

rpi-konfi

3 | 21

Bausteine zur Konfi-Arbeit aus EKKW und EKHN



Autor*innen:
Katja Simon , Studienleiterin RPI Zentrale Marburg,
Ruben Ullrich, Lehrtrainer, CVJM-Hochschule Kassel und
Sven Wagner, Kreis-Jugenddiakon, Schwalmstadt



VERTRAUEN IST EIN ABENTEUER #ABENTEUERKONFIRMATION



Katja Simon, Ruben Ullrich und Sven Wagner

Worum geht es:

Konfirmation bedeutet „Bestärkung“. In dieser Konfi-Einheit gehen die Jugendlichen der Frage nach, was sie für ihren Weg ins Leben bzw. für die Konfi-Zeit gebrauchen könnten, damit Bestärkung gelingen kann. Dabei wird der Blick auf das Thema Vertrauen gelenkt. Vertrauensübungen eröffnen einen spielerischen Zugang. Und die Beschäftigung mit der biblischen Geschichte von der Heilung eines Gelähmten bietet unterschiedliche Zugangsmöglichkeiten zum Glauben an.

Autor*in:

Katja Simon
Studienleiterin RPI Zentrale Marburg
katja.simon@rpi-ekkw-ekhn.de



Ruben Ullrich
Lehrtrainer, CVJM-Hochschule Kassel
Ullrich@cvjm.de



Sven Wagner
Kreis-Jugenddiakon, Schwalmstadt
Sven.wagner@ekkw.de



Zeitumfang: ca. 2x90 Minuten

Ziele:

Die Konfis...

- überlegen, was sie für die Zeit bis zur Konfirmation und für den Weg ins Leben brauchen,
- werden über Vertrauensübungen sich ihres eigenen Vertrauens bewusst,
- erschließen die biblische Geschichte von der Heilung eines Gelähmten,
- überlegen kreative Ideen für den Ideenwettbewerb aus Ziegenhain, Hessen.

Material im Anhang:

- **M1** KonApp Umfragen
- **M2** Anleitungen Vertrauensübungen
- **M3** kreative Umsetzung (in Auswahl)
- Rucksack

„...aus Hessen kommt die Konfirmation“

Das beschauliche Örtchen Schwalmstadt-Ziegenhain ist der Ort, an dem das #AbenteuerKonfirmation vor fast 500 Jahren seinen Anfang nahm – hier wurde die Konfirmation erfunden.

Schon bald nach der Reformation sorgte sich Landgraf Philipp von Hessen um die Einheit der protestantischen Kirche. Denn es wurde heftig um die Erwachsenentaufe gestritten. Eine protestantische Strömung befürwortete ausschließlich die Erwachsenentaufe. Der Konflikt konnte nach langen Gesprächen zwischen Martin Bucer und den Täufern schließlich durch den Vorschlag zur Einführung der Konfirmation gelöst werden. 1539 wurde dieser Kompromiss in der Ziegenhainer Kirchenzuchtordnung aufgeschrieben und damit amtlich. Das war die Geburtsstunde der Konfirmation.

Im Jahre 2021 nun möchte eine Jury aus Jugendreferent*innen, Pfarrer*innen und Stadtverantwortlichen Ideen von Konfi-Gruppen sammeln und den Spirit der Konfirmation in der Stadt Ziegenhain erlebbar machen. Bei einem Ideenwettbewerb #AbenteuerKonfirmation können Konzepte in drei Kategorien eingereicht werden:

- Sport & Outdoor
- Media
- Kunst & Kreativ

Die besten drei Ideen sind mit Preisen im Gesamtwert von €3500 dotiert und werden in Ziegenhain für Konfi-Gruppen und andere erlebbare Wirklichkeit!

Einsendeschluss ist der 31.12.2021.

Weitere Infos unter: <http://abenteuerkonfirmation.de/>

Baustein A – Abenteuer Konfirmation

Schritt 1 – Einstieg mit Umfragen

Zur Hinführung dient eine kurze Phase zum Thema „meine Konfirmation“. Die KonApp dient in diesem Schritt der Ergebnissicherung. In die KonApp werden Umfragen (**M1**) eingestellt. Die Umfrageergebnisse werden über das Back-End am PC und einem Beamer für die Gruppe projiziert. Im Gespräch können noch einmal die wesentlichen Inhalte zusammengefasst werden. Alternativ kann auch ein anderes Umfrage-Tool (z.B. Mentimeter) genutzt werden. Analog kann die Umfrage auch über einen Fragebogen erfolgen und die richtigen Antworten werden zum Beispiel über Laptop und Beamer projiziert.

