

Kennenlernabend (17.Mai –abends, ca. 45 -60 Minuten)

Ziele der Einheit:

Die Konfis* wissen das sie eine Gruppe sind und etwas sie verbindet.

Die Konfis* entwickeln eine Sensibilität für das Verhalten in der Gruppe.

Die Konfis* lernen sich besser kennen.

Wählt aus der vorhandenen Beispiel entsprechendes aus oder verändert es.

Halt - Vertraut sein - Anker – Rettungsring - Boot vor Anker			
Zeit Schätzung	Gruppe	Inhalt	Material
2 Min.	FG	<ul style="list-style-type: none"> • Begrüßung/Vorstellung der Gruppen Struktur • Es wird auf der Freizeit mehrere Gruppen geben. Diese sind nach Farben sortiert. Daher heißen sie Farbgruppen. Unsere Farbe ist XXX. Dies noch einmal zum bewusst machen. • Die Konfis* in der FG Willkommen heißen. Richtig gut, dass wir eine Gruppe sind und uns hier kennen lernen dürfen! • Um erst einmal zu wissen, wer hier sitzt machen wir eine kleine Runde. 	
5 Min	FG	<ul style="list-style-type: none"> • Alle machen sich ein Namensschild. Damit die noch nicht bekannten Namen schneller gelernt werden 	Kreppband, Edding
<p>In dieser Einheit soll das Zusammengehörigkeitsgefühl der eigenen Farbgruppe gestärkt werden. Außerdem soll bewusst werden wer ist eigentlich in „Meiner Gruppe“ Wo kommen diese Menschen her und mit wem verbringe ich einen Großteil der Freizeit. Es sollen Barrieren und Unsicherheiten abgebaut werden. Am Ende der Einheit soll es schon ein kleines „Wir-Gefühl“ geben und die Gruppenkerze fertig gestellt sein.</p>			
10 Min	FG	<ul style="list-style-type: none"> • Geste und Name • Am besten im Steh-Kreis • Wir machen eine schnelle Runde: Stellt euch vor mit einem Begriff, einer Geste und dem Anfangsbuchstaben eures Namens. • Bsp.: Mein Name ist Daniel und Dalmatiner sind mir die liebsten (Geste: Hund streicheln). • Alle anderen Antwort: „Das ist Daniel und Dalmatiner sind ihm die Liebst.“ Sie machen ebenfalls die Geste nach. 	
10 Min		<ul style="list-style-type: none"> • Hausnummer spiel • Alle stellen sich in einer Reihe auf nach dem eine Frage gestellt wurde bzw. eine Aussage getätigt wurde. <ul style="list-style-type: none"> ○ Stellt euch nach eurer Körpergröße auf ○ Stellt euch nach dem Anfangsbuchstaben, des Vornamens eurer Mutter auf. ○ Stellt nach Schuhgröße auf ○ Stellt euch auf wie weit weg ihr von der Jesteburger Kirche wohnt. ○ Stellt euch nach eurem Geburtsjahr auf ○ <i>Ggf. können hier Fragen ergänzt werden.</i> • Beim Auf stellen ist auf einer Seite immer klein o.ä. und auf der anderen groß o.ä. 	
10 Min		<ul style="list-style-type: none"> • Obstsalat mit in Gruppe vorhandenen Eigenschaften • Es muss ein Stuhlkreis gestellt werden. • es gibt keinen freien Platz im Kreis • Eine Person steht in der Mitte und gibt die Anweisung <ul style="list-style-type: none"> ○ Alle die Aus Jesteburg kommen tauschen den Platz ○ Alle die aus Bendestorf kommen tauschen den Platz 	

