

Ideensammlung der Gemeinschaftsaktivitäten



KREATIV



FUN&ACTION



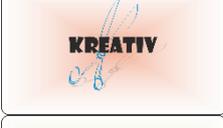
**HAUS-,
GELÄNDESPIELE**



**IDEEN FÜR
GEMEINSCHAFTS-
AKTIVITÄTEN**

Im Dezember 2021 hat sich unser Adventskalender Tag für Tag mit einer neuen Idee gefüllt.

Diese Ideen möchten wir euch dauerhaft für eure Jugendarbeit bereitstellen. Darum findet ihr hier alle Kalenderinhalte zum Ausprobieren weiterhin.

| | | | |
|---|---|--|--|
|  | <u>Kennenlerntag</u> |  | <u>Segelfreizeit</u> |
|  | <u>Mini-Zirkus</u> |  | <u>Moderne Schnitzeljagd mit QR-Code</u> |
|  | <u>„Schätzspiel“</u> |  | <u>Wir haben Corona – na und? Es gibt doch „Wonder“</u> |
|  | <u>Gemeinsam kochen und essen stärkt die Gemeinschaft</u> |  | <u>Schiffe versenken mal anders – richtige Töne treffen</u> |
|  | <u>Crossboule</u> |  | <u>„Krimidinner“ Gut essen und ganz nebenbei einen Mordfall aufdecken...</u> |
|  | <u>„Geländespiel Sagaland“</u> |  | <u>„Werwölfe von Düsterwald“</u> |
|  | <u>Modellieren mit Luftballons</u> |  | <u>Zeltlager mit Kindern und Jugendlichen</u> |
|  | <u>Materialcollage</u> |  | <u>S„Die perfekte Minute“ – eure nächste „Fun-Olympiade“</u> |
|  | <u>Wikingerschach selber bauen und selber spielen</u> |  | <u>Stadterkundungsspiel</u> |
|  | <u>Kochduell</u> |  | <u>„Riesenjenga“ bauen</u> |
|  | <u>Geburtstagsparty ohne Geburtstag</u> |  | <u>Nachtaktion – Es muss nicht immer nur die klassische Nachwanderung sein</u> |
|  | <u>Mit kreativen Aktionen für den Musikverein werben</u> |  | <u>Harry PotterCluedo als Hausspiel</u> |

FUN & ACTION



Kennenlerntag

Zielgruppe:

Jugendorchester/-chöre/-gruppen, die zusammenwachsen wollen und nach einer einfach realisierbaren Kennenlernaktivität suchen

Beitrag:

Spielenachmittag – ein Kennenlerntag für ein neu formiertes Jugendorchester

Anfang September hatten wir unsere Zukunftswerkstatt. Die entscheidende Frage, die wir uns in unserem Projektteam gestellt haben war: Wie können wir nach dieser langen Zeit ohne gemeinsames Musizieren den Neustart schaffen? Ein Neustart mit jungen Musikern zwischen 10 und 21, die bisher in 2 verschiedenen Jugendorchestern gespielt haben.

Erarbeitet haben wir viele Maßnahmen, die wir auch direkt in die Umsetzung gebracht haben. Eine dieser Maßnahmen war ein gemeinsamer Spielenachmittag.

Im Oktober haben wir uns dann am Tag der deutschen Einheit getroffen und einen Tag gestaltet, bei dem sich das Orchester und die einzelnen jungen Musiker im Alter zwischen 10 und 21 Jahren besser kennenlernen konnten.

Gestartet haben wir mit zwei Auflockerungsspielen im großen Kreis – Zungenbrecher und Ausdauerlauf inklusive – ein großer Spaß für alle.

Das Highlight des Tages war das eigens konzipierte Detektiv-Spiel a la Cluedo, bei dem alle in kleinen Teams mitgespielt haben und ihr Können im Rätselraten unter Beweis stellen durften.

Den Abschluss bildeten verschiedene Spiele in frei wählbaren Gruppenformationen. Neben dem beliebten „Werwolf“ wurde z.B. auch Wikinger-Schach gespielt, was ganz hervorragend zu einem der neuen Orchesterwerke passte, bei dem es um Wikinger ging.

Für die Verpflegung am Tag zeigte sich das Orchester selbst verantwortlich – ein reichhaltiges Buffet, bei dem jede*r etwas beisteuern konnte.

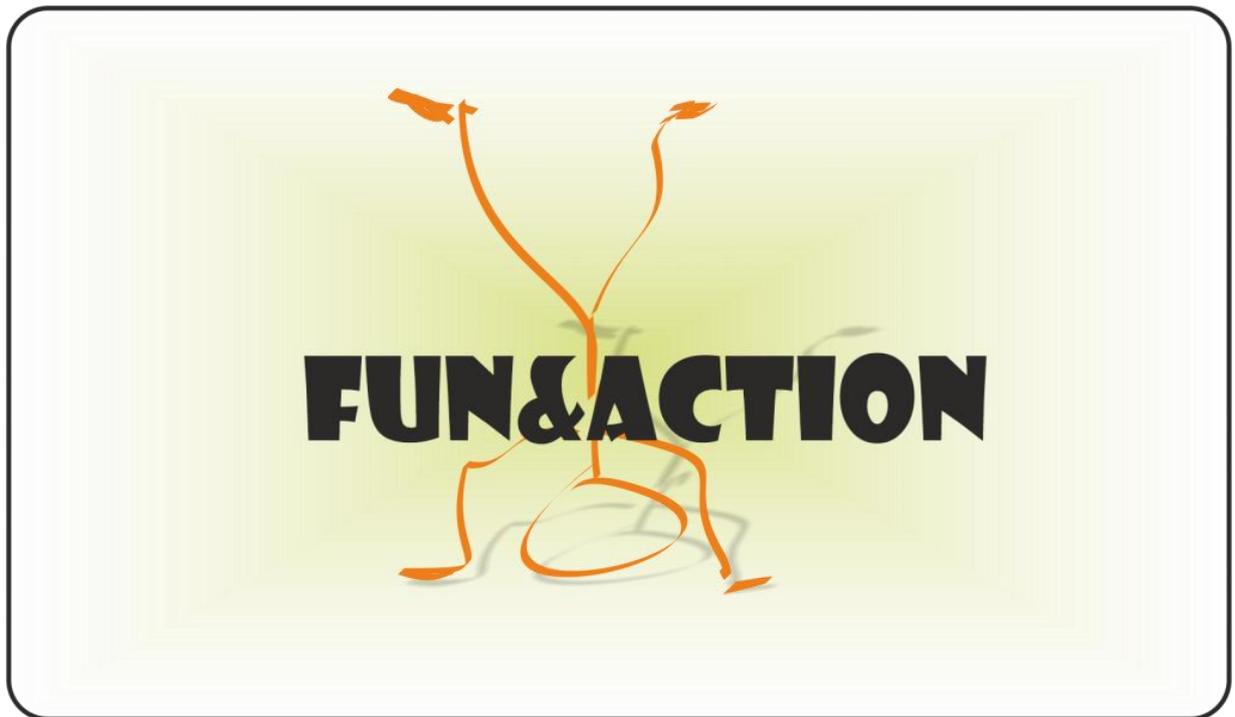
Ein wunderbarer, leicht zu realisierender und gelungener Nachmittag, der ein schöner Auftakt für die gemeinsame Entwicklung war. Der Spaß des Tages und die neu gefundenen Freundschaften hatten sehr positiven Einfluss auf das Proben danach und zeigte sich auch auf der Bühne in einem ersten Konzert des neu formierten Orchesters.

Das besondere an unserer Aktion war, dass sie mit einfachen Mitteln zu realisieren war. Jeder hat etwas beigesteuert, es bedurfte keiner großen Vorbereitung und der Spaß dabei war groß!

Eingereicht von: Silas Große Böckmann und Annegret Klocker für CMIKB e.V., 55271 Stackeden-Elshheim



[Zurück zur Übersicht](#)



Segelfreizeit

Wir, die Musikvereine Butzweiler und Welschbillig, deren Azubis in den beiden Orchestern WeBu Youngsters und WeBu Sounders gemeinsam musizieren, veranstalten für unsere

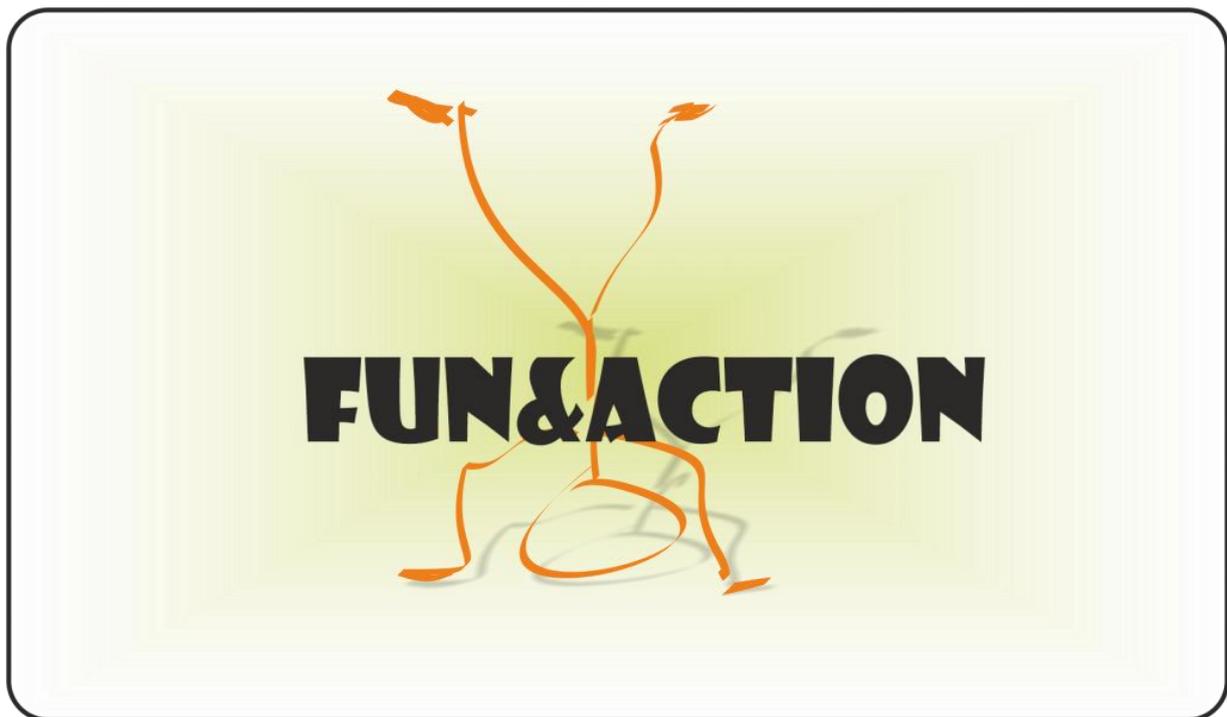
Jugendlichen alle zwei Jahre in den Sommerferien eine Segelfreizeit auf dem Ijsselmeer. Auf einem großen Segelschiff sind die Teilnehmer für eine Woche unterwegs. Es wird zusammen gekocht, beim Segeln ist Zusammenarbeit notwendig, aber es bleibt auch noch jede Menge Zeit, zusammen Spaß zu haben. Die Instrumente sind selbstverständlich auch mit an Bord und bei den Hafeneinfahrten, bevor ein Landgang ansteht, wird an Deck gemeinsam musiziert. So gibt es in jedem Hafen ein kleines Hafenkonzert und viel Applaus von den umliegenden Schiffen und Hafenbesuchern.

Diese Freizeiten schaffen einen unglaublich guten Zusammenhalt der Kids untereinander und auch „Neue“ werden dabei ganz schnell mit integriert.

Eingereicht von: Andrea Heinrichsmeyer für den Musikverein Butzweiler e.V., 54293 Trier



[Zurück zur Übersicht](#)



Mini-Zirkus

Ein Zirkusprojekt muss nicht immer riesig sein.

Natürlich ist ein echtes Zirkusambiente mit Zirkuszelt und bunten Lichtern immer schön, aber auch teuer. Doch es geht auch eine Nummer kleiner.

Ihr könnt das als Serie (mehrere Tage, an denen ihr euch trefft, oder ein Wochenende oder auch als Wochenprojekt in den Ferien. Ihr macht nur Musik und habt keine Ahnung von Zirkus? Das ist kein Problem.

Es gibt Spezialisten (Zirkuspädagogen), die ihr euch tageweise mieten könnt. Sie bringen auch Materialien zum Balancieren, Bälle, Diabolo und ä. mit. Eure Kinder und Jugendlichen können dann zu Artisten mutieren. Viele Kinder können auch schon einiges – z.B. Jonglieren, Einrad fahren, Clowns- oder Zaubernummern. Ihr könnt auch weitere Kinder und Jugendliche mit einbinden und dadurch vielleicht auch den einen oder anderen Nachwuchs für euch gewinnen.

