema Beten: „Beten hilft“). Sie können an ihren Positionen nach ihren Motiven gefragt und zur Diskussion untereinander angeregt werden. (MU S.76)

(Namen) Raten „Wer bin ich?“:

Alle bekommen ein Schild auf den Rücken mit einem Namen oder Begriff, den sie erraten sollen, indem sie andere befragen, die jedoch nicht das entsprechende Wort selbst benutzen dürfen. Es sind nur Fragen zugelassen, die mit Ja oder Nein beantwortet werden können. Nach maximal 3 Fragen trennen sich die Partner wieder und neue Paare werden gebildet.

Es kann um biblische Figuren gehen, aber auch ganze Themenfelder können so erschlossen werden (Kirchenjahr/ Kirchraum/ Gottesdienst ...). (MU S.78)

4 Ecken:

Unterschiedliche Aspekte eines Themas oder Positionen zu einem Thema werden in vier Ecken des Raumes ausgelegt. Nach einer Phase des Herumgehens und Lesens positionieren sich die einzelnen und können sich dort entweder zum Thema austauschen oder befragt werden, warum sie sich dorthin gestellt haben.

Zusammenhänge spielerisch abbilden bzw. erfahrbar machen:

Treibhauseffekt-Spiel

Der Treibhauseffekt und die Rolle des CO₂ als ein Element des menschlich verursachten Klimawandels werden kurz erläutert.

Zwei Gruppen werden gebildet: Sonnenstrahl-Gruppe und CO₂-Gruppe.

Als Spielfeldgrenzen werden zwei gegenüberliegende Wände bestimmt (Außengrenze der Atmosphäre (A)/ Erdoberfläche (E)) oder besser noch draußen zwei gegenüberliegende natürliche Begrenzungen.

Die Sonnenstrahlen-Gruppe stellt sich verteilt auf die A-Seite (Weltraum). Die Hälfte der CO₂-Gruppe verteilt sich – immer zwei Konfirmand_innen Hand in Hand – in der Mitte.

Die „Sonnenstrahlen“ dürfen ungehindert auf die Seite der Erdoberfläche laufen.

Dort verwandeln sie sich in Wärmestrahlung und laufen wieder in Richtung Weltraum.

Nur auf diesem Weg können sie von den CO₂-Pärchen getickt werden und müssen wieder Richtung Erdoberfläche laufen ...

In der zweiten Spielphase ergänzt die 2. Hälfte der CO₂- Pärchen die erste Gruppe im Spielfeld. Der Effekt der (menschlich verursachten) CO₂-Erhöhung wird erlebt und diskutiert. (WG)

Rollenspiel als Diskussion mit festgelegtem Einstieg

6 Stühle stehen in der Mitte des Stuhlkreises als „Fishbowl“ . 6 Jugendliche bekommen jeweils eine Rollenkarte mit einer vorgegebenen Position, die sie zu Beginn der Diskussion vertreten sollen. Ein 7. Stuhl bietet die Möglichkeit für die Außenstehenden, sich einzubringen.

Beispiel:

Wie wird der Gruppengewinn von 200,- bei einem Fotowettbewerb gerecht verteilt?

(1)Gleichheit/ Gießkannenprinzip 2) Leistung 3) Stärke 4) Beliebtheit 5) Bedürftigkeit (was jede(r) braucht) 6) Zufall/ Glück).

Rollenkarten für dieses Spiel siehe hier ganz unten. (WG)

Darstellendes:

Hinführend: Requisiten Show: Jeder sucht sich einen Gegenstand im Raum aus, den er in die Hand nehmen kann. Immer wenn er jemanden trifft, preist er den Gegenstand überschwänglich als besonders kostbar zum Verkauf an.

Wechsel: Der gleiche Gegenstand wird mit peinlich verschämten Bemerkungen und gestern vor den anderen versteckt.

Hinführend: Geschenke überreichen mit verstärktem Gefühlsausdruck:

Alle stehen im Kreis. A überreicht B ein imaginiertes Geschenk. B packt es aus, entscheidet, ob er/sie sich freut oder nicht, definiert gleichzeitig, was es ist und drückt es aus: „Was für eine wundervolle - Mausefalle!“ B überreicht dann ein neues Geschenk an C. C packt aus

Gefühlskreuz: Weihnachten/Gebet

In der Mitte des Raumes werden 4 begehbare Felder (Tesakrepp/ Seil) markiert. In jedes Feld wird ein großes Blatt mit einem Gefühlszustand gelegt (z.B.: glücklich/ traurig/ wütend/verunsichert).

