



Mehr Spaß!

Spiele, Kooperationsübungen und Aktionsideen
für die Miniarbeit

Fachstelle Ministrantinnen und Ministranten
Okenstr. 15, 79108 Freiburg
www.mehr-als-messdiener.de

*Kirchliche
Jugendarbeit*
in der Erzdiözese Freiburg



Impressum

Methoden-Team der Fachstelle Ministrantinnen und Ministranten

Redaktion:

Matthias Bonacker, Daniel Dombrowsky, Katja Grohmann, Matthias Gsell, Uschi Hertramph, Doris Kleinmann, Hanna Leberer, Matthias Leis, Sarah Sardo, Stefan Schnekenbühl, Michaela Schwert, Stephanie Schüssele, Lukas Winkler, Stephanie Wölke

Herausgegeben im Mai 2015

Für weitere Exemplare und Informationen wenden Sie sich bitte an folgende Adresse:

Erzbischöfliches Seelsorgeamt

Fachstelle Ministrantinnen und Ministranten

Okenstr. 15

79108 Freiburg

Tel.: 0761/5144-152

E-Mail: mail@mehr-als-messdiener.de

Homepage: www.mehr-als-messdiener.de

Vorwort

Liebe Oberminis, liebe Verantwortliche in der Miniarbeit,

es gibt Spiele wie Sand am Meer. Einschlägige Websites wie www.praxis-jugendarbeit.de oder www.spielefuerviele.de bieten eine ganze Reihe von Spielen für die Gruppenarbeit.

Allerdings sind dies oft altbekannte Spiele und viele Gruppenleitende suchen nach neuen Spielideen.

Die vorliegende Arbeitshilfe bietet neben altbewährten Spielen auch neue Spiele für eure Arbeit. Außerdem sind in dieser Arbeitshilfe neben einigen Kooperationsübungen auch eine Reihe von Aktionsideen zusammen gefasst, die die Arbeit in der Minigruppe bereichern können.

Wir hoffen, eure Arbeit so unterstützen zu können und wünschen euch turbulente Gruppenstunden, Spieletage und Ferienlager!

Inhaltsverzeichnis

SPIELE	6
ABENTEUERGOLF.....	7
GET THE BABY-CHICKEN!.....	8
BAYWATCH.....	8
BLÖD! BLÖD! BLÖD!.....	9
BUFFALO BILL.....	9
DAUMENFANGEN.....	10
DER DIRIGENT.....	10
DER DODO-FISCH.....	11
FLAMINGO-FANGEN.....	12
FLIEGENDE FISCHE.....	12
FLINKE FINGER.....	13
GOTT, WEIHRAUCH, WASSERSCHLACHT.....	14
GUGELHUPF.....	15
LAGEROLYMPIADE – DER KLASSIKER FÜR DAS LAGER.....	16
MINI-RISIKO.....	19
MONSTER-SPIEL.....	21
MÖRDERSPIEL.....	21
NASOBEME SCHUBSEN.....	22
NINJA.....	23
PICASSO.....	24
PIZZAFLITZER.....	24
PROMINENTEN-MEMORY.....	26
„QUIDDITCH“.....	27
RIBBEL-DIBBEL.....	28
RIESENTWISTER.....	29
ROMA.....	31
ROMEO UND JULIA.....	32
SCHWEDISCHES FUSSDAPPEN.....	32
SPIELE RUND UMS WASSER.....	33
SUPER-HASI.....	37
WETTKAMPF DER AMEISENVÖLKER.....	37
WHISKEY-MIXER.....	38
WICKIE.....	39
WILD WILD WEST.....	39
ZEITUNGSBATSCHEN.....	40
KOOPERATIONS-METHODEN	41
BALLONJONGLAGE.....	42
DIE 40-MINUTEN-WETTE.....	43
FLYING NAILS.....	45
GEFAHRGUT-TRANSPORTER.....	46
OHNE WORTE.....	47
AKTIONSIDEEN	48
Aktion „Kilo“.....	49
DAS GROSSE KOCHDUELL.....	50
ICH BIN CHRIST – NA UND?.....	51
SPENDENFLOHMARKT.....	53
ZUM ERSTEN, ZUM ZWEITEN, VERKAUFT!.....	53
QUELLENANGABEN	54

SPIELE

ABENTEUERGOLF

Macht die Dorfwiese zum Golfplatz!

Dauer: 30–40 Minuten
Teilnehmerzahl: 8–20
Alter: Minis ab 10 Jahren
Benötigtes Material: <ul style="list-style-type: none">• Golfschläger (können günstig bei eBay erworben werden) oder Hockeyschläger, Tennisschläger oder ähnliches• Tennisbälle (je Team ein Schläger und ein Ball)

Vorbereitung:

Suche ein abwechslungsreiches Gelände und markiere drei bis vier „Golflöcher“ (Baumstumpf, markanter Wegepunkt, usw.) in einem Umkreis von etwa einem Kilometer.

Ablauf:

Erklärung:

- Die Gruppe wird in Teams eingeteilt (maximal fünf Minis pro Team).
- Jedes Team erhält einen Ball und einen Schläger.
- Nun legt jedes Team die Reihenfolge fest, in der jeder Mini schlagen darf.
- Diese Reihenfolge gilt für das gesamte Spiel.

Durchführung:

- Der Mini der an der Reihe ist, dreht sich einmal mit ausgestreckter Hand um die eigene Achse, damit er genug Sicherheitsabstand hat, und nicht versehentlich jemanden mit dem Schläger verletzt.
- Jetzt darf er seinen Schlag ausführen.
- Danach kommt der nächste Mini an die Reihe.
- Alle Teams spielen gleichzeitig und wechseln sich in der vereinbarten Reihenfolge innerhalb des eigenen Teams ab.
- Das Team, das als erstes das finale Loch getroffen hat, gewinnt.

Methodenhinweis:

- Der Umgang mit Schlägern ist gefährlich. Das Drehen um die eigene Achse dient daher dazu, dass niemand zu nah am aktiven Mini steht. Außerdem sollte eine Teamreihenfolge abgemacht werden, da sonst eventuell zwei der Teams zu nah aneinander spielen und so eine zu hohe Verletzungsgefahr entsteht.
- Achtet bei der Auswahl des Geländes darauf, ob ihr hier golfen dürft und versichert euch beim Eigentümer.

GET THE BABY-CHICKEN!

Ein Fangspiel mit viel Spaß, aber nur, wenn Ihr albern genug seid.

Dauer: nach Lust und Laune
Teilnehmerzahl: 15- 30
Alter: ab 9 Jahren
Benötigtes Material: nichts

Ablauf:

- Immer zwei Personen gehen zusammen und stellen sich hintereinander: Die vordere Person ist die Henne, die hintere Person ist das Küken. Dieses muss sich immer an der Henne festhalten. Die Paare verteilen sich auf der Spielfläche.
- Eine freiwillige Person ist der Fuchs (bei vielen Minis evtl. zwei Füchse).
- Der Fuchs versucht nun, ein Küken zu fressen (durch abschlagen).
- Die jeweilige Mutterhenne versucht dies zu verhindern, indem sie sich laut gackernd und flügelschlagend dem Fuchs in den Weg stellt. Greift der Fuchs an, gackert damit die Henne ganz laut und das Küken macht ganz laut „pieppiepiep...“.
- Schafft es der Fuchs, ein Küken abzuschlagen oder passiert es, dass das Küken die Henne loslässt, passiert folgendes: Der Fuchs wird zum neuen Küken, das bisherige Küken wird zur Henne und die bisherige Henne muss als Fuchs weiterspielen.

BAYWATCH

Ein Spiel mit Fallschirm und Nervenkitzel

Dauer: nach Lust und Laune
Teilnehmerzahl: 20-40
Alter: ab 9 Jahren
Benötigtes Material: <ul style="list-style-type: none">• ein Fallschirm

Ablauf:

- Sieben Freiwillige bilden die Haie (drei Personen) und die Rettungsschwimmer (vier Personen). Die übrigen Minis sind die Badegäste: Sie sitzen auf dem Boden, so dass ihre Beine in die Mitte zeigen und halten dabei mit beiden Händen den Fallschirm auf Schulterhöhe.
- Der Fallschirm symbolisiert das Wasser, in dem sich die Haie befinden.
- Die Haie gehen unter den Fallschirm und bewegen sich vorwärts, möglichst ohne am Fallschirm anzustoßen. Ihre Aufgabe ist es, die badenden Gäste ins Wasser zu ziehen. Dazu packen sie die Gäste an den Beinen und ziehen sie unter den Fallschirm. Aufgabe der Rettungsschwimmer ist es, dies zu verhindern indem sie die Badegäste rechtzeitig festhalten.
- Gelingt es den Haien, einen der Badegäste unter Wasser (unter den Fallschirm) zu ziehen, „verwest dieser“. Er kommt unter dem Fallschirm hervor und ist draußen.
- Das Spiel ist aus, wenn so viele Badegäste gefressen wurden, dass der Fallschirm von den verbleibenden Minis nicht mehr gehalten werden kann

Methodenhinweis:

- Die Rettungsschwimmer dürfen nicht unter den Fallschirm schauen.
- Ein Badegast ist an die Haie verloren, wenn sich sein Kopf unter dem Wasser (d.h. unter der Kante des Fallschirms) befindet.

BLÖD! BLÖD! BLÖD!

Ein turbulentes Laufspiel mit jeder Menge Spaß

Dauer: 5 Minuten
Teilnehmerzahl: ab 10
Alter: ab 9 Jahren
Benötigtes Material:
<ul style="list-style-type: none"> • Je Mini ein möglichst lustiger Hut

Vorbereitung:

- Such dir ein Gelände, das viel Platz zum Laufen bietet.
- Beseitige alle Stolperfallen.
- Grenze das Spielfeld klar ab (z.B. mit einem Seil auf dem Boden).

Ablauf:

- Alle Minis bekommen einen der verrückten Hüte und setzen diesen auf den Kopf.
- Jeder Mini versucht, den anderen den Hut vom Kopf zu stupsen. Dabei versucht er, den eigenen Hut zu beschützen, ohne ihn fest zu halten.
- Wenn der eigene Hut auf den Boden fällt, scheidet man kurzzeitig aus. Wer ausgeschieden ist, nimmt seinen Hut, haut damit dreimal auf den Boden und ruft laut: „Blöd! Blöd! Blöd!“ Danach darf er/sie wieder weiter mitspielen.

BUFFALO BILL

Wer Zähne zeigt, verliert!

Dauer: 5 Minuten
Teilnehmerzahl: 5-30
Alter: ab 10 Jahren
Benötigtes Material: nichts

Ablauf:

- Die Gruppe stellt sich im Kreis auf.
- Ein Impuls wird im Kreis herum gegeben, indem die Minis der Reihe nach ein Wort sagen.
- Mit dem Wort „Buffalo Bill“ wird der Impuls nach rechts weitergegeben. Mit einem langgezogenen und geschrienen „Yiiiiieehaaaaa“ geht der Impuls nach links weiter. Kommt also der Impuls beispielsweise von dem rechten Nachbar, kann ich ihn an meinen linken Nachbarn mit „Yiiiiieehaaaaa“ weiter geben oder mit „Buffalo Bill“ wieder zurück an meinen rechten Nachbarn senden.
- In keinem Moment des Spiels dürfen die Zähne der Minis zu sehen sein. Geschieht dies doch, muss der betreffende Mini den Kreis verlassen.
- Das Spiel ist zu Ende, wenn nur noch zwei Minis übrig sind.

Methodenhinweis:

- Das Spiel lebt von Geschwindigkeit und von den Versuchen der Minis, ihre Mitspielenden zum Lachen zu bringen.

DAUMENFANGEN

Wenig Bewegung aber jede Menge Spaß

Dauer: 5 Minuten
Teilnehmerzahl: 8 – 20
Alter: ab 9 Jahren
Benötigtes Material: nichts

Ablauf:

- Die Minis stehen im Kreis.
- Jeder Mini streckt die linke Hand aus, mit der Handfläche nach oben. Die rechte Hand ballt jeder zur Faust mit dem Daumen nach unten.
Den Daumen stellt jeder auf die linke Hand des Nachbarn.
- Auf Kommando der Spielleitung versucht jeder Mini zum einen den Daumen des Nachbarn zu fangen und gleichzeitig mit der anderen Hand den eigenen Daumen in Sicherheit zu bringen.
- Nach dem ersten Versuch ist die erste Runde beendet und alle warten wieder auf das Kommando der Spielleitung.
- Wurde der eigene Daumen gefangen, scheidet man aus.
- Das Spiel ist beendet, wenn nur noch ein Mini übrig ist.

Varianten:

- Die Hände werden getauscht (linker Daumen und rechte Handfläche).
- Nach jedem Versuch werden die Hände getauscht.
- Ohne Ausscheiden, dann kann das Spiel beliebig lange gespielt werden.

DER DIRIGENT

Ein Spiel für mutige Vorreiter, aufmerksame Mitspieler und gewiefte Beobachter...

Dauer: 5-10 Minuten
Teilnehmerzahl: 10-30
Alter: ab 9 Jahren
Benötigtes Material: nichts

Ablauf:

- Die Minis sitzen im Stuhlkreis.
- Ein freiwilliger Mini verlässt kurz den Raum.
- Während die/der Freiwillige draußen wartet, wird ein „Dirigent“ aus den restlichen Minis bestimmt.
Der Dirigent gibt ab sofort den Ton an. Das bedeutet, dass alle anderen Minis sich an seiner Körperhaltung und an seinen Bewegungen orientieren: Wenn er sich aufrecht hinsetzt, tun das alle anderen auch, möglichst zeitgleich. Ebenso wenn er sich im Gesicht kratzt, die Beine überkreuzt, ...
Dabei sollten die Mitspielenden den Dirigenten nie zu offensichtlich ansehen.
- Der freiwillige Mini stellt sich nun in die Mitte des Stuhlkreises. Seine Aufgabe ist es, durch genaue Beobachtung der Minis den Dirigenten ausfindig zu machen und zu benennen. Wenn er dies geschafft hat, ist das Spiel zu Ende oder eine neue Runde wird begonnen.

Methodenhinweis:

- Das Spiel lebt davon, dass Dirigent und Gruppe ein gutes Maß finden zwischen zu unauffälligen oder wenigen Bewegungen und zu auffälligen oder vielen Bewegungen.
Wenn der Dirigent zu unauffällig handelt, wird es für den freiwilligen Mini in der Mitte zu schwer. Ermutige in so einem Fall den Dirigenten zu mehr Bewegungen. Wenn sich das Spiel zu lange hinzieht, ist es für den freiwilligen Mini unangenehm und wird für die Gruppe schnell langweilig.

DER DODO-FISCH

Dodododododododododododododododododooooo... geschnappt! Der Dodo-Fisch auf der Jagd nach Fliegen.

Dauer: 10 Minuten
Teilnehmerzahl: ab 5
Alter: ab 8 Jahren
Benötigtes Material: <ul style="list-style-type: none"> • ein Seil zum Begrenzen des „Aquariums“ • Abgrenzungen für Gesamtfeld (Hütchen o.ä.)

Vorbereitung:

- Suche einen Platz bzw. ein Gelände, das viel Platz zum Laufen bietet (z.B. Kirchplatz, Wiese, ...).
- Trenne mit einem Seil ein kleines Feld ab: das ist das Aquarium (oder Meer, Pool, ...).
- Grenze dann das Gesamtfeld ab (s. Methodenhinweis).

Ablauf:

- Ein Mini ist der seltene Dodo-Fisch und hält sich zu Beginn des Spiels im Aquarium auf.
- Die anderen Minis sind die Fliegen. Sie fliegen außerhalb des Aquariums auf ihrer Wiese umher.
- Der Dodo-Fisch versucht, die Fliegen zu fangen. Dazu muss er das Aquarium verlassen.
- Wenn er sich außerhalb des Aquariums aufhält, muss er die ganze Zeit „Dododododododododo...“ rufen. Er darf dabei keine Luft holen und muss nun versuchen, so schnell wie möglich eine Fliege zu fangen.
- Zum Luftholen muss er in das Aquarium zurück. Dann rennt er wieder los: „Dododododododo“.
- Die Fliegen versuchen, nicht gefangen zu werden. Eine gefangene Fliege wird selbst zu einem Dodo-Fisch.
- Geht einem Dodo-Fisch außerhalb des Aquariums die Puste aus, wird er zur Fliege.

