KjG ROTTENBURG-STUTTGART

Zu alt und doch zu jung?

Ideen, Tipps und Spiele für Jugendliche von 13 bis 16

Inhalt

1 Warum dieses Heft? ... 3
2 Kurspaket ab 16 Jahren! Warum? ... 3
3 Rollenwechsel der Jugendlichen ... 4
4 Angebotsformen ... 5
4.1 Gruppenstunde ... 5
4.2 Offener Treff ... 6
4.3 Aktion ... 7
4.4 Projekt ... 7
5 Sammlung ... 8
5.1 Gruppenstunde ... 8
5.2 Offener Treff ... 14
5.3 Aktion ... 17
5.4 Projekt ... 23
6 Weitere Ideen ... 29
6.1 Anschuggerle für Jugendliche ... 29
6.2 Abendprogramm ... 31
6.3 Ausflug ... 35
6.4 Inhaltliches Arbeiten ... 37
6.5 Kreativ und künstlerisch ... 39
6.6 Sinne ... 40
6.7 Spirituelles Angebot ... 41
6.8 Sport und Spiele ... 43
Impressum ... 48

1 Warum dieses Heft?

Was kann man mit Jugendliche im Alter von 14-16 Jahren in der KjG machen und auf die Beine stellen? Und wie überbrückt man die Zeit zwischen Gruppenkind und Gruppenleiter am besten? Schon seit ein paar Diözesankonferenzen scheint dies in mehreren Dekanaten akut Thema zu sein.
Der AK Bildung, welcher für die Bildungsarbeit in der Diözese zuständig ist, hat in seiner Auswertung der Diözesankonferenz einen dringenden Bedarf im Bereich der 14-16 Jährigen gesehen und vorgeschlagen eine Arbeitshilfe zu erstellen. Da dies über den Arbeitsauftrag des Arbeitskreises hinausgeht, wurde in Absprache mit der Diözesanleitung eine Expertengruppe gegründet. **Die „EG U16" hatte zur Aufgabe ein Heft zu erstellen, welches verschiedene Möglichkeiten der KjG-Arbeit speziell mit Jugendlichen im Alter von 14-16 Jahren aus den Dekanaten vorstellt und sammelt**. Die folgenden Seiten sollen euch als Hilfe und Unterstützung dienen, für die Altersgruppe ein adäquates Angebot bzw. einen langsamen Übergang vom Gruppenkind zu einer GruppenleiterInposition zu ermöglichen. Ansätze wie ein offener Jugendtreff, eine HilfsleiterInposition oder verlängertere Schnuppertage könnten die Lösung sein. Wir freuen uns, dass du dieses Heftchen jetzt in deinen Händen hältst und hoffen, dass es euch in eurer KjG-Gemeinde weiter hilft! Seid kreativ, überlegt euch gemeinsam coole Projekte, Gruppenstunden, offene Treffs…!

2 Kurspaket ab 16 Jahren! Warum?

Das KjG-Kurspaket begeistert und hat diözesanweit viele TeilnehmerInnen, dass freut uns natürlich sehr. Da in letzter Zeit jedoch öfters die Diskussion zur Altersgrenze des Kurspakets aufkam, möchten wir an dieser Stelle unsere Gründe nochmals benennen. Grundsätzlich empfiehlt der AK Bildung für die Bildungsarbeit in der Diözese darauf zu achten, dass TeilnehmerInnen eines KjG-Kurspakets spätestens am letzten Kurstag 16 Jahre alt sind. Ein Start mit 15 Jahren ist also möglich. Die Gründe dafür, dass einige Dekanate auch jüngere TeilnehmerInnen mit auf den Kurs nehmen wollen, können wir natürlich verstehen und haben im Zuge dessen unsere Beweggründe nochmals überdacht. Allerdings sind wir der Meinung, dass es durchaus Sinn ergibt die Altersgrenze bei 16 Jahren festzusetzen. Gründe hierfür sind die persönliche Reife und der Entwicklungstand der Jugendlichen, der hohe Grad an Verantwortung, der Altersabstand zu TeilnehmerInnen und die Tatsache das auch Jugendliche noch die Möglichkeit haben sollen als TeilnehmerIn an Veranstaltungen teilzunehmen und nicht zu früh in eine Leitungsposition gedrängt werden. Ein wesentlicher Bestandteil unserer Arbeit auf den Kurspaketen hat mit der Selbstreflexion als Person und dann auch als Leitung zu tun, dies ist Jugendlichen erst ab einem gewissen Alter möglich. Wir sind der Meinung, dass Jugendliche in der Regel mit 16 Jahren reif genug für diese Themen und das Übernehmen solch einer Verantwortung sind. Deshalb spricht sich der AK Bildung erneut ganz deutlich für die Altersgrenze ab 16 Jahren bei den KjG-Kurspaketen in der Diözese Rottenburg-Stuttgart aus.

3 Rollenwechsel der Jugendlichen

Jeder kennt es aus seiner eigenen Vergangenheit, irgendwann findet man alles was Kinder machen uncool, und möchte sich davon abheben. Vor allem nicht mehr mit dem Kind sein in Verbindung gebracht werden. So ist es auch bei Gruppenstunden. Je älter man wird desto kindischer findet man das Programm einer Gruppenstunde die für Kinder bis 12 konzipiert ist. Das zeigt sich dann vor allem im Verhalten der Jugendlichen, sie haben oft keine Lust mehr auf das Programm, machen nicht mehr mit, stören manchmal die Gruppenstunde oder kommen im schlimmsten Fall gar nicht mehr.

In diesem Fall ist oftmals die Lösung, dass die Jugendlichen ab 14 eine Art Rollenwechsel erfahren und in Verantwortung genommen werden, indem sie selbst die Gruppenstunden für die Kinder leiten. Die KjG sieht diese Art der Rollenverschiebung kritisch und empfiehlt daher, gesonderte Angebote speziell für die Zielgruppe ab 14 Jahren anzubieten. Diese Gruppenstunden sollten sich im Angebot deutlich von den Gruppenstunden für Kinder abheben. Ziel dieser Gruppenstunden ist es, den Jugendlichen die Chance zu geben, die Jugend selbst auch mit 14 noch ungezwungen und ohne Verantwortung auszuleben. In vielen anderen Bereichen des Lebens, müssen Jugendliche immer früher Verantwortung übernehmen, so ist es wichtig, dass es noch Bereiche gibt, wo sie sich ausleben dürfen. Diese Bereiche sehen wir in unserer Jugendarbeit. Auch andere Formen können als Alternative zu Gruppenstunden Sinn machen und den Bedürfnissen der Jugendlichen entsprechen.
Eine Veränderung der Rolle ist in den Gruppenstunden ab 14 dennoch möglich und sogar erwünscht, gibt es im Bereich der Mitbestimmung (siehe: KjG Mitbestimmungsmappe, Kursknacker) viele Möglichkeiten auf die Wünsche der Jugendlichen einzugehen. Dadurch wird den Jugendlichen vermittelt, dass sie die Möglichkeit haben, aktiv in die Gestaltung der Gruppenstunde einzugreifen, und ihre Wünsche und Ideen einzubringen. Das ist vor allem auch deswegen sehr wichtig, weil Jugendliche sehr schnell auf neue Trends, Spiele und Aktionen abfahren und Altbewährtes sehr schnell als öde empfinden.
Auch in Sachen Verantwortung, kann man auf die Jugendlichen zu gehen und ihnen Gruppenstunden anbieten. Das ermöglicht es Verantwortung langsam und in Begleitung von erfahrenen GruppenleiterInnen zu übergeben.

4 Angebotsformen

Zur besseren Übersicht haben wir versucht die verschiedenen Formen von Angeboten in Kategorien, wie z.B. Gruppenstunden, Projekte, offene Treffs etc. einzuteilen. Die Angebote der jeweiligen Kategorie können entweder **für** oder **mit** Jugendlichen veranstaltet werden. Das heißt, die 14-16-Jährigen haben entweder die Möglichkeit reine TeilnehmerIn zu sein oder langsam in eine GruppenleiterInnenrolle hineinzuwachsen, je nachdem wie die Vorbereitung und Durchführung organisiert wird. Im Folgenden sind die einzelnen Angebotsformen kurz beschrieben. Bei der Kategorie „Gruppenstunde" wird exemplarisch erklärt, was den Unterschied zwischen einem Angebot für bzw. mit Jugendlichen ausmacht. Die praktischen Ideen und Vorschläge findet ihr danach in einer Sammlung am Ende der Arbeitshilfe. Je nach Situation in eurer Gemeinde solltet ihr bei der Umsetzung darauf achten das Programm für eure Gruppe anzupassen.
Während bei Gruppenstunden eine Person mit GruppenleiterInnenschulung als Aufsicht ausreicht, ist es wichtig bei unregelmäßigen oder größeren und längeren Angeboten eine 18-jährige Aufsichtsperson dabei zu haben. Bei Fragen und Unklarheiten zur Aufsichtspflicht könnt Ihr Euch auch an die hauptamtlichen MitarbeiterInnen vor Ort oder die KjG-Diözesanstelle wenden.

4.1 Gruppenstunde

Eine Gruppenstunde findet in der Regel einmal in der Woche mit immer der gleichen Personengruppe statt. Meist werden die Räumlichkeiten der Kirchengemeinde genutzt. Die Gruppenstunde wird von einer Gruppenleitung vorbereitet und durchgeführt. Inhalte einer Gruppenstunde können thematische Inhalte sein, Spiele, verschiedene Sportarten und Wettspiele, kreative Angebote, Ausflüge etc.
Für Jugendliche:
Bei dieser Gruppenstunde sollen die Jugendlichen TeilnehmerIn sein dürfen, das heißt die Gruppenleitung hat alles vorbereitet und führt durch die Aktion.

Mit Jugendlichen:
Hier besteht die Möglichkeit in Kooperation mit Jugendlichen unter 16 Jahren die Gruppenstunde vorzubereiten (HilfsleiterInfunktion) oder gemeinsam mit den Jugendlichen die Gruppenstunde zu gestalten indem jeder beispielsweise eine Aktion/ein Spiel vorbereitet -> altersgemäßes Mitbestimmungsangebot, langsames Heranführen an die Leitungsposition.

4.1.1 Für Jugendliche

Es ist klar, dass Spiele und Angebote auf das Alter angepasst werden müssen. Geht als LeiterIn auf die Bedürfnisse und Interessen der Jugendlichen ein und fragt sie auch gerne worauf sie gerade Lust haben oder was sie im Moment fasziniert.
Bei Thematischen Einheiten kann man mit Jugendlichen gut ernstere Themen ansprechen oder Themen die gerade in der Pubertät wichtig sind behandeln. Die Thematische Arbeit mit Jugendlichen ist oft ergiebiger als mit Kindern.

Bei Spiel- und Sport-Angeboten ist es relativ klar, dass Jugendliche nicht gerade Topfschlagen spielen wollen. Ausgefallene Sportarten oder eine einfache Runde Poker ist hier meist schlichtweg cooler.
Wichtig ist es den Jugendlichen einen Ort zu bieten, in dem sie als werdende Erwachsene ernst genommen werden. Ein Umgang auf Augenhöhe hat daher einen hohen Stellenwert.
Beispiele zu Gruppenstunden für Jugendliche enthält die Sammlung unter 5.1.

4.1.2 Mit Jugendlichen

Es ist sinnvoll jugendliche TeilnehmerInnen in der Gestaltung der eigenen Gruppenstunde zu beteiligen und potentielle GruppenleiterInnen langsam an die Tätigkeiten einer Gruppenleitung heranzuführen. Hierfür bieten sich verschiedene Möglichkeiten:

- In ihrer eigenen Gruppenstunde können die jugendlichen TeilnehmerInnen gut Aufgaben übernehmen. So können sie selbst Spiele und Einheiten vorbereiten. Die Aufgaben können lose oder systematisch verteilt werden.
- Gruppenstunden mit verschiedenen Altersgruppen könne kooperieren. Die älteren TeilnehmerInnen können entweder als Gruppe mit Hilfe/Betreuung ihrer eigenen Gruppenleitung Angebote für die jüngeren TeilnehmerInnen vorbereiten oder innerhalb eines Angebotes übernehmen sie die verantwortungsvolleren Rollen.
- Einzelne Jugendliche können in einer Gruppenstunde als Praktikant mitwirken. Sie können hier einfache Aufgaben übernehmen und z.B. einzelne Spiele vorbereiten, während die Hauptverantwortung und Gesamtplanung immer noch den eigentlichen GruppenleiterInnen obliegt.

Wichtig ist es die Art der Beteiligung auf die Fähigkeiten der Jugendlichen abzustimmen. Verschiedene Jugendliche können verschieden weit in ihrer Entwicklung sein und die Arbeit mit ihnen sollte sie dann nicht über- oder unterfordern.