Alle gehen durch den Raum. Ein Thema (z.B. Beten) oder eine Situation (Weihnachten zuhause/ Ankunft auf dem Konficamp) werden benannt. Wer nun eines der Felder betritt, improvisiert im Rahmen der vorgegebenen Situation zu diesem Gefühlszustand. Mehrere können gleichzeitig eintreten, Dialoge können sich entfalten.

Diese Übung eignet sich gut, um sich emotional vielfältig Themen anzunähern und als Vorbereitung für Spielszenen und Theaterstücke. (ITH S. 75f.)

Lernstationen gestalten lassen: Beten ist wie ... / Getauft sein ist wie ...

Konfirmand_innen gestalten selbst für die anderen der Gruppe Stationen, an denen man etwas zu einem Thema erleben kann. Zum Beispiel „Beten ist wie ...“. Als Anregung kann ein Seil von der Decke hängen, an dem sich jemand festhält. Alle versuchen ihn umzuwerfen. Das Seil hält. Beten ist wie ... Halt haben in stürmischen Zeiten.

Als Material stehen das ganze Gemeindehaus/Kirche/ Außengelände zur Verfügung. Am Ende muss nur alles wieder so aussehen wie vorher und es darf niemand in Verletzungsgefahr geraten. Nachdem die Stationen in Kleingruppen aufgebaut sind, wird verabredet, wie alle alle Stationen kennenlernen können (Gebrauchsanweisungen jeweils vor Ort).

Dann zeigen sich die Konfirmand_innen in Paaren ihre Lieblingsstation und lassen sich vom anderen die Station erklären, mit der sie nichts anfangen können.

(KG zum Thema Beten/ CH zum Thema Getauft sein. Jeweils dort finden sich auch Erläuterungen zum zugrundeliegenden subjekt- und handlungsorientierten pädagogischen Ansatz).

Perspektivwechsel – Klatschen:

Partnerübung: A muss zu einem vorgegebenen Thema (z.B. Es gibt Gott (nicht)) argumentieren und zwar zunächst „pro“ und - wenn B klatscht - dann „contra“ zu demselben Thema. Je schneller und häufiger B klatscht, desto schneller muss A die Perspektive wechseln. Nach 5 Minuten die Rollen tauschen (B argumentiert, A klatscht). Die Themen können ernsthaft oder lustig sein. (Nach einer Idee von Britta Hemshorn de Sanchez PTI-Nordelbien)

Standbilder gestalten/ dazu gestaltet werden:

Standbilder können Aspekte biblischer Geschichten oder alltäglicher Situationen deutlich machen. Durch Veränderungen von Standbild A zu Standbild B können Konfliktlösungen gesucht werden. (Zu diesem Ansatz mit vielen Hinführungsübungen wie z.B. „Verzauberungsfangen“ s.u. s. BG)

Spiele zur Entspannung/ zum Wachmachen/ mit Bewegung in Übergängen und Pausen

Bis drei zählen – Partnerübung:

Wollen wir wetten, dass ihr Probleme habt, bis drei zu zählen?

A und B stehen sich gegenüber. A beginnt „1“, B „2“, A „3“, B „1“ Dann wird die „1“ durch eine Geste ersetzt (z.B. Nicken) und entsprechend weitergezählt. Dann wird die „2“ ersetzt, dann die „3“. (Nach einer Idee von Hans-Ulrich Keßler PTI-Nordelbien)

Waschmaschine:

Die TN stehen im Kreis. In der Mitte sagt jemand Figuren an, indem er auf einen TN im Kreis zeigt. Dafür werden verschiedene Figuren festgelegt:

Waschmaschine: B dreht den Kopf und sagt „Ich bin eine Waschmaschine, ich bin eine ... / A und C rechts und links neben ihm bilden mit ihren Armen die Waschmaschinentrommel.

Elefant: B fasst sich mit der rechten Hand so an die Nase, dass er den linken Arm als Rüssel hindurchstecken kann. A und C bilden mit ihren Armen die großen Ohren. B sagt „Ich bin ein Elefant, ich bin ein ...“.

Kotzendes Känguruh: B kotzt nach vorne in den von A und C mit ihren Armen gehaltenen Beutel.

