

Notfallkoffer

Programm für die Jugendarbeit – immer griffbereit

Version 1.0



Inhaltsverzeichnis

Wozu brauche ich einen Notfallkoffer?.....	3
Was sollte in einen Notfallkoffer?.....	3
Welche Spiele kann ich aus dem Koffer holen?.....	4
Spiele mit Karten.....	4
Besetzt.....	4
Spiele mit Würfeln.....	5
Mäxle.....	5
Totwürfeln.....	6
Hausnummern würfeln.....	7
17 und 4.....	7
Würfel fangen.....	7
Besetzt (Würfel-Version).....	7
Würfelpyramide.....	8
Spiele mit anderem Material aus dem Koffer.....	9
Zeit schätzen.....	9
Mord in Palermo.....	9
Ich habe ein Licht.....	10
Krebsball.....	10
Bodyguard.....	11
Hochstapler.....	11
Streichholzschachtelhüllenstaffel.....	11
Lachen lassen.....	11
Stadt – Land – Fluss.....	12
Stuhlfußball.....	13
Schnitzeljagd.....	13
Ribbl Dibbl.....	14
Spiele ohne Material.....	15
Kommando Bimberle.....	15
Mega Bimberle.....	15
Black Stories.....	16
Weitsprung.....	16
Demo.....	16
Ich packe meinen Koffer.....	16
Gordischer Knoten.....	16
KrötenKönig.....	16
Schnicktator.....	16
DoDo.....	17
Chef - Vize.....	17
Andachten zum Vorlesen.....	18
Die gerauchte Bibel.....	18
Warten lohnt sich! – eine Adventsandacht von Siggli.....	19
Spülen für alle.....	20

Wozu brauche ich einen Notfallkoffer?

Eine sehr gute Frage. Eigentlich gar nicht.

Außer eben im „Notfall“. Das kann sein, wenn du ein Programm für 10 Spieler vorbereitet hast und nur 5 kommen, wenn Dein Mit-Mitarbeiter das Programm vorbereitet hat und kurzfristig nicht zur Gruppenstunde kommen kann oder das gut vorbereitete Programm zu Ende ist und du noch ein paar Minuten überbrücken musst. Dann ist es gut, wenn man ein bisschen Material und Ideen griffbereit hat.

Dann ist es sinnvoll, einen Koffer oder eine Tasche oder eine Schachtel griffbereit zu haben, in dem Material für einige Spiele ist, die sich ohne große Vorbereitung spielen lassen.

Diese findet ihr zum Beispiel auf der Seite www.jungscharwerkstatt.de unter dem Stichwort „[Notfallkoffer](#)„. Oder eben in diesem Dokument, das gelegentlich erweitert werden wird.

Denkt aber dran, dass nicht immer „Notfall“ sein sollte.

Was sollte in einen Notfallkoffer?

Da sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Ein paar Kartenspiele wie „Uno“ „6 Nimmt“ „Werwölfe“ oder ein Standard-Kartenspiel sind nicht schlecht. Spiel aus dem Koffer und das Programm steht. Universell einsetzbare Dinge sind Würfel, Papier, Stifte u.s.w.

Ich zähle einfach mal auf:

- Dieses Dokument als Ausdruck
- Papier – einfache weiße Din-A4 Blätter oder einen Schreibblock
- Stifte – Kugelschreiber, Buntstifte...
- Würfel und Würfelbecher und eine Unterlage
- ein paar Tennisbälle und oder Schaumstoffbälle
- ein paar Teelichter oder Kerzen
- ein paar Kugelschreiber
- mehrere Schachteln Streichhölzer
- Korken
- Eine Stoppuhr (heutzutage kann das jedes Handy)
- Kartenspiel/Uno/6 Nimmt/Werwölfe...
- Kniffelblock (oder eine Billigversion)
- Straßenmalkreide
- Feuerzeug
- Karteikarten
- Ein Buch oder ein paar Blätter mit Vorleseandachten

Welche Spiele kann ich aus dem Koffer holen?

Spiele mit Karten

Da sind zuerst mal die Spiele die ihr rein gepackt habt in den Original-Regeln. Aber mit Uno-Karten oder einem 52-Blatt Kartenspiel kann man noch andere Spiele spielen.

Besetzt

Ihr benötigt aus dem Koffer

- Uno-Karten

Vorbereitung:

Aus dem Spiel muss pro Farbe die gleiche Anzahl an Karten sortiert werden. z.B.: 10 mal Zahlen, 1 mal Richtungswechsel, 1 mal 2-ziehen.

Dazu kann noch eine 4-ziehen (nur bei genügend Teilnehmern) und eine Farbwechselkarte. Dieser Stapel wird dann ordentlich gemischt.

In einen zweiten Stapel kommt für jeden Mitspieler eine Farbkarte. Möglichst gleichmäßig aufgeteilt. Aus diesem Stapel darf sich jeder eine Karte ziehen und dann geht's los.

Spielablauf:

Alle Mitspieler sitzen im Stuhlkreis, jeder auf einem Stuhl. Der Spielleiter nimmt die oberste Karte vom Stapel und sagt laut, welche Farbe sie hat. Alle Mitspieler mit dieser Farbe dürfen einen Stuhl nach rechts rücken. Weil dieser (bei der ersten Karte ganz sicher) besetzt ist, setzt man sich einfach auf den Schoß des anderen. Dann kommt die zweite Farbe. Alle Mitspieler, die diese Farbe haben und nicht „besetzt“ sind, dürfen einen Stuhl nach rechts. u.s.w. Dabei kommen manchmal erhebliche Stapelhöhen zustande.

Besondere Karten:

- bei 2-ziehen dürfen die Mitspieler dieser Farbe, die nicht „besetzt“ sind, 2 Stühle weiter.
- bei Richtungswechsel müssen die Mitspieler dieser Farbe, die nicht „besetzt“ sind, einen Stuhl zurück
- bei Farbwahl dürfen alle Mitspieler die nicht „besetzt“ sind einen Stuhl weiter.
- bei 4-ziehen dürfen alle Mitspieler, die nicht „besetzt“ sind 4 Stühle weiter.

Gewonnen hat, wer als erstes eine Runde geschafft hat.

