

Tu was!

Themenheft der Kolpingjugend DV Augsburg



Thema



Spiele für Gruppen

Inhalt

Seite 2	Inhalt / Impressum
Seite 3	Vorwort
Seite 4	Anleitung von Spielen
Seite 6	Kennenlernspiele
Seite 10	Auflockerungs- und Bewegungsspiele
Seite 19	kooperative Spiele / Gruppenspiele
Seite 23	Körperkontakt und Vertrauen
Seite 25	New Games
Seite 30	Literaturliste

Impressum

Herausgeber

Diözesanleitung der Kolpingjugend im Kolpingwerk Diözesanverband Augsburg

Idee & Texte

Schulungsteam der Kolpingjugend im DV Augsburg

Redaktion & Layout

Team für Öffentlichkeitsarbeit

Maria Gallenberger, Markus Gallenberger, Heinrich Lang, Alexander Raschke, Björn Schulz, Thomas Tiedtke, Elisabeth Weber
Anschrift: Kolpingjugend - Redaktion TuWas-Thema, Frauentorstr. 29,
86152 Augsburg, Tel. 0821/3443-134, Fax 0821/3443-172

1. Auflage Januar 2000

500 Exemplare

Nachdruck

Für alle Gliederungen des Kolpingwerks, sowie für die Mitgliedsverbände des BDKJ frei unter Angabe der Quelle. Belegexemplar erbeten.

Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser!

auf der DiKo im Herbst 1999 wurde das neue Konzept der TuWas einstimmig angenommen.

Mit dem TuWas-Thema „Gruppenspiele“ habt Ihr nun nach dem TuWas-Thema „Öffentlichkeitsarbeit“ die zweite Ausgabe in Händen. Das Schulungsteam hat für Euch eine Reihe von Spielen zusammengestellt und diese kurz erläutert. Wir hoffen, Euch mit diesem Heft eine nützliche Hilfe für Eure Gruppenarbeit zu geben. Viel Spaß beim lesen und vor allem beim spielen

Euer Ö-Team



Bisher erschienen:

TuWas-Thema „Öffentlichkeitsarbeit“

(Die Schwarze Kunst / Alles Presse, oder was ? / Plakatgestaltung, Druckbildgestalter / Vervielfältigung / Aber Logo ! / Das Haus im Internet)

zu bestellen beim DV-Augsburg, Frauentorstraße 29, 86156 Augsburg, Tel. 0821/3443-134, e-mail: dioezesanverband@kolping-augsburg.de

Ausserdem erhältlich:

„Alles Logo ?!“ CD-ROM

(Kolpinglogos, Bilder, alle bisherigen Ausgaben der TuWas-Thema, ...)

Anleitung von Spielen

Wer kennt das nicht, man ist in mit mehreren Leuten zusammen und will ein Spiel machen. Irgendjemand kennt ein ganz tolles und erklärt es, bloß danach ist man genauso schlau wie vorher. Damit es Euren Zuhörern nicht genauso geht, an dieser Stelle ein paar Tipps.

Was sollte beim Spielen beachtet werden?

leicht verständlich erklären

- Als Spielleiter selbst mitspielen.
- Durch eigene Begeisterung Spaß am Spiel vermitteln.
- Keine einzelnen Spieler oder Gruppen besonders hervorheben, sondern die Anstrengungsbereitschaft aller Mitspieler lobend erwähnen.
- Spiele, die vom Mißerfolg leben nur dann einsetzen, wenn es in die Gruppe passt. (Wird ein Spieler boshaft blamiert, verschwindet der Spaß am Spielen.)
- Nicht nur Kampf um Punkte, keine (großen) Siegerehrungen, die nur einen Teil der Gruppen lobend erwähnen (evtl. für alle eine Kleinigkeit, Bonbon, Lutscher, Mohrenkopf...)
- Gruppenezusammenstellung öfter mischen.
- Spiele leicht verständlich erklären (kurze, knappe Sätze, Probedurchlauf).
- Spielleiter sollte von allen gesehen werden, wenn er das Spiel erklärt.
- Jüngere hinsetzen lassen (bessere Konzentration, geringere motorische Impulse).
- Etwas komplizierte Spiele schrittweise erklären, anspielen, kurz vormachen.
- Ein spannender und befriedigender Spielverlauf ist wichtiger als das Spielergebnis.

- Als Spielleiter muß ich immer flexibel sein. (Auf unerwartete Wendungen des Spielverlaufes eingehen. Nicht immer läuft alles nach Plan.)
- Möglichst alle ins Spiel einbinden (vermeidet Langeweile).
- Als Spielleiter muß ich mögliche Risiken abschätzen und Gefahren vermeiden, notfalls muß ein Spiel abgebrochen werden.
- Als Spielleiter muß ich das „Ende“ erkennen.
- Auf Spielvorschläge von Mitspielern eingehen.

Was sollte ich bei der Vorbereitung überlegen / beachten?

- Was will ich mit dem Spiel erreichen?
Spaß, Kooperation, Kreativität,...
- Wie kann ich die Spieler für das Spiel gewinnen?
Spiellust des Spielleiters steckt an; Spielvorschläge und Variationen werden ins Programm aufgenommen, nicht zum Spielen zwingen!
- Wie passe ich die Spiele auf die Gruppe und die äußeren Bedingungen an?
Weniger oder mehr Regeln einführen; möglichst alle sollten die Chance haben zu gewinnen -> mehr Spannung; unangenehme bzw. unbeliebte Aufgaben ersetzen...
Bspl: Welche Spiele kann ich mit meiner Gruppe machen, welche nicht?
- Was benötige ich in welchen Mengen?
Eine Materialkiste kann sehr hilfreich sein, musikalische Untermauerung kann die Atmosphäre fördern.
- Passen die Spiele in die jeweilige Gruppenphase?

nicht zum spielen zwingen !

info

„Spiel fair, tu keinem Weh“
mit diesem Motto spielt man am besten

Kennenlern- Spiele

Luftballonspiel

Material: pro Person 1 Luftballon, 1 Zettel, 1 Stift, Klebeband, Musik, großer Raum, (Luftballonfarben immer Pärchenweise)

*bei Musikstopp
Luftballon schnappen*

Jeder Teilnehmer bekommt einen Zettel auf den Rücken geklebt. Auf den aufgeblasenen Luftballon schreibt jeder seinen Namen mit Edding und behält einen Stift selber. Von den Luftballonfarben sollten immer jeweils zwei vorhanden sein (grünes Paar, blaues Paar,...).

In der ersten Runde wird Musik gespielt, die Luftballone werden durch die Luft geschlagen, so daß keiner den Boden berührt. Bei Musikstopp schnappt sich jeder einen Ballon und sucht die Person, dessen Name auf dem Ballon steht. Dieser muß er eine Frage stellen (Hobbies, Schule / Arbeit, Geschwister, Was magst Du gerne / nicht gerne, Musikgeschmack,...). Die Antwort schreibt er der Person auf den Rücken und gibt ihr den Luftballon zurück. Dann wartet er, bis ihm eine Frage gestellt wird. Daies wird mehrere Runden wiederholt.