Krokodil: A macht mit den Armen das schnappende Maul B (links neben A) legt seine Hände auf die Schultern von A, C (links neben B) auf die Schultern von B und bilden so den Krokodilkörper.

Weiteren Figuren sind keine Grenzen gesetzt. Wenn die Figurenansagerin auf einen TN im Kreis zeigt, muss dieser mit den entsprechenden Nachbarn die Figur bilden. Gelingt das nicht sofort, kommt derjenige in die Mitte.

123 – Ticker:

Alle stehen im Raum verteilt jeweils als nebeneinanderstehende Paare. Aus einem Paar werden Jäger und Gejagter. Der Gejagte kann sich retten, indem er sich links oder rechts an ein Paar stellt. Die TN auf der anderen Seite dieses Paares wird dann neue Jägerin. Unbedingt einmal in Ruhe durchspielen bevor es losgeht.

Ketten-Tick:

Wer getickt ist, jagt mit dem Ticker Hand in Hand weiter, so dass sich eine Kette bildet. (BG S. 40)

Verzauberungsfangen:

Einer versucht die anderen zu fangen. Man kann sich retten, indem man zu einer deutlich erkennbaren Statue erstarrt. Man kann daraus wieder befreit werden, indem jemand diese Statue spiegelbildlich selbst nachstellt. (BG S.40)

Electricity:

Zwei Reihen stehen jeweils mit den Händen auf den Schultern der Vorderfrau nebeneinander. Vorne liegt ein Ball (oder anderer Gegenstand) in greifbarer Nähe. Die Spielleitung wirft hinten eine Münze. Bei „Adler“ wird ein elektrischer Impuls (kurzes Drücken auf die Schulter des Vordermannes) nach vorn gegeben. Ganz vorne greift der Konfirmand zu, wenn er den Impuls spürt. Wer zuerst (und richtig) gegriffen hat, kann nach hinten in die eigene Reihe gehen. Die Mannschaft, die zuerst durch ist, hat gewonnen. (KG S. 192f)

Törnertanz (nach Günter Törner):

Die Gruppe steht im Kreis, so dass jeder mit der rechten Hand die rechte Schulter des linken Nebenmenschen berühren kann.

Dann wird mit der linken Hand die linke Schulter des rechten Nachbarn berührt.

Dann mit der rechten Hand die rechte Hüfte des linken Nebenmenschen, dann mit der linken Hand der linke Fuß (oder das linke Knie) des rechten Nebenmenschen, dann mit der rechten Hand der rechte Fuß (oder das rechte Knie) des linken Nachbarn. Dann geht es wieder mit den Schultern von vorne los. Wenn der Bewegungsablauf klar ist, wird Musik dazu eingespielt (z.B. „Honey“ von Moby). (KG S.191)

Hilfreich ist die Ansage im Vorfeld, dass es um kurze Berührungen geht.

Die Berührung wird erleichtert, da im Kontakt der andere jeweils in die andere Richtung schaut. Dennoch kann es hilfreich sein, sich auszutauschen, ob dies schon zu nah für einige ist.

Ritter, Jungfrau (oder strickende Großmutter), Drache:

Nach dem Prinzip von shing, shang, shong (Ritter tötet Drachen – Drache frisst Jungfrau (oder Großmutter) – Jungfrau betört (Großmutter strickt ein) den Ritter). Für jede Figur werden Geste und Ton festgelegt (Ritter Schwertsprung „Hah!“/ Jungfrau Betörungsgeste (Großmutter Strickgeeste)/ Drache Armmaulgeste „OOOaaaah!“) : Zwei Gruppen werden gebildet, die sich etwa in 50 cm Entfernung einer Linie (Tesakrepp/Seil) aufstellen. Während laute Musik gespielt wird, beraten sich die Gruppen, welche Figur sie darstellen wollen – ohne dass die andere Gruppe das Ergebnis mitbekommt. Auf 1-2-3 zeigen sie sich ihre Gesten. Die gewinnende Gruppe darf ohne selbst die Linie zu überschreiten versuchen, einen Gegner auf die eigene Seite zu ziehen. (KG S.191)

Schreien-Gröhlen-Kreischn (draußen):

Zwischen Mannschaft A, die aufgeteilt in einer Entfernung von ca. 20 Metern steht, befindet sich Mannschaft B. Die eine Mannschaftshälfte von Gruppe A bekommt nun Begriffe gesagt, die sie der anderen Mannschaftshälfte zurufen muss. Die gegnerische Mannschaft B versucht durch lautes Geschrei dies zu verhindern. Wie viele Wörter können innerhalb einer fest definierten Zeit übermittelt werden? (PJ)

Ja-Nein (bei glattem sauberen Fußboden):

Paare sitzen Rücken an Rücken in der Mitte des Raumes nebeneinander auf dem Boden. Sie entscheiden, wer „Ja“ und wer „Nein“ ruft. Mit dem entsprechenden Ruf versucht jeder, den anderen an die Wand zu schieben. Es dürfen nur die Beine benutzt werden.

