



TeamerReader

Name

Inhaltsverzeichnis

Aufgaben und Verabredungen	2
Regeln für alle - Das Kleingedruckte (Regeln)	3
Regeln für's Team und Team Vereinbarungen.....	3
Leitungsstile.....	5
Gruppendynamik	6
Vorlagen	7
Übersicht Zeitplan Konficamp 23 Mee(h)r Mut zum Vertrauen	9
Kennenlern-Aktionen +Warming Up´s.....	10
Bibel – Methoden	12
Casino-Spezial-Abend	14

Aufgaben und Verabredungen

Teams: **Leitung:**Hannah, Rü

Gruppe 1: Lale, Jannik, Max

Springer/ Erste Hilfe: Schlotti /Rü

Gruppe 2:Emelie, Luke, Elena

Vorhut: Dienstag Carlo Hannah

Gruppe 3: Hallie Schlotti Marie

Material(raum): Hannah

Gruppe 4: Carlo, Larissa (Hannah)

Plenum & Technik: Elias, Jannik

Altkonfis: Ferris, Elias (Rü)

Busbegleitung: Emelie und Elias

Gute-Nacht-Post: _____ **Teamraum:** Emelie Carlos

Öffentlichkeitsarbeit: Hallie, Schlotti (Website/ Twitter), **Hallie, Schlotti** (Instagram)
#yolo#geilesocke #spaßundfreude #coole Truppe #evjujesbe #jesteburg #bendestorf

Kommunikation mit Eltern: Rü **Kiosk:** _____

Räume

Moby Dick Tagesraum -

Kap Horn Tagesraum mit TT Platte -

Wiking Tagesraum mit TT Platte -

Wiking Tagesraum -

Plenum -

Nachtwache in zwei Häusern: _____

Mahlzeiten

Es wird in den jeweiligen Häusern gegessen. Teamer*innen, Teamer*innen machen Ansagen und Gebet, legen Reihenfolge der Tische fest, die sich anstellen.

Große DB: Wir treffen uns Mittags kurz, um Absprachen zu treffen, wir treffen uns Abends um den nächsten Tag zu besprechen und /oder Fragen zu beantworten.

Beispielworkshops:

- Football (max 15):
- Fußball, Volleyball etc. (max 10):
- Jugger (max 16):
- Völkerball (max 20):
- Gesellschaftsspiele (max 15):
- Tanzkurs (max 20):
- Meditationskurs, Alternativ Armbänder knüpfen (max 10):
- Erlebnispädagogik (max 15):
- Sing Workshop (max 8):
- Engel aussägen und mit Schleudertechnik colorieren (max. 8):

Workshops:

- Knoten:
- Jugger
- Musicworkshop
- Escape Room
- Wie man ne Andacht macht

Beauftragung:

- Musik → Elias, Jannik Luke
- Tischanfang →
- Technik → Elias Jannik
- GNP → Emelie, Carlos
- Anspiel → Alle
- TMR-Raum → Emelie und Jannik
- Social Media → Schlotti, Hallie
- Casino →
- Gruppentänze → Clap snap, Cotton eye joe, Jambo mambo, Macarena

Jannik, Lale, Hallie, Elena**Regeln für alle - Das Kleingedruckte (Regeln)**

1. Ausflüge zu (mindestens) dritt. Auf Gruppenlisten austragen und nach Rückkehr wieder zurückmelden.
2. Baden in der Nordsee nur unter Aufsicht
3. Tabak-, Alkohol- und Drogenkonsum und -besitz sind verboten! Energydrinks auch.
4. Gegenstände, die geeignet sind, sich oder andere zu verletzen, sind verboten!

Regeln für's Team und Team Vereinbarungen

1. Wir reden miteinander, nicht übereinander (direkte Kommunikation).
2. Wir möchten Herausforderungen/Konflikte direkt und bewusst ansprechen.
3. Wir gehen respektvoll und tolerant miteinander um.
4. Wir geben uns gegenseitig wertschätzend Feedback (Ich-Botschaften).
Gerne auch, wenn etwas richtig gut gelaufen ist.
Wenn uns etwas stört, klären wir das möglichst in Ruhe unter vier Augen, denn:
5. Wir wahren die Autorität der anderen voreinander und vor den Konfis.
6. Wir üben kein Druck auf andere Team-Mitglieder aus und wahren die Grenzen der anderen.
7. Wir wahren den Schutzraum und die Eigendynamik anderer Familiengruppen.
Wir geben nur die im Gesamtteam abgesprochenen Informationen an die Konfis weiter.
8. Wenn wir mit etwas oder jemandem alleine nicht klarkommen, suchen wir uns Hilfe (gegenseitig und vor allem auch bei den Hauptamtlichen) und kommunizieren dies offen und ehrlich.

9. Wir sind pünktlich und gehen vorbereitet in die Arbeitsphasen. Auf das Material achten wir.
10. Wir nehmen unsere Vorbild-Funktion wahr und halten auch die Regeln ein, die für die Konfis gelten.

a. Nähe und Distanz

- Wir versuchen, die richtige Nähe und Distanz zwischen Teamern und Teilnehmern.
- Wir respektieren Nähe und Distanz des Anderen.
- Wir wollen eine angemessene Nähe und Distanz, damit sich alle wohlfühlen.
- Es muss ein gewisser Grad zwischen Nähe und Distanz gefunden werden, damit sich alle wohlfühlen.

b. Sich selber zeigen

- Selbstbewusst sein - nicht hinter anderen Teamern verstecken.
- Jeder und Jede zeigt sich im angemessenen Rahmen - was und wieviel er/sie möchte.
- Wir wollen selbstbewusst wir selber sein und zeigen Eigeninitiative.
- Sei präsent und bring deine Talente und Fähigkeiten ein.

c. Verlässlichkeit

- Pünktlichkeit.
- Wenn jemand uns braucht, sind wir da.
- Wir erwarten, auf die Verlässlichkeit der anderen vertrauen zu können.
- Wir halten uns an Absprachen.
- Verlässlichkeit ist unabdingbar, um als Team (erfolgreich) zu agieren.

