

Spielefix

der rettende Jungscharkoffer



Manchmal kommt es anders als gedacht!

Die Jungscharstunde ist noch nicht zu Ende, aber euer geplantes Programm ist schon fertig. Oder der Mitarbeiter, der alles vorbereitet hat, ist krank geworden und ihr steht nun alleine da. Oder ein Spiel klappt nicht und man braucht schnell Ersatz.

In all diesen Fällen und weiteren Fällen hat sich „Spielefix - der rettende Jungscharkoffer“ bewährt. Ein Koffer in dem verschiedene Utensilien, aus denen man im Notfall schnell ein paar gute Spiele machen kann, ihren Platz finden.

Am besten der Koffer hat einen festen Platz im Jungscharraum, so kann jeder Mitarbeiter im Notfall darauf zugreifen.

In dieser Arbeitshilfe findest du einige Ideen, was du mit den Materialien machen kannst und auch noch Platz um eigene Ideen aufzuschreiben. ;-)

Am Ende des Heftes findest du eine Übersicht der Mitarbeiter des Arbeitskreises Jungschar. Sie sind eure Ansprechpartner in allen Dingen rund um die Jungschar.

Wir wünschen euch viel Spaß mit den Spielen, wenige „Notfälle“ und Gottes Segen für eure Jungschararbeit.

Mit Jesus Christus mutig voran!

Michael Vitt und der Arbeitskreis Jungschar

Minden, Oktober 2018



Inhalt des Koffers

- ✓ Strohhalm
- ✓ Streichhölzer
- ✓ Würfel
- ✓ Flaschenkorken
- ✓ Bindfaden
- ✓ Watte
- ✓ Luftballons
- ✓ Große Gummis
- ✓ Einige Cent stücke
- ✓ Einige Kugelschreiber
- ✓ Notizzettel (5x5 cm)
- ✓ DinA4 Zettel
- ✓ 2 Blindbrillen
- ✓ 2 Filmdosen mit Erbsen gefüllt



Strohhalme/ Wattebausch

a) Wattepusten

2 Jungscharler stehen sich an den Enden eines Tisches gegenüber. Ein Wattebausch liegt in ihrer Mitte. Nun muss jeder versuchen, den Wattebausch mit dem Strohhalm hinter die Tischkante des Gegners zu blasen.

b) Wattebauschparcours

Mit Flaschen wird ein Parcours auf dem Boden aufgebaut. Nun müssen 2 Gruppen auf Zeit die Strecke mit dem Wattebausch „abblasen“.

c)

Strohhalme

a) Papiertransport

Mit dem Strohhalm muss ein Stück Papier angesaugt werden und von A nach B transportiert werden, ohne dass es zu Boden fällt.

b) Feuerwehr

Es werden in Raum brennende Teelichter aufgestellt. Die Aufgabe ist nun, so schnell wie möglich, alle Lichter durch pusten mit dem Strohhalm zu löschen.

c)

Streichhölzer

Mit den Streichhölzern kann man Figuren legen oder Legerätsel spielen.

a) Zwei Quadrate aus zehn Streichhölzern

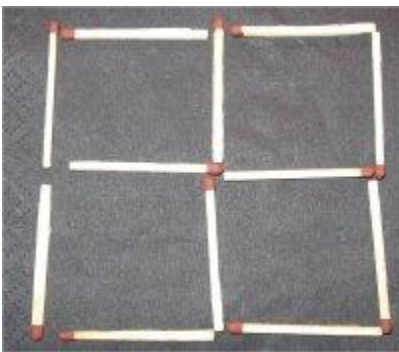
Von zehn Streichhölzern sollen zwei Quadrate gebildet werden

Lösung:

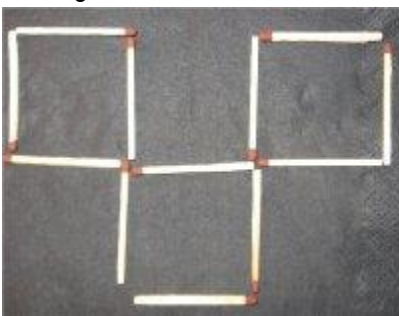


b) Aus Vier mach Drei

Lege aus vier Streichholzquadraten, das aus 12 Hölzchen besteht, drei Quadrate, ohne die Anzahl der Streichhölzer zu verändern.



Lösung:



c) Streichhölzer schieben

Jeder Mitspieler bekommt 12 Streichhölzer. Nun wird reihum gewürfelt, bei jedem Wurf dürft ihr so viele Streichhölzer nach links weitergeben wie ihr Augen gewürfelt habt. Würfelt ihr mehr Augen als ihr noch Streichhölzer habt dürft ihr keine weitergeben. Wer hat zuerst alle Streichhölzer weg?