Klatschwelle:

Im Kreis stehend: B geht in die Hocke A klatscht mit beiden Händen an die Hände Cs über B. So geht es im Kreis weiter. Nach etwas Übung können mehrere Wellen hintereinander laufen. (MU S.125f.)

Menschmaschine:

Einer beginnt mit einer wiederkehrenden Bewegung und einem Geräusch. Dann stellen sich nach und nach die anderen dazu und bilden so eine Maschine – die schneller und langsamer laufen kann.

Der Prozess dahin gibt Aufschluss darüber, wer sich welche Rolle in der Gruppe zutraut. (KG S. 189)

Stuhlkreis (Vorsicht Sachbeschädigungsgefahr)

Alle stehen hinter ihrem Stuhl im Kreis und balancieren diesen auf einem Bein.

Die Aufgabe ist nun, sich im Uhrzeigersinn zu bewegen ohne dass ein Stuhl umfällt.

Die Leitungsansage endet mit „Und mehr sage ich nun nicht.“

Der Prozess gibt Auskunft, wer Entscheidungen in der Gruppe fällt und voranbringt.

(Hinweis H.-U. Keßler PTI Nordelbien)

Arme schaukeln:

Partnerübung ohne zu sprechen. A schaukelt vorsichtig B die Arme. B lässt seine Arme so entspannt wie möglich hängen. A's Hände sind geöffnet, greifen nicht zu, stoßen oder schubsen nicht, sondern spüren die Eigenschwingung von B's Arm und verstärken vorsichtig.

Rollentausch, Austausch über die Erfahrung und neue Paare.

Es geht nicht um Entspannungsakrobatik, sondern sehr feine Kommunikation um Loslassen und Festhalten. (Idee: Britta Hemshorn de Sanchez PTI-Nordelbien)

Bewegung am Platz nach Musik:

Bewegung nach Musik/ Tanz ist Jugendlichen (im Konfirmandenalter) leicht peinlich. Sie wird erleichtert durch geschlossene Augen, indem man am Platz stehen bleibt und sich angeleitet strukturiert bewegt. Angeleitet wird der Bewegungsimpuls der Musik dann zuerst nur mit den Fingern – Händen- Unterarmen – Oberarmen – Oberkörpern – Hüften – Knien ... aufgenommen ohne sich vom Platz zu bewegen. (BG S.38)

Stopp-Gehen/Wahrnehmung:

Die Konfirmand_innen gehen durch den Raum und erstarren bei „Stopp“. Sie nehmen dann einen Moment alles wahr, was sie in dieser Haltung im Raum sehen können- und an sich selbst. Beim zweiten Stopp bewegen sie einen Moment nur den Kopf/Arm Das Gehen kann auch unterschiedlich akzentuiert werden z.B. nach dem Tagesablauf (Aufstehen – Schulweg) oder Gefühlszuständen.

Neuere Untersuchung der Psychomotorik und Neurobiologie belegen, dass Bewegung und Denken eng zusammenhängen: Wer gut rückwärtslaufen kann, kann besser rechnen.

Übungen zur Verbindung beider Gehirnhälften:

Daumen

der rechten Hand berührt den kleinen Finger der rechten Hand – dann Mittelfinger, Ringfinger, Zeigefinger. Der Daumen der linken Hand berührt den Zeigefinger der linken Hand – dann Mittelfinger, Ringfinger, kleinen Finger. Und nun gleichzeitig ...

Bauch reiben/ Kopf klopfen – gleichzeitig.

(Idee nach: Britta Hemshorn de Sanchez PTI-Nordelbien)

Spiele zum Auswerten und zum Abschied

Brief an mich selbst:

Nach bestimmten Vorgaben (z.B. Worüber geärgert/ gefreut/ was vermisst) schreibt jeder an sich selbst einen Brief, den die Unterrichtenden später zuschicken werden.

