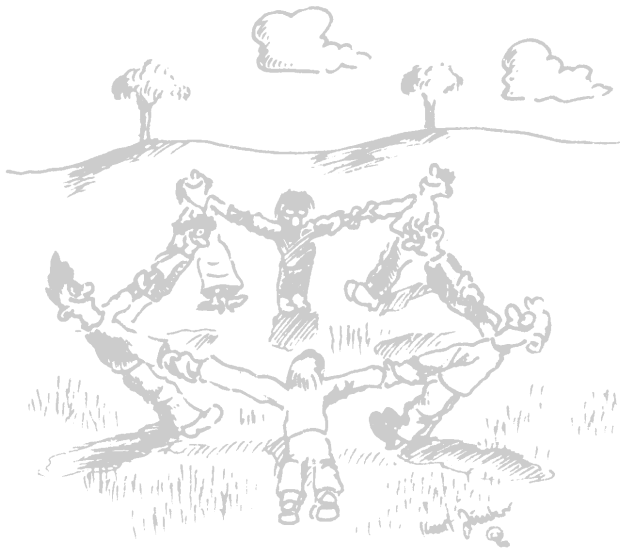


ZELTMISSION SPIELEND VORBEREITEN

Michael Selbach, Jugendleiter des EC Scheideweg



Hilfe für die
missionarische Arbeit
vor Ort



Deutscher
Jugendverband
»Entschieden für Christus« (EC) e.V.

Deutscher EC-Verband
Missionarische Jugendarbeit
Leuscherstraße 72a – 74
34134 Kassel
Fon: (0561) 4095-105 · Fax: -112
Email: missionarische-arbeit.dv@ec-jugend.de
Internet: www.ec-jugend.de

Bausteine für die Jugendevangelisation

ZELTMISSION SPIELEND VORBEREITEN

Dieser Abend wurde im Zusammenhang mit einer Leben-Live-Woche in Hückeswagen gestaltet. Er wurde im Rahmen einer Mitarbeiterfreizeit durchgeführt.

Für die in Klammern stehenden Platzhalter können die eigenen Namen und Daten eingefügt werden. Natürlich kann dieses Konzept beliebig auf die eigene Situation zugeschnitten und nach Bedarf ergänzt werden.

Die Spiele wurden zum Teil den Büchern „Kooperationsspiele“ * und „Kooperative Abenteuerspiele“ ** entnommen (→ Rückseite).

Viel Spaß bei der Durchführung!

Wir wollen uns heute Abend auf die Evangelisationswoche vorbereiten, und zu einer guten Vorbereitung gehört vor allem, dass man jede erdenkliche Panne oder Komplikation schon mal durchdenkt und vor allem durchspielt.

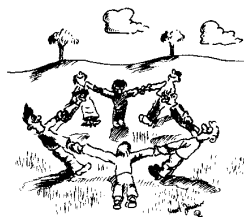
Also versetzen wir uns mal in die Zukunft, und zwar genau auf den (Datum Zeltaufbau) irgendwann am frühen morgen, so gegen (Uhrzeit) Uhr, Beginn unserer Zeltwoche. Der LKW und das Zelt ist da. Aber nun muss das Zelt aufgebaut werden.

Spiel: Zeltbau *

Die Gruppe wird zu einem straff gespannten Zelt. Dazu bilden sie einen Kreis. Die Spieler fassen sich an den Armen; die Füße stehen eng beieinander. Nun wird zu zweit abgezählt.

Die Spieler gehen so weit auseinander, bis die Arme gestreckt sind. Vorsichtig lehnen sich die „Einser“ nach vorn, alle „Zweier“ nach hinten. Ruhig so weit vor- bzw. zurücklehnen, wie's geht und dabei versuchen, ins Gleichgewicht mit den Mitspielern zu kommen. Es kann ein tolles Gefühl sein, Teil eines straff gespannten Gruppenzeltes zu sein.

Es sollte darauf geachtet werden, dass das „Zelt“ straff gespannt ist und dass die nebeneinander stehenden Spieler körperlich nicht gar zu unterschiedlich sind.



Der Rest des Tages verläuft ganz ruhig, so dass wir diesen überspringen können.

Aber nun geht es mit dem (Wochentag) Abend weiter. An diesem Abend findet der Gottesdienst

für die Mitarbeiter statt. Hier wird natürlich zu Beginn erst mal gesungen.