Am Schluß gehen die gleichen Farbenpärchen zusammen und stellen sich anhand der Zettel gegenseitig vor. Eine andere Variante: Die Zettel werden der Reihe nach der Gruppe vorgelesen und es wird geraten, wem der Zettel gehört. Anschließend können noch weitere Fragen gestellt werden.

Leintuchspiel

Material: großes Leintuch oder Decke

Die Teilnehmer werden in 2 Gruppen aufgeteilt und setzen sich rechts und links der „Leintuchwand“, die von den Spielleitern gehalten wird, auf den Boden.

Jede Gruppe wählt nun immer eine Person aus, die direkt vor das Leintuch gesetzt wird. Dies darf aber die andere Gruppe nicht sehen. Auf Kommando lassen die Leiter nun das Tuch fallen. Die beiden Teilnehmer müssen nun so schnell wie möglich den Namen ihres Gegenüber sagen. Derjenige, der zuletzt den Namen sagt, muß mit in die Gruppe des Gewinners wechseln.

Das Spiel ist beendet, wenn eine Gruppe keine Teilnehmer mehr hat oder wenn die vorher festgesetzte Zeit verstrichen ist und wer dann die meisten Spieler hat, hat gewonnen.

Gut zum Vertiefen bereits bekannter Namen geeignet.

vertiefen bereits bekannter Namen

Das ist ein Krokodil

Material: Stift oder Buch oder Klebestift,...

Der Spielleiter beginnt und gibt den Gegenstand (z. B. Klebestift, Dosenöffner, ...) an seinen Nachbarn weiter mit dem Kommentar „Das ist ein Krokodil!“.

Der Empfänger fragt nun: „Und von wem ist das?“ worauf der Geber antwortet: „Das ist ein Krokodil und ich habe es von A, B, C, ... und ich bin der / die E.“ Nun wechselt das Krokodil wieder den Besitzer und das Fragespiel geht von vorne los. Es werden also immer die Namen der Person aufgezählt, die vor dem Befragten an der Reihe waren und anschließend wird der eigene Name der Reihe angehängt. Dies geht so lange, bis das Krokodil wieder beim Spielleiter angekommen ist.

... und ich bin der/die

Dia-Lügen-Vorstellung

Material: Diaprojektor und Diarahmen mit Glasscheibe (oder auch Tageslichtprojektor und Folien), Folienstifte

welche Eigenschaft ist gelogen?

Jeder Teilnehmer erhält ein Dia und muß darauf 4 Eigenschaften / Vorlieben / Hobbies / ... von sich selber malen. Eines davon muß allerdings FALSCH sein. danach werden Pärchen gebildet, die sich gegenseitig ihre Dias vorstellen oder jeder stellt sich selber der Gruppe vor. Die anderen müssen nun erraten, welche Eigenschaft die gelogene ist.

Namen-Kofferpacken

Material: Stuhlkreis, sonst nichts

Der letzte ist arm dran

Einer im Kreis fängt an und sagt: „Ich bin die / der ... und packe in meinen Koffer ...“. Dabei muß der Anfangsbuchstabe ihres / seines Namens mit dem des Gegenstandes übereinstimmen. Bspl: „Ich bin die Anna und packe in meinen Koffer einen Adventskalender.“ Dann ist der nächste an der Reihe. Er muß von vorne beginnen und den Namen und Gegenstand aller vorherigen wiederholen. Wenn er bei sich ist, muß er seinen Namen nennen und einen passenden Gegenstand dazu. Der letzte ist arm dran, da er alle Namen nennen muß. dies hat aber den Vorteil, daß er alle Namen behält.



Zeitungsschlagen

Material: eine Zeitung, die lang und dünn gefaltet wird

Die Spieler sitzen oder stehen im Kreis, einer muß mit der Zeitung in der Hand in die Mitte.

Einer fängt nun an, den Namen eines Mitspielers zu sagen. Der Spieler in der Mitte muß nun versuchen, den gerufenen Spieler mit der Zeitung abzuschlagen. Der gerufene Spieler muß aber schnell einen anderen Namen sagen, der nun abgeschlagen werden soll. Sobald einer der gerufenen Spieler einmal zu langsam ist oder einen anderen Fehler macht (Namen nennt, der nicht in der Runde vertreten ist, ...), muß dieser in die Mitte.

Gut zum Vertiefen bereits bekannter Namen.

Partner-Interview

Material: Plakat mit den Fragen, Zettel, Stifte

Es werden Zweier-Gruppen gebildet, die sich möglichst nicht kennen. Sie sollen sich nun ungefähr 10 - 15 Min gegenseitig zu den gestellten Fragen interviewen. Danach stellt jeder seinen Partner den anderen in der Gruppe vor.

Fragebeispiele: Wen würdest Du als Dein Vorbild bezeichnen? Was hast Du gestern abend gemacht? Wenn ich Königin von Deutschland wäre ... Was kann ich gar nicht leiden? Was machst Du mit einem Lottogewinn von 5 Mio DM? Wie beschreibst Du dich mit 3 Worten?

*Wenn ich Königin von
Deutschland wäre ...*

info

Die erste Gruppenstunde mit „neuen“ Kindern, was tun
Tipps bei „DV on tour“,
Kolpingjugend DV-Augsburg,
Frauentorstraße 29,
86152 Augsburg,,
Tel. 0821/3443-134

Auflockerungs- und Bewe- gungsspiele

Winter ade

Besonderheit: An Besten draußen spielen und vorher Spielfeld- und Zeitbegrenzung bekanntgeben.

„Auftauen“

Ein Mitspieler bekommt die Aufgabe des „Winters“ zuge- teilt. Dieser muß die anderen Mitspieler fangen, die bei seiner Berührung sofort „gefrieren“ und auf der Stelle stehenbleiben. Zum „Auftauen“ müssen ihm 2 andere Mitspieler rechts und links an den Armen reiben und dazu „Winter ade“ rufen. Nun ist er wieder aufgetaut und es geht weiter.

Bei großen Gruppen ist es angebracht 2 „Winter“-Fän- ger zu haben.

Schnürhüpfen

Material: Wollfäden

auf dem „Schnür-
Bein hüpfen

Dieses Spiel wird ohne Schuhe gespielt. Jeder Spieler bekommt eine ca. 30-40 cm lange Schnur, die er sich in den Socken stecken muß, so daß der längere Teil raus- schaut.