4.2 Offener Treff

Prinzipiell bietet ein offener Treff die Möglichkeit an sich mit anderen Jugendlichen in einem gewissen Rahmen, z.B. dem Gemeindehaus in regelmäßigen Abständen (alle zwei bis vier Wochen) zu treffen. Offene Treffs entwickeln sich oft aus Gruppenstunden die schon länger mit den gleichen Personen bestehen und haben den Vorteil, dass sie freier und flexibler gestaltbar sind. Auch eine Disco kann eine Form des offenen Treffs sein, sie spricht meist einen größeren Personenkreis an und hat deshalb viel Potential. Allerdings braucht es auch bei einem offenen Treff immer eine Aufsichtsperson über 18.
Beispiele zum Programm eines offenen Treffs finden sich in der Sammlung unter 5.2.

4.3 Aktion

Unter einer Aktion verstehen wir in dieser Arbeitshilfe eine Freizeitaktivität die nicht regelmäßig stattfindet. Vorstellbar wären Tagesveranstaltungen, Übernachtungen, Wochenenden oder Freizeiten. Diese können entweder mit bereits bekannten Personengruppen aus Gruppenstunden etc. durchgeführt oder als offenes Angebot veranstaltet werden.
Beispiele gibt es in der Sammlung unter 5.3.

4.3.1 Tagesveranstaltung

Wie der Name schon sagt, dauern Tagesveranstaltungen nicht länger als ein Tag, füllen diesen zeitlich allerdings aus. Innerhalb eines Rahmenprogramms können hier Themen oder Aktionen angegangen werden, die über den Zeitrahmen einer Gruppenstunde herausgehen.

4.3.2 Übernachtung

Übernachtungen oder Wochenenden unterscheiden sich vor allem aus organisatorischer Sicht von Tagesveranstaltungen. Eine passende Unterkunft, An- und Abreise, sowie Verpflegung müssen bedacht werden. Inhaltlich kann eine Übernachtungsaktion allerdings einer Tagesveranstaltung sehr ähneln.

4.3.3 Freizeit

Freizeiten erstrecken sich über einen längeren Zeitraum. Hier wird der Fokus auf Unterkunft und Verpflegung noch wichtiger, allerdings bieten sie die Möglichkeit noch tiefer in Themen einzusteigen oder die Umgebung noch genauer zu erkunden und zu erleben.

4.4 Projekt

Ein Projekt ist eine einmalige Aktion, die mit einem bestimmten Personenkreis in einem gewissen zeitlichen Rahmen realisiert wird. Es gibt ein bestimmtes Ziel (oder mehrere) das gemeinsam erreicht werden soll, wie man es z.B. von der 72h-Aktion des BDKJ kennt. Vor der Projektdurchführung steht immer die Projektplanung.
Beispiele für verschiedene Projekte finden sich in der Sammlung unter 5.4.

5 Sammlung

5.1 Gruppenstunde

Dinner in the dark! Oder: Gruppenstunde im Dunkeln

6-15 TeilnehmerInnen (TN)

Ca. 3 h

Augenbinden, Stationsmaterial, Abendessen (zwei bis drei Gänge)

Um zur normalen Gruppenstunde etwas Abwechslung zu bieten, können die äußeren Rahmenbedingungen geändert werden: Licht aus und eine Gruppenstunde im Dunkeln abzuhalten, ändert das Empfinden erheblich.
Als Beispiel sei hier eine Gruppenstunde im Dunkeln in Verbindung mit einem Abendessen genannt.
Vorbereitung: Die Tische werden bereits gedeckt, gefährliche Gegenstände (vor allem auf dem Boden!) werden entfernt, ausreichend Augenbinden werden für die TeilnehmerInnen organisiert.

Die TeilnehmerInnen kommen zum vereinbarten Treffpunkt an. Es folgt eine kurze Vorstellungrunde und die Augenbinden werden verteilt. Die TeilnehmerInnen bewegen sich nur in Begleitung eines „Blindenführers". Einzeln werden sie nun in die vorbereiteten Räumlichkeiten geführt. IN einem ersten Schritt haben sie ein gemeinsames „Blind Date". Hier werden sie gemeinsam in einen Außen- und Innensitzkreis gesetzt und müssen sich zu verschiedenen Fragestellungen unterhalten – auf Kommando wechseln die Sitzenden im Außenstuhlkreis einen Platz nach rechts (Methode: Kugellager).
Nach dem „Blind Date" wird jede/r Einzelne zu seinem Platz geführt. Dort gibt es die Vorspeise. Zwischen den Speisen gibt es Stationen zu denen die TeilnehmerInnen in Kleingruppen geführt werden (am besten als Schlange, bei der jede/r seine/n Vorderfrau/mann an der Schulter fest hält).

Beispiele für Stationen: Fühlstation – Erraten von Gegenständen, die man ertasten muss, Hör-Station – Erraten von Songs, die man hört, wenn sie rückwärts laufen; Riech-Station – Erraten von verschiedenen Kräutern, etc., Parcour ablaufen.
Nach dem Dessert werden die Augenbinden abgenommen und gemeinsam werden die Eindrücke ausgewertet.

Auf gefährliche Stellen im Raum achten, die TeilnehmerInnen müssen jederzeit beaufsichtigt sein (Vertrauenssituation!), auf den Umgang miteinander muss geachtet werden – Vertrauen der TeilnehmerInnen gegenüber den Anleitenden.

Design dein eigenes T-Shirt!

2 bis 30 TN

Mind. 2 h

T-Shirts (hell), Unterlage, Spraylack in Dosen, Schablonen, Pappe, Cutter Messer, Stecknadeln, Wäscheleine und Wäscheklammern

Zuerst müssen Schablonen für die T-Shirts hergestellt werden. Motive aufmalen oder ausdrucken und dann vorsichtig mit einem Cutter Messer ausschneiden. Dabei solltet ihr darauf achten, dass die Motive am Stück rausgeschnitten werden können.
In das T-Shirt wird Zeitungspapier oder ein Stück Pappe gelegt, um das Durchdrücken der Farbe zu verhindern. Legt das T-Shirt auf eine große Unterlage (die Farbe spritzt) und befestigt die Schablone mit den Stecknadeln. Dann könnt ihr mit den Spraydosen euer T-Shirt in beliebigen Farben besprühen.
Achtung! Nicht zu lange sprühen, sonst verläuft die Farbe!

Spraydosen sollten draußen verwendet werden!

Kritischer Konsum Handy

10 bis 30 TN

1 bis 1,5 h

Weltkarte, Schilder „1,2 oder 3“, Fragen und Antworten „1,2 oder 3“, Kärtchen mit Metallnamen, Texte der Metalle für Jugendliche, Bild FairPhone,

Durchführung

1. Einstieg: eigener Handykonsum

Leiter fordert die Jugendlichen auf, während des Workshops, ihr Handy in eine Box zu legen.

- ➔ Bei aufkommendem Wiederstand/Protest wird auf die Bedeutung des Handys für die Jugendlichen und ihren Alltag eingegangen. („Welche Rolle spielt das Handy in eurem Alltag?“)
- ➔ Kein Wiederstand, dann wird eine Nachfrage an die Gruppe gestellt: „Wie fühlt ihr euch ohne euer Handy?“, „welche Rolle spielt das Handy in eurem Alltag?“

„Das Handy ist euch ja ganz schön wichtig! Jetzt wollen wir mal Testen was ihr so alles über euer Handy wisst!“

2. Überleitung und Wissensabfrage

„1, 2 oder 3“ wird gespielt
Bilder Durch die drei Bunten Schilder mit den Nummern 1 bis 3, 3 Felder auf denen die Jugendlichen sich verteilen können.

Fragen mit drei Antwortmöglichkeiten werden gestellt.
Jugendlichen ordnen sich selbst der Antwortmöglichkeit zu, von welcher sie denken dass sie richtig ist.
Nach einem akustischen Signal wird aufgelöst.

1. Rohstoffproblematik

Bestandteile können drei verschiedenen Rohstoffgruppen zugeordnet werden.
56% Kunststoffe
16% Glas und Keramik
28% Metalle

Die Leitung erklärt, dass von den ca. 30 verschiedenen metallen einige sehr selten sind oder ihre Gewinnung schwierig und durch giftige Substanzen erfolgen muss. (Um das Metall aus dem Erz herauszulösen)

Vier Metalle werden nun genauer erläutert.
Nacheinander wird ein Metallname mit der Klasse besprochen. Die Klasse soll erraten wo dieses seltene Metall zu finden ist/ abgebaut werden kann.
Ist ein Metall dem Land zugeordnet darf ein/e JugendlicheR den Impulstext zum folgenden Metall laut vorlesen.

Anschließend vermittelt die Leitung, dass die Gewinnung der Rohstoffe harte körperliche Arbeit ist die auch häufig von Kindern ausgeübt werden muss (z.B. kleine Mienen wenig Platz, Verdienst für die Familie)

2. Handlungsoptionen

Leitung erklärt mündlich, dass nicht der Verzicht auf das Handy die Lösung ist.
Jugendliche sammeln mögliche Lösungsansätze

Leitung gibt Lösungsansätze:
Reusing:

- keine Verträge mit Jährlich wechselnden Handys
- nicht immer das neuste Modell wollen (ist uns unser Statussymbol so wichtig, dass wir Grundrechte anderer dafür mit Füßen treten?

Recycling:
Rohstoffe schützen, Giftige Substanzen gelangen so nicht auf den Müll und verpesten die Umwelt, sondern können Sinnvoll wiederverwertet werden

- Auf die Sammelbox hinweisen, evtl. überlegen ob welche in der Kirchengemeinde aufgestellt werden → Siehe Handysammelaktion
- Rückgabe beim Händler
- Lokale Recyklinghöfe anfragen
- Lokale Sammelstellen
- In der Wilhelma im Affenhaus steht eine Sammelbox

Alternative zum herkömmlichen Smartphone – FairPhone:
Marke die versucht möglichst unter fairen Bedingungen Handys herzustellen

- Metalle werden nicht aus Bürgerkriegsregionen bezogen
- Besondere Verträge mit Herstellern für faire Konditionen/Löhne

(Bild vom Fairphone zeigen)

Quelle: Projektstelle „werde WELTfairÄNDERER!“

Ultimate Frisbee

6 bis ca. 20 TN

1 bis 2 h

Spielfeld, Spielfeldmarkierungen, Frisbeescheibe, (Trikots), Getränke

Ultimate Frisbee ist ein recht junger Sport der in den USA entstanden ist. Ultimate ist der Versuch die besten Aspekte der beliebten amerikanischen Volkssportarten zu vereinen und so die „ultimative" Sportart zu kreieren. Es gibt eine Vielzahl an Regeln, die alle auf der Homepage des Welt- (http://www.wfdf.org/) oder des Deutschen Verbandes (http://www.frisbeesportverband.de/) nachgeschlagen werden können. Hier einige Grundprinzipien:

Gespielt wird auf ein rechteckiges Feld mit zwei Endzonen (ähnlich einem Football-feld). Die Größe kann angepasst werden. Üblich sind 5x5 oder 7x7 SpielerInnen. Alle anderen Konstellationen machen aber auch Spaß. Punkte werden erzielt, indem die Frisbeescheibe in der gegnerischen Endzone gefangen wird. Dabei gelten folgende Regeln:

Fisbee ist zuallererst ein berührungsloser Sport. Die oberste Regel ist das Fair-Play und die Rücksicht und der Respekt vor den anderen SpielerInnen. Mit der Scheibe in der Hand darf man nicht laufen. Fängt man die Scheibe im Lauf muss man abbremsen und darf dann nur noch Sternschritte machen.
Sobald man steht, darf einE GegenspielerIn in direkter Nähe bis 10 zählen. Hat man die Scheibe bis dann nicht geworfen, wechselt der Scheibenbesitz („Turnover"). Auch alle unvollständigen Pässe und Würfe ins Aus führen zum Turnover. Unvollständig ist ein Pass wenn die Scheibe vorher auf den Boden fällt, vom Gegner zu Boden geschlagen, oder gefangen wird. Bei Fouls wird die Aktion wiederholt (GefoulteR nicht im Scheibenbesitz) oder der/die gefoulte SpielerIn bekommt die Scheibe (Scheibenbesitz oder beim fangen gefoult). Die gefoulten SpielerInnen müssen laut „Foul!" rufen. Widerspricht der angeblich Foulende, wird die Aktion wiederholt. Nach einem Punkt wird die Seite getauscht und es kann beliebig ausgewechselt werden. Die Mannschaften stellen sich dann an den Endzonen auf und die Mannschaft die den Punkt erzielt hat wirft der anderen Mannschaft die Scheibe zu.

KjG juggert

8 bis 30 TN

Ca. 2 h

Juggerset, große Spielfläche, Getränke

Was ist Jugger?