Ende des Spiels

- Das Spiel ist vorbei, wenn alle Fliegen zu Dodo-Fischen geworden sind.
- Wenn dem ersten bzw. dem letzten übrig gebliebenen Dodo-Fisch die Puste ausgeht und er zur Fliege wird, beginnt eine neue Runde.

Methodenhinweis:

- Das Spielfeld sollte nicht zu groß werden, sonst hat es der Dodo-Fisch sehr schwer und ihm geht schon auf halber Strecke die Puste aus.
- Achte auch darauf, dass das Spielfeld nicht zu klein wird, sonst haben es die Dodo-Fische zu einfach.
- Das Spiel funktioniert nur, wenn die Dodo-Fische ehrlich sind.

FLAMINGO-FANGEN

In diesem witzigen Fangspiel geht es nicht nur um Geschwindigkeit sondern auch um die richtige Balance.

Dauer: je nach Lust, Ausdauer und Länge des Atems
Teilnehmerzahl: Je mehr Minis, desto mehr Bewegung kommt ins Spiel
Alter: ab 9 Jahren
Benötigtes Material: nichts

Ablauf:

- Ein Mini ist der Fänger. Seine Aufgabe ist es, jemanden abzuschlagen. Ist er erfolgreich, wird die andere Person zum neuen Fänger.
- Die anderen Minis haben nun zwei Möglichkeiten, nicht gefangen zu werden: Entweder sie laufen vor dem Fänger weg, oder sie gehen in die „Flamingo-Position“.
- Die sieht folgendermaßen aus: Im Stehen wird ein Knie Richtung Nase gezogen und der entsprechende Arm wird unter dem Oberschenkel hindurch gesteckt bis die dazugehörige Hand die Nase packt.
- Wer in dieser Position verharrt, darf nicht gefangen werden.



FLIEGENDE FISCHE

Mit der nötigen Geschicklichkeit geht das ganz einfach ...

Dauer: ca. 10- 20 Minuten
Teilnehmerzahl: 10-30
Alter: ab 9
Benötigtes Material: <ul style="list-style-type: none">• 4 Teller• 2 Fische (Transparentpapier, in Fischform ausgeschnitten, ca. 30 cm lang)• 4 Pappkartons DIN A 2

Ablauf:

- Die Gruppe wird in zwei Mannschaften aufgeteilt. Die Minis der beiden Mannschaften sitzen hintereinander, beide Mannschaften sitzen sich in zwei parallelen Linien gegenüber. Der Abstand zwischen beiden Mannschaften beträgt etwa drei Meter. Jede Person jeder Mannschaft hat eine Zahl (1-15). Die sich gegenüberstehenden Minis sind damit direkte Kontrahenten.
- Zwischen den beiden Mannschaften stehen am einen Ende zwei Teller A (Abstand zur jeweiligen Mannschaft und zum anderen Teller etwa ein Meter) und am anderen Ende in gleicher Anordnung ebenso zwei Teller B. Auf den ersten beiden Tellern A liegt je ein Fisch, neben den Tellern liegt je ein Pappkarton.
- Die Spielleitung ruft nun eine Zahl von 1- 15 auf. Die Personen beider Mannschaften mit dieser Zahl müssen nun schnell aufspringen, die Kartons nehmen und ihre Fische vom Teller A am einen Ende der Reihe zum dazugehörigen Teller B am anderen Ende befördern. Erlaubt ist dabei, diesen nur durch das Wedeln mit den Kartons zu befördern, der Fisch darf weder getragen noch sonst irgendwie mit dem Karton berührt werden.
- Die Mannschaft, deren Mini es als erstes schafft, den Fisch auf dem Teller B zu platzieren (ohne dass dieser noch den Boden berührt), bekommt einen Punkt.
- Nach der ersten Runde werden Fische und Kartons wieder in Startposition gelegt.
- Das Spiel ist zu Ende, wenn jeder der Minis dran war.

FLINKE FINGER

Reaktionsfähigkeit, Nervenstärke und ein wenig Glück machen dieses Spiel zu einem spannenden Wettkampf!

Dauer: ca. 20 Minuten
Teilnehmerzahl: bis zu 30 Wichtig ist eine gerade Anzahl an Teilnehmenden
Alter: ab 8 Jahren
Benötigtes Material: <ul style="list-style-type: none"> • 3 Gabeln • 3 (nicht scharfe) Messer • 3 Löffel • 1 Tisch

Vorbereitung

- Auf dem Tisch legst du nebeneinander jeweils zwei Besteck-Sets bereit.
- Mit dem dritten Besteckset positionierst du dich als Spielleitung auf der dem Tisch gegenüberliegenden Raumseite.

Ablauf:

- Die Gruppe wird in zwei Teams eingeteilt. Beide Teams stellen sich jeweils als Schlange auf, wobei der erste Mini je ein Besteckset direkt vor sich auf dem Tisch liegen sieht. Alle schauen in Richtung des Tisches, nur der je letzte Mini eines Teams dreht sich mit dem Gesicht zu dir um.
- Nun hältst du ein Besteckteil hoch, so dass die beiden letzten Minis klar das Besteckteil erkennen.
- Per Berührung einer bestimmten Stelle des Körpers des nächsten Minis wird durch die Schlange weiter gegeben, welches Besteckteil gesucht wird. Dies erfolgt nonverbal.
- Bei der Informationsweitergabe gilt folgendes Schema:
 - Berührung am Kopf bedeutet „Gabel“.
 - Berührung der rechten Schulter bedeutet „Messer“.
 - Berührung der linken Schulter bedeutet „Löffel“.
- Wenn die Information in Form der Berührung beim ersten Mini angekommen ist, muss dieser so schnell wie möglich das entsprechende Teil aus dem vor ihm liegenden Besteckset hoch halten.
- Die Gruppe, die schneller die Information weitergegeben hat, hat die Runde gewonnen und darf einmal durchwechseln. Das heißt, der erste Mini kommt ans Ende der Schlange und wird für die nächste Runde letzter Mini. Der zweite Mini ist nun erster Mini und wartet auf die Information von hinten.

Ende des Spiels

Die Gruppe, die am schnellsten einmal durchgewechselt ist, hat gewonnen.

Variante:

- Schwieriger wird das Spiel, wenn du noch den kleinen Löffel und/oder die Kuchengabel einführst.
 - Berührung zwischen den Schultern: „kleiner Löffel“
 - Berührung im Nacken: „Kuchengabel“
- Leichter wird die Aufgaben, wenn du die Bestecksets für die ersten Minis schon in einer gewissen Logik drapierst, also zum Beispiel Messer rechts und Löffel links hinlegen.
- Schwieriger ist es dementsprechend, wenn die Besteckteile bunt durcheinander liegen!

GOTT, WEIhrauch, WASSERSCHLACHT

Ein lustiges Spiel für reaktionsstarke Minis mit Begriffen aus dem Ministranten-Alltag.

Dauer: beliebig
Teilnehmerzahl: 8-20
Alter: ab 8 Jahren
Benötigtes Material: nichts

Vorbereitung:

Alle Minis stellen sich in einen Kreis, du als Spielleitung stellst dich in die Mitte.

Ablauf:

- Die Person in der Mitte zeigt auf einen Mini im Kreis und benennt eine der unten stehenden Figuren. Die Figur besteht immer aus drei Personen: aus dem Mini, auf den gezeigt wurde, sowie den beiden Minis rechts und links von ihm.
Anschließend zählt die Person in der Mitte des Kreises von drei bis eins runter.
- Haben diese drei Minis die Figur richtig gebildet, bevor die Person in der Mitte des Kreises mit Zählen fertig ist, sind sie gerettet. War einer der Minis zu langsam oder hat er einen Fehler gemacht, muss er in die Mitte und die Person aus der Mitte darf in den Kreis.
- Waren die drei Minis schnell genug, zeigt die Person in der Mitte schnell auf einen anderen Mini im Kreis und benennt eine neue Figur.
Das macht sie so lange, bis jemand einen Fehler gemacht hat und mit ihr den Platz tauscht.

Figuren:

Jede Figur wird mit Gesten und Geräuschen dargestellt.

- Sternsinger:
Mini Mitte: bildet mit seinen Händen eine Spendendose
Minis rechts/links: werfen Geld in die Kasse und sagen dabei „Pling, pling, pling, ...“
- Wasserschlacht (Ferienlager):
Mini Mitte: geht in die Hocke, hält seine Hände schützend über den Kopf
Minis rechts/links: werfen Wasserbomben auf den Mini in der Mitte und sagen dabei „splash, splash, splash, ...“
- Auferstehung:
Mini Mitte: stellt sich in Superman-Pose hin (linke Faust nach oben, Oberkörper gestreckt im 45-Grad-Winkel nach oben, rechte Faust nach unten)
Minis rechts/links: erschrecken mit einem lauten „Huch!“, halten sich die Hände vor die Augen
- Weihrauch:
Mini Mitte: macht Inzens mit Weihrauchfass und sagt dabei „pling, pling, pling“
Minis rechts/links: husten und fallen um
- Lamm Gottes:
Mini Mitte: geht in den Vierfüßler-Stand und sagt „mäh“
Minis rechts/links: laden ihm pantomimisch Lasten auf
- Kirchenchor:
Mini Mitte: hält sich die Ohren zu
Minis rechts/links: singen „Großer Gott wir loben dich“
- Predigt:
Mini Mitte: macht ausladende Handbewegungen und sagt „blablabla...“
Minis rechts/links: schlafen ein
- Gott:
Mini Mitte: schaut entrückt und streicht sich über den langen Bart
Minis rechts/links: verneigen sich und werfen sich zu Boden

- Glocke:
Mini Mitte: zieht von oben nach unten am Glockenseil
Minis rechts/links: schwingen von rechts nach links und sagen dabei „bong, bong, bong...“
- Weihnachten:
Mini Mitte: legt sich auf den Rücken und ruft „rabäääh!“
Minis rechts/links: tätscheln ihm den Kopf und sagen „Es ist ein Junge!“

Methodenhinweis:

Achte auf den Spielfluss. Wenn nach jeder Figur diskutiert wird, ob diese nun schnell genug und exakt genug gebildet wurde, führt dies schnell zu Langeweile.

Daher entscheidet immer die Person in der Mitte, ob die Figur schnell genug oder richtig gebildet wurde und es wird sofort weiter gespielt.

GUGELHUPF

Ein kreatives Gruppenspiel zum Aufwärmen und Spaß haben.

Dauer: 30 Minuten
Teilnehmerzahl: ab 10
Alter: ab 9 Jahren
Benötigtes Material: Stuhlkreis

Vorbereitung:

Bilde einen Halbkreis und stelle in die Kreisöffnung drei Stühle nebeneinander mit Blick zum Kreis.

Ablauf:

- Alle Minis sitzen im Halbkreis.
- Die Spielleitung setzt sich auf den mittleren Stuhl der drei Stühle und sagt: „Gugelhupf“.
- Nun dürfen die übrigen Minis überlegen, was sie mit dem Begriff Gugelhupf assoziieren. Sobald ihnen etwas einfällt, rennen sie so schnell wie möglich in die Mitte und setzen sich auf einen der zwei freien Stühle.
- Wer einen freien Stuhl besetzt, nennt seinen Begriff. Der Mini auf Stuhl eins sagt beispielsweise: „Mehl“, Mini auf Stuhl drei: „Backform“.
- Nun darf sich der Mini in der Mitte (Begriff „Gugelhupf“), einen der beiden genannten Begriffe aussuchen. Dieser darf sich dann auf den mittleren Stuhl setzen. Die anderen beiden Spieler setzten sich auf ihren Platz im Kreis zurück. Beispielsweise wählt der „Gugelhupf“ die „Backform“. Erneut überlegen alle Minis, was sie mit dem Begriff Backform assoziieren. Die schnellsten zwei ergattern wieder die freien Stühle und dürfen ihre Begriffe nennen. Dieses Mal zum Beispiel „Ofen“ und „Pinsel“.
Erneut wählt der Mini in der Mitte einen der Begriffe aus. Dieser darf dann in die Mitte und so weiter.

Methodenhinweis:

- Die Assoziationen können beliebig ausschweifen. Dabei gibt es kein richtig und kein falsch. Ganz im Gegenteil. Wenn jemand die „Backform“ mit „Oma“ assoziiert oder den „Adventskranz“ mit „Feuerwehr“ wird es sicher einen Lacher geben.
- Das Spiel lebt von der Geschwindigkeit. Ermutige die Minis daher, ihren Assoziationen zu trauen.

LAGEROLYMPIADE – DER KLASSIKER FÜR DAS LAGER

Diese Spielform ist der Renner auf jedem Lager! Schnell, einfach zu gestalten und ein Riesenspaß für alle Beteiligten. Diese Sammlung hat Potenzial für viele Olympiaden!

Dauer: variabel zwischen 60-180 Minuten
Teilnehmerzahl: 5-60
Alter: 9-16
Benötigtes Material: je nach Spielauswahl

Vorbereitung:

- Wähle die Spiele aus und bereite sie vor.
- Teile deine Minis in gleich große Gruppen ein. Achte darauf, dass immer mindestens ein älterer Mini in jeder Gruppe ist.
- Die Lagerolympiade kann als Wettkampf zwischen den Gruppen gespielt werden. Daneben kann sie aus dem olympischen Gedanken heraus einfach nur zum Spaß einen Nachmittag füllen, oder alle Gruppen erspielen sich einen gemeinsamen Preis (zum Beispiel eine bestimmte Menge Eis).

Ablauf:

Die Gruppen beginnen die Lagerolympiade an verschiedenen Stationen, die von jeweils einer Leitungsperson beaufsichtigt werden. Dort lösen sie die gestellte Aufgabe und bekommen dafür entsprechende Punkte. Dann wird die Station gewechselt. Dies geht so lang, bis jede Gruppe an jeder Station war.

Spiele-Sammlung:

Indoor-Spiele:

- Musikanten: Verschiedene Songs werden angespielt und die Minis müssen innerhalb einer bestimmten Zeit den Titel und/oder Künstler nennen.
- Vorsummen: Ein Mini bekommt über Kopfhörer einen Song zu hören und muss diesen mitsummen. Die anderen Minis müssen das Lied erraten.
- Teebeutel-/Sockenweitwurf: Ein Teebeutel oder eine frische Socke muss mit dem Mund so weit wie möglich geworfen werden.
- Pantomime
- Strohhalmspiel: Die Minis sitzen an einem Tisch. Jeder bekommt ein Glas, in dem ein Strohhalm steckt. Im Glas des Ersten befindet sich zusätzlich ein Tischtennisball. Der erste Mini muss den Ball mit dem Strohhalm ansaugen und in das Glas seines Nachbarn befördern. Der Ball geht dann von Mini zu Mini. Dabei wird die Zeit gestoppt.
- Sprachmemory: Es werden verschiedene Begriffe zum Thema des Lagers auf Italienisch übersetzt. Die Worte stehen auf Deutsch und auf Italienisch jeweils auf einem eigenen Zettel. Die Gruppe muss in der vorgegebenen Zeit möglichst viele Worte einander zuordnen.
- Toastbrotwettessen: Jeder Mini erhält eine Scheibe Toastbrot. Alle essen gleichzeitig. Dabei wird die Zeit gestoppt, bis alle Minis das Brot aufgegessen haben.
- Luftballon schießen: Auf einem Brett werden viele Luftballons befestigt. Jede Farbe der Luftballons gibt unterschiedlich viele Punkte. Mit Dartpfeilen werden die Luftballons abgeworfen. Jedes Gruppenmitglied hat eine bestimmte Anzahl an Würfeln. Die Punkte werden dann zusammen gezählt.
- Stift in die Flasche: Jedem Mini wird ein Stift an einer Schnur um die Hüfte gebunden. Der Stift hängt frei etwa auf Höhe der Kniekehle zwischen den Beinen. Jeder Mini bekommt eine Flasche, die auf den Boden gestellt wird. Gleichzeitig versuchen die Minis, den Stift ohne Hilfe der Hände in der Flasche zu versenken. Dabei wird die Zeit gestoppt, bis alle Minis den Stift in der Flasche haben.