Rückenstärkung:

Nach längeren Prozessen (Konficamp ...) ist ein intensiverer Abschied möglich. Jede/r klebt sich einen A4 Karton mit der Aufschrift „Was ich an dir schätzen gelernt habe ...“ auf den Rücken (Tesakrepp). Dann ist Zeit, dass alle allen etwas schreiben können. Diese Übung erfordert Vertrauen, dass diese Rückmeldemöglichkeit nicht missbraucht und einzelne verletzt oder ausgelassen werden. Darauf muss die Leitung achten.

Heiße Stühle im Stuhlkreis:

Zwei gegenüberliegende Stühle im Stuhlkreis (Meckerstuhl/ Zufriedenheitsstuhl). Wer auf dem Zufriedenheitsstuhl sitzt kann positive Rückmeldungen geben, dann der auf dem Meckerstuhl negative Rückmeldungen. Dann steht die ganze Gruppe auf und rückt einen Platz weiter.

Fingerfeedback:

Daumen: Das war stark! / Zeigefinger: Darauf möchte ich hinweisen/ Mittelfinger: Das Stand für mich im Zentrum/ Ringfinger: Das war für mich ein Schmuckstück/ kleiner Finger: Das kam zu kurz für mich.

Und tschüss:

Stehkreis. Alle strecken die Hände nach vorn – linker Arm über rechten Arm und ergreifen die Nachbarhand. Zeit sich alles Wichtige für den Abschied zu sagen. Dann auf ein Zeichen hin „und tschüss...!“ drehen sich alle heraus und lassen los. (Z.01)

Lieblingsspiele aus dem erweiterten Kreis der KU-Beauftragten der Kirchenkreise Nordelbiens:

Parlament

„Zwei sichtbar gekennzeichnete Parteien (z.B. indem sich eine Gruppe die Hosenbeine hochkrepelt) sitzen im Kreis und spielen um ein „Parlament“, das von eigenen T(eilnehmenden) besetzt werden soll. Dieses Parlament befindet sich ebenfalls im Kreis, aber etwas abgegrenzt, und besteht je nach Anzahl der T z.B. bei 25 Personen aus 5 Sitzen (aber immer eine ungerade Anzahl). Nach dem Prinzip des „Mein rechter, rechter Platz ist frei“ (d.h. es muss ein Platz im Kreis frei bleiben) können die eigenen oder andere „Parteiler“ umgesetzt werden. Nun kommt hinzu, dass vor Spielbeginn jeder T einen mit dem eigenen Namen beschrifteten Zettel in einen Korb o.ä. gibt und diese dann wahllos wieder verteilt und nicht verraten werden. Wenn nun ein T den freien rechten Platz besetzen will und z.B. „Tine“ ruft, kommt nicht „Tine“, sondern diejenige mit dem „Tine“-Zettel. Diese zwei tauschen ihre Zettel und alle andern wissen nun, wer „Tine“ ist (nämlich diejenige, die gerade nach Tine gerufen hat). Nach und nach werden mehr Namen bekannt und bei guter Konzentration und Merkfähigkeit kann eine Partei eher oder später das Parlament durch geschickte Tauschaktionen einnehmen.“ (hier zitiert nach: SR)

Gerichtsverhandlungen

Nach dem amerikanischen System moderiert ein Richter die Verhandlung zwischen Ankläger und Verteidiger vor einer Jury, die dann entscheidet.

Viele Themen (Todesurteil Jesu/ 10 Gebote/ Dilemma-Situationen und ethische Fragen ...) können so erschlossen werden.

Tanker

Z.B. drei Gruppen stellen sich im Raum hintereinander jeweils als Schlange mit den Händen auf den Schultern des Vordermannes auf. Die Spielleiterin flüstert den jeweils Letzten ein Ziel ins Ohr, dass sie ansteuern sollen. Ihnen wird jeweils das gleiche Ziel benannt, aber gesagt, dass sie verschiedene Ziele haben. Der Hintermann steuert nun durch Schulterklopfen die Gruppe, die das Signal nach vorne weitergibt und langsame kleine Schritte macht: 2 x beide Schultern = losgehen/ 1x beide Schultern = Stopp/ 3 x beide Schultern = rückwärts/ 1x linke Schulter = links/ 1x rechte Schulter = rechts.