Auf Kommando versuchen nun die anderen, auf dem „Schnür-Bein“ hüpfend, die anderen Schnüre zu ergat- tern, indem sie auf die Schnüre der anderen hüpfen. Sobald er eine Schnur dazugewonnen hat, wird diese mit in den eigenen Socken gesteckt und weiter geht's. Wer am Ende des Spiels, Zeit am besten vorher ansa- gen, die meisten Schnüre besitzt, ist der „Schnürkönig“.

Kotzendes Känguruh / Müslimühle

Die Mitspieler stellen sich alle im Kreis auf. Einer steht in der Mitte und fordert einen anderen Spieler auf, eine Figur darzustellen. Die Nachbarn links und rechts von dem Aufgeforderten müssen dabei mitspielen. Macht einer von den Dreien einen Fehler, so muß er in die Mitte wechseln. Je schneller die Figuren gewechselt werden, desto lustiger wird es.

Figuren:

- Elefant: Mitte: formt mit den Armen einen Rüssel
Links + Rechts: formen am mittleren Spieler mit den Armen ein Ohr
- Palme: Mitte: steht da, mit erhobenen Händen
Links + Rechts: wiegen erhobene Hände nach links bzw. rechts
- Esel: alle bleiben ohne Bewegung starr stehen
- Kannibale: Mitte: kaut todesängstlich an seinen Fingerspitzen
Links + Rechts: greifen den mittleren Spieler um den Hals und „würgen“ ihn
- kotzendes
Känguruh: Mitte: formt mit beiden Armen vor sich den Beutel
Links + Rechts: beugen sich über den Beutel, als wollten sie sich übergeben
- Toaster: Mitte: hüpft auf und nieder
Links + Rechts: fassen sich rechts und links vom mittleren Spieler an den Händen
- Wasch-
maschine: Mitte: steht in der Mitte und sagt (ganz schnell): „Blubb, blubb, blubb,...“
Links + Rechts: fassen sich an den Händen und halten sie als „Trommel“ oben und unten um das Gesicht des mittleren Spielers
- Müslimühle: Mitte: dreht sich um die eigene Achse und sagt „Müsli-mü, Müsli-mü,...“
Links + Rechts: fassen sich links und rechts vom mittleren Spieler an den Händen

Schokoladenessen

Material: Schal, Mütze, Handschuhe, Messer, Gabel, eingepackte Schokolade, Würfel

Alle Mitspieler sitzen um einen Tisch herum, auf dem die Materialien verteilt sind. Es wird der Reihe nach gewürfelt, bis der erste eine „Sechs“ gewürfelt hat. Dann muß er alle Sachen anziehen und die eingepackte Tafel muß mit Messer und Gabel „geöffnet“ werden. Es wird weiter reihum gewürfelt und wenn ein anderer Mitspieler auch eine „Sechs“ würfelt, so muß der erste die Sachen ausziehen, an den zweiten weitergeben, der nun selber probiert die Tafel zu öffnen. Das geht so lange, bis die Schokolade verschwunden ist.

Alle die ... (Obstsalatvariante)

Material: ein Stuhl weniger als Teilnehmer

alle die, die blaue Augen haben

Die Spieler sitzen im Stuhlkreis, ein Teilnehmer steht in der Mitte und möchte einen Platz haben.

Er beginnt einen Satz wie: „Jetzt tauschen alle die Plätze, die... „ und fügt etwas hinzu wie z. B. ...schon einmal in Italien waren, ...Schuhgröße 40 haben, ...unglücklich verliebt sind, ...blaue Augen haben, ... Alle Teilnehmer auf die dieser Zusatz paßt, tauschen nun die Plätze und auch der Spieler aus der Mitte versucht, einen freien Platz zu erhaschen. Derjenige, der keinen Stuhl mehr bekommen hat, macht in der Mitte weiter.

Drunter und Drüber

Schenkel klopfen

Alle Mitspieler legen die Hand auf den Schenkel des Nachbarn, also die linke Hand auf den rechten Schenkel des linken Nachbarn und die rechte Hand auf den linken Schenkel des rechten Nachbarn. (Man kann es auch auf dem Boden oder an einem Tisch spielen.)

Der Spielleiter beginnt mit einer Hand einmal zu klopfen. Die Hand, die rechts von ihm liegt, klopft weiter. Dann klopft wiederum die nächste Hand, die rechts davon liegt... Die Richtung kann man ändern, indem man zweimal schnell hintereinander klopft. Jede Hand, die falsch klopft, scheidet aus.

Ozeanwelle

Material: pro Teilnehmer ein Stuhl

Alle sitzen im Kreis, ein Stuhl bleibt frei und ein Mitspieler steht in der Mitte.

Die „Welle“ setzt sich in Bewegung, indem von links her auf den leeren Platz nachgerückt wird, wobei alle anderen ebenfalls auf den frei werdenden Stuhl des Nachbarn rücken. Der Spieler in der Mitte versucht nun, sich den freien Platz zu schnappen. Eine Erleichterung sind „Wechsel“-Rufe des Spielers in der Mitte, woraufhin die Richtung geändert wird und alles entgegengesetzt weiterläuft. Hat der Spieler in der Mitte einen Platz ergattert, so muß der zu spät nachgerückte Spieler nun in der Mitte sein Glück versuchen.

Variante: **Kissensitzen** (*Material:Kissen*)

Statt auf einen freien Stuhl weiter zu rücken, wird ein Kissen im Kreis herumgegeben. Ziel ist es, sich auf das Kissen zu setzen, das von Schoß zu Schoß wandert und blitzschnell die Richtung wechseln kann. Hat man das Kissen endlich getroffen, kommt der momentane Besitzer des Kissens in die Mitte.

von Schoß zu Schoß



Sockenkampf

Material: Spielfeldbegrenzung

Alle Spieler laufen in Socken im Spielfeld. Auf Signal versucht jeder, dem anderen so viele Socken wie möglich auszuziehen und aus dem Spielfeld zu werfen.

Diejenigen, die beide Socken verloren haben, müssen die Spielfläche verlassen.

Sieger ist, wer als letzter alleine im Spielfeld ist oder am Ende der vorher festgelegten Spieldauer die meisten Socken besitzt.

wer hat die meisten Socken?

Hallo, Du...!

Material: pro Mitspieler ein Schuh

Die Spieler sitzen im Kreis und jeder hat einen Schuh in der rechten Hand. Es wird jetzt das Lied zu diesem Spiel einstudiert: „Hallo, du, gib mir bitte meinen Schuh, meinen Schuh, gib ihn weiter und hab’ acht, wie man das macht.“

Im Takt werden nun die Schuhe immer nach rechts weiter gegeben. Am Schluß des Textes bei „acht, wie man das macht.“ wird der Schuh nicht weiter gegeben, sondern nocheinmal vor sich selber aufgeschlagen, bevor man ihn bei „macht“ vor dem Nachbarn wieder losläßt. Nach ein bis zwei Proberunden wird mit der Zeit immer schneller gesungen.