d. Teamgeist

- Gute Zusammenarbeit, keine Ausgrenzung, bei Problemen kann man auch im Team helfen. Absprachen.
- Wir schließen niemanden aus.
- Wir wollen alles, was teamintern ist, im Team lassen.
- Das Team ist eine Einheit.
- Unterstütze andere in ihrem Handeln und scheue dich nicht, Hilfe und Kritik anzunehmen.

e. Übersicht

- Andere im Blick behalten und aufmerksam sein -> zu wissen, was zu tun ist.
- Jeder schaut nach Aufgaben und wo Hilfe benötigt wird („Rundumblick“)
- Wir sehen Aufgaben und packen sie an, achten dabei aber auf unsere Grenzen.
- Wir berücksichtigen alle Teilnehmer und Teamer.
- Habe die Übersicht über andere - aber vergiss dich selbst dabei nicht.

f. Team = Loyalität

- Dem Team vertrauen.
- Wir sorgen für Positivität
- Keine Alleingänge im Team.
- Wir halten uns an alles, was im Team besprochen wird.
- Teamer-/Team-Entscheidungen werden vom Team mitgetragen.
- Gegenseitiger Respekt untereinander ist unsere gemeinsame Basis und reden miteinander und nicht übereinander.

Gute-Nacht-Post-Regeln

Hinweis bei Erklären der Gute-Nacht-Post:

Es soll nette Post sein. Wenn bei Stichproben Beschimpfungen und Beleidigungen entdeckt werden, wird der Verfasser / die Verfasserin von der Gute-Nacht-Post ausgeschlossen.

Es wird kleines Briefpapier verwendet, Absender- und Adressenfeld sind vorgedruckt. Eigenes Papier muss dasselbe Format und dieselben Angaben haben.

Die Abgabe erfolgt zentral in einen Briefkasten, die Ausgabe durch die jeweiligen Haus-Teamer.

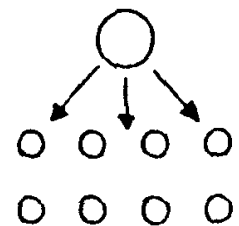
Anonyme Briefe werden nicht zugestellt!

Beauftragte Teamer*innen sind zuständig für Abwicklung. Nur diese Beauftragten prüfen stichprobenweise oder nach entsprechenden Hinweisen einzelne Briefe. Herumzeigen oder Vorlesen von Briefen unter Teamer*innen ist ein Bruch der Vertraulichkeit! Nur extrem unfreundliche oder beleidigende Briefe werden unter den Teamer*innen besprochen.

Leitungsstile

Der autoritäre Stil

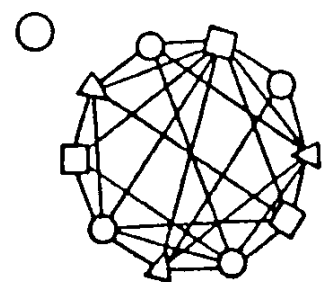
Der Jugendleiter gibt deutlich zu erkennen, dass er den Gruppenmitgliedern nach Alter, Stellung und Bildung überlegen ist. Er allein weiß, was richtig für die Gruppe ist. Er bestimmt die Aufgabe und die Schritte zur Lösung dieser Aufgabe. Er bestimmt die Arbeitsteilung und belohnt die einzelnen mit persönlichem Lob und Tadel. Die Gruppenmitglieder haben nicht viel mitzubestimmen. Das letzte Wort hat der Jugendleiter.



Laissez-faire-Stil

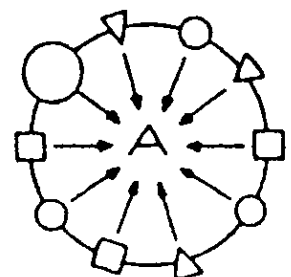
Der Jugendleiter lässt die Gruppe gewähren.

Er greift in das Gruppengeschehen kaum ein und lässt die Gruppe völlig allein entscheiden, ohne Hilfe anzubieten. Er bringt sich selbst kaum in die Gruppe ein. Er hält sich für weniger wichtig als jedes andere Gruppenmitglied.