Zusammenfassung: Im Laufe des Konfi-Jahres soll euer Vertrauen in Gott aber auch euer Vertrauen in euch selbst bestärkt werden. Was eigentlich Vertrauen ist und wie es sich anfühlt werden wir im nächsten Schritt erleben.

Schritt 2 – Positionierungsübung

Positionierungsübung: Im Raum werden zwei Positionen für Zustimmung und Ablehnung festgelegt.

Impuls: Konfirmation heißt „Stärkung“. Ihr als Personen sollt stark gemacht werden. Aber auch euer Vertrauen in Gott soll wachsen. Ich stelle euch Fragen und ihr sollt euch positionieren. Es gibt dabei kein Richtig und Falsch.

- Ich habe selber heute hier in die Konfi-Stunde gefunden?
- Habt ihr Vertrauen zu Freunden/ Freundinnen?
- Habt ihr Vertrauen zu euren Eltern?
- In schwierigen Situationen hilft mir mein Glaube.
- Ich weiß, was ich kann und verlasse mich auf meine Fähigkeiten.
- Wenn man etwas wirklich will, dann schafft man es auch.

Stichprobenartig werden einzelne Konfis dazu befragt, warum sie an dieser Position stehen.

Schritt 3 – Vertrauensübungen

Ein Abenteuer ist ein spannendes, prickelndes, ein gefährvolles, risikoreiches, gewagtes und verwegenes Unternehmen. Die folgenden Vertrauensübungen können das Vertrauen in sich selbst und andere erlebbar werden lassen.

Die Vertrauensübungen werden erklärt, durchgeführt und ausgewertet. Ausführliche Hinweise finden sich unter **M2**. Die Leitung trifft eine Auswahl an Übungen.

Impuls: In diesen Rucksack packen wir das, was wir von dem heute Erlebten symbolisch mitnehmen wollen. Was packen wir hinein? Welches Symbol steht für Vertrauen? (Smartphone, Seil o.a.)

Baustein B – Vertrauen zu Freund*innen und zu Jesus

Im nächsten Baustein wird das Thema Vertrauen mittels der biblischen Geschichte von der Heilung des Gelähmten, Markusevangelium 2, 1-12 vertieft. Die vier (Freunde) vertrauen Jesus. Sonst würden sie den Gelähmte nicht zu Jesus bringen wollen. Der Gelähmte wiederum vertraut sowohl Jesus als auch den Vieren.

Die Geschichte wird gemeinsam gelesen. Anschließend erklärt die Leitung, wie die Erzählung erarbeitet und dargestellt werden kann. Dazu stehen verschiedene kreative Methode zur Auswahl.

- Anspiel
- Schattenspiel
- Paper-Clip
- Stop Motion (z.B. mit Biegepuppen, Playmo, Lego, etc.)
- Foto-Story (mit Insta-Story, YouTube, Power-Point ...)
- Audioaufnahme / Hörspiel

Die Anleitungen finden sich unter **M3**.

Die erarbeiteten Szenen werden vorgespielt und von der Gruppe gewürdigt. Anschließend wird in einer Gesprächsrunde noch einmal herausgearbeitet, an welchen Stellen in der Geschichte es um Vertrauen geht.

Leitfragen:

Was denken die Zuschauenden in dem Haus, als plötzlich jemand zum Dach hineingehievt wird?
Was denkt der, dem das Haus gehört?
Was halten die Jüngerinnen und Jünger, als Jesus den Gelähmten heilt?

Was denken die Freunde, die den Gelähmten tragen?
Wie geht es dem Blinden eigentlich dabei?

Wer hat eigentlich das größte Vertrauen?

Worin liegt eigentlich der Bezug der Geschichte zu deiner eigenen Konfirmation? Wo stehst Du eigentlich - auf der Seite der Zuschauenden, der tragenden Freunde, des Blinden oder Jesus?

Impuls: Was packen wir in unseren Rucksack?
Ziegelstein – Zugang, Öffnung zu Gott
Seil – wir wollen als Gruppe zusammenhalten
Hammer – wir wollen was tun

Baustein C – Jetzt seid ihr gefragt!