Die Runde ist aus, sobald jemand einen Fehler macht und sich die Schuhe irgendwo aufhäufeln. Dieser Mitspieler scheidet aus. Er muß nun versuchen, die anderen Spieler durch dazwischensingen, -rufen, -reden ... rauszubringen, damit sie Fehler machen. Dabei darf er sie aber nicht berühren.

Die beiden letzten Spieler sind die Sieger dieses Spiels.

Gummibärchen-Spiel

Material: Gummibärchen, Münze

Die Gruppe wird in 2 Mannschaften aufgeteilt, die sich Rücken an Rücken auf den Boden setzen. Alle Mitglieder einer Gruppe halten sich an den Händen.

An das eine Ende wird nun ein Gummibärchen gelegt und an das andere die Münze. Die beiden vordersten Spieler dürfen zur Münze schauen, die anderen sehen in Richtung Gummibärchen. Der Spielleiter sitzt am Münzende und würfelt mit der Münze. Wenn der „Kopf“ erscheint, muß der vorderste Spieler einen Händedruck weitergeben. Hat der hinterste Spieler diesen erhalten, darf er nach dem Gummibärchen schnappen.

Die schnellere Mannschaft rutscht nun eine Position weiter vor. Das geht so lange, bis eine Mannschaft wieder in der Anfangsreihenfolge sitzt.

Bei Fehlalarm wird in die andere Richtung zurück gerutscht.

*bei Fehlalarm
zurückrutschen*

Schlange stehen

Material: 4 Einzellisten, 1 Gesamtliste, Raum mit 4 Ecken, die gut zu erreichen sind

Im Raum werden 4 Listen mit beliebig vielen Begriffen zu einem bestimmten Thema (z. B. Religion, Ökologie, Gruppenleben, Kolping,...) oder zu verschiedenen Themen aufgehängt. Der Spielleiter hat eine Liste, auf der alle Einzelbegriffe zu finden sind.

Die Spieler stehen in der Mitte des Raumes und warten auf die Begriffe, die der Spielleiter ihnen nennt. Hat er einen Begriff vorgelesen, müssen die Spieler diesen nun so schnell wie möglich auf einer der 4 Listen wiederfinden. Wenn ein Spieler den Begriff entdeckt hat, dann stellt er sich vor das Blatt. Die anderen Spieler stellen sich hinten an. Der Spieler, der sich als letztes in die Reihe stellt, scheidet aus.

Wäscheklammern-Klau

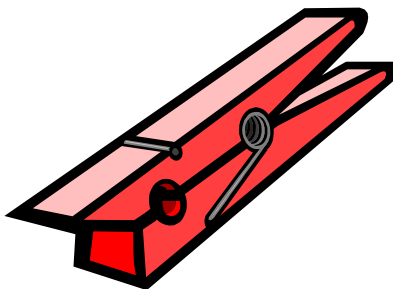
Material: Wäscheklammern

Zu Beginn erhält jeder Spieler 3 Wäscheklammern, die er gut sichtbar an seiner Kleidung festmachen muß. Auf „Los“ muß nun jeder versuchen, den anderen möglichst viele Wäscheklammern abzunehmen und sich selber anzuklempfen.

Ziel ist es, bis zum „Stopp“ möglichst viele Wäscheklammern zu besitzen.

Variante: Klammern von sich den anderen zustecken, bis man keine mehr hat.

*möglichst viele
Wäscheklammern
abnehmen*



Hasenohren-Geigenspiel

Alle Spieler üben zuerst die „Hasenohren“- und „Geigen“-Bewegung.

Anschließend geht ein „Freiwilliger“ in die Mitte des Kreises und es geht nun für die anderen Mitspieler darum, immer die gegenteilige Bewegung des Kreisspielers zu machen. Dieser stellt sich vor einen Spieler und macht die „Hasenohren“, worauf der angesprochene mit der „Geigen“-Bewegung antwortet. Die Bewegungen können beliebig schnell und oft gewechselt werden. Ziel ist es, die sitzenden Mitspieler durcheinander zu bringen, damit diese die gleiche Bewegung machen, wie ihnen vorgezeigt wird. Hat ein Mitspieler nicht aufgepaßt, muß er in die Mitte und es geht von vorne los.

Pferderennen

Zielgerade, Hindernis
Wassergraben, ...

Alle Teilnehmer setzen sich ganz eng auf die Knie im Kreis zusammen. Der Spielleiter erklärt die Geschichte des Spiels, ein Pferdetrabrennen, und welche „gespielten“ Zwischenstationen / Hindernisse es dabei gibt.

Dies wären:

- Zielgerade
- Wassergraben
- Holzbrücke
- Linkskurve
- Rechtskurve
- Kindertribüne
- Herrentribüne
- Frauentribüne
- kleines Hindernis
- doppeltes Hindernis

Die Pferde traben nun ganz langsam auf ihre Plätze (langsameres Klopfen auf die Schenkel). Startschuß?: Dann geht es schneller vorwärts und unterwegs werden alle Einzelteile mit eingebaut, bevor es zum Endspurt auf die Zielgerade geht.



Zeitungsschlagen mit Tierlauten

Material: zusammengerollte Zeitung

Die Spieler sitzen oder stehen im Kreis, einer muß mit der Zeitung in der Hand in die Mitte.

Jeder Mitspieler sucht sich nun einen Tierlaut als Erkennungszeichen aus. Einer fängt an und ruft ein „Tier“ aus dem Kreis. Der Spieler in der Mitte muß nun versuchen, den gerufenen Spieler mit der Zeitung abzuschlagen. Der gerufene Spieler muß aber schnell einen anderen Tierlaut sagen, der nun abgeschlagen werden soll. Sobald einer der gerufenen Spieler einmal zu langsam ist oder einen anderen Fehler macht (Tierlaut nennt, der nicht in der Runde vertreten ist,..), muß dieser in die Mitte.



Ying - Yang - Buff

Material: ein Stuhl pro Teilnehmer

Alle Mitspieler sitzen im Kreis. Einer fängt an und sagt „Ying“. Dabei faßt er sich mit der rechten Hand ans Kinn. Sein rechter Nachbar muß nun „Yang“ sagen und sich dabei an die Stirn fassen. Wiederum der rechte Nachbar neben ihm sagt nun „Buff“ und zeigt mit dem Finger auf einen anderen Mitspieler im Kreis. Dann geht der Ablauf von vorne los. Wer einen Fehler macht, muß aus dem Kreis heraus und versuchen, die anderen durch dazwischenrufen, -singen, -reden,... aus dem Rhythmus zu bringen.

*dazwischenrufen,
-singen , -reden*

Bürgermeisterspiel

Alle Teilnehmer sitzen in einem Stuhlkreis, der an einer Stelle leicht geöffnet ist. Der erste Spieler neben der Öffnung des Kreises wird zum Bürgermeister ernannt.