Jugger ist ein actiongeladener Mannschaftsport, der weltweit immer mehr begeisterte Anhänger findet und bei dem es darum geht, den Spielball zu erobern und die gegnerische Mannschaft vom Ballträger fernzuhalten. Dazu finden mit Schaumstoff gepolsterte Waffen, so genannte Pompfen, ihre Anwendung. Beim Jugger versuchen zwei Mannschaften aus jeweils fünf Spielern den Jugg, so wird der Spielball im Jugger bezeichnet, in der Mitte des Spielfeldes zu erobern und im Mal der gegnerischen Mannschaft zu platzieren. Vier der fünf Spieler sind mit Pompfen ausgestattet und halten damit die gegnerische Mannschaft auf Distanz. Der fünfte Spieler, der so genannte Läufer, ist die einzige Person in der eigenen Mannschaft, die den Spielball direkt aufnehmen und somit Punkte erzielen kann. Wird ein Spieler von einer Pompfe getroffen, muss er für einen bestimmten Zeitraum aussetzen und darf in der Zeit nicht in das Spielgeschehen eingreifen. Die Mannschaft, die nach Ablauf der vollen Spielzeit die meisten Punkte erzielen konnte, gewinnt das Spiel.

Kurze Zusammenfassung der Regeln:

Mannschaft, Positionen, Pompfen, Schädel:

- Anzahl je Team: 1 Läufer, 4 Pompfer und bis zu 3 Auswechselspieler.
- Es gibt 6 Pompfenpositionen: Langpompfe, Q-Tip , Stab, Kette, Kurzpompfe und Schild sowie 2 Kurzpompfen. Ein Team kann eine beliebige Kombination führen, jedoch maximal 1 Kette im Spiel haben. Auf die Kette kann auch verzichtet werden.
- Mit dem Stab darf nicht gestochen werden. Der Kettenball darf nicht geworfen, sondern muss geschwungen werden. Schläge mit Zweihandpompfen sind zweihändig auszuführen.
- Nur der Läufer darf den Schädel oder Jugg tragen und ins Mal, das Tor, stecken und damit einen Punkt machen.
- Der Schädel darf von Pompfern nur mit der Pompfe bewegt, nicht aber getreten oder getragen werden.

Spieldauer und -ablauf:

- Ein Spiel dauert 2 x 80, 2 x 100 oder 3 x 100 Steine (letztere üblicherweise Finalspiele) oder nach Vereinbarung.
- Die Steine werden mit Trommelschlägen alle 1,5 Sekunden angezeigt.
- Der Schädel liegt in der Mitte des Feldes. Die Mannschaften starten an den Grundlinien hinter ihrem eigenen Mal auf ein entsprechendes Signal (üblicherweise "3-2-1 Jugger!"). Nach einem Punkt wird der Schädel wieder in der Mitte platziert, die Mannschaften kehren zur Grundlinie zurück.

Treffer, Trefferwirkung, Pin:

- Trefferzone:
  Es zählt die Berührung mit der Pompfe. Wird zuerst der Kopf getroffen, zählt dieser Angriff nicht als Treffer. Außer bei Läufer und Kette zählen die Hände nicht als Trefferfläche. Entsprechend ist "Hand" und "Kopf" laut anzusagen. Treffer gegen Spieler der eigenen Mannschaft und Kleidungstreffer zählen.

- Kette:
  Eine Kette trifft, wenn der Ball im Schwung eine gegnerische Trefferzone berührt oder die Kette eine geschlossene Form um eine Trefferzone bildet. Berührung mit der Kette allein zählt nicht als Treffer.

- Effekt:
  Nach dem Treffer mit einer Pompfe muss der Getroffene 5 Steine abknien, bei einer Kette 8, beim Übertreten der Spielfeldbegrenzung 5 Steine, und die Steine mit der Hand hinterm Rücken abzählen. Im Aufstehen darf geschlagen werden.

- Pin:
  Legt ein aktiver Spieler seine Pompfe auf einen Abknienden, muss dieser unten bleiben, bis der Pin gelöst wird und seine 5 bzw.8 Steine abgezählt sind. Nach Lösen des Pins muss er bis zum nächsten Stein warten, bevor er aufstehen darf.

Punkt:

- Ein gültiger Punkt ist dann erzielt, wenn der Läufer den Jugg/Schädel ins Mal steckt und dieser stecken bleibt, nachdem kein Läufer mehr seine Hand an ihm hat.

Sicherheit:

- Pompfen müssen stets so gebaut sein, dass eine Verletzung auch bei evtl. Brechen der Pompfe ausgeschlossen ist. Der Kernstab darf nicht durch die Polsterung fühlbar sein. <u>Sicherheit geht stets vor.</u>

➔ Das ausführliche Regelwerk findet ihr im Internet

Quelle: Roman Sieler, KjG Ludwigsburg, Louisa Güttler
http://www.kihaku-dremmen.de/bilder/2008/kyu0108/020-031.jpg.html

⚠ Verletzungsrisiko -> Maßnahmen treffen

5.2 Offener Treff

Singstar-Contest

3 bis ca. 20 TN

1-3 h je nach Lust und TeilnehmerInnenanzahl

Fernseher/Beamer, Playstation, Singstar Ausrüstung plus verschiedene DVDs oder ein anderes Karaoke Programm, evtl. Lautsprecher, Knabberzeug

Wenig TN: jedeR TeilnehmerIn sucht sich ein Lied aus und singt es. Dann können entweder die Punkte direkt für eine Bestenliste der TeilnehmerInnen genutzt werden oder es wird als Turnier aufgebaut (Fußball WM).
Viele TN: bei Singstar kann die Partyfunktion genutzt werden in der 2 Teams mit mehreren Personen gegeneinander antreten. Ist dies nicht vorhanden können auch so, z.B. mit Schildern ein Mikrowechsel, mit verbundenen Augen singen, mit Korken, Gurgelnd, o.ä. Schikanen eingebaut werden.
Zum Abschluss gibt es eine Siegerehrung. Entweder nach Punkten des Karaokesystems oder ihr macht eine Jury die auch die Performance beurteilt! Preise: goldenes Mikrofon oder kleine Pokale.

Bei öffentlichen Veranstaltungen sollte auf die Richtlinien der GEMA geachtet werden.

Cocktail Abend

3 bis ca. 20 TN

1-3 h je nach Lust und TeilnehmerInnenanzahl

Cocktail-Buch/Rezepte, Gläser, Zutaten: Säfte, Blue Curacao, Grenadine, Eis etc. zur Deko: Schirmchen, Obst, Zucker, Zitronensaft…; evtl. Eiscrusher

Am besten ist es sich 2-3 Cocktails auszusuchen und dafür die Zutaten zu kaufen. Der/Die GruppenleiterIn zeigt wie man die verschiedenen Cocktails zubereitet oder hängt alternativ die Rezepte auf. Die TN können dann die Cocktails nachmixen oder auch selber neue Cocktails mixen. Vielleicht findet ihr ja euren Cocktail, den es ab dann immer als Special im offenen Treff gibt. Natürlich kann man auch Tricks mit dem Shaker machen, schaut euch doch Videos im Internet an und versucht es nachzumachen.

Jugendschutzgesetzt und Ausschankgenehmigung von Alkohol

Billard / Tischkicker - Turnier

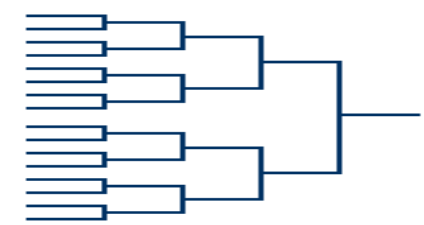
Ab 3-16 TN

Je nach Teilnehmerzahl

Billardtisch, Tischkicker oder Tischtennisplatte, Turnierplan

Je nachdem welche Geräte ihr so vor Ort zur Verfügung habt können entsprechende Turniere organisiert werden. Bei vielen Personen empfiehlt es sich Teams zu bilden.

Turniersysteme:
K.O-System: Am Anfang werden die Paarungen ausgelost, nur die Gewinner kommt weiter (nach Spielplan, siehe unten). Damit auch die Verlierer beschäftigt sind können die unteren Plätze auch ausgespielt werden.



Gruppensystem: die TN werden in Gruppen eingeteilt in denen jede/r gegen jede/n spielt. Dann kann wahlweise nur der Gruppensieger oder die ersten zwei etc. weiterkommen um die Plätze auszuspielen.

Schlag den ….: 2 Personen bzw. Teams spielen gegeneinander, wer gewinnt darf weitermachen, die nächsten fordern den Gewinner sozusagen heraus bis er verliert (vor allem bei wenig TN geeignet).

Evtl. Alternativprogramm anbieten für Spieler die nicht spielen oder mehrere Turniere parallel; vorher klare Regeln festlegen.

Jugend Café

1-unendlich, abhängig von Raumgröße

1 bis 4 h

Getränke, Karten-/Würfelspiele, Knabberzeug

Angebot und Gestaltung eines offenen Treffs als Jugendcafe für Jugendliche ab 12/14 Jahren. Ausschank von Getränken
Quelle: Andreas Beilharz, www.kjg-freudenstadt.de, Bsp: Quasimodo-Jugendcafe im Turm

Jugendschutzgesetz

KjGechillt

5 bis 30 TN

Je nach Bedarf, ca. 3 h

Je nach Veranstaltung

Offener Treff der KjG, monatlich unter bestimmtem Motto. Bsp:

- DVD Abend
- Sommergrillen
- Just-Dance-Party
- Indian Night
- …

Offen für alle Interessierten ab 14 Jahre, gemütliche Atmosphäre

Quelle: KjG Unterensingen (Dekanat Esslingen-Nürtingen)

5.3 Aktion

5.3.1 Tagesveranstaltung

Citybound

Mind. 2 Gruppen je 4 TN, max. 8 TN pro Gruppe.

Mind. 3 h

- Spielebeschreibung für jeweilige Stadt, oder die App: „Actionbound“ für Smartphones (eigene Spiele programmierbar!)
- Geeignete Kleidung für Außenaufenthalt
- Prämie für Gewinner und Verlierer der Gruppe
- Mögliche Materialien für Inhalt des Spiels (Bsp.: einzelne Station)
- Ggf. Verkleidung für Motto/Thema

Citybound oder Stadtspiel ist ein einfaches Mittel um eine Stadt kennenzulernen und mehrere Gruppen in einem Wettkampf gegeneinander antreten zu lassen.
Die Jugendlichen dürfen dabei in Gruppen eine Reihe von Aufgaben, die ihnen zu Beginn auf einem Aufgabenzettel mitgegeben werden, lösen. Je nach Alter und Gruppenkonstellation können dies einfachere oder anspruchsvollere Aufgaben sein. Die Möglichkeiten reichen hierbei vom Zählen der Burgtreppen über das Fotos mit Passanten schießen bis hin zum Ertauschen möglichst wertvoller Gegenstände.
Für Jugendliche sind vor allem Aufgaben, die im Kontakt mit anderen Menschen stehen, d.h. erfragt, gemeinsam mit Menschen der Verwaltung oder Passanten erledigt werden, besonders spannend.
Nach Ablauf der Zeit treffen sich alle Gruppen zu einem gemeinsamen Abschluss. Diejenige Gruppe, die die meisten Aufgaben erfüllt hat, gewinnt einen Preis.

Je nach Veranstaltungstyp passt es auch den Ausflug unter ein Thema zu stellen und so verkleidete Anspiele und thematische Aufgaben erraten zu lassen (Bsp.: Mittelalter, Deutschland sucht den Superstar, das Supertalent, Verstehen Sie Spaß, Jugendbeteiligung, etc.)

Macht vor eurem Besuch typische Gefahren in einer Stadt ausfündig. Je nach Alter und Zusammensetzung der Gruppe solltet ihr enge und klare Grenzen für das Spiel ausmachen. Wichtig ist auch der Austausch von Handynummern, um sich ggf. im Notfall kontaktieren zu können und das Spiel abzubrechen.

Geochaching

Mind. 3 TN

Mind. 2 h

- Ein Smartphone pro Gruppe: kostenlose Geochaching-App (Alternativ: einfacher GPS-Empfänger)
- Notizbuch/-seiten und Stift pro Gruppe

Geeignete Kleidung zum Wandern

Geocaching ist nichts anderes als eine moderne Schnitzeljagd.
Ausgerüstet mit einer Handy-App (für alle gängigen Smartphones) oder einem GPS-Gerät (für Profis) sucht man mittels GPS-Daten kleine Behälter – sogenannte Caches –, die überall weltweit verstreut sind.

Bevor es losgeht teilt man eine entsprechend große Gruppe in mehrere Kleingruppen auf, die jedoch stets begleitet werden. Jede Gruppe meldet sich auf www.geochaching.com an, um dort die Caches in ihrer Nähe suchen zu können. Nun sucht man sich einen Cache aus (zu Beginn am besten einen mit niedriger Schwierigkeitsstufe) und beginnt die Route zu laden. Nun kann es auch schon losgehen. Je nach Entfernung, Schwierigkeitsgrad usw. braucht es kürzer oder länger den versteckten Cachebehälter zu finden.
Ist er gefunden inspiziert man dessen Inhalt und trägt sich anschließend in das dortige Logbuch ein – natürlich legt man den Behälter zurück an Ort und Stelle ins Versteck. Und weiter geht's zum nächsten Cache!
Mehr Informationen unter www.geochaching.com.

Je nach Schwierigkeitsgrad können es Strecken mit typischen Gefahren in der Natur (z.B. Unebenheiten, Abrutschen, etc.) sein.

