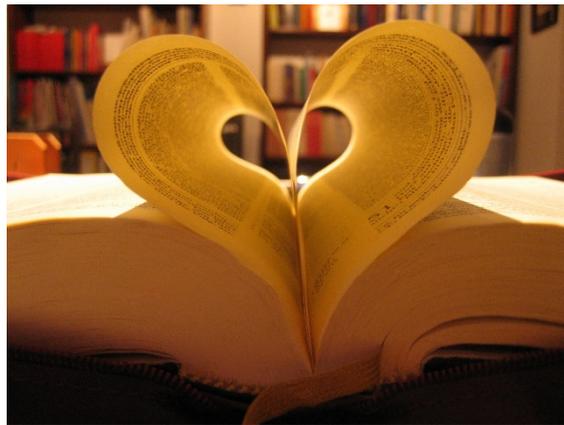


# **Spielesammlung**



## **Die Bibel spielend ins Spiel bringen**

Spiele mit Spaß und ...  
**mit Abstand**

für Jungschargruppen, Konfirmandenunterricht  
und Jugendarbeit

## Einleitung

Die in dieser Spielesammlung aufgelisteten Spiele sind reflektiert im Hinblick auf das spielerische Erleben im Kontext von Religion.

Biblische Geschichten und die Auseinandersetzung mit der eigenen religiösen Identität sind erforderlich, um eine eigene Identität in dieser Welt zu finden.

Die Spiele sind geeignet für Jungschargruppen, Konfirmandengruppen und Jugendgruppen.

### **Sicher spielen während der Corona Pandemie:**

Die Spiele sind im Hinblick auf das Hygienekonzepte der Ev. Jugend im Kirchenkreis Aurich und die geltenden Abstandsregeln ausgewählt worden. Körperkontakt wird vermieden. Das verwendete Material muss anschließend desinfiziert werden. Viele der ausgewählten Spiele können ohne Material gespielt werden. Bitten Sie im Vorfeld die Teilnehmenden eigene Stifte und Papier mitzubringen.

Diese Spielesammlung ist gegliedert in:

#### **Kennlernspiele**

#### **Spiele zu Texten aus dem Alten Testament**

#### **Spiele zu Texten aus dem Neuen Testament**

**und es gibt am Ende eine Sammlung zu Spielen mit dem Smartphone.**

Für den praktischen Einsatz sind einige Tipps hilfreich:

Die Spielleitung macht sich zu Beginn Gedanken über die ausgewählten Spiele. Die Spiele werden zielbewusst und zielgerecht eingesetzt. Mehrere Spiele können in eine Rahmengeschichte aus der Lebenswelt der Spielenden eingebaut werden. Das zu verwendende Material liegt bereit.

Ferner ist es hilfreich,

- nicht den Namen des Spiels vorher zu nennen.
- mehr Spiele auszuwählen, als eingesetzt werden.
- abwechslungsreiche Spiele auszuwählen.
- die Spielregeln kurz, gebündelt und schrittweise einzuführen.
- einzelne Spiele kurz nach dem Höhepunkt abubrechen.
- unerwünschte Auswirkungen zu vermindern, also z.B. Angst vor Blamage, Furcht vor Verletzungen oder Unsicherheit bei ungewöhnlichen Verhaltensweisen.
- selber gerne mitzuspielen, wenn dies im Rahmen des Spiels möglich ist.

Die Bezeichnung „Spieler“ impliziert alle Geschlechter (m/w/d).

Aurich, im Juli 2020

„Fürchte dich nicht, denn ich habe dich erlöst; ich habe dich bei deinem Namen gerufen. Du bist mein.“ Gott kennt alle unsere Namen – wir gehören zu ihm.

### **Maren mag Müsli**

Ein Spieler beginnt, nennt seinen Namen und mit seinem Anfangsbuchstaben bildet er einen vollständigen Satz mit einem Verb und einem Substantiv, z.B. Maren mag Müsli. Dann kommt der nächste im Uhrzeigersinn sitzende Spieler an die Reihe. Er wiederholt den Satz und fügt seinen Satz hinzu, z.B. Maren mag Müsli, Stefan saugt Staub usw.

### **Prognose**

Am besten sitzen alle Mitspieler im Kreis. Nehmen wir an, Armin beginnt. Er bringt eine Aussage und nennt dann drei Entscheidungsmöglichkeiten. Zum Beispiel: In allen Gemeindehäusern muss es WLAN geben!

1. Bin dafür
2. Das finde ich übertrieben
3. Mir ist das egal

Armin legt nun seine Hand hinter seinen Rücken und zeigt mit seinen Fingern, welche Entscheidung er getroffen hat. Wenn er für eine 1 ist, zeigt er einen Finger usw.

Alle anderen Mitspieler zeigen offen ihre Prognose und zwar, was ihrer Meinung nach Armin getippt hat. Sie zeigen also einen Finger, zwei oder drei.

Armin löst nun die Prognose, in dem er seine Hand nach vorne zeigt.

