

Spieleheft

Für die Gruppe



 **juenger**

unterwegs...
im Kirchenkreis
Minden

In der Hand hältst du eine Zusammenstellung verschiedener Spiele für die Jungschar.

Wir vom Arbeitskreis Jungschar möchten euch neue Ideen und Anregungen für eure Jungschararbeit geben und die Lust auf neue Spiele wecken. Aber auch Spiele die zu Klassikern geworden sind und sich großer Beliebtheit erfreuen findest du hier.

In diesem Spieleheft findest du Bewegungsspiele, Geländespiele und Klassiker. Manche Spiele sind nur für drinnen geeignet, manche nur für draußen, manche für beides.

Aber alle Spiele sind nicht einfach so ausgedacht worden, sondern in den Jungscharen erprobt und gespielt worden. Trotzdem wirst du sie an der einen oder anderen Stelle für eure Jungschar anpassen müssen.

In der Kurzbeschreibung siehst du auf den ersten Blick, ob das Spiel für euch passt oder nicht.

Wir haben bei allen Spielen die Spielerzahl anzugeben die wir am besten halten. Auch hier musst du die Spiele eurer Gruppengröße anpassen.

Verschiedene Hefte sind bisher erschienen. So gibt es ein Heft über Geländespiele, eines über Biblische Themen und eines über Notfall-Spiele. Gerne nehmen wir in diesen Heften Beiträge, Ideen und Anregungen aus eurer Jungschararbeit auf. Wenn du Material hast, schick es uns per Mail zu!

Eine Übersicht über die Mitarbeiter des Arbeitskreises Jungschar findest du am Ende des Heftes. Sie wollen eure Ansprechpartner zu allen Dingen rund um die Jungschar sein.

Wir wünschen euch viel Spaß mit den Spielen und Gottes Segen für eure Jungschararbeit.

Mit Jesus Christus mutig voran!

Michael Vitt

Minden, Oktober 2018

Guck runter, guck hoch

Bereich:
Warm- Up

Ort:
Drinnen und Draußen

Anzahl:
ab 6 Spieler

Material:
--

Vorbereitung:
--

Dauer:
ca. 10 Minuten

Kurzbeschreibung

Ein lustiges Ausscheidespiel

Ablauf

Bei diesem Spiel stellen sich alle Jungscharler im Kreis auf und gucken nach unten auf den Fußboden. Auf das Signal des Spielleiters gucken alle ruckartig nach oben in das Gesicht eines Jungscharler. Treffen sich 2 Blicke von 2 Jungscharlern, sind sie ausgeschieden.

Torben Groß, Kirchengemeinde Leteln

1,2,3

Bereich:
Bewegungsspiel

Ort:
Draußen

Anzahl:
ab 8 Spieler

Material:
--

Vorbereitung:
--

Dauer:
ca. 15 Minuten

Kurzbeschreibung

Ein schnelles Abschlagspiel

Ablauf

Es werden 2 Teams gebildet.

Beide Teams stellen sich in einer Reihe, in einem Abstand von 20-30 Metern auf. Alle Jungscharler strecken eine Hand mit der Handinnenfläche nach oben aus.

Ein Jungscharler von Team A fängt an, indem er zu Team B geht und dort sanft(!) 3 Hände von unterschiedlichen Jungscharlern abschlägt. Nach dem dritten Schlag muss er so schnell wie möglich wieder zu seinem Team laufen, weil der dritte Jungscharler der von ihm abgeschlagen wurde, zum Fänger wird und ihn zu fangen versucht. Gelingt ihm dies, ist der Jungscharler aus Team B nun zu Team A gehörig. Schafft er dies nicht gehört der Läufer zum Team B.

Torben Groß, Kirchengemeinde Leteln

Gegenstandsalphabet

Bereich:

Mannschaftsspiel,
Bewegungsspiel

Ort:

Im Haus,
mehrere Räume

Anzahl:

ab 6 Spieler

Material:

pro Mannschaft
je 26 Zettel mit den Buchstaben
A-Z

Vorbereitung:

auf Din-A-4-Blätter werden
jeweils einzeln die Buchstaben
des Alphabets geschrieben

Dauer:

ca. 15 Minuten

Kurzbeschreibung

Die Jungscharler müssen verschiedene Gegenstände holen.

Ablauf

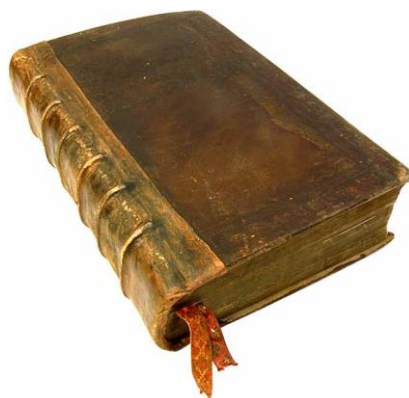
Die Gruppen sollen versuchen ein geordnetes Alphabet aus Gegenständen zusammenzutragen (z.B. A = Apfel, B = Buch, C= Computer usw.). Die Jungscharler dürfen dabei alle Gegenstände nutzen, die im Haus zu finden sind.