Schwedenstühle bauen

Keine Mindestanzahl, max. 15 Personen

Circa 4-6 Wochen bei Gruppenstunden von 90 Min., Tagesprogramm

Bausatz, Stoff und Werkzeugkoffer Anleitung unter: http://dpsg.de/de/fuer-mitglieder/pfadfindertechniken/schwedenstuhl.html; http://www.dpsg-schwerte.de/images/stories/workshops/schwedenstuhl_web.pdf; https://dpsglimburgdom.files.wordpress.com/2013/03/schwedenstuhl.pdf

Schon immer einmal einen eigenen Campingstuhl bauen wollen, der auch noch besonders bequem ist?
Die zweiteiligen Schwedenstühle lassen sich gut transportieren und bieten durch individuelle Breite und Höhe individuellen Sitzkomfort.
Zu Beginn des Bauens sollte eine ausführliche Gefahrenschulung durchgeführt werden. Auch sollten die einzelnen Werkzeuge wie Sägen, Bohrer, etc. genau erklärt werden. Unerwartet oft können Jugendliche damit nicht umgehen.
Baut man die Stühle im Rahmen der Gruppenstunde ist darauf zu achten, dass das Gruppenprogramm neben der „Bauphase" auch regelmäßig eine Phase zum Austoben hat.
Ansonsten ist dem Bauplan zu folgen.

Die Arbeit mit Werkzeugen erfordert immer eine besondere Sorgfalt. Im Regelfall sollten mindestens zwei Aufsichtspersonen die Gruppenstunde leiten.
Wichtig ist auch, dass klare Gruppenregeln herrschen.

5.3.2 Übernachtung

Zeitlos (Übernachtung zum Thema Zeit)

5 bis 20 TN

4 - 5 h

Musik, Workshop-Materialien, Materialkoffer (Marker, Plakate, Metaplankarten, etc.), Tücher und Meditationsmaterial zur Gestaltung eines Ruheraumes, Abdecktücher für Uhren (wenn nicht abhängbar).

Eine einfache Übernachtung soll noch einmal richtig aufgewertet werden? Dann ist ein angemessenes Motto nötig. In der Ära des schnellen Internets und der ständigen Verfügbarkeit eignet sich das Thema „Zeit“ sehr gut. Wie könnte nun eine solche Übernachtung aussehen?

Vorbereitung: Abhängen aller Uhren, einsammeln der Handys/Armbanduhren und sonstigen Zeitmessern.
Ablauf:
Die TeilnehmerInnen begeben sich in ein Experiment. Im Zentrum des Abends stehen ein Rückzug und Entspannung. In allen Ansagen und im Ablauf werden Zeitangaben vermieden, um so keinen Stress durch Zeitnot zu erzeugen.

Der Abend beginnt mit einer Ankommensrunde und einem Impuls, der in den Ablauf einführt. In einem ersten Schritt tauschen sich die Teilnehmer nun in Kleingruppen – so lange es nötig ist – über das ein, was ihnen zum Thema Zeit einfällt. Als Hilfestellung liegen Fragen, Zitate und Bilder zum Thema Zeit bereit (Herkunft: Frag Google).

Anschließend findet eine Workshop-Phase mit verschiedenen Angeboten rund um die Zeit statt. Bsp.: „Zeit haben? Zeit nehmen! Prioritäten setzen!“, „einfach mal Auszeit nehmen? In welchem Verhältnis stehen bei mir Arbeit und Freizeit?“, „Zeitnot? Wann erledige ich Aufgaben?“, „Zeitlos – Café und Rückzugsort“, etc.

Die TeilnehmerInnen werden zwischen den einzelnen Phasen nicht weitergedrängt, sondern können individuell ihre Station und die notwendigen Zeitbedarf wählen.
Vor dem Tagesabschlussimpuls findet eine Einzelreflexion statt. Anschließend wird stumm abgefragt, wie viel Uhr es denn sei.

Zum Abschluss gibt es einen weiteren längeren Expuls mit einer Ruhephase.
Nach dem offiziellen Teil gibt es ein gemütliches Beisammensein. Die TeilnehmerInnen dürfen am nächsten Morgen individuell aufstehen, wann sie mögen. Nach einem ausführlichen Brunch/Frühstück wird die Uhrzeit noch einmal abgefragt. Beide geschätzte Uhrzeiten werden nun offengelegt. Gemeinsam soll zum Abschluss über die Erfahrungen der Übernachtung und über das, was daraus mitgenommen wird, reflektiert werden.

Viel Platz und ruhige Räumlichkeiten.

KjGaming

Mind. 5 Personen, max. 50 Personen

Übernachtung, auch auf Wochenende ausdehnbar

Mehrfachsteckdosen, Verlängerungskabel, gemeinsamen Server für Spiele (bei kleineren Gruppen auch eigener PC möglich).

KjGaming – die Lanparty
Jugendliche kommen für einen Abend oder ein Wochenende zusammen, um gemeinsam PC-Spiele zu spielen. Nebenher können auch „Offline-Spiele“ wie Brettspiele und andere Gesellschaftsspiele als Abwechslungsmöglichkeit angeboten werden.
Bei den Spielen ist auf die Schutzaltersgrenze der Teilnehmer für die jeweiligen Spiele zu achten. Beim Eintritt ist auch an eine Grundverpflegung und Getränke zu denken.

Die Kosten für den Stromverbrauch sind im Vorfeld zu klären. Der Stromverbrauch ist auf verschiedene Sicherungskreise zu verteilen. Es ist dabei stets auf einen Zugang zum Sicherungskasten zu achten.

Quelle: KjG Echterdingen (Dekanat Esslingen-Nürtingen)

Survivalübernachtung / Hajken

Mind. 5 max. 15 TN

Übernachtung, auch auf Wochenend-/Wochenausflug ausdehnbar

Zelte, Schlafsäcke pro TeilnehmerIn, Kompass, Karten, ausreichend Wasser und sonstiges Vesper, Notfall-Erste-Hilfe Paket, Taschenmesser, ausreichend warme und bequeme Kleidung für den Ausflug, Rucksack – der mit Hüftgurt den Rücken schützt.
Bei längeren Ausflügen: Waschsachen, Küchenausstattung.

Wandern ist nur etwas für (Groß-)Eltern? Gerade bei Survivaltouren lernen die Jugendlichen sich gegenseitig aufeinander zu verlassen und überspringen ihren eigenen Schatten.
Im Vorfeld sind Eltern, wie Teilnehmer mit einem Brief über die Veranstaltung zu informieren.
Die Aufsichtspersonen müssen sich im Gelände gut auskennen.
Zu Beginn der Übernachtung prüfen die Leiter das Gepäck und verteilen die allgemeinen Lasten (insbesondere Zeltplane, Kocher, etc.).

Im Ablauf gibt es verschiedene Varianten:
Die Gruppe erhält nur die geographischen Daten des Zielortes und muss dieses mittels Kompass und GPS-Empfänger finden. Alternativ kann die Tour auch in Form einer „Schatzsuche“ erfolgen – die Gruppe wird so von Punkt zu Punkt geleitet. Im letzten Fall erarbeiten die Teilnehmer mit den Leitern gemeinsam die Route.
Für eine Variante entschieden? Dann kann es losgehen!

Niemals nur mit 1 GruppenleiterIn – für solche Ausflüge sind die Gefahren viel zu unübersichtlich, dass diese Touren alleine aufgenommen werden sollen.

5.3.3 Freizeit

Skifreizeit

Abhängig von Übernachtungsplätzen

Tag, Wochenende oder Woche

Skiausrüstung, Spiele, Erste-Hilfe-Koffer, Lebensmittel, Auto/Bus

Als JugendlicheR im Alter von 14 bis 16 Jahren ist man gerne auch einmal ohne Eltern im Urlaub – Gelegenheiten wir Freizeiten mit gleichaltrigen werden hier gerne wahrgenommen, um sich fernab der Eltern auszuprobieren und eigenen altersspezifischen Interessen nachzugehen. Hier eignen sich Freizeiten, die von einer anerkannten Jugendgruppe organisiert werden sehr gut, um Jugendliche an den Verband zu binden.

Sucht euch eine Hütte (Achtung, ihr benötigt rund ein Jahr Vorlauf, wenn ihr eine angemessene Hütte buchen wollt) nahe am Skigebiet, reserviert sie und gebt Vorab-Anmeldungen heraus, sodass ihr einen Überblick über das mögliche Teilnahmeinteresse habt. Je nach Alter der Teilnehmer könnt ihr vorab eine Informationsveranstaltung für Eltern planen.

Besonders zu beachten sind die Gefahren, die mit dem Skisport einhergehen. Daher sollten nur erfahrene Skifahrer mitgenommen werden – oder ggf. ein entsprechend vorgebildeter Gruppenleiter mit einschlägiger Skikurserfahrung dabei sein. Wie immer gilt: Am besten achtet jeder auf den anderen und keiner ist allein unterwegs.

Auf einer Skifreizeit sind eine Reihe von Risiken zu beachten: Rechtslage in ausländischen Skigebieten, Gefahren beim Skifahren, After-Ski im Ski-Stadl…

Städtetrip

Abhängig von Übernachtungsplätzen

Tag, Wochenende, Woche

Je nach Angebot

Gemeinsam mit Jugendlichen europäische Hauptstädte oder einfach nur interessante Städte in Deutschland in einer Jugendgruppe besichtigen? Gerade für ein Kurztrip über ein verlängertes Wochenende eignen sich Besuche in Städten wir Prag, Amsterdam, Paris und viele weitere mehr sehr gut, um miteinander unvergessliche Erlebnisse zu haben.

Für eine tendenziell jüngere Gruppe sind dabei Ziele in Deutschland wie Hamburg, Berlin, Dresden, Köln ratsamer, um die ersten eigenen Urlaubserfahrungen nicht für die Jugendlichen – und ggf. ihre Eltern – nicht überwältigend werden zu lassen.

Bei einem Städtetrip sollte vorher eine Informationsveranstaltung für die Eltern geplant werden. Bei einem gemeinsamen Planungstreffen wird die anvisierte Stadt vorgestellt und ein grober Reiseablauf bestimmt. So können Erwartungen der TeilnehmerInnen im Vorfeld besser geklärt werden.

Nach dem gemeinsamen Städtetrip kann man eine Infotafel mit vielen Bildern (Achtung: Bildrechte nicht vergessen!) oder einen Bericht der Gemeinde vorstellen – solch ein Highlight eignet sich ideal für die Öffentlichkeitsarbeit.

Sommer-Wasser-Spaß Tage

9 bis 40 TN

Wochenende

Übernachtungsmaterial, Schwimmgadets, Gute Laune, Sonnencreme, Spiele, Trampolin etc.

Chillen ist die meistgenannte Tätigkeit, wenn man Jugendliche fragt was sie in ihrer Freizeit am liebsten Tun. Warum dann das nicht als zentrales Element in den Mittelpunkt einer Wochenendfreizeit stellen, und so viele Leute wie Lust haben mitnehmen.
So schnell hat man ein Sommer Wasser Spaß Wochenende zusammengefasst. Am besten sucht man einen Zeltplatz mit Zugang zum Wasser, und organisiert als Programm, coole Spiele und vor allem viel Zeit die Seele baumeln zu lassen.
Es sollte dennoch ein Programm vorbereitet werden, das freiwillig angeboten wird für Jugendliche, die mit zu viel Freizeit überfordert sind.
Wichtig ist von Seiten des Teams, dass die Verpflegung gut organisiert ist. Und klare Regeln aufgestellt werden.

Ausschlafen mit Brunch und Lagerfeuer am Abend mit Grillen sind Klassiker die immer gut ankommen.
Tagsüber ein Großgruppenspiel und altersspezifischeWorkshops die freiwillig Angeboten werden.

Für nähere Informationen wendet euch an das Dekanat Esslingen- Nürtingen : jugendreferat-es@bdkj.info

Bei Freizeit in Nahe von Wasser ist es absolut wichtig, dass die Aufsichtspflicht konsequent wahrgenommen wird. Klare Regeln sollten zu Beginn deutlich kommuniziert werden.

5.4 Projekt

Kauf eins mehr Aktion für Flüchtlinge

10 bis 20 TN

2 bis 3 h

Informationsmaterial zur KjG und über euer Thema

Soziales Engagement mit einer lockeren Veranstaltung verbinden? Die Kauf eins mehr Aktion eignet sich hierfür perfekt!

Was ist eine „Kauf eins mehr Aktion"?
Kunden kaufen in einem örtlichen Betrieb ausgewählte Waren auf eigene Rechnung mit und legen diese in den Warenkorb, sodass sie gespendet werden können.