Im letzten Schritt soll zur Teilnahme am Ideenwettbewerb ermuntert werden.

Impuls: Wir packen unseren Rucksack noch einmal aus und erinnern uns. Was gehört alles zum Vertrauen dazu?

Was kann die Konfi-Zeit zu einem Abenteuer machen? Nun sind eure Ideen gefragt und ganz wichtig! Welche Aktionen oder Aktivitäten fändet ihr gut, damit die Konfi-Zeit auch zu einem Abenteuer wird? Mit eurer Idee könnt Ihr Preise gewinnen. Schreibt sie auf und sendet sie an idee@abenteuerkonfirmation.de

Beim Ideenwettbewerb #AbenteuerKonfirmation werden eure Ideen gesammelt und in der Konfirmationsstadt Ziegenhain erlebbar gemacht.

Es gibt drei Kategorien, in denen ihr Ideen einreichen könnt:

- Sport & Outdoor
- Media
- Kunst & Kreativ

Die Ideen werden ganz konkrete Wirklichkeit in der Konfirmationsstadt Ziegenhain und Konfi- und Jugendgruppen werden vielleicht in Zukunft eure coole Idee erleben können.

Für die Ideengenerierung gibt es einen dreistufigen Prozess **M4** für die Ideensammlung.

Anschließend können die Ideen als Prototyp mit der eigenen Gruppe gebaut/ umgesetzt/ gespielt/ erarbeitet werden. Euren Vorschlag in Form von Text, Foto, Video oder anderweitigen digitalen Medien könnt ihr dann als Gruppe beim Ideenwettbewerb einreichen. Es können sich auch mehrere Teams bilden, die verschiedene Ideen generieren.

rpi RELIGIONSPÄDAGOGISCHES
INSTITUT

Evangelische Kirche von Kurhessen-Waldeck
Evangelische Kirche in Hessen und Nassau

Katja Simon

katja.simon@rpi-ekkw-ekhn.de

Ruben Ullrich

Ullrich@cvjm.de

Sven Wagner

Sven.wagner@ekkw.de

www.rpi-konfirmandenarbeit.de

Wie bist du auf die Konfirmation aufmerksam geworden?

Freund*innen
Familie
ein Einladungs-Brief
Gemeindebrief
Homepage

Was ist an der Konfirmationszeit abenteuerlich?

neue Freunde oder Freundinnen
neue Themen
neue Kirchen
neue Spiele
neue Lieder

Ist die Konfi-Zeit abenteuerlich?

ja
nein

Wo werdet ihr am Konfirmationstag eingesegnet?

im Gemeindehaus
im Gasthaus
in der Kirche

Welche Eigenschaft passt am besten zur Konfirmation?

feierlich
langweilig
abenteuerlich
heilig

Wie übersetzt man das Wort „Konfirmation“?

Beweihräucherung
Bestärkung
Behandlung
Bekräftigung

Was wird eigentlich bestärkt?

meine Seele
mein Konto
mein Vertrauen in Gott
mein Vertrauen in mich

Was kennt ihr schon?

Segen zur Konfirmation
Ideen für Geschenke
Location zum Feiern
10 Gebote
Vaterunser
Glaubensbekenntnis

Hinführung

Für die folgenden Übungen sollte ein Augenmerk auf die Gruppensituation und Gruppe geworfen werden. Eine sorgfältige Vorbereitung ist dringend nötig. Der Anleitende muss seine Gruppe im Blick haben und entscheiden, welche Aktion in der gegebenen Situation mit den anwesenden Akteur*innen durchgeführt werden kann. Dabei gilt es, jede Person einzeln in den Blick zu nehmen und auf Bedenken und Befürchtungen einzugehen. Vor allem auch auf die nonverbale Kommunikation. Gerade bei Berührungen und Aktionen mit verbundenen Augen sind die Akteur*innen zu schützen, in dem im Vorfeld detailliert an- und ausgesprochen wird, was als nächstes zu erwarten ist. Dabei dürfen die persönlichen Komfortzonen in Richtung Lern-Zone verlassen werden.