Welche Gruppe trägt das Alphabet am schnellsten zusammen?

Anmerkungen

Das Spiel kann mit beliebig vielen Mannschaften gespielt werden und nach draußen ausgeweitet werden.

Jessica Reimler, CVJM- Hille



Nationenball

Bereich:
Bewegungsspiel

Ort:
Draußen oder Sporthalle

Anzahl:
ab 10 Spieler

Material:
- Zettel
- Stifte
- Ball

Vorbereitung:
--

Dauer:
ca. 15 Minuten

Kurzbeschreibung

Ein ungewöhnliches Ballabwurfspiel

Ablauf

Jeder Jungscharler wählt sich eine Nation aus. Der Spielleiter notiert sich die Namen der Jungscharler und dessen Nation.

Nun stellen sich die Jungscharler im Abstand von einem Meter um einen auf dem Boden liegenden Ball. Der Spielleiter ruft nun eine Nation z.B. "Holland" aus. Der Jungscharler, der die ausgerufene Nation vertritt, muss nun zum Ball laufen und ihn mit ausgestreckten

Armen hochhalten und dann laut "Stopp" rufen. Bis zum Stoppruf dürfen alle anderen Jungscharler so weit wie möglich weglaufen.

Nun versucht der ausgerufene Jungscharler jeden anderen Jungscharler abzuwerfen, ohne dass er seinen Platz verlassen darf. Wird ein Jungscharler getroffen, verliert er einen der zehn Lebenspunkte. Trifft der werfende Jungscharler nicht, verliert dieser einen Lebenspunkt.

Wer 10 Punkte verloren hat, scheidet aus. Der bis zum Schluss übrig bleibende Jungscharler gewinnt.

Variationen

Die Anzahl der Lebenspunkte kann variiert werden.

Die Lebenspunkte können auch ganz wegfallen. Dann scheidet der Jungscharler aus, wenn er das erste Mal getroffen wird.

Statt den Nationennamen, können –als Kennlernspiel- auch die Namen der Jungscharler gerufen werden.

Seil Parcours „You'll never walk alone“

Bereich:

Vertrauensspiel

Ort:

2 Räume im Gemeindehaus oder ein Außengelände

Anzahl:

ab 10 Spieler

Material:

- viele Seile
- Blindbrillen (gibt es auch im AfJ)
- Bettlaken
- alte Flip-Flops
- Farben (z.B. Voll- und Abtönfarben)

Vorbereitung:

Aufbau des Seilparcours,
Bereitstellen der Bastelmaterialien

Dauer:

ca. 45 Minuten

Kurzbeschreibung

Die Jungscharler gehen blind an einem Seil entlang.

Ablauf

In dem größeren der Räume wird ein Parcours aufgebaut. Ein langes Seil (oder auch mehrere aneinander geknotete) wird durch den Raum gelegt. Es kann über Tische und Stühle, unter Bänken hindurch, hinüber etc. gehen.

In dem zweiten Raum wird der kreative Teil aufgebaut. Hier werden das Bettlaken sowie die Farben und die alten Flipflops benötigt.

Die Jungscharler werden in 2er-Teams eingeteilt. Es befinden sich immer nur so viele Teams im Parcours, wie Mitarbeiter dort sind. Beide Jungscharler bekommen eine Blindbrille aufgesetzt und bekommen den Anfang des Seils in die Hand. Es ist ihre Aufgabe, den Weg durch den Parcours zu finden. Dabei müssen sie auf den jeweils anderen Acht geben, sich gegenseitig warnen oder Mut zusprechen. Am Ende des Parcours dürfen die Jungscharler ihre Blindbrillen absetzen und anschauen, was sie geleistet haben.

Im zweiten Raum haben sie die Aufgabe ein Never-walk-alone Plakat zu entwerfen. Dazu können sie mit den Flip-Flops oder auch mit ihren eigenen Füßen das Bettlaken gestalten.

Anmerkungen

Es muss immer ein Mitarbeiter pro Team vor Ort sein, der im Notfall eingreifen und den Jungscharlern Hilfestellung geben kann.

Sockenspiele

Bereich:
Bewegungsspiele

Ort:
Draußen

Anzahl:
ab 6 Spieler

Material:
- Wollsocken
- Papier und Stifte
- Wassereimer
- Wasser

Vorbereitung:
--

Dauer:
pro Spiel
ca. 15 Minuten

Kurzbeschreibung

Spiele rund um die Socke.

Ablauf

Die Sockenpräsentation

Auch Socken müssen verkauft werden. Jede Mannschaft überlegt sich einen passenden Werbeslogan und führt anschließend eine Präsentation ihres Sockenmodells vor.

Socken klauen

Jeder gegen Jeden, oder Mannschaft gegen Mannschaft. Man muss versuchen sich gegenseitig die Socken auszuziehen. Wer keine Socken mehr an hat, scheidet aus.