Wie organisieren?
Zuerst einmal sucht ihr euch gemeinsam in der Gruppenstunde eine soziale Einrichtung, die ihr unterstützen wollt. Diese Einrichtung/Gruppierung kann man bei dieser Gelegenheit gut besuchen und sich auch thematisch in der Gruppe damit auseinandersetzen.
Von diesem Partner erhält man auch die derzeit dringend benötigten Materialien.
Als Vorschlag sei an dieser Stelle die Flüchtlingsarbeit genannt. Viele Menschen in Not kommen derzeit nach Deutschland – bei den ehrenamtlichen Arbeitskreisen erfahrt ihr rasch, welche Güter derzeit am ehesten benötigt werden. Oft ist es Schulmaterial oder sind es Dinge des täglichen Lebens, die ihr bei eurer örtlichen Drogerie erhalten könnt.
Nun nehmt ihr Kontakt zur Drogerie auf und bittet sie darum, diese Veranstaltung vor dem Geschäft durchführen zu dürfen. Ideal ist es, wenn der Inhaber die gesuchten Waren noch mit einem kleinen Hinweis versieht, sodass sie mögliche Spender schnell finden.

Am Veranstaltungstag baut ihr vor dem Geschäft einen Infostand auf, mit dem ihr auf euer Anliegen aufmerksam macht (und gerne auch über euch als KjG informiert). Bei diesem Infostand liegen die Informationen über die gesuchten Güter, sowie große Körbe, in welche die Waren nach dem Kauf geworfen werden können.

Eure TeilnehmerInnen sind nun während der Veranstaltung gefordert, auf euch aufmerksam zu machen und die Aktion zu bewerben. Der Kontakt zu Menschen ist gefragt – vielleicht entdeckt hier die ein oder andere noch ein verstecktes Talent!

Am Ende der Veranstaltung macht man noch gemeinsam mit dem Inhaber, den gesammelten Waren und einem ehrenamtlichen Arbeitskreis ein Übergabebild, das man gerne für die Öffentlichkeitsarbeit – frei nach dem Motto: Tue Gutes und rede darüber! – einsetzen kann.

Sollten während der Veranstaltung Bilder gemacht werden, bitte darauf achten, dass Dritte nur mit ihrer Einverständniserklärung fotografiert und im Nachgang veröffentlicht werden dürfen. Im Zweifel bitte einige Fotorechtsvereinbarungen ausdrucken und vor Ort dabei haben.

Siehe auch thematisches Arbeiten zum Thema „Flüchtlinge" und andere Projekte.

Handysammelaktion

10 bis 20 TN

2 h bis mehrere Tage

Informationsmaterial und Sammelboxen eines Veranstalters (Bsp.: http://www.caritas.de/spendeundengagement/andershelfen/caritasbox/caritasbox)

Wie gehen wir mit den begrenzten Ressourcen unseres Planeten um? Bewusster Konsum und eine Abkehr von der Wegwerfgesellschaft sind hier wesentliche Bausteine.
Ihr wollt euch thematisch mit euren Teilnehmern beschäftigen? Ein niederschwelliger Zugang zur Förderung des Umweltbewusstseins ist eine sog. Handysammelaktion.

Was ist eine Handysammelaktion?
Gemeinsam mit euren Teilnehmern sammelt ihr Handys in eurer Gemeinde oder Stadt, um sie an die Caritas (oder einen anderen Träger) weiterzuleiten. Um auf eure Aktion aufmerksam zu machen, könnt ihr Infostände auf dem Markt oder nach dem Gottesdienst veranstalten oder Flyer im Gemeindeblatt verteilen.
Vergesst nicht am Ende eurer Aktion gemeinsam mit einem Vertreter der Caritas ein Übergabebild für eure große Spende zu machen!

Weitere Informationen unter:
http://www.caritas.de/spendeundengagement/andershelfen/caritasbox/caritasbox

Seifenkistenrennen

10 bis 15 TN

Mehrere (Projekt-)Tage

Siehe Bauplan, mögliche Pläne im Internet (Bsp.: http://www.obi.de/de/rat-und-tat/inspiration-und-ideen/selbstbauanleitungen/seifenkiste/index.html)

Bei diesem Projekt ist gleich in mehrerer Hinsicht das Geschick der Jugendlichen gefragt.
Zum einen bauen sie gemeinsam eine oder im besten Fall mehrere Seifenkisten und können so oft nicht entdeckte handwerkliche Talente und Teamwork für sich ergründen.
Zum anderen erfordert das Lenken einer Seifenkiste im Zeitrennen oder in einem Parcours gegen andere Seifenkisten einiges an Geschicklichkeit und Taktik.

Für dieses Projekt sind allerdings mehrere Wochen einzuplanen. Ebenso erfordert es im Vorfeld eine intensive Auseinandersetzung mit den Bauanleitungen – sowohl von den Gruppenleitern intern, als auch gemeinsam mit der Gruppe.
Es ist ratsam den GruppenteilnehmerInnen einen groben Ablaufplan für die Bauphase und das Ziel vor Augen zu halten, um so etwaige Anfälle der Demotivation in der Bauphase zu überbrücken. Wird solch ein Bau im Rahmen einer Gruppenstunde veranstaltet, ist darauf zu achten,

dass nicht ausschließlich über mehrere Wochen gebaut, sondern darüber hinaus auch anderen Bedürfnissen Raum geschenkt wird.
Der Abschluss der „Bauphase“ und das Seifenkistenrennen sollte wie für den Abschluss eines Projekts üblich gemeinsam gefeiert werden!

Sowohl der Bau der Seifenkiste, als auch ein mögliches späteres Rennen sind mit erhöhten Gefahrenpotenzialen verbunden. Hierfür ist es wichtig, dass die Gruppenleiter ihre Aufsichtspflicht entsprechend intensiver wahrnehmen und Schutzkleidung (Helm) getragen wird.

Wie barrierefrei ist meine Gemeinde?

7 bis 15 TN

Ein Nachmittag bzw. mehrere Tage

Rollstühle (ausleihbar bei DRK etc), Stadtplan, Handykamera, Notizbuch

Wie barrierefrei sind eigentlich eure Gemeinde und ihre öffentlichen Gebäude? Viele Rollstuhlfahrer und Familien mit Kinderwägen bekommen die fehlende Barrierefreiheit in der Praxis zu spüren. Als Projekt könntet ihr in eurer Gemeinde anfragen, ob es eine Karte mit Wegen für Menschen mit Handicap gibt.
Falls nicht, könntet ihr euch anbieten eine solche zu erstellen: Ihr entleiht Rollstühle und testet verschiedene Zugangswege zu öffentlichen Gebäuden und in eurer Innenstadt auf eine mögliche Barrierefreiheit. Dazu nehmt ihr einen Stadtplan zur Hand und bewertet jeweils die verschiedenen Punkte (grün, gelb und rot) nach ihrer Eignung für Rollstuhlfahrer.

Am Ende zeichnet ihr dies alles in einen Stadtplan ein und versucht so „ideale“ Routen für Rollstuhl und Kinderwägen in eure Stadt zu bilden. Evtl. könnt ihr die besten und schlechtesten Gebäude besonders hervorstechen lassen.
Schlussendlich überreicht ihr die Ergebnisse (unter Presseberichterstattung) gemeinsam mit eurem Pfarrer der örtlichen Verwaltung (z.B. Bürgermeister). Oder ihr ladet verschiedene Rollstuhlfahrer- und Familienvereine ein, um euer Ergebnis kennenzulernen.

Fotosafari

7 bis 20 TN

2 bis 3 h

Verpflegung, wetterfeste Kleidung, Fotoapparat

Im Zeitalter der Smartphone hat das Fotografieren eine neue Dimension angenommen. Ständig erwischt man sich dabei ein Selfie oder einen Schnappschuss zu machen, und diesen dann seinen Freunden mitzuteilen.

Eine Fotosafari bietet die Möglichkeit, sich bewusst mit dem Foto und der Umgebung auseinander zu setzen.

Am besten Sucht man sich ein Thema und Setting aus und macht daraus einen Wettbewerb.

Als Ort sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt. Allerdings gilt es je ausgefallener der Ort oder das Thema desto interessanter ist es.
Man kann in die Natur gehen, aber auch Indoor auf Entdeckungsreise durch die Linse gehen.
In der Nähe von Göppingen gibt es zum Beispiel ein altes verlassenes Freibad was sich genial für so eine Safari eignet. Aber generell gilt kreativ sein.
TIPP: Oft gibt es Fotowettbewerbe, entweder man nimmt mit seinen Fotos daran Teil oder nutzt die Themen als Inspiration

- Blende (Senner Medien)
- Jugendmedienpreis (BDKJ Rottenburg-Stuttgart)
- ...

Das Ergebnis der Safari kann dann als Ausstellung in der Gemeinde aufgebaut werden. Was gleichzeitig wieder Werbung für die Jugendarbeit ist.

Jeder benötigt einen Foto (oder Handy), Aufsichtspflicht nicht vergessen wenn man unterwegs ist.

Repair-Café

7 bis 20 TN

3 bis 5 h

Werkzeug/Material, Räumlichkeit, die entsprechend strapazierfähig ist, Einladungen/Werbematerialien.

Was ist ein Repair Café?
Es handelt sich um einen gemeinsamen Werkstattraum in dem man sich trifft, um eigene mitgebrachte kaputtgegangene Dinge wieder zu ertüchtigen.
In vielen Städten und Kommunen in BW gibt es bereits Repair Cafés – googelt, schaut sie euch an oder besucht sie mit eurer Gruppe.

Die Idee hinter den Repair Cafés ist die Abkehr von unserer Konsum- und Wegwerfgesellschaft hin zu einem bewussteren Umgang mit unseren Gütern. Ebenso ist ein Ziel der Cafés selbst wieder stärker praktisch mit den Alltagsgegenständen umzugehen und nicht jeglichen Umgang damit zu verlernen.

Wollt ihr nun ein eigenes Repair Café veranstalten, so könnt ihr folgendermaßen Vorgehen:
Zu Beginn steht einmal Werbung, Werbung, Werbung,… Jeder Gast unterschreibt einen Haftungsausschluss und darf einen Gegenstand mitbringen, den er reparieren will.
Die Werkstatt wird mit verschiedensten Werkzeugen und Geräten ausgestattet. Jede besondere Gefahrenquelle sollte beaufsichtigt werden. Es wird versucht, dass möglichst der Gast selbst die mitgebrachte Sache repariert. Andernfalls sind anwesende Experten dabei, um zu helfen.

Beachte: Um ein Repair Café durchzuführen benötigt man entsprechend praktisch erfahrene Personen. Im besten Fall Handwerker, etc., die sich bereit erklären, die Veranstaltung mit zu begleiten oder zu unterstützen.

Zahlreichen Gegenstände und Werkzeuge stellen große Gefahrenquellen dar. Insofern sollte bei einer Selbstdurchführung besonders auf die Anwesenheit entsprechender Praktiker oder Experten geachtet werden.

Senioren Café

7 bis 20 TN

3 bis 5 h

Verpflegung, Gemeindesaal

Kirche kann und soll auch Treffpunkt verschiedener Generationen sein – so auch zwischen Jugendlichen und Senioren. Veranstaltet gemeinsam ein Seniorencafé um gemeinsam ins Gespräch zu kommen.

Sucht das Gespräch mit eurem Pfarrer und plant gemeinsam, wie ihr diese Veranstaltung bewerbt.
Bei der Veranstaltung solltet ihr nicht derart mit der Bewirtung von Café und Kuchen beschäftigt sein, dass ihr euch nicht mehr mit euren Gästen unterhalten könnt – insofern versucht einiges vorzubereiten oder wechselt euch in Teams ab, um auch als GesprächspartnerIn zur Verfügung zu stehen.

Integration - Flüchtlinge

5 bis 15 TN

3 bis 4 h

Je nach Projekt

Integration erfordert Begegnung und Auseinandersetzung – Zahlreiche Menschen in Not flüchten derzeit nach Europa. Getrieben von Kriegen und sonstigen Krisen kommen sie auch zu uns in unsere Gemeinden.
Um unsere Jugendlichen für sie zu sensibilisieren und ihnen eine Integration in die Gesellschaft zu erleichtern, könntet auch ihr den direkten Kontakt zu ihnen suchen!
Dazu sind folgende Schritte notwendig:
Erst in der Gruppe gemeinsam das Thema Flüchtlinge aufarbeiten – Warum flüchten Menschen? Woher kommen sie? Wie sind die Bedingungen auf der Flucht? Wie sind sie hier untergebracht? Worauf müssen sie hier warten?
Nach dieser Sensibilisierung gilt es den Kontakt zur jeweiligen Betreuungseinrichtung der

Flüchtlinge aufzunehmen – alternativ können auch gegründete Ehrenamtsnetzwerke, die Flüchtlinge unterstützen angefragt werden. Dort sollen mögliche Schnittstellen und Veranstaltungen bereits vorbesprochen werden.

Als mögliche Veranstaltungsideen kommen infrage:
Gemeinsam Gottesdienst feiern, gemeinsam Kochen, ein öffentliches Mittagessen anbieten bei dem ihr die Vorspeise kocht und die Flüchtlinge die Hauptspeise, eine Stadtführung für die Flüchtlinge, einen gemeinsamen Ausflug unternehmen (Gelder dafür durch Kuchenverkauf sammeln…), einen Spielenachmittag veranstalten, etc.