### **Schnelle Namensrunde**

Material: Stoppuhr

Alle Mitspieler stehen im Kreis. Auf „Los“ sagen alle möglichst schnell ihren Namen, reihum. Die Zeit dafür wird gestoppt. Ein weiterer Versuch soll einen Rekord aufstellen.

In der Erweiterung soll jeder Spieler den Namen seines rechten Partners sagen.

### **Namensduell**

Material: großes, blickdichtes Tuch oder Vorhang

Das Spiel benötigt zwei Spielleiter. Die Gruppe wird in zwei Hälften geteilt. Jede Hälfte steht auf einer Seite des Tuches, welches von den beiden Spielleitern gehalten wird. Die beiden Gruppen dürfen sich nicht sehen. Beide Gruppen suchen still einen Spieler aus. Die Ausgesuchten stellen sich vor die Gruppe direkt vor das Tuch. Auf ein Kommando lassen die Spielleiter das Tuch fallen. Nun müssen die beiden vorstehenden Spieler schnellstmöglich den Namen des Gegenübers sagen. Wer das zuerst schafft, nimmt den Verlierer mit in die eigene Gruppe. Das Spiel endet, wenn eine Gruppe aufgelöst ist.

**Variante:** Die Spieler sitzen mit dem Rücken zueinander. Die Anderen aus der Gruppe beschreiben die Gegenspieler ohne die Namen zu sagen.

### **Kreuzwortspiel**

Material: Ein großes Plakat oder Makulaturpapier wird auf den Boden gelegt. Je nach Alter und Anzahl der Mitspieler können beliebig viele Linien gezogen oder die Grundstruktur eines Kreuzworträtsels aufgezeichnet werden. Am besten schon im Vorfeld vorbereiten. Jeder Mitspieler hat seinen eigenen Stift.

Wer mag, kann beginnen und zwar am besten mit dem eigenem Vornamen. Dieser kann waagrecht oder senkrecht eingeschrieben werden. Ein zweiter Mitspieler setzt seinen Namen anschließend dazu, und zwar so, dass ein Buchstabe des bereits geschriebenen Namens mit eingebunden wird. So geht es weiter, bis alle an der Reihe waren. Die anderen warten jeweils mit entsprechenden Abständen. Dann schreiben die Mitspieler weitere Daten ein, die man gemeinsam vereinbart: Wohnort oder Straße, Lieblingsfarbe, Hobbys usw.

## Namen raten

Material: Zettel und Stifte

Es wird wohl immer ein Geheimnis bleiben, warum der Name eines Menschen oft so eng mit seiner Persönlichkeit verknüpft wird. Auch man selbst hat es vielleicht schon erlebt, dass über den Namen eines Unbekannten ziemlich genaue Vorstellungen auftauchen, sogar meist mit hoher Treffsicherheit. Wenn sich die Mitspieler untereinander noch nicht kennen, kann man das einfach ausprobieren!

Ein Mitspieler beginnt. Alle Mitspieler, die diese Person nicht mit Namen kennen, schreiben den getippten Namen auf einen Zettel.

Auswertungsrunde:

Wie viele Namen wurden richtig getippt, wie viele falsch?

Welche (unbewussten) Motive stecken vermutlich hinter einer Namenszuteilung?

Wer weiß oder vermutet, welche Hintergründe für seine Namensgebung eine Rolle gespielt haben.

## Wir sind einer

Die Gruppe soll sich vorstellen, dass sie eine Person ist. Dazu sollen Körpergröße, Schuhgröße und Alter der einzelnen Mitspieler gesammelt und addiert werden. Langsam entsteht so eine Datensammlung der einen Person – der Gruppe. Und ganz nebenbei erfährt man auch so einiges über die Gruppenmitglieder. Natürlich können auch andere Angaben, wie zum Beispiel die Hobbys gesammelt werden.

## Das Guinnessbuch-Spiel der Rekorde

Alle Menschen haben etwas besonderes zu zeigen oder vorzuweisen. In diesem Spiel kommt das zur Geltung. Alle sind eingeladen, etwas zu nennen, was mit Spitze, Höchstleistungen o.Ä. zu tun hat. Sagt zum Beispiel Sarah, dass sie die meisten Tanten hat, dann muss sie anschließend auch die Anzahl benennen. Hat jemand natürlich aus dem Kreis noch mehr Tanten, dann fällt natürlich dieser Person der Guinness-Eintrag in das Buch der Rekorde zu.

**Variante:** Sichtbar an der Wand wird ein Plakat befestigt, auf dem alle Spitzenwerte und die Namen eingetragen werde

Ideen für die Eingabe.

- Ich habe die meisten Haustiere.
  - Ich kann die meisten Liegestützen machen.
  - Ich bin die längste Strecke am Stück mit dem Fahrrad gefahren.
  - Ich habe die größten Füße.
- usw.

## Das Alte Testament: „ Spielend ins Spiel bringen“

### 1. Mose 2,9 Den Baum zur Sprache bringen

Material: In der Spielvorbereitung werden die Redewendungen jeweils auf einem Blatt Papier notiert.

