Umfangreiche Spielekartei
inklusive Jungschar-Notfallprogramm
Tipps & Tricks zur Spielepädagogik

Die Jungschar Spielekiste

CVJM

CVJM-Westbund

Zum Inhalt
Grundlage dieser Arbeitshilfe ist eine kleine Spielepädagogik. Darüber hinaus unterstützt sie beim Aufbau einer Spielekiste für ein Jungschar-(Notfall-)Programm. Außerdem enthält sie eine Kartei von 100 erprobten Jungscharspielen und gibt Tipps für kurzfristige Programmalternativen. Außerdem werden darüber hinaus noch vier größere Spiele vorgestellt, die eine komplette Jungscharstunde füllen.

Für drinnen und draußen
Alter: ab 8 Jahren

CVJM-Materialstelle
T (02 02) 57 42 32 info@cvjm-westbund.de www.cvjm-materialstelle.de

Die Jungschar Spielekiste

Herausgeber:
CVJM-Westbund
Bundeshöhe 6
42285 Wuppertal
T (02 02) 57 42 11
F (02 02) 57 42 42
info@cvjm-westbund.de
www.cvjm-westbund.de
Vereinsregisternummer: 1438
vertreten durch: Hildegard vom Baur, Generalsekretärin
Dr. Hartwig Strunk, 1. Vorsitzender

Redaktion: Günter Reinschmidt (www.jungschar.biz), Germo Zimmermann
Layout: Birte Smieja
1. Auflage: August 2011, CVJM-Westbund

Bildnachweis:
Titelbild: Gottfried Bräuer
alle anderen Fotos: Søren Zeine

Der CVJM-Westbund

Den ganzen Menschen im Blick haben, weil der Mensch nicht nur eindimensional ist, sondern Körper, Seele und Verstand zusammengehören - darum geht es dem Christlichen Verein Junger Menschen (kurz: CVJM) in der täglichen Arbeit mit Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen.
Der CVJM ist überparteilich und konfessionsunabhängig. Darum ist jeder willkommen, und es wird auf Grundlage des christlichen Menschenbildes ein vielfältiges Programm geboten von sportlichen und musikalischen Aktivitäten über Kreativprogramme und Hausaufgabenhilfe bis hin zu Freizeiten und Motorradfahrergottesdiensten. Dabei wird ein Großteil der Arbeit von Ehrenamtlichen getragen, denen es wichtig ist, Kindern und Jugendlichen sinnvolle Freizeitangebote zu machen, ihnen Impulse für ihr Leben und eigene Lebenserfahrungen weiterzugeben.
Der CVJM-Westbund hat es sich deshalb zur Aufgabe gemacht, die Ehrenamtlichen der örtlichen Vereine in seinen Bildungsstätten zu schulen und Arbeitsmaterialien zur Verfügung zu stellen. Außerdem beraten und begleiten die Hauptamtlichen des CVJM-Westbundes die Mitarbeitenden vor Ort.
Der CVJM-Westbund ist mit ca. 650 Vereinen und rund 73.000 Mitgliedern und regelmäßigen Besuchern Mitglied im größten deutschen Jugendverband CVJM. Die ca. 20.000 ehrenamtlich Mitarbeitenden werden von engagierten Hauptamtlichen unterstützt. Der CVJM-Westbund arbeitet in den Bundesländern Nordrhein-Westfalen, Hessen, im Saarland, in Teilen von Rheinland-Pfalz und von Niedersachsen.
Erster Vorsitzender des CVJM-Westbundes ist Dr. Hartwig Strunk. Hauptamtlich wird der CVJM-Westbund mit seiner Geschäftsstelle in Wuppertal von Generalsekretärin Pastorin Hildegard vom Baur geleitet.

Vorwort

Nach den bekannten Gesetzen von Murphy tritt der schlimmstmögliche Fall immer genau dann ein, wenn man ihn gerade überhaupt nicht gebrauchen kann.
Wem ist das nicht auch schon mal passiert: Eine Viertelstunde vor Jungscharbeginn fängt es an zu regnen und man kann das Geländespiel nicht durchführen. Ein Mitarbeiter hat die Spielerunde übernommen und wird kurz vor der Jungscharstunde plötzlich krank. Ein Helfer, der das Dorfspiel vorbereiten wollte, erscheint nicht zur Jungscharstunde. Oder durch einen zufälligen Blick auf das Jungscharprogramm stelle ich fest, dass ich heute selber »dran« bin. Diese Aufzählung ließe sich mit eigenen Erfahrungen noch beliebig erweitern.

Wohl dem Jungscharleiter, der dann aus der Fülle eines reichen Erfahrungsschatzes schöpfen kann. Aber was macht der, der nicht auf einen solchen Pool von Erfahrung und Können zurückgreifen kann? Soll er die Spielerunde streichen? Nein – denn das wäre eine denkbar ungünstige Lösung.

Auf der sicheren Seite ist, wer die Jungschar-Spielekiste besitzt. Denn hier finden sich neben Spielen für die oben genannten »Notfälle« eine Vielzahl von erprobten Jungscharspielen, die durch eine Spielekartei einfach zu finden sind.

Aber das ist noch nicht alles:
Diese Arbeitshilfe möchte euch in drei Abschnitten informieren:

1. Teil:
Enthält eine kleine Spielepädagogik.

2. Teil:
Zeigt euch, wie eine Jungschar-Spielekiste aussehen kann
und welche Spiele darin enthalten sind.

3. Teil:
Rüstet euch für alle Notsituationen in Sachen Spiele,
die in einer Jungschar eintreten können.

Wir wünschen euch viel Spaß mit dieser Arbeitsh
den Vordrucken im Internet.