Spätestens mit eurer Aufführung könnt ihr dann auch eine Öffentlichkeit für eure Jugendarbeit und den Musikverein schaffen.

Als Musikverein habt ihr noch einen ganz besonderen Bonus, denn auch Musik spielt beim Zirkus eine Rolle und eine Live Zirkus Big Band, die die begleitende Musik spielt, wird ein echtes High Light sein. Auf diese Art und Weise findet jeder seinen Platz nach Interesse und Fähigkeiten. Spaß ist garantiert!

Übrigens: Derzeit lässt sich so ein Projekt besonders leicht finanzieren. Über das Förderpaket „Aufholen nach Corona“ (siehe „Spickzettel“ November 21) könnt ihr das zu 100 % fördern lassen. Wenn ihr Fragen habt, meldet euch über die Geschäftsstelle der LMJ.

Volker Silter, Jugendbildungsreferent der LMJ-RLP

[Zurück zur Übersicht](#)



Moderne Schnitzeljagd mit QR – Code

Hallo, ich sende euch eine Beschreibung unseres diesjährigen Jugendorchestertags, der auf Grund von Corona nur draußen stattfand.

Zielgruppe bei uns 11-17 Jahre, kann aber für jedes Alter angepasst werden.

Jugendgruppe (11-17 Jahre) in 2 Gruppen aufteilen.

Jede Gruppe erhielt bei uns ein Shetlandpony, welches mitgeführt werden musste.

(Stärkung von Verantwortungsbewusstsein)

Mehrere Rätsel vorbereiten, jedes Rätsel hat einen eigenen QR – Code.

(z.B.: Wortsuchspiel mit allerlei Instrumenten, Buchstaben, die übrig bleiben, ergeben das Lösungswort.

Anschließend wird der QR-Code des Rätsels gescannt und das Lösungswort muss eingegeben werden. Ist es richtig, erhält man den nächsten Hinweis.)

Kommt man nicht auf die Lösung, kann der Organisator angerufen werden, dieser Telefonjoker kostet allerdings Strafpunkte.

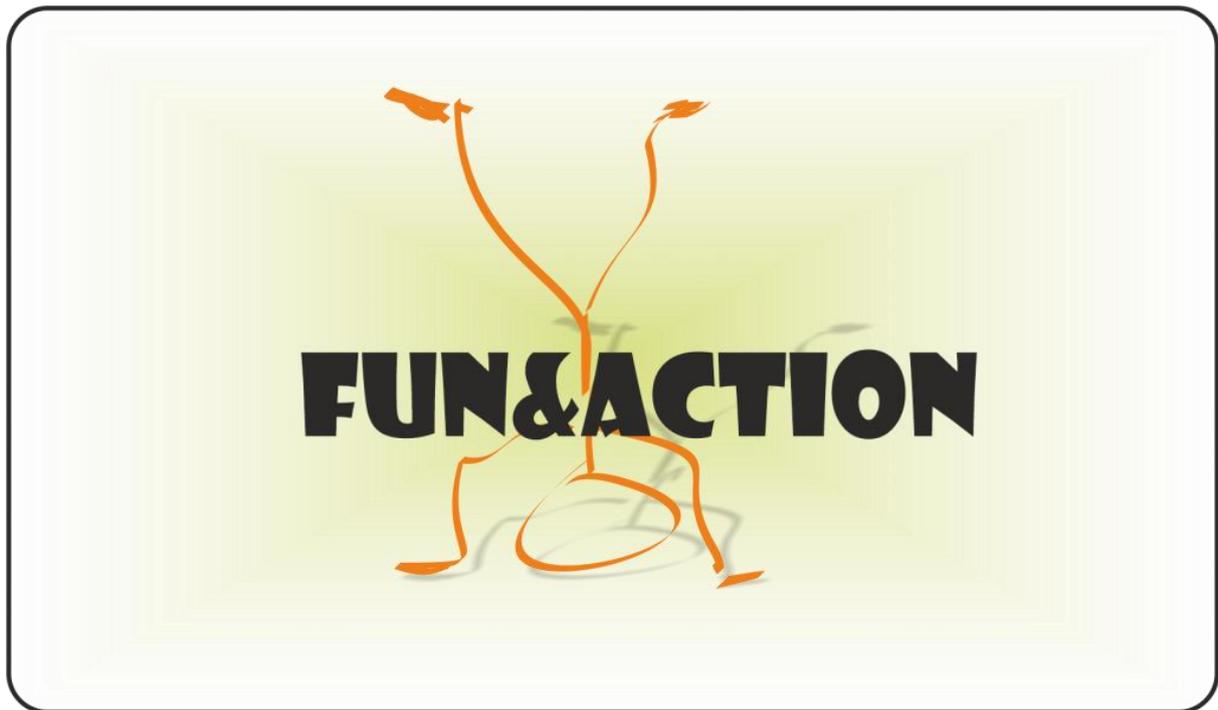
Schnitzeljagd ging auf Zeit.

Zwischendurch kann man Teamspiele anbieten, bei denen man ebenfalls Punkte sammeln kann. Als Abschluss hatten wir z.B. einen Grillabend.

Eingereicht von: Anke Peifer für das Jugendorchester Arzfeld, 54687 Arzfeld



[Zurück zur Übersicht](#)



„Schätzspiel“

Spielbar überall dort, wo viele Menschen sind:

Schätzt doch mal, wie viele Noten das Stück „...“ hat! Wer schätzt richtig bzw. ist am nächsten dran?

Ziel: sich als Musikverein ins Gespräch bringen und Interesse wecken,

Jugendliche übernehmen die Planung und Durchführung

(Vorteil: selbst Musiker die das Stück schon gespielt haben, wissen nicht wieviel Noten es sind und deshalb können alle mit raten)

Wir brauchen:

- 1 Stehtisch
- 1 Partitur bei der alle notierten Noten gezählt werden müssen (schön in einem Schnellhefter zusammengeheftet)
- 1 verschlossener Umschlag, die richtige Zahl kommt auf einen Zettel in den Umschlag
- ausreichende Teilnahmezettel DIN A 6 mit für die Angaben (darauf werden notiert: Name , Telefonnummer, geschätzte Zahl, Datenschutzhinweise)
- ausreichend Schreibzeug (Glas mit mehreren Kulis drin)
- eine Box/Eimer o.ä. zum Sammeln der Schätzzettel
- 1 Plakat mit der Aufgabenstellung

geht mit und ohne Geld (evtl. 1€ kassieren)

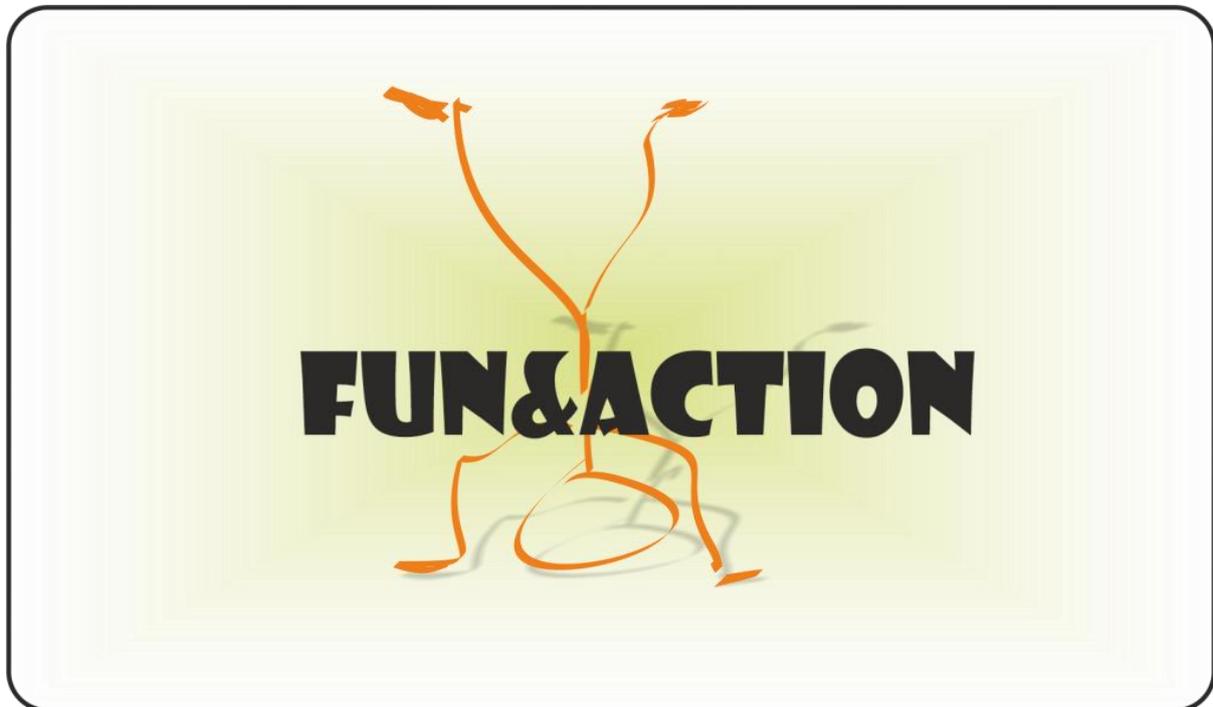
Gewinn:

ein Geburtstagsständchen für sich selbst oder einen lieben Menschen

dort fährt dann ein kleines Musikensemble hin und erhält den eingenommenen Betrag für die Kasse

Eingereicht von: Karin Wähnke, stellvertr. Landesjugendleiterin der LMJ-RLP für den MV Alsenz, 67821 Alsenz

[Zurück zur Übersicht](#)



Wir haben Corona – na und? Es gibt doch „Wonder“

Corona-Beschränkungen sind nervig, jedoch kein Grund gleich den Kopf in den Sand zu stecken und einsam und alleine zu Hause zu sitzen.

Vielleicht habt ihr euch schon auf eure Weihnachtsfeier mit euren Kindern und Jugendlichen gefreut. Gemeinsam Kekse knabbern, euch in kleinen Gruppen unterhalten und vielleicht auch etwas spielen oder Musik zu machen, war euer Plan.

Natürlich haben wir gelernt, es gibt auch noch Zoom und Co. Aber auch das ist irgendwie nervig und wirklich zwanglos unterhalten kann man sich nicht. Breakouträume (für Kleingruppen) kann man natürlich einrichten, doch die Stimmung bleibt auf der Strecke und zwanglos ist das alles auch eher nicht.

Ich möchte euch darum eine Möglichkeit vorstellen, mit der zumindest zwanglose Gespräche möglich sind.

Die Onlineplattform (kostenlos) „Wonder“ erreichbar unter *wonder.me* ermöglicht euch die einfache Kommunikation in vielen kleinen Gesprächsgruppen oder Grüppchen.

Ihr richtet für eure Gruppe einen schönen Raum ein. Dafür könnt ihr einen Hintergrund gestalten der auch stimmungsvoll sein kann. Das Besondere an dieser Plattform ist, dass ihr

euch frei in diesem Raum mit eurem Avatar (Blase mit eurem Bild) bewegen könnt. Sobald ihr auf jemanden trifft, bildet sich eine Gesprächsblase (ein eigener Raum zum Unterhalten), der auch andere beitreten, indem sie einfach ihren Avatar zu eurem bewegen. Das ist viel einfacher, als es sich gerade anhört. So können ungezwungen kleine Grüppchen entstehen und sich wieder auflösen, wie es auch in einem normalen Raum passieren würde. Aber ihr könnt auch in dem großen Raum „Anlaufpunkte“ schaffen, in denen ihr verschiedene Inhalte anbietet. Das können bestimmte Themen sein, um die es in der Gruppe geht bis hin zu angeleiteten Spielen, die dort von euch angeboten werden oder kleinen Bastelräumen, in denen ihr gemeinsam eine Kleinigkeit bastelt. Vielleicht gibt es auch einen Raum zum Musizieren (weiß ich aber nicht, ob das wegen der Latenzzeiten funktionieren wird). Jedenfalls gibt es deutlich mehr Möglichkeiten als in einem Zoom Meeting möglich ist... Selbst Fangenspiele sind mit dem Avatar möglich oder ihr macht ein Rätsel und die Avatare müssen sich für die richtige Lösung in die richtige Ecke eines Raumes bewegen. Euch wird da bestimmt einiges mehr einfallen.

Die Einrichtung eines Raumes ist ganz einfach. Schaut euch einfach mal die 2 Videos an und schon könnt ihr loslegen.

Für euch als Jugendleiter wichtig:

Wie erstelle ich zum Beispiel einen Weihnachtsmarkt? Wie kann ich meine Kinder und Jugendlichen einladen.