Er beginnt zu erzählen: „Neulich ging ich durch die Straßen meiner Stadt und da traf ich den ... (er nennt einen Namen aus der Gruppe; z. B. Spieler 1).“

Spieler 1 antwortet: „Wen mich?“

Bürgermeister: „Ja Dich!“

Spieler 1: „Mich nicht!“

Bürgermeister: „Wen denn?“

Spieler 1: „Den ... (Spieler 1 nennt einen weiteren Namen aus der Gruppe; z.B.: Spieler 2)

Spieler 2 antwortet: „Wen mich?“

und der Dialog wird wie oben fortgesetzt.

Befindet sich einer der beiden Spieler näher zum Bürgermeister als der andere, so muß dieser mit „Sie“ angesprochen werden und man muß dazu aufstehen. Das bedeutet, daß der Bürgermeister immer mit „Sie“ angesprochen wird und alle anderen duzen darf.

Macht ein Spieler einen Fehler oder vergisst er das Aufstehen, muß er an das Ende des Stuhlkreises wechseln und alle anderen rücken nach vorne auf.

Ziel eines jeden Spielers ist es, Bürgermeister zu werden.

Es gibt allerdings keinen Gewinner, so daß der Spielleiter das Spiel zum gegebenen Zeitpunkt abbrechen muß.

info

Spiele praktisch vorgestellt
bietet „DV on tour“,
Kolpingjugend DV-Augsburg,
Frauentorstraße 29,
86152 Augsburg,
e-mail: dioezesanverband@
kolping-augsburg.de

Kooperative Spiele / Gruppen- spiele

Reise nach Jerusalem (Variation)

Material: pro Teilnehmer ein Stuhl, Musik

Die Stühle werden wie bei der Reise nach Jerusalem aufgestellt, einer weniger als Mitspieler. Wenn die Musik aufhört, müssen sich alle auf die Stühle stellen. Bei jeder Runde wird ein Stuhl weggenommen, aber keine Teilnehmer scheiden aus.

Fazit: alle Teilnehmer müssen auf so wenig Stühle passen wie möglich.

*keine Teilnehmer
scheiden aus*

Hochstapeln (Variante A)

Material: ein Stuhl pro Teilnehmer, Spielkarten

Alle sitzen im Kreis. Jeder bekommt eine Spielkarte, deren Farbe man sich merken muß. der Spielleiter sammelt die Karten wieder ein, mischt sie und hebt immer die oberste Karte ab und sagt deren Farbe.

Wessen Farbe genannt wurde, der darf einen Stuhl nach rechts rutschen. Sitzt dort bereits jemand, so muß man sich auf dessen Schoß setzen. Es wird die nächste Karte gezogen, und wieder wird weitergerutscht.

Dadurch können sich mehre „Schoßsitzenschlangen“ bilden, denn man darf nur dann den Platz wechseln, wenn man niemanden auf dem eigenen Schoß sitzen hat. Wird ein As gezogen, dreht sich die Reihenfolge der „Schoßsitzenschlangen“ um. Wer zuerst wieder an seinem Ausgangsplatz ist, hat das Spiel gewonnen.

Schoßsitzschlangen

Hochstapeln (Variante B)

Material: ein Stuhl pro Teilnehmer

Alle sitzen im Kreis und jeder Mitspieler bekommt eine Zahl zugewiesen (an Besten durchzählen).

Nun wird der Reihe nach jeder Mitspieler bestimmte Merkmale, Vorlieben, Eigenschaften,... aufzählen und alle, auf die diese Behauptung zutrifft, dürfen einen Platz weiterrutschen. Dies kann zum Beispiel sein: Alle, die eine Uhr haben. Alle, die blaue Augen haben. Alle, die Spinat lieben.... Die, die sich dadurch nicht angesprochen fühlen müssen sitzenbleiben. Es kann nun passieren, daß sich wieder „Schoßsitzschlangen“ bilden und da kann dann wieder nur der oberste weiterrücken. Gewonnen hat, wer als erster wieder auf seinem Ausgangsstuhl ist.

Zahnbürsten-Mörderspiel

Material: eine Zahnbürste, Zettel, Sterbeliste mit Stift

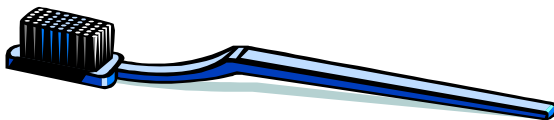
*versuchen den
Täter zu entlarven*

Jeder Mitspieler bekommt einen Zettel ausgeteilt. Auf einem dieser Zettel steht „Mörder“ drauf. Dieser Mörder muß nun versuchen, die anderen heimlich umzubringen, indem er ihnen die Zahnbürste zeigt.

Er kann aber nur morden, wenn er alleine mit dem Opfer ist (also „unter 4 Augen“). Der Tote muß sich innerhalb von 5 Minuten auf der Sterbeliste eintragen (Name, Ort, Zeit). Je später desto besser. Die Toten zählen nicht, das heißt wenn 3 Tote und 1 Lebender im Raum zusammen sind, kann der Mörder ihn trotzdem töten.

Die Lebenden können nun versuchen, den Täter zu entlarven. Wenn zwei einen Verdacht haben, müssen sie dies äußern und sich den Namen gleichzeitig sagen. Wenn die Vermutung zutrifft, ist der Mörder entlarvt und das Spiel aus. Wenn nicht, dann sind sie beide tot. Dies ist auch der Fall, wenn sie sich unterschiedliche Namen sagen.

Der Mörder hat gewonnen, wenn er alle umgebracht hat.



Das freundliche Monster Goofy

Material: dunkler Raum oder Augenbinden für alle

Alle Spieler gehen durch den dunklen Raum. Einer der Spieler wurde vorher vom Spielleiter heimlich als Goofy ausgewählt. Das kann man auch per Los bestimmen. Alle müssen nun herausfinden, wer Goofy ist.

Sobald sie jemanden treffen, müssen sie ihn fragen „Goofy?“ Wenn er ebenfalls mit „Goofy?“ antwortet, wissen sie, daß er es nicht Situation. Antwortet der Gefragte jedoch nicht, so haben sie Goofy gefunden, da er daran zu erkennen ist, daß er NICHTS sagt. Dann hängt man sich bei Goofy oder am Ende der „Goofy-Kette“ ein und verstummt ebenfalls.

Am Ende des Spiels hängen alle als Kette zusammen.

Fröhlich in der Mülltonne

Material: Zettel, Stifte

Jeder Mitspieler bekommt zwei Zettel (am Besten zwei unterschiedliche Farben) und einen Stift. Auf einen Zettel schreibt man ein Adjektiv (fröhlich, traurig, lustig, zerzaust,...) und auf den anderen Zettel wird ein Ort geschrieben (unter der Dusche, auf dem Baum, im Flugzeug,...).