Falls ihr nur schwer mit Flüchtlingen direkt in Kontakt kommt, könnt ihr alternativ auch etwas Gutes für sie tun: Kuchenverkauf, dessen Erlöse der Flüchtlingshilfe zukommt oder ein Mittagessen für die Gemeinde mit Spendengeldern.

Kooperation mit Werkstätten für Menschen mit Behinderung

5 bis 15 TN

3 bis 4 h

Je nach Projekt

Um Menschen mit Behinderung besser zu verstehen und für einen bewussten Umgang mit ihnen zu sensibilisieren, sind gemeinsame Begegnungen notwendig.
Eine Möglichkeit hierzu bietet auch die kath. Jugendarbeit. Nehmt Kontakt zu einer Einrichtung in eurer Umgebung auf und ladet sie zu einem gemeinsamen Tag ein. Womöglich solltet ihr das Programm und eure Vorstellungen im Vorfeld mit den BetreuerInnen besprechen und mögliche Hindernisse und Probleme besprechen.
Mögliche Angebote oder gemeinsame Veranstaltungen können sein: Gemeinsam Basteln, einen Gottesdienst gestalten, in die Stadt fahren und einkaufen, Eis essen gehen.

Wichtig sind die Rahmenbedingungen: ein intensives gemeinsames Kennenlernen, die Bildung von festen Kleingruppen, in denen ein gewisses Vertrauen entstehen kann, eine ständige Begleitung und eine gemeinsame Auswertung.

➔ Im Vorfeld mit den BetreuerInnen besprechen.

6 Weitere Ideen

6.1 Anschuggerle für Jugendliche

Buffalo

7 bis 30 TN

10 min

nichts

Die TN stellen sich im Kreis auf. Einer beginnt und sagt zu seinem Nachbarn das Wort „Buffalo“, der Nachbar sagt das Wort zu seinem Nachbar und so weiter. Will man einen Richtungswechsel, kann man laut und so verrückt wie möglich „Yiha“ rufen. Das wichtigste dabei: Die Zähne dürfen nicht gezeigt werden. Man sieht also dementsprechend bescheuert aus. Wer lachen muss oder seine Zähne zeigt, muss eine Runde um die Gruppe rennen und „KjG ist geil“ rufen (Alternative bei vielen TeilnehmerInnen: ist draußen und setzt sich auf den Boden).

Hey Baby

7 bis 30 TN

10 min

nichts

Alle TN sitzen im Stuhlkreis. Einer ist in der Mitte und hat keinen Stuhl. Er versucht nun einen anderen TN zum Lachen zu bringen indem er folgenden Text sagt:

Hey Baby
Ich liebe dich Baby
Und wenn du mich auch liebst
Dann schenk mir ein lächeln

Der Angesprochene muss nun antworten:

Hey Baby
Ich liebe dich auch Baby
Aber ein Lächeln kann ich dir nicht schenken

Schafft er es, nicht zu lachen, muss sich der TN eine neue Person suchen. Muss der Angesprochene lachen, muss er in die Mitte. Körperkontakt um das Gesagte zu unterstreichen ist erlaubt.

Hochhebfange

7 bis 30 TN

10 min

nichts

Es wird ein Fänger ausgewählt, der sich an das andere Ende des Raumes stellt. Der Rest der Gruppe steht am Ende des Raumes. Auf ein Kommando rennen alle los. Die Gruppe versucht, auf die andere Seite des Raumes zu kommen (wie bei „wer hat Angst vorm schwarzen Mann"), der Fänger versucht Leute zu fangen. Gefangen ist, wer vom Fänger hochgehoben wurde. Wer als letztes übrig bleibt hat gewonnen.

Wichtig: Den Jugendlichen klar machen, dass sie aufpassen müssen dass sie sich nicht gegenseitig verletzen.

Olé

7 bis 30 TN

10 min

Steine, Bälle oder Ähnliches

Zu zweit zusammengehen, die Paare stehen im Kreis, in der Mitte liegen Steine/ Bälle oder Ähnliches. Es liegt ein Stein/ Ball weniger in der Mitte als es Paare sind. Der Spielleiter gibt verschiedene Kommandos:

Kommando Aufsitzen:
Einer nimmt den anderen Huckepack

Kommando Bewegung:
Paare müssen als Pferd und Reiter im Kreis herumlaufen, der Spielleiter kann hier auch Kommandos wie hüpfen, rückwärtslaufen etc. geben

Kommando Ole:
Reiter sitzt ab, krabbelt durch die Beine des Pferdes und versucht einen Stein/ Ball aus der Mitte zu ergattern. Hat man keinen Stein ergattert, sind Pferd und Reiter ausgeschieden.

Jede Runde wird ein Stein/Ball aus der Mitte genommen. gewonnen hat das Paar, das am Ende den letzten Stein/ Ball ergattert.

6.2 Abendprogramm

XXO

10 bis 30 TN

1,5 bis 2 h

Mindestens 9 LeiterInnen, Tische, Plakate, Eddings, Aufgaben und Fragen

Es wird ein XXO-Feld aus aufeinander stehenden Tischen gebaut (3 Ebenen mit jeweils 3 Feldern). Hinter jedes Feld legt sich ein Betreuer/Leiter. Vor ihn wird ein entsprechend leeres Plakat geklebt, sodass nicht gesehen wird, wer sich dahinter verbirgt.
Die TeilnehmerInnen werden in zwei Gruppen eingeteilt (X und O). Sie haben nun abwechselnd die Möglichkeit ein entsprechendes Plakat auszuwählen, mit dem Ziel dort eine Markierung (X oder O) zu setzen. Gewinner des Spiels ist es derjenige, der eine Reihe (diagonal, senkrecht, waagrecht) aus jeweils drei gleichen Zeichen setzt.
Nachdem eine Gruppe ein Plakat ausgewählt hat wird dieses aufgedeckt. Der/Die dahinterstehende LeiterIn nennt nun eine Aufgabe/Spiel/Quizfrage. Wird diese Aufgabe/Frage erfüllt, wird das Zeichen der Gruppe auf das Plakat geschrieben. Wird die Aufgabe nicht erfüllt, so bleibt das Plakat leer und die nächste Gruppe ist an der Reihe.

Show-Abend „Wetten, dass…“

10 bis 30 TN

3 bis 4 h

Je nach Show

Gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen kann ein „Show-Abend“ veranstaltet werden. Hierzu könnten verschiedene TV-Shows nachgespielt werden: Wer wird Millionär, Familienduell, Herzblatt, Die perfekte Minute (Aufgaben in 60 Sekunden zu lösen), 1, 2 oder 3, Schlag den Leiter oder eben auch „Wetten, dass…“.
Bei „Wetten, dass…“ gibt es einen Gottschalk, der den Abend moderiert und die Teilnehmer durch die Spiele führt. Natürlich dürfen dabei auch die zahlreichen „Star“-Gäste (nachgespielte Stars, etc) fehlen.
Zu den Wetten muss eine entsprechende Gruppe eine Aufgabe erfüllen. Die restlichen Kleingruppenteilnehmer müssen im Voraus abschätzen, ob die Wette geschafft wird oder nicht.
Bei richtigen Wetten werden Punkte gesammelt, der Gewinner erhält einen Preis am Ende des Abends.

Kochduell!

6 bis 12 TN

3 bis 5 h

Zwei Küchen, die in unmittelbarer Nähe liegen.
Kochrezepte bspw. aus dem BDKJ Kochbuch „Heut kocht der König“ (http://www.bdkj.info/fachstellen/globales-lernen/material-downloads/), Zutaten für die Gerichte, Küche, Wertungskärtchen mit Zahlen von 1-10

Kochduell! In mehreren Varianten kann das Kochgeschick eurer TeilnehmerInnen getestet werden: Entweder werden kleine Teams/Paare gebildet, die für einen bestimmten Termin eine Vorspeise/Hauptspeise/Dessert zubereiten und mitbringen. Beim gemeinsamen Treffen werden diese Speisen nun gemeinsam getestet und bewertet („Promidinner“, „Das perfekte Dinner“). Alternativ werden die Teilnehmer vor Ort in zwei Gruppen aufgeteilt. Sie erhalten ein bestimmtes Budget, das sie für ihr Menü einsetzen können. Es wird ein gemeinsamer Treffpunkt und eine Uhrzeit vereinbart. Zu dem Essen kann auch eine entsprechende Raumgestaltung (bei mehreren Räumen) gehören.

Es sollte gleich vereinbart werden, welche Konsequenz eine Verspätung mit sich bringt.
Nach dem Essen bewerten die jeweils anderen Gruppenmitglieder sowie eine Jury einzeln die jeweilige Speise (Punkteskala 1-10)
Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Punkte gesammelt hat.

Vor dem Kochen kann mit den TeilnehmerInnen noch ein kleines Quiz gespielt werden, mit denen ihr Wissen über Lebensmittel und über das Kochen getestet und erweitert werden kann.

Quizmöglichkeiten:
1.) Gemüse und Obst Jeopardy Quiz
Fotos von verschiedenen bekannten und eher unbekannten Obst und Gemüsesorten werden vorbereitet. Die Bilder werden nach Schwierigkeit von oben-leicht nach unten-schwierig verdeckt aufgehängt und mit unterschiedlichen Punkten versehen. (siehe Grafik). Die erste Gruppe darf auswählen welche Obst/ Gemüse für welche Punktzahl sie zuerst erraten möchte. Können sie das Gemüse/Obst richtig benennen erhalten sie sie die Punkte und das Gemüse/Obst kommt aus dem Spiel Danach kommt die nächste Gruppe an die Reihe. Die Gruppe die am Ende am meisten Punkte hat darf sich als erstes ein Rezept für das Kochduell aussuchen.
Zusätzlich können die TeilnehmerInnen auch noch gefragt werden wann das Obst/Gemüse wächst und ob es heimisch ist oder nicht.

Obst	**Gemüse**
10	10
25	25
50	50
75	75
100	100

2.) Quiz zu Lebensmitteln und Kochen
Den Gruppen werden nacheinander Fragen gestellt die sie beantworten müssen, die Gruppe mit den meisten richtigen Antworten darf sich als erstes ein Rezept für das Kochduell aussuchen
Welches Produkt wird nicht aus Kartoffeln hergestellt

- Spätzle
- Schupfnudeln
- Gnocchi

Ein Kilogramm Weizen Reicht für die Herstellung von…

- 1,5 Kilogramm Brot (reicht nur für 1 Kg)
- oder 0,5 Kilogramm Schweinefleisch (reicht nur für 0,33)
- oder 0,1 Kilogramm Rindfleisch

3.) Welcher Teig muss vor dem Backen gehen

- Mürbteig
- Hefeteig
- Rührteig

4.) Was ist kein Wintergemüse, kann also nicht im Winter geerntet werden?

- Rote Beete
- Möhren
- Tomaten …

Filmabend mit Motto

Mind. 5 bis max. 30 TN

Ein Abend

TV / Beamer, Leinwand; je nach Thema für das Rahmenprogramm; für Expuls regelmäßig Tücher, Kerzen, etc.

Um eine einfache Filmnacht für Jugendliche ein wenig aufzuwerten, gestaltet man einen ganzen „Mottoabend“ rund um den Film. Dabei kann man im Vorfeld des Films einen thematischen Einstieg finden oder den Film nachbesprechen. Als Ausklang des Abends gibt es noch einen gemeinsamen Expuls – am besten passend zum Thema.
Beispiel: Thema Zeit
Film: In Time – deine Zeit läuft ab.

Im Anschluss bespricht man erst den Film (zur Vorbereitung des Abends einmal selbst ansehen!) in Kleingruppen. Anschließend gibt es mehrere Stationen bei denen man sich zu unterschiedlichen Aspekten der Zeit auseinandersetzen kann – spirituell: „Zeit haben, Zeit nehmen?“, organisatorisch: Zeitmanagement (Wochenpläne, Plan hin zum Abi, etc. Tipps aus dem Internet/Ratgebern), gesellschaftlich: Talk zum Thema „Entschleunigung“, Spiele zum Thema Zeit (Bsp.: Wettkampf mehrerer Gruppen gegeneinander, wer am wenigsten Zeit dafür benötigt 10 Tischtennisbälle von jedem Gruppenmitglied berühren zu lassen. Die Gruppe verbessert sich in verschiedenen Durchgängen – Fazit/Ziel: Zeit ist auch ein Faktor des persönlichen Ablaufoptimierens)

Abschlussexpuls: „86400 Sekunden“ (Inhalt: Sekunden eines Tages, die man nur einmal zur Verfügung hat, vgl. mit Konto auf der Bank)

Weitere Themenbeispiele:
Mensch und Maschine – Surrogates, Gruppendynamik oder Manipulation? – Das Experiment / Die Welle, Völkermorde – Hotel Ruanda.