<https://youtu.be/RM4gmyKrt7o>

Anleitung für eure Teilnehmer:

Tutorial auf Deutsch mit einer Anleitung, wie ich mich mit einem zugeschickten Link auf der Plattform einwählen kann.

<https://youtu.be/YcYUOcMX0Vk>

Das mit den gemeinsamen Keksen knabbern bleibt natürlich schwierig – ist aber nicht unmöglich, wenn ihr euch im Vorfeld die Mühe macht, die Kekse an eure Teilnehmer zu verteilen oder zu verschicken. Vielleicht lasst ihr auch Kekse backen, sammelt sie zentral und verteilt dann daraus erstellte Mischungen an eure Kinder und Jugendliche.

V.Silber, Jugendbildungsreferent der LMJ-RLP

Und hier noch mal eine gute Zusammenfassung was „Wonder“ ist:

<https://youtu.be/juxiumvwMBc>

[Zurück zur Übersicht](#)



Gemeinsam kochen und essen stärkt die Gemeinschaft. Wie wäre es zum Beispiel mal mit Chili-Con-Carne?

Für das Chili con Carne brauchst du diese Zutaten:

Rinderhackfleisch – du kannst auch gemischtes Hackfleisch verwenden

Zwiebeln – in kleinen Würfeln

Knoblauch – gepresst oder gehackt

Tomatenmark – am besten direkt das 3fach konzentrierte

frische Paprika – rot, gelb oder Orange

Tomaten aus der Dose – ich verwende dabei passierte sowie stückige Tomaten. Achtung, achte auf Qualität, dadurch schmeckt das Chili deutlich intensiver

Mais – aus der Dose

Kidney Bohnen – aus der Dose

Mit diesen Gewürzen wird dein Chili con Carne mega lecker

Cayennepfeffer

Kreuzkümmel

Paprikapulver edelsüß

Chilipulver

etwas getrocknete Chili

Zimtstange

Salz und Pfeffer

Die Zubereitung von einem leckeren Chili con Carne ist ganz einfach:

- Zwiebeln und Knoblauch fein hacken, Paprika würfeln und die Gewürze bereitstellen sowie die Brühe anrühren.

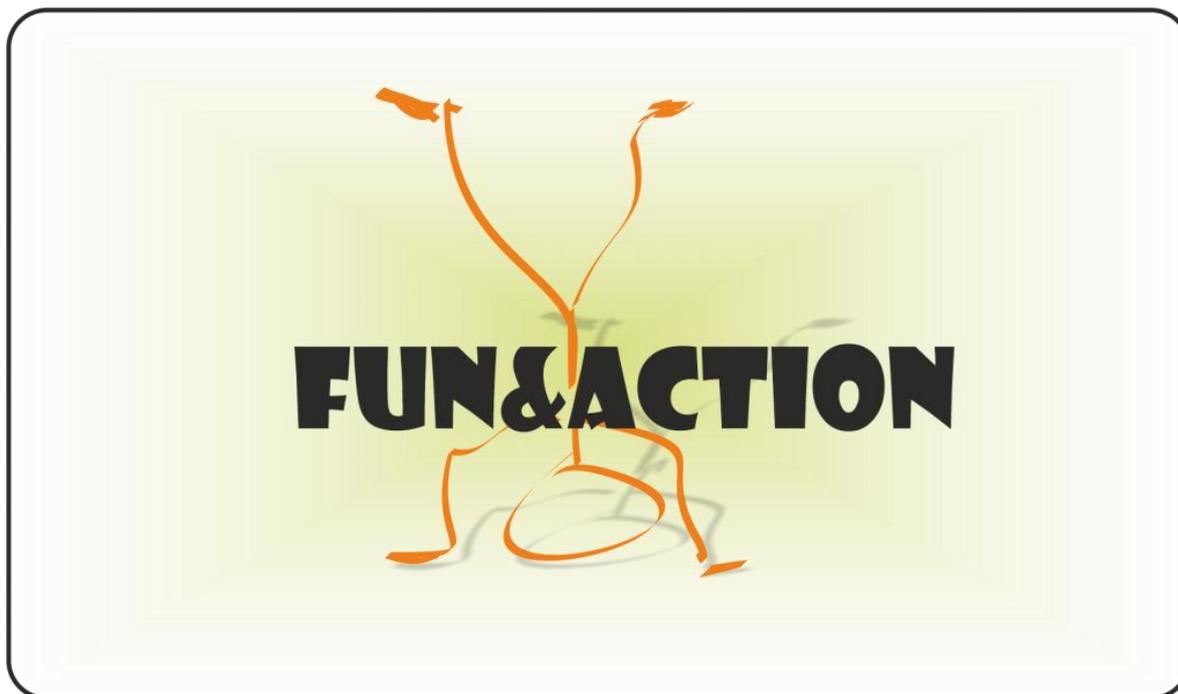
- Das Hackfleisch scharf anbraten, es sollte richtig schön krümelig werden und tolle Röststoffe entwickeln. Lösche es zwischendurch mit etwas Brühe ab, das Wasser darf dabei gerne immer wieder verdampfen.
- Gib nun Tomatenmark, Paprikapulver, Zwiebeln und Knoblauch hinzu und dünste alles kurz mit an.
- Anschließend kannst du die restliche Brühe, passierte sowie stückige Tomaten, Paprikawürfel und die restlichen Gewürze hinzugeben. Nun das Chili für ca. 40 Minuten auf niedriger Stufe köcheln lassen.
- Zuletzt werden die Kidneybohnen und der Mais in das Chili gegeben und für weitere 10 Minuten geköchelt. Abschließend brauchst du dein Chili nur noch mit etwas Salz und Pfeffer abschmecken.

Achtung Dosen nicht entsorgen!

Nach dem gemeinsamen kochen und essen geht es an die unterhaltsame Nacharbeit (nein, nicht der Abwasch ist gemeint). Aus den geleerten Dosen baut ihr euch euer eigenes „Büchsenwurfspiel“. Die Büchsen abwaschen, schön bekleben und evtl. anmalen, Ball suchen und los geht's... Vielleicht entscheidet der Ausgang des Spiels ja auch, wer den Abwasch übernehmen darf. Auf alle Fälle wird euer Essen etwas nachhaltiger.

Volker Silter, Jugendbildungsreferent der LMJ-RLP

[Zurück zur Übersicht](#)



Schiffe versenken mal anders – richtige Töne treffen

Das Grundprinzip vom Schiffe versenken ist klar. Zwei Personen oder auch Gruppen sitzen sich gegenüber. Jede Seite hat ein kariertes Blatt Papier mit einem Koordinatensystem (senkrecht Buchstaben, waagrecht Zahlen oder auch umgedreht, Hauptsache, beide Seiten haben das gleiche System).

Nun verteilen beide Seiten verdeckt die Schiffe (2er, 3er, 4er Schiffe mit zusammenhängenden Feldern). Natürlich verteilt jede Seite die gleiche Anzahl der Schiffe. Die Gegenseite darf keinen Blickkontakt haben!

Abwechselnd wird nun eine Koordinate mitgeteilt (z.B. A7) die Gegenseite schaut, ob sich dort ein Schiff befindet. Ist das Feld leer, ist die andere Seite an der Reihe. Ist dagegen ein Schiff auf dieser Koordinate, heißt es: „Treffer“ und eine weitere Koordinate darf benannt werden, bis der „Schuss“ daneben geht. Wird das letzte Teil eines Schiffes getroffen heißt es „Schiff versenkt“. Jede Mannschaft/Spieler darf sich Notizen machen, welche Felder bereits benannt wurden. Gewonnen hat die Seite, die zuerst alle möglichen Treffer hatte. So könnt ihr das traditionelle Spiel durchführen.

Aber als Musikverein könnt ihr euch mehr trauen: Während beim „Schiffe versenken“ die Schiffe immer waagrecht und senkrecht angeordnet werden, ohne dass es Berührungen mit einem anderen Schiff im Nachbarfeld gibt, könnt ihr aus „Schiffe versenken“ auch „**Töne treffen**“ machen. Das ist nicht nur gewaltfreier, sondern auch etwas anspruchsvoller, denn Noten werden in der Regel nicht nur waagrecht und noch seltener senkrecht angeordnet, sondern eher diagonal in alle Richtungen (Töne variieren in der Höhe/Tiefe). Das alleine ist dann schon schwerer herauszubekommen. (ein Kästchen in der Höhe ist dann ein halber oder ganzer Ton – da müsst ihr euch vorher einig werden) Es werden keine Schiffe versteckt, sondern Klänge (Dreiklang, Vierklang, Zweiklang). Richtig lustig wird es, wenn bei einem Treffer der Ton gesungen wird. (von einem oder der Gruppe – so viele Töne, wie bereits aufgedeckt wurden) Das kann auch ein Hinweis sein, wo sich die nächste Note versteckt.

Und wenn ihr noch mehr wollt und es draußen warm ist, könnt ihr das Spiel noch größer machen:

Töne treffen auf der Wiese/am Strand – auch gut bei Sommerfreizeiten oder Wochenendfreizeiten im Sommer spielbar.

Ihr braucht für jeden Spieler einen kleinen Wassereimer/Schüssel und einen Schwamm. Die Teilnehmer haben dabei am besten Badekleidung an. Spielbar mit jeder Altersgruppe.

Es wird ein Feld abgesteckt (für jede Mannschaft gleich groß). Die Mitspieler werden nun die Noten, die als Dreiklang, Zweiklang oder Vierklang auf dem Feld verteilt werden. Die gegnerischen Mannschaften dürfen sich bei der Anordnung nicht sehen. Ihr könnt auf der Trennlinie auch ein Tuch oder ähnliches spannen. Nach einer Beratungsphase positionieren sich die Spieler auf dem Feld und dürfen von da an nicht mehr von der Stelle weg. Abwechselnd wirft jeweils eine Person aus jeder Mannschaft einen nassen Schwamm (Schwamm ist nachhaltiger als Wasserballons) über die Schulter. Wenn ein Ton getroffen wurde, singt/summt er/sie den Ton und hockt sich hin. Wird ein weiterer Ton aus dem Klang getroffen, singt/summt er/sie auch diesen Ton wieder mit.

Wenn die Schwämme ausgehen, kommt eine kurze Pause, in der die Schiedsrichter an die bisher nicht getroffenen wieder Schwämme verteilen.

Viel Spaß!

Volker Silter, Jugendbildungsreferent der LMJ-RLP

[Zurück zur Übersicht](#)



Crossboule

„Boule“, den Klassiker aus Frankreich kennt wohl jeder.

Etwas cooler ist das sogenannte „Crossboule“. Diese Spiele sind im Handel erhältlich, in guter Qualität leider nicht sehr günstig. Der große Unterschied zum klassischen Boule sind die weichen Bälle. Auch ein festes Feld ist nicht nötig und auch auf keinen Fall gewollt, denn genau darin besteht der Reiz des Spiels. Ihr könnt im Haus, Park oder auch direkt in der Fußgängerzone eurer Stadt spielen. Es wird praktisch über Stock und Stein, Auto und Spielplatz, Tisch und Bänke gespielt. Die weichen Bälle stellen sicher, dass nichts dabei kaputt geht. Die Fantasie eurer Mitspieler macht das Spiel so richtig lustig.

Das Grundprinzip ist klar. Ihr versucht mit euren 3 Bällen, die jeder zur Verfügung hat, möglichst nah an das „Schwein“ (kleinerer Ball) zu werfen. Das Ziel wird dann zum neuen Startpunkt. Der Verlierer der letzten Runde wirft das „Schwein“ (selbst über eine Mauer, ist möglich) und bestimmt, ob und welche Bedingungen es beim Werfen jetzt gibt (auf einem Bein, über die Schulter, mit geschlossenen Augen, durch die Beine usw.). Gespielt werden mehrere Runden, in denen jeweils Punkte gesammelt werden. Punkte gibt es natürlich für die Bälle, die dem Schweinchen am nächsten kommen, aber auch für besondere Formen (Anordnung eurer Bälle), die ihr beim Werfen erzielt. Sieger wird die Person, die nach allen Runden die höchste Punktzahl hat. Ihr könnt natürlich auch in Teams spielen. Dann hat zum Beispiel jeder einen Ball und damit spielen 3 Spieler eines Teams für eine Ballfarbe. Das Spiel ist für jede Altersgruppe geeignet.

Dieses Trendspiel hat nun noch einen Nachfolger bekommen. In dieser „Boule-Variante“ wird mit Holz-Würfeln geworfen und jedes Team versucht, einen möglichst großen Turm zu bauen. Dieses Spiel heißt „Stakk“ und kann nur in kleiner Gruppe (bis zu 8 Spieler) gespielt werden. Auf alle Fälle ist es eine interessante und knifflige Mischung von Boule und Büchsenwerfen. *Volker Silter, Jugendbildungsreferent der LMJ-RLP*

[Zurück zur Übersicht](#)



„Krimidinner“ Gut essen und ganz nebenbei einen Mordfall aufdecken...