Varianten:

- Der Sieger muss direkt auf seinem Stuhl sitzen. Kommt man mit 2- oder 4-ziehen zu weit, muss man eine weitere Runde drehen
- Der Sieger muss direkt auf seinem Stuhl sitzen, ohne dass ein Mitspieler unter ihm ist. Sonst muss man noch eine Runde drehen

Spiele mit Würfeln

Mäxle

Ihr benötigt aus dem Koffer:

- zwei Würfel
- Würfelbecher
- Unterlage (z.B.: Buch)
- Stift
- Zettel

Mindestens 4 Mitspieler bis theoretisch unbegrenzt. Tatsächlich ist 15 eine realistische Obergrenze.

Bei dem Spiel gilt folgende Zahlenreihenfolge:

31, 32

41, 42, 43

51, 52, 53, 54

61, 62, 63, 64, 65,

Einerpasch (zweimal 1)

Zweierpasch (zweimal 2)

Dreierpasch (zweimal 3)

Viererpasch (zweimal 4)

Fünferpasch (zweimal 5)

Sechserpasch (zweimal 6)

Mäxle = 21 = höchste Zahl, nicht zu übertreffen



Es wird reihum gewürfelt. Der erste Mitspieler beginnt und schüttelt die zwei Würfel in einem Becher, der mit Hilfe einer Unterlage geschlossen wird. Nur er schaut sich das Ergebnis an. Dabei ergeben die zwei Würfel folgende Zahlen: Die größere Augenzahl stellt den Zehner dar, die kleinere den einer (z.B. 3 und 5 = 53)

Beim Spiel geht es darum, immer eine höhere Zahl als sein Vorgänger zu würfeln. Doch das ist gar nicht so einfach, wie es sich anhört. Und würfelt man dann doch mal eine niedrigere Zahl als sein Vorgänger, so bleibt einem nichts anderes übrig, als den nächsten Spieler anzuschwindeln. Man sagt dann einfach eine höhere Zahl als die, die der Vorgänger gewürfelt hat und gibt den Becher verschlossen an den nächsten Mitspieler weiter.

Dieser hat nun die Wahl die genannte Zahl zu glauben oder eben nicht. Glaubt er die genannte Zahl, dann würfelt er einfach weiter, ohne zu gucken, was unter dem Becher für eine Zahl steckt und muss nun versuchen, wieder die gleiche oder eine höhere Zahl zu würfeln als sein Vorgänger ihm genannt hat.

Glaubt er seinen Vorgänger jedoch nicht, so hat er die Möglichkeit, den Becher zu heben und zu schauen, ob die Zahl die ihm genannt wurde, stimmt. Stimmt sie nicht, so ist der Lügner enttarnt und bekommt einen Minuspunkt. Stimmt die Zahl jedoch, so bekommt der Spieler, der die Zahl aufgedeckt hat und seinem Vorgänger nicht geglaubt hat den Minuspunkt

Untertreiben – statt 43 darf man 42 sagen. Die angesagte Zahl beinhaltet immer ein unausgesprochenes „Oder höher“ Ist erlaubt und der Zweifler bekommt einen Minuspunkt. Sollte sich unangekündigt ein Mäxle unter dem Becher befinden, gibt es nur einen Punkt.

Nach jedem Minuspunkt beginnt eine neue Runde. Der Mitspieler, der den Minuspunkt bekommen hat, startet eine neue Runde in diesem Spiel.

Hat ein Mitspieler einen „Mäxle“ also eine 21, so kann er diese an den nächsten Mitspieler weitergeben. Da es nichts Höheres als Mäxle gibt, kann der Spieler wiederum diese Zahl nicht überbieten. Glaubt er das Mäxle bekommt er einen Minuspunkt und schüttelt die Würfel ungeschaut. Damit beginnt eine neue Runde.

Glaubt er es nicht und deckt die Würfel auf, werden 2 Minuspunkte verteilt. Wenn ein Mäxle unter dem Becher ist, bekommt er die Punkte, wenn kein Mäxle drunter ist, bekommt der Lügner 2 Punkte.

Es gibt einige Varianten dieses Spiels. Hardcore: Statt Minuspunkten „Dibbl *“ verteilen, „Weitergeben“ des Bechers...

Die „Chance“ ist eine Regel, die ich mit jüngeren Teilnehmern empfehle: Sollte jemand so offensichtlich lügen, dass es jeder merkt (z.B.: 57 lügen) darf er noch mal schütteln und ohne unter den Becher zu schauen mit den Worten „Höher als mein Vorwürfler“ weitergeben.

*siehe Anleitung „Ribbl Dibbl“

Totwürfeln

Eingesendet von Sigggi

Ihr benötigt aus dem Koffer:

- Stift
- Zettel
- Sechs Würfel

Ab 3 Spielern spielbar.

Start:

Jeder Spieler erwürfelt sich seine Leben: alle Würfel auf einmal würfeln, die Augen werden addiert und ergeben die Leben.

Ziel des Spiels:

Als letzter übrig zu sein

Ablauf:

Der Spieler mit der niedrigsten Anzahl an Leben startet.

Nun würfelt er gleichzeitig alle Würfel. Pro Wurf muss er mindestens einen Würfel liegen lassen.

Ziel ist es, am Ende mit den sechs Würfeln eine Summe von mindestens 30 zu erreichen. Also einen

Schnitt von mindestens fünf. Ratsam ist also, 6er und evtl. 5er liegen zu lassen. Oder eben das nächsthöhere.

Nun würfelt die Person so lange, bis alle Würfel liegen und addiert die Punkte.

Unter 30: wird der würfelnden Person die Differenz von den eigenen Leben abgezogen (Bsp: bei 27 werden 3 Lebenspunkte abgezogen).

Bei 30: nichts passiert, der nächste ist dran.

Über 30: Nun ist wieder die Differenz entscheidend. Bsp: 33: Nun geht es um die 3er. Der Würfler hat die Möglichkeit, mit möglichst vielen 3ern der Person, die nach ihm an der Reihe ist, Leben abzuziehen.

Dazu werden zunächst alle Würfel wieder aufgenommen und gewürfelt. Alle 3er, die dabei gewürfelt werden, bleiben liegen. Es darf so lange weiter gewürfelt werden, wie pro Wurf mind. eine 3 gewürfelt wird. Wird keine (mehr) gewürfelt, endet das würfeln. Die Summe der 3er wird addiert und bei der Person, die nach dem Würfler an der Reihe ist, von den Lebenspunkten abgezogen. Bsp.: werden zwei 3er gewürfelt, werden 6 Punkte abgezogen.

Wird mit allen sechs Würfeln eine 3 gewürfelt, kann der Würfler wieder alle Würfel aufnehmen und hat nochmals alle sechs Würfel zur Verfügung ... bis keine 3 mehr gewürfelt wird.

