

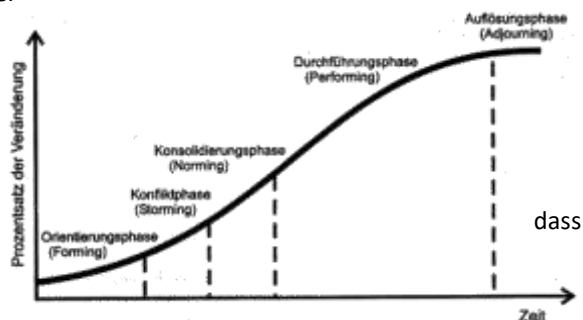
Workshop: Konfi ohne Spiele – das geht gar nicht!

Kirchentag 2023 in Nürnberg, Freitag 17 - 18 Uhr

Idee und Durchführung: Katja Simon (RPI EKKW und EKHN) und Kai Steffen (PTI Wuppertal)

Heute geht es um Spiele! Warum? Weil Spiele für jede Gruppe wichtig sind, auch und gerade für Konfis! Spiele können die Gruppe stärken und weiterbringen. Spiele gehören zur Konfirmandenarbeit dazu. Spiele können auch den Gruppenprozess begleiten und unterstützen. Dazu haben wir heute die Spiele ausgesucht. Zum Hintergrund: Jede Gruppe durchläuft fünf Phasen:

1. Phase: Das **Warming oder auch Kennenlernen**. Hier werden Namen gelernt, wir schauen, wer noch dabei ist. Die Gruppe lernt sich behutsam kennen. Das braucht Zeit. Es geht um Orientierung.
2. Phase: Das **Storming oder auch Konfliktphase**. Hier sucht jeder seinen Platz in der Gruppe, es brechen manchmal auch Konkurrenzkämpfe auf. Es geht um Machtkampf und Unterschiede.
3. Phase: Das **Norming oder auch Zusammenwachsen**. Hier findet die Gruppe zusammen, es gibt Normen und Regeln, die alle akzeptieren, ein Wir entsteht. Es geht um Vertrauen.
4. Phase: Die **Performingphase oder auch die Handlungsphase**. Hier ist die Gruppe auf der Höhe ihrer Leistungsfähigkeit, gemeinsam können alle etwas bewegen und Projekte stemmen.
5. Phase: Das **Abschiednehmen**. Die Gruppe wird sich bewusst, sie sich auch wieder trennen wird.



Für die Spiele Heute machen wir zu jeder Phase ein passendes Spiel und dazwischen ab und an eine kurze Auflockerungsübung, ein WarmingUp (WUP). Hier könnt ihr Euch auch Notizen machen, um die Aktionen nicht zu vergessen:

Phase	Aktion/Spiel	Notizen/Anleitung/Material
	Begrüßung und Namenschilder mit Tesa-Krepp	Tesa-Krepp, 2 Eddings (Katja)
Phase 1: Kennenlernen	<ul style="list-style-type: none"> Name und Geste (Kai) Aufstellen ohne Worte nach Geburtstag, Augenfarbe ... (Katja) Gruppenphasen erklären (Kai) 	
	WUP: Simon says... (Katja)	
Phase 2: Konflikte	<ul style="list-style-type: none"> Turtel-Spiel (Katja) (Wenn noch Zeit: Komm her – lauf weg (Kai) 	Kronkorken (Katja)
	WUP: Blickduell (Katja)	
Phase 3: Zusammenwachsen	<ul style="list-style-type: none"> Zollstock ablegen (Katja) (Wenn noch Zeit ist: Luftballon-Jonglage (Kai) 	Zollstöcke (Katja) Luftballons (Kai)
	WUP: Hühnerlauf (Kai)	
Phase 4: Handlungsphase	<ul style="list-style-type: none"> Star Gate (Kai) 	Seil (Kai)
	WUP: 1,2,3, (Katja)	
Phase 5: Abschied	<ul style="list-style-type: none"> Segenskreis mit an den Händen halten (Katja) Alternativ: Segen mit Lied (Kai) 	