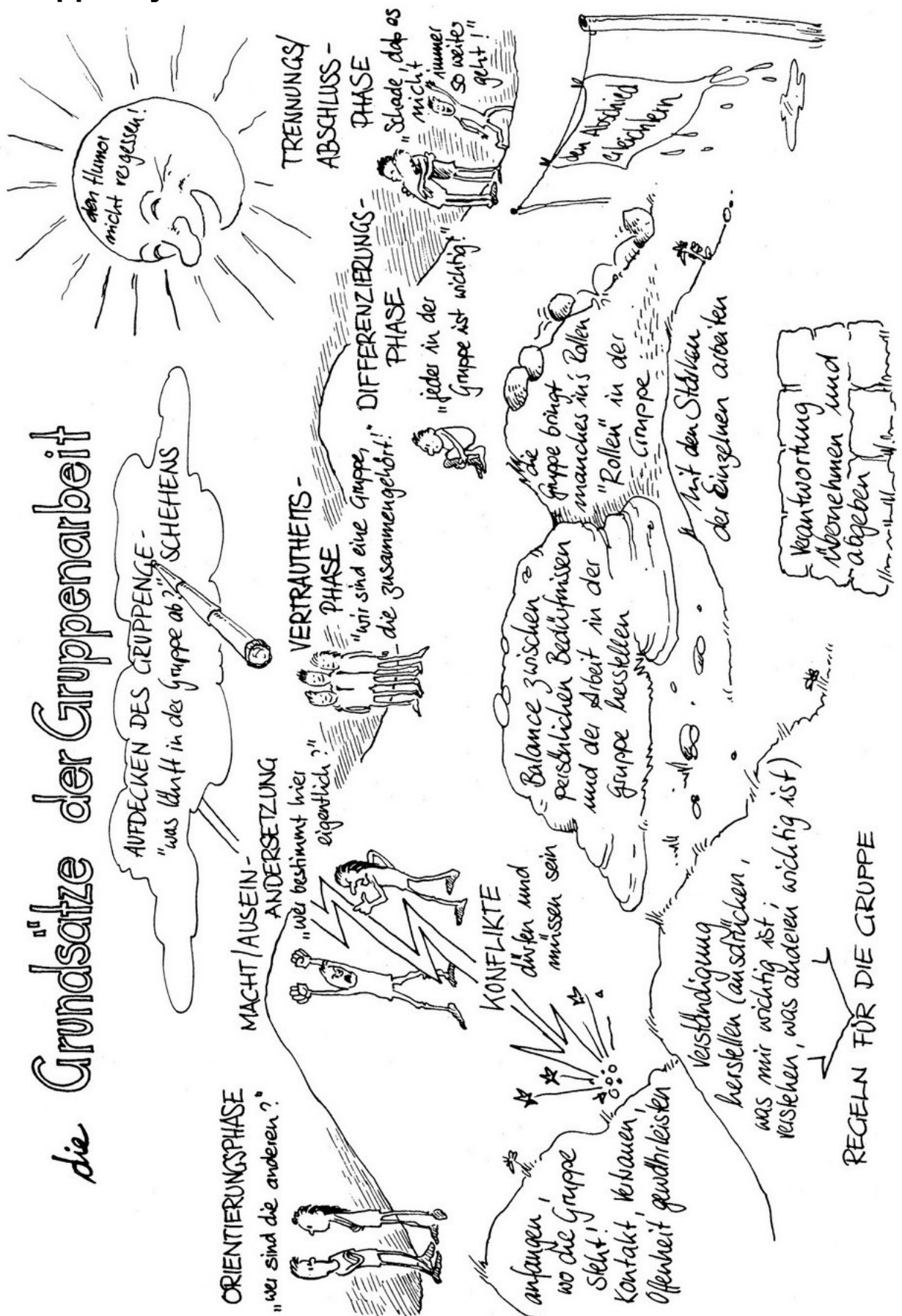


Demokratisch-partnerschaftlicher Stil

Der Jugendleiter arbeitet bewusst mit der Gruppe, nicht an der Gruppe. Er versteht sich als derjenige, der der Gruppe bei einer Sache helfen will. Er hilft ihr, ihre Situation zu sehen und entsprechend zu handeln. Wenn die Gruppe zur Lösung ihrer Konflikte nicht in der Lage ist, bringt er Vorschläge und Alternativen zur Lösung ein. Er achtet auf die Meinung der Minoritäten, die sich nicht herauswagen und exponieren. Die Aktiven stützt er in ihrer Aktivität, die Schwachen spricht er auf ihre Stärken an. Er arbeitet in der Gruppe mit und ist dabei so aktiv und so passiv wie nötig. Er anerkennt die Gruppe. Gruppenleistungen sind ihm wichtiger als Einzelleistungen. Die sachliche Leistung wird anerkannt, jedoch kommen negative Wertungen kaum vor.



Gruppendynamik



Vorlagen

Unbedingt eintragen beim Verlassen des Geländes!

[illegible]

Absender:

Haus:



**Gute-Nacht-Post
St.Peter 2024**

An:

Haus:

Absender:

Haus:



**Gute-Nacht-Post
St.Peter 2024**

An:

Haus:

Übersicht Zeitplan Konficamp 24 Mee(h)r Mut zum Vertrauen

Tag TL	08.05.2024 Mittwoch Tagesleitung:	09.05.2024 Himmelfahrt Donnerstag Tagesleitung:	10.05.2024 Freitag Fahrräder mieten Tagesleitung:	11.5.2024 Samstag Tagesleitung:	12.05.2024 Sonntag Tagesleitung:
Motto Symbol	Auszug	Orientierung Leuchtturm Kompass/Koordinaten Symbol heute Schiff	Mut haben / Vertrauen haben / Symbol heute : Kapitänsmütze	Halt Symbol heute Anker	Ein Schiff dass sich Gemeinde nennt - Ein Leib viele Glieder
Wecken		7.30 Uhr	7.30 Uhr	7.30 Uhr	7.30 Uhr
Frühstück		8.30 Frühstück	8.30 Frühstück	8.30 Frühstück	8.30 Frühstück
Tagesanfang		9.00-10.00 Tagesimpuls Rü	9.00-10.00 Tagesimpuls Gruppe 2	9.00-10.00 Tagesimpuls Gruppe 4 Fahrräder abholen	9.00-10.00 Tagesimpuls Rü
Zeitraum 10.00-12.00		Thema I: Orientierung (5 Gruppen)	Thema Vertrauen und Mut (5 Gruppen)	Thema Halt (5 Gruppen)	Aufräumen 11.00 Uhr Reflexion
Mittag 12.30-13.30		13.00 Lunchpakete Teamabsprachen	13.00 Lunchpakete Teamabsprachen	13.00 Lunchpakete Teamabsprachen	Abfahrt 12.00 Uhr
Mittagspause 13.30-15.00	15 Uhr Jesteburg 15.15 Bendestorf	Von 12.30-15.00 Ist Mittagspause (Vor den Häusern ein Ort zum Sitzen)	Von 12.30-15.00 Ist Mittagspause (Vor den Häusern ein Ort zum Sitzen)	Von 12.30-15.00 Ist Mittagspause (Vor den Häusern ein Ort zum Sitzen)	14.30 Uhr Ankunft Jesteburg
Zeitraum 15.00-17.30	17.00-17.30 Ankunft 1. Begrüßung Rü Zimmerverteilung Rü Listen Zimmerverteilung Regeln	15.00-16.00 Thema II Petrus in Form einer Spieleraktion (Emelie,Hallie,Hannah, Jannik, Lale)	12.00 Bus nach Tönning ins Multimaar Gruppenkajütenkontest – , kürzer in Tönning bleiben. 13.45 Fütterung 15.00 Uhr Rückfahrt 17 Uhr -18 Uhr Thema IV Petrus	14.00 – 17 Uhr Spontantag u.a. (14:30 Schwimmbad) / Fahrräder / Minigolf Rallye (Elena, Jannik, Luke) 17-18 Uhr Thema VI: Petrus Fahrräder abgeben	
Abendessen 18.00	18.00 Abendessen	18.00 Grillen (Luke- Jannik) 18.30-19.00 Uhr Kiosk – am Haus	18.30 Abendessen 18.30-19.00 Uhr Kiosk – am Haus	18.00 Abendessen 18.30-19.00 Uhr Kiosk – am Haus	
Zeitraum 20.00-21.30	Eröffnungsabend Begrüßungsabend Kennen lernen in den 5 Gruppen	Workshops (Pflicht, Seemannsgarn ALLE) VB Andacht in den Kleingruppen	19.30-21.00 Casino	Ggf. Abendspaziergang zur katholischen Kirche Gottesdienst mit Gruppe 5 (Elias, Carlo) + Abschlussabend (Schlotti, Emely Marie)	
Abschluss 21.30 Uhr	Tagesabschluss im Plenum / Bernd	21.00 Tagesabschluss Gruppe 1	21.00 Tagesabschluss Gruppe 3		
Zeitraum 22.00-22.30	GNG / Flaschenpost / Nachtruhe	GNG / Flaschenpost/ Nachtruhe	GNG / Flaschenpost/ Nachtruhe	GNG / Flaschenpost/ Nachtruhe	
Team NW	Teamrunde Nachtwache	Teamrunde Nachtwache	Teamrunde Nachtwache	Teamrunde Nachtwache	