Wer auf 0 Lebenspunkte kommt (egal ob durch eigenes oder fremdes Würfeln), ist aus dem Spiel.

Ist der Nebensitzer aus dem Spiel, attackiert man die Person, die danach kommt etc.

Hausnummern würfeln

Das Ziel beim Hausnummern würfeln ist es, eine möglichst hohe dreistellige Hausnummern zu würfeln. Bei der großen Hausnummer gewinnt die, bei der kleinen Hausnummer entsprechend die niedrigste dreistellige Nummer.

Es wird reihum mit einem Würfel gewürfelt. Jeder Teilnehmer sagt, an welcher Stelle die Zahl stehen soll. Bei den großen Hausnummern stellt man eine 6 ganz klar nach vorne, eine 1 nach hinten und bei allen anderen Zahlen entscheidet man nach Bauchgefühl. In der zweiten Runde sind nur noch zwei Stellen frei, an die man den zweiten Wurf stellt und in der dritten Runde ist klar wohin das Ergebnis gestellt wird. Die höchste Hausnummer ist also 666 die kleinste 111.

17 und 4

Jeder Spieler bekommt einen Würfel. Es wird der Reihe nach gewürfelt. Wer die 21 hat, hat gewonnen. Ist man über der 21, ist man raus und wenn es keine 21 gibt dann gewinnt der Spieler der am nächsten an der 21 dran ist. In der Runde kann jeder Spieler für sich entscheiden wann er aufhört zu würfeln.

Würfel fangen

Alle Teilnehmer sitzen um einen Tisch. Zwei (möglichst gegenüber sitzende) bekommen einen Würfel und beginnen zu würfeln. Wer eine sechs bekommt, gibt den Würfel an den linken Nachbarn weiter. Dieser beginnt wieder zu würfeln usw. Da die Würfel unterschiedlich schnell weitergegeben werden, holt der eine Würfel den anderen ein, was natürlich durch möglichst schnelles würfeln verhindert werden soll.

Besetzt (Würfel-Version)

Die Teilnehmer sitzen im Stuhlkreis. Jeder bekommt eine Zahl zwischen 1 und 6 zugeteilt. Der Mitarbeiter würfelt. (Cool: Großer Schaumstoffwürfel in der Mitte)

Alle Mitspieler mit dieser Zahl dürfen einen Stuhl nach rechts rücken. Weil dieser (beim ersten Würfeln ganz sicher) besetzt ist, setzt man sich einfach auf den Schoß des anderen. Dann kommt

der zweite Wurf. Alle Mitspieler, die diese Zahl haben und nicht „besetzt“ sind, dürfen einen Stuhl nach rechts. u.s.w. Dabei kommen manchmal erhebliche Stapelhöhen zustande. Gewonnen hat der Spieler, der als erstes wieder auf seinem eigenen Stuhl sitzt.

Würfelpyramide

Jeder Spieler schreibt auf ein Blatt Papier die Zahlen eins bis sechs als Pyramide auf. Also: als Spitze 1×1 , dann 2×2 usw. Dann beginnt der erste zu würfeln und streicht die gewürfelte Zahl weg. Dann bekommt der nächste den Würfel. Wer als erstes alle Zahlen weg gestrichen hat ist Gewinner.

Welche Spiele mit Würfeln fehlen hier noch? Schick sie einfach an die Jungscharwerkstatt!

Spiele mit anderem Material aus dem Koffer

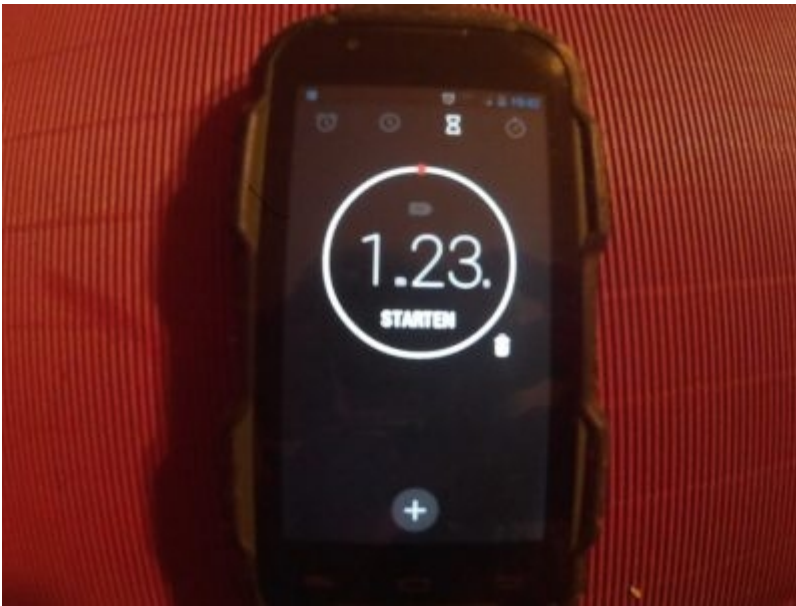
Zeit schätzen

Ihr benötigt aus dem Koffer:

- Stoppuhr bzw Handy

Ablauf:

Der Spielleiter gibt in das Handy eine gewisse Zeit ein und teilt sie den Teilnehmern mit. Dann startet er den Countdown und die Teilnehmer schätzen die Zeit. Sobald jemand denkt die Zeit ist um, hebt er die Hand. Der letzte der die Hand hebt, bevor der Alarm los geht, ist der Sieger.



Die Zeit läuft

Je länger die Zeit ist, desto schwerer wird es. Fangt am Besten mit einer Minute an

Mord in Palermo

Ihr benötigt aus dem Koffer

- Karteikarten oder ein paar Stücke Papier
- einen Stift

Mord in Palermo ist eine einfache Version der Werwölfe.

Ein Mitarbeiter übernimmt die Rolle des Spielleiters. Im Zweifelsfall gilt das, was er sagt. Die Mitspieler bekommen über Karten bzw Lose ihre Rolle zugeteilt. Bei einer Runde mit etwa 10 Mitspielern werden zwei Karten mit „Mörder“, eine mit „Polizist“ und der Rest mit „Bürger“ beschriftet. Bei etwa 15 sollte ein dritter Mörder ins Spiel kommen. Probiert ein bisschen aus. Nachdem jeder weiß, wer er ist, wird idealerweise das Licht gedimmt um die Atmosphäre anzupassen.