Nun werden die Zettel eingesammelt und sortiert. Die Mitspieler werden in Gruppen mit 4-5 Personen aufgeteilt und jede Gruppe zieht nun von jedem Stapel einen Zettel. Ihre Aufgabe ist es nun, dieses Begriffspaar in einer Szene pantomimisch darzustellen. Die Vorbereitungszeit soll nicht länger als 5 Min. sein. die anderen Gruppen müssen erraten, was dargestellt wird.

*pantomimisch
darstellen*

Zimmerchen zu vermieten

Material: Zeitungen

Jeder Mitspieler bekommt eine Zeitungsseite, auf die er sich stellt. Nur einer steht ohne dort im Raum. Dieser ruft nun „Zimmerchen zu vermieten“, woraufhin alle anderen ihre Zimmerchen / Zeitungen verlassen, um sich ein neues zu suchen. Derjenige, der jetzt keines gefunden hat, ruft wieder „Zimmerchen zu vermieten“ und die Suche geht von neuem los.

ein neues suchen

Gordischer Knoten

Alle Mitspieler stellen sich im Kreis auf und strecken die Hände in die Mitte. Dann schließen sie die Augen und gehen aufeinander zu. Jeder Spieler muß nun versuchen zwei fremde Hände zu ergreifen. Hat jeder zwei Hände gefunden, werden sie Augen wieder geöffnet und die Gruppe muß nun gemeinsam versuchen, den Knoten zu lösen.

Man kann auch vorher einen Mitspieler bestimmen, der außerhalb des Kreises bleibt, um den anderen dann beim Entknoten zu helfen.

Planetenkreisen

Material: verschiedene kleine Gegenstände (Tesafilemrolle, Kleber, Radiergummi, Stifte, Ball,...)

genau darauf achten

Alle stehen im Kreis. Einer fängt an, einen Ball (oder anderer Gegenstand) jemandem zuzuwerfen, der ihn wiederum weiterwirft, bis jeder im Kreis ihn einmal in der Hand hatte. Dabei sollte sich jeder merken, von wem er den Ball bekommen hat und an wen er ihn weitergeworfen hat.

Nun wird der Ball immer weiter der Reihe nach geworfen. Der Spielleiter gibt dann nach und nach weitere Gegenstände mit ins Spiel, so daß man genau darauf achten muß, ob etwas geflogen kommt oder nicht.

Maschine bauen

*Maschinenteilen
Geräusche zugeteilt*

Einer der Mitspieler wird zum „Baumeister“ ernannt. Er hat nun die Aufgabe, mit Hilfe der anderen Mitspieler eine funktionierende Maschine zu bauen, indem zum Beispiel einer der Motor ist, der nächste ein von ihm betriebener Hammer, wieder andere schaffen die fertigen Waren beiseite. So kommt nach und nach immer wieder ein neues Teil der Maschine hinzu. Nachdem sie einige Zeit „gelaufen“ ist, wird von hinten her wieder abgebaut und die Maschine hat ihren Dienst getan, wenn auch der letzte mit seiner Aufgabe aufhört. Als weitere Schwierigkeit können den einzelnen Maschinenteilen auch noch Geräusche zugeteilt werden.

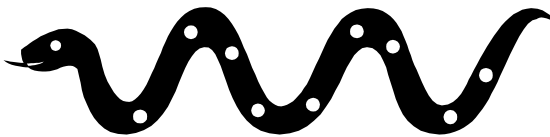
Körperkontakt und Vertrauen

Blind snake

Die Mitspieler stellen sich hintereinander auf, legen die Hände auf die Schultern des Vordermannes und schließen die Augen. Nur der vorderste sieht etwas. Er muß nun die Gruppe herumführen, durch den Raum, das Haus, den Garten,...

Dabei gibt es verschiedene Möglichkeiten: Er macht dies einfach durch gehen und die anderen folgen ihm, durch Sprache oder andere vorher vereinbarte Signale.

eine andere Variante: Nicht der Vorderste sieht etwas, sondern der Hinterste oder jemand aus der Mitte. Dabei sind die Führungsmöglichkeiten die gleichen.



Menschensprungtuch

Die Teilnehmer stellen sich in 2 Reihen gegenüber auf und geben sich die Hände. Am besten ist es, wenn sie sich an den Unterarmen bis zum Ellbogen gegenseitig festhalten.

Einer nimmt nun Anlauf und springt auf die Arme der Mitspieler, die ihn nun weiter nach hinten befördern.

Auf Händen tragen

Alle Mitspieler legen sich im Reißverschlußverfahren mit den Füßen nach außen auf den Boden, so daß der Kopf immer zwischen den Schultern der beiden Nachbarn liegt. Nun strecken alle ihre Arme in die Höhe. Ein Freiwilliger wird von zwei Spielleitern nun am Anfang der Schlange auf die Hände der Mitspieler gelegt, von denen er langsam bis zum Ende weitergetragen wird. Dort wird er wieder von den beiden in Empfang genommen.

Blind führen

Material: Hintergrundmusik

Es werden Paare gebildet und einem Partner die Augen verschlossen.

Dieser wird nun vom anderen durch den Raum oder das ganze Gebäude (Achtung bei der Treppe) geführt, indem sie sich entweder an der Hand halten, nur ihre Fingerspitzen einander berühren oder per Sprache. Nach einiger Zeit werden die Rollen getauscht und es geht wieder zum Ausgangspunkt zurück.

Roboter programmieren

Alle Mitspieler bilden Paare. Einer von ihnen ist der Roboter und der andere der Programmierer.

Der Programmierer gibt dem Roboter nun 3 Funktionen ein (z. B. Kopf berühren = im Kreis drehen,...). Danach gehen die Programmierer vier Roboter weiter nach rechts und müssen nun versuchen, die Funktionen dieses Roboters herauszufinden. Ist dies gelungen, wechseln Roboter und Programmierer die Plätze und es geht von vorne los.

info

Schwungtuch (Fallschirm) mit dem man tolle Spiele machen kann u. vieles mehr könnt Ihr ausleihen beim DV-Augsburg, Frauentorstr. 29, 86152 Augsburg

New Games

Wellenreiten

Alle Mitspieler legen sich mit dem Gesicht nach unten in eine Reihe, etwa körperbreit voneinander entfernt. Der erste Wellenreiter kniet an einem Ende, streckt die Arme nach vorne und vertraut sich dem Wasser an.

Jetzt muß sich die Welle in Bewegung setzen. Von vorne nach hinten dreht sich einer nach dem andern in dieselbe Richtung um, sobald ihn der Wellenreiter erreicht. Wenn ihr euch schön regelmäßig dreht, werdet ihr ihn sicher sanft zum Strand am anderen Ende der Reihe schaukeln. Dort angekommen, legt sich der Wellenreiter auf den Boden und wird Teil der Welle, während der nächste am Anfang der Reihe nun seine Wellenreiterkünste zeigen kann.