Lied

Und da der (Referent) ziemlich neugierig ist, möchte er an diesem Abend erst mal jeden kennen lernen und fragt uns Löcher in den Bauch. Um auf manche Fragen vorbereitet zu sein, um Spontaneität zu üben und uns gegenseitig auch noch besser kennen zu lernen, das nächste Spiel.

Spiel: M&M

Es werden Gruppen gebildet von 5 - 10 Leuten. Jede Person erhält eine Mini-Tüte M&M (erhältlich u.a. an Tankstellen). Der Reihe nach wird dann immer aus der Tüte des rechten Nachbarn ein M&M gezogen. Bevor dies jedoch gegessen werden darf, muss eine Frage beantwortet werden.

Es gibt verschiedene Fragen, die jeweils den verschiedenen Farben zugeordnet sind.

Diese Fragen sind gut sichtbar für jeden: (Plakat, OHP, Beamer)

Farbe	Frage
rot	Was ist zur Zeit dein wichtigstes Gebetsanliegen?
blau	Wie bist du zum Glauben gekommen?
grün	Was ist dein größter Wunsch in Bezug auf die Evangelisation?
...	Was war dein stärkstes Erlebnis mit Gott?
...	Was würdest du als Aufgabe in der Gemeinde gerne mal ausprobieren?
...	Was ist deine Vision für unsere Jugend/ Gemeinde?
...	Welches Thema würde dich mal brennend für eine Jugendkreisstunde interessieren?

Nun beginnt die kritische Phase und am (Wochentag) Abend, kurz vor dem ersten Programmteil, herrscht ein riesiges Durcheinander. Wie können wir das bloß lösen?

Spiel: Entwirrungen *

Bei „Knäuelschlange“ bilden alle Spieler eine lange Reihe und fassen sich an den Händen. Der „Schlangenkopf“ (Spielleiter) zieht die anderen hinter sich her und schlängelt sich zwischen den Teilnehmern hindurch (je häufiger, desto schwieriger wird das Entwirren). Dabei kann der „Kopf“ über die Arme steigen, unten durchkriechen, sogar zwischen den Beinen durchkrabbeln. Die „Schlangenglieder“ folgen stets ihrem „Kopf“, ohne die Hände loszulassen. Schließlich gibt der „Kopf“ dem „Schlangenglieder“ seine freie Hand. Nun geht es darum, dass sich das „Schlangenkäuel“ wieder entwirrt, ohne die Hände loszulassen. Dies setzt intensive

Kooperation zwischen den „Schlangengliedern“ voraus. Ketten, Ringe und Uhren sollte man beim Spiel ablegen, um Verletzungsgefahren zu vermindern.



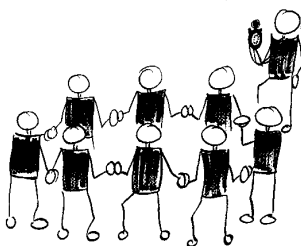
So, jetzt haben wir das Durcheinander mehr oder weniger gelöst. Jetzt können wir zu Beginn dieses Abends erst einmal singen.

Lied

Und dann geht es so richtig im Programm los! Aber was ist das? Direkt bei der ersten Moderation vergisst der (Moderator) den wichtigsten Punkt. Das Problem ist nur: Außer dem in der letzten Reihe fällt es keinem auf, und der aus der letzten Reihe will nun mal nicht durch das ganze Zelt schreien. Also sollten wir jetzt schon mal üben wie man sich unauffällig bemerkbar macht.

Spiel: Impulse **

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Alle Spieler fassen sich an der Hand. Auf ein Zeichen des Leiters drückt ein Spieler dann seinem rechten (oder linken) Nachbarn kurz die Hand. Dieser gibt das Signal sofort weiter, und so wandert es von Person zu Person, bis es schließlich wieder seinen Initiator erreicht. Dieser sagt „Stop“, und die Zeit wird genommen.



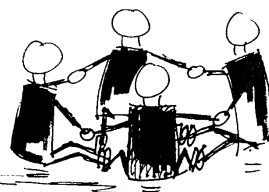
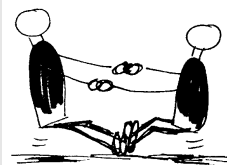
Die Gruppe soll dann versuchen, durch Konzentration und gute Abstimmung diese Zeit zu verbessern – so weit, bis alle damit zufrieden sind und somit einen Gruppenrekord aufgestellt haben.