Gruppenkontest: **Schlotti, Larissa, Marie, Hannah, Lale**

Kennenlern-Aktionen +Warming Up's

Hier folgen ein paar Vorschläge für den ersten Abend. Weitere Bücher liegen in St.Peter aus.

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 andre 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.

Bibel – Methoden

Bibel teilen

Beschreibung:

Beim Bibel-Teilen geht es darum, die Botschaft des Bibeltextes in den Mittelpunkt zu stellen und ins Heute zu übertragen. Damit dies gelingen kann, sind die folgenden sieben Schritte grundlegend.

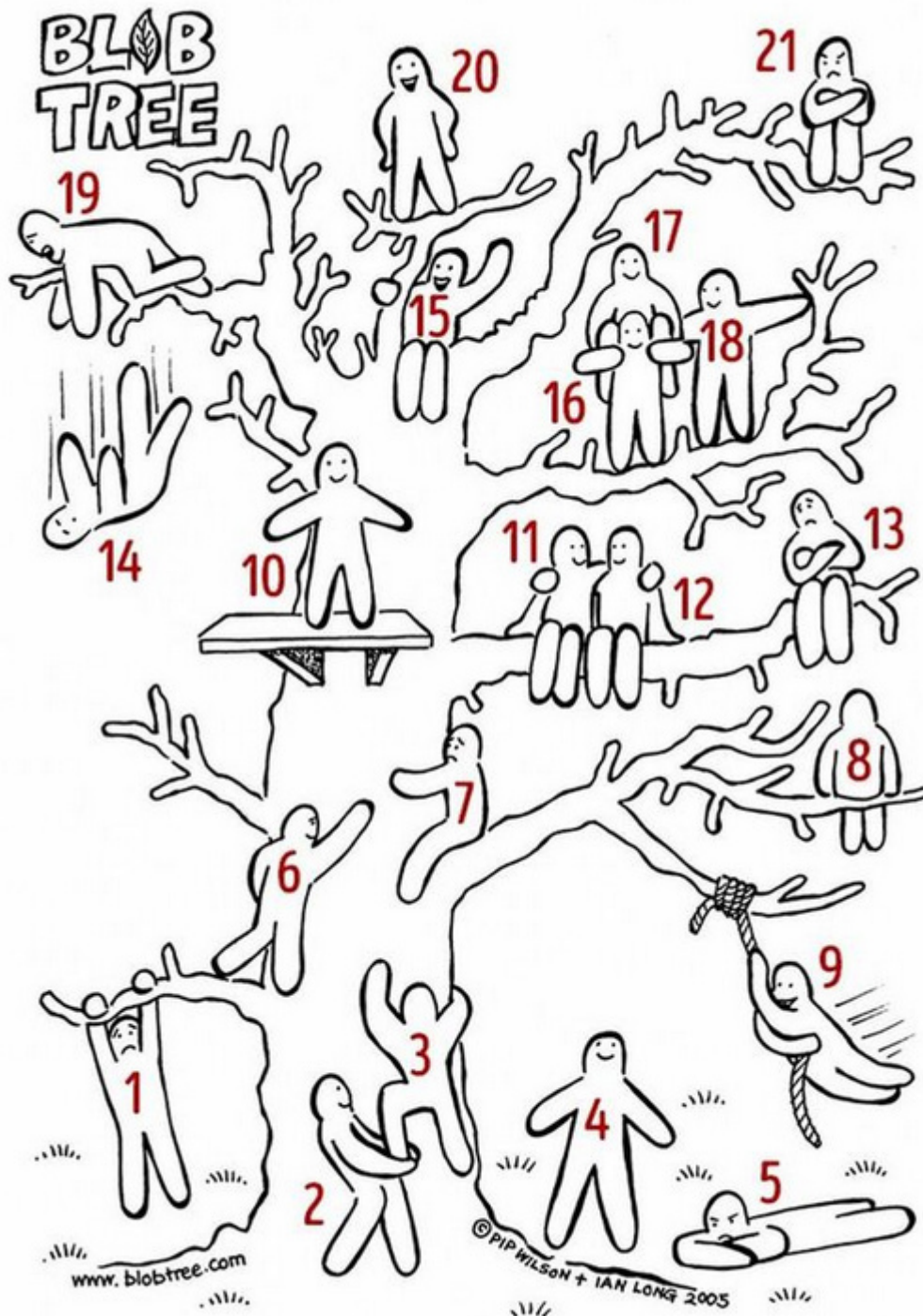
1. Einladen: Beginnt mit einem Gebet. Stellt euch auf Gottes Gegenwart ein und bittet ihn, dass er zu euch spricht.
2. Lesen: Eine Person liest den Bibeltext laut vor. Alternativ könnt ihr den Text auch gemeinsam lesen, indem Reihum jede Person einen Vers bzw. einen Abschnitt liest.
3. Vertiefen: Lasst Gott wirken, indem ihr einen Augenblick beim Text verweilt. Fragt euch: Welches Wort, welcher Satz spricht mich an? Jede Person kann einzelne Wörter oder kurze Satzabschnitte laut wiederholen. Das Gesagte sowie der Text werden nicht kommentiert oder erklärt. So entsteht ein „Wortraum“, in dem die Facetten des Textes in ihrer Vielsichtigkeit zum Vorschein kommen.
4. Schweigen: Eine Person liest den Text noch einmal vor. Anschließend schweigt ihr für einige Minuten und lasst den Text in der Stille „zu euch sprechen“. Denkt darüber nach, was er für euer Leben bedeutet.