So läuft eine Spielrunde ab: Der Spielleiter beginnt die erste Runde mit den Worten: „**Es wird Nacht in Palermo und alle Bewohner schlafen**“ Alle Mitspieler schließen die Augen. „**Doch zwei Mafiosi erwachen und suchen sich ihr Opfer**“ Die Mörder verständigen sich stumm und teilen dem Spielleiter durch Zeigen mit, wen sie töten wollen. Mit den Worten „**Die Mafiosi schlafen ein...**“ bringt er die Mafiosi zum Einschlafen „... **und der Polizist erwacht**“ veranlasst den Polizisten die Augen zu öffnen. Er zeigt auf eine Person in der Runde und bekommt schweigend

vom Spielleiter mitgeteilt, ob diese Person ein Bürger oder ein Verbrecher ist. Zum Beispiel mit Daumen hoch für braven Bürger oder Daumen runter für Verbrecher. „**Der Polizist schläft wieder ein... Es wird morgen in Palermo und alle erwachen bis auf ...**“ Und dann wird der Name des Opfers genannt.

Die Bewohner von Palermo beginnen eine Diskussion. Dabei achten die Mafiosi und der Polizist darauf, nicht enttarnt zu werden. Die Mafiosi halten natürlich zusammen. Der Polizist sollte möglichst unauffällig die Mörder belasten, wenn er sie kennt, beziehungsweise Bürger verteidigen, wenn sie beschuldigt werden. Am Ende der Diskussion werden zwei Verdächtige vor Gericht gestellt und halten eine Verteidigungsrede. Anschließend entscheiden alle Bewohner, wer vom Mob gelyncht wird. Der Spielleiter gibt dann bekannt, ob der Mob einen Verbrecher oder einen Unschuldigen getötet hat.

Dann kommt die zweite Nacht. In dieser dürfen die Getöteten zuschauen, dürfen aber nicht reden oder den anderen Mitspielern Zeichen geben.

Auch in dieser Nacht übernimmt der Spielleiter das Kommando. Es macht mehr Spaß, wenn dieser die Geschichte und die Morde etwas ausschmückt.

Das Spiel endet, wenn entweder alle Mafiosi gelyncht wurden, oder alle Unschuldigen „verstorben“ sind.

Ich habe ein Licht...

Ihr benötigt aus dem Koffer:

- eine Schachtel Streichhölzer

Alle sitzen im Kreis. Der erste Mitspieler zündet ein Streichholz an und sagt: "Ich habe ein Licht und ich gebe das Licht weiter." Dann gibt er das brennende Streichholz an seinen rechten Nebensitzer weiter. Dieser sagt ebenfalls: "Ich habe ein Licht und ich gebe das Licht weiter. Der Mitspieler, bei dem das Streichholz ausgeht, bekommt einen Minuspunkt.

Krebsball

Ihr benötigt aus dem Koffer:

- Einen Tennisball

Teilnehmer spielen auf allen Vieren mit Bauch nach oben Fußball. Ball schubsen mit der Hand ist erlaubt, aber nicht halten/werfen. Indoor mit Tennisball auf Stühle.

Bodyguard

Ihr benötigt aus dem Koffer:

- Schaumstoffball, zur Not tut's ein Tennisball. Damit kann es aber schmerzhaft werden.

Durchführung:

Alle Teilnehmer stellen sich im Kreis auf. Zwei werden in die Mitte beordert. Der Eine ist der Promi, der andere sein Bodyguard. Beide stehen in der Kreismitte. Die Spieler am Kreis müssen versuchen, den Promi mit dem Tennisball abzuschließen. Der Bodyguard muss verhindern, dass der Ball den Promi berührt. Er darf den Ball fangen, mit den Händen oder sonstigen Körperteilen abwehren und sich vor den Promi stellen. Der Bodyguard darf sich frei im Kreis bewegen, diesen jedoch nicht verlassen.

Schafft er es, eine bestimmte Zeit den Promi zu beschützen, hat er gewonnen. Berührt der Ball allerdings den Promi (egal wo), hat er verloren.

Hochstapler

Ihr benötigt aus dem Koffer:

- für jeden Teilnehmer etwa 15-25 Streichhölzer
- einen Korken

Ablauf: Jeder Teili bekommt die gleiche Anzahl Streichhölzer. TN 1 legt 1 Streichholz auf den aufrecht stehenden Korken und schiebt ihn weiter zu TN 2. Der legt wiederum ein Holz auf den Korken oder die schon liegenden Hölzer und schiebt sie zu TN 3. und so weiter. Bei wem der Stapel umfällt, der bekommt alle abgestürzten Hölzer. Wer zuerst alle Hölzer los ist, ist der Sieger.

Streichholzschachtelhüllenstaffel

Ihr benötigt aus dem Koffer:

- Eine Streichholzschachtel

Für diesen Spiel wird die Hülle um die Streichholzschachtel benötigt. Der erste Spieler steckt sich die Hülle auf die Nase und läuft damit einen Parcours (Start und Ziel an gleicher Stelle) ab. Festhalten ist verboten und wenn die Hülle runter fällt, muss der Spieler noch mal von vorn beginnen. Am Ende des Parcours wird die Hülle ohne Hände auf die Nase des Nächsten gesteckt, bevor dieser starten darf.

Lachen lassen

Ihr benötigt aus dem Koffer:

- Eine Stoppuhr bzw ein Handy

Wer bringt am schnellsten einen aus der Gruppe zum Lachen? (einer nach dem anderen – Zeit stoppen)

Stadt – Land – Fluss

Ihr benötigt aus dem Koffer:

- Papier und Stifte

Im Prinzip braucht man pro Person ein Blatt Papier, auf das man mehrere Spalten in verschiedenen Kategorien aufmalt. Üblicherweise steht über der ersten Spalte „Stadt“ über der 2. „Land“ und über der 3. „Fluss“ über weitere Spalten kann man weitere Kategorien schreiben. Über die letzte Spalte schreibt man „Punkte“ Für die Tabellen gibt es in den Weiten des Internets Druckvorlagen wie Sand am Meer. Braucht man wie gesagt aber nicht.

Dann wird ein zufälliger Buchstabe ermittelt. Meistens beginnt ein Mitspieler indem er laut „A“ sagt und dann stumm weiter buchstabiert bis ein weiterer Mitspieler „Stopp“ sagt. Der zuletzt gedachte Buchstabe soll der Anfangsbuchstabe für jedes Wort in der Spalte sein. Bei „F“ schreibt man dann in die Spalte „Stadt“ „Frankfurt“ in die Spalte „Land“ „Frankreich“ ... Derjenige, der als erster in jeder Spalte ein Wort hat, zählt laut langsam von zehn runter bis null, dann darf nicht mehr geschrieben werden.