**Tipp:** Wenn man dieses Spiel häufiger spielen möchte, dann laminiert man sich am besten die Begriffskarten ein. Sie lassen sich dann auch gut desinfizieren.

Wenn jemand vom „Baum der Erkenntnis“ oder vom „Baum des Lebens“ spricht, hat jeder ein inneres Bild vor Augen, wie dieser Baum aussehen könnte.

Es gibt zahlreiche Redewendungen zum Baum, z.B.

- Äpfel nicht mit Birnen vergleichen
- Auf keinen grünen Zweig kommen
- Blühende Landschaften
- Die Bäume wachsen nicht in den Himmel
- Einen alten Baum verpflanzt man nicht

- Ich könnte Bäume ausreißen
- In voller Blüte stehen
- Jemand ist wie ein unbeschriebenes Blatt
- Niemand sägt den Ast ab, auf dem ich sitze
- Sich auf dem absteigenden Ast befinden
- Sich von Ast zu Ast hangeln
- Zittern wie Espenlaub
- Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm

Die Mitspieler werden in zwei Gruppen eingeteilt. Zunächst zeigt die Spielleitung einer Gruppe die Redewendung, die diese der anderen Gruppe pantomimisch darstellen soll. Wenn die andere Gruppe richtig geraten hat, ist sie an der Reihe und stellt eine Redewendung dar. Welche Gruppe hat die meisten Redewendungen erraten?

### **1. Mose 3,19 Scrabble**

Material: In der Spielvorbereitung werden die Buchstaben des Alphabetes jeweils auf Zetteln geschrieben oder man nimmt die Buchstaben aus dem Brettspiel „Scrabble“.

Alle Mitspieler erhalten die gleiche Anzahl an beliebigen Buchstaben. Dabei ist darauf zu achten, dass viele Vokale im Spiel sind. Das erste Wort wird von der Spielleitung gelegt. Der Reihe nach legt jeder Mitspieler ein weiteres Wort senkrecht oder waagrecht dran. Bereits gelegte Buchstaben können natürlich mitbenutzt werden. Alle Worte, die gelegt werden, müssen etwas mit dem Thema Tod und Sterben zu tun haben.

**Tip:** das Prinzip des Spieles lässt sich auch auf andere Themen gut übertragen

### **1. Mose 4, 1-10 Mörderblinzelspiel**

Als Kain tötet, bringt Gott Licht in das Dunkel und verurteilt ihn zu einem nomadischen Leben.

Alle Spieler sitzen im Stuhlkreis, ein Spieler verlässt den Raum. Die Kreisspieler wählen einen Mörder aus, der die Anderen durch unauffälliges zublinzeln umbringen kann. Der vorher hereingeholt Mitspieler ist der Detektiv und versucht durch drei Versuche den richtigen Mörder zu finden. Wer ermordet wurde, setzt sich auf den Fußboden.

### **1. Mose 7-9 Das Maß ist voll**

Material: eine Schüssel mit Wasser gefüllt, Murmeln

Gott hat sich immer wieder bemüht, den Menschen ein erfülltes Leben zu geben. Er hat ihnen viele Sünden vergeben, aber jetzt ist das Maß voll. Eine Sintflut soll die Erde reinwaschen von allen Übel. Nur Noah und seine Familie werden verschont.

Alle Spieler sitzen im Kreis auf dem Boden. In der Mitte steht eine Glasschüssel mit Wasser. Sie ist bis kurz unter dem Rand gefüllt. Alle Spieler bekommen Murmeln. Nun legt jeder Spieler der Reihe nach ganz vorsichtig eine Murmel in die Glasschüssel. Der Wasserstand steigt. Zunächst bildet sich durch die Oberflächenspannung eine Wasserkuppel. Aber wann ist das Maß voll, sodass das Wasser überläuft?

### **2. Mose 17, 1-7 Wenn ich Wasser wäre...**

Material: Papier, Stifte, evtl. weißer Baumwollstoff, Stoffmalfarbe

Auf dem Weg in das gelobte Land spüren die Israeliten, dass es ihnen an den Grundbedürfnissen ihres Lebens, z.B. Wasser, mangelt. Auch wenn Gott in solchen Situationen von den Israeliten in Frage gestellt wird, zieht er sich nicht zurück, sondern sorgt für sein Volk: Aus einem Felsen, an dem Gott gegenwärtig ist, lässt er Wasser fließen.

Jeder Spieler überlegt sich, welche Art Wasser er am liebsten wäre, z.B. ein kleines Bächlein, ein reißender Fluss mit vielen Stromschnellen, ein Wasserfall, eine Quelle usw.

Jeder Spieler malt seine Gedanken auf Papier mit dem Titel „So wäre ich als Wasser“, nach dem Malen tauschen sich die Spieler über ihre Bilder aus.

**Tipp:** Anstatt auf Papier werden die Ideen mit Stoffmalfarbe auf ein Stück Baumwollstoff (z.B. 10x10cm) gemalt. Anschließend werden alle Wasserbilder zu einem großen Wandbehang zusammengenäht.

