

Gruppenstunde des Monats Februar 2013 – „Schlag den Leiter!“

Beschreibung: Angelehnt an die bekannte TV-Show von Stefan Raab können sich die Gruppen- oder Lagerkinder mit ihren LeiterInnen bzw. BetreuerInnen messen. Egal ob fünf oder 50 Kinder - diese Gruppenstunde lässt sich mit einigen kleinen Modifikationen sogar mit einer Großgruppe spielen.

Ziele:

- Die Zeit bis zum Frühling überbrücken.
- Die TeilnehmerInnen können sich spielerisch mit den LeiterInnen messen.

Zeit	Inhalt	Material
	<p>Mit dem Spiel „Schlag den Leiter!“ könnt ihr euch und euren Gruppenkindern an einem verregneten und kalten Abend die Zeit vertreiben - ohne dass ihr dazu raus in die Kälte müsst!</p> <p>Gespielt wird rundenbasiert, das heißt pro gewonnenem Spiel gibt es einen Punkt. Die Gruppenkinder/TeilnehmerInnen bilden genau wie die LeiterInnen ein Team. Manche Spiele lassen sich ohne Probleme in beliebiger Gruppengröße spielen, andere müssen im Vorfeld an die Gegebenheiten (Gruppenraum/Anzahl der SpielerInnen/Zeit) angepasst werden.</p> <p>Vorbereitung:</p> <p>Wichtig ist, dass zuvor klare Absprachen getroffen werden. Folgende Fragen solltet ihr dabei beachten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wer macht die Spielleitung? • Haben wir alle Gefahrenpunkte beseitigt? • Sind die Aufgaben für alle SpielteilnehmerInnen lösbar und fair? 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Was bekommt die bzw. der Gewinner/in? • Welche Spielelemente können wir ergänzen bzw. anpassen, damit wir alle noch mehr Spaß haben? • Haben wir alle Materialien vorbereitet? 	
	<p>1. Spiel: „Eierlauf“</p> <p>Die Regeln: Die TeilnehmerInnen spielen gegeneinander. Es treten genauso viele TeilnehmerInnen an wie es LeiterInnen gibt oder die LeiterInnen müssen mehrere Runden laufen. Verloren hat die Mannschaft, die ihr Ei kaputt macht oder als letzte den Lauf beendet. Das Ei darf nur mit dem Löffel berührt werden.</p>	<p>Zwei Teelöffel Zwei Eier Seil oder Schnur zur Markierung der Laufstrecke Eventuell Hindernisse</p>
	<p>2. Spiel: „Wo ist was?“</p> <p>Findet auf der Karte die Stadt und markiert sie mit einem Kreuz. Ist das Kreuz gesetzt, darf es nicht mehr geändert werden. Ihr könnt euch mit eurem Team beraten. Die Gruppe, die am nächsten dran ist, gewinnt. Gespielt werden maximal sieben Runden. Wer zuerst vier Punkte hat, gewinnt dieses Spiel.</p> <p>Beispielfragen für Städte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wo steht das Brandenburger Tor? (Berlin) • Wo ist der aktuelle Papst geboren? (Marktl am Inn) • Wo wohnt der Erzbischof? (Freiburg im Breisgau) • Wo steht das Stadion des amtierenden deutschen Fußballmeisters? (Dortmund) • Wo steht das Hofbräuhaus? (München) • Wo liegt das so genannte „Deutsche Eck“? (Koblenz) <p>Jeweils die Gruppe, die am nächsten liegt, erhält einen Punkt. Gewonnen hat die Gruppe, die am meisten Punkte hat.</p>	<p>Zwei Deutschlandkarten „Blanco“ Lösungen Deutschlandkarte Zwei Stifte</p>
	<p>3. Spiel: „Turmbau mit Schuhen“</p> <p>Welches Team schafft es innerhalb von drei Minuten aus ihren Schuhen den höchsten, freistehenden Turm zu bauen?</p>	<p>Schuhe Stoppuhr Metermaß</p>

	<p>4. Spiel: „Wer ist es?“</p> <p>Ein Mitglied aus jedem Team spielt in diesem Spiel den „Buzzer“ und setzt sich vor seiner Gruppe auf den Boden. Von der Spielleitung werden Bilder berühmter Persönlichkeiten Stück für Stück aufgedeckt. Wer meint die Person zu erkennen, schlägt dem „Buzzer“ auf die Schulter und antwortet. Ist die Antwort richtig, erhält das Team einen Punkt. Ist die Antwort falsch, darf das andere Team antworten. Ist diese Antwort auch falsch, erhält niemand einen Punkt und das Spiel geht normal weiter.</p>	<p>Ausgedruckte Bilder Abdeckvorrichtung/zugeschnittener Tonkarton</p>
	<p>5. Spiel: „Gerüche raten“</p> <p>Jeweils ein Mitglied aus dem Team riecht an einer Geruchsprobe. Die Antwort wird von einem anderen Mitglied des Teams auf einen Zettel geschrieben. Steht die Antwort auf dem Zettel, darf sie nicht mehr geändert werden.</p> <p>Mögliche Gerüche: Zimt/Essig/Kaffee/Knoblauch/Orangen</p>	<p>Filmdöschen und Gerüche Augenbinden Karten Zettel Stifte</p>

Material:

- Zwei Teelöffel
- Zwei Eier
- Seil oder Schnur zur Markierung der Laufstrecke
- Eventuell Hindernisse
- Zwei Deutschlandkarten „Blanco“
- Lösungen Deutschlandkarte
- Zwei Stifte
- Stoppuhr
- Metermaß
- Filmdöschen und Gerüche
- Augenbinden
- Karten/Zettel
- Stifte
- Ausgedruckte Bilder
- Abdeckvorrichtung/zugeschnittener Tonkarton

Quelle: Kolpingjugend Diözesanverband Freiburg