		<ul style="list-style-type: none"> ○ Alle die Sneaker anhaben... ○ Mein Lieblingsfach ist ... „Mathe“ ○ Ich habe Haustiere... ○ Ich habe Geschwister... <ul style="list-style-type: none"> ● Dabei darf die Person in der Mitte entscheiden, was sie für eine Aussage trifft. ● Ziel ist es das am Ende eine andere Person in der Mitte steht, die die nächste Aussage trifft. 	
15 Min		<ul style="list-style-type: none"> ● Wahrheit und Lüge ● Die TN* haben kurz Zeit sich ihre Aussagen zu überlegen. ● Jede:r TN* überlegt sich drei Dinge, die er:sie über sich erzählen möchte (z.B. Hobbys, Erlebnisse, Interessen, Eigenschaften ...). ● Zwei davon sind wahr, eine Sache darf man frei erfinden. ● Nachdem der:die Spieler:in seinen Namen gesagt hat, erzählt die Person nun die drei Dinge. ● Der Rest der Gruppe muss raten und abstimmen, was wohl gelogen ist. ● Ziel ist es möglichst glaubwürdig die Lüge zu verkaufen, um nicht erwischt zu werden... ● Anschließend reih um weiter. <p>→ Die Konfis* lernen sich besser kennen.</p>	
10-15 Min	FG	<ul style="list-style-type: none"> ● Gruppen Regeln einführen ● Auf Moderationskarten sollen die TN* sich kurz Gedanken machen, Was ihnen persönlich im Umgang untereinander und innerhalb der FG wichtig ist (3-5 Min). ● Wie wollen wir miteinander umgehen? ● Wie wollen wir uns in der Gruppe/bei Workshops und Andachten verhalten? ● Also Was wollen wir hier in der Gruppe und Was wollen wir auf keinen Fall. ● Sammelt dies auf einem A4 Blatt oder einem Flipchart-Papier ● Hängt die Regeln anschließend in eurem Raum auf, so dass immer wieder nachgelesen können bzw. darauf verwiesen werden kann wodrauf ihr euch geeinigt habt. ● Die Regeln können im laufe der Freizeit immer wieder ergänzt werden. ● Also Beispiel: <ul style="list-style-type: none"> ○ Keine Handys, während wir zusammen in der Runde sitzen ○ Ausreden lassen ○ Aufmerksam sein ○ Nicht diskriminieren ○ Usw. <p>→ Die Konfis* entwickeln eine Sensibilität für das Verhalten in der Gruppe.</p>	Moderationskarten, Stifte, Flipchart, Edding
20 Min	FG	<ul style="list-style-type: none"> ● Gruppenkerze basteln ● Jede Farbgruppe gestaltet für sich, für Impulse und Andacht usw. eine Kerze. ● Es kann sich in der Gruppe auf ein Thema geeinigt werden und die Kerze unter Beteiligung von allen Hierzu soll jede:r ein Symbol aus Wachs gestalten und an der Gruppenkerze anbringen, welches Ihn:Sie symbolisiert. <p>→ Die Konfis* wissen das sie eine Gruppe sind und etwas sie verbindet.</p>	Große Kerze, Wachsstifte und Platten, Ausschneidewerkzeug und Bastelunterlagen
	PL	Wechseln ins Plenum zum Tagesabschluss	

Weiteres zur Auswahl

Dings-Bums:

In dem Spiel Dings-Bums wird von dem Spielleiter ein Gegenstand ins Spiel gebracht, der Spielleiter gibt diesen an seinen rechten oder linken Sitznachbarn mit den Worten „Das ist ein Dings-Bums“ und gibt ihn weiter, seine Sitznachbar fragt dann „Was ist das?“ und gibt das Dings-Bums wieder zurück. Der Spielleiter erwidert „Ein Dings-Bums“ und gibt ihn wieder dem Sitznachbar. Nun gibt der Sitznachbar das Dings-Bums an seinen Sitznachbarn weiter, mit denselben Worten wie der Spielleiter. Der zweite Sitznachbar fragt dann „Was ist das?“, und gibt ihn wieder zurück, der erste Sitznachbar hat es auch vergessen und fragt den Spielleiter. Im Laufe des Spiels werden immer mehr Gegenstände ins Spiel gebracht, Eine Erweiterung ist es dann z.B., dass jeder Spieler einen Gegenstand benennen und dann an einen Sitznachbarn weitergibt.