#### **4. Mose 24, 17 Sternsuche**

Material: Taschenlampe

Für den Seher Bileam verknüpft sich mit dem Stern eine Deutung: „Ich sehe einen, noch ist er nicht da; ganz erblicke ich ihn, er kommt bestimmt! Ein Stern geht auf im Volk der Jakobssöhne, ein König steigt empor Israel.“

Ein Spieler versteckt sich als Stern im leicht verdunkelten Haus oder Nachts in einem begrenzten Gelände. Die Mitspieler suchen nach ihm. In Abständen leuchtet der Spieler mit der Taschenlampe aus seinem versteckt. Hat ein Spieler ihn gefunden, setzt er sich still dazu. Schließlich haben alle Spieler den einen, leuchtenden Stern gefunden. Die Spielleitung achtet darauf, dass niemand im Dunkeln zurückbleibt.

#### **Richter 4, 1-5 Regierungsbank**

Deborah musste zwischen den rivalisierenden Regierungen des Landes Frieden stiften und das Wort Gottes wieder zu den Menschen bringen. Auch heute kämpfen Parteien um die Regierung. Alle wollen an die Macht. Zwei sichtbar gekennzeichnete Parteien sitzen nacheinander im Kreis und spielen um die Regierungsbank, die von eigenen Teilnehmern besetzt werden soll. Diese Regierungsbank befindet sich ebenfalls im Kreis, aber etwas abgegrenzt, und besteht je nach Anzahl der Teilnehmer z.B. bei 15 Personen aus 3 Sitzen (Immer ungerade Zahl) Nach dem Prinzip des „Mein rechter, rechter Platz ist frei“ können die eigenen oder anderen Parteier umgesetzt werden. Nun kommt hinzu, dass vor Spielbeginn jeder Teilnehmer einen mit dem eigenen Namen beschrifteten Zettel in einen Korb gibt und diese dann wahllos wieder verteilt und nicht verraten werden. Wenn nun ein Teilnehmer den rechten freien Platz besetzen will und z.B. „Lilly“ ruft, kommt nicht „Lilly“, sondern diejenige mit dem Zettel auf dem Lilly steht. Diese Zwei tauschen ihre Zettel und alle wissen nun, wer „Lilly“ ist (nämlich diejenige, die Lilly gerufen hat). Nach und nach werden mehr Namen bekannt und bei guter Konzentration und Merkfähigkeit kann eine Partei früher oder später die Regierungsbank durch geschickte Tauschaktionen einnehmen.

Variante: gespielt wird wie oben beschrieben, jedoch tauscht „Lilly“ ihren Zettel mit ihrem linken Nachbarn, der nun „Lilly“ heißt.

#### **Rut 1-4 Ruts Lebenslauf**

Material: Zeitungsseite, Stifte

Alle Spieler bekommen eine Zeitungsseite. Wahllos unterstreicht jeder sechs Wörter. In einem zweiten Schritt wird ihnen die Person Rut vorgestellt. Dann schreiben alle Spieler einen Lebenslauf von Rut. Dazu soll jeder die vorher in der Zeitung unterstrichenen Wörter einbauen.

Im Anschluss liest jeder erst die sechs Wörter vor, die er in der Zeitung unterstrichen hat, und dann den Lebenslauf.

**Tipp:** Dieses Spielprinzip lässt sich auch auf andere biblische Geschichten übertragen.

#### **1. Samuel 16,7 Drei Fragen**

Material: Papier, Stift

Gott sieht das Herz, nicht das Äußere eines Menschen. Während ich auf die Aussage von anderen Menschen angewiesen bin, hat Gott schon die Einstellung des Einzelnen erkannt. Bei diesem Spiel versuchen die Spieler, den unterschiedlichen Einstellungen der Mitspieler nachzuspüren. Jeder Spieler erhält drei Fragen, von denen zwei richtig und eine falsch beantwortet werden muss. Nach einer kurzen Schreibphase beginnt ein Spieler, seine Antworten vorzulesen. Die Anderen aus der Gruppe versuchen einzuschätzen, welche Frage falsch beantwortet wurde.

Mögliche Fragen:

Wo und wie würde ich am liebsten wohnen?

Wo und wie gehe ich am liebsten essen?

Was habe ich als Kind am liebsten gespielt ?

## **2. Samuel 1, 17 -27 Schreialarm**

Material: 2 Stühle, vorbereitete mehrsilbige Worte

Das Klagelied über Saul und Jonathan ist ein bewegendes Lied von David. Seine Trauer über den König erscheint aufrichtig, sein Leid über den Verlust von Jonathan echt. Manchmal ist es wichtig seine Gefühle raus zuschreien.

Zwei Mannschaften stehen sich gegenüber. Jeweils ein Teammitglied steht hinter der anderen Mannschaften auf einem Stuhl. Nun bekommt die eine Mannschaft einen Begriff gezeigt, die andere Mannschaft einen anderen Begriff. Die Hintermänner dürfen die Begriffe nicht sehen. Auf „Los“ schreien die Mannschaften ihrem Hintermann den Begriff zu. Wenn er diesen raus gehört hat, sagt er ihm einem Mitarbeiter und der sagt „Stopp“. Der Punkt geht dann an die Mannschaft.