Blob-Bilder

Vorbereitung:

Zu dieser Methode passen vor allem erzählende Texte aus der Bibel. Wählt ein Blob-Bild unter www.Blobtree.com aus und bringt es mit.

1. Beginnt mit einem Gebet.
2. Zeigt den Teilnehmenden das Blob-Bild und lasst sie erzählen, was sie auf dem Bild sehen.
3. Ihr könnt das Gespräch vertiefen, indem ihr fragt: „Was glaubt ihr, wie sich die Personen auf dem Bild fühlen?“
4. Lest den Bibeltext vor.
5. Betrachtet nun das Blob-Bild und überlegt, welche der Figuren zum Bibeltext passen. Jede*r darf erzählen, welche Person er oder sie ausgewählt hat und warum, bzw. was ihn oder sie mit dieser Person verbindet.
6. Eine Person liest den Bibeltext nochmal vor, während die anderen sich still das Bild anschauen.



Dreiecksmethode

1. Lest den Text gemeinsam
2. Diskutiert über folgende drei Fragen und notiert eure zentralen Stichworte anhand eines Dreiecks:
 - Was lerne ich in dem Text über Gott?
 - Was lerne ich in dem Text über Menschen?

- Was lerne ich in dem Text darüber, wie ich handeln sollte?
1. Redet drüber, wie die drei Ecken miteinander in Verbindung stehen, bzw. wie sie sich zueinander verhalten.
 2. Deckt der Reihe nach jeweils eine Ecke ab und redet darüber, was sich dadurch verändert.

Bibellesemethode

Die Västeråsmethode

Thema

Sich eigene Glaubensfragen oder -aussagen anhand eines Bibeltextes vergegenwärtigen

Ziel

Durch die Erarbeitung eines Bibeltextes mit Symbolen die eigene Glaubensposition erkennen und formulieren

Zielgruppe

Jugendliche ab 13 Jahren, in Kleingruppen mit ca. 8–10 Schülern

Materialien

Je eine Kopie des Bibeltextes für jeden Teilnehmenden, Stifte, Unterlagen

Beschreibung

Die Jugendlichen erhalten einen ausgewählten Bibeltext und einen Stift mit der Aufforderung, den Text im eigenen Tempo zu lesen. Anschließend erfolgt der Auftrag, den Bibeltext ein zweites Mal zu lesen und mit dem Stift zu markieren, wo ein Vers oder eine Textstelle Verständnisschwierigkeiten bereitet oder eine (persönliche) Frage aufwirft, indem man neben den Vers ein Fragezeichen malt. Auf die gleiche Weise wird ein gezackter Pfeil gesetzt, wenn einen eine Aussage »im Innersten berührt«, oder eine brennende Kerze gezeichnet, wenn einem »ein Licht aufgeht«. Im anschließenden Kleingruppengespräch werden die gesetzten Zeichen Vers für Vers vorgestellt und miteinander besprochen, ohne sie zu bewerten.

Zeitaufwand

Je nach Intensität des Gesprächs ca. 30–45 Minuten

Casino-Spezial-Abend

Zielgruppe: Jugendliche, Freizeitgruppen

Gruppengröße: mindestens 12

Vorbereitungszeit: über 60 Minuten

Dauer: 45 – 120 Minuten

Atmosphäre: Es wird Casinomäßig geschmückt. Team ist Casinomäßig angezogen.

Die Idee

Etwa 18 Spieltische und Stationen werden angeboten. Jeder Spieler erhält 5 Bonbons. Das ist das Startkapital, mit diesem Kapital ist der Abend zu gestalten und an die Spieltische zu gehen.

Es gibt Stationen mit Glücksspielen, die vom Gewinn leben.

Es gibt Stationen, die vom Verlieren leben und

es gibt Stationen an denen sich nochmals neu Geld verdient werden kann.

Eine Hauptaufgabe ist es die Menschen, sprich die Konfis dazu zu animieren, an die Spieltische zu kommen, sie ganz konkret anzusprechen, sie auch ein Stück weit zu verführen, sie auch zu überreden an die Tische zu kommen. Haltet sie so lange an den Spieltischen, wie es geht, macht Spaß mit ihnen.