Ihr glaubt gar nicht, wie viele Mordfälle aufgeklärt werden müssen (für jüngere Spieler müssen es auch nicht immer gleich Morde sein, sondern da reichen auch z. B. gemeine Intrigen, die aufgedeckt werden wollen.).

Es gibt in den Buchhandlungen jede Menge, mit Materialien angereicherte Vorlagen für eurer nächstes „Krimidinner“. Viele der angebotenen Vorlagen sind auch sehr gut gemacht. Wichtig bei der Auswahl ist eine in sich logische Story, weniger der mitgelieferte Materialaufwand. Lasst euch davon nicht blenden.

Den nötigen Spannungsbogen haltet vor allem ihr als Spielleiter in der Hand. Mit einer guten Vorbereitung werdet ihr für eure Jugendlichen einen spannenden, unvergesslichen Abend gestalten können. Besonders, wenn es ein Dinner, passend zum Thema gibt.

Ihr könnt im Vorfeld gemeinsam euren Herd strapazieren oder lasst euch einfach bekochen.

Ein Krimidinner ist also ein „Rollenspiel“ kombiniert mit einem gemeinsamen und hoffentlich leckeren Essen. Etwas Verkleidung für die Mitspieler kann ebenfalls hilfreich sein, dass eure Spieler gut in die zugewiesene Rolle kommen. Manche Systeme sehen auch vor, dass den Mitspielern ihre Rollenbeschreibung schon einige Zeit vor dem Spiel zugeht, denn jeder Mitspieler verfügt natürlich nicht über alle Informationen, sondern nur ganz persönliche Sichtweisen, in die ihr euch hineindenkt. Manches versuchen die Mitspieler natürlich auch, den anderen vorzuenthalten. 😊

Volker Silter, Jugendbildungsreferent der LMJ-RLP

[Zurück zur Übersicht](#)



„Geländespiel Sagaland“

Hä, „Sagaland“ ist doch ein Brettspiel, wird mancher nun denken. Das stimmt natürlich und spielbar ist es auch nur für bis zu 6 Personen. Darum ist es als Brettspiel auch nicht für ganze Kinder- und Jugendgruppen einsetzbar. Anders sieht es aus, wenn ihr daraus ein Geländespiel macht. Vermutlich steht das Spiel schon irgendwo bei euch rum. Aus jedem Spieler beim Brettspiel werden Teams beim Geländespiel, die gegeneinander antreten.

Zur Erinnerung: Im Wald von „Sagaland“ stehen 13 Bäume, unter denen märchenhafte Schätze (Märchensymbole) versteckt sind. Der König in seinem Schloss lässt diese Schätze suchen, um sie in seinem Schloss auszustellen. Dafür werden ihn alle bewundern. Außerdem soll derjenige, der 3 Schätze entdeckt hat und dem König davon berichtet, der Nachfolger des kinderlosen Königs werden.

Ihr könnt als Geländespiel natürlich die Symbole einfach in einem übersichtlichen Waldstück festmachen und dann je nach dem, was gerade gesucht werden soll einzusammeln. Da Spiel würde dann 10 Minuten dauern und sehr einfach sein, denn im Team sind ganze Gruppen. Darum machen wir die Aufgabe etwas komplexer:

Der König sitzt in seinem Schloss am Waldrand und äußert einen Wunsch, welcher Schatz gesucht wird. Am anderen Ende des Waldstücks hält sich der Ausrufer des Königs auf. Er überwacht gleichzeitig die Einhaltung der Regeln im Wald. Äußert der König einen Wunsch, ruft er das laut in den Wald, welches Symbol gefunden werden soll und gleichzeitig teilt er dem Ausrufer über Walky-Talky (oder per Handy) seinen Wunsch mit, der das ebenfalls laut ausruft. Die Teams müssen immer sicherstellen, dass sie den aktuellen Wunsch mitbekommen. Es muss sich also ein Spieler aus jedem Team immer in Hörweite vom König oder Ausrufer des Königs befinden und seine Teammitglieder im Wald informieren. Die anderen Spieler durchstreifen den Wald und machen die Bäume ausfindig, an denen die Informationen zu den Schätzen hängen (ein Kärtchen mit dem Märchensymbol und ein

Zahlen/Buchstabencode). Wenn also z.B. die Goldkugel vom Froschkönig gesucht wird, muss das Team möglichst unauffällig (um anderen Spielern keinen Tipp zu geben, was gesucht wird) den Baum suchen und sich den Code merken.

Wollt ihr es noch ein wenig anspruchsvoller machen (z.B. für Jugendliche), ruft der König nicht das Symbol aus, sondern das Märchen zum Symbol. Die Spieler müssen dann also erst herausfinden, welches Symbol zu dem Märchen passt.

Spielende: Wenn es ein Team geschafft hat, dem König 3x den richtigen Code zu einem Symbol/Märchen zu sagen, hat es gewonnen und das Spiel ist beendet.

Regeln:

– Die Codes dürfen nicht aufgeschrieben oder fotografiert werden (Handys am besten gar nicht erst zum Spiel mitnehmen!).

– Wird ein Spieler von einem anderen Spieler eines anderen Teams abgeschlagen, muss dieser stehen bleiben und laut bis 10 zählen, bevor er weiterlaufen darf.

– Wenn ein Team meint, den Schatz gefunden zu haben, gehen sie zum König und teilen ihm den Code fehlerfrei mit. Achtung: das gesamte Team muss geschlossen zum König gehen. Der Code muss beim ersten Versuch fehlerfrei aufgesagt werden. Nach jedem Versuch muss das Schloss bis zur Schlossmauer (Markierung rund ums Schloss) verlassen werden. Anschließend ist eine weitere Audienz möglich, falls kein anderes Team zum König möchte

– Ist bereits ein Team beim König, müssen nachfolgende Teams an der Schlossmauer (außerhalb der Hörweite) warten. Erst wenn das Team den König verlassen hat, darf das nächste Team nachrücken. Für die Reihenfolge ist entscheidend, wann sich ein Team **komplett** an der Mauer eingefunden hat.

– Hinterlasst den Wald wieder sauber nach dem Spiel. Lasst auch die Karten nicht an den Bäumen hängen!

Materialien:

2 Walky-Talky oder Handy, Liste mit den Codes und Symbolen für den König, Karten mit den Symbolen und Codes für die Bäume, Markierungen für die Spielerteams
Außerdem wird ein König benötigt und ein Ausrufer. Weitere Schiedsrichter können außerdem im Wald aktiv sein.

Übrigens:

Mit etwas Phantasie und Gespür für Spieldynamik könnt ihr aus jedem Brettspiel ein spannendes Haus- oder Geländespiel machen.

Volker Silter, Jugendbildungsreferent der LMJ-RLP

[Zurück zur Übersicht](#)



„Werwölfe von Düsterwald“

Nicht nur Kinder schlüpfen gerne in Rollen. Rollenspiele begeistern Jugendliche am PC – aber auch analog in einer gleichaltrigen Gruppe.

Das Spiel „Werwölfe von Düsterwald“ begeistert schon seit vielen Jahren Kinder und Jugendliche. Wenn ihr dieses Spiel mit viel Phantasie und vielen Diskussionen (es ist auch ein Strategiespiel) spielt und nicht einfach nur (wie es leider viel zu oft geschieht) „runterrasselt“, lernt ihr eure Mitspieler vielleicht ganz neu kennen.

Da intensives und fantasievolles Spiel auch deutlich mehr Zeit kosten und erfahrene Spieler auch viele Erweiterungen ausprobieren können, könnt ihr auch über eine ganze „Werwolfnacht“ nachdenken, das Spiel teilweise auch im Freien spielen (und evtl. echte Wölfe heulen hören).

Probiert es doch einfach mal nach eurer Jugendorchesterprobe aus. Der Mehraufwand wird sich lohnen!

Volker Silter, Jugendbildungsreferent der LMJ-RLP

[Zurück zur Übersicht](#)

KREATIV



Modellieren mit Luftballons

Jedes Kind schaut fasziniert zu, wenn z. B. ein Clown einen Luftballon in einen kleinen Hund oder eine Blume verwandelt. Das ist beeindruckend, aber auch kinderleicht, wenn man weiß, wie es geht.

Was braucht ihr, um selbst Luftballons zu modellieren?

Erst einmal etwas Mut, denn natürlich können euch die Ballonfetzen um die Ohren fliegen. Etwas Fantasie oder eine gute Anleitung, etwas Augenmaß und ein wenig Übung.

Aber das eigentliche Geheimnis sind die richtigen Ballons. Vielleicht habt ihr euch schon einmal die langen dünnen Ballons (Modellierballons) im 1 € Shop gekauft und seid beim Versuch, damit zu modellieren grandios gescheitert. Wenn die Ballons immer nur kaputt gehen, macht das natürlich keinen Spaß. Diese Ballons lasst mal besser im Regal liegen. Die Profis auf der Straße nutzen die Profi-Ballons (siehe Bild), die auch zum Erfolg führen und auch den Kindern und Jugendlichen Spaß machen. Je neuer die Ballons sind, desto seltener werden sie platzen. Die besseren Ballons sind natürlich etwas teurer, aber dafür wird euch kaum einer platzen. Wenn ihr euch dann noch eine Ballonpumpe (die möglichst auf Zug und Stoß arbeitet) besorgt und einen schwarzen Edding zum Anmalen von Augen, könnt ihr diese Aktivität nicht nur für kleine, sondern auch für größere Gruppen anbieten. Ich habe die Erfahrung gemacht, dass auch Kinder zu sehr guten Ergebnissen in der Lage sind und sehr viel Spaß beim Modellieren haben.

Wenn ihr besonders talentierte Kinder und Jugendliche bei diesem Angebot ausfindig machen könnt, könnt ihr das auch in vielfacher Weise auch bei euren nächsten öffentlichen Auftritten (zur Werbung o.ä.) nutzen.

Volker Silter, Jugendbildungsreferent der LMJ-RLP



[Zurück zur Übersicht](#)



Zeltlager mit Kindern und Jugendlichen

Gerne möchten wir noch die Gelegenheit nutzen, und von den schönsten gemeinsamen Aktivitäten zu berichten.

Bereits zweimal waren wir gemeinsam mit den Kindern zum Zelten.

Die Förderung der Gemeinschaft und des Zusammenhaltes fing schon mit dem gemeinsamen Aufbau des Zelttes an.

Alleine ist es recht mühsam, aber gemeinsam, wenn einer dem anderen hilft, geht es doch schneller als gedacht.



Nach getaner Arbeit hieß es erst einmal stärken. Und was bietet sich da besser an, als den Grill auspacken. Auch hier zeigte der Ein oder andere der Kinder / Jugendlichen sich als Profi in diesem Gebiet. Abends standen natürlich gemeinsame Gruppenspiele und gemütliches Beisammensein an.

Am nächsten Tag wurde es immer spannend. Eine gemeinsame Kanu-Tour stand auf dem Programm. Auch hier musste auf den „Mitfahrer“ geachtet werden. Es war das Ziel, als Gruppe relativ gemeinsam am Ziel anzukommen. (Meist endete es jedoch damit, dass alle ziemlich nass aus dem Kanu ausstiegen. Sich gegenseitig nass zu spritzen fanden manche dann doch viel lustiger)





Nachmittags ging es zum Schwimmen. Frühstück, Mittagessen und Abendessen wurden immer gemeinsam vorbereitet und gegessen.

Abends wurde beim Stockbrot schöne Blasmusik gehört und wir überlegten, welche Stücke wir gerne als nächstes proben möchten.

Ein Spiel, welches immer wieder für Spaß und Spannung sorgt ist das Spiel „Werwölfe“



Leider war das Wochenende meist viel zu schnell vorbei, sodass es am letzten Tag nach einem leckeren Frühstück hieß: Zelte abbauen und gemeinsam aufräumen.

Langweilig wurde es bisher noch nie jemand während des Ausfluges... und ich bin immer wieder aufs Neue überrascht, das auch ein Altersunterschied von mehreren Jahren dieser Sache nicht im Wege steht.

Die Kinder und Jugendlichen freuen sich schon jetzt auf das nächste Zelten, welches wir hoffentlich bald wieder umsetzen können.

Vielleicht möchte der ein oder andere ja auch gerne mal mit dem Jugendorchester Zelten fahren. Lustig wäre es, man würde sich vielleicht sogar einmal zufällig auf einem Zeltplatz treffen 😊

Eingereicht von: Karina Peters für das Jugendorchester des Aftal-Blasorchester aus Bleialf

[Zurück zur Übersicht](#)



Materialcollage

Ihr seid auf der Suche nach einem kreativen Angebot für euer Vereinsfest oder einen coolen Bastelnachmittag mit euren Kindern und/oder Jugendlichen? Dann probiert es mal mit einer Material-Collage aus.