Übung 1

Mäusefallenparcours

Material: 10-20 Mausefallen, Augenbinden

In einem Spielfeld werden 10-20 Mausefallen platziert. Ein „blinder“ Mitspieler muss nun versuchen, durch das Spielfeld zu laufen ohne eine Mausefalle zuschnappen zu lassen. Die übrigen Mannschaftsmitglieder dürfen ihm vom Spielfeldrand aus durch Anweisungen helfen. Bei diesem Spiel sollte jeder Spielende feste Schuhe tragen.

Alternative: Der/ die Spielende wird an Seilen durch das mit Mäusefallen ausgelegte Spielfeld geführt. Dazu trägt eine Person einen Klettergurt, an dem vier ca. 2 Meter lange Seile befestigt sind.

Die Spielenden müssen sich auf andere Sinne als ihren Sehsinn konzentrieren. Außerdem lernen die Teilnehmenden auf spielerische Art, sich auf ihre Mitspielenden zu verlassen und diesen zu vertrauen.

Übung 2

»Blindenführung« in Zweier-Teams:

Material: Augenbinden

Einem Konfi werden die Augen verbunden. Die bzw. der andere führt seine Partnerin/seinen Partner durch den Raum/über die Wiese etc. Auf Zuruf wird gewechselt. Der sehende Partner achtet darauf, dass sich sein Partner nirgendwo stößt, stolpert oder sonst irgendwie verunsichert wird. Evtl. kann man auch einen kleinen Parcours aufbauen, durch den dann geführt wird.

Übung 3

Menschliches Pendel in zwei Phasen

Phase 1: Vertrauensübung in einer „Hängematte“

Material: Entsprechende Anzahl von Decken (eine pro 5er Gruppe)

Es werden 5-er-Teams gebildet. Jeweils eine*r liegt auf der Decke. Die vier Ecken werden von je einer Person mit beiden Händen genommen, so dass eine Art Hängematte entsteht. Die in der Decke liegende Person wird ein paar Zentimeter über den Boden abgehoben und die Gruppe schwingt die Person wie in einer Hängematte.

Nach ca. 1 Min. wird gewechselt.

Phase 2: »Menschliches Pendel«

Die Gruppe bildet einen Kreis. Ein Konfi stellt sich in die Mitte. Alle im Kreis stehenden Konfis heben ihre Hände auf Schulterhöhe des in der Mitte stehenden. Wer in der Mitte steht, schließt die Augen oder lässt sich verbinden und lässt sich dann steif wie ein Stock fallen. Die Konfis im Kreis fangen sie/ihn sanft ab und kippen (pendeln) sie/ihn vorsichtig in eine andere Richtung. Am Anfang sollte die Pendelbewegung kürzer sein, um die Konfis daran zu gewöhnen. Nach ca. 1 Min. wird gewechselt.

TIPP: Als Schutzhaltung bei der Hängematte und dem Vertrauenspendel sollten die Arme locker vor dem Brustkorb verschränkt werden und die Hände dabei auf die eigenen Schultern gelegt werden.



Übung 4 Slackline

Material: Slackline, Klettergurt, vier 2 Meter lange Seile oder Bandschlingen

Eine Slackline wird in ca. 30 Zentimetern Höhe zwischen zwei Bäumen gespannt. Eine Person zieht einen Klettergurt, an dem vier ca. 2 Meter lange Seilenden befestigt sind, an. Die Person bekommt die Aufgabe die Slackline von einem Baum zum anderen zu begehen. Dabei wird sie von vier Gruppenmitgliedern mit Hilfe der Seile in aufrechter Position gehalten.

Reflexionsfragen¹:

Zunächst an die Person, die über die Slackline gelaufen ist:

Wie geht es dir?

War es schwer oder einfach? Warum?

Hast du dich sicher gefühlt? Warum, warum nicht?

Hat dir etwas Angst gemacht? Was war es?

*Fragen an die vier Helfer*innen:*

Wie geht es euch?

War die Übung einfach oder schwer? Warum?

Fragen an alle:

Was hat richtig gut geklappt?

Wieso?

Was hat nicht gut geklappt und wieso nicht?

Wie habt ihr miteinander gesprochen? Was habt ihr gesagt und warum? Kann man das noch verbessern?

Worauf würdet ihr beim nächsten Mal achten?