- Zeit schätzen: Die Gruppe muss abschätzen wann eine Minute vorbei ist.
- Jeder Mini der Gruppe muss zehn Salzstangen essen und dann pfeifen. Beim Pfiff darf der nächste der Gruppe beginnen. Es wird die Zeit der gesamten Gruppe gestoppt.
- Flummi/Tischtennisball über Bodenkontakt in ein Behältnis werfen: Jeder Mini hat z. B. fünf Versuche. Es wird gezählt, wie oft getroffen wird.
- Dosen werfen
- Der Haufen: Die Gruppe wird mit einem Seil als ein Knäuel fest zusammengebunden. So müssen sie nun einen Parcours absolvieren (z. B. durch das Treppenhaus, um einen Baum, über eine Bank steigen, etc.).
- Mehlessen: In einem Häufchen Mehl werden z. B. drei Gummibärchen versteckt. Immer ein Mini muss die drei Gummibärchen essen, ohne die Hände zu Hilfe zu nehmen. Dann kommt der nächste Mini dran. Hier zählt die Gesamtzeit.
- Mit den Füßen einen Knoten in ein Seil machen: Jeder Mini aus der Gruppe macht einen Knoten in ein Seil, ohne die Hände zu benutzen. Ist der erste fertig, kommt der zweite dran, usw. Am Ende zählt die Gesamtzeit.
- Sortier-Aufgabe: Trockenbohnen und Erbsen/Kieselsteine werden gemischt und die Gruppe muss in möglichst kurzer Zeit die verschiedenen Bestandteile voneinander trennen.
- Welche Gruppe baut die längste Dominobahn? Es zählt die Länge der Bahn, die innerhalb einer bestimmten Zeit aufgebaut wurde und nach einmaligem Anstoßen umfällt.
- Wie viele Liegestütze schafft die Gruppe insgesamt in einer gewissen Zeit. (Es darf immer nur eine Liegestütze gemacht werden, die Minis dürfen sich aber abwechseln.)
- Mit dem Tischtennisschläger in einer gewissen Zeit den Ball so oft wie möglich schlagen (entweder bekommt jeder einen Schläger und einen Ball und muss selbst zählen, oder einer nach dem andern).
- Einer Person der Gruppe so viele Zöpfchen wie möglich auf dem Kopf flechten.
- Bierdeckelturm bauen
- Hochsprung: Aus dem Stand so hoch wie möglich springen und möglichst weit oben einen Klebestreifen an die Wand klatschen.
- Wattebausch blasen: Auf einem Tisch an der Tischkante liegt ein Wattebausch (auf einer Markierung). Jeder Mini hat einen Versuch, den Bausch so weit wie möglich zu blasen.
- Hockey: Es muss versucht werden, eine Blechdose von etwa vier bis fünf Metern Entfernung mit einem Stoß durch die Beine eines Stuhls zu schießen. Jeder Mini aus der Gruppe hat drei Versuche.
- Sehenswürdigkeiten zeichnen: Eine Sehenswürdigkeit des Freizeitortes muss gezeichnet werden. Die Auswertung kann durch eine Jury oder eine allgemeine Befragung aller erfolgen.
- Schätzen: In einem Glas sind beispielsweise Linsen, deren Anzahl von den Teilnehmenden geschätzt werden muss.

Outdoor-Spiele:

- Nagel ins Brett: In einer vorgegebenen Zeit müssen so viele Nägel wie möglich in ein Brett geschlagen werden; oder eine bestimmte Anzahl von Nägeln muss mit möglichst wenig Schlägen ins Brett geschlagen werden.
- Luftballon rasieren: Aufgeblasene Luftballons müssen zunächst mit Rasierschaum eingeschäumt werden und danach mit einer Rasierklinge entschäumt werden.
- Geräuschespiel: Ein Mini aus der Gruppe bekommt die Augen verbunden, die anderen stellen sich entlang eines vorgegebenen Weges auf. Jeder bekommt einen Gegenstand in die Hand mit dem er abwechselnd Geräusche machen muss. Der Mini mit den verbundenen Augen muss anhand der Geräusche den Weg finden und die Gegenstände erraten. Es müssen möglichst viele Gegenstände in der vorgegebenen Zeit erkannt werden.
- Sackhüpfen (als Staffel)
- Eierlauf (als Staffel)
- Seilhüpfen: drei Versuche, die höchste Zahl an Sprüngen wird gewertet.

- Parcours-Staffellauf (die benötigte Zeit wird notiert).
- Kerzen mit einer Wasserpistole ausspritzen: Jeder Mini muss eine Kerze mit der Wasserpistole ausspritzen. Dies erfolgt abwechselnd. Dabei wird die Zeit der gesamten Gruppe gestoppt.
- Wassertransport: Der Mini nimmt einen Schluck Wasser in den Mund und muss eine gewisse Strecke zurücklegen. Dann spuckt er das Wasser in einen Eimer. Die Gruppe hat eine bestimmte Zeit, danach wird die Menge an Wasser gemessen.
- Aquädukt: Die Gruppe bekommt ein Stück Folie (z. B. fünf Meter) und muss es nun als Gruppe schaffen, so viel Wasser wie möglich über die Strecke von fünf Metern zu befördern. Jede Gruppe erhält die gleiche Menge Wasser, es zählt die Menge Wasser, die am Ende der Strecke im Eimer ankommt.
- Weitwurf: Die Gesamtweite wird gemessen.
- Baseball: Jeder hat drei Versuche, einen zugeworfenen Ball zu treffen. Es werden die insgesamt getroffenen Bälle gezählt.
- Volleyball im Kreis spielen: Die Gruppe hat fünf Versuche. Es wird gezählt, wie viele Ballkontakte es gibt. Der Versuch mit den meisten Ballkontakten zählt.
- Flaschen umschießen
- Krückenlauf: Mit Krücken wird ein Parcours bewältigt. Dabei dürfen die Füße den Boden immer nur gleichzeitig berühren. Die Gesamtzeit der Gruppe wird gestoppt.
- Wie viele Purzelbäume schafft die Gruppe in einer bestimmten Zeit? Dabei darf immer nur ein Mini aus der Gruppe einen Purzelbaum schlagen. Dieser darf aber abgelöst werden.
- Vierfüßler: Auf allen Vieren eine Strecke laufen und an Händen und Füßen jeweils einen Schuh tragen. Nachdem die Strecke absolviert wurde, kommt die/der Nächste dran.
- Diskuswurf: Einen Ring/eine Holzscheibe/eine Frisbee so weit wie möglich werfen.
- Slalom-Parcours: Der Mini rennt einen Slalom-Parcours und muss gleichzeitig einen Becher Wasser leer trinken (während des Rennens). Erst wenn der Mini im Ziel und der Becher leer ist, darf der Nächste los.

Methodenhinweis:

- Spiele, bei denen gerannt werden muss, sollten grundsätzlich im Freien gespielt werden. Auch sollte nicht auf Hindernisse zugerannt werden.
- Bei Spielen mit Lebensmitteln sollte darauf geachtet werden, dass diese verwendbar bleiben.
- Räumt eventuell entstehenden Müll nach dem Spiel wieder weg.
- Achtet darauf fremdes Eigentum nicht zu beschädigen.

MINI-RISIKO

Der alte Spieleklassiker „Risiko“ eignet sich natürlich auch für die Gruppenstunde. Macht Spaß und vermittelt Wissen!

Dauer: variabel
Teilnehmerzahl: Möglichst zwei oder drei gleichgroße Gruppen
Alter: ab 9 Jahren
Benötigtes Material: <ul style="list-style-type: none"> • Spielplan (auf Folie für den Overheadprojektor, oder als Plakat) • Folienstift/Edding • verschiedene Geräuschkittel (Hupe, Pfeife, etc.)

Vorbereitung:

- Kopiere den Spielplan (im Anhang) auf Folie oder gestalte ihn als Plakat.
- Leg dir Blatt bereit, auf dem du die Punkte der jeweiligen Gruppe notierst.

Ablauf:

- Es wird ausgelost oder durch eine Schätzfrage ermittelt, welche Gruppe anfangen darf.
- Die beginnende Gruppe wählt ein Feld aus und bekommt eine Frage gestellt. Wenn eine Gruppe die Antwort weiß, macht sie mit ihrer Hupe oder Pfeife krach. Die schnellste Gruppe hat nun zehn Sekunden Zeit, die Frage zu beantworten. Ist die Antwort richtig, darf sie das nächste Feld auswählen. Wenn die Antwort falsch ist oder die Gruppe zu langsam ist, geht die Frage an die übrigen Gruppen.
- Neben den normalen Frage-Feldern gibt es folgende Spezialfelder:
 - **Joker:** Wenn die Gruppe auf ein Jokerfeld gelangt, erhält sie ohne Beantwortung einer Frage die Punktezahl und darf noch einmal wählen.
 - **Risiko:** Bei Risiko darf die Gruppe Punkte setzen. Gewinnt sie, erhält sie die gesetzte Punktezahl zusätzlich zu den Punkten auf dem Feld. Verliert sie, verliert sie nur die gesetzten Punkte. Die Gruppe kann maximal so viele Punkte setzen, wie sie hat.

Anhang:

Fragen für das Spiel:

Rund ums Kirchenjahr

20: Welches ist das höchste Fest der Christen? *Ostern*

40: *Joker. Ohne Frage 40 Punkte.*

60: RISIKO: Welche liturgische Farbe wird an Pfingsten getragen? *rot*

80: An welchem Tag beginnt das Kirchenjahr? *1. Adventsonntag*

100: Was bedeutet „Karneval“, wenn man es wörtlich nimmt? *Man sagt dem Fleisch (lat.: caro/carnis) lebe wohl (lat.: vale), man verabschiedet sich also vom Genuss des Fleisches in der Fastenzeit.*

In der Kirche:

20: *Joker. Ohne Frage 20 Punkte.*

40: Wie nennt man die Schriftauslegung während des Gottesdienstes? *Predigt*

60: Wo wird das Evangelium vorgetragen? *vom Ambo*

80: Welche Farbe trägt man am Palmsonntag? *Rot*

100: Wo wurde früher (Mittelalter) gepredigt? *Von der Kanzel*

Mesner, Pfarrer und Co:

20: Welche Aufgabe hat der Kantor? *Vorsingen*

40: RISIKO: Was sagt der Lektor nach der Lesung? *Wort des lebendigen Gottes*

60: Mit was teilt der Priester Weihwasser aus? *Aspergill*

80: *Joker. Ohne Frage 80 Punkte.*

100: Wie heißt das Untergewand des Priesters? *Albe*

Ich weiß Bescheid:

20: Wie heißt der Erzbischof der Diözese Freiburg? *Stephan Burger*

40: Wie viele Fische waren bei der Speisung der 5000 ursprünglich vorhanden? *2 Fische*

60: Welches sind die 5 Bücher Mose? *Genesis, Exodus, Levitikus, Numeri, Deuteronomium*

80: RISIKO: Wie oft hört man im Gottesdienst „Der Herr sei mit euch“? *4mal*

100: Wie viele Bitten hat das Vater unser? *7mal*

Mehr als Messdiener:

20: Was bedeutet der Sternsingerspruch C+M+B? *Christus Mansionem Benedicat (Christus segne dieses Haus)*

40: Wie heißt der Patron der Ministranten? *Hl. Tarsitius*

60: Welcher dieser Personen war Ministrant: *Thomas Müller, Angela Merkel, Gerhard Schröder,*

80: Wie viele Minis waren 2014 mit dabei in Rom? *ca. 10 000 Minis*

100: RISIKO: Wie heißt das Maskottchen der Ministranten in der Erzdiözese Freiburg (was bedeutet der Name)? *ULF, der Münsterturm (Münster Unserer Lieben Frau)*

Meine Pfarrei:

Hier könnt ihr spezielle Fragen, die eure Pfarrei betreffen, einfügen: z.B. Wie heißt unser Pfarrer/Mesner? Wie viele Ministranten haben wir in unserer Seelsorgeeinheit?

Spielplan:

So sollte die Folie oder das Plakat aussehen. Wenn eine Frage gespielt wurde, wird sie abgestrichen, damit sich die Frage nicht wiederholt.

Rund ums Kirchenjahr	In der Kirche	Mesner, Pfarrer und Co.	Mehr als Messdiener	Ich weiß Bescheid	Meine Pfarrei
20	20	20	20	20	20
40	40	40	40	40	40
60	60	60	60	60	60
80	80	80	80	80	80
100	100	100	100	100	100

MONSTER-SPIEL

Eine Person in der Mitte wird zum Monster und kann sich genüsslich an sein Opfer ranmachen. Außer die Gruppe rettet das Opfer...

Dauer: 5-10 Minuten
Teilnehmerzahl: 7-20
Alter: ab 9 Jahren
Benötigtes Material: nichts

Ablauf:

- Alle stehen im Kreis, ein Mini steht in der Mitte und ist das Monster.
- Das Monster bewegt sich langsam und geifernd/röchelnd auf einen im Kreis stehenden Mini zu.
- Der vom Monster anvisierte Mini kann sich nur durch die Hilfe der anderen retten: Er schaut flehentlich einen anderen im Kreis an. Dieser nennt den Namen eines anderen Minis im Kreis.
- Ist der Name rechtzeitig gefallen (das Monster hat das Opfer noch nicht berührt) macht sich das Monster auf den Weg zum genannten Mini.
Dieser wirft wiederum einen flehentlichen Blick in die Runde.
Usw.
- War das Monster durch Berührung des Opfers erfolgreich, wird das Opfer zum Monster und darf ebenso auf die Jagd gehen.

Methodenhinweis:

Das Spiel klingt simpel und fast langweilig. Aber das täuscht. Einfach ausprobieren!

MÖRDERSPIEL

Dieses Spiel geht über mehrere Tage und verleiht dem Ferienlager einen ganz neuen Reiz.

Dauer: mehrere Tage
Teilnehmerzahl: ab 10
Alter: ab 10 Jahren
Benötigtes Material: <ul style="list-style-type: none"> • Papier

Vorbereitung:

- Du beschriftest kleine Zettel jeweils mit dem Namen einer/s Lagerteilnehmenden.
- Diese Zettel faltest du so, dass man den Namen nicht sehen kann.

Ablauf:

- Jeder der Lagerteilnehmenden darf einen der mit Namen beschrifteten Zettel ziehen.
- Dabei ist es sehr wichtig, dass die anderen Minis nicht sehen, wer welchen Namen gezogen hat.
- Alle Minis sind „Mörder“ und der Name auf dem Zettel steht für das erste „Opfer“. Jeder „Mörder“ muss versuchen, die Person auf seinem Zettel zu „ermorden“.
- Ein „Mord“ funktioniert folgendermaßen:
Der „Mörder“ muss seinem „Opfer“ etwas direkt in die Hand geben (direkt von der Hand des Mörders in die Hand des Opfers) z. B.:
 - der „Mörder“ gibt dem „Opfer“ einen Stift.

- Oder der „Mörder“ sagt zum „Opfer“: „Kannst du kurz mal meinen Strohhut halten?“ und das „Opfer“ nimmt daraufhin den Hut direkt aus der Hand des „Mörders“.
- Nicht als „Mord“ gilt:
 - Zuwerfen und Fangen
 - Wenn der „Mörder“ den Gegenstand ablegt, und das „Opfer“ diesen nimmt.
- Wurde ein Mini getötet, wird ihm dies direkt vom „Mörder“ mitgeteilt und als Beweis wird dem „Opfer“ der Zettel mit dessen Namen gezeigt.
- Das Opfer trägt sich in eine „Opfer-Liste“ ein, damit die restlichen Minis wissen, wer noch lebendig ist und wer bereits ermordet wurde.
- Der „Mörder“ erhält nun den Zettel des „Opfers“, auf dem der Name seines nächsten „Opfers“ steht.

Ende des Spiels

- Ziel des Spieles ist es, so viele andere Mitspieler wie möglich zu „ermorden“ und dabei selbst nicht „ermordet“ zu werden.
- Gewonnen haben die Minis, die solange überleben, bis sie von ihrem letzten Opfer den Zettel erhalten, auf dem ihr eigener Name steht.

Varianten:

- Gewonnen haben die Minis, die am meisten andere Minis „ermorden“.
- Zahnbürstenmörder: Nur eine Person ist Mörder. Diese trägt seine Zahnbürste immer mit sich herum (das geht natürlich auch mit einem anderen Gegenstand). Wenn sie allein mit einem anderen Mini ist, zeigt sie seinem Opfer diesen Gegenstand. Ab diesem Moment ist der andere Mini tot. Am Abend dürfen die Lebenden tippen, wer der Mörder ist. Wenn sie keinen Verdacht haben, müssen die Minis aber nicht tippen. War der Tipp falsch, ist der Tippende tot.