Kommando Pimperle:

In Kommando Pimperle geht es darum, seine Mitspieler aus dem Konzept zu bringen. Es gibt verschiedene Befehle wie z.B. „Faust“ (hier werden zwei Fäuste gemacht und auf den Tisch o.ä. gelegt), „Flach“ (die Hände werden flach auf den Tisch o.ä. gelegt) und das Kommando „Hoch“ (die Hände werden gerade nach oben gehalten). Am Anfang startet man mit dem Kommando Pimperle, hier wird mit den Fingern auf den Tisch o.ä. getrommelt. Nun kann man die drei Kommandos aufrufen, allerdings muss man immer ein „Kommando ...“ davorsetzen und dann eins der Drei Kommandos.

Beispiel: „Kommando Hoch“, „Kommando Faust“, „Kommando Hoch“, Kommando Flach“, „Kommando Pimperle“... usw.

Man kann seine Mitspieler auch verwirren indem man KEIN „Kommando“ davorsetzt, in diesem Fall darf man das „Kommando“ nicht ausführen.

Wer etwas falsch macht, ist raus.

Schütteln:

Schütteln ist ein Bewegungsspiel, man fängt auf der rechten Seite an und schüttelt dort seine Arme. Dann nimmt man die Arme auf die linke Seite, dann nach vorne, nach hinten, nach unten, nach oben. Am Ende wird der ganze Körper geschüttelt. Man wiederholt diese Vorgänge werden ganz oft hintereinander durchlaufen und jedesmal schneller.

Sortier-Spiel:

In dem Sortier-Spiel wird den Mitspielern gesagt, nach was sie sich sortieren sollen, z.B. Schuhgröße, Körpergröße, Alter, Jahrgang, Geburtsdatum, Namen... Am Ende wird dann der Reihe nach gesagt, wer wie groß / alt ist oder welchen Namen hat, um zu gucken, ob alles richtig ist.

Quietschijagd:

Bei dem Spiel sprechen die Mitspieler dem Spielleiter immer nach und ahmen auch die Bewegungen nach. Man „kämpft“ sich mit der Zeit schwimmend durch einen Fluss, ellenbogenstoßend durch eine Shoppingmall und tanzend durch eine Disco. Am Ende dreht man um, weil man vor dem Quietschi wegrennt, durch die Disco, durch die Shoppingmall und durch den Fluss.

Feuerwehrmann:

Am Anfang des Spiels wird jemand bestimmt, der vor die Tür geht. Im Raum wird dann jemand mit Handzeichen bestimmt, der dann, wenn der Mitspieler von draußen wieder drinnen ist, Bewegungen vormacht, die dann die anderen Spieler nachahmen. Der Spieler in der Mitte muss nun herausfinden, wer derjenige ist, der die Bewegungen vormacht.

Nachtigall:

Nachtigall ist ein „Singwettstreit“. Am Anfang wird erklärt wie das Spiel geht, man singt immer lauter. Im Laufe des Spiels kann man die große Gruppe in zwei Halbgruppen teilen, diese singen dann gegeneinander an, die eine

Gruppe fängt bei der Strophe 1 an und singt bis Strophe 5, die andere Gruppe fängt bei Strophe 5 an und singt runter bis zur Strophe 1.

Zwinkern:

Man stellt sich bei diesem Spiel immer jeweils zu zweit hintereinander im Kreis, zwischen den Paaren muss einer alleine stehen. Derjenige, der alleine steht, muss dann versuchen jemandem zuzuzwinkern. Dieser läuft dann zu dem Zwinkerer. Derjenige, der hinter dem stand, der losgelaufen ist, muss versuchen, den „Entlaufenden“ wieder einzufangen.

Peng

Jeder hält seine Hände wie Pistolen nach links und rechts. Eine Person steht in der Mitte und sagt einen Namen. Die benannte Person muss sich dann wegducken und die Personen links und rechts von ihr müssen auf die Person in der Mitte schießen, indem sie „Peng“ sagen. Wenn sich die Person in der Mitte nicht weg duckt, ist sie als nächstes in der Mitte. Wenn sie sich weg duckt, wird die Person rechts oder links von ihr von der jeweilig anderen „erschossen“ und steht als nächstes in der Mitte.