Casino Abend

10 bis 30 TN

3 bis 5 h

Verschiedene Casino-Spiele, Verkleidungen, jede Menge Spielgeld (am besten selbst gedruckt), Cocktail-/Foodbar

Verwandelt euren Gruppenraum in ein Casino! Die LeiterInnen verkleiden sich entsprechend schick, um als jeweilige TischbetreuerIn zu dienen.
Die TeilnehmerInnen warten vor dem Raum und werden entsprechend eingeführt. Sie erhalten ein gewisses Startkapital, das sie sich für den Teilnehmerbeitrag eintauschen können (kein Rücktausch möglich).

Mögliche Casino-Angebote: BlackJack, Roulette, Poker, Wahrsagerin, Russisch Roulette (mit Schokoküsse), Wetten und Herausforderungen (einzelne Personen wetten auf einen Sieger in bestimmten Herausforderungen), Hüttchenspiel (drei Hütchen, unter einem liegt ein Bonbon), etc.

Die TeilnehmerInnen dürfen nach der Casino-Eröffnung sich frei an den verschiedenen Tischen bewegen. Die TeilnehmerInnen können ihr erhandeltes bei der Bar gegen Snacks und antialkoholische Getränke eintauschen.

Am Ende des Abends werden die ärmsten und reichsten Casino-Gäste gekürt.

6.3 Ausflug

Werksführung

7 bis 25 TN

3 h

Dankeschön-Geschenke

Kennt ihr eigentlich die Firmen in eurer Stadt/Region? Dann lernt sie kennen! Sucht die Kontaktdaten auf der Homepage heraus und fragt an, ob ihr die Firma einmal näher kennenlernen dürft, ein Vertreter euch besucht oder ihr die Firma selbst besuchen könnt.
Beschäftigt euch in eurer Gruppenstunde mit der Firma und formuliert gemeinsam mögliche Fragen und Interessen der Gruppenmitglieder.
Für die Führung besorgt ihr noch ein nettes Dankeschön-Geschenk.

Europapark

5 bis 30 TN

Ganzer Tag

Verpflegung, wetterfeste Kleidung, genügend GruppenleiterInnen, Fahrgemeinschaften

Freizeitparks sind beliebter denn je, warum also nicht einen besuchen.
Gerade in der Zielgruppe ab 14 ist der Europapark in der Nähe von Freiburg the place to be.
Achterbahnen, Wasseraction, interessante Shows das alles und noch viel mehr gibt es dort zu entdecken.

Relativ teuer, ca. 50 Euro, klare Absprachen und Treffpunkte ausmachen, Notfallnummer austeilen.

Flughafenführung /hinter den Kulissen

7 bis 20 TN

3 bis 5 h

Verpflegung, wetterfeste Kleidung,

Es gibt Orte die sind interessant, vor allem deswegen, weil man sie ohne weiteres nicht besichtigen kann. Dazu gehört auch der Flughafen. Klar kann jeder von uns vom Flughafen aus verreisen und sich dort auch frei bewegen. Aber einen Blick hinter die Kulissen wie ein Flughafen organisiert ist, welche verschiedenen Bereiche es gibt, das ist nicht so einfach möglich. Aber auch nicht unmöglich.

Flughafen Führungen kann man direkt am Flughafen im Voraus buchen. Sie dauert in der Regel 2-3 Stunden und man hat die Möglichkeit, die Sicherheitsschleuse, den Zoll, die Flughafenfeuerwehr und die Gepäckabwicklung hinter den Kulissen bestaunen. Auch ein Besuch des Rollfeldes ist mit dabei.
Dieses Angebot ermöglicht es den Flughafen mit anderen Augen zu sehen, und alle Fragen loszuwerden die wir uns seit Kindesbeinen gestellt haben.

Mit dem Hintergrund der katholischen Jugendarbeit, empfiehlt es sich Kontakt mit der Flughafenseelsorge aufzunehmen, so bekommt man in dieses interessante Gebiet auch noch eine Einführung und die Orte der Seelsorge gezeigt. Dies lässt sich gut mit einer Führung verbinden.

Flughafenführungen sind sehr beliebt und müssen weit im Voraus gebucht werden.

6.4 Inhaltliches Arbeiten

Kritischer Konsum Plastiktüte

10 bis 30 TN

40 Minuten bis 1 h

Schilder für 1,2, oder 3, einfarbige Stofftaschen zum Bemalen, Farben , Pinsel

Einstieg: Es werden verschiedene Plastiktüten gezeigt, dicke Plastiktüten (aus Boutiquen), leichte Plastiktüten (Obsttüten)

Fragen: Was sollen die Plastiktüten hier symbolisieren?

- Habt ihr euch schon mal darüber Gedanken gemacht ?
- Wie viel Plastiktüten verbraucht ihr so? Bei was braucht/nehmt ihr Plastiktüten? Habt ihr euch schon mal Plastiktüten gekauft?
- Unterschiede zwischen leichten und schweren Plastiktüten

Karten mit Ländern und deren Durchschnittszahlen sollen die TN zuordnen:
Karten mit den Länderflaggen und die Zahlen der Anzahl verbrauchter Plastiktüten liegen im Raum verstreut am Boden.
Irland 18 schwer 20 leicht,
Dänemark 4 schwer 79 leicht,
Italien 181 schwer 204 leicht,
Tschechien 297 schwer 330 leicht ,
EU Durchschnitt 175 schwer 198 leicht

Spiel: 1,2 oder 3:
1. Wie viele Jahre braucht eine Plastiktüte bis sie auf die Größe eines Sandkornes zerfällt?
1; 200 2; 20 3; 500
2. Wie lange benutzt man durchschnittlich eine Plastiktüte?
1; 2 Stunden 2; 25 Minuten 3; 1 ½ Stunden
3. Wie viel Prozent der weltweit produzierten Plastiktüten werden recycelt ?
1; 20 % 2, 80 % 3; 1 %
4. Wie viele Plastiktüten verbraucht man in seinem Leben?
1; 7045 2; 3850 3; 4875
5. Aus was werden Plastiktüten hauptsächlich gewonnen?
1; Erdöl 2; Erdgas 3; Holz

Film: Wie klimaschädlich sind Plastiktüten? http://www.youtube.com/watch?v=YpQqCgFSBMY

Kreativ Aktion: Stofftaschen bedrucken und kreativ gestalten

Quelle: Projektstelle „werde WELTfairÄNDERER!“

Alternativen: TN diskutieren über ihre Ideen; beim Einkaufen weniger Tüten, Obst und Gemüse in Zeitungspapier, Stofftasche

Flucht und Flüchtlinge

10 bis 25 TN

1,5 h

Arbeitshilfe: Auswärtsspiel Die Welt in Bewegung

Bei diesem Aktionsspiel sollen die Jugendlichen in die Rolle eines politischen Flüchtlings schlüpfen. Von der anfänglichen Verhaftung über die Flucht über die die Landesgrenze und das Mittelmeer bis hin zur Ankunft in einem Asylbewerberheim werden die Teilnehmer immer wieder mit Problemen einer Flucht konfrontiert und vor schwierige Entscheidungen gestellt, die letzten Endes zusammen mit Glück und Pecj für das Gelingen oder Misslingen dieser Flucht entscheidend sind.

Das Spiel ist in Stationen aufgeteilt und kann in verschiedenen Räumen besser jedoch in Verbindung mit einem Rundgang außer Haus durchgeführt werden.

Je nach Zeit- und Platzmöglichkeiten können einige Stationen ausgelassen werden.

Die detaillierte Spielbeschreibung befindet sich im Aktionsheft : Auswärtsspiel Die Welt in Bewegung was über die Fachstelle Globales Lernen oder im Internet unter: https://www.bdkj.info/fachstellen/globales-lernen/material-downloads/ zu beziehen.

6.5 Kreativ und künstlerisch

Forscher der Zukunft

5 bis 15 TN

2 bis 3 h

Teile für verschiedene Experimente, Spielebücher

Gemeinsam experimentiert man und zeigt so den TeilnehmerInnen, was ganz praktisch hinter den Naturwissenschaften stecken kann.
Im Rahmen einer Gruppenstunde/Einheit könnte man ein „Forscher der Zukunft"-Labor einrichten.
Nach einer kurzen Einführung (Anschuggerle zum Thema, inhaltliche Einführung) arbeitet man in Workshops nach einem Laufzettel verschiedene Experimenten-Stationen ab.
Mögliche Stationen sind (im Voraus immer Ablauf besprechen, Erwartungen abklären, etc.):

Wassermelonen halbieren
Etwa 150 dicke Gummibänder werden einzeln nacheinander um eine Wassermelone gespannt. Nach entsprechend vielen umspannten Gummibändern reißt die Wassermelone auseinander und teilt sie in zwei Hälften. (Vorher: Bei Youtube ansehen und auf Gefahren achten; möglicher Imbiss für Zwischendurch)

Wasserrakete basteln
Gemeinsam werden Wasserraketen aus Plastikflaschen gebaut (Korken, Ventil, zu einem Drittel mit Wasser füllen) und mit eine Luftpumpe aufgepumpt. Nach entsprechendem Pumpen fliegt die Flasche weg.

Colavulkan
Man nehme eine Cola light Flasche werfe ein weißes Pfefferminzmentos hinein und renne ganz schnell weg.

Miniflammenwerfer (nur außen!)
Streichholz mit Alufolie umwickeln und auf eine Büroklammer (als Startrampe) stecken. Wenn die Rakete angezündet wird, fliegt sie weg.
(Quelle:praxis-jugendarbeit.de)

Weitere Stationen und Experimente finden sich unter www.praxis-jugendarbeit.de oder in vielen Spielebüchern!

Jede Station sollte stets betreut werden, sodass Unfälle vorgebäugt werden kann.

6.6 Sinne

Barfußpark

5 bis 40 TN

2 – 4 h bzw. ein Tag/mehrere Tage

Holz, Nägel, Schrauben, Hammer, Schraubzwingen, Leim, Schaufeln, Hacken, Eimer, Naturmaterialien, Material zum Befüllen, Holz für Schilder, Pinsel, Farben, Stifte und Papier.

Bei dieser Aktion könnt ihr entweder auf einen bereits angelegten Barfußpark in eurer Nähe zurückgreifen und einen Ausflug dorthin planen oder selbst einen Barfußpark bauen.
Zuerst solltet ihr euch entscheiden, ob euer Barfußpark fest angelegt oder portabel sein soll. Bei der fest angelegten Variante solltet ihr im Voraus mit den Verantwortlichen klären, ob dies möglich ist. Bei der portablen Variante sollte der Lagerungsort geklärt werden.

Überlegt euch zuerst wie euer Park nachher aussehen soll und macht euch einen Plan.
Als erstes baut ihr euch Kisten aus Holz bzw. hebt kleinere Felder in der Wiese aus. Diese werden dann mit verschiedensten Materialien aus der Natur befüllt. Start- und Zielschilder sowie kleine Hinweise runden euren Barfußpfad ab. Beispiele und genaue Baubeschreibungen finden ihr im Internet z.B. hier: www.barfusspark.info

Bau sollte unbedingt mit Verantwortlichen abgeklärt werden!

Parcours der Sinne

Mind. 5 bis 25 TN

2 bis 3 h

große Schüsseln, dunkle Stofftaschen, Augenbinden, Naturmaterialien, Götterspeise, etc.

Die Gruppe wird in mehrere Kleingruppen eingeteilt. Jede Kleingruppe bereitet eine oder zwei Schüsseln bzw. Taschen vor. D.h. sie sammeln Materialien etc. und befüllen ihre Behältnisse. Im Anschluss wird ein Parcours der Sinne aufgebaut und die Teilnehmer bekommen eine Augenbinde. Jeder soll versuchen zu erfühlen, riechen und zu hören was in den Behältnissen ist. Dies kann auch als Wettbewerb unter den Kleingruppen gestaltet werden.
Wichtig: jeder schreibt seine Ergebnisse auf einen Zettel auf, am Ende werden die Behältnisse aufgedeckt und Punkte zusammengezählt.

Es kann auch eine Schmeckstation eingebaut werden, hier sollte allerdings zuvor nach Allergien gefragt werden!

6.7 Spirituelles Angebot

Kar-Tage intensiv

5 bis 20 TN

Ab Gründonnerstag bis Ostern, Filmnacht, Pesach-Festmahl

Je nach Umsetzung

Je nach Umsetzung kann eine Aktion umgesetzt werden oder mehrere am Stück im Rahmen einer kleinen Freizeit, z.B. an einem anderen Ort.
Die Kartage werden mit verschiedenen Aktionen und Impulsen begleitet. Beispiele hierfür sind

- Liturgische Nacht am Gründonnerstag mit gemeinsamem Abendmahl und/oder Nachtwache vor Karfreitag
- Jugendkreuzweg mit verschiedenen Stationen
- Osterfrühstück
- Zeit für einander und sich selbst
- Besuch von Gottesdiensten
- …

Basteln: Holzkreuze, Taizekreuze, Gebetswürfel, Rosenkranz, Gebetshocker

5 bis 15 TN

2 bis 3 h

Werkzeug, Holz, … je nach Bastelangebot

Gemeinsam werden Gegenstände mit spirituellem oder liturgischem Bezug gebastelt. Bastelanleitungen gibt es z.B. Online oder man ist selbst kreativ. Wichtig ist es vor allem die Anleitung vorher auszuprobieren um böse Überraschungen zu vermeiden und Dauer, Schwierigkeit, Materialbedarf etc. abschätzen zu können.