Alternative: Die abgezogene Socke wird über die eigene Socke gezogen. Der „Sockenlose“ Jungscharler bleibt im Spiel. Die Mannschaft, die am Ende die meisten Socken hat, gewinnt.

Socken-Wasser-Wäscheleine-Staffel

Alle ziehen ihre Schuhe aus und lassen nur noch ihre Socken an. Der erste Läufer startet und läuft bis zu einem Wasserbottich. Dort stellt er sich mit den Füßen rein und läuft anschließend mit den nassen Socken zurück. Im Ziel zieht er seine Socken aus und hängt diese mit 2 Wäscheklammern auf eine Wäscheleine. Erst dann darf der nächste Staffelläufer starten.

Sockenweitschuss

Für dieses Spiel eignen sich etwas größere dicke Wollsocken welche 2-3 Nummern zu groß sind. Der Jungscharler hat einen Socken angezogen, taucht den Fuß mit der Socke in einen Eimer Wasser und versucht anschließend die Socke wegzuschleßen, indem er den Fuß nach vorne bewegt, so dass die Socke vom Fuß rutscht.

Die weiteste Socke gewinnt.

Michael Vitt, Juenger unterwegs im Kirchenkreis Minden

Hits aus Hille

Bereich:
Gruppeneinteilungsspiel

Ort:
Gruppenraum

Anzahl:
Ab 10 Personen

Material:
- Stühle
- Verschiedene Gegenstände
- Fäden

Vorbereitung:
--

Dauer:
Pro Spiel
ca. 5 Minuten

Kurzbeschreibung

Verschiedene Spiele zur Gruppeneinteilung.

Ablauf

Stuhltreffen

Es werden im Gruppenraum verschiedene (stabile) Stühle aufgestellt, je nach Anzahl der geplanten Gruppen. Zunächst laufen die Jungscharler bei Musik im Raum umher. Bei Musikstopp versuchen die Jungscharler sich auf die Stühle zu stellen. Dabei wird zuvor die maximale Anzahl an Spielern pro Stuhl vorgegeben. Die jeweils auf einem Stuhl stehenden Jungscharler bilden anschließend eine Mannschaft. (In der Regel können 5-7 Personen auf einem stabilen Stuhl Platz finden).

Razzia

Für dieses Spiel werden verschiedene (je nach Anzahl der zu bildenden Gruppen) Gegenstände benötigt. Jedes Gruppenmitglied erhält einen Gegenstand. Jeder Gegenstand muss nun so oft wie möglich mit den anderen Mitspielern getauscht werden. Ob heimlich oder nicht heimlich kann vereinbart werden. Irgendwann stoppt die Musik oder der Gruppenleiter ruft "Razzia". Nun bilden alle Jungscharler mit demselben Gegenstand eine Gruppe.

Fäden ziehen

Der Spielleiter hält ein Bündel Fäden in der Hand. Jeder nimmt sich ein Fadenende. Der Leiter lässt nun das Bündel los. Die Personen, die jeweils denselben Faden in den Händen halten, bilden ein Paar für das nächste Spiel.

Quidditch

Bereich:
Bewegungsballspiel

Ort:
Draußen (Sportfeld)

Anzahl:
ab 14 Spieler

Material:
- 1 Murmel
- 2 Softbälle
- 1 kleiner Handball
- Trillerpfeife

Vorbereitung:
Spielfeld markieren

Dauer:
ca. 20 Minuten

Kurzbeschreibung

Das bekannte Spiel aus den Harry Potter Romanen als Jungschar-Feldspiel.

Ablauf

Es spielen immer 2 Teams gegeneinander. Ein Team besteht aus einem Hüter, einem Sucher, einem Treiber und min. 4 Spieler (Die Größe der Teams sollte an die Größe des Spielfeldes angepasst sein).

Der Schnatz (Murmel) wird vor dem Spiel versteckt.

Die Sucher:

Sie haben die Aufgabe während der Spielzeit den Schnatz zu suchen.

Die Spieler:

Ihre Aufgabe ist es mit dem Spielball (Handball) Tore zu erzielen. Dabei dürfen sie sich den Ball nur gegenseitig zuwerfen und keine Rückpässe machen. Wenn ein Spieler den Ball fängt darf er nur 3 Schritte gehen und muss dann den Ball wieder abspielen.

Die Treiber:

Sie stehen außerhalb des Spielfeldes und müssen versuchen die Spieler des gegnerischen Teams mit dem Klatscher (Softball) abzuwerfen. Wenn dabei einer getroffen wird, muss er unverzüglich eine Runde ums Spielfeld laufen und darf erst dann wieder am Spiel teilnehmen. Jeder Treiber muss nach jedem Wurf seinen Ball, immer wieder zurückholen, um dann wieder von außen die Spieler abzuwerfen.

Die Hüter:

Sie müssen das Tor verteidigen und können nicht abgeworfen werden.

Das Team, das nach der festgelegten Spielzeit die meisten Tore geworfen hat, ist Sieger.