Oder ihr gebt bei einer eins dem rechten Nachbarn ein Streichholz, bei einer zwei dem linken Nachbarn zwei Streichhölzer, bei einer sechs kommt eins in die Mitte. Wer hat zuerst alle Streichhölzer weg?

d) Hochstapelei

Jeder Jungscharler erhält eine bestimmte Anzahl von Streichhölzern. Nun werden reihum die Hölzer auf einem Flaschenhals gestapelt. Bei wem die Streichhölzer herunterfallen bekommt diese. Wer zuerst alle seine Hölzer weg hat, ist Gewinner.

e) Das letzte Streichholz

Auf den Tisch werden elf Streichhölzer gelegt. Diese Hölzer sollen zwei Personen unter sich verteilen, indem sie von dem Häufchen abwechselnd einige Hölzer, aber nicht mehr als drei auf einmal, fortnehmen. Wer gezwungen ist, das letzte Holz zu nehmen, hat das Spiel verloren.

f)



Würfel

a) Rasende Paula

Für dieses Spiel braucht ihr zwei Würfel und mindestens 4 Mitspieler.

Alle Kinder setzen sich um einen Tisch, die beiden Kinder die sich gegenüber sitzen bekommen jeder einen Würfel. Auf Kommando fangen sie an zu würfeln. Wer eine sechs würfelt darf den Würfel an seinen Nachbarn weitergeben. Bekommt ein Spieler der gerade einen Würfel hat auch noch den zweiten Würfel dazu, scheidet er aus.

b) Hausnummern würfeln

Jeder Spieler muss mit drei Würfeln eine möglichst hohe dreistellige Hausnummer zusammen würfeln. Vor jedem Wurf muss er allerdings angeben an welche Stelle die Zahl nun kommt, also nach Vorne, Mitte oder Hinten. Wer hat nach den drei Würfeln die höchste Nummer?

Ihr könnt euch auch vor dem Spiel auf einem Blatt eine kleine Tabelle zeichnen mit eine H für Hunderter, Z für Zehner und E für Einer. Jeder würfelt dreimal und schreibt nach seinem Wurf die Zahl in das für ihn beste Kästchen.

c) Verflixte 15

Jeder Spieler würfelt so oft, bis er genau 15 Augen erreicht hat, oder ganz nah daran ist. Gewinner ist wer genau 15 Punkte gewürfelt hat oder am nächsten dran ist. Alle die über die 15 kommen sind Verlierer.

d) Verzauberte drei

Alle Kinder würfeln der Reihe nach, so lange sie wollen und addieren ihre Punkte zusammen. Aber Achtung wer eine 3 würfelt muss alle Würfe vor der 3 streichen und wieder neu anfangen Punkte zu sammeln. Vielleicht ist es besser freiwillig nach ein paar Runden aufzuhören. Wer nach 10 Runden die meisten Punkte hat, ist Sieger.

e)

Korken/ Bindfaden

a) Einfädeln

Der Bindfaden wird an die Gürtelschlaufe gebunden und der Korken hängt ca. 20 cm darunter. Nun kann versucht werden, den Korken in ein Gefäß zu bekommen. Satt Korken kannst du auch einen Kugelschreiber nehmen und ihn in eine Flasche einfädeln lassen.

b) Kegeln

Der Bindfaden wird an die Gürtelschlaufe gebunden und der Korken hängt ca. 20 cm darunter. Nun müssen die Jungscharler PET Flaschen Umkegeln.

c)



Korken

a) Weitergeben

Jede Mannschaft sitzt nebeneinander und hat Schuhe und Socken ausgezogen. Mit den Zehen werden nun Korken von Person zu Person (ca. 50cm voneinander entfernt sitzend) weitergegeben. Gewonnen hat die Mannschaft, die die meisten Korken innerhalb einer bestimmten Zeit von der Startlinie in ein Zielgefäß am Ende der Mannschaft schaffen konnte. Es darf kein Gruppenmitglied übersprungen werden.

b) Scharfschütze

In 150cm Entfernung werden 10 Korken nebeneinander aufgestellt. Mit einem Gummi und 10 Papierkrampen hat der Mitspieler (die Gruppe) nun die Chance alle Korken abzuschießen. Für jeden umgeworfenen Korken gibt es einen Punkt.

c) Korken in Schüsseln werfen

3 Schüsseln stehen in 1, 2 bzw. 3 Meter Entfernung. Die Gruppe hat nun die Aufgabe 10 (20) Korken in diese Schüsseln zu werfen. 1 Punkt gibt es für jeden Korken in der ersten Schüssel, 2 Punkte für jeden Korken in der 2ten und 3 Punkte für jeden Korken, welcher sich in der 3ten Schüssel befindet.

d)



Gummiringe

a) Grimassen Ziehen

Das Gummi sitzt zwischen Nase und Oberlippe und muss ohne Zuhilfenahme der Hände unterhalb des Kinns befördert werden.

b) Gummi-Flitschen

Die Gummiringe müssen auf einen Tisch aus 3 Meter Entfernung geflitscht werden. Es zählen nur die, die auf dem Tisch liegen bleiben. Gewonnen hat der, bei dem die meisten Gummiringe auf dem Tisch liegen bleiben.

c)

Cent stücke

a) Unsichtbare Cent

Alle Jungscharler verlassen den Raum. Dann versteckt der Spielleiter ein Cent Stück und muss von den JS Kids dann gesucht werden.