## **Psalm 139 Wie siehst du mich ?**

Die Spieler stellen sich in zwei gleich großen Reihen auf, so dass jeder ein Gegenüber hat. Für eine kurze Zeit schauen sie sich genau an, achten beim anderen auf Kleinigkeiten. Dann drehen sich alle mit dem Gesicht nach außen. Jeder verändert etwas am Äußeren, z.B. Schnürsenkel öffnen, Ohrring herausnehmen usw. Auf ein Startzeichen der Spielleitung hin drehen sich alle wieder zueinander. Sofort soll jeder die Veränderung am anderen entdecken. Zu einer zweiten Spielrunde rückt eine Reihe eine Person weiter.

**Variante:** Eine oder zwei Personen sehen sich die gesamte Gruppe genau an, dann verlassen sie den Raum. Währenddessen verändern drei bis vier Spieler (je nach Gruppengröße) etwas an sich. Auf ein Zeichen kommen die Spieler herein und entdecken die Veränderungen.

### **Diskussionsideen:**

Das Spiel kann in eine gute Diskussion führen, wie schwierig Veränderung sein kann.

Eine andere mögliche Anwendung wäre das Thema: „Den Anderen bemerken.“

## **Das Neue Testament: „Spielend ins Spiel bringen“**

### **Matthäus 6,10 Dein Reich komme**

Das Reich Gottes ist ein zentrales Thema der Verkündigung Jesu. In ihm ist es angebrochen. Ich selbst kann dazu beitragen, dass es sich ausbreitet. Es wächst äußerlich und innerlich im Herzen, im Gutsein, in der Liebe.

Die Spieler überlegen sich in Kleingruppen Szenen, in denen sich das Reich Gottes in der Gegenwart ausbreiten kann. Traurige trösten Kranke besuchen, Streit schlichten usw.

Nach geraumer Zeit stellen sich die Kleingruppen gegenseitig ihre Szenen vor.

### **Diskussionsidee:**

Wie kann ich dazu beitragen, dass das Reich Gottes wächst.

### **Matthäus 6,13 Gossip Girl (Erlöse uns von dem Bösen)**

Material: Vorbereitete Karteikarten, Zettel oder leere Aufkleber, Klebeband

**Tipp:** Wenn man dieses Spiel häufiger spielen möchte, dann laminiert man sich am besten die Begriffskarten ein. Sie lassen sich dann auch gut desinfizieren.

Vor der Aktion schreibt die Spielleitung negative Attribute auf die Karteikarten (jeweils ein Attribut pro Karte). Jeder Spieler bekommt nun eine Karte auf seinen Rücken geklebt. Beispiele: Streber, nervig, gemein, langweilig, unsportlich, usw. **Achtung:** Die Spielleitung klebt die Attribute nicht auf den Rücken einer Person, auf die dieses Attribut auch zutrifft.

Das Ziel ist nun, durch geschicktes Fragen herauszufinden, welche Beschreibung sich auf dem Rücken befindet. Fragen dürfen nur mit „ja“ bzw. „nein“ beantwortet werden. Ist die Antwort „nein“, muss die nächste Person befragt werden. Wer die Beschreibung erraten hat, darf sich hinsetzen.

#### **Diskussionsidee:**

Ob wir es wissen oder nicht: wir alle tragen „unsichtbare Aufkleber“. Es ist leicht sie zu bekommen. Sie können uns sehr verletzen. Und es ist unglaublich schwer diese „Aufkleber“ wieder los zu werden.

### **Matthäus 6, 25-30 Von Sorgen befreien**

Material: kleine „Schätze“, Gaben aus der Natur

Ängste und Sorgen können unser Leben bestimmen. Deswegen ist es wichtig zu bedenken, was mir/uns an Leben geschenkt wird. Gott sieht mich und tut viel mehr für mich, als ich es ahnen kann.

Dieses Spiel eignet sich gut auf einer Freizeit. Die Gruppe wird in zwei Kleingruppen eingeteilt. Die Spieler der einen Gruppe nehmen die Rolle der „Schenkenden“ ein und ziehen einen Namen, aus der Gruppe der Empfänger.

Jeder „Schenkende“ bringt nach einer vereinbarten Zeit, einen kleinen „Schatz“, etwas Schönes aus der Natur mit und überreicht sein Geschenk.

Am nächsten Tag können die Rollen gewechselt werden. So wird jeder einmal zum Schenker und Empfänger einer schönen Gabe.

#### **Diskussionsideen:**

Was war für mich schöner: zu schenken oder beschenkt zu werden?

Was habe ich beim Empfang des Geschenkes empfunden?

Was habe ich beim Schenken empfunden?

Ist es mir leicht oder schwer gefallen ein Geschenk zu finden?