Wenn der Sucher aber vorher den Schnatz gefunden hat ist das Spiel vorzeitig beendet und das jeweilige Team hat gewonnen.

Kartenrücken

Bereich:
Klassiker

Ort:
Gruppenraum

Anzahl:
Ab 10 Personen

Material:
ein Kartenspiel
Stuhlkreis

Vorbereitung:
--

Dauer:
ca. 10 Minuten

Kurzbeschreibung

Die Jungscharler erhalten eine Kartenfarbe und dürfen weiterrücken, wenn ihre Karte aufgerufen wird.

Ablauf

Zuerst setzen sich alle in den Stuhlkreis. Der Spielleiter verteilt an jeden Jungscharler eine Karte, die geheim angeschaut wird. Jeder Jungscharler merkt sich sein Zeichen (Herz, Kreuz, Pik, Karo). Wenn jüngere Kinder mitspielen kann man auch die Farben (schwarz und rot) benutzen, das ist dann einfacher.

Wenn sich jeder sein Zeichen und seinen Platz gemerkt hat, sammelt der Spielleiter die Karten wieder ein und mischt das Kartenspiel gut durch.

Dann geht es los. Der Spielleiter zieht die erste Karte und sagt, welches Zeichen. Die Jungscharler mit diesem Zeichen dürfen im Uhrzeigersinn einen Stuhl weiter rücken. Dabei ist es egal, ob jemand auf dem nächsten Stuhl sitzt oder nicht. Man setzt sich einfach auf den Schoß. Sind alle mit dem gleichen Zeichen einen Platz weitergegangen, dann wird die nächste Karte gezogen. Wenn nun das Zeichen von jemandem gezogen wird, bei dem schon einer oder mehrere auf dem Schoß sitzen, darf dieser nicht weiter rücken. Erst wenn keiner mehr auf dem Schoß sitzt und sein Zeichen erneut gezogen wird, darf er weiter rücken.

Das Ziel des Spieles ist, wieder auf seinem eigenen Stuhl zu sitzen. Dabei kann man überlegen, ob man direkt auf dem Stuhl sitzen muss oder nicht.

Anmerkungen

Zwischendurch nicht vergessen, das Kartenspiel mal zu mischen.

Sarah Moser, CVJM- Kleinenbremen, Jungschar



Kissenrücken

<u>Bereich:</u> Bewegungsspiel	<u>Ort:</u> Gruppenraum	<u>Anzahl:</u> Ab 10 Personen
<u>Material:</u> ein Kissen Stuhlkreis	<u>Vorbereitung:</u> --	<u>Dauer:</u> ca. 10 Minuten

Kurzbeschreibung

Ein Jungscharler muss sich auf ein Kissen setzen, das im Stuhlkreis herum gegeben wird.

Ablauf

Zuerst wird ein Jungscharler ausgesucht, der in die Mitte muss. Alle anderen setzen sich in den Stuhlkreis. Ein Jungscharler aus dem Stuhlkreis bekommt nun das Kissen und legt es auf seinen Schoß. Der Jungscharler in der Mitte muss jetzt versuchen, sich auf das Kissen zu setzen. Das Kissen wird aber immer einen Platz weitergegeben (nicht geworfen!!!), wobei die Richtung immer wieder gewechselt werden kann. Das Kissen muss aber bei jedem Jungscharler einmal kurz auf dem Schoß liegen! Schafft es der Jungscharler in der Mitte, sich auf das Kissen zu setzen, ist automatisch derjenige an der Reihe, der gerade das Kissen auf dem Schoß hat.

Das Ende des Spieles kann beliebig gesetzt werden.

Sarah Moser, CVJM- Kleinenbremen, Jungschar

Aufstehen

<u>Bereich:</u> Bewegungsspiel	<u>Ort:</u> Drinnen oder Draußen	<u>Anzahl:</u> Ab 10 Personen
<u>Material:</u> --	<u>Vorbereitung:</u> --	<u>Dauer:</u> ca. 5 Minuten

Kurzbeschreibung

Die Jungscharler stehen ineinander gehakt auf.

Ablauf

Alle stehen in einem sehr engen, gleichmäßigen Kreis und schauen nach außen. Nun haken sich alle mit den Armen unter und setzen sich auf den Boden.

Ohne die Arme auszuhaken versuchen alle gemeinsam vom Boden aufzustehen, indem sie sich gegeneinander stemmen.

Friederike Hölscher, Kirchengemeinde Lahde, Mädchengruppe Kunterbunt

Dreiecke bilden

Bereich:
Raumspiel

Ort:
Drinnen oder Draußen

Anzahl:
Ab 10 Personen

Material:
--

Vorbereitung:
--

Dauer:
ca. 10 Minuten

Kurzbeschreibung

Man muss versuchen, mit anderen Jungscharlern ein Dreieck zu bilden.