Mit Jesus Christus – mutig voran!

Dein

Günter Reinschmidt Germo Zimmern

Inhaltsverzeichnis

Vorwort 3
Inhaltsverzeichnis 4

Teil 1: Spielen in der Jungschar
1. Der »Jungschar-Vierklang« 5
2. Kleine Spielpädagogik 6
3. Tipps & Tricks zur Spielepädagogik 8

Teil 2: Die Jungschar Spielekiste
1. Die Jungschar-Spielekiste: Ausführungen und Inhalt 9
2. Die Spielekartei 10
3. Das Spielmaterial: Eine Einkaufsliste 18
4. Die Vordrucke im Internet und vier größere Spiele 19

Teil 3: Das JS-Notfallprogramm
1. Zu viele Jungscharler 25
2. Zu wenige Jungscharler 25
3. Schlüssel weg! 25
4. Alleine? 26
5. Aufgedreht 26
6. Mobbing 26
7. Schlechtes Wetter 26
8. Programm vergessen 27

Dies ist eine Leseprobe der Arbeitshilfe "Die Jungschar Spielekiste". Die komplette Arbeitshilfe gibt es inkl. umfassender Spielekartei und dem Spielekartei-Designer 1.0 für Windows unter www.cvjm-materialstelle.de

2. Kleine Spielpädagogik

2.1 Planung

Spielstunden müssen geplant werden, auch wenn ihr tatsächlicher Ablauf oft davon abweichen kann, darf und wird. Vor der Entscheidung über Inhalte, Spiele etc. muss sich der Mitarbeiter über die Bedingungen klar werden, unter denen die Spiele ablaufen werden:

- Mit welcher Gruppe habe ich es zu tun (Alter, Kultur, Interessen, Probleme, Gruppenkonflikte, Vorlieben, Schwächen...)?
- Welche räumlichen und zeitlichen Möglichkeiten habe ich?
- Was will ich mit den Spielen erreichen?
- Welche Materialien benötige ich?

2.2 Spieleauswahl

Es ist günstig, mit einem Aufwärm-Begegnungsspiel zu beginnen. Dabei ist es am angstärmsten, wenn es ein »Actionspiel« ist, das simultan von allen gespielt wird. Wichtig ist, dass es nicht gleich Teilnehmende ausschließt, weil es zu viel Aktivität oder besondere Fähigkeiten verlangt. Das Spiel sollte möglichst einfache Regeln haben, damit andere, die zu spät kommen, jederzeit mit einsteigen können. Jetzt mit einem Paarspiel fortzusetzen, erleichtert die Konzentration der Spielenden zunächst auf einen Partner. Danach dann mit Kleingruppen weitermachen. Der Abschluss kann durch ein Kreis- oder kooperatives Gruppenspiel gebildet werden. Es sollte darauf geachtet werden, dass sich aktive mit ruhigen Spielen abwechseln und die Betonung mal mehr beim Einzelnen, mal mehr bei der Gruppe liegt.

2.3 Die Rolle des Spielleiters

Der Spielleiter sollte Spiele auswählen, bei denen er sich selbst wohl fühlt bzw. die ihm selbst viel Spaß machen. So weit es geht, sollte sich der Spielleiter am Spiel beteiligen.

2.4 Spielerklärung

Die Regeln und der Spielverlauf sollten in eine Rahmengeschichte verpackt werden. Dadurch wird Motivation und Spannung erzeugt. Meistens wird auch die Spielidee – besonders bei Kindern – besser verstanden. Die Hintergrundgeschichte darf nicht zu real sein, denn sonst kann Angst erzeugt werden. Komplizierte Spielabläufe möglichst in zwei Schritte einteilen, d. h. mit einfachen Regeln beginnen und nach einiger Zeit eine Regel hinzufügen. Für die Spielerklärung wählt der Spielleiter einen Standpunkt, von dem alle Teilnehmenden ihn gut sehen und verstehen können.

2.5 Spielgeschehen

Veränderungen des Regelwerkes im Spiel zulassen. Es ist wichtig, immer für die Sicherheit der Teilnehmenden zu sorgen, dabei muss auch deren Belastbarkeit berücksichtigt werden. Gleichstarke Gruppen wählen. Die Spiele mit einem gemeinsamen Spiel oder einer »Zeremonie« beenden, damit die Kinder aus ihrer Spielwelt in die Realität zurückgeholt werden.

2.6 Mögliche Ablaufstrukturen für Spielaktionen

2.6.1 Spielekette

Diese ist die einfachste und häufigste Form, in der ein Spielprogramm geplant wird und abläuft: Die gesamte Gruppe spielt nacheinander mehrere Spiele, wobei diese durch einen roten Faden (z. B. eine Geschichte) verbunden sein sollten. Diese Struktur ist bei einer

Dies ist eine Leseprobe der Arbeitshilfe "Die Jungschar Spielekiste". Die komplette Arbeitshilfe gibt es inkl. umfassender Spielekartei und dem Spielekartei-Designer 1.0 für Windows unter www.cvjm-materialstelle.de

Dies ist eine Leseprobe der Arbeitshilfe "Die Jungschar Spielekiste". Die komplette Arbeitshilfe gibt es inkl. umfassender Spielekartei und dem Spielekartei-Designer 1.0 für Windows unter www.cvjm-materialstelle.de