

## **Praxistag Jungscharfreizeiten Workshop**

### **„1001 Nacht –genügend Zeit zum Spielen**

“

#### **Einleitung:**

Mutig, mutig, das ist das Thema. Als kleine Einleitung hier ein paar Fragen, die man auch als Quiz auf der Freizeit durchführen kann.

#### **1. Für Mitarbeiter, oder auch für Kinder - Schnellquiz**

Was hat die Bibelgeschichte mit Mut zu tun?

Was wollte der König von seiner ersten Frau? Sie sollte zum Fest des Königs kommen.

Wie hieß die erste Frau des Königs? Washti

Was wollte Memuchan?

Wie hieß Ester noch? Hadassa

Was verweigerte der Onkel von Ester, Mordechai dem mächtigen Haman? Niederknien, Verbeugen.

Was gab der König Mordechai? Freie Hand einen Erlass zu machen und einen Siegelring.

Was machte Ester um den König zu überreden die Juden nicht zu töten? Einladung zum Mahl.

Was wollte Haman mit Mordechai machen? Am Galgen hängen.

Wer starb am Galgen? Haman

Welches Fest wir immer noch gefeiert zum Andenken daran, dass die Juden vor ihren Feinden gerettet wurden? PURIM dies bedeutet „das ist das Los.“

#### **2. Überlege mal warum Spiele so wichtig sind für Freizeiten und Kinder**

1. Welchen Sinn machen Spiele auf einer Freizeit?

Z.B.: Spiele sollten nicht nur Beschäftigungsprogramm sein sondern auch Förderung von Kindern in verschiedenen Bereichen. Inhalte von Bibelgeschichten an Kinder erlebbar machen, soziales miteinander fördern sowie Freude und Spaß eine Gemeinschaft zu erleben in der es fair zugeht.

2. Spiele sollten sein:

Frage: Was sollten Spiele für dich haben?

Z.B.: Spiele sollten eines vor allem haben, Spaß mit anderen und nicht immer das Gewinnen im Vordergrund. Natürlich kann man auch durch Spiele Ziele verfolgen wie fachliches Lernen, Persönlichkeitsentwicklung und soziales Lernen. Sie sollten abwechslungsreich, Kindgerecht, spannend und Fantasie anregend sein und alle Sinne ansprechen.

3. Spielregeln

Frage: Warum Spielregeln, muss das sein?

Z.B.: Regel können positiven oder negativen Druck auf die Spielenden auslösen. Es stellt sich die Frage, welche Ziele haben Spiele? Ist es z. B. die Gemeinschaft zu fördern und allen Spielern Freude zu machen, oder möchte man Inhalte einer Geschichte vermitteln.

Spielregeln sind auf jeden Fall für die meisten Spiele (Ausnahme bei manchen New Games Spielen) wichtig und notwendig.

Stichworte: Gleiche Voraussetzungen beim Spiel, Möglichkeit der Auswertung von Spielen für spielende Gruppen. Dies ist vor allem für Kinder sehr wichtig. Gerechtigkeitssinn ist bei Kindern stark ausgeprägt!

### **3. Spiele entwickeln**

Spiele selbst zu entwickeln und in die Praxis umsetzen gehört auch zum großen Thema Spiele dazu.

Hier kurz einige Beispiele:

Vorgabe: Kinder sollen die Bibelgeschichten auf verschiedene Weise erleben. Hören, sehen, spielen, selbst ein Teil des Spieles zu sein.

Kurzanleitung:

#### **1. Mit Kindern gemeinsam ein Spiel entwickeln.**

Aus dem Lagerthema Bibelstellen auf die einzelnen Zeltgruppen verteilen. Jede Gruppe liest gemeinsam die Stelle in der Bibel und Überlegt gemeinsam dazu ein Spiel mit Spielregel.

So hat dann jedes Zelt eine Geschichte gelesen, besprochen und ein Spiel entwickelt.

Der Ablauf des eigentlichen Spiels ist in Form eines Stationenlaufs. Hierbei sind die Stationen in einem Kreis, dies können ruhig einige Kilometer sein, angelegt. Die Stationen sollten immer im gleichen Abstand sein. Die Gruppen sind beim Start an ihrer Station (Zeltnummer ist gleich Stationennummer). Wichtig ist es, dass der Zeltmitarbeiter gemeinsam mit den Kindern im Vorfeld ausgemacht hat, welche zwei Kinder an der eigenen Station bleiben und immer den ankommenden Gruppen die Geschichte des Bibeltextes und das Spiel, die Spielregeln erklären. Nach dem Spiel geben die zwei „Spieleiter“ die Punkte nach der Wertungsliste.