Als nächstes beginnt die Auswertung: Jeder liest reihum seine Stadt vor. Hat man keinen Begriff in einer Spalte, bekommt man logischerweise keinen Punkt. Hat man einen Begriff, den jemand anders auch hat, gibt es 5 Punkte. Hat man einen Begriff, den sonst niemand hat, gibt es 10 Punkte. Und hat man in einer Spalte in der sonst niemand etwas wusste einen Begriff, gibt das 20 Punkte.

Definiert einen Mitarbeiter als Schiedsrichter! Der kann dann entscheiden, wie Punkte verteilt werden, wenn 1 Spieler „Frankfurt am Main“, einer „Frankfurt an der Oder“ und 2 nur „Frankfurt“ haben. Bekommen alle nur 5 Punkte? Oder bekommen die, die genauer definiert haben 10 und die anderen 5?

Mögliche „normale“ Kategorien:

- **Stadt**
- **Land**
- **Fluss**
- **Beruf**
- **Tier**
- **Pflanze**
- **Name**
- **Mädchenname**
- **Jungenname**
- **Prominente**
- **Sänger/Band**
- **Film / Fernsehsendung**
- Und so weiter

Mögliche „extreme“ Kategorien:

- **3x Buchstabe** (in dem Wort muss der Buchstabe 3 mal vorkommen)
- **Plus „Z“** (Außer dem Anfangsbuchstaben muss ein „Z“ im Wort vorkommen)

- **Plus Umlaut** (Außer dem Anfangsbuchstaben muss ein „Ä“ „Ö“ oder „Ü“ im Wort vorkommen)
- **Am Ende** (der Gesuchte Buchstabe muss am Ende des Wortes stehen)
- **Ohne „E“** (Es darf kein „E“ im Wort vorkommen, es sei denn, es wird nach „E“ gesucht. Dann darf es nur am Anfang sein und kein 2. „E“ im Wort auftauchen)
- **Was stinkendes**
- **Englisches Wort**
- **Grund für Strafarbeit**
- **Was man morgens als erstes macht**
- Wenn ihr mutig seid: **Schimpfwort** oder **Mordwaffe**
- und so weiter

Stuhlfußball

Ihr benötigt aus dem Koffer:

- Einen Tennisball

2 Mannschaften sitzen sich auf Stühlen gegenüber. Ziel ist es einen Ball unter den Stühlen der anderen durch zu schießen.

Schnitzeljagd

Ihr benötigt aus dem Koffer:

- Straßenmalkreide

Die Teilnehmer werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Die eine bekommt einen Sack mit Hobelspänen oder ein paar Brocken Straßenkreide und haut ab. Immer in Sichtweite zur letzten Markierung wird ein neuer Pfeil (bzw. Hobelspanhaufen) gemacht. Nach einer bestimmten Zeit werden die restlichen Kreidebrocken (der Sack) als Markierung abgelegt und die Teilnehmer verstecken sich in einem vorher definierten Umkreis.

Die zweite Gruppe lässt der ersten einen gewissen Vorsprung und nimmt dann die Verfolgung auf. Pfeil für Pfeil folgen sie den Flüchtenden. Wenn sie die Endmarkierung erreicht haben, suchen sie nach den Anderen. Haben sie bis zur vereinbarten Zeit alle Gegner gefunden sind sie Sieger. Wenn nicht, haben sie verloren.

Variationen:

- Ausser Kreide und Hobelspänen lassen sich auch andere Gegenstände zu Markierungen verarbeiten.
- In Gammesfeld gibt es die Nacht-Version mit Knicklichtern
- Irrwege sind erlaubt und bremsen die Verfolger aus. Vorher definieren, wie lang ein Irrweg sein darf (z.B.: maximal 5 Pfeile)



Mathe für Mitarbeiter

Für das Timing rechne ich rückwärts.

Um 20:00 Uhr sollten wir zurück am Gemeindehaus sein. Der Rückweg dauert erfahrungsgemäß länger als der Hinweg. Die Kinder sind erschöpft und nicht mehr so motiviert wie auf dem Hinweg. Das heißt: um **19:30 Uhr** sollte das eigentliche Spiel abgeblasen werden, damit um 19:35 Uhr alle zum Abmarsch bereit sind.

Die Jäger sollten etwa 10 – 15 Minuten zum Suchen haben. das heißt, ihre Ankunft sollte gegen 19:15 Uhr erfolgen.

Da das erste Team **10 Minuten Vorsprung** hat, muss sich dieses um **19:05 Uhr** verstecken. Paradoxaerweise ist es dann relativ egal, wann das Spiel beginnt. Irgendwann zwischen 18:30 Uhr und 18:45 Uhr.

Für die Teilnehmer sind nur die fett geschriebenen Zeiten wichtig.

Ribbl Dibbl

Ihr benötigt aus dem Koffer:

- ein Korke
- eine Kerze
- ein Feuerzeug.

Alle sitzen im Kreis und werden reihum durchnummeriert. Dann beginnt Spieler Nummer eins mit dem Spruch

*„Ribbl Dibbl Nummer x
ohne Dibbl
ruft
Ribbl Dibbl Nummer y
ohne Dibbl“*

Wobei x seine eigene Nummer ist und y die des nächsten Spielers. „Ohne Dibbl“ bleibt so lange bis der erste einen Fehler macht. Dann bekommt er einen Dibbl mit dem angeruften Korke ins Gesicht gemalt und ist ab sofort „Ribbl Dibbl Nummer x mit einem Dibbl“. Oder wenn noch mehr Fehler gemacht werden auch mehr.

Fehler sind z.B.: Nicht auf einen Ruf reagieren, falsche Dibbl-Anzahl bei sich oder anderen oder sich beim Spruch verhaspeln.

Bei großen Altersunterschieden muss man mit den Jüngeren etwas lockerer und bei den Älteren etwas strenger sein. Aber das versteht sich hoffentlich von selbst.