Atmosphäre

Die Atmosphäre beim Casino ist ausschlaggebend und ein wichtiger Punkt, um einen erfolgreichen Abend zu haben. Deshalb ist es notwendig ein Team zu haben, welches 2 Stunden einplant, um zu gestalten. ZB. große Spielkarten aufhängen, mit Licht zu arbeiten, die Spieltische oder eine Chill-Lounge zur Verfügung zu stellen. Dekoration ist dabei entscheidend, je mehr desto besser. Mit Licht arbeiten und sich selbst zu verkleiden! Musik im Hintergrund

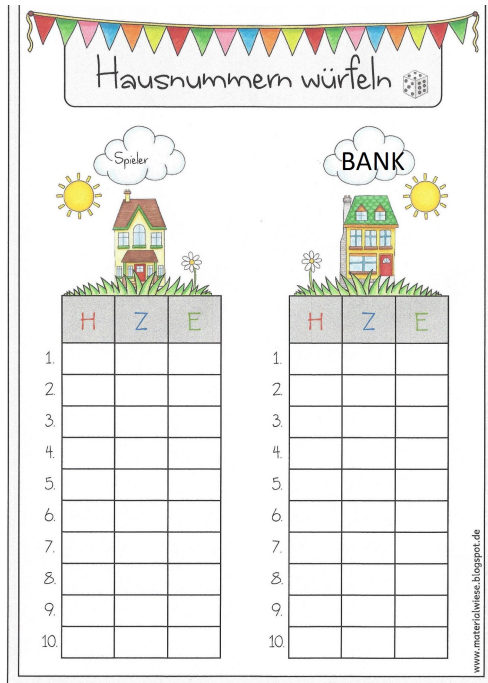
WICHTIG: Modifiziert die Spiele so, dass die Spieler nicht zuviel gewinnen. Dadurch wird der Casinoabend am leben gehalten.

Nr	Spiel	Material	Erklärung	Wer / Hinweise
1	Siebzehn und vier	Kartenspiel und Jeton	Auf dem Tisch liegt ein Kartenspiel, z. B. ein Skat-Blatt mit den Karten Sieben, Acht, Neun, Zehn, As (11), Bube (2), Dame (3) und König (4). Die Karten und ihre Werte zu Beginn zeigen! jede Person im Kreis bekommt eine Karte. In der zweiten Runde kann jede Person sagen, ob sie eine weitere Karte haben möchte oder nicht. Das Ziel ist es, auf $17 + 4 = 21$ zu kommen. Wer über 21 Punkte hat, scheidet aus. Falls am Schluss niemand mehr eine Karte möchte, legen die übrig gebliebenen Spielpersonen ihre Karten auf den Tisch. Sieger ist diejenige Person, die genau 21 Punkte erreicht hat oder am nächsten an 21 liegt, jedoch nicht darüber!	Carlo
2	Die Würfel rollen	Würfelbecher, 3 Würfel, Jeton	In einem Würfelbecher (notfalls Plastikbecher oder Trinkglas) befinden sich drei Würfel. jede Spielperson schüttelt den Becher und lässt dann die Würfel auf den Tisch rollen. Die entstandene Summe aller Augenzahlen wird notiert. Dann ist die nächste Person dran. Insgesamt werden drei Durchgänge gespielt und pro Person die Summe aller drei Durchgänge gebildet. Sieger ist, wer die höchste Augensumme erreicht hat.	Hallie
3	Würfel-Lotto	Stifte, Zettel, 1 Würfel, Jeton	Ein einfaches Glücksspiel, das wir uns selber ausgedacht haben. Die "Glückszahlen" werden nicht aus einer Lostrommel gezogen, sondern werden gewürfelt. Dadurch können sich Zahlen wiederholen. jede Spielperson schreibt sechs Zahlen im Bereich von eins bis sechs auf einen Zettel (z. B. 1, 1, 2, 4, 5, 5). Dann würfelt entweder ein Mitarbeiter 6 Mal hintereinander oder die jugendlichen reihum. Nach jedem Wurf hakt jeder Mitspieler auf seinem Zettel die "Richtigen" ab (die aufgeschriebene Reihenfolge entspricht auch der Reihenfolge der Würfe und muss eingehalten werden!). Falls bei diesem Durchgang die Zahlen 1, 1, 3, 4, 5, 6 gewürfelt worden wären, dann hätte die Person vier Richtige: 1, 1, 4, 5. Es werden drei Durchgänge gespielt. Sieger ist, wer bei allen Durchgängen zusammen die meisten "Richtigen" getippt hat.	
4	Roulette	Roulette		

Anhang

		utensilien und Jeton		Rüdi
5	Hohe Hausnummer	Würfel, Stellenwerttafel, Stifte, Jeton	Bank und Spieler würfeln abwechselnd eine Zahl von 0-9 und entscheiden sich an welche Stelle der Stellenwerttafel sie die Ziffer schreiben möchten. Ziel ist es eine möglichst hohe (wahlweise auch möglichst niedrige) Hausnummer zu erwürfeln. Um etwas Variation in das Spiel zu bringen, können die Kinder die Position der nächsten Ziffer auch zuvor festlegen.	Alex
6	Einfaches Kartenspiel	Kartenspiel, Jeton	Jede Person bekommt drei Karten. Maximal zwei Karten kann jetzt jede Person ablegen und durch neue Karten ersetzen. Wer hat die höchste Augenzahl Bube (2), Dame (3), König (4), Sieben, Acht, Neun, Zehn und As (11)?	
7	Glück und Geschick	Tisch, Kreide, Holzplatten, Kartenspiel, Jeton	Am Ende eines Tisches sind drei Felder mit Kreide gezeichnet, die die Nummern "Zwei", "Drei" oder "Vier" tragen. Ich würde das Ende und die Seiten wieder mit schmalen Holzplatten abriegeln. Die erste Spielperson zieht eine Karte, z. B. eine Neun. Diese Zahl Neun hat die Person schon erreicht. Jetzt wird diese Karte vom anderen Ende des Tisches aus in eines der drei Felder geworfen, z. B. in das Feld "Drei". Die Augenzahl Neun wird mit drei multipliziert, d. h. die Spielperson kann sich auf ein Blatt die Zahl $9 \times 3 = 27$ notieren. Drei Durchgänge spielen. Wer hat am Schluss die höchste Augenzahl?	
8	Poker für Anfänger	Jeton Karten Pokerset		Carlos
9	Poker für Fortgeschrittene	Karten Jetons Pokerset		
10	Glücksrad	Glücksrad Jeton		Lale
11	Bingo	Bingo, Jeton	Der Spieler wettet mit dem Spielleiter, dass nach 15 Bingozahlen er einen Bingo erspielt hat. Wenn das so ist erhält der Spieler den 3 fachen Gewinn.	
12	Speed Vier Gewinnt		Spieler spielt gegen die Bank. Tipps von Außenstehenden sind nicht erlaubt. Bank und Spieler müssen innerhalb von jeweils 4 Sekunden ziehen. Einsatz zwischen 1- max. 3 Jeton. Gewinnt die Bank oder steht es Unentschieden gewinnt die Bank. Hier ist darauf zu achten, dass schnell gespielt wird.	Daniel
13	Schwimmen	Skatblatt	Swimmen ist ein Kartenspiel. Der Spieler tritt gegen die Bank an und erhält 3 Karten, die Bank hat ebenfalls 3 Karten. 3 Karten werden offen in die Mitte gelegt. Zwei Runden kann 1 oder 3 Karten aus Mitte mit den eigenen Getauscht werden. Dann wird gezählt wer am meisten Kartenpunkte hat. Es zählen nur Karten der identischen Symbole (Herz usw.) (As 11 Punkte, Bilder 10 Punkte, Zahlenkarten nach Wert : 7= 7 Punkte)	Elena
14	Bar	Cocktail utensilien	Gegen Jeton werden Cocktails verkauft. (Preis 2-3 Jeton)	Emelie