„Ich bin der einzige im Raum, der ...“

Alle sitzen im Kreis. A geht in die Mitte und sagt (z.B.): „Ich bin der einzige, der grüne Augen hat“. Wenn es stimmt, kann A einen anderen benennen, der in die Mitte kommt. Stimmt es nicht und jemand aus der Gruppe steht auf und protestiert, muss A weiter etwas suchen, worin er in dieser Gruppe der einzige ist.

Sachen finden / Warentisch

Zwei Mannschaften. Jeweils eine/r aus jeder Mannschaft kommt zur Spielleiterin. Sie nennt zwei Dinge, die die beiden nun so schnell wie möglich auf den Warentisch legen sollen (z.B. Klopapierrolle/ Kugelschreiber oder Blatt/ Stein ...). Wer zuerst beide Gegenstände gebracht hat, dessen Gruppe bekommt einen Punkt. Die nächsten beiden bekommen zwei neue Gegenstände benannt.

Feudel-Hockey

Zwei Mannschaften. Mehrere (oder abwechselnd je einen) Schrubber. Ein Feudel. Ein wischbarer Boden und zwei gegenüberliegende Stühle als Tore.

Zeitungsschlagen

Alle sitzen im Stuhlkreis. A steht in der Mitte und hat eine zusammengerollte Zeitung in der Hand. Die Spielleiterin nennt einen Namen aus der Gruppe (B). A versucht nun, bevor B einen neuen Namen (C) gesagt hat, B mit der Zeitung auf dessen Knie zu schlagen. Nennt B vorher einen Namen (C), so muss A versuchen, C auf dessen Knie zu schlagen u.s.w. . Wird jemand auf das Knie geschlagen, so muss er/ sie in die Mitte.

Bälle werfen (s. oben)

(Medizin) Ball auf Tempo herumgeben

Gruppenaufgabe (auch mehrere gleichgroße Gruppen gegeneinander/ nacheinander auf Zeit): Ein großer Ball soll so schnell wie möglich durch die Gruppe gereicht werden, so dass er einmal alle Hände berührt hat. Eine Lösung ist z.B., ein Gefälle zu erzeugen als Kette von oben nach unten und den Ball über die Hände herunterrollen zu lassen.

Bälle herumgeben im Kreis

Alle stehen im Kreis (gerade Anzahl). Alle zählen ab 1,2,1,2,1,2, Dann wird zwei Gegenüberstehenden (1/2) je ein Ball gegeben. 1 gibt den Ball nun im Uhrzeigersinn hinter dem Rücken von 2 an die nächste 1 u.s.w. .. 2 verfährt ebenso. Holt ein Ball den anderen ein?

Ich bin der Hannes ... und arbeite in einer Knopffabrik

Die Gruppe macht nach, was Hannes vormacht:

„Ich bin der Hannes und hab zwei Kinder und arbeite in einer Knopffabrik.

Da sagt mein Chef „Dreh den Knopf“ (Drehbewegung mit rechter Hand)...

Wiederholen, Drehbewegung immer weitermachen und ergänzen durch: Da sagt mein Chef „schalt den Hebel“ (Hebelbewegung mit linker Hand) ...“

Wiederholen, beide Bewegungen weitermachen und ergänzen durch : ...

Die Schwierigkeit besteht darin, alles gleichzeitig zu machen.

Anschaulich vorgemacht unter:

http://deinejugendarbeit.de/Spiel/Hannes_aus_der_Knopffabrik

Zipzap

Eine (B) steht in der Kreismitte (Stuhlkreis mit einem Platz weniger), zeigt auf jemanden (A) im Kreis und sagt „zip“, „zap“ oder „zipzap“. Bei „zip“ muss A den Namen des linken Nachbarn sagen, bei „zap“ den Namen des rechten Nachbarn, bei zipzap müssen alle den Platz wechseln. B versucht, einen freien Platz zu erwischen. Wer zu spät oder falsch einen Namen sagt, tauscht mit B.

Obstsalat

Stuhlkreis. Die Leitung verteilt auf die Gruppe 4 „Rollen“. Z.B. Obstsorten: Banane, Apfel, Orange, Pflaume . A kommt in die Mitte und versucht nun, einen Platz zu bekommen, indem sie eine Obstsorte auffordert, den Platz zu wechseln. Erhascht sie einen Platz, macht der neue platzlose Mensch in der Mitte weiter. Bei „Obstsalat“ müssen alle den Platz wechseln.