### **Matthäus 14,22-33 Gehalten in der Angst**

Material: die „Gummizelle“ von Metalog (Ausleihe im Kirchenkreisjugenddienst)

Das Vertrauen von Petrus macht es möglich, dass er es schafft, über das Wasser zu gehen. Was ist möglich, wenn die Spieler einander vertrauen?

Die Spielleitung stellt sich zu Beginn mit den Teilnehmern gemeinsam in das Band. Bitten Sie alle, ein paar Schritte rückwärts zu gehen, um das Tuch zu spannen. Wichtig ist nun, dass das Band so stark gespannt wird, dass sich alle bequem zurücklehnen können. Die Spieler gewinnen an Sicherheit und erfahren, wie sie dieses stabil halten können.

**Variante Kreisverkehr:** Sechs bis zehn Personen befinden sich in dem gespannten Band. Eine Person läuft plötzlich los und lässt sich an einer anderen freien Stelle von der weichen Wand auffangen; es folgt die nächste Person usw. Sobald die Gruppe ein Gefühl dafür entwickelt, sich trotz der Dynamik gegenseitig zu stabilisieren, können sie die Geschwindigkeit erhöhen.

**Variante Mikrokosmos:** Die Spielleitung setzt und stellt sich mit bis zu 14 Personen bequem in das Band, lehnen sich zurück und fühlen den gegenseitigen Halt.

#### **Diskussionsideen:**

Was hat jeder Einzelne beigetragen?

Wie haben die Teilnehmenden Vertrauen erlebt?

Welche Rolle spielt die Kommunikation für die Durchführung der Übung?

Wer wurde wie unterstützt?

## **Matthäus 21, 12 -13 Schnelles Geld**

Material: ein Tisch, Papier, Stifte, 20-Cent-Stücke

Jesus war wenig erbaut über die Geldwechsler im Tempel. Im folgenden Spiel werden die Münzen zum Spielzweck gebraucht und nicht, um damit Geld zu verdienen wie die Händler im Tempel.

Auf einer glatten Tischplatte werden an ein Tischende drei 20-Centstücke gelegt. Die Münzen bilden ein gleichschenkliges Dreieck, sie sind ca. zehn Zentimeter von einander entfernt. Der erste Spieler beginnt und schnipst die einzelne Münze zwischen den beiden anderen, die quasi ein Tor bilden, hindurch. Gelingt ihm dies und die Münze kommt vor der anderen zum Liegen, darf er noch einmal schnipsen, immer die hinterste Münzen zwischen den beiden weiter vorne liegenden. Bleibt die Münze hinter den „Tormünzen“ liegen, darf er nicht mehr weiter schnipsen. Es gibt verschiedene Wertungsmöglichkeiten: gewonnen hat derjenige, der am wenigsten „Schnipser“ gebraucht hat, um eine Münze über den Rand der gegenüberliegenden Tischkante zu schießen. Oder gewonnen hat derjenige, der die meisten „Schnipser“ benötigt hat. Oder es siegt derjenige, der seine Münze am dichtesten an den „Abgrund“ der gegenüberliegenden Tischkante geschnipst hat, ohne dass die Münze herunterfällt.

## **Markus 10, 46-52 Blind sehen**

Materialien: verschiedene Bilder/Postkarten (Ausleihbar im Kirchenkreisjugenddienst)

Im Plenum liegen viele verschiedene bunte Bilder aus. Ein Mitspieler schließt die Augen. Ein anderer nimmt sich ein Bild aus der Mitte und umschreibt es so, dass der „Blinde“ eine Vorstellung dessen bekommt, was zu sehen ist.

**Variante 1:** das Bild wird zurück gelegt und der „Blinde“ versucht es unter den anderen Bildern zu finden.

**Variante 2:** Der „Blinde“ versucht das Bild zu skizzieren. Anschließend werden beide Bilder verglichen.

Auch hier ist es sinnvoll über einen Erfahrungsaustausch ins Gespräch zu kommen.

## **Markus 14, 12 -26 Den Tisch decken**

Material: Tisch, ein Gemeinde-oder Freizeithaus, eventuell Essen und Trinken für das Agapemahl

Jesus ist mit den Jüngern auf dem Weg nach Jerusalem, um dort das Passahfest zu feiern. Zwei Jünger sprechen Jesus an und fragen ihn: „Wo sollen wir hingehen und das Passahmahl vorzubereiten?“ So schickt Jesus diese beiden Männer vor, den Raum bzw. den Tisch für das Fest vorzubereiten.

Es bilden sich zwei Gruppen, die sich in zwei Stuhlreihen gegenüber sitzen. Vor den beiden Stuhlreihen steht ein leerer Tisch. Jeder Spieler in der Kleingruppe erhält eine Nummer von eins fortlaufend gezählt. Nun geht es los: die Spielleitung ruft eine Zahl auf. Die beiden Spieler mit dieser Zahl haben die Aufgabe, den von der Spielleitung gesuchten Gegenstand so schnell wie möglich auf den Tisch zu bringen, z.B. Blume, Serviette, Kerze, Streichhölzer, Brot, Saft, Käse, Glas, Messer, bittere Kräuter usw.