Alter:
egal

Ort:

drinnen oder draußen, Strom muss erreichbar sein.

Material:

Heißklebepistolen, Handschuhe als Schutz gegen Verbrennungen, Keilrahmen, viele verschiedene Materialien (Zahnstocher, Kronkorken, Knöpfe.... Alles, was nicht mehr gebraucht ist und nicht so groß...), Sprühfarbe.

Als erstes sucht ihr euch ein paar Materialien zusammen, die euch ansprechen. Eurer Fantasie sind da keine Grenzen gesetzt. Ihr könnt von Naturmaterialien bis zum Strohalm oder Nudeln alles verwenden, was ihr so findet oder im Vorfeld bereits gesammelt habt und in kleinen Schalen sortiert bereitstellt. Mit vielen gleichen Materialien kann man sehr schöne Effekte erzeugen, indem sie als strukturgebende Materialien genutzt werden. (viele gleiche Materialien aneinanderkleben)

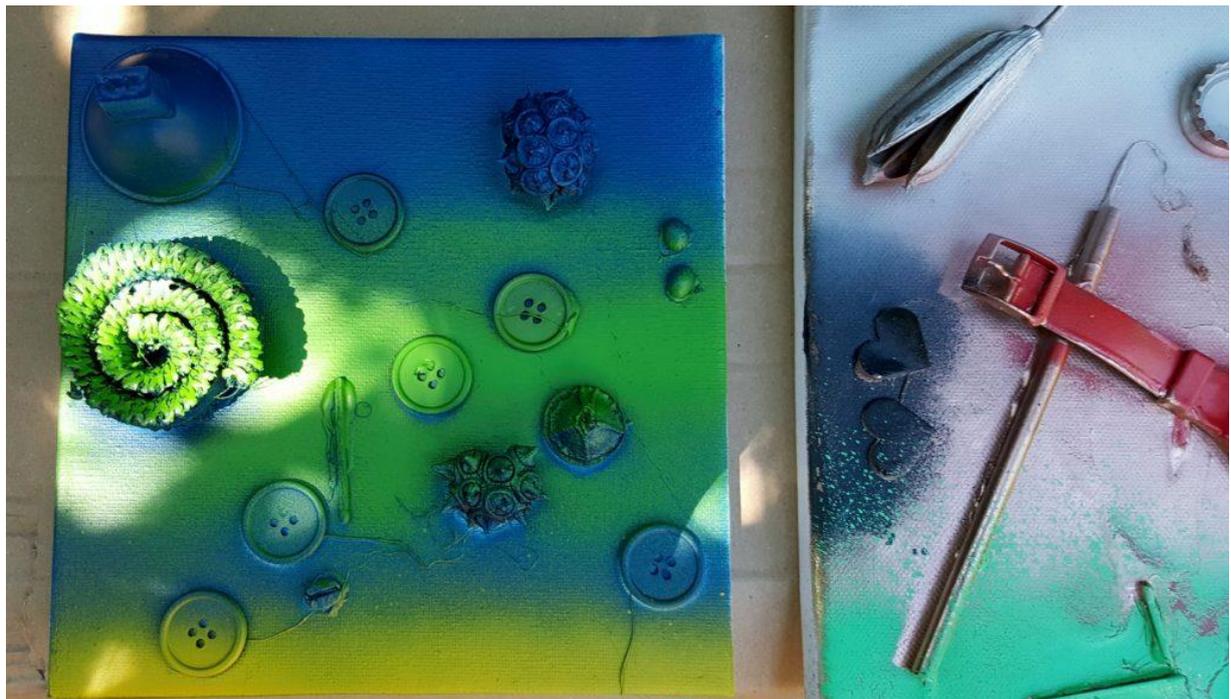
Auf den Keilrahmen klebt ihr dann eure Materialien. Alleine mit Zahnstochern könnt ihr schon super Effekte erzielen. Selbst 3-D Bilder können so entstehen. Am leichtesten könnt ihr mit Heißklebepistolen kleben. Dann braucht ihr keine Zeit zum Trocknen einplanen. Passt aber auf, dass ihr euch da nicht verbrennt. Dünne Arbeitshandschuhe sind dafür sehr praktisch.

Nach dem Kleben geht es zur farblichen Gestaltung. Besonders effektiv werden eure Collagen, wenn ihr sie erst einmal mit einer Farbe grundiert. Als Farbe nehmt ihr handelsübliche Sprühfarben.

Mit gezielten Farbakzenten könnt ihr so beeindruckende Kunstwerke erschaffen.

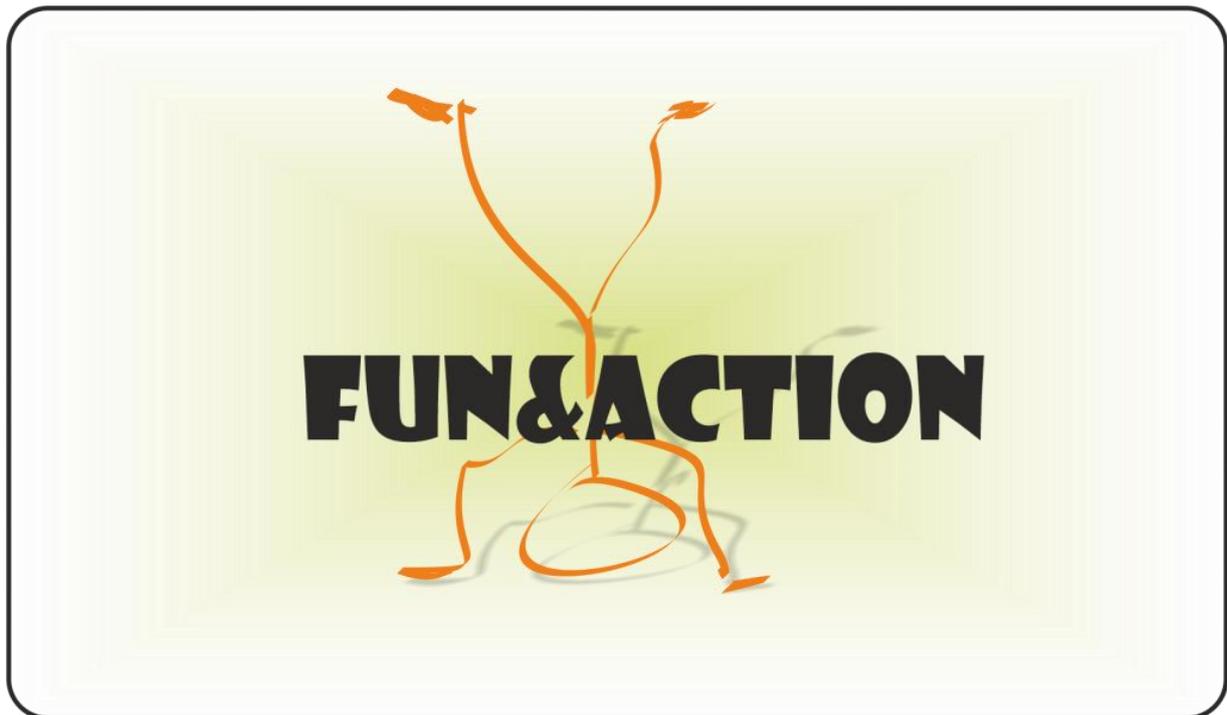
Egal ob groß oder klein, diese Technik eignet sich für jeden. Die kleineren brauchen natürlich ein wenig Hilfestellungen und Tipps, besonders beim Kleben.

Volker Silter, Jugendbildungsreferent der LMJ-RLP





[Zurück zur Übersicht](#)



„Die perfekte Minute“ – eure nächste „Fun-Olympiade“

Der Titel kommt von einer Familienfernsehsendung, bei der Familien gegeneinander antreten und innerhalb einer Minute Aufgaben bewältigen mussten. Eigentlich ist es auch ein Nachfolger der „Spiele ohne Grenzen“, die als Großspielaktionen in den 70ern sehr beliebt waren. Große Gruppen bedeutet natürlich auch immer großer Aufwand. Das Besondere dabei ist, dass sowohl das Zusehen, wie auch das Mitmachen viel Spaß macht. Was groß geht, geht meist auch im Kleinen.

Wettkampfspiele sind nicht wirklich neu, aber das gute an der Sendung war vor allem, dass witzige Spiele zusammengetragen wurden, die einen hohen Unterhaltungswert haben. Und natürlich muss das Rad ja auch nicht immer neu erfunden werden.

Mit einigen Spielen der kurzweiligen Fernsehendung könnt ihr euch eure eigene „Fun-Olympiade“ zusammenbasteln. Ihr bildet beliebig viele Gruppen, die gegeneinander antreten. Die Aufgaben werden von der Spielleitung gestellt und sollen dann innerhalb einer Minute erfüllt werden. Am Ende steht ein Sieger fest. Fragt einfach mal Dr. Google und schon habt ihr eine große Auswahl von erprobten Wettkampfspielen. Sucht euch das raus, was zu euren Gegebenheiten und Möglichkeiten passt. Ich habe das selber oft gemacht und hatte immer viel Spaß – so wie ihr auch bald. Da viele Spiele auch outdoor möglich sind, könnt ihr das auch leicht an geltende Corona Bedingungen anpassen.

Volker Silter, Jugendbildungsreferent der LMJ-RLP

[Zurück zur Übersicht](#)



Wikingerschach selber bauen und selber spielen

Wikingerschach oder auch Kubb, wie viele es nennen, gibt es schon seit mehr als 5200 Jahren. Das belegen alte ägyptische Grabkammern, die von einem solchen Spielfeld geprägt sind. In Deutschland wird dieses Spiel gerne als geselliges Gartenspiel durchgeführt und bietet einige spannende Regeln, welche ihr mit eurer Meute schnell und einfach nachbauen und spielen könnt.

Besonders viel Spaß macht es, erst das Spiel zu bauen und anschließend zu spielen. So habt ihr einen schönen kreativen und Spielerischen Nachmittag. Ihr könnt die Bau- und Spielaktion natürlich auch während eines Wochenendes in euer Programm mit einbauen.

Ihr benötigt für das Wikingerschach folgende Figuren aus Holz:

- einen König (30x9x9 cm)
- 10 Kubbs (je 15x7x7 cm, insgesamt also 150x7x7 cm)
- 6 runde Wurfhölzer (je 30x4(d) cm, insgesamt also 180x4(d) cm)

Sägt das Holz zunächst mit einer Säge in die passende Länge. Vielleicht gibt es auch bereits passende Maße im Baumarkt zu kaufen. Die Kanten werden dann sorgfältig glattgeschliffen.

Die Figur des Königs benötigt als einzige eine Krone. Sägt dazu vorsichtig Zacken in das Ende der Holzfigur und malt diese Krone dann rot an.

Teilt die Teilnehmer*innen jetzt in zwei Teams mit jeweils ein bis sechs Spielern ein.

Der Aufbau

Das Spielfeld wird auf einer geraden Fläche abgesteckt. Es sollte ungefähr 5×8 Meter groß sein. Dazu können Seile gespannt oder Stöcker in die Erde gesteckt werden. An die kürzeren Seiten des Spielfelds werden pro Team fünf Schachfiguren (die Kubbs) aufgestellt. In der Mitte des Spielfelds wird dann noch der König platziert und jedes Team erhält drei der sechs Wurfhölzer.

Die Regeln und der Spielablauf

Mannschaft A beginnt und muss versuchen, von der Grundlinie (diese befindet sich hinter den eigenen Kubbs) aus, die gegnerischen Kubbs mit den runden Wurfhölzern umzuwerfen. Erlaubt sind nur Würfe von unten.

Die umgeworfenen Kubbs werden nun von Mannschaft B über die Mittellinie geworfen und dort aufgestellt, wo sie landen. Diese nennt man dann Feld-Kubbs. Schafft man es nicht über die Mittellinie zu werfen, wird dieser Kubb zum Straf-Kubb und der Gegner darf diesen dann aufstellen, wo er möchte, allerdings nicht näher als eine Wurfholzlänge zum König.

Mannschaft B muss nun die Feld-Kubbs umwerfen, bevor sie die Kubbs an der Grundlinie von Mannschaft A umwerfen darf.

Gelingt es Mannschaft B nicht, alle Feld-Kubbs zu treffen, darf Mannschaft A zu dem vordersten Feld-Kubb gehen und von dort erneut die Basis-Kubbs umwerfen. Gelingt es dann Mannschaft B in der nächsten Runde, alle Feld-Kubbs umzuwerfen, muss Mannschaft A wieder zurück zur Grundlinie und wieder von dort auswerfen.