Was ist für diese Übung ganz wichtig? (Vertrauen)

Weitere Alternativen

- Klettern im Kletterpark
- Boulderhalle mit Kletterwand besuchen
- Übernachten im Freien (Wald, Wiese, Friedhof)
- Kirchenübernachtung

- a) **Anspiel** – Die biblische Geschichte wird nachgespielt. Dabei schreiben die Konfis ihr eigenes Drehbuch und kreieren Dialoge und Gesprächsgänge. Dabei kann zur Sprache kommen, wer die Freunde sind, woher sie kommen, was sie von Beruf sind, warum der Gelähmte eigentlich nicht mehr laufen kann und was sie von Jesus gehört haben.
- b) Als Variante zu a) – Die Geschichte wird als **Schattenspiel** aufgeführt. Vorher sollte aufgeteilt werden, wer die Szenen pantomimisch spielt und wer der/die Lesende ist.
- c) **Paper-Clip** - Erklärvideo mit Papierfiguren: Die Herstellung eines Erklärvideos kommt weitgehend mit Alltagsmaterialien aus: Papier (Moderationskarten), Scheren, Stifte, einen Tisch, ein Smartphone und ein Stativ. Die Geschichte wird erzählt und die Konfis bewegen die Papier-Figuren und Symbole auf einem Tisch entsprechend. Das wird mit Hilfe der Videofunktion eines Smartphones, das auf einem Stativ angebracht wurde, aufgenommen.

Schriftliche Anleitungen unter:

https://www.rpi-ekkw-ekhn.de/fileadmin/templates/rpi/normal/material/rpiimpulse/2018/heft_3/Artikel/RPI_Impluse_3-2018_12_FB_Religionspaedagogisch_Arbeiten_mit_Erklervideos.pdf

https://www.rpi-ekkw-ekhn.de/fileadmin/templates/rpi/normal/material/rpiimpulse/2018/heft_1/Artikel/RPI_Impluse_1-2018_14_Konfirmandenarbeit.pdf

Kurzfilme mit Erklärung unter:

https://www.youtube.com/embed/E4GZJIs7_do

https://www.youtube.com/watch?v=a6afQd0_WXg

- d) **Stop Motion** (z.B. mit Biegepuppen, Playmobil, Lego, etc.) – Stop Motion Filme erstellt man am besten mit einer mobilen App für Handy oder Tablet wie „Stop Motion Studio“ und bearbeitet sie dann in OpenShot weiter. Die App zeigt vorherige Bilder an, was kleine Schrittfolgen erleichtert. https://www.youtube.com/watch?v=zqr7B8p_v40.

Stop Motion Studio ist für Android sehr empfehlenswert:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cateater.stopmotionstudio>

- e) **Foto-Story** (mit Insta-Story, YouTube, Power-Point ...)

Beispiel Instastory: Man lädt die App aus Appstore oder Playstore und richtet einen eigenen Gemeinde-Account ein (z.B. mit E-Mail). Dann sucht man in der App nach Namen von Bekannten und Freund*innen und verbindet sich mit diesen. In Instagram kann man Fotos teilen (normalerweise quadratisch) oder Videos Fotos und Videos anderer (mit denen man verbunden ist) erscheinen in der eigenen App, man kann diese „ liken“ oder kommentieren. Wichtig ist, dass die einzelnen Videos oder Fotos in den Stories nur 24 Stunden nach ihrem ersten Upload auf Instagram zu sehen sind!

Eine ausführliche Anleitung zur Produktion einer Insta-Story finden Sie hier: https://www.rpi-ekkw-ekhn.de/fileadmin/templates/rpi/normal/material/rpiimpulse/2019/heft_4/Artikel/RPI_Impluse_4-2019_12_Insta-Stories_in_RU_Konfi_und_Jugendarbeit.pdf