Da der (Moderator) nun ganz durcheinander ist, vergessen wir den Rest des Abends lieber und freuen uns alle auf die beliebteste Aufgabe der ganzen Zeltarbeit: Die Nachtwache.

Aber am nächsten Morgen, wenn so langsam die ersten Sonnenstrahlen durchdringen, sieht man erst das entstandene Chaos. Alle Arme sind verknotet und verschränkt.

Spiel: Aufstehen **

Zwei Personen etwa gleicher Größe sitzen sich auf dem Boden gegenüber. Die Knie werden leicht angewinkelt, die Fußspitzen berühren sich und die beiden fassen sich an den Händen. Aufgabe der beiden gegenüberstehenden Personen ist es nun, sich gegenseitig hochzuziehen und zum gleichen Zeitpunkt vom Boden abzuheben. Wenn beide erfolgreich auf den Füßen stehen, suchen sie sich das nächste Paar und probieren das Ganze zu viert. Nach jedem gelungenen Versuch sollten zwei weitere Personen dazukommen. Vielleicht schafft es zum Schluss ja die gesamte Gruppe?



Das Ganze kann man nun auch noch etwas schwieriger machen, wenn die Personen mit dem Rücken aneinander sitzen und die Arme gegenseitig eingehakt haben.

Jetzt, wo alle glücklich stehen, sollten wir uns beeilen endlich die Schuhe anzuziehen, weil es doch irgendwie geschafft werden muss, das Zelt bis zum Abend wieder halbwegs begehbar zu machen, ohne gleich im Schweißdunst zu ersticken. Aber das Problem sind immer noch die verknoteten Arme. Zum Glück hat mittlerweile zumindest jeder einen Arm frei, dann muss man sich eben gegenseitig helfen.

Spiel: Zugebunden *

Jeweils zwei Spieler bilden ein Paar. Der eine Spieler darf nur seine linke Hand, der andere nur seine rechte benutzen. Gemeinsam versuchen sie nun, sich die Schuhe anzuziehen und zuzubinden. Diese so einfach scheinende spielerische Aufgabe kann sich recht schwierig gestalten und bietet für die Zuschauer häufig Anlass zum Vergnügen.



Nachdem auch das geschafft wäre darf natürlich auch die Frühgymnastik nicht fehlen.



Spiel: Hintern hoch **

Zwei Spieler setzen sich auf den Boden und schauen einander an.

Dann stemmen sie die Fußsohlen gegen die ihres Spielpartners. Die Füße sollen nun den Boden nicht mehr berühren, die Beine sind angewinkelt, und die beiden Spieler stützen sich mit den Armen nach hinten ab. Durch Druck auf die Füße des Partners versuchen nun beide, den Hintern vom Boden zu lösen. Die Arme werden dabei zum Balancehalten eingesetzt. Enger zusammensitzen oder etwas auseinanderrücken kann eine Hilfe bei der Lösung dieses Problems sein.

Ansonsten verläuft der Tag ganz ruhig, so dass wir wieder einen gedanklichen Sprung machen können, zum (Wochentag) Abend.

Wir beginnen da natürlich wieder mit einem Lied.

Lied

Aber dann wird es noch schlimmer, diesmal weiß zwar der (Moderator) seinen Text, aber der (Referent) hat doch tatsächlich vergessen, über welchen Bibeltext er predigen wollte. Schade, dass er gerade am Nachmittag noch so geprahlt hatte, sein Gedächtnis unter Beweis stellen wollte und sein Manuskript in schöne kleine Teile zerrissen hatte. Also ist erst mal puzzeln angesagt.

Spiel: Geheimnachricht *

Zwei bis vier Teams von pfiffigen Detektiven versuchen, eine Geheimnachricht zu entziffern. Da alles so geheim ist, weiß zunächst niemand, zu welchem Team er gehört. Hat sich das Team schließlich gefunden, kann man gemeinsam Verfahren entwickeln, um der Geheimnachricht auf die Spur zu kommen.