Spiele ohne Material

Kommando Bimberle

Ein Teilnehmer wird zum Kommandant Bimberle. Die anderen Teilis versuchen alle Befehle des Kommandanten auszuführen. Es werden diese Kommandos erklärt:

- Kommando Bimberle: mit dem Zeigefinger auf die Tischkante klopfen.
- Kommando Flach: die ausgestreckten Hände werden flach auf den Tisch gelegt.
- Kommando Doppelflach: Beide Hände flach aufeinander legen
- Kommando Kant: die ausgestreckten Hände werden hochkant auf den Tisch gestellt.
- Kommando Doppelkant: beide Hände hochkant übereinander
- Kommando Faust: die Hände werden als Faust auf den Tisch gelegt
- Kommando Doppelfaust: beide Fäuste übereinander
- Kommando Bock: die Fingerspitzen berühren den Tisch, die Handrücken stehen nach oben.
- Kommando Doppelbock: 2 Böcke übereinander

Die Kommandos dürfen nur dann ausgeführt werden, wenn das Wort „Kommando“ gesagt wurde. Wird zum Beispiel nur „Flach“ gesagt, dann ist das Kommando nicht auszuführen und alle Mitspieler bleiben in der Stellung wie beim vorherigen Kommando. Je schneller das Spiel gespielt wird, desto interessanter wird es. Der Kommandant Bimberle darf natürlich alle Bewegungen durchführen dies dient der Verwirrung der anderen Teilnehmer.

Mega Bimberle

Mega Bimberle ist die sportliche Version von Kommando Bimberle.

Alle stehen im Kreis. Wieder wird der Kommandant Bimberle bestimmt und auch die Befehle werden erklärt.

- Kommando Bimberle: mit den Füßen abwechselnd auf den Boden stampfen
- Kommando Bock: klein zusammenkauern
- Kommando Kant: auf die Seite legen
- Kommando Flach: auf den Bauch legen
- Kommando Bock: Hände und Füße auf den Boden, Rücken nach oben durchstrecken
- Kommando Sitz: Auf den Boden setzen
- Kommando... Was immer ihr ausmacht ist erlaubt. Purzelbaum, Hampelmann oder wenn Deitz kommandiert auch der tote Hund bei dem man auf dem Rücken liegt und Hände und Füße in die Luft streckt.

Die Kommandos dürfen nur dann ausgeführt werden, wenn das Wort „Kommando“ gesagt wurde. Wird zum Beispiel nur „Flach“ gesagt, dann ist das Kommando nicht auszuführen und alle Mitspieler bleiben in der Stellung wie beim vorherigen Kommando. Je schneller das Spiel gespielt wird, desto interessanter wird es. Der Kommandant Bimberle darf natürlich alle Bewegungen durchführen dies dient der Verwirrung und zur Anstiftung zum Fehler der anderen Mitspieler.

Black Stories

Black Stories sind Rätselspiele bei denen eine seltsame, häufig makabere, Situation vom Spielleiter beschrieben wird. Die Teilnehmer dürfen Fragen stellen, die der Spielleiter mit Ja oder Nein beantworten kann. So müssen die Teilnehmer herausfinden, was passiert ist.

Den Teilnehmern macht das vor allem auch Abends im Zelt als Gute-Nacht-Geschichte Spaß.

Wenn man im Internet sucht, findet man auch ziemlich makabere Geschichten. Achtet darauf, wie viel „Grusel“ eure Teilnehmer vertragen.

Zu finden unter jungscharwerkstatt.de/tag/black-stories

Weitsprung

Wer kann aus dem Stand am weitesten springen?

Demo

Etwa zwei Drittel der Teilnehmer setzen sich als Demonstranten in die Mitte des Raumes, verhaken Arme und Beine und der Rest (Polizisten) müssen sie durch wegziehen trennen. Sobald ein Demonstrant keinen Kontakt mehr zu den anderen hat, muss er sich friedlich abführen lassen. ACHTUNG! Wenn das Spiel ausartet, müsst ihr es abbrechen.

Ich packe meinen Koffer

Wieder geht es reihum. Der erste beginnt mit den Worten „Ich packe meinen Koffer. Ich nehme mit...“ und nennt einen Gegenstand, der in den Koffer gehört „...eine kurze Hose“ Der nächste Mitspieler packt in den Koffer natürlich ebenfalls „...eine kurze Hose und ein Handtuch“ Der dritte muss schon zwei Gegenstände wiederholen und einen Dritten einpacken „Ich packe meinen Koffer. Ich nehme mit... ..eine kurze Hose, ein Handtuch und einen Schlafsack.“ Das geht so lange weiter, bis ein Teilnehmer nicht mehr alle Gegenstände im Koffer aufzählen kann. Dann beginnt die nächste Runde mit einem einzelnen Gegenstand. Auch hier kann man variieren: mit Tieren „Ich baue einen Zoo und da wohnen...“ mit Fußballprofis „Ich gewinne die WM mit...“

Gordischer Knoten

Alle Teilnehmer stehen im Kreis und überkreuzen die Arme. Dann nimmt jeder zwei zufällige Hände im Chaos und hält sie fest. Wenn jede Hand im Kreis eine andere hält, müssen die Teilnehmer versuchen, den Knoten zu entwirren ohne die Hände los zu lassen

KrötenKönig

Zwei Kinder umfassen ihre Fußknöchel und stellen sich in „Krötenhaltung“ gegenüber auf. Jetzt gehts darum, sich gegenseitig umzuschubsen – ohne die Hände zu benutzen. Der Gewinner nimmt den Zweikampf mit dem nächsten Kind auf, bis der „KrötenKönig“ feststeht.

Schnicktator

Alle Teilnehmer beginnen auf Level 0. Jeder sucht sich einen Gegner, gegen den er „Schnick-Schnack-Schnuck“ Also Schere-Stein-Papier spielt. Der Sieger steigt zu Level eins auf, der

Verlierer bleibt auf Level 0. Als Erkennungszeichen strecken alle Level 1er den Daumen zur 1 raus. Die Level 0er ballen die Faust. Jeder sucht sich einen Gegner auf seinem Level und spielt die nächste Runde. Der Sieger steigt jeweils auf, der Verlierer steigt ab bzw. bleibt auf Level 0. Wer als erstes auf Level 5 ist, wird der Schnicktator und damit der Sieger.