Das Spiel kann auch mit anderen Themen mit Ober- und Unterbegriffen durchgeführt werden. (B.05)

Chuk the chicken ...

„Spiel in 2 Gruppen

Chuck the chicken wird geworfen (Chuck ist z.B. ein Ball in einem Tuch o.ä.).

Die Gruppe, die zuerst Chuck fängt, wirft ihn schnell wieder weg und bildet einen Kreis. Ein Spieler aus der Mannschaft läuft um den Kreis. Die andere Gruppe bildet, indem sich die Spieler hintereinander stellen, eine Kette und Chuck wird abwechselnd über und unter den Spielern weitergegeben. Wenn Chuck den letzten Spieler erreicht hat, wirft dieser Chuck möglichst weit weg. Nun muss die erste Gruppe Chuck finden und eine Reihe bilden, während die zweite Gruppe einen Kreis bildet und ein Spieler drum herum läuft. Gewonnen hat die Gruppe deren Summer der Umläufe aus allen gespielten Runden 40 Runden (je nach Spieldauer kann diese Anzahl angepasst werden) beträgt.“

(nach: http://pfadfinderbrokstedt.npage.de/pfadfinderwissen_84271166.html)

Genutzte und zitierte Literatur:

- A-Z Koppelsberger Spielekartei , Nordelbisches Jugendpfarramt (2009), Plön
- ITH Improvisationstheater mit Kindern und Jugendlichen. Organisation, Spielgeschichten, Spielanleitung, Paris/Bunse (1994), Reinbek
- KG Konfis auf Gottsuche, Keßler/Nolte (2006), Gütersloh
- PJ www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/spiele-kommunikation.html
- MU Methodenvielfalt im Unterricht, Thal/ Ebert (2004), München
- WG Was ist gerecht? Ein Konfirmandentag zum Thema Gerechtigkeit. R. Franke (2010) in: Klimakampagne der NEK/ PTI-Nordelbien/Infostelle für Klimagerechtigkeit, Klima und Schöpfung. Materialien für die Konfirmandenarbeit.
- CH „Getauft sein ist wie ... „ Ein handlungsorientierter Zugang für Konfi-Teamer, C. Haeske (2011) in KU-Praxis 56, S. 24-30.
- BG Biblische Geschichten in der Konfirmandenarbeit, Hübner/Langbein (1997) Hamburg
- SR Spielereader der ev. Jugend Emsland-Bentheim
http://www.spielereader.de/index.php?option=com_gamedb&Itemid=47&func=detail&id=61

Weitere Literaturhinweise:

666 Spiele für jede Gruppe für alle Situationen, Ulrich Baer (2008 (8.)), Seelze-Velber

Warm-up. Spiele und Übungen für die Gruppenarbeit, Volkmar Hahn (2005), Frankfurt (Heft 103 der Reihe des Zentrums für Verkündigung der EKHN)

Spielkonzepte für die Konfirmandenarbeit, Uwe Hausy (Hg.) (2002), Frankfurt (Heft 94 der Beratungsstelle für Gestaltung Frankfurt)

Grundkurs Darstellendes Spiel 1 + 2, Christiane Mangold (Hg.) (2006), Braunschweig

Spielpraxis. Eine Einführung in die Spielpädagogik, Ulrich Baer (1995), Seelze-Velber

Spielideen und Anregungen zur Auswahl und Anleitung von **Warmups**, siehe auch unter <http://www.teamercard.de/fix/files/kd.1126000413/M%204.1.%20Warmups%20anleiten.2.pdf>

Material: Rollenkarten „Gewinn verteilen ...“ als Beispiel für Rollenspiele als Diskussion mit festgelegtem Einstieg

(Aus: Was ist gerecht? Ein Konfirmandentag zum Thema Gerechtigkeit.

