

Gruppenstunde des Monats Juli 2013: „36°C und es wird noch heißer“

Zeit	Inhalt	Wer ?	Material
5 min	<p>Als Einstieg in die Gruppenstunde, dient der Text: „50 Dinge, die man im Sommer unbedingt machen sollte“.</p> <p>Passend zum, hoffentlich heißen Juli, endet die Aufzählung mit dem Punkt „Wasserschlacht im Garten“.</p> <p>Das wir nun auch im Folgenden passieren. Ein Battle in zwei oder mehreren Gruppen, rund ums Thema Wasser.</p>		Text: „50 Dinge, die man im Sommer unbedingt machen sollte“
5 min	<p>Zuerst gilt es die Gruppe in mehrere Teams (mind. 2) aufzuteilen. Dies passiert pantomimisch.</p> <p>Auf kleine Zettel (entsprechend der Anzahl der Leute und der Kleingruppen die ihr bilden wollt) werden Begriffe geschrieben, die im weitesten Sinne was mit Sommer zu tun haben. Beispiele hierfür wären: Sonnenstich, Kopfsprung, Sonnenbrand, Heuschnupfen.</p> <p>Die Teilnehmer ziehen jew. einen Zettel und müssen den Begriff, der auf dem Zettel steht, pantomimisch darstellen. Das machen alle gleichzeitig, so sollten sich die Gruppen finden.</p> <p>Und dann geht es auch schon los mit dem ersten Spiel.</p>		Gefäß für die Zettelchen, beschriebene Zettel
15 min	<p>„Gummistiefel-Rennen“</p> <p>Vor Beginn des Spiels, solltet ihr eine gewisse Wegstrecke mit einem Anfangspunkt und einem Endpunkt markieren.</p>		Gummistiefel und Eimer (je nach Anzahl der Kleingruppen),

	<p>Der erste Spieler zieht die Gummistiefel an und füllt diese randvoll mit Wasser. Mit den wassergefüllten Gummistiefeln rennt der Spieler zu einem Wassereimer und leert dort das Wasser hinein. Dann rennt er zurück zu seinem Team und übergibt die Stiefel an den/die Nächste/n. Hierbei spielen alle Gruppen gegeneinander. Wer nach Ablauf der Zeit, das meiste Wasser im Eimer hat, bekommt einen Punkt.</p>		Wasser
25 min	<p>„Rempelei“ Als Vorbereitung zu diesem Spiel solltet ihr ein Spielfeld begrenzen.</p> <p>Nun bekommt jedes Team die Augen verbunden. Die Hälfte der jew. Teammitglieder bekommen nun einen Becher mit Wasser in die Hand. Die Gruppen stellen sich nun in einem Abstand von ca. 10m nebeneinander auf. Auf ein Zeichen hin haben alle 20 Minuten Zeit, um auf die andere Seite des Spielfeldes zu gelangen. Die eine Hälfte muss dabei versuchen kein Wasser zu verschütten. Die andere Hälfte kann „stören“ und die anderen Spieler anrempeeln; dabei die Arme nur anwinkeln. KEINER der Spieler darf dabei einen Schritt rückwärtsgehen. Nur zur Seite und nach vorne laufen ist erlaubt. Wer doch rückwärtsgeht oder zur Seite die Spielfläche verlässt, scheidet aus.</p> <p>Die Gruppe, die nach 20 Minuten, das meiste Wasser in den Bechern hat, bekommt nun einen Punkt.</p>		Becher, Augenbinden, Wasser
15 min	<p>„Alles Nasse kommt von oben“ Zur Vorbereitung für dieses Spiel solltet ihr eine Art „Trennwand“ (mind. 2m hoch) bauen. Das geht gut zwischen zwei Bäumen oder Pfosten. Hierzu einfach Leintücher oder anderen Sichtschutz zwischen die Bäume oder Pfosten spannen. Zur Not könnt ihr auch ohne Trennwand spielen. Dann</p>		Leintücher, Seile, Schwämme, 2 Eimer, Wasser, evtl. Handtücher

	<p>sollte aber trotzdem die Mitte zwischen den Feldern gekennzeichnet sein.</p> <p>Auf die eine Seite kommt ein Eimer mit Wasser, auf der anderen Seite steht ein leerer Eimer.</p> <p>Aufgabe ist es nun, mit Hilfe von Schwämmen so viel Wasser wie möglich in 5 Minuten in den leeren Eimer zu bringen.</p> <p>Dazu steht die Gruppe getrennt in den beiden Feldern hinter der Trennwand. Auf der einen Seite werden Schwämme in den Wassereimer getaucht und dann über die Trennwand geworfen. Dort versucht die andere Hälfte des Teams die Schwämme zu fangen und das Wasser in den Eimer zu drücken.</p> <p>Die ausgedrückten Schwämme werden zurück geworfen, damit sie wieder mit Wasser getränkt werden können.</p> <p>Statt die Schwämme nur herüberzuwerfen, kann man auch Handtücher als „Katapult“ verwenden.</p> <p>Diese Aufgabe erledigt jede Gruppe für sich. Nach 5 Minuten werden die Wasserstände gemessen. Die Gruppe, die am meisten Wasser gesammelt hat, erhält selbstverständlich einen Punkt.</p>		
20 min	<p>„Trichterlauf“</p> <p>Als Vorbereitung hierfür, braucht es einen kleinen Parcours mit bewältigbaren Hindernissen.</p> <p>Nun bekommt jeder Teilnehmer einen Trichter. Dieser wird randvoll mit Wasser gefüllt. Den Trichter einfach unten mit einem Finger zuhalten, dann läuft nix raus☺.</p> <p>Die Teilnehmer müssen nun den Kopf in den Nacken legen und dann versuchen den Trichter mit dem Mund zu halten.</p>		Trichter, Wasser, Hindernisse für den Parcours

	<p>Auf ein Startsignal läuft jew. eine/r aus den Teams durch den Parcours. Wenn er/sie wieder zurück ist, darf die zweite Person starten.</p> <p>Das schnellste Team gewinnt das Spiel.</p>		
	<p>Welches Team nun die meisten Punkte gewonnen hat, hat das Battle gewonnen und bekommt einen kleinen Preis.</p> <p>Wenn ihr noch Zeit habt, könnt ihr den Abend/Mittag mit gemeinsamen Grillen und gemütlichen Beisammensein ausklingen lassen. Selbstverständlich könnt ihr auch mit Grillen in die Spiele starten.</p>		

Quellen:

- <http://www.praxis-jugendarbeit.de/>
- <http://www.mehr-als-messdiener.de/>