Methodenhinweis:

- Manchmal ist es unfair, wenn man beim Essen oder bei anderen Spielen ermordet wird, bei denen die Minis irgendetwas übergeben müssen z. B. Staffellauf. In solchen Fällen solltest du vor dem Spiel sagen, dass es während dieser Spiele-Einheit eine „Mörderspiel-Unterbrechung“ gibt.

NASOBEME SCHUBSEN

Nur die Harten kommen in den Garten...

Dauer: 5-10 Minuten
Teilnehmerzahl: ab 10
Alter: ab 9 Jahren
Benötigtes Material: <ul style="list-style-type: none"> ● Krepp-Klebeband oder ein langes Seil

Ablauf:

- Auf einem Südseeatoll lebt die fast ausgestorbene Tierart der Nasobeme. Diese bewegen sich folgendermaßen fort: Die Hände an den Knöcheln mit dem Kopf zwischen den Beinen durchschauend und rückwärts mit dem Po voraus gehend.
- Nachdem die Polkappen langsam abschmelzen, drohen die Nasobeme ganz auszustreben. Da diese eine sehr egoistische Veranlagung haben, versucht jedes Tier zu überleben, indem es seine Mitlebewesen ins Wasser stößt...
- Die Minis befinden sich daher in einem mit Kreppband oder Seil gekennzeichneten Kreis und bewegen sich in der oben beschriebenen Nasobeme-Haltung fort.
- Jeder Mini muss versuchen, die anderen aus dem Kreis heraus zu drängen, um selbst zu überleben.

- Wer aus dem Kreis heraus gedrängt wurde, muss warten bis der Kampf der Nasobeme entschieden ist und nur noch einige wenige siegreiche Nasobeme auf der Insel sind.

Methodenhinweis:

Beginnt man mit vielen Nasobemen, muss die Insel irgendwann verkleinert werden, denn das Wasser steigt beständig...

NINJA

In diesem Spiel geht es darum, seine Mitspieler mit eleganten Ninja-Schlägen aus dem Spiel zu werfen.

Dauer: 20 Minuten
Teilnehmerzahl: 5-20
Alter: ab 8 Jahren
Benötigtes Material: nichts

Ablauf:

- Alle Minis stellen sich möglichst eng in einem Kreis auf.
- Jeder streckt eine Hand in die Mitte, so dass sich alle Hände berühren.
- Es wird auf drei gezählt. Jeder Mini hüpfte auf drei so weit er kann nach hinten und nimmt eine Kampfhaltung der Ninja ein.
- Es wird festgelegt wer beginnt, gespielt wird im Uhrzeigersinn.
- Der Mini, der an der Reihe ist, versucht mit einer einzigen Bewegung auf einen Unterarm eines beliebigen Mini zu tippen.
- Bewegen darf sich nur, wer an der Reihe ist oder wer angegriffen wird. Alle anderen stehen wie eingefroren still.
- Wenn ein Arm getroffen wurde, muss der Mini diesen Arm hinter seinem Rücken verstecken. Der Arm darf nicht mehr benutzt werden. Wurde ein Mini an beiden Armen getroffen, scheidet er aus.
- Gewonnen hat der Mini, der zum Schluss noch übrig ist.

Varianten:

- Verschärfte Variante 1: Es zählen nur Treffer auf der Handfläche, nicht auf dem ganzen Unterarm.
- Verschärfte Variante 2: Man scheidet schon beim ersten Treffer aus.

PICASSO

Ein lustiges Spiel, bei dem Beobachtungsgabe und Kommunikationsfähigkeit wichtig sind. Aber wenn ihr damit nicht protzen könnt, wird's umso witziger!

Dauer: je nach Anzahl der Minis und Variante 5-20 Minuten
Teilnehmerzahl: 7-30
Alter: ab 9 Jahren
Benötigtes Material: <ul style="list-style-type: none"> • 2 Malblöcke mit DIN A 3-Papier • 2 Stifte • 2 einfache Zeichnungen oder Comics

Ablauf:

- Alle Minis sitzen in einer Reihe.
- Die erste Person der Reihe bekommt ein Bild gezeigt. Dies muss sie sich nun gut einprägen.
- Dann muss sie der zweiten Person das Bild beschreiben, aber dabei nur ins Ohr flüstern.
- Diese Flüsterpost geht die Reihe durch bis zur letzten Person in der Reihe.
- Diese hat nun die Aufgabe, das, was sie gehört hat, zu Papier zu bringen.
- Am Ende werden beide Bilder gegenübergestellt.

Variationen:

- Zwei Gruppen, die gegeneinander spielen
- Zwei Gruppen: Die Minis der ersten Gruppe bekommen das Bild gezeigt, die Minis der Zweiten müssen einen Moment abwarten. Wenn die/der Letzte der ersten Gruppe das Bild gemalt hat, bekommt dies die/der Erste der zweiten Gruppe gezeigt. Anschließend werden alle drei Bilder gegenübergestellt.

PIZZAFLITZER

Bei diesem Geländespiel geht es bunt zur Sache und deine Minis kommen sicher ins Schwitzen...

Dauer: 60-90 Minuten
Teilnehmerzahl: 15-100
Alter: ab 8 Jahren
Benötigtes Material: <ul style="list-style-type: none"> • Fingerfarben (s.u.) • Putzlappen • Wasser • großes Gelände/Wiese

Vorbereitung:

- Du brauchst etwa. acht Gruppenleiter/innen. Diese haben jeweils eine Dose mit Fingerfarbe und sind entsprechend dieser Farbe gekleidet.
- Die Farben stehen dabei für Pizza-Zutaten:

Tomate	Rot	Paprika	Grün	Pfeffer	Schwarz
Mais	Gelb	Käse	Weiß	Schinken	Rosa
Pilze	Braun	Oliven	Blau		

- Einige Gruppenleiter/innen ziehen sich weiß an und schminken sich entsprechend. Diese werden im Spiel als Mehlgespenster aktiv.
- Alle Gruppenleiter/innen verteilen sich auf dem großen Gelände.

Ablauf:

- Das Gesicht eines jeden Minis stellt einen unbelegten Pizzaboden dar.
- Die Minis müssen versuchen, diesen Pizzaboden zu belegen. Dazu flitzen sie schnell zu den „Zutaten-Gruppenleitern/innen“.
- Um einen Farbkleck zu erhalten, müssen sie zuerst eine kleine Aufgabe erfüllen. Mögliche Aufgaben sind: Einen Witz erzählen, ein Lied singen, drei Purzelbäume, Hampelmänner, Wetttrinken, Seilspringen, Zielwerfen, um einen Stock rennen, Quizfragen, ...
- Das ganze Spiel wird noch rasanter durch die Mehlgespenster. Diese Gestalten rennen mit einem nassen Lappen in der Hand über das Gelände.
- Wenn sie einen Mini fangen, dürfen sie seine Farbkleckse wieder auswaschen und dieser muss noch einmal beginnen, die Zutaten zu sammeln.
- Finden sich drei Minis, die bereits alle Zutaten gesammelt haben, können sie sich an den Händen halten und gemeinsam die Mehlgespenster abschlagen.
- Wenn ein Mehlgespenst abgeschlagen wurde, muss es eine kleine Aufgabe erfüllen (zum Beispiel zehn Liegestützen, Hampelmänner, ...) und darf eine Minute lang nicht weiter rennen.
- Das Spiel ist vorbei, wenn alle Minis alle Zutaten gesammelt haben.

Varianten:

- Wenn es dir möglich ist, auf dem Gelände Musik von einem Ghettablaster abzuspielen, kannst du dieses Spiel noch erweitern. Alle paar Minuten kannst du den Refrain des Liedes „Burger Dance“ von DJ Ötzi spielen. Sobald dieses Lied ertönt dürfen die Minis nicht mehr weiterrennen und müssen den „Burger Dance“ tanzen (ein Video für die Bewegungen findest du im Internet).
Die Mehlgespenster dürfen sich dabei nur noch in Zeitlupe vorwärts bewegen. Erreicht ein Mehlgespenst einen Mini während des Liedes darf er diesem die Kleckse wegwischen. Sobald das Lied vorbei ist geht es sofort wieder weiter mit dem Spiel.

Methodenhinweis:

Durch die Anzahl der Mehlgespenster lässt sich die Länge des Spiels regulieren. Du merkst gleich, ob du am Anfang zu viele oder zu wenig Mehlgespenster hast. Das kannst du im Laufe des Spiels ganz einfach verändern.

PROMINENTEN-MEMORY

Wer verkörpert welchen Prominenten? Wie gut kennt ihr die anderen Minis?

Dauer: ca. eine Stunde
Teilnehmerzahl: ab 15
Alter: ab 9 Jahren
Benötigtes Material: <ul style="list-style-type: none">• Stift• ein Blatt Papier• der Teilnehmerzahl entsprechend großer Raum

Vorbereitung:

- Die Spielleitung bittet jeden Mini einzeln zu sich und lässt sich von jedem eine prominente Person nennen, die er im Spiel verkörpern möchte.
- Die Leitung notiert beispielsweise: Anna – Papst Franziskus, Peter – Benjamin Blümchen, Klaus – Angela Merkel, Sarah – Joko Winterscheidt, ...

Ablauf:

- Die Minis werden in mindestens drei gleichgroße Gruppen aufgeteilt.
- Die Gruppenmitglieder sitzen dicht beieinander und nehmen einen größeren Abstand zu den anderen Gruppen ein, um ungehört beraten zu können.
- Zu Beginn des Spiels liest die Leitung alle Prominenten einmal vor, ohne die Namen der entsprechenden Mitspielenden zu nennen.
- Nun kann jede Gruppe überlegen, welcher Mini aus den anderen Gruppen welchen Prominenten verkörpert. Eine Gruppe fängt an und sagt der Leitung einen Prominenten und einen Namen eines Minis aus einer anderen Gruppe. Ist die Zuordnung richtig, muss der Genannte zur gegnerischen Gruppe gehen. Beispielsweise sagt Gruppe eins richtig: „Klaus ist Angela Merkel“. Dann ist Klaus aus Gruppe zwei ab sofort Mitglied der Gruppe eins. Diese ist dann noch einmal an der Reihe.
- Sagt eine Gruppe eine falsche Zuordnung, zum Beispiel: „Peter ist Papst Franziskus“, ist die nächste Gruppe an der Reihe und darf einen Tipp abgeben. Und so weiter.
- Prinzipiell ist es möglich, bereits erratene Personen wieder in die eigene Gruppe zurück zu holen. Das geht aber nur, wenn vorher eine neue Person, also eine noch nicht genannte Zuordnung, erraten wurde.
- Zwischendurch werden die Gruppen die Leitung bitten, alle Prominenten-Namen noch einmal vorzulesen. Das ist möglich, allerdings nicht zu häufig und nur in einer anderen Reihenfolge. Gerade am Schluss wäre das den noch nicht erratenen Minis gegenüber unfair.
- Das Spiel endet, wenn entweder nur noch eine Gruppe übrig bleibt oder wenige Mitglieder einer anderen Gruppe nicht erraten wurden. Deshalb sollte die Leitung gegen Ende die Prominenten-Namen nicht mehr vorlesen.

Methodenhinweis:

Es ist wichtig, dass die Anfangsgruppen nicht zu groß sind und die Minis sich noch vernünftig beraten können. Eine Gruppengröße von maximal acht Teilnehmenden ist zu empfehlen. Ihr könnt bis zu sechs Gruppen bilden.

„QUIDDITCH“

Das legendäre Harry-Potter-Spiel ganz ohne Besen

Dauer: Eine Spielrunde 10 Minuten, danach Seitentausch
Teilnehmerzahl: Zwei Mannschaften je 8-10 Spieler und 3-5 Schiedsrichter
Alter: ab 11 Jahren
Benötigtes Material: <ul style="list-style-type: none">• 1 Volleyball,• 8 Schaumstoffbälle• 1 kleiner, nicht zu harter Gummiball• Absperrband• 2 Tore

Ablauf:

Spielaufbau:

- Gespielt wird auf zwei Tore.
- Mit dem Absperrband wird das Spielfeld abgegrenzt (Torauslinie, Seitenauslinie und ganz wichtig: die Mittellinie).
- Nun werden Mannschaften à 8-10 Spieler gebildet.
- Jede Mannschaft bestimmt vier „Klatscher“, die sich außerhalb der Ausmarkierungen um die gegnerische Spielhälfte verteilen.
- Jeder „Klatscher“ erhält einen Schaumstoffball. Die restlichen 4-6 Spieler einer Mannschaft begeben sich in ihre Spielhälfte.
- Ein Schiedsrichter positioniert sich auf Höhe der Mittellinie am Seitenrand. Dieser nimmt die Zeit (ein Spiel dauert 10 Minuten) und hält den Volleyball, den so genannten „Quaffel“. Ebenso trägt er den kleinen Gummiball bei sich, den „Schnarz“.
- Je ein Schiedsrichter positioniert sich hinter einem Tor.

Spielablauf:

- Das Spiel beginnt, indem der Schiedsrichter den „Quaffel“ einwirft.
- Ziel ist es, den Quaffel ins gegnerische Tor zu werfen, für jedes Tor gibt es einen Punkt.
- Die Spieler dürfen sich innerhalb ihrer eigenen Hälfte frei bewegen und sich ohne Auflagen den Ball zuwerfen. Die gegnerische Hälfte dürfen sie nicht betreten.
- Die gegnerischen „Klatscher“ außerhalb des Feldes werfen mit ihren Schaumstoffbällen nach den Spielern:
 - Treffen sie nicht, rennen sie ins Feld und holen sich ihren Ball wieder zurück. Erst wenn sie wieder außerhalb der Markierung sind, dürfen sie erneut werfen.
 - Treffen sie einen Spieler, so gilt dieser als gelähmt und muss an Ort und Stelle stehen bleiben.
 - Hatte er den „Quaffel“ muss er diesen fallen lassen.
- Gelähmte Spieler können wieder befreit werden, indem ein Mitspieler zwischen ihren Beinen durch krabbelt.
- Nach einem Tor sind automatisch alle Spieler wieder frei.
- Bälle, die am Tor vorbei geworfen werden, werden von einem hinter dem Tor positionierten Schiedsrichter wieder ins Spielfeld eingeworfen.
- Alle vier Minuten kommt es zu einem besonderen Ereignis.
 - Der an der Mittellinie positionierte Schiedsrichter ruft laut „Schnarz“ und wirft den kleinen Gummiball ins Spielfeld ein.
 - Der „Schnarz“ darf nur ein einziges Mal geworfen werden und wird danach sofort wieder aus dem Spiel genommen.
 - Wird mit dem „Schnarz“ ein Treffer erzielt, so gibt es dafür drei Punkte.

Schiedsrichter:

- Beim Quidditch geht es heiß her. Der besondere Reiz des Spiels liegt darin, dass die Spieler auf mehrere Dinge gleichzeitig achten müssen.
- Einerseits konzentrieren sie sich auf den „Quaffel“, den sie ins gegnerische Tor befördern bzw. von ihrem eigenen fernhalten wollen.
- Andererseits müssen sie aufpassen, dass sie nicht von den „Klatschern“ abgeworfen werden bzw. müssen getroffene Mitspieler befreien.
- Was das Spiel einerseits so faszinierend macht, macht es auf der anderen Seite schwer zu überblicken. Aus diesem Grund braucht man eine ganze Reihe Schiedsrichter.
- Der **oberste Schiedsrichter** ist an der Mittellinie postiert. Er stoppt die Zeit, wirft die Bälle ein und passt auf, dass von den Klatschern abgeworfene Spieler auch wirklich gelähmt sind. Er hat das letzte Wort bei entstehenden Diskussionen.
- Die zwei **Torrichter** befinden sich hinter den beiden Toren und prüfen ob ein Ball wirklich im Tor gelandet ist oder nicht (insbesondere, wenn die Tore keine Netze haben ist das manchmal nicht so einfach zu sehen, erst recht nicht beim „Schnarz“), werfen daneben geflogene Bälle wieder ein und kontrollieren ebenfalls, ob abgeworfene Spieler stehen bleiben.
- **Zusätzliche Schiedsrichter** können an den Seitenlinien platziert werden, um ebenfalls sicherzustellen, dass abgeworfene Spieler stehen bleiben.

RIBBEL-DIBBEL

Wer hat die wenigsten Dibbel im Gesicht?