#### **2. Vom Brettspiel zum Haus- Stadt oder Geländespiel**

Aus den beliebten Brettspielen, Mr. X, Sagaland, Scotland Yard, Verrücktes Labyrinth und andere lassen sich tolle Spiele entwickeln.

Man nehme die Spielregeln dieser Spiele und überlegt sich eine einfache Umsetzung um diese Spiele als Hausspiel, Stadtspiel oder Geländespiel durchzuführen.

**Z.B.: Scotland Yard:** Man macht ein übergroßes Spielfeld aus einer Plastikplane. Dort malt man das Spielfeld auf. Pro Zeltgruppe gibt es dann 1-2 Spieler die im Bereich des Spielfelds die Suche verfolgt und die Spielfigur der Zeltgruppe zu führen.

Alle anderen Spieler der Zeltgruppe sind damit beschäftigt Aufgaben, die von Mitarbeitern angeboten werden und auf dem Freizeitgelände verteilt sind, zu lösen. Ist eine Aufgabe erfüllt, gibt es Punkte die dem Spieler am Spielfeld gebracht werden. Damit kann dieser wieder seine Spielfigur ziehen.

### **Sagaland**

#### **Taktik, Schnelligkeit, Teamarbeit, Glück**

Auf dem Spielfeld stehen Bäume an deren Unterseite Bilder sind. Durch würfeln versucht der Spieler sich so viel wie möglich Bilder zu merken und bei welchem Baum dieses Bild ist.

Gleichzeitig muss man als Spieler auch immer schauen welches Bild im Schloss auf dem Kartenstapel aufgedeckt ist. Weis man bei welchem Baum das aufgedeckte Bild ist muss man versuchen so schnell wie möglich, durch würfeln, ins Schloss zu gelangen. Der Spieler der als erster dann im Schloss ist bekommt die aufgedeckte Karte und somit die Punkte.

Umsetzung zum Haus oder Stadtspiel:

Ein Spieler bleibt am Spielfeld, dieses Spielfeld kann man auch in Großversion aufbauen, um die einzelnen Bäume mit seiner Spielfigur abzugehen und sich die Aufgaben anzuschauen.

Auf der Unterseite der Bäume sind nun keine Bilder sondern Stellen im Haus oder beim Stadtspiel Adressen von Leuten angegeben. Dort hin müssen die anderen

Zeltgruppenmitglieder gehen. Dort (Hausspiel) finden sie eine Aufgabe beschrieben, oder zur

Hausadresse (Stadtspiel) an der Adresse, sie eine Aufgabe gesagt bekommen. Diese Aufgaben muss dann dem Spieler am Spielfeld mitgebracht (Zettel, mit Ort/Adresse und Aufgabe z.B. Suchspiel, Quiz, Bibelfragen... ) werden. Sobald dann auf dem Spielfeld im Schloss eine Aufgabe offen ausliegt, kann der Spieler der als erstes mit der Spielfigur im Schloss ankommt, dies Aufgabe für seine Gruppe gewinnen und muss natürlich dies Aufgabe durch seine Mannschaft lösen lassen.

Ein Spieler als Spielfigurenbetreuer  
Alle weitem Spieler als Läufer und Scout  
Bäume mit Orten und Adressen auf der Unterseite  
Zettel mit Überbegriffen der Aufgaben  
Karten für Schloss mit Orten/Adressen

### **Verrücktes Labyrinth**

Prinzip so ähnlich wie Sagaland. Hier werden Spielfiguren die auf den Karten stehen durch Schieben an das Ziel, das Bild der aufgedeckten Karten, bringen. Hier sind dann aufgaben auf der Rückseite der gewonnen Karten die gelöst werden müssen.

Ein Spieler als Spielfigurenbetreuer  
Alle weitem Spieler als Läufer und Scout  
Aufgaben auf Rückseite der Gewinnkarten

Hier könnte man dann auch noch eine Zusatzaufgabe Bau eines Objekts (Haus, Schiff...)  
Oder ein Handelsspiel anschließen.