Varianten

- Bei kleinen Gruppen kann man auch die Verlierer auf dem gleichen Level lassen und den letzten auf dem untersten Level automatisch eins Aufsteigen lassen.
- Normalerweise spielt man nur mit drei Symbolen. Schere, Stein und Papier. Jedes Symbol gewinnt gegen ein anderes und verliert gegen ein anderes. Der Brunnen bringt ein Ungleichgewicht ins Spiel.
- Wenn ihr es den Teilnehmern erklären wollt bzw könnt, könnt ihr auch die Nerd-Version mit „Spock“ und „Eidechse“ spielen (Googeln)

DoDo

Der Raum wird in zwei Hälften aufgeteilt. Je die Hälfte der Teilnehmer verteilen sich in ihrer Hälfte. Ein Teilnehmer geht als Angreifer ins gegnerische Feld und versucht einen Gegner abzuschlagen. Dabei muss er ohne Luft zu holen immer DoDoDoDoDo... sagen. Wenn er einen Gegner abgeschlagen hat kann die Mannschaft (nicht der Gegner) den Angreifer ebenfalls abschlagen. Gelingt es ihm, den Gegner abzuschlagen ohne zurückgeschlagen zu werden, muss der abgeschlagene Gegner mit ins Feld des Angreifers. Wird der Angreifer geschlagen oder holt Luft, muss er im gegnerischen Feld bleiben

Chef - Vize

Die Mitspieler sitzen im Kreis bekommen einen Namen: Chef, Vize, 1,2,3,...Depp. Der Chef gibt der Takt vor. Alle schlagen im gleichen Rhythmus auf ihre Oberschenkel, dann klatschen alle in die Hände, den rechten Daumen Richtung rechte Schulter und den linken Daumen Richtung linke Schulter. Beim rechten Daumen sagt der, der dran ist seinen Namen beim linken Daumen den eines anderen Mitspielers. Der Gerufene macht weiter. Kommt jemand aus dem Takt oder verspricht sich, wird er zum Depp und alle zwischen Depp und dem leer gewordenen Stuhl rücken auf. Die Nummern ändern sich dementsprechend. Wenn die Nummern bis 5 gehen und Nummer 3 einen Fehler macht, wird Nummer 3 zum Depp, Nummer 4 zu 3, Nummer 5 zu 4, und der bisherige Depp zu 5. Ziel ist es natürlich, den Chef zu stürzen und selber Chef zu werden.

Andachten zum Vorlesen

Die gerauchte Bibel

Gaylord Kambarami war Mitarbeiter der Bibelgesellschaft von Zimbabwe. Eines Tages verteilte er kostenlose Neue Testamente.

„Wenn sie mir dieses Buch unbedingt aufdrängen wollen, werde ich mir aus jeder einzelnen Seite eine Zigarette drehen“ erklärte ihm der Mann, der ihm gegenüber stand und nicht wirklich Interesse an Gottes Wort hatte.

„Ich werde sie nicht daran hindern. Sie müssen mir aber versprechen, nur Seiten zu rauchen, die sie auch gelesen haben.“ erwiderte Kambarami

Der Raucher willigte ein, packte die Bibel und machte sich aus dem Staub.



Fünfzehn Jahre später

Kambarami war auf einer Konferenz der Bibelgesellschaft und hörte gespannt einem Redner zu.

Plötzlich zeigte dieser mit dem Finger auf Kambarami und sagte für alle hörbar ins Mikrofon:

„Dieser Mann erinnert sich sicherlich nicht mehr an mich. Vor 15 Jahren schenkte er mir ein Neues Testament, obwohl ich ihm androhte, es als Zigarettenpapier zu verwenden.

Ich rauchte Matthäus komplett.

Ich rauchte Markus komplett.

Ich rauchte Lukas komplett.

Aber dann stieß ich im 3. Kapitel des Johannes-Evangeliums auf den Vers 16:

Denn Gott hat die Menschen so sehr geliebt, dass er seinen einzigen Sohn für sie hergab. Jeder der an ihn glaubt, wird nicht verloren gehen, sondern das ewige Leben haben.

Von jenem Moment an konnte ich nicht mehr weiterrauchen. Und mein Leben veränderte sich von Grund auf. Seit kurzem bin ich Pfarrer einer kleinen Gemeinde“

Warten lohnt sich! – eine Adventsandacht von Sigg

(Lukas 2, 25-30)

Immer dieses Warten! Am Bushäuschen, auf der Einwechselbank und vor allem jetzt: vor Weihnachten. Warum kann ich meine Geschenke nicht schon jetzt kriegen? Was soll die Geheimnistuerei? Ich will es gleich!

Da gab es einen Typ, dem ging es ähnlich. Wann ist es endlich soweit? Das, was er sich am meisten gewünscht hat, das wollte er nun auch endlich sehen. Aber wann? Simeon war gespannt. Er wartete nicht erst seit dem 1. Advent, dass es endlich Geschenke gibt. Er wartete schon ziemlich lange. Tage. Wochen. Monate. Sogar Jahre! Kannst Du dir das vorstellen? So lange auf etwas zu warten?

Wenn es sich lohnt, vielleicht schon?! Wenn es das größte ist, was du dir vorstellen kannst? Ein Stadionbesuch mit Papa? Ein persönliches Treffen mit deinem größten Idol? Das Motorrad, auf dem du mal fahren willst, wenn du groß bist? Deinen Traumberuf mal wirklich zu bekommen? Kannst du dir vorstellen, darauf lange zu warten?

Warten ist ganz schön schwer. Gut, dass es nicht immer so lange dauert. Aber bei Simeon war es so. Aber es gab ein Versprechen: du wirst das bekommen, was du dir am meisten wünschst. Ich verspreche es dir! Dieses Versprechen hatte er – von Gott.

Aber wird Gott das Versprechen halten? Wie oft hast du schon erlebt, dass ein Versprechen gebrochen wurde. Dein Freund hat dir was versprochen. Du hast dich gefreut. Du hast drauf gewartet. Und dann – wurdest Du enttäuscht. Woher sollst du wissen, ob das Warten sich überhaupt lohnt?



Simeon hat sich das nicht gefragt. Er hat Gott vertraut: „Wenn Gott mir das verspricht, dann wird es auch so sein!“ hat er gedacht. Und dann passierte was:

An diesem Morgen hörte er Gottes Stimme. Sie war nicht laut. Sie war noch nicht mal ganz normal zu hören. Aber in seinem Herzen hörte er es ganz deutlich: „Simeon, geht in den Tempel. Heute ist der Tag. Heute erfülle ich mein Versprechen. Heute hat das Warten ein Ende.“ Ach – wie schön ist

das, wenn es endlich so weit ist. Simeon hatte ein Kribbeln im Bauch. So ein Kribbeln, wie wenn du das Geschenk siehst und denkst: ja, das könnte genau das sein, was ich mir wünsche. Die Spannung wuchs.