Ihr werdet merken, daß sich die Welle langsam vorwärtsbewegt; deshalb braucht ihr genug Platz und einen sicheren Untergrund.



Speichenrennen

Zuerst wird ein „Ausrufer“ ernannt und dann werden alle Mitspieler in vier gleich große Gruppen aufgeteilt. Dann setzt ihr euch wie die Speichen eines Rades mit überkreuzten Beinen hintereinander in Reihen auf den Boden. Alle schauen nach innen, zur Nabe.

Der „Ausrufer“ beginnt nun um das Rad herumzulaufen und zerbricht eine Speiche, indem er dem letzten in einer Reihe einen Klaps gibt. Dabei ruft er entweder: „Kommt mit!“ oder „Haut ab!“ Nun rennen der Ausrufer und alle Spieler der gebrochenen Speiche um das Rad herum und versuchen wieder eine neue Speiche am alten Platz zu bilden.

Sie rennen aber nicht immer in die gleiche Richtung. Bei „Kommt mit!“ laufen die Spieler dem Ausrufer hinterher. Heißt es „Haut ab!“, so rennen sie in die entgegengesetzte Richtung. Der letzte, der außen an der Speiche ankommt, wird der Ausrufer für die nächste Runde.

Knallballon

Material: Luftballons, Nadeln

Jeder Mitspieler bekommt einen Luftballon, den er zuerst aufblasen muß. Dann werden alle Mitspieler in 2 Gruppen aufgeteilt, die sich gut gemischt im vorher abgesteckten Spielfeld verteilen. Jede Gruppe bestimmt einen „Torwart“. Diese beiden stehen sich am Rand des Spielfeldes gegenüber und sind jeder mit einer Stecknadel „bewaffnet“.

Nun werden die Luftballone ins Spielfeld geworfen und jedes Team versucht seinem Torwart Ballons zuzuspielen, damit er sie zum Platzen bringen kann. Ein Knall = ein TOR!! Aber Achtung vor den Nadeln der Torwarte, damit sich kein Feldspieler Verletzungen zuzieht. Je mehr Luftballone ihr im Spielfeld habt, desto interessanter wird es.

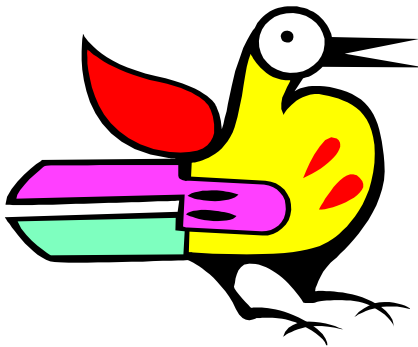
Sieger ist die Mannschaft, die am Ende (wenn alle Luftballone weg sind oder nach einer vorher festgelegten Zeit) die meisten Tore hat.

Jamaquack

Jamaquacks sind seltene Vögel, die im Süden Australiens vorkommen. Sie stehen immer vornübergebeugt, halten sich mit den Händen an den Waden oder Fußgelenken fest und watscheln rückwärts durch die Gegend. Sie sind Nachttiere und haben tagsüber die Augen geschlossen. Tag und nacht quaken sie ununterbrochen mit ihren Artgenossen und halten den Schnabel nur um zu atmen.

Da die Jamaquacks immer versuchen, sich aus dem Staub zu machen, kann nur ein Drittel von euch gleichzeitig Jamaquacks sein. Die anderen bilden das Jamaquack-Gehege: Sie stellen sich im Kreis auf, fassen sich an den Händen und schauen zur Mitte. Zwei von euch lassen ihre Hände los, denn das Gehege hat ein Loch.

Die Jamaquacks versammeln sich in der Mitte, stehen mit den Köpfen beieinander und beginnen sich mit geschlossenen Augen rückwärts zu bewegen, um dem Gehege zu entschlüpfen. Während die närrischen Vögel mit ihren blinden Fluchtversuchen beschäftigt sind, versuchen die Spieler im Kreis die Jamaquacks durch sanfte Schubser mit dem Knie ins Gehege zurückzubefördern. Wenn ein Jamaquack endlich das Ziel erreicht und in die Freiheit gelangt ist, kann er sich aufrichten und seine Augen öffnen, sollte aber nicht zu quaken aufhören, damit seine Artgenossen den Ausgang leichter finden.



Reimpantomime

Bei diesem Spiel können alle ihre pantomimische Begabung ausprobieren. Setzt euch gemütlich auf den Boden. Einer von euch sagt, daß er an ein Wort denkt, das sich beispielsweise auf LAUFEN reimt. Die anderen versuchen nun durch eine pantomimische Darstellung zu zeigen, auf welches Wort sie tippen.

So könnte zum Beispiel einer eine Flasche öffnen und sich den Inhalt in den Hals kippen, aber der, der das Wort ausgesucht hat, sagt ihm: „Nein, es ist nicht SAUFEN.“ Andere Möglichkeiten wären SCHNAUFEN (Bergsteigen), RAUFEN (Kampf), TAUFE (Finger ins Wasser und Kreuzzeichen). ...

Psychoshake

An dieses Spiel könnt ihr nicht mit der üblichen Oberflächlichkeit herangehen. Da geht es nämlich um übersinnliche Kräfte, und ihr wißt alle, daß wir diese Phänomene sehr ernst zu nehmen haben.

Zuerst müßt ihr euch alle in eine meditative Stimmung versetzen und dann sucht sich jeder im Stillen eine Zahl aus: 1, 2 oder 3, die im Augenblick die richtige Schwingung für ihn hat. Hier gibt es keine Richtlinien und keine Absprachen; überlegt eine Minute lang, welche Zahl am stärksten zu euch spricht.

Jetzt geht es darum, eure numerischen Seelenverwandten zu finden. Ihr beginnt still umherzugehen und euch die Hand zu geben. Wenn du eine 1 bist, schüttelst du die Hände deiner Mitspieler nur einmal, bist du eine 2, dann zweimal, falls du die 3 gewählt hast, dann dreimal. Wenn verschiedene Zahlen aufeinandertreffen, gibt es einen deutlichen Augenblick der Spannung, an dem einer versucht, in der Bewegung innezuhalten, während der andere weitermacht. Hört ihr zur gleichen Zeit auf, so habt ihr euch erkannt und sucht jetzt gemeinsam nach weiteren Seelenverwandten.

Wichtig ist es, während der ganzen Zeit das Schweigen zu bewahren. Dieses Spiel basiert auf nonverbaler Kommunikation. Erstaunlicherweise kommt es häufig vor, daß am Ende alle in drei genau gleich große Gruppen aufgeteilt sind.

Dreieckfänger!

Alle Mitspieler werden in Vierergruppen aufgeteilt. Drei fassen sich an den Händen mit dem Gesicht zu Mitte und bestimmen einen von ihnen zur Zielscheibe. Der vierte Spieler steht außerhalb des Dreiecks und ist der Schütze.