Dauer: 10-20 Minuten
Teilnehmerzahl: 5-20
Alter: ab 8 Jahren
Benötigtes Material: <ul style="list-style-type: none">• Ein Korken• Ein Feuerzeug• Alternativ: Lippenstift

Vorbereitung:

- Schwärze den Korken mit dem Feuerzeug.
- Bereite einen Stuhlkreis vor.

Ablauf:

- Alle Minis sitzen im Kreis.
- Von einem beliebigen Mini aus wird durchgezählt. Ihr beginnt mit der Zahl Eins.
- Alle Minis sind zunächst sogenannte „Ribbel“ ohne „Dibbel“. Nun beginnt das eigentliche Spiel.
- Ribbel Nr. 1 fängt an, indem er sich eine Nummer aussucht und sagt: „Ich bin der Einser-Ribbel und habe noch keinen Dibbel, sag mir lieber Zehner- Ribbel, wie viel Dibbel hast denn du?“
- Nun ist die aufgerufene Nummer dran, den Spruch aufzusagen.
- Macht der Mini beim Aufsagen des Satzes einen Fehler oder verpasst den Einsatz, machst du ihm mit dem rußigen Korken einen Punkt (= Dibbel) ins Gesicht, oder du benutzt als Alternative den Lippenstift. Der Mini muss jetzt den Spruch noch einmal von vorne aufsagen. Da er jetzt einen Dibbel hat lautet der Spruch nun: „Ich bin der Zehner- Ribbel und habe einen Dibbel, sag mir lieber Dreizehner- Ribbel, wie viel Dibbel hast denn du?“
- Das Spiel kann beliebig lange gespielt werden.
- Gewinner ist der Mini mit den wenigsten Dibbel.

RIESENTWISTER

Bastelspaß und Bewegung für Groß und Klein!

Dauer: 2 Stunden	
Teilnehmerzahl: 3-15	
Alter: ab 6 Jahren	
Benötigtes Material: <ul style="list-style-type: none">• weiße Tücher (mindestens 2 x 2 Meter)• Pinsel• Plakatfarbe: rot, blau, grün und gelb• Pappkarton• Gefäße (z.B. leere Jogurtbecher),• Musterklammer groß	<ul style="list-style-type: none">• dicker Filzstift (Edding)• Zirkel• Etwas zum Abdecken der Arbeitsfläche (z.B. Folie oder Zeitungspapier)• Schere• Lineal

Vorbereitung:

- Fülle die Farben in die Gefäße um.
- Lege den Untergrund mit Zeitungen aus.
- Breite den weißen Stoff, der später das Spielfeld sein wird, auf den Zeitungen aus.
- Bastle die Schablone: Male mit dem Zirkel einen Kreis (Durchmesser 20 cm) auf ein Stück Pappe und schneide es aus.

Ablauf:

Erstellung des Spielfeldes:

- Zeichne Kreise auf den weißen Stoff. Ob diese in Reihe oder kreuz und quer angeordnet sind, ist egal. Benutzt hierzu die Schablone und den dicken Filzstift.
- Malt die Kreise mit Farben aus. Achte darauf, dass die verschiedenen Farben sich abwechseln.

Bau der Drehscheibe: (Skizzen findest du im Anhang)

- Schneide aus der Pappe ein Quadrat aus (Kantenlänge: 30 cm).
- Ziehe von der Mitte jeder Seite aus zur gegenüberliegenden Seite mit dem Filzstift Linien. So entstehen vier gleichgroße Quadrate.
- Steche den Zirkel in die Mitte des Quadrates und zeichne einen Kreis mit dem Radius 10 cm. Ziehe die Linie mit dem Filzstift nach.
- Durch die Linien, die im Schritt zuvor schon gezogen wurden, wird der Kreis in vier Teile unterteilt. Teile jedes dieser Kreissegmente noch einmal in vier gleichgroße Spalten.
- Male die einzelnen Felder in den verschiedenen Farben aus und schreibe in die Quadrate die Worte „rechte Hand, linke Hand, rechter Fuß, linker Fuß“.
- Zeichne auf ein neues Stück Pappe einen Pfeil (Länge: 12 cm; Breite: 3 cm) und schneide ihn aus.
- Bohre ein Loch in den Pfeil, 3 cm vom Ende entfernt, und bohre ein Loch in die Mitte der Platte.
- Lege den Pfeil auf die Platte und stecke durch beide Löcher die Musterklammer. Biege ihre Enden auf der Rückseite auseinander, der Pfeil sollte sich nun drehen lassen.

Spielregeln:

- Alle Minis stellen sich am Rand des Spielfeldes auf.
- Die Spielleitung dreht den Pfeil auf der Drehscheibe an und liest laut vor, auf welchem Feld dieser stehen bleibt (z.B. rechte Hand rot).
- Die Minis befolgen diese Anweisung: Sie legen ihre rechte Hand auf ein rotes Feld.
- Die Spielleitung dreht die Scheibe erneut, usw.
- Minis, die den Stand verlieren, scheiden aus.
- Ziel des Spieles ist, als letzter Mini noch auf dem Spielfeld zu stehen.

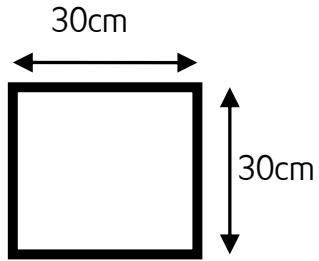
Varianten:

Das Spielfeld kann auch mit Straßenkreide direkt auf den Boden gemalt werden.

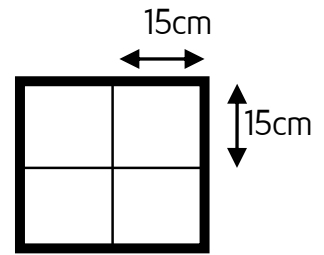
Anhang:

Skizzen zur Drehscheibe:

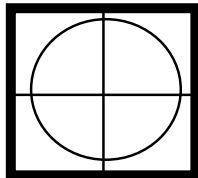
Schritt 1:



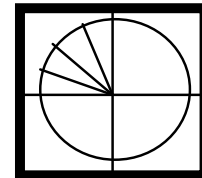
Schritt 2:



Schritt 3:



Schritt 4:



ROMA

Ein rasantes Spiel, in dem Schnelligkeit und Reaktion gefordert sind. Ideal zum Wachwerden!

Dauer: 5-10 Minuten
Teilnehmerzahl: 6-30
Alter: ab 9 Jahren
Benötigtes Material: nichts

Ablauf

- Alle Minis stehen im Kreis.
- Die Spielleitung gibt einen Impuls an den Mini rechts von ihr weiter. Dies geschieht, indem sie mit ihrem Arm eine Welle von links nach rechts macht und dabei laut „Yeah!“ ruft. Der Impuls wandert nun von Person zu Person im Kreis.
- Durch folgende Impulsvarianten können Richtung und Art des Impulses verändert werden:
 - „Ben fatto – yeah!“: Um einen Richtungswechsel zu machen, macht man die „Säge“ (den Arm mit geballter Faust Richtung Körper ziehen) und sagt dabei „ben fatto“ („gut gemacht“) dann gibt man den Impuls in die andere Richtung mit einem lauten „yeah!“ weiter.
 - „Butto“: Mit einem italienischen „butto“ („ich werfe“) wirft man den Impuls theatralisch in die Mitte.
 - „Prendo“: Mit einem italienischen „prendo“ („ich nehme“) greift man sich den Impuls mit ausladender Geste aus der Mitte und gibt ihn mit einem „yeah!“ weiter. Hier zählt Geschwindigkeit: Der Mini, der am schnellsten „prendo“ sagt, darf den Impuls weitergeben.
 - „Salto“: Man deutet mit den Armen eine Rampe an und sagt „salto“. Der Impuls springt quasi durch die Rampe über den nächsten Mini. Dieser muss daher aussetzen und die/der Übernächste gibt den Impuls weiter. Die Rampe kann dabei die Richtung des Impulses nicht ändern.
 - „Volare!“: Wenn ein Spieler „Volare!“ schreit, tanzen alle in die Mitte und wieder zurück, indem sie den Anfang des Refrains des Liedes „Volare“ singen („Volare, ohoh, cantare, ohohoho“). Anschließend gibt der Mini, der „Volare!“ gerufen hat, den Impuls mit einem „yeah!“ weiter.
 - „Freak out!“: Wenn ein Spieler „freak out!“ ruft, rennen alle chaotisch und schreiend wie „Freaks“ durch den Raum und suchen sich einen neuen Platz im Kreis.

Erklärungen zu den Bewegungen

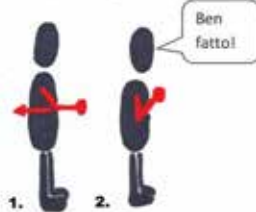
Einen Impuls nach links weiter geben:



Einen Impuls nach rechts weiter geben:



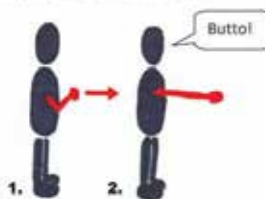
Einen Richtungswechsel machen:



Impuls aus der Mitte holen:



Impuls in die Mitte werfen:



Impuls springen lassen:



Methodenhinweis

- Wichtig sind bei diesem Spiel Geschwindigkeit und Spielintensität. Achte als Spielleitung daher darauf, dass die Minis den Impuls schnell und energievoll weitergeben.

ROMEO UND JULIA

Ein witziges Spiel für zwischendurch

Dauer: 5-10 Minuten
Teilnehmerzahl: 2-20
Alter: ab 8 Jahren
Benötigtes Material: <ul style="list-style-type: none">• Augenbinde oder Schal• Klebeband oder ein Stück Kletterseil

Ablauf:

- Die Minis sitzen im Stuhlkreis.
- Zwei Minis werden ausgesucht. Ein Mini ist Romeo, der andere ist Julia. Romeo verbindest du die Augen. Julia bindest du die Beine oberhalb des Knöchels zusammen.
- Romeo soll nun in der Mitte des Stuhlkreises seine Julia fangen. Dazu ruft er: „Julia!“ Julia antwortet mit „Romeo“ und versucht dann, ihm zu entwischen.
- Die anderen Minis sind leise, damit Romeo und Julia sich auch verstehen können.
- Das Spiel endet, wenn Romeo Julia gefangen hat.

Variante:

- Es können auch mehrere Paare gleichzeitig spielen.

Methodenhinweis:

- Das Spiel kann auch im Stehen gespielt werden.
- Achte darauf, dass „Romeo“ nicht zu grob nach „Julia“ sucht und sie dabei umwirft.

SCHWEDISCHES FUSSDAPPEN

Die Herausforderung: Alle zu Fall bringen und dabei selbst den Stand nicht verlieren...

Dauer: 20 Minuten
Teilnehmerzahl: 6-15
Alter: ab 8 Jahren
Benötigtes Material: nichts

Ablauf:

- Die Minis stellen sich im Kreis auf.
- Jeder Mini merkt sich den Mini rechts neben ihm.
- Gespielt wird immer gegen den Uhrzeigersinn.
- Ein Mini beginnt (am sinnvollsten der Kleinste). Er wählt einen seiner beiden Füße und berührt damit einen der Füße des Minis rechts von ihm. Dieser muss nun mit dem Fuß, der berührt wurde, versuchen einen der Füße des Minis rechts von ihm zu erreichen. Jetzt muss dieser mit dem Fuß, der berührt wurde, wieder versuchen, einen Fuß des Minis rechts von ihm zu erreichen. Wurde ein Fuß berührt, darf die Haltung des Minis, der gerade an der Reihe war, nicht mehr verändert werden. So geht es immer im Kreis herum.
- Wichtig ist, dass nur der Fuß bewegt werden darf, der berührt wurde. Der andere Fuß muss fest auf dem Boden stehen bleiben und darf nicht gedreht werden.

- Es ist erlaubt, sich an anderen Minis festzuhalten und sich mit den Händen am Boden abzustützen.
- Wer umfällt, scheidet aus.
- Wenn ein Mini ausscheidet, muss er seinem Vorgänger mitteilen, wessen Fuß er berühren muss. (Beispiel: Stefan berührt Lukas Fuß, Lukas berührt Julians Fuß. Lukas scheidet aus, nun muss Stefan den Fuß von Julian berühren.)
- Gewonnen haben die beiden Spieler, die zum Schluss noch stehen.

Varianten:

Verschärfte Variante: Es ist nicht erlaubt, sich mit den Händen abzustützen.

SPIELE RUND UMS WASSER

Die Sonne scheint und es ist so richtig Sommer, was gibt es da schöneres als mit Wasser zu spielen oder sogar eine Wasserolympiade zu veranstalten...

Dauer: variabel
Teilnehmerzahl: variabel
Alter: ab 9 Jahren
Benötigtes Material: Angaben jeweils bei dem entsprechenden Spiel

Vorbereitung:

Je nachdem, welche Spiele du mit deinen Minis machen willst, musst du mehr oder weniger Zeit und Aufwand in die Vorbereitung der Spiele investieren.

Spiel 1 – Bomben beißen

Material: eine Leine, Wasserbomben, Schnur oder Tücher, um die Minis an den Beinen zusammenbinden zu können.

Vorbereitung:

- Du teilst die Gruppe in zwei Teams ein.
- Immer zwei Personen stellen sich Rücken an Rücken und werden so an den Füßen zusammengebunden. Das heißt der linke Fuß des einen wird an den rechten Fuß des anderen gebunden, und umgekehrt.
- In ca. zehn Metern Entfernung hängst du eine Leine auf und befestigst für jedes Team gefüllte Wasserbomben (eine Wasserbombe je Paar).

Spielablauf:

- Auf das Startsignal hin startet jeweils ein Paar aus jedem Team.
- Die Minis müssen so schnell wie möglich zur Leine laufen.
- Dort beißen sie jeweils eine Wasserbombe auf und laufen so schnell wie möglich zurück.
- Dann darf das nächste Paar starten.
- Es siegt das Team, das als erstes alle Wasserbomben zum Platzen gebracht hat.

Spiel 2 – Trichterlauf

Material: mehrere Trichter (alternativ: selbst aus Pappe gebastelte Trichter oder Plastikbecher)

Vorbereitung:

Dieses Spiel ist wie ein Staffellauf.

- Du teilst die Gruppe in zwei Teams ein.
- Du überlegst dir einen kleinen Parcours, der nicht zu schwer ist (zum Beispiel: zum Baum laufen, zweimal um ihn herum, Slalom um vier Hütchen und dann wieder zurück).

Spielablauf:

- Jeder Mini bekommt einen Trichter. Dieser wird mit Wasser randvoll gefüllt.
- Die Minis müssen nun den Kopf in den Nacken legen und dann versuchen, den Trichter mit dem Mund zu halten.
- Auf das Startsignal hin läuft jeweils ein Mini aus beiden Teams durch den Parcours.
- Wenn er wieder zurück ist, darf die zweite Person starten, usw.
- Es siegt das schnellste Team.

Spiel 3 – Schützenfest

Material: zwei Tische, Wasserflaschen, Tischtennisbälle (entsprechend der Zahl der Wasserflaschen), zwei Wasserpistolen

Vorbereitung:

- Du stellst bis zu sieben Wasserflaschen auf jeden Tisch.
- Die Deckel schraubst du ab und legst auf jede Flasche einen Tischtennisball.
- Nun testest du die optimale Entfernung, bei der du die Bälle zwar noch herunterschießen kannst, aber die Aufgabe auch nicht zu leicht ist. Je nach Art der Wasserpistole solltest du die Wasserflaschen ein wenig beschweren.

Spielablauf:

- Du teilst die Gruppe in zwei Teams ein und erklärst die Regeln.
- Auf dein Startsignal hin hat jedes Team die Aufgabe, möglichst schnell alle Bälle von den Flaschen zu schießen
- Das schnellere Team siegt.

Variante:

Du kannst die Menge Wasser begrenzen, die zum Nachladen der Wasserpistolen zur Verfügung steht.

Spiel 4 – Schwämme-Regen

Material: Leintücher oder Stellwände für eine Trennwand, mindestens zwei Eimer, einige Haushaltsschwämme (abhängig von der Größe der Gruppe), eventuell Handtücher (Variante)

Vorbereitung:

- Du baust eine Trennwand auf (ca. 4 Meter breit, zwischen 1,5 und 2 Metern hoch). Das geht am besten zwischen zwei Bäumen mit einem Seil und Leintüchern oder durch die Verwendung von Stellwänden. Zur Not können auch zwei Gruppenleiter/innen die Leintücher halten.
- Auf die eine Seite der Trennwand stellst du einen Eimer mit Wasser, auf die andere Seite einen leeren Eimer.