		n		
15	Bank und Geldverdienststation	Jeton Schuldscheine	Entweder werden Schuldscheine ausgestellt oder aus einer Vielzahl von Aufgaben 1 erfüllt. Keine Jetons mehr -> Teamer haben Schuldscheine	



Nr.	Aufgabe	Material / Antworten
1.	Faltet ein Schiff aus Zeitungspapier	Zeitungspapier
2.	Baut eine Menschen Pyramide	
3.	Schminkt euren Spielleiter	Schminke
4.	Massiert den Rücken eures Spielleiters	
5.	Macht gemeinsam den Brunftschrei eines Elches nach	
6.	Schreibt ein Gedicht a 4 Zeilen das sich reimt	
7.	Alle pusten einen Luftballon auf	Luftballons
8.	Baut eine Ü-Ei-Figur zusammen.	Ü-Eier
9.	Dichtet einen Vierzeiler mit folgenden Worten: Nordsee, Sonne, Wellen, Winter	
10.	Welches Tier heißt Eisbär?	Eisbär

Anhang

11.	Faltet euch jeder ein Papierhütchen und setzt es auf, und tragt es bis zur nächsten Aufgabe!	Zeitungspapier
12.	Klebt euch alle einen Teelöffel an die Nase, er muss (gleichzeitig) bei allen halten!	Teelöffel, Klebeband
13.	Einer von euch gurgelt ein Lied, die anderen müssen es erraten!	Wasser Glas Vorschlag Lied: Alle meine Entchen
14.	Montagsmaler (Pausenbrot)	Edding Papier / Stift
15.	Macht aus einem von euch eine Klopapiermumie	Klopapier
16.	Rätsel: Detlefs Mutter hat drei Söhne, sie heißen Tick, Trick und...???	Detlef
17.	Tanzt den Ententanz! (Musik haben wir auch dabei!)	CD Player
18.	Malt alle gemeinsam mit einem Stift einen Elch!	Stift / Papier
19.	Kim-Spiel: Auf einem Tablett sind zehn Gegenstände, ihr müsst sie euch 15 Sekunden einprägen, eines wird weggenommen! Welches fehlt?	10 verschiedene Dinge
20.	Einem von euch werden die Augen verbunden. Er/ Sie muss einen anderen oder andere aus der Gruppe an der Hand erkennen.	Augenbinde
21.	Innerhalb einer vorgegebenen Zeit (30sek.)muss ein Teilnehmer ein möglichst langes Stück von einer Zeitung reisen. Der Spielleiter entscheidet, ob das Stück lang genug ist, oder ob die Gruppe die Aufgabe noch mal wiederholen muss!	
22.	Die Teilnehmer müssen die Augen schließen. Jetzt muss die Gruppe von 1-10 zählen. Es darf aber keine Zahl doppelt gesagt werden, sonst muss wieder bei eins angefangen werden!	
23.	Zwei Teilnehmer bekommen die Augen verbunden und setzen sich gegenüber. Der eine muss nun den zweiten mit dem Pudding füttern. Anweisungen, wie der Löffel zu halten ist, müssen von den übrigen Teilnehmern gegeben werden.	Löffel Joghurt Augenbinden
24.	in vorgegebener Zeit müssen Begriffe erklärt werden, ohne dass die Tabu-Begriffe genannt werden.	Tabu Karten 2 Stück
25.	Vervollständigt die Textzeile eines bekannten Liedes: Du wolltest dir bloß den Abend vertreiben, Hast du etwas Zeit für mich Männer nehm'n in den Arm, Männer geben Geborgenheit	...und nicht grad allein gehn und riefst bei mir an. (1001 Nacht) ...dann singe ich ein Lied für dich (99 Luftballons) Männer weinen heimlich, Männer brauchen viel Zärtlichkeit
26.	Bringt mir einen runden Gegenstand	
27.	Rätsel: Johannas Mutter hat drei Kinder, die heißen Tick, Trick und ...?	Johanna
28.	Pantomime: Stellt einen der Teamer dar (einer spielt, die anderen raten)	
29.	Faltet ein Schiff aus Zeitungspapier	Zeitungspapier
30.	Joker!!! → 2 Felder vorgehen	
31.	Sagt einen Zungenbrecher auf	
32.	Welche Schuhgröße hat ... ?	
33.	Macht 10 Hampelmänner	
34.	Innerhalb von 30 Sek. muss einer ein möglichst langes Stück von einer Zeitung abreißen. Der Spielleiter entscheidet, ob es lang genug ist, oder ob es die	Zeitungspapier

