

Agenten-Ausbildung / Prüfung

für Jungcharübernachtung oder Jungcharstunde

Die Agenten-Ausbildung ist die Vorarbeit für das Spiel „Tatort Gemeindehaus“

Spielprinzip:

Agenten durchlaufen vor ihrem Dienst immer eine Ausbildung um für die kommenden Aufgaben gewappnet zu sein.

Die Ausbildung ist unterteilt in Trainingsabschnitte für verschiedene Fähigkeiten.

In jedem Trainingsabschnitt können Punkte (für jedes Kind) erreicht werden.

Es wird eine bestimmte Punktzahl benötigt, um in den Geheimdienst aufgenommen werden zu können. (Ehrgeiz es zu schaffen...)

(Parallel werden Bilder von den Kindern gemacht, die für den Agentenausweis verwendet werden).

Je nach Gruppengröße findet die Ausbildung in Kleingruppen statt.

Trainingsabschnitte

Merkfähigkeit

Es geht darum, das Gedächtnis zu trainieren und zu testen. Der Test ist dreigeteilt:

1. Phase: Kinder warten vor einem präparierten Raum. Die Kinder dürfen für eine (halbe) Minute in den Raum und sollen sich so viele Einzelheiten wie möglich aus dem Raum merken. Wichtig ist dabei, dass sie sich zwar in dem Raum frei bewegen, aber unter keinen Umständen etwas berühren oder verrücken dürfen. (Tatort nicht verändern)
2. Phase: Bilderrätsel: Die Kinder dürfen ca. eine Minute lang ein Bild anschauen und müssen danach Fragen zum Bild beantworten. (Multiple Choice)
3. Phase: Filmsequenz anschauen aus dem Film „Der Wixxer“
Fragebogen mit fünf Fragen zum Inhalt der Filmsequenz beantworten.
(Multiple Choice)

Wissen

Ähnlich dem Secret Service Test (<http://www.secretserVICetest.co.uk>) (momentan außer Betrieb)

Wissen soll getestet werden in den Sparten IQ, Allgemein, Agenten (Fragen dazu auch zum Beispiel auf www.praxis-jugendarbeit.de)

Geschicklichkeit

Die Geschicklichkeit wird mit drei Tests ermittelt

- Heißer Draht
- Riesen Mikado
- Schießen: mit Dartpfeilen möglichst viele Punkte erreichen

Kooperation

- 4-Mann-Labyrinth (Geschicklichkeits-Holzspiel)
- Software (Phantombildprogramm TKKG-PC Spiel) evtl. Phantombild vorfertigen von Leiter

Schnelligkeit

Hindernisparcour muss in bestimmter Zeit gemeistert werden.

Entschlüsselungskunst

- Caesarcode (Alphabet um beliebige Anzahl an Buchstaben verschieben:
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
U V W X Y Z A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T
- Rechenaufgabe
- Text durch Symbole ersetzen (Wingdings Schriftart)
A ♪ B 🦋 C 🍷 D 🦋 E 🦋 F 🦋 G 🦋 H 🦋 I 🦋 J 😊 K 😊 L 😊 M 🌟 N 🦋 O 🦋 P 🦋 Q 🦋 R 🦋 S 🦋 T 🦋 U 🦋 V 🦋
W 🦋 X 🦋 Y 🦋 Z 🦋

Sonstiges

erklärende Stationsschilder können erstellt werden

Auswertung erfolgt am Ende

- Es besteht die Möglichkeit Bonuspunkte (Extraaufgaben) zu sammeln
- Wertung nach erreichter Punktzahl jedes Einzelnen Agenten → Laufzettel
- Zeit pro Station ca. 15 min

Entwickelt und ausprobiert von Daniel Härter, Johannes Schäfer, Josef Ghirmai, Alex Rode, Matthias Keller, Thomas Vollmer (CVJM Gomaringen und Evangelisches Jugendwerk Göppingen)

Kontakt: Thomas Vollmer, Tel.: 0711/9781-224, E-Mail: thomas.vollmer@ejwue.de

Webcode 218uu309