b) Cent fuchsen

Das Cent Stück wird in Richtung Wand geworfen. Wer mit seinem Stück am nächsten Dran ist, gewinnt.

c)

Luftballons

a) Ausziehen

Ein Pullover muss ausgezogen werden, ohne dass gleichzeitig der Luftballon herunterfällt. Der Luftballon darf nicht mit den Händen festgehalten werden, sondern darf nur mit den Händen angetippt werden. Anschließend ist der nächste der Mannschaft dran.

b) Körperkontakt

Ein 2er-Team muss einen Hindernisparkour durchlaufen. Dabei muss ein Ballon mit dem Bauch oder den Köpfen festgehalten werden. Wer den Ballon mit den Händen festhält, oder der Ballon auf den Boden fällt hat, muss von vorne beginnen).

c) Staffellauf

Der erste Jungscharler rennt los, schnappt sich einen Luftballon, bläst diesen auf, macht einen Knoten rein, rennt dann erst zurück (ggf. durch Hindernisparkour) , setzt sich im Ziel auf den Ballon und bringt ihn zum Platzen. Erst dann darf der nächste Jungscharler starten.

d) Luftballon rasieren

Ein Luftballon wird mit Rasierschaum bestrichen. Mit einer Rasierklinge oder einem scharfen Messer (Vorsicht!) wird nun versucht den Rasierschaum abzurazieren, ohne dass der Ballon platzt

e)

Weitere Ideen: Um die Wette aufblasen, Luftballonpartnertanz, Luftballonfußball

Blindbrillen

a) Schlangensuche

Alle Jungscharle bilden einen Kreis. Zwei Freiwillige bekommen die Augen verbunden und bekommen jeweils eine Rassel in die Hand. Ein Teilnehmer ist die Schlange und der andere Teilnehmer der Jäger. Nun ist es das Ziel des Jägers, die Schlange zu fangen. Jetzt kommen die Rasseln ins Spiel. Der Jäger rasselt zweimal, er ruft damit die Schlange. Die Schlange muss ihm mit einem Rasseln antworten. Das Spiel ist zu Ende, wenn der Jäger die Schlange berührt und somit gefangen hat.

b) Dieb

Ein Jungscharle sitzt mit verbundene Augen auf einem Stuhl, die anderen in einem großen Kreis um ihm herum. Unter dem Stuhl liegt ein Gegenstand. Nun müssen die Sehenden versuchen, den Gegenstand zu klauen, ohne dass sie vom „Blinden“ angeschlagen werden.

c) Blinder Orientierungssinn

Einem Mitspieler wird ein ca. 30 Meter entferntes Ziel (Baum o.ä.) gezeigt. Dieser Spieler prägt sich den Weg dorthin ein. Anschließend werden dem Spieler die Augen verbunden. Wie lange benötigt dieser nun um an das Ziel zu gelangen? Ggf. kleine Hilfen sind erlaubt. Aufpassen, dass niemand gegen einen Baum rennt, oder stolpert und sich verletzen kann. Das Gelände bzw. das Ziel sollte dem Alter entsprechend ausgewählt werden.

d) Hindernis-Steigen

Die Akteure erfahren, dass sie mit verbundenen Augen über die Beine der Mitspieler steigen müssen, die einander gegenüber sitzen. Zuerst darf jeder Akteur einen Probelauf mit offenen Augen absolvieren. Dann wiederholt er den Parcours "blind". Spielerfähre Hasen wissen Bescheid - die Mitspieler haben Ihre Beine inzwischen weggezogen. Deshalb lassen einige Mitspieler ihre Beine hoch, für jeden Anrempler muss ein Pfand gegeben werden.

e)

Weitere Ideen: Blinde Kuh, Topf schlagen, Gegenstände ertasten, Blindmalen, ...

Papier/ Stifte

a) Alles über...

Die Jungscharler schreiben auf Kärtchen Themen wie „Tiere“, „Haus“, „Schule“, „Auto“, usw. auf. Auf jedes Kärtchen nur ein Begriff. Dann werden die Karten gemischt und verdeckt in die Mitte gelegt. Dann zieht ein Jungscharler ein Kärtchen und liest das Thema vor. Nun sollen alle so viele Wörter wie möglich zu diesem Thema finden.

Variante: Die Wörter müssen mit den Anfangsbuchstaben des eigenen Namens anfangen.

b) Opa plätschert lustig

Jeder Jungscharler schreibt links an den Rand seines Blattes (breite Seite nach oben) eine Person, z.B. Opa, Mutti, Herr Schmitz... Dann faltet er das Blatt so, dass das Wort nicht mehr zu lesen ist und gibt es an seinen linken Nachbarn weiter. Der fügt nun ein Tätigkeitswort ein, z.B. plätschert, liegt, geht, usw.... Dann wieder das Blatt knicken und an seinen linken Nachbarn weitergeben. Als nächstes folgt ein Adverb: lustig, schnell, böse, träumend, usw.... Wieder knicken und weitergeben. Zum Schluss folgt noch eine Ortsangabe: Im Park, in der Badewanne, auf dem Mond, unter dem Bett.

Nur wird das Blatt aufgeklappt und jeder liest eine Geschichte vor.

c)

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.