Spielablauf:

- Aufgabe der Minis ist es, mit Hilfe von Schwämmen so viel Wasser wie möglich in einer gewissen Zeit in den leeren Eimer bringen.
- Dazu steht die Hälfte der Gruppe auf der einen Seite der Trennwand, die andere Hälfte auf der anderen Seite.
- Auf der einen Seite werden die Schwämme in den Wassereimer getaucht und dann über die Trennwand geworfen. Dort versuchen die Minis die Schwämme zu fangen und das Wasser in den Eimer zu drücken.
- Die ausgedrückten Schwämme werden zurück geworfen, damit sie wieder mit Wasser getränkt werden können. Wenn ein Schwamm auf den Boden fällt, darf er trotzdem noch ausgedrückt werden.
- Bei diesem Spiel geht es um die Wassermenge, die in einer bestimmten Zeit gesammelt wird.

Varianten:

- Statt die Schwämme einfach nur herüberzuwerfen, können die Minis auch Handtücher verwenden. So katapultieren immer zwei Minis von der einen Seite die Schwämme auf die andere Seite. Dort stehen dann je zwei Minis mit einem Handtuch und fangen die Schwämme auf.
- Die Schwämme können auch durch Wasserbomben ersetzt werden.

Spiel 5 – Feuchter Staffellauf

Material: kleinen Eimer (mit 2-3 l Fassungsvermögen, alternativ: 1l Joghurt-Becher), ein Nagel (nicht zu dick), ein Feuerzeug oder eine Kerze, Tücher (zum Augen verbinden)

Vorbereitung:

- Mit dem Feuerzeug/Kerze erhitzt du den Nagel und machst ringsherum in die Eimerwand Löcher. Achte darauf, nicht zu viele Löcher zu machen. Beginne am besten erst einmal mit 5-10 Löchern. Teste, wie schnell ein mit Wasser gefüllter Eimer leer wird. Das Wasser sollte nicht zu schnell aus dem Eimer laufen.
- Du stellst die Minis gleichmäßig verteilt auf eine Strecke von etwa 20 Metern auf und verbindest ihnen die Augen.
- Ein Mini darf die anderen mit Worten führen und muss daher keine Augenbinde anziehen.

Spielablauf:

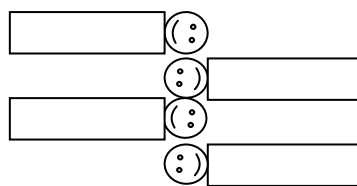
- Du gibst dem ersten Mini den gefüllten Becher, aus dem das Wasser seitlich herausspritzt.
- Dieser legt mit der Hilfe des sehenden Minis den Weg zum zweiten zurück.
- Der zweite übernimmt den Eimer und läuft zum Nächsten. Usw.
- Am Ende der Strecke steht ein Eimer, in dem das Wasser gesammelt wird. Ziel ist es, am Ende möglichst viel Wasser im Eimer zu haben.

Spiel 6 – Fließband

Material: eine Schüssel (am besten relativ flach, aber mit einem großen Durchmesser), randvoll gefüllt mit Wasser

Die Minis legen sich wie in der Skizze auf den Boden.

Skizze:



Dem ersten Mini der Kette wird die Schüssel gegeben. Diese muss nun mit ausgestreckten Armen über die ganze Reihe der Minis weitergegeben werden. Dabei geht es darum, so wenig Wasser wie möglich zu verschütten. Am Ende zählt die Menge an Wasser, die übrig bleibt.

Spiel 7 – Wasserbomben-Dart

Material: Wasserbomben, Reißnägeln, ein großes Brett, Dartpfeile mit Metallspitze

Pinne gefüllte Wasserbomben mit Reißnägeln an ein Holzbrett. Die Aufgabe besteht nun darin, die Wasserbomben mit Dartpfeilen abzuwerfen und zum Platzen zu bringen. Jeder Mini der Gruppe hat dazu eine bestimmte Anzahl an Würfeln frei. Hierbei zählt am Ende die Gesamtzahl der geplatzen Wasserbomben der Gruppe.

Spiel 8 – Schwertransport

Material: ein langes Seil, ein Eimer

Die gesamte Gruppe stellt sich zu einem Knäuel zusammen und wird mit einem Seil zusammengebunden. Die Minis müssen nun gemeinsam einen Eimer mit Wasser über ihren Köpfen halten. Dabei darf jeder Mini nur eine Hand verwenden und jeder muss den Eimer berühren. In dieser Haltung muss die Gruppe einen kleinen Parcours zurücklegen.

Am Ende zählt die Menge an Wasser, die im Eimer noch übrig ist.

Spiel 9 – Schwamm drüber

Material: zwei Malerschwämme, je an die Oberseite eines alten Baseball-Caps genäht, zwei Eimer

Ein Mini zieht die Mütze auf. Er taucht am Startpunkt seinen Kopf in einen Eimer mit Wasser, damit sich der Schwamm mit Wasser vollsaugt.

Nun muss er so schnell wie möglich zum Ziel laufen und den Schwamm in den dort stehenden leeren Eimer auspressen (natürlich alles während die Mütze mit dem Schwamm auf dem Kopf ist). Ziel ist es, möglichst viel Wasser zu sammeln.

Variante:

Am Startpunkt kannst du zwei Eimer mit Wasser bereitstellen und zwei Minis eine Mütze mit Schwamm geben. Diese müssen nun gleichzeitig ihre Köpfe in die Wassereimer stecken, gemeinsam zum Ziel laufen, und dort die Schwämme über dem Eimer ausdrücken, indem sie die Köpfe aneinander pressen.

Spiel 10 – Spinnenlauf

Material: eine Schale mit Wasser

Der Mini bewegt sich im Spinnengang vorwärts. Das heißt, im Vierfüßergang, so dass der Bauch nach oben zeigt. Auf den Bauch wird ihm die Schale gestellt.

Der Mini muss eine bestimmte Strecke zurücklegen, und am Ende wird das Wasser in einem Eimer gesammelt. Sobald einer fertig ist, kommt der nächste an der Reihe. Wenn die ganze Gruppe fertig ist, zählt die Menge, die am Ende im Eimer gesammelt wurde.

Spiel 11 – Schwebender Becher

Material: Becher (gefüllt mit Wasser), zwei Paket-Schnüre (jeweils ca. zehn Meter lang), ein Holzbrett (Maße ca. 40x40cm)

Der Becher wird auf das Holzbrett gestellt. Unter dem Holzbrett liegen die Paket-Schnüre, parallel angeordnet. An das Ende einer jeden Schnur stellt sich ein Mini.

Gemeinsam versuchen die Minis nun, den Becher mit dem Holzbrett von A nach B zu transportieren und dabei nur die Enden der Schnüre zu berühren. Am Ende zählt die Restmenge im Becher.

Methodenhinweise:

- Wenn du für eine Minifreizeit eine Wasserolympiade planst, kommt es immer sehr gut an, einen kleinen Anreiz oder eine Rahmengeschichte zu erfinden. Eine Möglichkeit wäre es, dass die Minis bei der Olympiade Eis erspielen können. Dabei ist es natürlich toll, wenn irgendwo zu sehen ist, wie viel Eis schon erspielt wurde. Dazu kannst du auf ein Plakat eine riesige Eiswaffel malen, und als Punkte gibt es an den Stationen Eiskugeln aus Papier, die dann immer an die große Eistüte geklebt werden.
- Da deine Minis bei fast jedem Spiel nass werden, sollten sie Badesachen tragen und Handtücher mitbringen.

SUPER-HASI

Ein lustiges Fang-Spiel, bei dem nur der Super-Hasi die Gefangenen befreien kann...

Dauer: 5-10 Minuten
Teilnehmerzahl: 8-20
Alter: ab 8 Jahren
Benötigtes Material: nichts

Vorbereitung:

- Ein Mini wird zum Fänger bestimmt. Dieser muss allen bekannt sein.
- Sobald der Fänger bestimmt ist, entfernt sich dieser von der Gruppe, damit die Gejagten ihren Super-Hasi bestimmen können.
- Der Super-Hasi ist damit allen außer dem Fänger bekannt.

Ablauf:

- Das Spiel geht los, indem der Fänger beginnt, die Spieler abzuklatschen.
- Die Aufgabe des Super-Hasi ist es, die Gefangenen zu befreien. Dies geschieht, indem er z.B. seine Hände auf die Schultern des Gefangenen legt oder ihm in beide Hände einklatscht. Jedoch muss der Super-Hasi dies so unauffällig wie möglich machen, damit der Fänger nicht merkt, wer der Super-Hasi ist.
- Sobald der Super-Hasi gefangen ist, ist das Spiel vorbei.

WETTKAMPF DER AMEISENVÖLKER

Deine Minis sind voller Energie? Dann ist dieses Spiel genau das Richtige

Dauer: ca. 20 Minuten
Teilnehmerzahl: 24-90 Personen
Alter: ab 10 Jahren
Benötigtes Material: <ul style="list-style-type: none"> • Isomatten oder große Tücher (ca. 5-10 Stück) • große Wiese • Bänder oder ähnliches, um die Gruppen zu markieren

Vorbereitung:

- Begrenze ein klares Gebiet.
- Verteile die Isomatten gleichmäßig auf der Wiese.

Ablauf:

- Zuerst werden gleichgroße Gruppen mit jeweils 8-12 Minis gebildet. Damit es spannend bleibt, sollte es mindestens drei Gruppen geben.
- Jede dieser Gruppen stellt eine Ameisenkolonie dar und jede Kolonie wählt eine Killerameise.
- Die Killerameise rennt umher und schlägt normale Ameisen der gegnerischen Mannschaften ab.
- Die normalen Ameisen rennen umher und versuchen, vor den Killerameisen der gegnerischen Ameisenkolonien zu flüchten.

- Wenn eine Ameise abgeschlagen wird, muss sich diese an Ort und Stelle mit dem Rücken auf den Boden legen und mit den Händen und Füßen strampeln.
- Diese verletzte Ameise kann wieder geheilt werden, indem sie von zwei anderen Ameisen der gleichen Mannschaft zu einem Ameisenhügel (=Isomatte/großes Tuch) getragen wird. Dabei ist es egal, zu welchem Ameisenhügel sie gehen. Eine geheilte Ameise darf wieder mitspielen.
- Die Killerameise darf keine Ameisen abschlagen, die gerade eine verletzte Ameise tragen. Außerdem dürfen sich Ameisen auf den Ameisenhügeln in Sicherheit bringen und dürfen dort nicht abgeschlagen werden. Nach maximal zehn Sekunden müssen diese aber weiterrennen.
- Gewonnen hat die Ameisenkolonie, die nach Ablauf der vorher festgelegten Spielzeit (z. B. 8 Minuten) am meisten unverletzte Ameisen hat.

Methodenhinweis:

- Dieses Spiel ist wirklich sehr anstrengend und eignet sich daher sehr gut, um die Minis auszupowern.
- Die Spielrunden sollten nicht länger als 6-8 Minuten sein, da deine Minis sonst keine Kraft mehr haben und es schnell langweilig werden kann.

WHISKEY-MIXER

Dieses Spiel sprengt Konventionen: es macht umso mehr Spaß, je mehr Fehler passieren...

Dauer: ca. 5 Minuten
Teilnehmerzahl: 7-15
Alter: ab 9 Jahren
Benötigtes Material: nichts

Ablauf:

- Die Minis stellen sich in einen Kreis.
- Du beginnst und gibst im Uhrzeigersinn den Begriff „Whiskey-Mixer“ weiter, indem du ihn dem Mini neben dir laut sagst. Dieser Begriff wird von Mini zu Mini weitergegeben.
- Nach einer ersten Runde erklärst du den Minis, dass man den Begriff entweder weitergeben oder einen Richtungswechsel machen kann. Dieser Richtungswechsel wird durch das Wort „Messwechsel“ angesagt. Beim Richtungswechsel verändert sich aber das Wort. Aus „Whiskey-Mixer“ wird „Wachs-Maske“.
Beispiel: Das Wort „Whiskey-Mixer“ macht die Runde im Uhrzeigersinn. Michael bekommt dies von seinem rechten Nachbarn gesagt. Nun gibt Michael dies nicht weiter sondern sagt „Messwechsel“. Dann ist der rechte Nachbar von Michael wieder dran und gibt jetzt das Wort „Wachs-Maske“ gegen den Uhrzeigersinn weiter, bis irgendjemand wieder „Messwechsel“ sagt.
- Nach zwei Runden erklärst du den Minis worauf es ankommt: Wichtig ist nicht, dass man das Wort richtig ausspricht, sondern wichtig ist die Geschwindigkeit. Ziel von jedem Mini muss sein, dass er das Wort so schnell wie möglich weitergibt
Außerdem erklärst du eine wichtige Regel: Wer lachen muss, läuft einmal im Uhrzeigersinn um die Gruppe.
- Nun beginnt ihr. Du achtest dabei auf die Geschwindigkeit und darauf, dass lachende Minis ihre Runde laufen.

Methodenhinweis:

- Das Spiel ist sehr lustig. Aber nur wenn die Minis verstehen, dass nicht die Aussprache zählt sondern das Tempo und dass mehr Fehler den Spaß erhöhen. Achte daher auf die Geschwindigkeit und treibe die Minis an.
- In einer turbulenten Runde kann es passieren, dass auf einmal fast alle im Kreis um die Gruppe laufen müssen, weil jeder lachen muss. Dann ist es an dir, den Impuls schnell wieder weiterzugeben, so dass möglichst wenig Pausen entstehen. Gib dazu einfach ein Wort möglichst schnell weiter, unabhängig davon, ob du an der Reihe bist oder nicht.

WICKIE

Das schnellste und lustigste Wikingerspiel aller Zeiten

Dauer: 5 Minuten
Teilnehmerzahl: 8-30
Alter: ab 8 Jahren
Benötigtes Material: nichts

Ablauf:

- Die Gruppe stellt sich im Kreis auf.
- Ein Mini wird bestimmt, der als Wickie anfangen darf. Die Minis rechts und links neben Wickie sind seine rudernden Kumpane.
- Wickie hält seine Hände als „Wikingerhörner“ an den Kopf und wiederholt dabei schnell hinter einander das Wort „Wickie“.
- Dies macht er so lange bis er die Wickie-Rolle abgibt. Das geht, indem er auf einen anderen Mini zeigt.
- Seine Kumpane müssen dabei mit den Händen auf der Außenseite (rechts von Wickie rechts, links von Wickie links) paddeln und dazu schnell das Wort „Splash“ wiederholen.
- Wechselt die Wickie-Rolle, wechseln auch die Ruderer.
- Wenn eine Bewegung falsch oder zu zögerlich ausgeführt wird, ist die Person, die den Fehler gemacht hat, ausgeschieden. Sie bleibt aber trotzdem im Kreis stehen, bis das Spiel zu Ende ist.
- Das Spiel ist zu Ende, wenn nur noch drei Personen übrig sind.

Methodenhinweis:

- Das Spiel lebt von Geschwindigkeit!
- Lieber strenger bewerten und dafür ein paar Runden mehr spielen!

WILD WILD WEST

Ein lustiges Spiel für reaktions- und nervenstarke Menschen, auch zum Namenlernen geeignet

Dauer: nach Lust und Laune
Teilnehmerzahl: 10- 20
Alter: ab 9 Jahren
Benötigtes Material: nichts

Ablauf:

- Du als Spielleitung stehst zusammen mit den Cowboys im Kreis, die Hände an den imaginären Colts an den Hüften.
- Du beginnst und rufst einen Namen aus der Gruppe. Diese Person muss schnell in die Hocke gehen, denn die beiden rechts und links von ihr stehenden Cowboys versuchen, sie zu erschießen, indem sie ihre Colts ziehen und mit einem „Peng!“-Ruf in Richtung der aufgerufenen Person schießen.
Schafft es die aufgerufene Person nicht, vor dem ersten „Peng!“ in die Hocke zu gehen, ist sie tot und muss aussetzen bis zum Neubeginn des Spiels.
Schafft sie es (Regelfall), trifft die Kugel natürlich einen der schießenden Cowboys. Der Cowboy, der zuletzt geschossen hat („Peng!“ gesagt hat), wird von seinem Gegner erschossen, stirbt und muss somit für diese Spielrunde aussetzen.