Nun aber viel beim Ausprobieren der Spiele.  
Hariolf Schenk

## **Workshop 1001 Nacht –genügend Zeit zum Spielen**

### **4. Fragen für die Mitarbeiter einer Freizeit**

**Lies bitte die nachfolgenden Fragen und schreib ganz spontan Deine Antwort zum Thema Spiele auf.**

Welchen Sinn machen Spiele auf einer Freizeit?

Antwort:

Was sollten Spiele für dich haben?

Antwort:

Warum Spielregeln, muss das sein?

Antwort:

**Praktische Spiele für Workshop 1001 Nacht – genügend Zeit zum Spiele..  
Die Spiele 1-8 findet ihr im Jungscharleiter „Mutig mutig“ 1/2011**

**1. Fliegender Teppich**

Wassertransport mit Bechern auf einem Tuch oder Teppich

**2. Aladins Wunderlampe**

Teelicht im Staffellauch von A nach B befördern

**3. Bauch Tanz**

Mit Musik eine Minute Bauchtanzen

Anschließend mit Hulahoop Reifen testen wer am längsten den Reif mit dem „Bauchtanz“ bewegen kann.

Musik, Hulahoop

**4. Stadtmauer von Bagdad**

Gruppe muss ein Hindernis gemeinsam überqueren

Besenstiel

**5. Ali Baba und die vierzig Räuber**

Räubernamen für jeden Spieler ausdenken und diese beim Spiel einsetzen.

**6. Orientalischer Markt**

Marktkäufer sollen aus Marktstände Hulahoop im Zentrum oder bei den anderen Markthändler (anderen Gruppen) Früchte besorgen. Es werden immer unterschiedliche Aufgaben gestellt. Z.B. von einer Frucht

Sechs Stück oder von allen Fruchtarten immer zwei Früchte. Mit der Zeit entwickeln die Spiele immer mehr Strategien.

Plastikfrüchte, Reifen

**7. Prinz von Persien**

Blinder Prinz , ein Spieler werden die Augen verbunden und eine Jacke mit Wäscheklammern angezogen. Er bekommt eine Zeitungspapier. Damit muss er versuchen, die anschleichenden Diebe vorsichtig abzuschlagen.

**8. Gefährliches Labyrinth.**

Die Spieler müssen in einem Spielfeld mit vielen Quadraten den richtigen Weg erraten.

Mitarbeiter haben sich einen Weg im Vorfeld ausgedacht.

Bei jedem Fehlschritt bekommt die Gruppe eine Aufgabe

z.B.

	Start			Ziel
X				X
X	X			X
	X		X	X
	X	X	X	

**9. Sandsturm**

Blind aus einem Gebiet das im Wald mit einem Seil abgesperrt ist herauskommen. Nur ein kleiner Ausgang ist offen. Nicht erlaubt ist unter dem Seil hindurchzugehen. Die Gruppe soll den Ausgang finden. Einzeln oder gemeinsam.

### **10. Sumpfüberquerung**

Gruppe muss gemeinsam, ohne die Füße auf den Boden zu setzen, mit Hilfe von Kisten und Balken ans Ziel zu kommen.

Kisten Balken

### **11. Teambildungsspiel**

Pro Gruppe einen Besenstiel. Alle Teilnehmer der Gruppe stehen sich in zwei Reihen gegenüber und halten auf ihren Zeigefingern den Besenstiel. Jeder Teilnehmer nimmt nur einen Zeigefinger und dieser muss ausgestreckt unter dem Besenstiel sein. Aufgabe ist es nun, ohne, dass eine Teilnehmer den Kontakt zum Besenstiel verliert, diesen auf den Boden abzulegen.

12. Alle Teilnehmer einer Gruppe stellen sich im Kreis auf. Abstände zwischen den Spielern sollten gleich sein. Jeder hält einen Stock (Besenstiel) fest. Der Stock muss auf dem Boden stehen. Die Gruppe muss nun versuchen in eine Richtung im Kreis (z.B.: Links herum) zu gehen ohne, dass der Stock auf den Boden fällt. Die Gruppe muss immer gleichzeitig weitergehen und jeder muss den Stock des Vorgängers übernehmen. Alternative man versucht jeden zweiten Stock zu übernehmen.