Vorbereitet sind Zettel, mit dem Namen der jeweiligen Detektei in der oberen Ecke. (Um völlige Verwirrung zu stiften, kann man folgende Detektei -Namen nehmen: Meier, Meyer, Mayer, Maier). Ferner befinden sich drei Buchstaben auf diesem Zettel. Richtig nebeneinander gelegt ergeben die Zettel aller Detektive der jeweiligen Detektei die Geheimnachricht (Bibeltext). Wer findet die Nachricht als erstes?

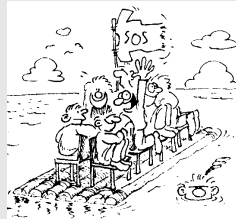
Puh, das wäre noch mal gut gegangen, aber nun kann es ja nicht mehr schlimmer kommen. Oder doch?

Am (Wochentag) morgen, was ist das? Nach den letzten drei Wochen strömender Regenfälle auch das noch: (der Fluss) ist über die Ufer getreten und das ganze Zelt steht unter Wasser. Nur der Tisch mit dem Mischpult steht noch im Trockenen, also nichts wie alle drauf. Hoffentlich ist genug Platz für alle.

Spiel: Gerettet *

Schiffbrüchige schwimmen im Meer. Sie drohen zu ertrinken. Da treibt in rascher Geschwindigkeit ein Floß vorbei. Ob es allen Schiffbrüchigen gelingt, auf das Floß zu kommen? Nach Musik „schwimmen“ die Spieler durch den Raum. In der Mitte befinden sich einige Stühle oder Bänke (davon weniger als Teilnehmerzahl). Bricht die Musik ab, müssen alle versuchen, auf die Sitzgelegenheiten zu gelangen, und zwar so, dass kein Spieler mit den Füßen den Boden berührt.

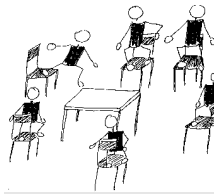
Die Kooperationsaufgabe besteht darin, dass alle auf dem „Floß“ einen Platz erhalten. Gelingt dies, wird das Spiel erneut gestartet – diesmal mit einer Sitzgelegenheit weniger.



Am Nachmittag, nachdem die Überschwemmung abgeflossen ist, ist nun leider das ganze Zelt mit Einrichtung hin. Daraufhin wird gemeinschaftlich von den Gruppenleitern beschlossen: Nie wieder ein Zelt in (Stadt), wir wandern aus! Und wohin, am besten dahin wo keine Überschwemmungen eintreten können. Und schlau wie wir sind suchen wir uns den Nordpol aus, denn da ist ja alles gefroren! Leider hatte noch keiner von uns was von dem Ozonloch gehört. Und als das Eis langsam schmilzt bleibt nur noch eine einzige große rettende Eisscholle, sowie die kleinen langsam schmelzenden Eisstückchen auf denen wir verteilt im Wasser stehen. Also nichts wie auf die rettende Eisinsel, aber das wir auch ja keinen vergessen!

Spiel: Polarexpedition **

In der Mitte der Spielfläche befindet sich ein rettendes Floß, um das mehrere kleine Eisberge treiben. Auf jedem dieser Eisberge befindet sich ein Mitglied einer gescheiterten Polarexpedition. Um dem drohenden Ertrinken im kalten Wasser zu entgehen, wollen sich die Expeditionsleiter alle auf das Floß retten.



Die Eisberge sind so weit voneinander entfernt, dass der Eisberg, der dem Floß am nächsten ist, sich immer noch vier Meter davon entfernt befindet.

Bei der Anordnung der übrigen Eisberge werden drei davon so postiert, dass sie maximal einen Meter voneinander entfernt sind. Der Abstand der restlichen Eisberge beträgt immer zwei bis drei Meter voneinander.

Aufgabe der Gruppe ist es nun, dass sich alle Expeditionsteilnehmer auf dem Rettungsfloß versammeln, ohne dabei ins Wasser zu fallen und ohne jemand auf einem Eisberg zurück zu lassen.

Da die Eisberge sehr klein sind, können max. 2 Personen auf ihnen stehen. Man kann sie auch bewegen, wenn sich niemand mehr auf ihnen befindet. Die Eisberge werden durch Stühle, das Floß durch einen oder zwei Tische dargestellt. Alternativ kann das Spiel auch mit Pappscheiben oder Holzstücken unterschiedlicher Größe gespielt werden.