Mannschaft A wirft nun alle getroffenen Feld-Kubbs und auch die eventuell neu getroffenen Basis-Kubbs in die gegnerische Hälfte. Nun beginnt das Prinzip quasi von vorne und wiederholt sich, bis eines der Teams alle Kubbs umgeworfen hat. Mit den restlichen Wurfhölzern wird nun versucht, der König umzuwerfen.

Wird dieser zu einem früheren Zeitpunkt umgeworfen, hat das Team bereits verloren.

Materialien

- Säge
- Schleifpapier
- rote Farbe und Pinsel
- Kiefern- bzw. Fichtenholz
- Maßband

Volker Silter, Jugendbildungsreferent der LMJ-RLP

[Zurück zur Übersicht](#)



Stadterkundungsspiel

Klassische Stadtführungen sind für Jugendliche meist wenig reizvoll. Trotzdem ist es gut, dass auch Jugendliche nicht nur den Standort des nächsten MC Donald kennengelernt haben, wenn ihr gemeinsam verreist.

In Städten wie Florenz oder Paris (funktioniert natürlich in jeder anderen Stadt auch) habe ich darum oft zu einem Trick gegriffen, indem ich eine Stadtführung mit dem Prinzip der „Schnitzeljagd“ verbunden habe. Wobei die Führung durch die Jugendlichen selbst gemacht wird.

Und so funktioniert die Stadterkundung: Ihr teilt eure Gruppe in kleine Teams von mind. 3 Personen (aus Sicherheitsgründen) auf.

Diese Teams schickt ihr mit dem Auftrag los, für Jugendliche interessante „Ecken“ der Stadt zu finden. Von diesem Standort fertigt das Team ein Handy-Foto an. Zur verabredeten Zeit finden sich die Gruppen wieder am Treffpunkt ein.

Jetzt gibt es 2 Möglichkeiten, weiter zu verfahren. Ich habe meistens die fotografierten Orte mit einem mobilen, netzwerkfähigen Fotodrucker mit Akkubetrieb ausgedruckt.

Anschließend bekommt eine andere Gruppe die Bilder mit der Aufgabe, diese Orte zu finden und an diesen Orten Selfies an genau diesem Ort aufzunehmen.

Sobald alle Orte gefunden wurden, kehrt das Team zurück zum Ausgangspunkt.

Möglichkeit 2: Natürlich geht es auch ganz ohne Drucker, indem die Fotos einfach auf die Handys der anderen Gruppen geschickt werden. Bei der Erkundung sollen nicht nur Fotos gemacht werden, sondern anschließend auch von den Orten berichtet werden. Es sollen also auch möglichst Hintergrundinformationen ausgetauscht werden.

Wenn ihr etwas mehr Aufwand treiben wollt geht auch das: Dafür habe ich für jede Gruppe ein Kuscheltier ausgesucht und mit einer „Abenteuer-Geschichte“ verbunden, was die Kuscheltiere erlebt haben in der Stadt. In diesem Fall versuchen die Teams den Kuscheltieren (die durch die Geschichte wiederum miteinander verbunden sein können) durch die Stadt zu folgen. Jede Gruppe nimmt ihr Kuscheltier mit auf die Reise. An den zu suchenden Orten wird dann kein Selfie der Gruppe gemacht, sondern das Kuscheltier in Szene gesetzt. So habt ihr am Ende witzige Geschichten, die ihr z.B. am Abend miteinander teilen könnt. So werden eure Jugendlichen viele Orte der Stadt kennenlernen und haben durch die Fotos auch bleibende Erinnerungen.

Volker Silter, Jugendbildungsreferent der LMJ-RLP

[Zurück zur Übersicht](#)



Kochduell

Das gemeinsame Kochen und anschließende Essen stärken immer die Gemeinschaft. Aber ihr könnt daraus ein echtes Ereignis machen, wenn ihr daraus ein „Kochduell“ macht. Dafür braucht ihr einige Kochplatten, Töpfe, Pfannen und sonstige Kochutensilien, 2 oder mehr Kleingruppen, eine Uhr und natürlich Kochzutaten. Bei einem Kochduell fordert ihr die Kreativität der Gruppen heraus, wenn ihr für jede Gruppe (evtl. den gleichen) einen Warenkorb zusammenstellt. Der Wettkampfcharakter bringt noch eine eigene Dynamik dazu.

Ihr habt eingekauft und bestimmt, wie viele der im Warenkorb enthaltenen Lebensmittel verwendet werden müssen. Ihr könnt vorgeben, dass alle oder auch nur eine bestimmte Anzahl der Lebensmittel von den Gruppen benutzt werden müssen. Und ihr gebt vor, wieviel Zeit die Gruppen zum Kochen zur Verfügung haben sollen.

Wenn es dann hoffentlich herrlich duftet, freut sich eine Jury (ungerade Anzahl ist wichtig, dass es keinen Gleichstand bei der Bewertung gibt). Die Jury kann einfach nur bewerten, welches von den Gruppen gekochte Essen das bessere ist oder auch Punkte vergeben (je besser desto mehr). Welche Bewertungsmethode ihr wählt muss im Vorfeld geklärt werden. Für eine Punktebewertung braucht ihr natürlich auch noch Punktekarten.

Im Laufe des Abends können die Gruppen (incl. der Jury) auch wechseln, so dass jeder mal gegen jeden kocht und auch in den Genuss des Bewertens kommt.

Den Schwierigkeitsgrad des Kochduells bestimmt ihr natürlich über die zur Verfügung stehenden Zutaten. Für ungeübte Teilnehmer oder Jüngere sollte das Duell nicht zu schwer gestaltet werden, dass es mehr Erfolgserlebnisse gibt, denn schließlich soll der Spaß in Vordergrund stehen.

In dem Sinne, wünsche ich euch beim Ausprobieren viel Spaß!

Volker Silter, Jugendbildungsreferent der LMJ-RLP

[Zurück zur Übersicht](#)



„Riesenjenga“ bauen

Das Jengaspiel ist seit vielen Jahren in jedem Spieleregal zu finden – aus guten Gründen. Es ist ein schönes Spiel für Zwischendurch. Die Spielregeln setzte ich daher auch als bekannt voraus. Vor 25 Jahren habe ich mir gedacht, dass dieses Spiel auch noch mehr Reiz entwickelt, wenn man es größer baut. Damit hatten wir bei vielen Festen und Jugendaktionen viel Spaß. Heute kann man ein „riesen Jengaspiel“ auch käuflich erwerben, jedoch sind diese nicht wirklich riesig.

Wenn ihr aus diesem Spiel ein öffentlich wirksames Spiel machen wollt, könnt ihr euch ein „Riesenjengaspiel“ auch selbst bauen. Dafür benötigt ihr nur eine Säge, Feile und 4-Kanthölzer. Davon schneidet ihr dann einfach gleichgroße „Jengasteine“ ab. Die Kanten solltet ihr etwas sauber feilen, dass eine schöne Phase entsteht. So bleiben die Hölzer beim rausziehen nicht aneinanderhängen.

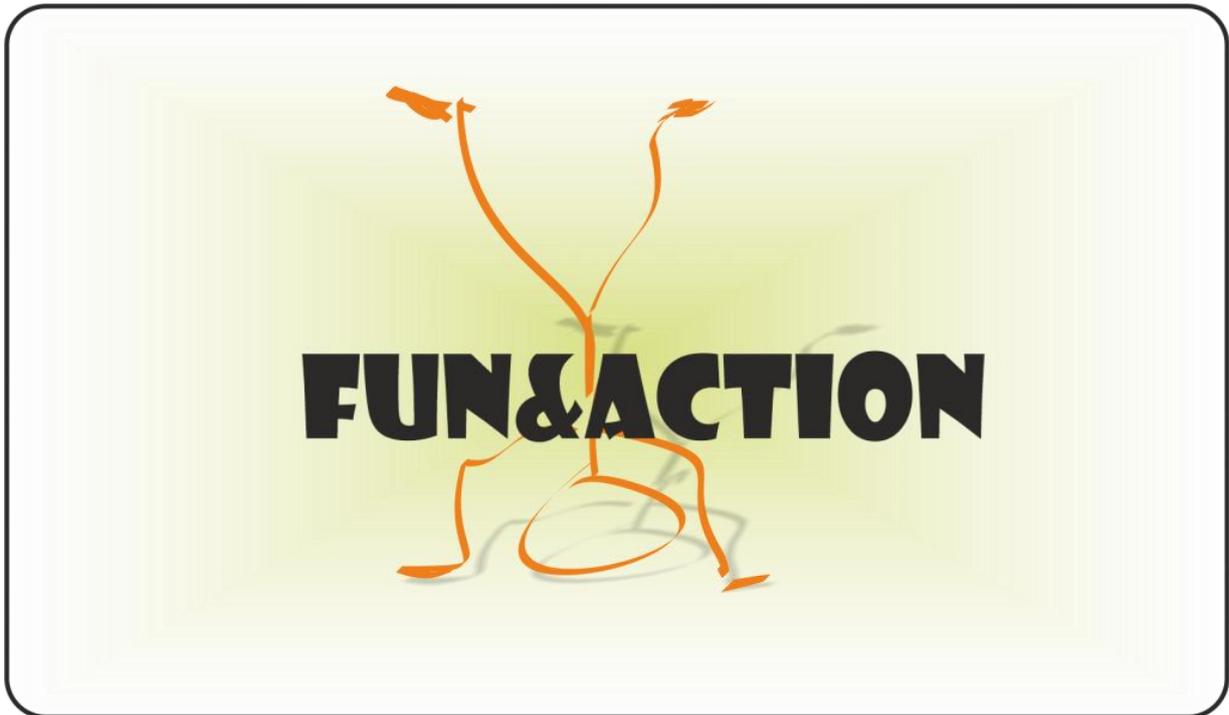
In Kisten verpackt, wird euch dieses Spiel noch Jahre begleiten. Zum Spielen benötigt ihr allerdings noch einige weitere Utensilien. Da euer „Jengaspiel“ deutlich höher wird als das Original, ist es gut, wenn ihr eine Platte als Grundfläche habt, dass die ersten Steine möglichst gerade aufgestapelt werden können. In einem Raum ist das nicht nötig, allerdings werdet ihr das Spiel wohl eher im Freien spielen, um euren Boden nicht zu ruinieren. Außerdem werdet ihr vermutlich auch eine Leiter benötigen und eine Markierung, dass Zuschauer dem wachsenden Turm nicht zu nahekommen, denn auch dieser Turm wird früher oder später umkippen.

Aus diesem Grund solltet ihr auch eure Spieler mit Helmen ausrüsten (da reicht auch ein Fahrradhelm), um schmerzhaften Verletzungen vorzubeugen.

Dieses Spiel ist ein echter Hingucker und ist mindestens so spannend wie das kleinformatische. Übrigens könnt ihr das auch in Gruppen spielen. Dann wechseln sich die Spieler einer Gruppe immer ab. Dann sollte der Helm aber auch immer mitwechseln und die anderen Mitspieler ausreichend Sicherheitsabstand haben, denn die Steine fallen doch einige Meter weit.

Volker Silter, Jugendbildungsreferent der LMJ-RLP

[Zurück zur Übersicht](#)



Geburtstagsparty ohne Geburtstag

Ich kenne niemanden, der nicht gerne Geburtstag feiert. Gäste haben, gemeinsam Kuchen zu essen, etwas geschenkt bekommen, gemeinsam zu spielen macht jedem Kind viel Freude.