- Nun darf die Person, die sich ducken musste, einen Namen sagen. War sie zu langsam und ist damit ausgeschieden, darf einer der Cowboys rechts oder links von ihr das tun.
- Das Spiel ist aus, wenn nur noch vier überlebende Cowboys im Kreis stehen. Eine neue Runde kann beginnen.

Methodenhinweis:

Schießen beide Cowboys beim ersten Schuss gleichzeitig, schießen sie eine Salve von Schüssen in Richtung des gegnerischen Cowboys. Dabei müssen sie so lange schießen („Penggpengpeng...“-sagen), ohne Luft zu holen, bis dem ersten die Luft ausgeht (er die „Peng!“-Salve unterbricht). Wer länger schießen kann, überlebt, der Cowboy mit kürzerem Atem dagegen scheidet aus.

ZEITUNGSBATSCHEN

Turbulenter Spieleklassiker für reaktionsstarke Minis.

Dauer: beliebig
Teilnehmerzahl: mindestens 6
Alter: ab 8 Jahren
Benötigtes Material: <ul style="list-style-type: none"> • Viel Zeitung • Klebeband

Vorbereitung:

- Bastle einen „Zeitungsbatsher“: Umwickle viel Zeitungspapier mit Klebeband, bis ein circa 80 cm langer, stabiler Knüppel entsteht.
- Bereite einen Stuhlkreis vor (ein Stuhl weniger als Mitspieler).

Ablauf:

- Die Minis sitzen im Kreis. Einer steht mit dem Zeitungsbatsher in der Mitte und fragt in bayerischem Dialekt: „Wer hat dem Bauer seine Sau gestohlen?“ Die Gruppenleitung sagt den ersten Namen.
- Der Mini in der Mitte versucht sofort die genannte Person zu „batschen“, indem er sie mit dem Zeitungsbatsher an den Oberschenkeln berührt.
- Der genannte Mini sagt jedoch so schnell wie möglich einen anderen Namen, der dann gebatscht werden muss.
- Wurde ein Mini „gebatscht“, noch bevor er einen anderen Namen sagen konnte, ist er an der Reihe. Er muss in die Mitte und wieder die Frage „Wer hat dem Bauer seine Sau gestohlen?“ stellen.
- Derjenige der davor in der Mitte stand geht zum freien Stuhl und beantwortet im Stehen die Frage. Setzt er sich jedoch davor hin, muss er wieder in die Mitte.
- Sagt ein Mini den Namen des in der Mitte Stehenden, zählt dies auch als Fehler und er selbst muss in die Mitte.
- Das Spiel kann nach Belieben beendet werden.

Varianten:

Bei Gruppen, die sich schon kennen, können statt Namen auch Obstsorten, Automarken, Dönerzutaten etc. benutzt werden. Zum Beispiel: Paul – Kirsche, Anna – Kiwi, ...

Methodenhinweis:

Achte darauf, dass die Minis nicht zu fest „batschen“

KOOPERATIONS- METHODEN

BALLONJONGLAGE

In dieser Übung kann mit ein paar Bällen, einem dicken Holzstift und – je nach Wunsch – mit weiteren Utensilien spielerisch erfahren werden, wie gute Zusammenarbeit in der Gruppe funktioniert.

Dauer: Je nach Rundenzahl und Intensität des Gespräches ca. 5-15 Minuten
Teilnehmerzahl: 8-20
Alter: ab 9 Jahren
Benötigtes Material: <ul style="list-style-type: none">• Tennisball• dicker Holzstift• Kuscheltier (nicht zu groß, sollte mit „Chaos“ identifizierbar sein, zum Beispiel „Chaos-Affe“)• rohes Ei

Ablauf:

Ausgangssituation:

Für diese Übung steht die Gruppe in einem Kreis. Nach jeder Runde erfolgt innerhalb eines Gruppengesprächs die Deutung der Übung.

1. Runde:

Du wirfst den Tennisball einem Mini zu. Dieser hat die Aufgabe, den Ball einer anderen Person zuzuwerfen. Der Ball wird kreuz und quer im Kreis geworfen. Dabei darf jeder den Ball nur einmal fangen und die Minis müssen sich merken, von wem sie den Ball bekommen haben und wem sie diesen zugeworfen haben.

Zuletzt kommt der Ball wieder bei dir an. In der gleichen Reihenfolge startest du eine neue Runde mit der Vorgabe, dass es nun deutlich schneller gehen soll.

Vorschläge zur Deutung

- Gruppengespräch: Was war? Was haben wir gemacht? Warum ging es beim zweiten Mal schneller? – Es war klar, wer zu wem wirft! Also wurden Absprachen getroffen.
- Metaebene: Für gute Zusammenarbeit sind Absprachen wichtig. Es muss klar sein, wer für was zuständig ist.
- Bezug auf eigene Gruppe: Wie ist das bei uns? Was gibt es bei uns für Absprachen? Welche Absprachen werden eingehalten, welche nicht?

2. Runde:

In dieser Runde gibst du einen Stift im Uhrzeigersinn weiter mit der Vorgabe, dass dieser immer von einer Hand in die andere und anschließend in die rechte Hand der linken Nebenperson zu geben ist. Ist der Stift wieder bei dir angekommen, wird diese Übung gedeutet:

Vorschläge zur Deutung

- Gruppengespräch: Was war?
- Metaebene: In einer gut zusammenarbeitenden Gruppe laufen bestimmte Dinge Hand in Hand, laufen einfach so nebenher.
- Bezug auf eigene Gruppe.

3. Runde:

Nun werden Runde 1 und 2 kombiniert und solange wiederholt, bis es einwandfrei funktioniert.

Evtl. 4. Runde:

Zu Beginn der vierten Runde stellst du den „Chaos-Affen“ vor. Während im Folgenden die Runden 1 und 2 parallel weiterlaufen, wird dieser im Kreis herumgeworfen. Dabei solltet ihr keine Absprachen treffen oder andere vorwarnen und dennoch versuchen, den Affen schnellstmöglich weiterzuwerfen. Fällt er hinunter, muss er wieder ins Spiel gebracht werden.

Vorschläge zur Deutung

- Gruppengespräch: Was war? Wie hat der Affe Chaos verursacht? Wie hat sich der Affe auf die anderen Abläufe ausgewirkt?
- Metaebene: In jeder Gruppe gibt es Momente, in denen Chaos herrscht, in denen ein Chaos-Affe ins Spiel kommt. Das kann eine Person in der Gruppe sein, die nie ernsthaft mitmacht oder ein unvorhergesehenes Ereignis.
- Bezug auf eigene Gruppe: Was schafft bei uns Chaos? Welche Situationen fallen Euch ein?

Evtl. 5. Runde: (draußen oder auf leicht zu reinigendem Boden)

Erneut wiederholt ihr die 1. Runde mehrfach und bringt das rohe Ei ins Spiel. Dieses muss nun in derselben Reihenfolge wie der Ball im Kreis geworfen werden

Vorschläge zur Deutung

- Gruppengespräch: Wie war das Gefühl, ein rohes Ei zu werfen? Warum hat es geklappt, warum nicht?
- Metaebene: Rohe Eier gibt es in jeder Gruppe. Situationen oder Personen, mit denen man nicht umzugehen weiß, mit denen man sich nicht lange befassen will. Man muss sich immer seiner rohen Eier bewusst sein, um mit diesen umgehen oder etwas verändern zu können.
- Bezug auf eigene Gruppe.

Methodenhinweis:

Diese Übung „just for fun“ zu machen, bringt euch um die Möglichkeit, sie als Auftakt für eine Gruppenstunde oder eine Einheit zum Thema „Gute Zusammenarbeit“ zu verwenden.

DIE 40-MINUTEN-WETTE

Eine Übung, die viel Spaß macht, Spannung aufkommen lässt und eine Gruppe so richtig zusammenschweißen kann.

Dauer: ca. 40 Minuten	
Teilnehmerzahl: 20-30	
Alter: ab 9 Jahren	
Benötigtes Material:	
<ul style="list-style-type: none"> • Zwei Plakate (eines davon mit einer Auflistung der Aufgaben) • Din A4 Papier • große Papierrolle • Stifte • Wachsmalstifte • Filzstifte • kleine Seife 	<ul style="list-style-type: none"> • Locher • Eimer mit Wasser • 10 Liter Wasser in Krügen • Bierdeckel • Klopapierrolle • 50 Haargummis • 20 Luftballons • Sieben Karotten

Ablauf:

- Du stellst deiner Gruppe die Aufgaben vor, die sie in 40 Minuten lösen muss:
 - Jeder muss am Schluss ein Kleidungsstück verkehrt herum tragen.
 - Ein Stück Seife muss mit Hilfe eines Eimer Wassers komplett zerrieben werden.
 - Ein Satz, zum Beispiel „Minis sind mehr als Messdiener“, muss von einem Mini die ganze Zeit gerufen werden.
 - Ein Gedicht mit drei Strophen muss gedichtet werden.
 - Es muss eine dreistöckige Menschen-Pyramide gebaut werden.
 - Jeder muss seinen Fußabdruck auf einem Stück der Papierrolle nachzeichnen und seinen Namen hineinschreiben.

- 10 Liter Wasser müssen getrunken werden.
- Die Minis müssen sich so auf den Boden legen, dass ein kurzes Wort, zum Beispiel „Minis“, zu lesen ist.
- Ein Bierdeckelhaus mit vier Stockwerken muss gebaut werden.
- 50 Haargummis müssen in die Haare der Minis verteilt werden.
- 100 Kniebeugen müssen gemacht werden.
- Mit einem Seil aus zusammengeknoteten Socken müssen 20 Seilsprünge absolviert werden.
- Blätter einer Klopapierrolle müssen durchnummeriert und anschließend wieder aufgerollt werden.
- 20 Luftballons müssen zum Platzen gebracht werden.
- Alle Minis müssen ihre Uhr bei der Spielleitung abgeben.
- Din A4 Papier muss in Konfetti verwandelt werden.
- Ein Werbespot und ein Werbeplakat für ein neues Produkt, zum Beispiel das „Mini-Deo für heiße Tage“, muss entworfen werden.
- Sieben Karotten müssen gegessen werden.
- Nachdem du den Minis die Aufgabe erklärt und ihnen die Hilfsmittel gezeigt hast, startet die Zeit.
- Bevor sie sich aber auf die Aufgaben stürzen, sollten sie zunächst eine Taktik ausarbeiten, wie und in welcher Reihenfolge sie die einzelnen Aufgaben angehen wollen.
- Während der 40 Minuten hakt ihr dann die von eurer Gruppe absolvierten Aufgaben auf dem Plakat ab.

Methodenhinweis:

Da viele Aufgaben parallel erledigt werden, ist es sinnvoll, dass je nach Gruppengröße drei bis fünf Leiter/innen aufpassen und die erledigten Aufgaben abhaken.

FLYING NAILS

Schafft Ihr es, die Nägel zum Fliegen zu bringen?

Dauer: richtet sich nach der Gruppengröße und deren Ideenreichtum und Geschick
Teilnehmerzahl: 5-15
Alter: ab 11 Jahren
Benötigtes Material: <ul style="list-style-type: none">• Brett• Nägel (ungerade Anzahl, Länge 8-12 cm)• Hammer• Ein Zimmermannsnagel, der in das Brett hineingeschlagen wird

Vorbereitung:

Für diese Übung müsst ihr ein Brett mit einem herausstehenden Nagel vorbereiten.

Ablauf:

- Jeder Mini bekommt einen Nagel (bei gerader Anzahl der Minis bekommt eine Person zwei Nägel).
- Nun müssen alle Minis versuchen, ihre Nägel an dem Zimmermannsnagel zu befestigen.
- Wenn diese ohne Berührung mindestens zehn Sekunden halten, ist die Übung geschafft.

Varianten:

Hierbei gibt es zwei Varianten:

- Entweder haltet ihr das Brett so, dass der Nagel horizontal euren Minis gegenübersteht (Variante 1)
- oder ihr stellt das Brett auf einen Tisch, so dass der Nagel vertikal nach oben steht (Variante 2).

Lösung:

Immer zwei Nagelköpfe ineinander haken und einen als Stütze unter den Köpfen durchschieben, dann das gesamte Konstrukt über den Zimmermannsnagel legen. Vgl. Bilder:

Variante 1:



Variante 2:



Methodenhinweis:

- Kooperationsübungen eignen sich besonders gut, um das Verhalten und die Rolle der Einzelpersonen im Team zu beobachten.
- Es bietet sich die Möglichkeit, in einer anschließenden Reflexion mit den Minis über ihre Beobachtungen und Eindrücke des eigenen Verhaltens und das der Anderen zu sprechen.

GEFAHRGUT-TRANSPORTER

Teamwork statt Einzelleistung ist gefragt. Nur wenn innerhalb einer Gruppe jeder mit dem anderen kooperiert, wird die Gruppe gemeinsam ans Ziel kommen.

Dauer: 20 Minuten
Teilnehmerzahl: mindestens 8
Alter: ab 14 Jahren
Benötigtes Material: <ul style="list-style-type: none">• Glas mit Wasser• Plane• Seil

Vorbereitung:

- Spanne das Seil in Kopfhöhe des größten Minis.
- Lege die Plane, einige Meter vom Seil entfernt, ausgebreitet auf den Boden.
- Stelle in die Mitte der Plane das Glas, das bis zum Rand mit Wasser gefüllt ist.

Ablauf:

Durchführung

- Die Gruppe hat die Aufgabe, die Plane mit dem Wasserglas über das quer-gespannte Seil zu tragen.
- Jeder Mini muss die Plane berühren.
- Das Wasser soll nach Möglichkeit im Glas bleiben.
- Wie die Durchführung genau aussieht, ist der Gruppe überlassen. Sie soll sich absprechen, wie diese Aufgabe am besten zu lösen ist.

Auswertung

- Nach Durchführung, egal ob erfolgreich oder nicht, wird diese Übung reflektiert.
- Jeder Mini soll sich zur Durchführung äußern: Welche Rollenverteilung gab es (Wer war Ton angehend, wer hat nur festgehalten)? Wie lief die Kommunikation? Hat sich jeder in seiner Rolle wohlfühlt? ...

Methodenhinweis:

- Im Anschluss einer jeden Kooperationsübung folgt direkt die Reflexion, damit die Erlebnisse zur Erfahrung werden.
- Lösungshinweis:
 - Die Minis ziehen kräftig an der Plane und zwar in jede Richtung, damit sie möglichst straff wird.
 - In der Regel übernimmt eine Person die Koordination und gibt Kommandos.
 - Über die Rollenverteilung darf natürlich diskutiert werden (du solltest bei diesem Prozess nicht eingreifen).

OHNE WORTE

Blind und ohne Worte kommunizieren – ist das möglich?

Dauer: je nach Gruppengröße und Taktik sehr unterschiedlich.
Teilnehmerzahl: mindestens 5
Alter: ab 11 Jahren
Benötigtes Material: <ul style="list-style-type: none">• Pro Mini eine Augenbinde

Ablauf:

- Zunächst erklärst du der Gruppe die Aufgabe und gibst ihnen dann fünf Minuten Zeit, sich zu beraten.
- Anschließend werden allen Minis die Augen verbunden. Ab diesem Zeitpunkt sind alle blind und stumm. Das bedeutet, sie können nichts mehr sehen und dürfen nicht mehr sprechen.
- Nachdem ihr jedem Blind-Stummen eine Zahl zwischen 1 und 100 ins Ohr geflüstert habt, ist es ihre Aufgabe, sich in der richtigen Reihenfolge der Zahlen in einer Reihe aufzustellen.

Methodenhinweis:

- Lösungsmöglichkeit zur Verständigung über die Zahlen:
 - Mit den Füßen stampfen: 10er Schritte
 - In die Hände klatschen: 1er Schritte (zum Beispiel 53 = fünfmal stampfen und dreimal klatschen)
- Das Handicap kann dadurch erhöht werden, dass Zahlen doppelt verteilt werden oder aufeinander folgende Zahlen gewählt werden.

AKTIONSIDEEN

Aktion „Kilo“

Kleiner Aufwand . große Wirkung: Ihr stellt euch einen Tag vor einen Supermarkt und bittet die Kunden, „ein Kilo mehr“ an haltbaren Lebensmitteln zu sammeln. In Zusammenarbeit mit der Caritas kommen diese Lebensmittel dann Bedürftigen zu Gute.