Name und Geste

Die Teilnehmenden stehen im Kreis und die erste Person macht eine beliebige Bewegung (z.B. eigenes Hobby oder Leidenschaft) und sagt dazu seinen/ihren Namen. Danach machen alle die Bewegung nach und versuchen den Namen genauso auszusprechen. Dann ist der nächste dran. Variante: Die zweite Person wiederholt Bewegung und Name der ersten, die dritte Person Bewegung und Namen der ersten und zweiten, und so geht es dann weiter.

Aufreihen

Die Teilnehmenden sollen sich in einer Reihe aufstellen und zwar sortiert nach bestimmten Kriterien, zum Beispiel alphabetisch nach dem Anfangsbuchstaben ihres Namens (also so, dass am einen Ende Anna steht und am anderen Ende Zacharias). Dann nach weiteren Kriterien sortiert: Größe, Alter, Anzahl der Geschwister, Augenfarbe, Schuhgröße ...

Simon says

Ein Spieler wird bestimmt, er übernimmt die Rolle des Simon. Er darf den anderen Spielern einfach ausführbare Anweisungen geben, etwa "singe", "lache", "hüpfe" oder "stehe auf einem Bein". Die anderen Spieler müssen diese Anweisungen allerdings nur dann auch tatsächlich machen, wenn Simon mit der Phrase "Simon sagt: ..." begonnen hat. Ansonsten dürfen sich die Spieler

nicht bewegen. Wer die Aktion trotzdem ausführt, bekommt einen Minuspunkt (oder scheidet sofort aus). Beispiel: Bei "Simon sagt: drehe dich im Kreis" müssen sich also alle Spieler drehen, bei "hüpfe am Stand" darf sich keiner bewegen.

Turtle Wushu

Alle bekommen einen Kronkorken. Dies ist ihre Kampfschildkröte. Sie wird auf einen Handrücken gelegt. Zwei Leute kämpfen gegeneinander: Sie legen die Hand ohne Schildkröte auf den Rücken, die Hände mit den Schildkröten werden voreinander gelegt, die beiden verbeugen sich und sagen „Turtle Wushu“. Nun müssen beide versuchen, die gegnerische Schildkröte von der Hand zu schlagen. Sie dürfen sich dabei aber nur zwischen Fingerspitzen und Ellenbogen berühren (mit machen Gruppen kann man das Spiel auch mit vollem Körpereinsatz spielen.) Man kann auch in Teams spielen oder im KO-System alle gegen alle.

Komm mit, lauf weg

Alle stehen im Kreis. Eine/r geht nun im Kreis außen herum und tippt eine/n andere/n an. Dabei sagt er/sie „Komm mit!“ Sofort muss die angetippte Person versuchen, die andere zu fangen und wer zuerst in der Kreislücke ist, hat gewonnen. Der/die andere muss weiter außen herumlaufen. Sagt die Person aber „Lauf weg!“, dann geht die Verfolgungsjagd in die Gegenrichtung.

Blickduell des Samurai

Alle stehen im Kreis und schauen auf einen Punkt am Boden in der Mitte des Kreises. Auf ein Kommando (hoch=takai; runter=shita) blicken alle auf und schauen einer Person in die Augen. Wenn sich zwei Personen gegenseitig in die Augen schauen, scheidet sie aus.