Schafft eine angenehme Arbeitsatmosphäre und habt genug Werkzeug parat. Ein schöner Abschluss ist dann die gemeinsame Nutzung/Einweihung oder vielleicht sogar Segnung der gebastelten Gegenstände.

Wochenende im Kloster

5 bis 20 TN

Ein Wochenende

Persönliches, Autos

Ausflug in ein Kloster mit mehreren Übernachtungen. Es macht Sinn diese Ausflüge Geschlechtergetrennt zu organisieren, da sich so im Kloster selbst oft mehr Möglichkeiten eröffnen. Klöster haben meist Gästehäuser, in denen man übernachten kann. Mögliche Programmpunkte/Aktionen wären:

- Gespräch mit einem Bruder / einer Schwester
- Klosterbesichtigung (Führung)
- Besuch der Gebetszeiten
- Stunde/Tag in Stille

Organisieren müsst Ihr vor allem die Fahrten und die Unterbringung. Wenn Ihr Kontakt mit dem Kloster aufnehmt könnt Ihr bestimmt auch noch Ideen für weitere Aktionen erfragen.

Ora et labora

5 bis 15 TN

Mehrere Tage

Je nach Umsetzung

Eine kleine Gruppe von Leuten versucht das Leben in einer Klostergemeinschaft nachzuleben. Alle gehen wie gewohnt zur Schule, jedoch wird an einem gemeinsamen Ort übernachtet (optimalerweise in der Kirche oder im Gemeindehaus) und gegessen. Dreimal am Tag (vor/nach den Mahlzeiten) wird gemeinsam gebetet. Alle achten auf einen schlichten, einfachen Lebensstil und teilen miteinander. Am Wochenende kann man z.B. gemeinsam Pilgern/Wandern.

6.8 Sport und Spiele

Alaska Baseball

10 bis 40 TN

15 bis 45 min

Große Wiese, Alaska Baseball (oder anderes Wurfgerät)
Hier kannst du dir den Alaska Baseball bestellen: http://www.sportlaedchen.de/original-pezzi-eggball-standard.html?gclid=CIrytN69h8YCFU2WtAodKGYAqA

Alaska Baseball (benannt nach dem US-Bundesstaat, in dem das Spiel aus der Not heraus, dass kein echter Ball zur Verfügung stand, erfunden wurde). Gespielt wird in zwei gleichgroßen Mannschaften und einer vorher abgesteckten großzügigen Spielfläche. Zentrum des Spiels ist ein beliebiger Wurfgegenstand, den die Mannschaft A soweit wie möglich von sich wegbefördern muss. In der Zeit die Mannschaft B braucht genau diesen Gegenstand hinterherzurennen, muss der Werfer aus Mannschaft A sein eigenes Team so oft (und schnell) wie möglich umrunden.

Wenn Mannschaft B den Gegenstand endlich bekommen hat, müssen sie sich in einer Reihe hintereinander formieren und den Gegenstand zwischen den Beinen nach hinten durchreichen. Erst wenn er den letzten Mann erreicht hat, darf dieser laut Alaska schreien. Dies ist das Signal für Mannschaft A die Umrundungen einzustellen und nun selbst den jetzt von Mannschaft B weggeworfenen Gegenstand hinterherzujagen. Dies wechselt nun so oft, bis eine Mannschaft 30 Umdrehungen geschafft hat.

Mensch ärgere dich nicht!

12 bis 24 TN

2 h

Kreide (oder andere Bodenmarkierung), Mensch ärgere dich nicht-Spielfeld, Buttons/verschiedene Punkte/Mannschaftsbänder, großen Würfel

Statt eines Human Table Soccers könnt ihr auch viele Gesellschaftsspiele mit eurer Gruppe durchführen: Ob Schach, Monopoly oder Malefiz – viele verschiedene Spiele lassen sich gut „mit Menschen“ umsetzen.
Ein mögliches Beispiel ist auch Mensch ärgere dich nicht!

Zeichnet ein Spielfeld für eure entsprechend Teilnehmerzahl auf und spielt die Partie gemeinsam.

Olympiade

10 bis 30 TN

2 bis 3 h

Je nach Disziplinauswahl

Die olympischen Sommerspiele haben eure Gemeinde gefunden! Eure Gruppe wird in mehrere Teams eingeteilt, die nun verschiedene Stationen und Wettkämpfe hinter sich bringen muss. Die jeweiligen Teamer/Stationenbetreuer verkleiden sich als griechische Götter (am besten passend zur Station). Ziel der Olympiade ist an möglichst vielen Wettkämpfen/Stationen die beste Zeit /meisten Punkte erreicht zu haben.
Mögliche Stationen sind:
Apfeltauchen, Tauziehen, Diskuswurf, Teebeutelweitwurf, Weitsprung, 100m-Lauf, Sackhüpfen, Dreibeinlauf, etc.

Am Ende gibt es ein Lorbeerkranz für die Sieger, sowie ein Podiumstreppchen.

Turniere: Tischtennis, Volleyball, Völkerball

10 bis 50 TN (je nach Sportart)

1 bis 3 h (open end)

Spielfeld, Sportgeräte, Trikots/Mannschaftsbändchen, Preise, etc. (je nach Sportart)

Egal welche Sportart, bei einem Turnier muss vor allem der Ablauf gut durchdacht sein. Es sollten nie zu große Pausen für die einzelnen Teams entstehen. Daher überlegt euch vorher gut in welchem Modus Ihr spielen wollt.
Viele andere organisatorische Aspekte hängen stark von der Sportart ab. Dazu gehören Punkte wie Schiedsrichter, Spielstandanzeigen, Umkleiden, Verpflegung etc. Schaut auf alle Fälle, dass Ihr genug Helfer vor Ort habt. Wichtig ist es auch sich über die Spielregeln bewusst zu sein oder zumindest eine Möglichkeit zu haben diese nachzuschlagen.
Am Schluss sollte es auf jeden Fall eine würdige Siegerehrung geben. Ein Sportturnier bietet sich auch immer dazu an eine kleine Feier anzuschließen.

Mafiaspiel

10 bis 40 TN

2 bis 3 h

Kügelchen, Rollenkarten

Um den Gruppenalltag mit Jugendlichen abwechslungsreich zu gestalten, können Plan- oder Rollenspiele durchgeführt werden. Zahlreiche Planspiele finden sich im Internet. Ein gut geeignetes Spiel für Großgruppen ist das sog. „Mafiaspiel“.
Es gibt zahlreiche kleine Mafiafamilien, die versuchen Drogen zu dealen. In jeder Mafiafamilie gibt es die gleichen Rollen/Hierarchien (vom „Drogenboss“ bis zum untersten „Dealer“). Die Drogen müssen immer in der gleichen Reihenfolge nach weitergegeben werden. Wenn sie beim „Boss“ angelangt sind, gibt dieser sie an die Spieleleitung weiter. Ziel des Spiels ist es möglichst viele Drogen zu sammeln. Neben den Mafiafamilien gibt es Polizisten, die sich versuchen in diese Drogenreihen einzuschleusen. Die jeweilige Übergabe in der Familie erfolgt durch „Codewörter“, die zu Beginn mit der Rolle ausgegeben werden.

Die detaillierte Spielebeschreibung findet ihr z.B. unter www.gruppenspiele-hits.de/wald-gelaendespiele/drogenschmuggel.html

Faustball

Mind. 10 TN

1 bis 2 h

Spielfeld und Schnur, Faustball, Bandagen

Das Spielfeld besteht ähnlich wie beim Volleyball aus 2Hälften, die in der Mitte von einer Schnur getrennt werden. Auf jeder Seite spielen 5 Spieler*innen. Das Feld ist deutlich größer als beim Volleyball und die Schnur ist knapp über Augenhöhe gespannt. Der Ball wird mit der Faust oder dem Unterarm gespielt.
Zum Aufschlag wird der Ball von etwa 2m hinter der Mittellinie über die Schnur in die gegnerische Hälfte geschlagen. Zwischen zwei Ballberührungen darf der Ball einmal aufspringen, er kann aber auch direkt gespielt werden. Jede Mannschaft darf den Ball höchstens 3 Mal spielen. Bis er wieder auf die andere Seite gespielt wird. Fehler sind: - Der Ball wird ins Aus geschlagen; Der Ball springt zwischen zwei Berührungen mehrfach auf; Der Ball wird nach 3 Berührungen nicht auf die andere Seite gespielt; Der Ball wird nicht über die Schnur gespielt, sondern berührt diese oder fliegt darunter hindurch.

Wenn man mit einem richtigen Faustball spielt ist es sinnvoll sich die Unterarme zu bandagieren, da der Ball sehr hart sein kann.

Capture the flag

8 bis 20 TN

1 bis 3 h

Trikots bzw. Mannschaftsbändchen, Flaggen

Capture the Flag ist ein Geländespiel. Es gibt mindestens zwei Teams. Jedem Team ist eine Farbe zugeordnet (→ Trikots/Mannschaftsbänder) und im Gelände verteilt hat jedes Team eine Basisstation.
An der Basisstation jeder Teams steht eine Flagge/Fahne mit der Farbe des Teams. Ziel ist es die Flagge eines anderen Teams zu klauen und zur eigenen Basisstation zu bringen. Es wird bis zu einer vorher vereinbarten Maximalpunktzahl gespielt. Die Spieler*innen haben je eine Wäscheklammer am T-Shirt hängen (oder ein Tuch in die Hose gesteckt). Wenn ein Gegenspieler die Wäscheklammer klaut, muss man zur Basis zurück und sich dort eine neue holen. Geklaute Klammern werden zur eigenen Basis zurückgebracht. Wird einem Spieler der gerade eine gegnerische Flagge trägt von einem zweiten Spieler die Klammer geklaut. So erhält der zweite Spieler die Flagge. Ist es seine eigene, muss er sie zur Basis zurückbringen. Ist es eine gegnerische (bei mehr als 2 Mannschaften), kann er nun selbst mit der Flagge punkten.

~ auch witzig als Nachtspiel

Gummihuhn-Golf-Turnier

9 bis 30 TN

2 bis 3 h

Besenstiele, Markierungen, Gummihühner, Material für Parcours

Es gibt einen/mehrere Parcours mit einer Startlinie. Gespielt wird in Teams von 3-4 Leuten. Der/die aufschlagende schlägt/lupft das Gummihuhn mit dem Besenstiel in die Luft. Die anderen Mannschaftsmitglieder dürfen nun den Schlag verlängern, bis das Huhn wieder den Boden berührt. Ziel ist es mit dem Huhn so einen Parcours zu absolvieren und möglichst wenige Aufschläge zu benötigen. Der Aufschlag rotiert im Team. Die Parcours können von den Teams gleichzeitig oder nacheinander absolviert werden.

Bundesweit wurde von der KjG schon die Deutsche Gummihuhn-Golf-Meisterschaft ausgetragen, vielleicht ja auch in diesem Jahr, einfach bei eurer Dekanatsleitung oder Diözesanleitung nachfragen.

Schnitzeljagd mit Aufgaben

Mind. 10 TN

2 bis 3 h

Material je nach Variante und Aufgaben

Verschiedene Varianten:

- Hinweiszettel:
  - Die Gruppe(n) verfolgt(/-en) versteckte Zettel. Auf jedem Zettel steht ein Hinweis auf den nächsten Zettel.
- Kreide:
  - Es gib zwei Gruppen. Eine Gruppe geht vor und markiert den Weg bis hin zu einem festgelegten Ziel mit Kreide-/Sagemehlpfeilen. Es dürfen auch ab und zu falsche Fährten /Sackgassen gelegt werden, aber der richtige Weg muss markiert sein.
  - Die zweite Gruppe folgt zeitversetzt und versucht die erste Gruppe einzuholen. Sie kennt das Ziel nicht. Und muss die Fährte der ersten Gruppe lesen.
- Aufgabenstationen:
  - Es gibt Stationen mit Aufgaben. Wenn die Aufgaben erledigt sind, gibt es einen Hinweis auf die nächste Station.
- Geocaching: siehe eigene Angebotsbeschreibung

Barilla-Ball (-Turnier)

8 bis 20 TN

1 bis 2 h

Ball, Spielfeld, Pool-Nudeln (lang genug!!!)

Poolnudeln werden zu Schlaufen geknotet. Verschiedene Ballspiele können variiert werden (meist Volleyball). Nun wird der Ball mit der Poolnudelschlaufe statt der Hand gespielt. Das ganze kann auch als Turnier gespielt werden.

Impressum

Herausgeber
Katholische junge Gemeinde Diözesanverband Rottenburg-Stuttgart

Redaktion
Louisa Güttler
Michael Medla
Paul Antkowiak
Dominik Nawratil

Anschrift
Katholische junge Gemeinde
Diözesanverband Rottenburg-Stuttgart
Antoniusstraße 3, 73249 Wernau
Tel. 07153 3001-129
E-Mail kjg@bdkj.info

Oktober 2015