Hilfsmittel: pro Spieler 1 Stuhl und – je nach Anzahl der Spieler – genügend Tische zur Bildung eines Floßes, auf dem alle Spieler Platz haben.

Lied

Andacht

Ich weiß nicht, wie euch die Spiele gefallen haben, und ihr fragt euch vielleicht, warum wir so eine gedankliche Exkursion in den (Monat der Evangelisation) auf unserer Mitarbeiterfreizeit gemacht haben, wo doch eigentlich gearbeitet werden soll und man die Zeit sicherlich hätte besser einsetzen können. Das Ziel war sicher nicht, um auf irgendwelche verrückten Probleme vorbereitet zu sein. Außerdem hoffe ich, dass wir nach unserer sicherlich besser ablaufenden Zeltwoche nicht die Schnauze voll haben und zum Nordpol auswandern wollen.

Vielleicht ist euch aufgefallen, was das heute für Spiele waren. Mal keine Wettkampfspiele, was ja eigentlich für unsere Verhältnisse ungewöhnlich ist. Es waren alles Kooperationsspiele, wo es keine Gewinner oder Verlierer gab, sondern entweder hat man etwas zusammen – oder manchmal auch zu zweit – geschafft oder nicht. Was aber wichtig war: je besser die Zusammenarbeit, um so besser war das Ergebnis.

So ist das auch mit unserer Evangelisation und auch schon jetzt in der Vorbereitung.

Je besser die verschiedenen Arbeitsgruppen intern und extern zusammen arbeiten, um so besser wird das Gesamtergebnis.

Wenn nur eine Gruppe gut ist, aber die anderen schlecht, so bringt das Gute der einen Gruppe nicht viel, sondern sie geht im Schlechten der

anderen unter.

Wenn fast alles gut klappt und es hinkt nur in einer Gruppe und dieser Gruppe wird von den anderen nicht geholfen, so werden viele nur das, was schlecht ist, sehen und sich daran aufhängen.

Wenn alle Gruppen was Gutes erreichen, aber die Abstimmung nicht passt, so gibt es kein rundes Bild und man merkt, dass etwas nicht stimmt.

In Philipper 2, 1 – 4 steht:

Gott möchte von uns, dass wir einmütig und eines Sinnes sind, und dass wir uns gegenseitig dienen.

Wenn wir es schaffen, als eine große Gemeinschaft und gut abgestimmt vor den Jugendlichen zu stehen und man uns anmerkt, dass wir uns gegenseitig lieb haben und jeden so akzeptieren wie er ist, dann werden die Jugendlichen merken, dass da ein Unterschied zwischen uns und ihnen ist. Sie werden sich nach dieser Gemeinschaft und dieser Liebe sehnen, weil sie die nirgendwo ehrlich bekommen können als bei Jesus Christus und vielleicht bei uns, wenn sie unsere Beziehung untereinander und zu Jesus Christus sehen.

Wir müssen nicht darauf bedacht sein, eine perfekte Show abzuliefern, sondern wir müssen einfach echt sein, Fehler akzeptieren und uns immer wieder bewusst machen: Wir sind von Gott geschaffen, so wie wir sind, sind wir gut, und das, was wir in Gottes Namen tun, wird er segnen und gut werden lassen.

Er hat jeden Einzelnen von uns mit seinen Gaben und Begabungen beschenkt. Also lasst uns diese zusammentragen und gemeinsam für IHN einsetzen.

Ein Satz, der mir aus einem Gottesdienst sehr wichtig geworden und hängen geblieben ist:

Habt keine Angst, Fehler zu machen.
Hauptsache, ihr macht etwas.
Gott kann nur dann durch uns wirken,
wenn wir wirken.

Lied

Gebet

Alternativ oder zusätzlich kann noch folgendes Spiel eingebaut werden:

Spiel: Ruck-Zuck

Das Spiel Ruck-Zuck ist einer gleichnamigen Fernsehensendung entnommen.