Anhang

	Gruppe noch einmal versuchen muss.	
35.	Versucht, mit der Zunge an euren Ellenbogen zu kommen	
36.	Was schüttelt Frau Holle an ihrem Fenster?	Ihre Betten (Betdecken)
37.	Singt zusammen ein Lied	
38.	Zählt 6 Märchen auf	
39.	Holt einen Gegenstand, der mit dem Buchstaben M beginnt	
40.	Pantomime: Stellt Rüdiger nach	
41.	Holt einen gelben Gegenstand	
42.	Holt eurem Teamer etwas zu trinken	
43.	Nennt 5 Schauspieler	
44.	Baut eine Menschenpyramide aus 6 Leuten	
45.	Was sagt Rumpelstilzchen, wenn er ums Feuer tanzt?	Ach wie gut, dass niemand weiß, dass ich Rumpelstilzchen heiß!
46.	Spielt kurz Rotkäppchen und den bösen Wolf nach	
47.	Sucht eine Blume und schenkt sie eurem Spielleiter	
48.	Tauscht alle eure Schuhe bis zur nächsten Spielrunde	
49.	Macht 5 Kniebeugen	
50.	Nennt 6 Sänger/-innen	
51.	Wo wohnt der Papst?	Rom/ Vatikan
52.	Joker!!! → geht 3 Felder vor	
53.	Einer bleibt als Fußstütze für den Teamer bis zur nächsten Runde	
54.	Wie heißt der Affe von Pippi Langstrumpf?	Herr Nielsson
55.	Stellt euch der Größe nach nebeneinander auf	
56.	Sucht 5 Gegenstände, die mit dem Buchstaben B beginnen	
57.	Was lässt Rapunzel im Märchen vom Turm herunter?	Ihre Haare
58.	Was fällt der Königstochter in den Brunnen?	Ihre goldene Kugel
59.	Nur drei von euch suchen nach dem nächsten Zettel	
60.	Nennt 8 Eissorten	
61.	Macht 5 Hampelmänner	
62.	Pech gehabt!!! → 2 Felder zurück	
63.	Welches Datum ist heute?	
64.	Welchen Beruf hat der Vater von Hänsel und Gretel? Er ist a) Holzfäller b) Hufschmied c) Bierbrauer	Holzfäller
65.	Holt eurem Spielleiter etwas zu knabbern	

Anhang

66.	Wie viele Toiletten gibt es draußen?	
67.	Was ist klein, grün und dreieckig?	ein kleines grünes Dreieck
68.	Einer muss einen Luftballon aufpusten	Luftballon
69.	Welches Lied ist gemeint: „Die Nachbarn haben nichts gerafft und fühlten sich gleich angemacht“? „Die Welt liegt uns zu Füßen und wir stehen drauf“ „Dieser Weg wird kein leichter sein“	99 Luftballons/ Nena MFG/ Fantastischen Vier Dieser Weg/ Xavier Naidoo
70.	Was bekommt ein Engel, der in einen Misthaufen fällt?	Kotflügel
71.	Pantomime: Froschkönig	
72.	Was ist das Gegenteil von Ebbe?	Flut
73.	warum kann die Prinzessin in ihrem Bett nicht schlafen?	Wegen einer Erbse unter der Matratze
74.	Massiert den Teamer mit 5 Händen	
75.	Wo sind wir hier?	St. Peter
76.	Macht jeder 5 Kniebeugen	
77.	Joker!!! → geht 1 Feld vor	
78.	Was ist rot und fährt immer rauf und runter?	eine Tomate im Fahrstuhl
79.	Was beginnt im Märchen Dornröschen um das Schloss zu wachsen?	eine Dornenhecke
80.	Buchstabensalat! Finde die richtigen Wörter! L F O W O N R E K A P U N R E L Z	Wolf Krone Rapunzel
81.	Wie viele Zimmer gibt es im Mädchenhaus, in dem die Teilnehmerinnen schlafen können?	
82.	Ein Spieler muss Huckepack bis zum Uelzener Platz getragen werden und zurück	
83.	Faltet einen Hut aus Zeitungspapier und lasst ihn bis zur nächsten Aufgabe auf dem Kopf	Zeitungspapier
84.	Lieder gurgeln Bosse: „Schönste Zeit“ „Alle meine Entchen“ „Fuchs, du hast die Gans gestohlen“	Becher, Leitungswasser
85.	Macht einen Heiratsantrag, den er auch annehmen würde	
86.	Welche Schuhgröße hat ...?	
87.	Malt alle zusammen einen Leuchtturm	Stift, Zettel

Anhang

88.	Polonäse um den Tisch, aber jeder nur auf einem Bein	
89.	Was sagt die Hexe zu Hänsel und Gretel an ihrem Häuschen?	„Knusper knusper knäuschen, wer knabbert an meinem Häuschen?“
90.	Pech gehabt! → geht 2 Felder zurück	
91.	Erzählt einen Witz	
92.	In welchem Märchen werden 7 Ziegen gefressen?	Der Wolf und die 7 Geißlein
93.	Lauft gemeinsam einmal um den Uelzener Platz	
94.	Wie weckt der Prinz Dornröschen?	mit einem Kuss
95.	Wie viele Gebote gibt es?	10
96.	Nennt 5 Begriffe, die mit dem Buchstaben E enden	
97.	Malt euren Spielleiter	Stift, Zettel
98.	Was kann Samstag nie sein?	Sonntag, Montag, Dienstag, Mittwoch, Donnerstag, Freitag
99.	Sagt das Alphabet rückwärts auf	Z Y X W V U T S R Q P O N M L K J I H G F E D C B A
100.	Wie viele Zwerge hat Schneewittchen?	7
101.	Macht 5 Liegestützen	
102.	Hüpft wie ein Frosch um den Tisch	
103.	Wie viele Stiefschwestern hat Aschenputtel?	2
104.	Schreibt ein Gedicht über 4 Zeilen, das sich reimt	Stift, Zettel