Ablauf

Die Jungscharler bilden stehend einen Kreis. Nun muss sich jeder 2 Partner aus dem Kreis ausgucken. Diese dürfen der Gruppe aber nicht bekannt gegeben werden, auch die „Ausgeguckten“ dürfen nix erfahren! Nun kommt's: Mit diesen 2 Personen muss der Jungscharler ein rechtwinkliges Dreieck bilden! Alles muss im Stillen passieren, es gibt also keine Ausrufe wie "Bleib doch mal stehen" etc.

Der Spielleiter gibt das Startkommando und alle bewegen sich im Raum bis der Spielleiter „Stop“ ruft. Nun wird geschaut, wer es geschafft hat, ein rechtwinkliges Dreieck zu bilden.

Benjamin Bekemeier, CVJM- Oberlütbe, Jungschar

Story

Bereich:
Erzählspiel

Ort:
Drinnen oder Draußen

Anzahl:
Ab 5 Personen

Material:
--

Vorbereitung:
--

Dauer:
ca. 10 Minuten

Kurzbeschreibung

Man muss versuchen, mit allen eine Geschichte auszudenken.

Ablauf

Die Jungscharler sitzen im Kreis. Der Spielleiter beginnt nun eine Geschichte zu erzählen (aus dem Stegreif), z.B. „Letzte Woche stieg ich mit meinen Freunden auf den Balkon unseres Hauses...“ Nun hört er auf zu erzählen. Ein Jungscharler erzählt nun den nächsten Satz (frei aus der Fantasie). Alle dürfen (sollten!) sich daran beteiligen, dann entsteht eine lustige eigene Gruppenstory...

Friederike Hölscher, Kirchengemeinde Lahde, Mädchengruppe Kunterbunt

Parlament

Bereich:

Kreissspiel

Ort:

Drinnen

Anzahl:

Ab 10 Personen

Material:

- Zettel
-Stifte
- Kreppklebeband

Vorbereitung:

Stuhlkreis

Dauer:

ca. 30 Minuten

Kurzbeschreibung

Man muss versuchen, 4 Stühle mit der eigenen Mannschaft zu besetzen.

Ablauf

Alle Jungscharler sitzen im Kreis. Vier Stühle stehen etwas außerhalb gerade neben einander: das Parlament!
Alle Stühle bis auf einen leeren sind besetzt.

Jeder zweite Jungscharler krempelt einen Ärmel hoch oder erhält als Mannschaftsmarkierung einen Streifen Tesakrepp auf die Schulter. So bilden die Jungscharler abwechselnd sitzend zwei Mannschaften.

Nun erhält jeder Jungscharler einen Stift und einen Zettel, auf den er seinen Vornamen schreibt. (Sollten mehrere Spieler den gleichen Vornamen haben, schreiben sie den Anfangsbuchstaben des Nachnamens mit dazu).

Anschließend werden alle Zettel eingesammelt, gemischt und wieder ausgeteilt. Jetzt hört jeder Jungscharler nicht mehr auf seinen richtigen Namen, sondern auf den Namen, der auf seinem Zettel steht. Das Problem liegt darin, dass zunächst niemand weiß, wer auf welchen Namen hört.

Der Jungscharler, der den freien Stuhl rechts neben sich hat, beginnt. Er ruft einen Namen. Der Jungscharler, der diesen Namen auf seinem Zettel hat, muss sich nun auf den freien Stuhl setzen und mit dem Jungscharler, der ihn gerufen hat, den Zettel tauschen.

Jetzt ruft der Jungscharler, der nun den freien Stuhl rechts neben sich hat, den Namen eines anderen Jungscharler. Der Jungscharler, der diesen Namen auf seinem Zettel hat, muss sich nun auf den freien Stuhl setzen und mit dem Spieler, der ihn gerufen hat, den Zettel tauschen.

Das Spiel ist zu Ende, wenn eine der beiden Mannschaften die vier „Komitee-Stühle“ mit Jungscharlern der eigenen Mannschaft besetzt hat. Die Mannschaft, die das zuerst schafft, hat gewonnen.

Anmerkungen

Es darf nicht derselbe Name unmittelbar zweimal hintereinander gerufen werden! Die Zettel müssen immer getauscht werden, wenn ein Spieler einen neuen Stuhl einnimmt! Und damit ändert sich zu dem Namen immer die Person!

Einkaufen

Bereich:

Ausscheidungsspiel

Ort:

Gruppenraum

Anzahl:

Ab 10 Personen

Material:

- 4 Einkaufslisten mit unterschiedlichen Artikeln
- eine Liste mit allen Artikel für den Spielleiter

Vorbereitung:

Listen aushängen

Dauer:

ca. 10 Minuten

Kurzbeschreibung

Die Jungscharler müssen im Raum auf verschiedenen Einkaufslisten Produkte finden.

Ablauf

Vor Beginn werden die Einkaufslisten im Raum an unterschiedlichen Stellen ausgehängen.

Jeder Jungscharler spielt für sich und bewegt sich frei im Raum.

Der Spielleiter ruft ein Produkt, dass eingekauft werden soll (z.B. Zahnpasta) und nun ist es die Aufgabe der Jungscharler, möglichst schnell die Liste zu finden, auf der der Artikel steht.

