

Werkstattgedanken

Thema „Spielen in der Gruppe“

Nachdem in den Rundbriefen letztes Jahr vor allem konzeptionelle Gedanken im Vordergrund standen, soll es nun wieder einige Praxistipps geben.

Den Start macht das Thema „**Spielen in der Gruppe**“. Eigentlich ein Thema, das in allen Jungscharen auf dem Radar ist. Selbst wenn man sich mit Andachten, Basteln oder Singen schwer tut. Gespielt wird in jeder Jungschare.

Leider kommt es aber immer wieder vor, dass das Repertoire an Spielen „übersichtlich“ ist und die bewusste Auswahl was wann gespielt wird eher dem Zufall oder der knappen Vorbereitungszeit überlassen wird.

Dabei ist es gar nicht schwer das richtige Spiel für den richtigen Zeitpunkt auszuwählen und sich immer wieder Anregungen für neue Spiele zu holen. Hier gilt, wie überhaupt in der Jugendarbeit: Ideen „klauen“ ist erlaubt. Daher will ich zuerst ein paar Tipps zur richtigen Ablaufplanung eines Abends geben, zur Auswahl der einzelnen Spiele und danach vor allem ein paar richtig gute Quellen für Spielenachschub vorstellen.

Zuerst etwas zum geschickten Ablauf. Der Klassiker in vielen Gruppen ist oft der: Die Kinder kommen in den Jungscharraum, in dem schon ein Stuhlkreis steht. Man setzt sich, wartet bis es mit ein paar Liedern und der Andacht losgeht. Dann fängt - aus Sicht vieler Kids - die Jungscharstunde erst richtig an mit Spielen, Quiz oder Basteln.

Dabei sollten wir gerade in der kalten Jahreszeit im Blick behalten, dass viele Kinder (oft besonders die Jungs) ein großes Bewegungsbedürfnis haben. Nach Schule und Hausaufgaben ist es entweder schon zu dunkel um rauszugehen oder zu schlechtes Wetter. Sie kommen dann in die Jungschare und müssen nochmal 15-30 min still sitzen, bis es endlich losgeht. Und wir als Mitarbeiter ärgern uns dann, dass die Kids nicht gut mitsingen oder bei der Andacht unruhig sind.

Mein Vorschlag wäre, den Ablauf etwas umzustellen, um diesem Bewegungsbedürfnis der Teilnehmer entgegenzukommen: Zuerst mit ein paar actionreichen Bewegungsspielen starten, so dass sich die Kinder richtig austoben können und ihre überschüssige Energie loswerden. Dann kann man mit Singen, Andacht und dem restlichen Programm weitermachen. Klar ist aber auch, dass es nicht geht direkt von Action auf ruhig Sitzen zu wechseln. Mindestens ein Spiel zum runterkommen ist Pflicht.

Oder falls es ein ganzer Spieleabend werden soll: Die Andacht zum Schluss. Die Kids hatten eine ganze Zeit lang ihre Action und ihren Spaß. Wenn wir dann auch noch eine Andacht halten, die eine Spielerfahrung aufgreift, wie z.B. „Wie ist es zu Verlieren“ (2. Sam 15,13-37), „Wie fühlt es sich an, ungerecht behandelt zu werden“ (1. Sam 18,5-16) oder dass „der Stärkere immer gewinnt“ (1. Sam 17,1-58), dann geht die Andacht nicht nur ins Ohr, sondern auch ins Herz.

Nachdem nun unser Abendablauf gut geplant ist und den Bedürfnissen der Kinder entgegenkommt, soll es nun noch um die Auswahl der richtigen Spiele gehen. Natürlich gibt es in jeder Jungschare Lieblingsspiele. Und manche Jungscharen sind glücklich damit abwechselnd in der einen Woche Fußball zu spielen und in der anderen mit den Jungscharleitern zu raufen. Oder in der einen Woche eine Bibelarbeit zu machen und in der anderen Woche zu basteln.

Auch wenn ich vielleicht etwas übertreibe, aber bei solchen Konstellation ist dann jeweils auch klar, dass die Art des Programms eben einen bestimmten Typ Kind anspricht und alle anderen, also im einen Fall eher die Ruhigen oder im anderen Fall eher die Bewegungshungrigen, auf Dauer nicht mehr kommen.

Ich bin zum einen der Meinung, dass wir in unserer Jugendarbeit den Anspruch haben sollten, alle Kinder anzusprechen. Also z.B. auch die Unsportlichen, die schon beim Sportverein schon durchs Raster gefallen sind. Und zum anderen tut es Kindern auch gut, herausgefordert zu werden in Bereichen, in denen vielleicht nicht ihre Hauptbegabung liegt.

Auf die Mischung kommt es also an. Ein Beispiel aus meiner allerersten Jungschare als Ehrenamtlicher verdeutlicht das nochmal: Stefan war nicht gerade die Sportskanone. Wenn Mannschaften gewählt wurden, war er in der Regel der letzte, der dran kam. Aber bei Quizabenden haben sich alle drum gestritten, zu welcher Mannschaft er soll. Das waren die Momente, in denen Stefan aufblühte. Er war nämlich wirklich voll das „Käppsele“ und fast schon ein Siegesgarant beim „Großen Preis“. Weil er immer wieder solche Höhepunkte hatte, in denen er glänzen konnte, blieb er der Jungschare treu.

Hier noch ein paar Tipps, wie man schnell und einfach zu neuen Spieleideen kommt.

Der wichtigste Punkt ist der Austausch mit anderen Jungscharmitarbeitern. Das kann über die Ortsgrenzen hinaus auf den Zeltlagern in Metzis oder auf der KDM passieren. Ich selbst bin von meinen Lagern immer voller neuer Ideen zurückgekommen. Innerhalb eures Ortes gilt: Trefft euch zumindest einmal im Jahr nur mit den Jungschar-Mitarbeitern und tauscht euch über eure unterschiedlichen Programme aus. Da entwickelt die kleine Mädchenjungschare etwas, von dem auch die große Jungjungschare profitiert und umkehrt. Man schmort nicht nur im eigenen Saft und muss sich immer selbst alles Neue aus den Fingern saugen, sondern ihr könnt voneinander lernen.

Zum Abschluss habe ich noch ein paar Bücher- und Internet-Tipps für Euch: <http://www.praxis-jugendarbeit.de>

DIE Seite für den Gruppenalltag. Eigentlich müsste jeder Jungscharmitarbeiter die Seite als Startseite in seinem Browser haben. Mehr als 2.000 Spiele, Andachten und Ideen!!! Es gibt fast nichts, was es nicht gibt. Von kleinen Aufwärmspielchen bis hin zu ganzen Lagerentwürfen ist alles zu finden. All das gibt's schnell und unkompliziert bei praxis-jugendarbeit. Der Autor ist übrigens selbst Jugendreferent in einem CVJM in der Nähe von Böblingen und hat viele Spiele selbst ausprobiert oder entwickelt.

Bücher gibt es viele, zwei möchte ich euch empfehlen:

Arnos Spielebuch für das ganze Jahr



Arno Backhaus, Brendow, 17,90 EUR

ISBN: 978-3870677459

Tolle Spiele, die wirklich alltagstauglich sind und dem Datum entsprechend auch gut nach ihrem Einsatzort drinnen oder draußen sortiert sind.



666 Spiele: für jede Gruppe, für alle Situationen

Ulrich Bähr, Kallmeyer, 14,95 EUR

ISBN-13: 978-3780061003

Tolles Buch mit einer großen Auswahl an Spielen (auch wenn der Titel etwas misslungen ist), das sich meiner Meinung nach für jeden lohnt.