Zollstock ablegen

Die Spieler stellen sich in zwei Reihen gegenüber auf, mit dem Gesicht zueinander. Alle Spieler strecken einen Arm etwa in Brusthöhe vor sich und spreizen dabei den Zeigefinger nach vorne. Die Gruppe insgesamt soll etwa so lang sein als die Stange lang ist (auf keinen Fall jedoch länger). Die Spielleitung nimmt nun die Stange auf und legt sie auf die Zeigefinger der Mitspieler. Sobald die Stange auf den Fingern der Spieler ruht, gibt die Spielleitung die Spielbeschreibung aus. Es gelten folgende Bedingung: *Jeder* Teilnehmer muss *immer* mit seinem Zeigefinger die Stange von unten zumindest leicht berühren - die Hand darf also niemals von der Stange entfernt werden. Während diese Bedingung einzuhalten ist, erhält die Gruppe insgesamt folgende Aufgabe: die Stange muss am Boden abgelegt werden.

Luftballon-Jonglage

Die Spieler stehen im Kreis und halten sich an den Händen. Die Gruppe bekommt einen Luftballon und hat die Aufgabe, den Luftballon möglichst lange in der Luft zu halten, wobei die Spieler die Hände nicht loslassen dürfen. Jede Berührung des Luftballons gibt einen Punkt. Schafft die Gruppe 30 Punkte? Wenn der Luftballon auf den Boden fällt oder der Kreis auseinanderbricht, muss von vorne begonnen werden. Varianten: 1) Zwei Kreise können gegeneinander spielen: Welche Gruppe kann den Ballon länger in der Luft halten? 2) Der Ballon darf nicht mit den Füßen berührt werden.

Hühnerlauf

Alle stehen im Kreis. Ähnlich wie „Kreisklatschen“ wird eine Bewegung im Kreis weitergegeben. Ausgangsposition: Alle nehmen die Hände so vor die Augen: Zeigefinger und Daumen bilden ein Loch zum Durchschauen, die anderen Finger werden abgespreizt wie Hühnerfedern am Kopf. Mit „Pock!“ wird die rechte Hand gesenkt und so läuft die Bewegung einmal rechtsrum im Kreis. Wenn eine/r beide Hände senkt und dabei „Pock! Pock!“ sagt, dann geht es in die andere Richtung weiter und die rechte Hand wird immer gesenkt, bis wieder die Richtung wechselt.

Stargate

Ein großes Springseil wird von zwei Personen gedreht. Die Gruppe muss erstmal irgendwie nacheinander hindurch. Level 2: Keinen Leerschwing. Level 3: Alle durch in drei Schwüngen. Level 4: In einem Schwung!

„Eins-zwei-drei“

Beginn: Die Partner*innen stehen sich gegenüber und zählen abwechselnd von Eins bis Drei und wieder von vorne. Beispiel: Partner*in A sagt „Eins“ – Partner*in B „Zwei“ – Partner*in A „Drei“ – Partner*in B „Eins“ usw.

Erste Stufe: Statt der Zahl „Eins“ wird einmal geklatscht. Beispiel: Partner*in A klatscht einmal in die Hände – Partner*in B sagt „Zwei“ – Partner*in A sagt „Drei“ – Partner*in B klatscht einmal in die Hände – Partner*in A sagt „Zwei“ – Partner*in B sagt „Drei“ – usw.

Zweite Stufe: Statt der Zahl „Zwei“ muss mit den Fingern geschnipst werden. Beispiel: Partner*in A klatscht einmal in die Hände – Partner*in B schnipst mit den Fingern – Partner*in A sagt „Drei“ – Partner*in B klatscht einmal in die Hände – Partner*in A schnipst mit den Fingern – Partner*in B sagt „Drei“ – usw.

Dritte Stufe: Statt der Zahl „Drei“ muss mit dem Fuß gestampft werden. Beispiel: Partner*in A klatscht einmal in die Hände – Partner*in B schnipst mit den Fingern – Partner*in A stampft mit dem Fuß – Partner*in B klatscht einmal in die Hände – Partner*in A schnipst mit den Fingern – Partner*in B stampft mit dem Fuß – usw. Hinweis: Es können auch andere Bewegungen eingesetzt werden. Es kann auch mit Worten gespielt werden.