Hat ein Jungscharler den Artikel gefunden, bleibt er vor der Liste stehen, alle anderen Jungscharler müssen sich nun so schnell wie möglich anstellen. Der letzte Jungscharler in der Reihe scheidet aus.

Nun bewegen sich alle anderen Jungscharler wieder im Raum bis der Spielleiter ein neues Produkt ruft.

Sieger ist, wer als letztes noch „einkaufen“ kann, d.h. noch nicht ausgeschieden ist

Varianten

Bei jüngern Kindern, die noch nicht lesen können, kann man statt der geschriebenen Einkaufslisten, Listen mit Bildern von Produkten nehmen, die sie dann suchen müssen.

Anmerkungen

Die Einkaufslisten können zu einer bestimmten Thematik (z.B. biblische Begriffe, Schule,...) geschrieben werden

Jessica Reimler, CVJM- Hille



Fliegenklatschenhockey

Bereich:

Bewegungsspiel

Ort:

Gruppenraum

Anzahl:

Ab 6 Personen

Material:

- Fliegenklatschen
- Tischtennisbälle

Vorbereitung:

Evtl. Tische als Banden aufbauen

Dauer:

ca. 20 Minuten

Kurzbeschreibung

Die Jungscharler spielen Hockey mit Fliegenklatschen.

Ablauf

Für das Spiel werden so viele Fliegenklatschen wie Spieler benötigt (kann man im 1-€- Shop kaufen. Es bietet sich an, zwei verschiedene Farben zu erwerben).

Es werden zwei Mannschaften gebildet, die gegeneinander spielen (alternativ kann auch mit mehr Mannschaften gespielt werden, dann haben einige zwischendurch Pause). Ein Tischtennisball dient als Spielball, jeweils ein Stuhl als Tor. Jede Mannschaft versucht nun, mit den Fliegenklatschen den Tischtennisball ins gegnerische Tor zu befördern.

Schläge sind nur von oben nach unten und unterhalb des Knies erlaubt.

Ausholbewegungen sind nur bis Hüfthöhe erlaubt.

Ein Tor zählt nur, wenn der Ball durch die vorderen Stuhlbeine rein geht.

Anmerkungen

Bei dem Spiel kann es schnell passieren, das die Jungscharler in der Hitze des Gefechts die Regeln vergessen. Hier muss der Spielleiter immer genau auf die Einhaltung achten.

Es sollten immer genügend Tischtennisbälle bereitgehalten werden.

Friederike Hölscher, Kirchengemeinde Lahde, Mädchengruppe Kunterbunt



Fahnenklauen – capture the flag

Bereich:

Geländespiel

Ort:

Draußen
(2 Spielfelder mit
Versteckmöglichkeiten)

Anzahl:

ab 10 Spieler

Material:

- 2 unterschiedliche Fahnen
- Absperrband

Vorbereitung:

Grenze zwischen den Spielfeldern
mit Absperrband markieren

Dauer:

ca. 30-45 Minuten

Kurzbeschreibung

Zwei Mannschaften verstecken in ihrem Spielgebiet eine Fahne. Jeder muss versuchen die Fahne des Gegners ausfindig zu machen, diese dann auf seine eigene Seite zu bringen und die eigene Fahne bewachen.

Ablauf

Es werden 2 Mannschaften gebildet, die jeweils eine Fahne und einen Mitarbeiter zugeteilt bekommen. Sie haben nun ca. 5 Min. Zeit um ihre Fahne zu verstecken (es sollte ca. 1/3 der Fahne sichtbar bleiben).

Nach der vereinbarten Zeit, treffen sich beide Gruppen an der Grenze zwischen den beiden Feldern.

Jeder muss nun versuchen, die Fahne des Gegners ausfindig zu machen und diese dann auf seine eigene Seite zu bringen. Dies kann von den Gegnern durch abschlagen verhindert werden.

Ist ein Jungscharler abgeschlagen worden, muss er an der Stelle stehenbleiben und warten, bis ein Jungscharler seiner Mannschaft ihn durch erneutes Abschlagen befreit. Es darf keine „Totenwache“ gemacht werden. (Abstand zum Gefangenen ca. 3-5 Meter)

Hat ein Jungscharler die Fahne gefunden und an sich genommen, muss er auf seine Seite laufen und das Spiel ist zu Ende. Wird er jedoch vorher noch einmal gefangen, so darf er die Fahne behalten, muss jedoch auf einen Jungscharler warten, welcher ihn befreit. (Die Fahne darf NICHT übergeben werden)

Das Spiel ist beendet, wenn die Fahne des Gegners auf der eigenen Seite ist oder alle Jungscharler einer Mannschaft gefangen sind .

Anmerkungen

Mindestens 2 Mitarbeiter sollten das Verstecken der Fahnen beaufsichtigen und die Grenze im Blick haben.