Simeon überlegte nicht lange. Er ging los. Ab zum Tempel. Die Aufregung stieg. So, wie wenn du dein Geschenk auspackst und der erfüllte Wunsch immer näher kommt. Da ging er durch das große Tor. Und mitten unter allen Menschen sah er es. Nein, nicht es. IHN! Ein kleines Baby. Simeon wusste sofort: das ist ER. Gott erfüllt sein Versprechen. Heute hat das Warten ein Ende. Es hat sich gelohnt: das ist Gottes Sohn. Sein Herz sprang vor Freude. Seine Augen füllten sich mit Tränen – Freudentränen. Erst zögerlich, dann schneller ging er alte Mann auf die Eltern zu, die das Baby auf den Händen hielten. Mit offenem Mund stand er da – und strahlte. Das ist er. Gott hat sein Versprechen erfüllt: sein Sohn, der Retter der Welt, ist geboren. „Darf ich ihn auf den Arm nehmen?“ fragt er die Eltern. „Gern.“

Simeon kann sein Glück nicht fassen. Er blick freudestrahlend nach oben. „Mein Gott, das Warten hat sich gelohnt. Jetzt habe ich alles, was ich mir je gewünscht habe. Meine Augen haben deinen Sohn, den Retter der Welt gesehen. Danke!“

Als er an diesem Tag den Tempel verlässt, ist er übergücklich. Seit Jahren hat er gewartet. Gott hat sein Versprechen erfüllt. Sein Sohn, Jesus, ist geboren. Simeon wusste: das Warten hat sich gelohnt. Du hast es gut: ja, du musst noch manchmal warten. Das ist schwer. Aber auf die wertvollste Sache musst du nicht warten: der Wertvollste, Jesus, Gottes Sohn, ist schon geboren. Auch für dich! Wenn du dein Herz für ihn öffnest, dann hast du das größte Geschenk schon jetzt. Jesus wartet. Auf dich. Lässt du ihn rein?

Spülen für alle

„Wer Tabea nass macht, ist mein Freund!“ sagte ich schmunzelnd ins Mikrofon des Tagesleiters. „Deshalb übernehme ich die Strafe für Buschi“.

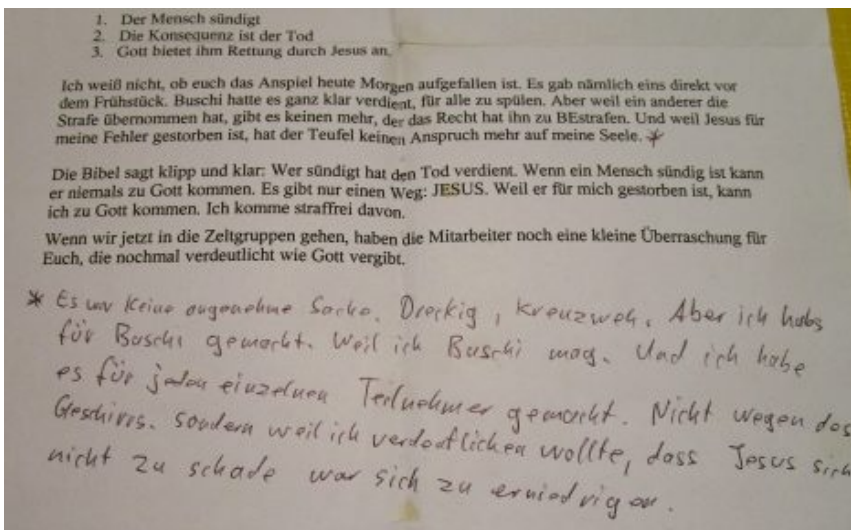
Was war geschehen? Im Zeltlager gibt es feste Regeln. Eine davon lautet: „Spülwasser ist kein Spielwasser“. Wer also mit Wasser aus den Spülwannen andere nass macht, muss für alle auf dem Platz das Geschirr spülen. Buschi war Mitarbeiter und für seine Ich-stell-dich-unter-die-Dusche-Aktionen bekannt. Dass er aber schon vor dem Frühstück die arme Tabea in die mit noch sauberem Wasser gefüllte Spülwanne steckte überraschte doch die meisten. Tabea war ebenfalls Mitarbeiterin. Es war nicht so, dass sie keine Streiche machte, aber meistens war sie das Opfer. Die Streiche waren nie böartig, deshalb konnte sie meistens auch darüber lachen. Die morgentliche Aktion von Buschi kam allerdings auch für sie überraschend. Triefnass kletterte sie aus der Spülwanne in die sie vor den Augen aller Teilnehmer getaucht wurde. Das Frühstück stand bereit und alle warteten darauf, dass der Tagesleiter es endlich mit einem Gebet eröffnete.



Das musste allerdings noch einen Moment warten. Die Situation war eindeutig. Die Regeln galten natürlich auch für Mitarbeiter. Und so kündigte er an, dass Buschi nach dem Frühstück für alle spülen würde. Ich ging zum Tagesleiter und übernahm die Strafe.

Die halbe Stunde nach dem Frühstück war keine angenehme Zeit. Ich kniete vor der Spülwanne auf dem Boden und bemerkte, wie jeder Teller, jede Tasse und jede Müslischale das Wasser schmutziger werden ließ. Die Knie schmerzten und der Rücken tat mir weh. Aber irgendwann war der letzte Teller sauber und ich war fertig.

Es war auch höchste Zeit. An diesem Tag musste ich auch noch die Bibelarbeit halten. Ich machte mir noch ein paar handschriftliche Notizen auf meinen ausgedruckten Entwurf und ging weiter ins große Zelt, wo ich kurz darauf auf der Bühne zum Thema „Vergebung“ sprach.



„Ich weiß nicht, ob euch das Anspiel heute morgen aufgefallen ist. Buschi hatte es ganz klar verdient für alle zu spülen. Ein anderer hat die verdiente Strafe übernommen und es gibt keinen mehr, der das Recht hat, ihn zu bestrafen. Weil Jesus für meine Fehler gestorben ist, hat der Teufel keinen Anspruch mehr auf meine Seele. Es war nicht angenehm. Aber ich habe es nicht nur für Buschi gemacht, sondern für jeden einzelnen Teilnehmer. Es ging nicht darum, dass euer Geschirr sauber ist, sondern ihr sollt begreifen, dass Jesus sich nicht zu schade war sich zu erniedrigen.“