

Gruppenstunde des Monats Juni 2015: Schnitzeljagd reloaded

von Rebekka Ammann

Beschreibung: Könnt ihr euch noch daran erinnern, wie ihr damals bei euren Kindergeburtstagen durch das ganze Dorf Pfeilen und bunten Papierschnitzel nachgelaufen seid? Schnitzeljagd, wie lange habt ihr das schon nicht mehr gemacht? Sicher schon ewig nicht mehr! Also schnappt euch ein paar Leute die vorausgehen, den Weg markieren und ein schönes Ziel aussuchen, an dem ihr zum Abschluss gemeinsam picknickt oder grillt und dann kann es auch schon losgehen.

Wenn es viele Teilnehmer sind, da könnt ihr die Gruppe aufteilen. Beide Gruppen gehen dann verschiedene Wege, wer erreicht wohl als Erste das Ziel?

Es gibt 4 Stationen, wobei die Erste noch am Startpunkt ist und die letzte an euerm Zielpunkt. Die Stationen sollten jeweils innerhalb von 10 Minuten zu erreichen sein.

Optimale Gruppengröße: pro Gruppe 6-10 Leute

Ziele:

- Teamfähigkeit und Gemeinschaftsgefühl auffrischen und verstärken
- Spaß haben

Zeit	Inhalt	Wer ?	Material
	Vorbereitung: 2-3 Leute aus eurer Gruppe sollten sich für die beiden Gruppen Wege überlegen, die ca. gleich weit zum Laufen sind. Wenn ihr eine halbe Stunde vor den Gruppen losläuft, dann könnt ihr die Aufgaben in Ruhe verteilen, den Weg markieren und an der Picknickstelle alles vorbereiten.		Zettel mit den verschiedenen Aufgaben, Kreide zur Markierung der Wege, evtl. Grill- und Picknicksachen
15 min	Einführung: Erklärt den Gruppen kurz, was ihr die nächsten 2 Stunden mit ihnen vorhabt. <u>Gruppeneinteilung</u> Jeder darf sich eine Süßigkeit nehmen → gleiche Süßigkeit = gleiche Gruppe Wenn es weniger Teilnehmer sind, dann könnt ihr die Süßigkeiten als Wegnahrung oder Belohnung mitgeben.		Zwei verschiedene Sorten Süßigkeiten, für jede Gruppen einen erste Hilfe Kasten
15 min	Station 1:		

	<p>Zuerst spielen wir ein Anschuggerle zum „warm-werden“ <u>Schere-Stein-Papierfangen</u> Die zuvor eingeteilten Gruppen (wenn ihr nur eine Gruppe habt, dann einfach schnell durchzählen) stellen sich mit einem Abstand von 3-4m gegenüber auf und vereinbaren jeweils innerhalb der Gruppe eines der bekannten Schere-, Stein- oder Papier-Symbole. Gemeinsam wird laut „Schere-Stein-Papier“ gerufen und die Gruppen zeigen ihr ausgemachtes Symbol der gegnerischen Gruppe. Nun ist es die Aufgabe der Gewinner-Gruppe, die Verlierer-Gruppe zu fangen. Sobald eine Person gefangen wurde, muss sie die Gruppe wechseln. Ihr könnt das Spiel so lange spielen wie ihr wollt, gewonnen hat aber die Gruppe, die am Ende die meisten oder alle Spieler hat.</p>		
10 min	Jetzt kann es losgehen, ihr dürft eure nächste Station suchen.		
20 min	<p>Station 2: <u>Gordischer Knoten</u> Die Gruppe steht mit geschlossenen Augen in einem engen Kreis und alle TN strecken beide Arme nach vorne in die Kreismitte. Nun nimmt jeder TN zwei beliebige Hände aus der Kreismitte, sobald alle Hände versorgt sind, dürfen alle wieder ihre Augen öffnen. Die Aufgabe der Gruppe besteht nun darin, den Knoten irgendwie zu lösen, ohne dabei die Hände loszulassen. Ziel ist es, dass die komplette Gruppe am Ende wieder als Kreis da steht.</p>		
10 min	Und weiter geht es, die nächste Station wartet auch euch.		
15 min	<p>Station 3: <u>4 Beine und 3 Hände</u> Die Gruppe hat nun die Aufgabe eine bestimmte Wegstrecke (ca. 20 Meter, kann man je nach Gruppe individuell gestalten) zu laufen. Dabei dürfen nur 4 Beine und 3 Hände den Boden berühren. Wenn mehr Leute in der Gruppe sind, dann kann man auch mehr Beine und Hände erlauben.</p>		
10 min	Weiter geht es zur nächsten Station		
	<p>Station 4: Picknick-/Grillplatz Ihr habt es geschafft, ihr habt euer Ziel erreicht. Jetzt könnt ihr die Gruppenstunde gemütlich ausklingen lassen und wenn ihr Lust habt noch ein paar Spiele spielen:</p> <p><u>Aufstand</u></p>		Evtl. Grill- und Picknicksachen

	<p>Die TN Stellen sich in ihrer Gruppe in einer Reihe auf, die gegnerische Gruppe steht ebenfalls in einer Reihe direkt Rücken an Rücken zu der anderen Gruppe. Nun hacken sich alle TN rechts und links bei ihren Partner ein. Nun sollen die beiden Gruppen gemeinsam versuchen in die Hocke zu gehen und anschließend wieder aufzustehen.</p> <p><u>Fluglotsen</u> Die TN finden sich in Paare zusammen und stellen sich gegenüber. Nun klatschen beide Spieler zuerst auf die Oberschenkel und dann darf jeder TN selbst entscheiden ober er die Arme nach oben, links oder rechts streckt. Waren die Arme der beiden Spieler an unterschiedlichen Stellen, so klatschen wieder beide auf die Oberschenkel und wieder suchen sie sich eine neue Richtung aus. Dann wieder auf die Oberschenkel, neue Richtung, Oberschenkel,... Strecken beide TN ihre Hände in die gleiche Richtung, so wird wieder auf die Oberschenkel geklatscht und dann klatschen die TN ihre Hände in der Mitte mit ihrem Partner zusammen, dann wieder auf die Oberschenkel und es wird eine neue Richtung ausgesucht. Das ganze wird jetzt ziemlich schnell gespielt und sieht dann zum Beispiel so aus: TN1: Oberschenkel, rechts, Oberschenkel, links, Oberschenkel, mitte, Oberschenkel,... TN2: Oberschenkel, links, Oberschenkel, links, Oberschenkel, rechts, Oberschenkel,...</p>		
--	---	--	--

Quellen:

- Spielesammlung katholisches Dekanatsjugendbüro Sigmaringen-Meßkirch