Wenn der Gruppe ausreichend Zeit zur Verfügung steht, feiert sie zusammen ein Agapemahl.

**Tip:** Dieses Spiel lässt sich auch auf den 1. Schöpfungsbericht übertragen, z.B. unter dem Motto: „Lasst uns Gottes Farben sehen!“, wie z.B. blaue Zahnbürsten, gelbe Kulturtasche oder grüne Socken ect.

## **Lukas 8,4-15 Es geht auch etwas daneben**

Material: Erbsen (trocken), braune Flasche oder Vase, Tücher oder Papier in grau, grün, schwarz

So wie nicht alle Erbsen den Flaschenhals treffen und daneben kullern, so verhält es sich auch beim Säen.

Manches von der Saat trifft auf guten Boden, manches landet im Unkraut, auf Felsen oder auf dem Weg.

Die Teilnehmer spielen entweder für sich alleine oder in einer Gruppe. Eine braune Flasche oder Vase steht als Zeichen für den guten Acker auf dem Boden. Um die Flasche sind drei Tücher oder Papiere gelegt in grau, grün und schwarz. Ein Spieler stellt sich auf einen Stuhl und lässt nun zehn Erbsen in die Flasche/Vase fallen. Die allermeisten Erbsen werden daneben springen und sich rundum verteilen. Erbsen, die in der braunen Flasche landen sind zehn Punkte wert, auf grauem Papier (=Felsen) einen Punkt, auf grünem Papier (=Unkraut) zwei Punkte und auf schwarzem Papier (= Weg) gar keinen Punkt.

## **Lukas 2, 1-21 Wortkette**

Die Spieler werden in zwei Gruppen eingeteilt. Dann gibt die Spielleitung ein Wort aus der Weihnachtsgeschichte vor, z.B. „Jesus“. Nun beginnt die erste Gruppe und nennt ein neues Wort aus der Geschichte, das mit dem Buchstaben „S“ beginnt. Die Gruppe könnte z.B. das Wort „Stern“ sagen. Dann ist die zweite Gruppe dran. Ihr neues Wort beginnt folglich mit „N“, wie z.B. Nazareth. So werden im Wechsel immer neue Worte zur Weihnachtsgeschichte ins Spiel gebracht. Welche Gruppe zuerst kein Wort mehr weiß, hat verloren.

Als Spielerweiterung dürfen auch Begriffe aufgezählt werden, die mit der Weihnachtszeit zu tun haben, wie Tannenbaum, Christbaumschmuck, Lebkuchen etc.

**Tipp:** Dieses Spielprinzip lässt sich auf viele andere biblischen Geschichten übertragen.

## **Ich-bin-Worte Ich- bin- Worte- Jesu**

Eine jede Ich-bin-Aussage stellt einen Spitzensatz der johanneischen Christuszeugnisse dar.

In Anlehnung an die Regeln des klassischen Spiels „Sching, Schang, Schong“ kommen die Worte Hirte (Joh. 10,11), Brot (Joh. 6,35) und Licht (Joh. 8,12) in Bewegung.

In einem ersten Schritt überlegt sich die Spielgruppe pantomimische Darstellungen zum Hirten, Brot und Licht. Dann wird die Gruppe in zwei Kleingruppen eingeteilt. Jede Kleingruppe überlegt sich, welches Wort sie auf ein Startzeichen der Spielleitung hin darstellen möchte.

Der Hirte braucht das Brot zum Leben.

Das Brot braucht das Licht (Feuer), um Brot zu werden.

Das Licht braucht den Hirten zum Leben, d.h.

Hirte schlägt das Brot, Brot schlägt das Licht und Licht schlägt den Hirten.

Wenn beide Spielgruppen gleichzeitig ein Wort darstellen, werden keine Punkte vergeben.

**Tipp:** Mit der Spielleitung können verschiedene Spielziele vereinbart werden. Zum einen kann solange gespielt werden, bis eine Gruppe drei Punkte hat. Zum anderen anderen muss ein Spieler zur gegnerischen Kleingruppe überwechseln, wenn seine Mannschaft keinen Punkt erreicht hat.

## **Aktionen mit dem Smartphone**

Die Idee: Viele Kinder und Jugendliche bringen ihr Smartphone zu den Gruppenstunden mit. Warum dieses Medium nicht effektiv nutzen und in die Gruppenstunde einbinden?!

Material: Liste mit Bildern, Beamer und Laptop

### **Bilder-Rätsel**

Die Spielidee ist recht simpel!

Die Spielleitung geht durch den Ort und macht Fotos von mehr oder weniger versteckten Orten.

Die Bilder werden in eine Cloud hochgeladen.

Anschließend kann die Spielleitung den Link zu den Bildern versenden, verteilen, veröffentlichen und Teilnehmende einladen den Ort nach den Bildern zu durchsuchen.