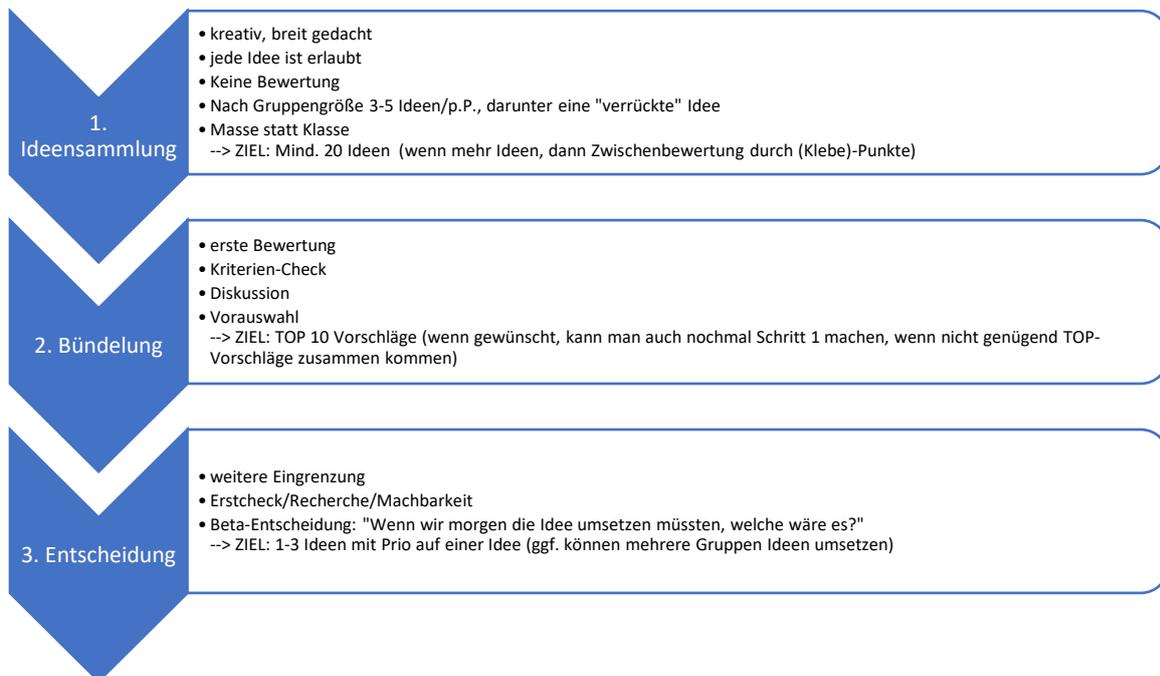
- f) **Audioaufnahme** – Mit dem Smartphone kann eine Aufnahme im Sinne eines Hörspiels gemacht werden. Dabei schreiben die Konfis ihr eigenes Drehbuch (**siehe a**)

Der Rahmen für die Ideengenerierung ist ein dreistufiger Prozess, der bestmöglich von einer Person angeleitet wird, die nicht direkt involviert ist und gut Prozesse moderieren kann.

Im ersten Schritt werden durch die Teilnehmenden so viele **Ideen gesammelt** wie möglich. Ziel ist am Ende mit 20 Ideen aus dieser Phase raus zu kommen. Die Teilnehmenden sollen angespornt werden, auch eine oder zwei Ideen zu entwickeln, die verrückt oder unrealistisch sind, denn diese können helfen, andere Denkprozesse anzuregen. Alle geht!

Im zweiten Schritt werden die **Ideen gebündelt** und bewertet. Hierbei ist die Moderation ungemein wichtig, denn sie gibt den Raum für eine konstruktive Diskussion. Ziel ist, die TOP 10 der Ideen zu sammeln. Wenn sich nicht auf genügend Ideen geeinigt wird, dann kann man diese Ideen schon mal sichern und nochmal Schritt 1 machen.

Im **dritten Schritt** geht es dann darum, eine **Entscheidung** zu treffen. Ziel ist es, eine bis drei Ideen zu favorisieren, die man einreichen möchte. Es können sich auch Teams bilden, wenn es mehrere Ideen gibt, die umgesetzt werden können. Leitfrage: „Wenn wir morgen schon umsetzen müssten, für welche Idee würden wir uns entscheiden.“



Der Prozess Ideensammlung proudly inspired by 8Ideen (<https://8ideen.de/>)



Impressum

Herausgeber: Religionspädagogisches Institut der EKKW und der EKHN
Rudolf-Bultmann-Straße 4, 35039 Marburg
Layout: Ralf Kopp, Darmstadt · www.ralfkopp.biz
Eigendruck
v.i.S.d.P.: Uwe Martini, Direktor

Das RPI der EKKW und der EKHN veröffentlicht dieses Material als „Open Educational Resources“ unter der Creative-Commons-Lizenzierung BY-NC-SA (Namensnennung – nicht Kommerziell) veröffentlicht:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/>