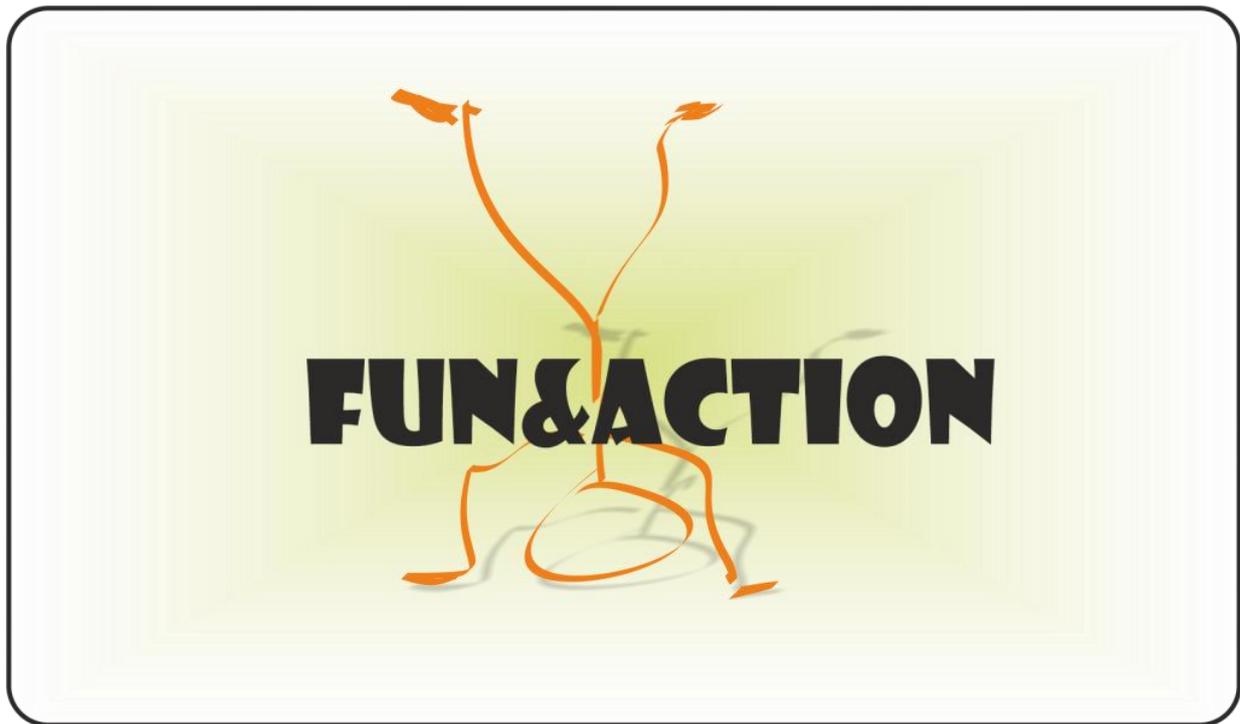
Gerade in der Corona-Pandemie ist das leider nicht zu jeder Zeit möglich. Aber auch davon unabhängig spricht nichts dagegen Geburtstag zu feiern, auch wenn gerade niemand Geburtstag hat.

Ladet eure Kinder doch einfach mal zu einer „Geburtstagsfeier ohne Geburtstag“ ein. Natürlich genauso, wie ihr das machen würdet, wenn ihr tatsächlich Geburtstag habt. Ihr könnt euch dafür auch einen Motto Geburtstag ausdenken, denn das sind ja auch immer die schönsten Feiern, die im Gedächtnis bleiben.

Es gibt dann eine Geburtstagstorte, die ihr auch zusammen mit den Kindern backen könnt. Es gibt ein Bastelangebot zum Beispiel eine kleine Schatzkiste, die schön gestaltet werden kann (aber auch alles andere ist möglich zu basteln). Die Kisten werden dann mit Süßigkeiten gefüllt und den Kindern zugestellt. So bekommt jedes Kind auch ein Geschenk von jemand anderen. Vorher müsst ihr natürlich auch ein Geburtstagsständchen singen 😊. Gemeinsame Spiele runden eure Geburtstagsfeier ab. Natürlich könnt ihr noch viel mehr an diesem Nachmittag mit den Kindern machen, was euren Geburtstag zu einem schönen Erlebnis macht.

Volker Silter, Jugendbildungsreferent der LMJ-RLP

[Zurück zur Übersicht](#)



Nachtaktion – Es muss nicht immer nur die klassische Nachwanderung sein

Meistens nervt die dunkle Jahreszeit, weil es immer so früh dunkel wird. Sie hat aber auch einen Vorteil für eure Arbeit mit Kindern und Jugendlichen, denn es gibt Spielformen, die gerade die Dunkelheit brauchen: „Nachtspiele“

Grundsätzlich kann jedes Spiel auch zum Nachspiel werden, allerdings bedarf es meist einiger Modifikationen. Bei einem meiner Nachtspiele habe ich „Volleyball bei Mondschein gespielt“ – ein Volleyballturnier, bei dem ihr mit einem leuchtenden Ball spielt, was ganz neue Herausforderungen bietet und viel Spaß macht. Aber nicht nur der Ball muss im Dunkeln gesehen werden können, sondern auch die Mitspieler (z.B. durch ein leuchtendes Armband) und die Begrenzung des Feldes. Natürlich solltet ihr auch auf die Sicherheit achten. Löcher im Rasen sind im Dunkeln natürlich nicht zu sehen...

Ein anderes Beispiel ist „capture the flag“. Das Spiel ist bestimmt hinreichend bekannt. 2 Mannschaften versuchen sich gegenseitig ihre Fahne zu rauben, die gleichzeitig von den eigenen Spielern (Abstand mind. 5 m) bewacht wird. Die Fahne muss unbehelligt ins eigene Revier gebracht werden. Die gegnerischen Spieler können „abgeschlagen“ werden, kommen ins „Gefängnis“ und haben die Möglichkeit, von eigenen Spielern „befreit“ zu werden, indem sie wieder „abgeschlagen“ werden. Die beiden Spieler dürfen dann sicher in ihr Revier zurückkehren.

Im Dunkeln braucht ihr ein freies Gelände (anders als beim Spielen am Tag), in dem sich die Spieler sicher bewegen können.

Nachdem die Mannschaften gewählt wurden, bekommen die Spieler leuchtende Armbänder. Jedes Team hat dabei eine eigene Farbe. Die Grenzen des sicheren Spielfeldes sollten auch durch Lichter (z.B. Knicklichter) markiert sein. Außerdem teilt ihr mit Lichtern

die Spielfelder (Reviere) ab. Nun erstellt jede Gruppe ihr „Gefängnis“ – ebenfalls mit Lichtern (2 m x 2 m). Die Platzierung des Gefängnisses hat natürlich Auswirkungen auf die Strategie der eigenen Mitspieler, wie auch auf die Strategie der gegnerischen Spieler. Statt Fahne gibt es für jede Gruppe eine leuchtende Kugel, die ebenfalls strategisch platziert wird. Sie darf nicht höher als in Augenhöhe sein und muss sichtbar platziert werden. Sie darf also nicht verdeckt werden. Sind die Vorbereitungen abgeschlossen, starten beide Mannschaften gleichzeitig mit dem Spiel.

Selbstverständlich dürfen von den Spielern keine Lichter ausgeschaltet werden. Kein Spieler darf sein Armband verdeckt tragen und niemand darf sich aus dem Spielfeld „herausschleichen“.

Wenn ihr euch die Arbeit ersparen wollt, eure Leuchtelemente selbst zusammen zu stellen, könnt ihr auch bereits entsprechende Sets fertig zusammengestellt kaufen (es gibt für mehr Spieler auch Erweiterungssets).

Ihr bin mir sicher, dass ihr aus diesem alten Spiel im Dunkeln ganz neue Spielerfahrungen machen könnt.

Volker Silter, Jugendbildungsreferent der LMJ-RLP

[Zurück zur Übersicht](#)



Mit kreativen Aktionen für den Musikverein werben

In jeder Gruppe gibt es Menschen, die gut und gerne Malen. Andere malen gerne aus. Irgendwann kommt jeder Musikverein auf die Idee, eine Werbeaktion zu starten, um Nachwuchs zu gewinnen. Ihr fertigt dann Flyer an, macht Plakataktionen, schaltet Werbung in den Medien. Das ist alles gut und richtig, sonst würden es ja nicht alle so machen. Wenn ihr aber wirklich auffallen wollt, müsst ihr etwas ausgefallener werben:

Wie wäre es mit einer Straßenmalaktion zu werben. Alles was ihr dazu braucht, ist ein nettes Gespräch mit der Kommune, viel Straßenmalkreide, ein paar Ideen, was ihr malen wollt und ein paar Menschen, die gut und gerne malen. Alle anderen sind froh, wenn ihr ihnen sagt, wo sie was ausmalen dürfen.

Stellt euch vor, ihr zaubert ein großes schönes Kreidebild in eure Fußgängerzone oder auf einen belebten Platz oder ä. öffentlichkeitswirksamen Stellen. (Häuserwände sind davon ausgenommen 😊) Mit dem Motiv des Bildes werbt ihr für euren Musikverein. Alle Kinder und Jugendlichen können mit malen. Natürlich solltet ihr auch anderen Kindern, die interessiert zusehen, wie ihr malt mit einbeziehen, wenn sie das wollen. Diese Aktion wird nicht nur euren Kindern und Jugendlichen Spaß machen, sondern auch auffallen. Wenn ihr dann noch einen kleinen Pavillon aufstellt, indem ihr Informationen bereitstellt und für Interessierte ansprechbar seid, müsst ihr euch schon auf neue Mitglieder vorbereiten.

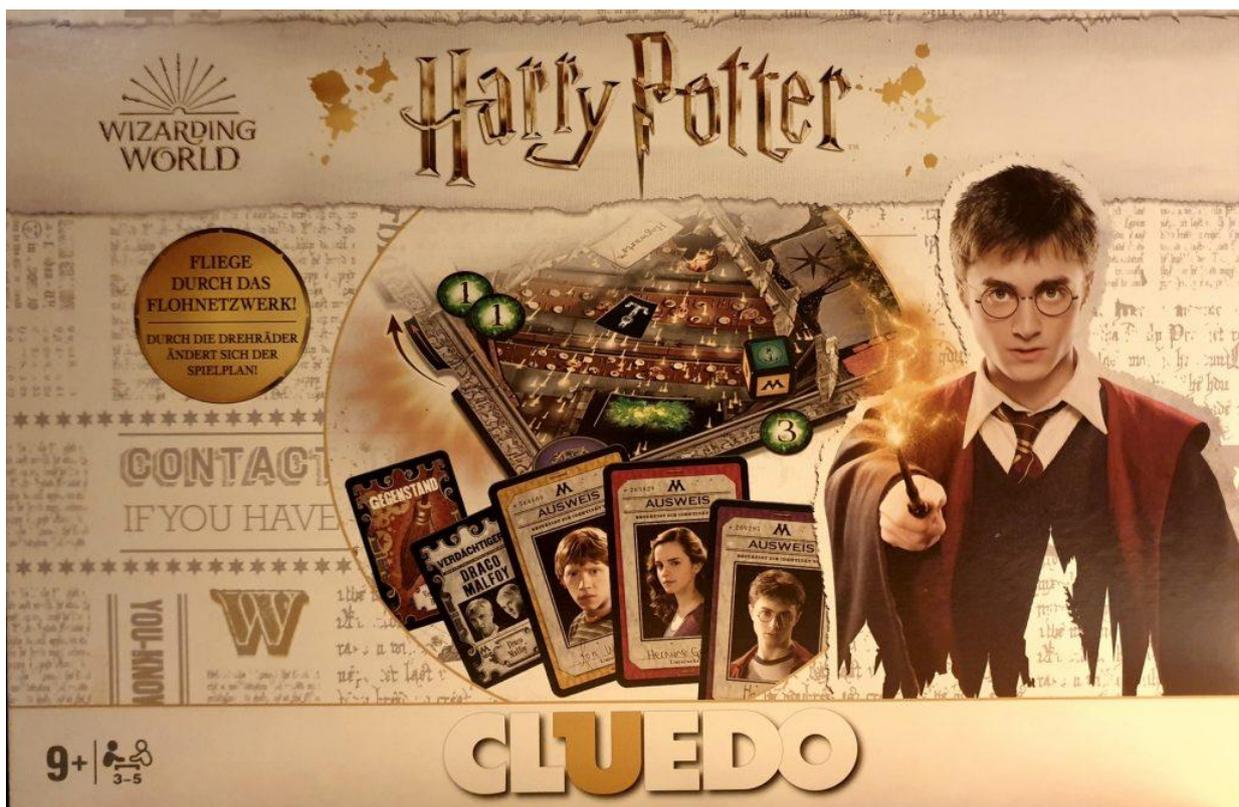
Natürlich wird auch die ein oder andere musikalische Einlage zusätzliche Aufmerksamkeit erregen und von der Qualität eurer Musik zeugen. Das gute an der Malaktion ist, dass das Bild noch länger zusehen sein wird, als ihr an Ort und Stelle sein könnt.... Naja, zumindest bis zum nächsten Regen....

Probiert es mal aus – und schickt mir ein Bild von der Aktion.

Volker Silter, Jugendbildungsreferent der LMJ-RLP

[Zurück zur Übersicht](#)

HAUS-, GELÄNDESPIELE



Harry Potter Cluedo

...könnt ihr euch kaufen und spielen – ist aber nur bis zu 5 Personen spielbar (in kleinen Teams geht's auch zu 10)

Aber wenn ihr was ganz Besonderes wollt, könnt ihr dieses Spiel auch als Haus- oder Geländespiel durchführen. Wie das funktionieren kann, habe ich euch aufgeschrieben.

Harry Potter Cluedo als Hausspiel

... auch für das Hausspiel ist es durchaus sinnvoll, wenn ihr euch das Brettspiel dazu anschafft, dann könnt ihr euch etwas Vorbereitungszeit sparen.

Grundidee:

Ein Mitschüler von Harry Potter ist unter geheimnisvollen Umständen verschwunden.