Limes

Bereich:

Geländespiel

Ort:

Waldstück

Anzahl:

ab 10 Spieler

Material:

- Lebensbändchen
- nummerierte Zettel
- Absperrband

Vorbereitung:

--

Dauer:

ca. 45- 60 Minuten

Kurzbeschreibung

Man muss versuchen, in das gegnerische Lager zu gelangen ohne gefangen zu werden.

Ablauf

Die Jungscharler werden in zwei Gruppen eingeteilt. Spielgebiet ist ein begrenztes Waldstück, das durch einen Weg in zwei Teile aufgeteilt ist. Dieser Weg bildet die Grenze, den Limes auf dem man sich nicht aufhalten darf.

Die zwei Gruppen müssen in ihrem Spielgebiet mit dem Absperrband ein Lager kennzeichnen (ca. 3x3m). Jede Gruppe muss nun versuchen, das gegnerische Lager ausfindig zu machen und dort einzudringen.

Wird er jedoch von einem gegnerischen Jungscharler abgeschlagen verliert er sein Lebensfädchen und wird als Gefangener in das Lager gebracht.

Gelangt ein Spieler ohne Abriss des Lebensbändchens in das Lager, so bekommt er dort einen nummerierten Zettel oder einen Gefangenen seiner Wahl. Unter freiem Geleit darf er dann bis zum Limes zurückkehren. Gefangenwerden kann ein Jungscharler nur im gegnerischen Feld.

Gewonnen hat die Mannschaft, die am meisten Zettel oder Gefangene gemacht hat (Auswertung durch Lebensfädchen und Zettel).

Anmerkungen

In jedem Lager sollte ein Mitarbeiter stehen und die Auslösung der Gefangenen im Blick haben bzw. die Zettel ausgeben.

Michael Vitt, juenger unterwegs im Kirchenkreis Minden

Fuchsjagd

Bereich:

Geländespiel

Ort:

Draußen

Anzahl:

ab 10 Spieler

Material:

2-3 Handfunkgeräte mit
mindestens 3 km Reichweite

Vorbereitung:

--

Dauer:

ca. 60 Minuten

Kurzbeschreibung

Die Jungscharler müssen einen Mitarbeiter finden der im Spielgebiet unterwegs ist und mit einem Sprechfunkgerät seine Position durchgibt.

Ablauf

Der/die MA (Fuchs/Füchse) bekommen ein Handfunkgerät und ca. 5-10 Minuten Vorsprung. Nach dieser Zeit muss sich der Fuchs zum 1. Mal melden und mitteilen, was er gerade sieht (z. B. den Kirchturm). Danach können die Jungscharler loslaufen und müssen versuchen den Fuchs zu fangen. Bei 2 Gruppen, können sie sich auch teilen (Jede Gruppe braucht jedoch ein Funkgerät).

Der Fuchs muss sich nun alle 2 Minuten melden und mitteilen, was er gerade sieht (z. B. den Kindergarten). Nun können die Jungscharler erneut die Spur aufnehmen und versuchen dem Fuchs zu fangen. Bei 2 Gruppen, können sie versuchen, den Fuchs einzukreisen.

Der Fuchs sollte sich im Vorfeld genau überlegen, wie seine Route aussieht.

Das Spiel ist zu Ende, wenn der Fuchs gefangen wurde oder wenn das vorher ausgedachte Ziel erreicht ist.

Die wilde Wüste

Bereich:
Bewegungsspiel

Ort:
Gemeindehaus

Anzahl:
Ab 10 Personen

Material:
- 50 Zettel
- ein Spielplan
- ein Würfel
- Spielfiguren

Vorbereitung:
Aufgaben zu den einzelnen
Nummernzetteln

Dauer:
ca. 45 Minuten

Kurzbeschreibung

Die Jungscharler müssen die im Haus verteilten Zettel finden und die Aufgaben lösen.

Ablauf

Auf die Vorderseite von jedem Zettel wird eine Zahl geschrieben und auf die Rückseite kommt ein Symbol. Der Spielleiter hat eine Liste, in der jedem Symbol, eine Aufgabe zugeordnet ist. Die Zettel werden nun im Gemeindehaus versteckt. Die Jungscharler werden in Kleingruppen eingeteilt.

Die Spieler müssen nun gruppenweise würfeln und die Zahl des Feldes suchen, auf dem sie gelandet sind. Der Spielleiter notiert die Zahl.

Sobald sie die Zahl im Gemeindehaus gefunden haben, müssen sie nachsehen, welches Symbol/Bild auf der Rückseite ist. Die Zettel dürfen nicht von den Gruppen mitgenommen oder wo anders versteckt werden! Die einzelnen Gruppen spielen ja gegeneinander und sollten deshalb auch ihre Funde für sich behalten und nur dem Spielleiter mitteilen (Der hat schließlich die Liste, mit der er kontrollieren kann, dass die Spieler nicht mogeln).

Wenn die Gruppe das richtige Symbol/Bild gefunden hat, stellt der Spielleiter der ganzen Gruppe dann die Aufgabe, die der Zahl zugeteilt ist.