### **Hinweis:**

*Um Ärger zu vermeiden, wird kein Privatbesitz betreten und nur Dinge fotografiert, die sich im öffentlichen Raum befinden.*

**Tipp:** Es geht auch analog. Die Spielleitung bereitet eine Liste mit Objekten vor, die in der Kirchengemeinde oder Kirche zu finden sind. Die Ergebnisse können dann mit Laptop und Beamer gezeigt werden.

#### **Variante Wettkampf:**

Es können sich die Suchenden in Teams einteilen, die gleichzeitig und in einem vorher vereinbarten Zeitraum, auf Bildersuche gehen.

Gefundene Bilder können via Messenger (z.B. WhatsApp) in einer Gruppe gepostet werden.

Wer als erstes Team ein Foto findet, bekommt den Punkt.

Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

#### **Variante Luther:**

Die Spielleitung plazierte eine Luther-Playmobilfigur an verschiedenen Orten und fotografiert diese dort.

Die Teams mussten den Ort finden, an dem ein Foto entstanden ist.

Zum Beweis musste das Team sich an dem Ort fotografieren und das Bild in die Messenger-Gruppe posten.

#### **Selfie-Cover-Rallye**

Am besten erstellt die Spielleitung eine „Cover Rallye“-Gruppe. In diese Gruppe wird die Spieldauer, die Startzeit vereinbart und das Gebiet fest gelegt, in dem die Cover Rallye stattfindet.

Es kann losgehen.

Jeder sucht sich im besprochenen Gebiet Fotospots und macht in einer Pose ein Selfie. Das kann zum Beispiel auf einer Mauer, vor einem einprägsamen Schild, einem Gebäude oder einem auffälligen Baum sein. Stellt das Selfie in die Gruppe des Messengers.

Die anderen Mitspieler versuchen dann an der gleichen Stelle das Bild zu covern. Dazu müssen sie den richtigen Spot finden und das Selfie in der gleichen Pose wiederholen. Dieses Cover-Selfie wird dann im Messenger als Antwort auf das Original-Selfie gepostet.

#### **Wertung**

- Wer es schafft, ein Selfie zu covern, bekommt 1 Punkt
- Wenn nur einige das Selfie covern, bekommt der Urheber des Selfies 2 Punkte
- Schaffen es alle, das Selfie zu covern, bekommt der Urheber keine Punkte
- Schafft es niemand, das Selfie zu covern, bekommt der Urheber ebenfalls keine Punkte.

**Tipp:** Je nach Anzahl der Mitspielenden und Spieldauer macht es Sinn, die Anzahl der Selfies pro Person zu beschränken. Zum Beispiel zehn Mitspielende spielen eine Stunde. Dann sollte jede Person höchstens 2 Selfies machen.

## Was denkst Du?

Für diese Aktion benötigen die Teilnehmenden die Telefonnummer der Spielleitung. Die Spielleitung bindet nun immer wieder Fragen in die Gruppenstunde ein, zu denen die Teilnehmenden Ihre Meinung posten können. Eine weitere Idee ist, sozusagen als Zusammenfassung, die Teilnehmenden dazu zu ermutigen, Fragen zum Thema an die Spielleitung zu schicken, die dann gemeinsam beantwortet werden.

**Tipp:** Mit dem Tool „WhatsApp-Web“ können die Nachrichten per Laptop und Beamer zeitgleich veröffentlicht werden. Dieses ist auch eine gute Möglichkeit der Beteiligung in einem Jugendgottesdienst.

## Was würde dein Freund dazu sagen?

Diese Aktion kann zum Beispiel als Zusammenfassung der letzten Gruppenstunde oder einfach als interaktive Lektion dienen. Die Spielleitung gibt eine Frage vor, zum Beispiel: „Wir haben uns in der letzten Woche damit auseinandergesetzt, warum es uns so schwer fällt sich mitzufreuen, wenn einem Freund etwas Gutes passiert ist“. Schickt diese Frage an ein paar Freunde. Dann lesen wir in fünf Minuten vor, was die dazu zu sagen haben.

## Diskussionsideen zu den Aktionen

Heute haben wir eure Smartphones fast ausschließlich positiv genutzt. Nerven die euch aber auch manchmal? Ist das anstrengend immer erreichbar zu sein?

Immer die Erwartung erfüllen zu müssen sofort zu antworten?

Es gab mal eine Zeit, in der man sich traf, ohne zu wissen, wer genau alles dabei sein würde. Kann dieses „nicht wissen“ auch Vorteile haben?

Seid ihr manchmal abgelenkt, wenn jemand mit euch persönlich sprechen möchte?

## Quellen:

Bonkowski, Frank: Werte ins Spiel bringen. Aussaat Verlag, Neukirchen-Vluyn 2015.

Griesbeck, Josef: Die 50 besten Gruppenspiele. Don Bosco Verlag, München 2005

Hartebrodt-Schwier, Elke (Hg.): Das große Bibelspielebuch. Aussaat Verlag, Neukirchen-Vluyn 2008.

Hartebrodt-Schwier, Elke: In Bewegung kommen. Aussaat Verlag, Neukirchen-Vluyn 2006.