Die Mitspieler schlüpfen in die Rollen anderer Mitschüler und versuchen herauszufinden, was geschehen ist und wer der Verdächtige ist und wo er die Tat begangen hat.

Dafür müssen Indizien gesammelt werden. Durch das Aufsuchen verschiedener Orte, an denen Vermutungen geäußert werden, können Informationen gesammelt werden. Dann heißt es nur noch scharf kombinieren und wenn alles gut geht, den Täter überführen. Die Gruppe, die am schnellsten die richtigen Schlüsse zieht, wird gewinnen.

Alter:

ab 9 Jahre

Anzahl der Spieler:

Die Anzahl der benötigten Personen ist maßgeblich abhängig von der Zahl der zur Verfügung stehenden Helfer und der Größe der Kleingruppe. Mind. 2 Spieler (besser 3 oder mehr) müssen in einer Gruppe sein. 3 – 5 Gruppen können mitspielen.

Ort:

im Haus, oder teilweise im und um das Haus herum. Spielbar ist das Spiel auch im Wald oder auf einer großen Wiese als Geländespiel. 10 Orte oder Räumlichkeiten gibt es in dem Spiel. Es ist aber auch möglich, mit weniger Räumen zu spielen, wenn in einigen Räumen gleich 2 Orte zu finden sind.

Materialien/Vorbereitung:

An den Stationen muss jeweils ein **Helfer** vorzufinden sein.

Die Räume sollten durchnummeriert sein. Für jeden Raum gibt es ein **Namenschild mit einer Raumnummer** (bei Doppelbelegung natürlich 2 Schilder, da der Ort für 2 Räume steht). Außerdem soll kenntlich gemacht werden, ob der Raum gerade geschlossen oder offen ist. Hat euer Raum eine Tür, ist das ja einfach 😊 Auf der Wiese oder frei im Raum kann ein Stuhl mit einem **Schild (geschlossen/offen)** hilfreich sein.

Außerdem braucht jede Station einen **Würfel**. Den könnt ihr entweder mit den benötigten Symbolen bekleben. Ansonsten reicht auch **eine Liste**, auf der zu sehen ist, was welche Augenzahl bedeutet. (1= Kamin zum Flohnetzwerk, 2= Stern für Hilfekarte, 3= dunkle Kräfte, 4= rechts, 5= links, 6= Kamin zum Flohnetzwerk)

Der Helfer bekommt noch eine **Trillerpfeife**.

Natürlich ist es toll, wenn ihr die Räume entsprechend ihrem Ort etwas stimmungsmäßig herrichtet (ist aber nicht zwingend).

Jede Spielgruppe bekommt eine **Liste** (Zettel mit allen Orten, Verdächtigen, Gegenständen) auf der die eigenen Rätselkarten vermerkt werden können sowie die Informationen aus anderen Spielgruppen und einen **Stift**. Außerdem bekommt jede Gruppe einen **Ausweis mit der Spielfigur**, in dessen Rolle sie schlüpft. (am besten einlaminiert und mit Schnur zum Umhängen. Für die Nutzung des „Flohnetzwerkes“ bekommt jede Gruppe **Kärtchen mit Flohsamen** (am besten auch laminiert). Jede Gruppe erhält die gleiche Anzahl Flohsamen (3 Gruppen = 8 Karten pro Gruppe, 4 Gruppen = 10 Karten pro Gruppe, 5 Gruppen = 12 Karten pro Gruppe)

Im Zentrum (Fuchsbau) ist der Spielleiter zu finden. Außerdem stellt jede Gruppe einen „Botschafter“ ab, der für die Gruppe strategische Entscheidungen treffen wird. Er verwaltet die „**Rätselkarten**“ der Kleingruppe. (Der Botschafter kann jeder Zeit ausgetauscht werden.) Die Botschafter sitzen um einen Tisch herum, weil damit die Reihenfolge der Gruppen festgelegt wird. (wichtig zum Erlangen von Informationen aus anderen Gruppen) Der Spielleiter verwaltet die „**dunkle Kräfte Karten**“, die Hilfekarten, den **Umschlag mit der Lösung** (gesuchte Person, Gegenstand und Ort). Auch die evtl. überschüssigen Rätselkarten liegen beim Spielleiter aus. Auch die „**Hilfekarten**“ liegen als Stapel beim Spielleiter. Gut wäre es, wenn der Spielleiter eine **laute Glocke** bekommt.

Spielablauf:

Am Anfang finden sich alle im Zentrum ein.

Die Ausweise werden gemischt und eine Karte gezogen. Dieser Schüler ist den dunklen Künsten zum Opfer gefallen und irgendwo verschwunden.

Nun sucht sich jede Gruppe ihre Spielfigur (Ausweis) aus den verbliebenen Ausweisen aus und hängt sie sich um. Außerdem bekommt jede Gruppe ihre Liste mit den Gegenständen, Verdächtigen und Orten. Die Botschafter jeder Gruppe bekommen ebenfalls eine Liste. Jede Gruppe bekommt ihre Flohsamenkarten (siehe Materialien)

Die „Rätselkarten“ werden nach Orten, Verdächtigen und Gegenständen sortiert und verdeckt als Einzelstapel hingelegt. Aus jedem Stapel wird verdeckt eine Karte gezogen und in den Lösungsumschlag getan. *Nur der Spielleiter darf wissen, was auf den Karten ist.* Jetzt werden alle Rätselkarten wieder durcheinandergemischt und gleichmäßig auf alle Gruppen verteilt. Diese Karten werden, nachdem die Gruppen sie zur Kenntnis genommen haben und auf ihrer Liste notiert haben, an den Botschafter übergeben. Er wird entscheiden, welche Karten im Spielverlauf anderen Gruppen zur Kenntnis gegeben werden. Bleiben Karten übrig, werden sie offen beim Spielleiter ausgelegt. Jede Gruppe darf sich auch diese Informationen auf ihrer Liste vermerken.

Nun sucht sich zum Start des Spiels jede Gruppe einen beliebigen Raum aus. Der Raum wird mit einer Tür oder dem Schild „geschlossen“ versperrt. Ist ein Raum geschlossen, darf keine andere Gruppe diesen Raum nutzen, auch wenn die Kleingruppe vorübergehend ins Zentrum gerufen wird.

Der Spielleiter startet das eigentliche Spiel mit seiner Glocke.

Im Startraum darf noch kein Verdacht geäußert werden. Die Gruppen können sich in ihren Räumen über ihr Vorgehen beraten.

Dann wird gewürfelt. Jetzt entscheidet sich, wie sich die Gruppe zum nächsten Raum bewegen wird. Aber auch das Schicksal kann zuschlagen (Stern oder dunkle Kräfte)

1= Kamin zum Flohnetzwerk, 2= Stern für Hilfekarte, 3= dunkle Kräfte, 4= rechts, 5= links, 6= Kamin zum Flohnetzwerk

Wenn die Gruppe eine **1 oder 6** würfelt, kann die Gruppe in einen beliebigen Raum über das Flohnetzwerk wechseln. Voraussetzung ist, dass der Raum nicht besetzt ist und die Gruppe über Flohsamen verfügt. Für jede Netzwerknutzung muss eine Karte an den Helfer im Raum abgegeben werden. Hat die Gruppe keine Flohsamen mehr, muss die Gruppe im Uhrzeigersinn den nächsten freien Raum aufsuchen. (Uhrzeigersinn bedeutet z.B. von Raum 4 zu Raum 5 – das ist auch gleichbedeutend mit der **Nummer 4**, also rechts) Wird die **5** gewürfelt (= links) bedeutet das, dass die Gruppe z.B. vom Raum 4 zu dem Raum 3 wechselt. Ist dieser Raum besetzt, geht es zum Raum 2.

Wenn die Gruppe eine Aktionszahl gewürfelt hat (**2 + 3**) wird sie nach der Ausführung der Aktion im „Uhrzeigersinn“ den Raum wechseln.

Ihr würfelt eine 2? Dann schickt ihr eine Person zum Zentrum. Dort darf dann eine Hilfekarte vom Stapel gezogen werden. Die Hilfekarten braucht ihr, um euch vor einigen dunklen Kräften zu schützen.

Ihr würfelt eine 3? Jetzt werden dunkle Kräfte entfesselt. Der Helfer benutzt nun die Trillerpfeife und geht mit der Gruppe zum Zentrum. Auch die anderen Gruppen tun das Gleiche, denn auch sie sind von den dunklen Kräften betroffen. Der Spielleiter zieht eine Karte und liest nun vor, was geschehen ist. Prüft, ob ihr Hilfekarten habt, die euch vor den Folgen der dunklen Kräfte bewahren können. Anschließend suchen alle wieder ihren Raum auf, aus dem sie gekommen sind.

Nachdem gewürfelt wurde, kann die Gruppe einen neuen Raum (entsprechend dem Würfelergebnis) aufsuchen.

Im neuen Raum angekommen, wird nicht nur gewürfelt, sondern ab sofort auch ein **Verdacht** geäußert. Die Gruppe berät sich kurz und äußert dem Helfer gegenüber den Verdacht. Das bedeutet, ihr stellt eine Behauptung auf, wie es zum Verschwinden der Mitschülerin/des Mitschülers gekommen ist. Der Ort ergibt sich aus dem Raum, in dem sich die Gruppe gerade befindet! Die Gruppe fügt dem einen Verdächtigen und einen Gegenstand hinzu.

Eine Person aus der Gruppe wird nun wieder zum Zentrum geschickt und wiederholt am Tisch der Botschafter den Verdacht. Die Restgruppe wartet bis zur Rückkehr in diesem Raum. Sollten die Botschafter im Zentrum noch mit einem Verdacht aus einer anderen Gruppe beschäftigt sein, muss gewartet werden, bis die Botschafter wieder frei sind.

Da die Botschafter die Rätselkarten verwalten, ist nun ihre Aufgabe zu vergleichen, welche der im Besitz befindlichen Karten mit dem Verdacht übereinstimmen. Hat ein Botschafter mehrere Übereinstimmungen, sollte er gut überlegen, welche Karte er der Person zeigt, die den Verdacht geäußert hat. Dabei gibt es eine Grundregel: Als erstes wird die Gruppe (vom Botschafter vertreten) befragt, die im Uhrzeigersinn vom Botschafter der eigenen Gruppe sitzt. Hat der gefragte Botschafter eine oder mehrere Übereinstimmungen (Ort, Verdächtiger, Gegenstand), muss er **eine** Karte den Spielern der Gruppe zeigen, die den Verdacht geäußert hat (dem Botschafter und der Person, die den Verdacht wiederholt hat.) Niemand außer den beiden sollte die Karte sehen.

Gibt es keine Übereinstimmungen bei der ersten Gruppe, geht es im Uhrzeigersinn zur nächsten Gruppe. Wurde bereits eine Karte gezeigt, dürfen keine weiteren Gruppen nach Übereinstimmungen befragt werden. Die neuen Erkenntnisse werden nun wieder zurück in den Raum getragen und der Restgruppe mitgeteilt, die ihre Schlüsse daraus ziehen kann.

Nun wird gewürfelt und es geht in den nächsten Raum wie oben beschrieben bzw. wird vorher ggf. die Aktion ausgeführt.

Wenn öfter ein Verdacht geäußert wurde, hat die Gruppe darüber Informationen gesammelt. Irgendwann kann aus einem Verdacht **eine Anklage** werden. Dafür geht die Gruppe mit dem Helfer aus dem neuen Raum zum Zentrum. Der Spielleiter läutet seine Glocke und holt damit auch die anderen Gruppen zum Zentrum. Nun wird die Anklage ausgesprochen. Der Spielleiter händigt der Gruppe den Umschlag mit der Lösung aus. Diese vergleicht, ohne dass die anderen Gruppen etwas sehen, die enthaltenen Karten mit der Anklage. Stimmt alles überein, hat diese Gruppe gewonnen. Stimmt jedoch nicht alles überein, ist diese Gruppe nicht mehr im Spiel und bleibt im Zentrum. Jedoch muss sie weiterhin ihre Informationen liefern, wenn andere einen Verdacht äußern.

*Volker Silter,
Jugendbildungsreferent der
LMJ-RLP*

Materialien zum Spiel:

Die Räume im Spiel



VERDÄCHTIGE

Fenrir Greyback
Lucius Malfoy
Peter Pettigrew
Draco Malfoy™
Greifer
Bellatrix Lestrange

GEGENSTAND

Verhexter Besen
Verfluchte Halskette
Liebestrank
Vergifteter Met
Incendio
Stupor

ORT

Herrenhaus der Malfoys
Eberkopf
Heulende Hütte
Hogwarts™
Verbotener Wald
Gringotts™
Weasleys Zauberhafte Zauberscherze
Zaubereiministerium
Grimmauldplatz Nr. 12