Erst wenn die Aufgabe gemeistert ist, darf erneut gewürfelt werden.

Die Gruppe, die als erstes im Ziel ist, hat gewonnen.

Zahlenjagd

Bereich:

Geländespiel

Ort:

Wald

Anzahl:

Ab 15 Personen

Material:

- je Gruppe 211 Karten mit unterschiedlichen Zahlenwerten

Vorbereitung:

--

Dauer:

ca. 45 Minuten

Kurzbeschreibung

Die Jungscharler jagen andere Jungscharler.

Ablauf

Jede Mannschaft braucht 211 Zettel (DinA6). Auf jedem Zettel steht eine Zahl von 1 bis 20, sowie eine Joker Karte.

Von der 1 gibt es 20 Karten,

von der 2 gibt es 19 Karten, von der 3:18, 4: 17, usw. bis 20-mal die Karte 1.

Drei Farben = 3 Mannschaften.

Jeder Mannschaft wird ein Mitarbeiter als Mannschaftsleiter zugeteilt.

Er hat alle Karten einer Farbe gemischt in der Hand.

Die Mannschaften verteilen sich im Spielgebiet. Auf das Startsignal hin geht es los.

Nun ziehen die Jungscharler eine verdeckte Karte vom Stapel ihres Mitarbeiters und gehen auf die Jagd nach den anderen Gruppen. Treffen sie einen Jungscharler einer anderen Mannschaft, zeigen sich beide die Karten vor. Der größere Wert gewinnt. Der unterlegene Jungscharler gibt seine Karte ab und holt sich eine neue. Der Gewinner bringt die gewonnene Karte zu seinem Mannschaftsleiter. Die 20 kann nur vom Joker geschlagen werden. Der Joker kann aber von den Karten 1 - 19 geschlagen werden.

Man muss sich bei diesem Spiel absprechen und nicht einfach drauf loslaufen.

Das Spiel ist nach einer festgelegten Zeit oder wenn alle Karten einer Mannschaft gewonnen sind zu Ende.

Zur Auswertung werden die Zahlen aller gewonnenen Karten gezählt, gewonnen hat die Mannschaft mit den meisten Punkten.

Michael Vitt, Juenger unterwegs im Kirchenkreis Minden

Guten Tag, wie geht es ihnen?

Bereich:
Kreisspiel

Ort:
Wiese

Anzahl:
Ab 10 Personen

Material:
--

Vorbereitung:
--

Dauer:
ca. 10 Minuten

Kurzbeschreibung

Plumpssack mal anders

Ablauf

Die Jungscharler stehen im Kreis. Ein Jungscharler steht außen und geht um den Kreis, er ist der Gastgeber. Er geht auf jemanden zu, tippt ihn an die Schulter, der/ die Angetippte/ r dreht sich herum, dann begrüßen sie sich gegenseitig mit Händeschütteln und der Gastgeber sagt den Spruch: "Guten Tag wie geht es Ihnen?" Darauf antwortet die angetippte Person: "Danke gut!" Dieses Ritual geht dreimal vonstatten. Nach dem dritten Mal laufen beide in verschiedene Richtungen los und versuchen beide als erste an den Ausgangspunkt zurückzukehren.

Wenn sie sich auf der Rückseite des Kreises treffen, geht das ganze Begrüßen („Guten Tag, wie geht es Ihnen?“ – „Danke gut!“) wieder von vorne los, aber dann rennen beide wieder in ihrer Richtung weiter. Wer bei dem Rennen langsamer ist, muss bei der nächsten Runde der Gastgeber sein.

Michael Vitt, juenger unterwegs im Kirchenkreis Minden

Tuchfall

Bereich:
Klassiker

Ort:
Raum

Anzahl:
Ab 10 Personen

Material:
Schwungtuch

Vorbereitung:
--

Dauer:
ca. 10 Minuten

Kurzbeschreibung

Schnell erkennen wer vor mir sitzt

Ablauf

Die Jungscharler werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Zwei Mitarbeiter halten als Sichtschutz ein Schwungtuch zwischen die beiden Mannschaften. Nun setzt sich aus jeder Mannschaft ein Jungscharler direkt vor das Schwung-tuch, die Mitarbeiter lassen bei „3“ das Tuch fallen. Der Jungscharler der zuerst den Namen des Gegenübersitzenden gerufen hat, gewinnt dadurch den Gegenspieler für seine Mannschaft, dieser muss nun die Seite wechseln.

Das Spiel kann solange gespielt werden, bis nur noch 1 oder 2 TN auf einer Seite sitzen. Achtet darauf, dass jeder TN drankommt!

Michael Vitt, juenger unterwegs im Kirchenkreis Minden

Weitere Spielehefte

Für noch mehr Impulse, Ideen und Anregungen haben wir zu verschiedenen Themen weitere Hefte erstellt. Gerne könnt ihr uns eine Whatsapp (0152/55627497) schreiben oder im Büro vorbeikommen um euch kostenlos ein Heft abzuholen.