Fünf Kandidaten spielen in einer Runde zusammen. Aufgabe ist es (ähnlich der stillen Post) ein Wort, was der erste Spieler genannt bekommt bis zum fünften Spieler weiter zu geben. Die Kandidaten 2 bis 5 stehen mit dem Rücken zu ihren Vordermännern und tragen Kopfhörer mit Musik, damit sie nichts hören. Wenn der erste Spieler das Wort genannt bekommt, klopf er dem zweiten auf die Schulter, welcher die Kopfhörer abnimmt und nun vom ersten das entsprechende Wort umschrieben bekommt, bis er es erraten hat. Nun klopf wiederum der zweite dem dritten auf die Schulter und erklärt diesem das Wort, darf allerdings die Erklärungen (Wörter) des ersten nicht mehr verwenden. Errät der dritte das Wort geht es genauso mit dem vierten weiter, mit dem Problem, das der dritte Spieler die Erklärungen des ersten natürlich nicht kennt, aber trotzdem die Wörter nicht mehr einsetzen darf. Ziel ist es möglichst schnell das Wort bis zum fünften zu "tragen" ohne Wortwiederholungen bei den Erklärungen zu haben.

Das Spiel endet nach einer vorher festgesetzten Zeit (1 oder 2 min.), bei einer Wortwiederholung oder in dem Fall, das der fünfte Spieler das Wort errät bevor die Zeit abgelaufen ist.

Geeignete Wörter: Bibel; Gott; (Name des Referenten); Zelt; Mission; Evangelisation usw.

Die Spiele und Zeichnungen in diesem „Baustein“ wurden – mit freundlicher Genehmigung der Verlage – entnommen aus:

Matthias Grünewald-Verlag,
Mainz

*

Irene Flemming/Jürgen Fritz
Kooperationsspiele

Partner- und Gruppenspiele
für Grundschul Kinder,
mit s/w Illustrationen
2. Auflage 1996, 112 S. Kt.
ISBN 3-7867-1843-1

DM 16,80

Kooperation, d.h. die Fähigkeit ,

mit anderen bestimmte Aufgaben zu erfüllen, wird ein immer wichtigeres Erziehungsziel.

Spiele sind eine gute Möglichkeit, zu vermitteln, dass Zusammenwirken auch Spaß machen kann. Gliederung, lustige Karikaturen und Variationsmöglichkeiten lassen in diesem Buch schnell das passende Spiel für viele Situationen in Schule und Freizeit finden.

Dass die Spiele nicht nur für Grundschul Kinder geeignet sind, zeigt dieser „Baustein“.



Kallmeyersche
Verlagsbuchhandlung GmbH
Seelze-Velber

**

Rüdiger Gildorf/Günter Kistner

Kooperative Abenteuerspiele

Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit
und Erwachsenenbildung
mit s/w Illustrationen
7. Auflage 2000, 200 S. Kt.
ISBN 3-7800-5801-4
DM 29,80



Kooperative Abenteuerspiele 2
2000, ca. 200 S. Kt.
ISBN 3-7800-5822-7
DM 29,80

Alle kooperativen Abenteuerspiele, die in diesem Buch zusammengestellt sind, bieten neue Möglichkeiten für die Arbeit mit Jugendlichen, um erlebnispädagogische Aktionen spielerisch mit sozialem Lernen in der Gruppe zu kombinieren. Im Vordergrund stehen der Kooperationsgedanke, das Erleben von Teamwork und Abenteuer, das Erfahren von Spannung, gemeinsamen Herausforderungen und die Erweiterung der eigenen Handlungsmöglichkeiten.

Einleitende Gedanken in Theorieform geben der Spielleitung Tipps für die Vorbereitung, Durchführung, Präsentation und Nachbereitung.



Versand: Postfach 20 01 62 · 34080 Kassel
Email: versand@ec-buchhandlung.de
Fax (05 61) 95 28 27-2 · Fon (05 61) 95 28 27-1

Kassel, Leuschnerstr. 74 · Fon (0561) 4095-131 · Fax 4095-112 · Kassel@ec-buchhandlung.de
Hannover, Joachimstr. 3 · Fon (0511) 3 63 26 31 · Fax 3 63 26 31 · Hannover@ec-buchhandlung.de
Lage, Friedrichstr. 10 · Fon (0 52 32) 26 56 · Fax 6 53 84 · Lage@ec-buchhandlung.de
Wermelskirchen, Kölner Str. 54 · Fon (0 21 96) 14 06 · Fax 9 56 46 · Wermelskirchen@ec-buchhandlung.de
Woltersdorf, Schleusenstr. 50 · Fon (0 33 62) 77 93 66 · Fax 77 93 69 · Woltersdorf@ec-buchhandlung.de