© Rainer Franke PTI-Nordelbien Hamburg 2010/ Weltverteilspiel mit Material 4./5. n. Ulrike Eder, Methodenmappe zum Thema Klimagerechtigkeit. Infostelle Klimagerechtigkeit Hamburg 2008)

<p>Denke Dir einen Namen für Dich aus. Du findest das alles zu kompliziert mit der Aufteilung. Außerdem – 200,- € durch 15 – das sind ja nicht einmal 14,- € für jeden. Das bringt doch gar nichts. Aber wenn einer oder eine alle 200,- € bekäme, dann könnte er oder sie umsonst mitfahren. Du schlägst vor, das auszulosen – wie beim Lotto. Wer das richtige Los zieht, gewinnt alles. So haben alle die gleiche Chance. Das wäre doch gerecht.</p> <p>Stelle dich kurz nur mit deinem Namen und deinem Vorschlag zur gerechten Verteilung der 200,- € vor. Versuche, die anderen von deiner Meinung zu überzeugen. Im Verlauf der Diskussion (nicht sofort) bist du frei, dich auch von anderen überzeugen zu lassen oder einen ganz anderen Vorschlag einzubringen.</p>	<p>Denke Dir einen Namen für Dich aus. Du findest dass das Geld nach Beliebtheit aufgeteilt werden sollte. Wer am beliebtesten ist, bekommt am meisten. Außerdem weist Du darauf hin, dass Du auf den meisten Fotos, die gewonnen haben drauf bist. Ohne das hättest Ihr schließlich auch nicht gewonnen. Du schlägst vor, dass ihr ja so eine Art Casting machen könntet. Nachdem jede und jeder sich vorgestellt hat, stimmen alle ab. Das wäre doch gerecht.</p> <p>Stelle dich kurz nur mit deinem Namen und deinem Vorschlag zur gerechten Verteilung der 200,- € vor. Versuche, die anderen von deiner Meinung zu überzeugen. Im Verlauf der Diskussion (nicht sofort) bist du frei, dich auch von anderen überzeugen zu lassen oder einen ganz anderen Vorschlag einzubringen.</p>
<p>Denke Dir einen Namen für dich aus. Du findest, wer die besten Fotos gemacht hat, sollte auch das meiste Geld bekommen. Ihr habt zwar als Gruppe gewonnen, aber in der Urkunde steht ja, wessen Foto wie viel Punkte gebracht hat. Danach könnte man das doch prozentual aufteilen. Das wäre gerecht.</p> <p>Stelle dich kurz nur mit deinem Namen und deinem Vorschlag zur gerechten Verteilung der 200,- € vor. Versuche, die anderen von deiner Meinung zu überzeugen. Im Verlauf der Diskussion (nicht sofort) bist du frei, dich auch von anderen überzeugen zu lassen oder einen ganz anderen Vorschlag einzubringen.</p>	<p>Denke Dir einen Namen für Dich aus. Du findest, dass auf jeden Fall alle auf die Konferfahrt mitfahren sollen. Du weisst, dass einige von euch weniger Taschengeld oder weniger reiche Eltern haben. Von dem Geld sollten Deiner Meinung nach die etwas bekommen, die einfach weniger haben und sich die Fahrt schlechter leisten können.</p> <p>Stelle dich kurz nur mit deinem Namen und deinem Vorschlag zur gerechten Verteilung der 200,- € vor. Versuche, die anderen von deiner Meinung zu überzeugen. Im Verlauf der Diskussion (nicht sofort) bist du frei, dich auch von anderen überzeugen zu lassen oder einen ganz anderen Vorschlag einzubringen.</p>
<p>Denke Dir einen Namen für Dich aus. Du findest, dass man das auskämpfen sollte, wer das Geld bekommt. Der oder die Stärkste bekommt alles. Deinetwegen kann auch nach festen Regeln – wie beim Boxen – gekämpft werden. Aber der oder die Stärkste bekommt alles. Das wäre doch gerecht.</p> <p>Stelle dich kurz nur mit deinem Namen und deinem Vorschlag zur gerechten Verteilung der 200,- € vor. Versuche, die anderen von deiner Meinung zu überzeugen. Im Verlauf der Diskussion (nicht sofort) bist du frei, dich auch von anderen überzeugen zu lassen oder einen ganz anderen Vorschlag einzubringen.</p>	<p>Denke Dir einen Namen für dich aus. Du hast reiche Eltern und kannst Dir eigentlich alles leisten, was Du Dir wünschst. Du findest es gerecht, wenn die 200,- € so aufgeteilt werden, dass alle gleichviel bekommen. Das wäre gerecht.</p> <p>Stelle dich kurz nur mit deinem Namen und deinem Vorschlag zur gerechten Verteilung der 200,- € vor. Versuche, die anderen von deiner Meinung zu überzeugen. Im Verlauf der Diskussion (nicht sofort) bist du frei, dich auch von anderen überzeugen zu lassen oder einen ganz anderen Vorschlag einzubringen.</p>