Das Spiel ist ganz einfach - der Schütze versucht die Zielscheibe mit seiner Hand zu treffen. Die Spieler im Dreieck versuchen aber, ihn durch geschicktes Drehen / Ausweichen daran zu hindern. Er darf sich nicht über den Kreis beugen, sondern muß die Zielscheibe voll am Rücken treffen.

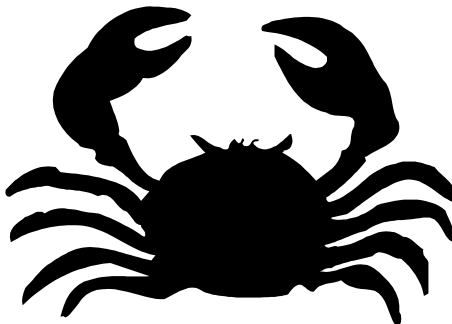
War der Schütze erfolgreich wird ein neuer bestimmt und es geht von vorne los.

Krabbengrabschen

Ihr nehmt die klassische Krabbenhaltung ein: Bauch nach oben, Ellbogen und Knie gebeugt, das Körpergewicht auf Füße und Hände verteilt. Diese Haltung müßt ihr - gestützt auf mindestens drei Gliedmaßen - beibehalten, während ihr versucht, den anderen dazu zu bringen, mit dem Hinterteil den Boden zu berühren.

Alle anderen Spielregeln könnt ihr euch selber ausdenken. So könnt ihr vereinbaren, daß sich die Spieler nur mit den Füßen, mit Händen und Füßen oder mit dem ganzen Körper berühren dürfen.

Das Spiel ist beendet, wenn eine einzige Krabbe übrig geblieben ist.



Literaturliste

📖 **Die neuen Spiele I. New Games**
von Andrew Fluegelmann und Shoshana Tembeck.
Verlag an der Ruhr.
ISBN 3-88403-004-3
Preis: 35,- DM

📖 **Die neuen Spiele II. More New Games**
von Andrew Fluegelmann. Verlag an der Ruhr.
ISBN 3-88403-014-0
Preis: 35,- DM

📖 **Mainzer Spielkartei**
von Jürgen Fritz. Verlag Matthias Gruenewald.
ISBN 3-7867-1208-5
Preis: 32,- DM

📖 **Stöcke, Steine, Luftballons. Gruppenspiele mit einfachem Material**
von Irene Flemming. Verlag Matthias Gruenewald.
ISBN 3-7867-1676-5
Preis: 32,- DM

📖 **666 Spiele für jede Gruppe, für alle Situationen**
von Ulrich Baer. Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung.

Spiele für alle Gelegenheiten und Situationen: für die Jugendlichen im Zeltlager, für die Vertretungsstunde in der Schule, für die neue Konfirmandengruppe, für die Vierjährigen im katholischen Kindergarten, für Hardys Clique im Jugendzentrum, für die Schülerinnen der Fachschule für Sozialpädagogik, für die Kindergeburtstagsfete bei Sven, für das Selbstfindungswochenende in der Schweizer Berghütte, für die Patientengruppe in der Reha-Klinik und für den thematischen Gruppenabend bei der Kolpingjugend ...

ISBN 3-7800-6100-7
Preis: 22,80 DM

 **Schwalbacher Spielkartei**

von Magda Keller. Verlag Matthias Gruenewald.
ISBN 3-7867-1151-8
Preis: 49,- DM

 **Praxismappe Spiele für Kinder, Jugendliche und Erwachsene.**

Herausgegeben vom Bundesjugendwerk der Arbeiterwohlfahrt (AWO), Oppelner Str. 130, 53119 Bonn (e-mail: awo-bujw@t-online.de)

Diese Praxismappe gehört in jede Institution, die sich mit Kinder- und Jugendarbeit beschäftigt. Die sehr gute Strukturierung ermöglicht jedem einen schnellen Überblick über die verschiedenen Spielarten, wie z.B. Kennenlernspiele, Bewegungs- u. Kooperations-spiele und Geländespiele, um nur drei der 15 im Buch beschriebenen Arten zu nennen. Somit kann jeder Spielleiter/in aus einem schier unendlichen Vorrat von Spielvorschlägen schöpfen. Den eigenen Phantasien sind keine Grenzen gesetzt, da die vorgegebenen Spiele immer wieder abgeändert oder verknüpft werden können, und so für die gegebene Situation immer ein passendes Spiel zur Hand ist. Für die noch unerfahrenen Spielleiter/ innen unter Euch ist auch gesorgt. Auf den Seiten 9-25 werden detaillierte Hilfestellungen gegeben. Diese wesentliche Arbeitserleichterung ist schon bei vielen Betreuern/innen, Pädagogen/innen und Kindererzieher/innen, kurz allen Personen, denen das pädagogisch sinnvolle Spiel am Herzen liegt, äußerst beliebt.

Preis: 23,- DM

 **Die Spielekiste**

Spielarbeitshilfe für die kirchliche Jugendarbeit. Tips - Themen Nr. 3

Herausgegeben vom Bischöflichen Jugendamt (BJA), Kappelberg 1, 86150 Augsburg



Angebote zum „Buchen“ vom Schulungsteam für alle Kolpingsfamilien und Bezirke

Fundgrube

Es ist 5 vor 12, Du hast ein gutes Thema für die Gruppenstunde und weißt nicht, wie Du es umsetzen sollst?

Dann bist Du bei diesem Workshop genau richtig! Gemeinsam möchten wir mit Euch unterschiedliche Methoden zu von Euch vorgeschlagenen Themen ausprobieren. Ihr bucht uns für einen Tag unter dem Motto „Umweltprobleme auf dem Mars“ oder „Radieschenzucht in Moskau“ oder einfach zu Themen wie Kreatives/ Spiele/ Umwelt/ Kolping/ Liebe, Sex und Zärtlichkeit...

Rhetorik

Bist Du auch öfter mal nervös, wenn Du etwas präsentieren/vorstellen oder ein Anliegen vorbringen mußt? Die richtigen Worte sind wie weggeblasen? Du weißt nicht, wie Du's am besten rüberbringen sollst?

Einige Regeln, Tips und Tricks können solche Situationen ganz schön erleichtern!

Dieser Workshop ist garantiert nie umsonst!

Wann Ihr wollt!

Vor Ort!

Miteinander!



Auch von den anderen Arbeitskreisen und Teams gibt es viele Angebote. Von „Zeltlager einmal anders“ über Beratung von Leiterrunden bis hin zu einem „sinnvollen Tag“. Alles gesammelt in unserer DV on tour Broschüre. Und die gibt's im Büro oder im Internet. Ruft einfach an oder mailt uns. Wir freuen uns schon zu Euch zu kommen!

Kontakt: 0821 - 3443 134
www.kolping-augsburg.de