Vorbereitung

- Sucht euch einen Supermarkt und fragt bei diesem an, ob ihr an einem Datum eurer Wahl im Eingangsbereich des Marktes die Kunden ansprechen und Lebensmittelspenden entgegen nehmen dürft.
- Fragt eine soziale Einrichtung in eurer Region an, die haltbare Lebensmittel gebrauchen kann, ob ihr als Minigruppe eine Lebensmittelspende machen dürft.
- Bereitet eure Minigruppe auf mögliche Situationen im Supermarkt vor. (Einige Kunden werden freundlich mit euch ins Gespräch kommen, andere werden vielleicht abweisend oder sogar beleidigend reagieren. Wenn eure Minis vorbereitet sind, können sie darauf angemessen reagieren.)
- Stellt Flyer her, auf denen die wichtigsten Infos zu eurer Aktion stehen. Diese könnt ihr im Vorfeld in der Gemeinde und im Supermarkt auslegen, aber auch während der Aktion an Interessierte weitergeben.
- Sprecht mit dem Supermarkt ab, ob ihr einige leere Kisten (z.B. Bananenkisten) für die Sammlung bekommt, damit ihr die Lebensmittel transportieren könnt.

Durchführung

- Stellt euch im Eingangsbereich des Marktes auf und sprecht die Kunden freundlich an. Bittet sie darum, ein bisschen mehr (beispielsweise ein Kilo) an haltbaren Lebensmittel (Kaffee, Tee, Mehl, Reis, Schokolade,...) zu kaufen, die sie euch dann für hilfsbedürftige Menschen in der Region überlassen.
- Macht dabei klar, dass die Weitergabe der Lebensmittel über eure gewählte soziale Einrichtung abgewickelt wird.
- Nehmt die Lebensmittel nach dem Einkauf entgegen und bedankt euch für die Spende. Bedankt euch am Aktionsende bei der Marktleitung und gebt euer Sammelergebnis bekannt.
- Übergebt dann die gesammelten Lebensmittel eurer sozialen Einrichtung.

Methodenhinweis

- Ihr dürft keine Geldspenden annehmen, da ihr dafür eine Sammelgenehmigung der Gemeinde braucht.
- Achtet darauf, dass ihr keine verderblichen Lebensmittel sammelt.
- Macht im Voraus Werbung in eurer Gemeinde und der regionalen Zeitung und verbreitet auch das Ergebnis über diese Medien.

DAS GROSSE KOCHDUELL

Nicht nur Promis haben Spaß am Herd – ihr könnt das auch!

Dauer: ca. 5 Stunden	
Teilnehmerzahl: 6-14	
Alter: ab 12 Jahren	
Benötigtes Material: <ul style="list-style-type: none">• Herdplatten• Kochgeschirr (Töpfe, Teller, Besteck, etc.)• DIN A4 Papier (grün und weiß)• Stifte	<ul style="list-style-type: none">• zwei verschiedene Sorten Obst (zum Beispiel Äpfel und Mandarinen) für den Einstieg• Augenbinden• Rezepte und Einkaufslisten (Vorschläge finden sich im Anhang)

Ablauf:

Einstieg:

- Die Jugendlichen stellen sich in einen Kreis.
- Jede/r verbindet dem Mini rechts neben sich die Augen.
- Die Gruppenleiter geben jeder/m ein Stück Apfel oder Mandarine, das gegessen werden darf. Dabei soll die Verteilung ungefähr gleich sein.
- Danach dürfen alle die Augenbinden abnehmen und sich in den jeweiligen „Obstgruppen“ zusammenfinden. In diesen Gruppen werden sie später auch bleiben.
- Die beiden Gruppen bekommen jeweils ein Rezept mit Einkaufsliste ausgeteilt.
- Während die eine Gruppe mit den günstigsten Produkten kochen soll, die sie finden kann, soll die andere Gruppe Wert auf regionale Produkte mit Biosiegel legen.
- Alle gehen gemeinsam einkaufen.

Das Kochduell:

- Mit den Herdplatten und dem Kochgeschirr wird eine kleine „Koch-Arena“ aufgebaut.
- Die Gruppen bekommen den Auftrag, in möglichst der gleichen Zeit das gleiche Essen zu kochen. Davor haben sie zehn Minuten Zeit, um sich abzusprechen, Aufgaben zu verteilen und Unklarheiten bezüglich des Rezeptes zu klären.
- Sind beide Gruppen mit dem Kochen fertig, verteilen die Gruppenleiter/innen die Gerichte auf Teller. Dabei werden die Teller so markiert, dass nur die Leiter/innen wissen, auf welchen Tellern sich welches Gericht befindet.
- Alle essen zusammen, dabei bekommt jeder Mini zwei Teller mit dem jeweiligen Gericht.
- Die Minis versuchen nun, herauszufinden, welches Gericht aus welchen Zutaten hergestellt wurde.
- Anschließend sollen sie bewerten, welches Gericht ihnen besser geschmeckt hat. Dazu bekommt jede Person ein grünes Blatt Papier, auf das geschrieben wird, warum das entsprechende Gericht besser war. Dieses Blatt wird dann zu dem Teller gelegt, auf dem sich das Gericht befand.
- Haben sich alle entschieden, wird aufgedeckt, welcher Teller welches Gericht beinhaltet hat.

Abschluss:

- Nachdem alle gemeinsam abgespült haben, trifft ihr euch in einem Kreis.
- Nun wird reflektiert: Dabei gehen die Jugendlichen darauf ein, ob sie erwartet haben, die jeweiligen Gerichte zu erkennen, und ob sie es geschafft haben.

Varianten:

- Ist ein Bauernhof mit Hofladen in erreichbarer Nähe kann das Kochduell mit einer vorhergehenden Führung durch diesen Hof beginnen.

- Die „Regionale Gruppe“ kann auch mit Produkten aus dem Hofladen kochen.

Methodenhinweis:

- Für diese Aktion wird Geld für den Einkauf und vielleicht auch für die Führung benötigt. Bedenkt, ob die Eltern um einen Kostenbeitrag gebeten werden.
- Die Rezepte gelten jeweils für 8 Personen. Bei der Hochrechnung auf die Gruppengröße sollte beachtet werden, dass pro Person nur eine halbe Portion gerechnet wird, da jede/r zwei Teller bekommt.
- Achte beim Rezept darauf, welche Gemüsesorten es in der aktuellen Jahreszeit in eurer Region gibt und ändert entsprechend das Rezept.

Anhang:

Rezeptvorschlag: Gemüseintopf mit Nudeln:

2 Paprika
 4 Karotten
 4 Kartoffeln
 500 g kurze Nudeln
 ½ Sellerieknolle
 200 g weiße Bohnen (aus der Dose oder über Nacht eingeweicht)
 2 Zwiebeln
 2 El Öl

1. Paprika, Karotten, Kartoffeln und Sellerie bei Bedarf schälen, waschen und in grobe Würfel schneiden. Die Zwiebeln in feine Würfel schneiden.
2. Das Öl in einem tiefen Topf erhitzen, Zwiebeln, Karotten, Kartoffeln, Sellerie und Paprika ca. 1 min. anbraten. Mit ca. 1 ½ l Wasser ablöschen. Salz nach Geschmack dazu und die Nudeln und Bohnen in die Brühe geben.
3. Alles ca. 10 min. kochen. Mit Salz und Pfeffer nachwürzen.

ICH BIN CHRIST – NA UND?

Religion ist heute etwas ganz privates. Umso spannender, wenn man mal auf der Straße nachfragt...

Dauer: ca. 4,5 Stunden
Teilnehmerzahl: 6-15
Alter: 12-16 Jahre
Benötigtes Material: <ul style="list-style-type: none"> • Plakat • Stifte • DIN A 4-Papier • Tennisball

Ablauf:

Einstieg:

- Die Minis stellen sich in einen Kreis.
- Die Gruppenleitung wirft den Tennisball zu einer Person. Diese sagt kurz, was ihrer Meinung nach das Christsein ausmacht. Dann wirft sie den Ball zu einer beliebigen Person.
- Der Ball wird solange weitergeworfen, bis alle dran waren. Die unterschiedlichen Meinungen werden gesammelt auf ein großes Plakat geschrieben.

Vorbereitungen für die Interviews:

- Die Minis erstellen Fragebögen zum Thema „Warum bist du/sind Sie Christ?“ Dabei sollten verschiedene Ankreuzfragen aufgeschrieben werden, die die Auswertung am Schluss einfacher machen. Optimal wären fünf bis sechs Fragen. Beispielfragen finden sich im Anhang.
- Die Gruppe legt fest, wie viele Personen befragt werden sollen, und wie lang dazu Zeit ist.
- Die Gesamtgruppe wird in Kleingruppen zu je drei Personen eingeteilt.
- Anschließend wird darüber gesprochen, wie die Minis die Passanten ansprechen.

Durchführung der Interviews

- Jede Gruppe stellt sich nun auf einen belebten Platz, zum Beispiel in die Fußgängerzone oder vor einen Supermarkt.
- Passanten, die sich interviewen lassen wollen, können die Fragebögen ausfüllen.
- Danach werden die Ergebnisse im Gruppenraum zusammengetragen. Die Minis vergleichen die Antworten miteinander und fassen sie zusammen. Dazu können sie Strichlisten machen, wie oft eine Antwort angekreuzt wurde.

Abschluss:

- Die Antworten der Minis vom Anfang werden mit dem Gesamtergebnis verglichen. Was ist ähnlich? Was ist anders?
- Anschließend kann noch darüber diskutiert werden, warum es Unterschiede gibt.

Methodenhinweis:

Bei Interviews auf Privatgelände, also zum Beispiel vor Supermärkten, muss die Erlaubnis des Betreibers eingeholt werden.

Anhang:

Beispielfragen:

Das Wichtigste im christlichen Glauben ist für mich:

- Die heilige Dreifaltigkeit
- Die Gemeinschaft
- Die Kirche
- Die Botschaft der Bibel

Ich bin Christ, weil...

- ... man mich so erzogen hat
- ... ich an Gott glaube
- ... ich die Gemeinschaft in der Gemeinde mag
- ... ich weiß nicht genau, warum

Wie wichtig ist Christsein für mich im Alltag?

- 1 (total unwichtig)
- 2
- 3
- 4
- 5 (sehr wichtig)

SPENDENFLOHMARKT

Eine Aktion, bei der ihr gemeinsam Spaß habt und dabei Geld für einen guten Zweck sammelt.

Grundidee:

Gemeinsam verkauft ihr Gegenstände auf euern Spendenflohmarkt. Das gesammelte Geld setzt ihr dann für ein soziales Projekt ein.

Ablauf:

Grundlegende Planung

- Zu Beginn legt ihr euch in der Gruppenstunde für ein Projekt fest, für das ihr das gesammelte Geld spendet: Wollt ihr für Obdachlose sammeln? Für eine soziale Organisation?, ...
- Plant Anlass, Datum, Uhrzeit eures Flohmarkts.
 - Ihr könntet beispielsweise beim Flohmarkt in eurer Pfarrei oder in eurem Dorf/eurer Stadt einen Stand anbieten.
 - Oder ihr startet dies als eine Aktion eurer Minis und preist nach den Gottesdiensten auf dem Kirchplatz oder in den Jugendräumen eure Gegenstände an.
- Um möglichst viele Besucher zu gewinnen und um auch viel zu verkaufen ist es wichtig, Werbung zu machen. Dies könnt ihr in Form von Werbeplakaten, Flyern, einem Artikel in der Zeitung oder im Pfarrblatt.

Sammlung von Flohmarktartikeln

- Um möglichst viele Flohmarktartikel zu bekommen, solltet ihr verschiedene Wege wählen:
 - Entrümpelt eure Wohnungen/Häuser: Es gibt sicher viele qualitativ hochwertige Gegenstände, die ihr eigentlich nicht mehr braucht.
 - Macht Werbung bei Gemeindemitgliedern und bietet einen Abholservice an
 - Fragt am Ort ansässige Unternehmen nach Sachspenden an

Durchführung des Flohmarkts

ZUM ERSTEN, ZUM ZWEITEN, VERKAUFT!

Ihr versteigert Dienstleistungen wie zum Beispiel Fenster putzen, Auto putzen, Rasen mähen, Unkraut jäten, Kinder betreuen, Einkaufen,... Das macht Spaß und bringt Geld für einen guten Zweck!

Ablauf:

- Bei einem großen Fest wie zum Beispiel dem Pfarrfest, Dorfhock, Jugendtag, macht ihr eine Auktion.
- Ihr bietet zum Beispiel an, zu jemandem nach Hause zu kommen und dort die Fenster zu putzen.
- Angefangen wird mit einem kleinen Geldbetrag, je nach Belieben, beispielsweise ein Euro.
- Wer die Dienstleistung erwerben will, muss am meisten Geld bieten. Wenn niemand mehr höher bietet, beendet ihr die Auktion.
- Der, der am meisten Geld geboten hat, gewinnt die Dienstleistung.
- Anschließend vereinbart ihr mit der Person einen Termin vereinbaren macht aus, mit wie vielen Personen ihr kommen dürft und was für Utensilien ihr mitbringen müsst.
- Orientiert die Dienstleistungen am Alter der Minis.
- Aus rechtlichen Gründen sollte mindestens eine Person dabei sein, die über 18 Jahre alt ist.
- Ihr könnt die Aktion mit euren Minis durchführen, aber auch Hauptamtliche oder Eltern können mit einbezogen werden.

QUELLENANGABEN

Titel	Quelle
Wettkampf der Ameisenvölker	inspiriert von http://www.gruppenspiele-hits.de/ - über 1500 Spiele für die Jugendarbeit
Blöd Blöd Blöd	www.locker-bleiben-online.de
Der Dirigent	http://www.lustige-partyspiele.de
Gott, Weihrauch, Wasserschalacht	Abwandlung einer Spielidee aus www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/kotzendes-kaenguru-mixer-und-toaster-spiel.html
Gugelhupf	http://jugend.inmv.de/ljr/projekte/02/juleica/Methodenhandbuch_fuer_die_Arbeit_mit_Groupen_08.pdf
Mörderspiel	Minis Markdorf
Pizzaflitzer	nach einer Methode von www.spieledatenbank.de
Ribbel-Dibbel	http://www.spieledatenbank.de/spiele/1504.html
Riesentwister	Vorlage ist das Spiel ‚Twister‘ von MB Spiele
Romeo & Julia	http://www.spielwiki.org
Zeitungs-batschen	Quelle: http://spiele.j-crew.de/wiki/Zeitungsschlagen
Säuresee	www.praxis-jugendarbeit.de



Mehr Inhalt!

Ideen für die Gruppenarbeit

Fachstelle Ministrantinnen und Ministranten
Odenstr. 15, 79108 Freiburg
www.mehr-als-messdiener.de

Kirchliche
Jugendarbeit
in der Erzdiözese Freiburg



Mehr Inhalt!

Arbeitshilfe mit Ideen für die Gruppenarbeit

Die nächste Gruppenstunde steht vor der Tür und du hast noch keine Idee, was du mit deinen Minis machen möchtest? Dann kann dir die Arbeitshilfe „Mehr Inhalt!“ helfen!

Sie bietet dir: Vorschläge für Gruppenstunden zu bestimmten Themen, Vorschläge für Gruppenstunden, in denen deine Minis und du gestalterisch tätig werden und Reflexionsmethoden. Interesse geweckt?

Dann einfach schnell bestellen bei der Fachstelle Minis in Freiburg!



Mehr Mini!

Ideen für Miniprobieren und Impulse

Fachstelle Ministrantinnen und Ministranten
Odenstr. 15, 79108 Freiburg
www.mehr-als-messdiener.de

Kirchliche
Jugendarbeit
in der Erzdiözese Freiburg



Mehr Mini!

Arbeitshilfe mit Ideen für Miniprobieren und Impulse

Miniprobe ist mehr als das bloße Erlernen von Abläufen und die Beschäftigung mit dem eigenen Glauben ist ganz eng mit dem Mini-Sein verbunden.

Beides aber stellt Leiterinnen und Leiter immer wieder vor Probleme, denn die methodische Umsetzung ist nicht ganz einfach. Mit dieser Arbeitshilfe geben wir dir Anregungen, wie ...

- ... die Miniprobe mehr wird als bloße Bewegungsabläufe
- ... du ganz einfach religiöse Impulse in Gruppenstunden oder Ferienlager einbauen kannst.

Du findest diese auf unserer Website www.mehr-als-messdiener.de zum Download oder zur Bestellung

 **Mehr
als Messdiener!**
Minis in der Erzdiözese
Freiburg

