



VORWORT

Was könnten wir dieses Jahr als Höhepunkt in das Programm unserer Jungchar- oder Jugendgruppe mit einbauen? Ein fantasievoller und spannender »Spieleabend« könnte die Lösung sein.

Nicht nur bei der Vorbereitung für Freizeiten, sondern auch als Glanzpunkte im jährlichen Ablauf der Gruppenstunden, sind solche Spieleabende eine gute Sache. Einerseits fördern sie auf lockere Art und Weise das Miteinander und tragen damit zu einer guten Gruppenatmosphäre bei. Andererseits bieten sie durchaus die Möglichkeit, inhaltlich etwas »überzubringen«.

Bei der Planung der Spielsequenzen für einen Spieleabend oder -nachmittag haben wir uns folgende Vorgaben gegeben:

1. Die Spielsequenz steht unter einem bestimmten Thema. Meist hat sich das Thema aus den anderen Programmpunkten oder dem Gesamtthema der Freizeit ergeben. So zum Beispiel bei *Mission (im)possible* – hier wurde in den Bibelarbeiten das Buch Josua bearbeitet. Oder beim *Ganoven-Zwölfkampf* und der *Ausbrecher-AG* – hier haben wir eine Wochenendfreizeit unserer Gemeinde unter dem Thema »Knast« durchgeführt; angefangen von der Einleitung über die Begrüßung am Freizeitheim bis hin zur Gestaltung des Essens war thematisch alles darauf ausgerichtet.

2. Da man bei Freizeiten aus Platzmangel im Bus oder im eigenen Auto nicht so viele Möglichkeiten hat, zusätzliche Utensilien mitzunehmen, muss eine Spielsequenz ohne viel aufwändiges Material durchführbar sein.
3. Eine Spielsequenz muss – nach einer gründlichen Vorbereitung im Vorfeld daheim – vor Ort leicht und ohne großen Aufwand durchführbar sein.

Nicht alle Spielsequenzen sind für den Anfänger ganz einfach. Wenn die Mitarbeiter sich jedoch gut und intensiv vorbereiten und der Spielleiter sich in die Spielsequenz hineindenkt, geht die Durchführung leicht von der Hand. Die Kopiervorlagen, die sich an jedem Kopierer leicht um 141% von DIN-A5-auf DIN-A4-Format vergrößern lassen, und Materiallisten helfen dabei.

Außerdem sind die Spielsequenzen so angelegt, dass man jederzeit Spiele nach eigenem Belieben ergänzen oder Spielstationen weglassen kann, ohne den roten Faden zu verlieren. Der eigenen Kreativität sind also keine Grenzen gesetzt.

Wir wünschen viel Spaß beim Vorbereiten und Durchführen der Spiele.

Bad Liebenzell, Sommer 2005

Thomas Eisinger
Donata Eisinger



INHALTSANGABE

1	Rallye Paris–Dakar	8
2	Good Old England	35
3	Stein auf Stein (in Anlehnung an das Buch Nehemia)	64
4	Mission (im)possible (in Anlehnung an das Buch Josua)	94
5	Ganoven-Zwölfkampf	121
6	Ausbrecher-AG	144



RALLYE PARIS-DAKAR

Altersgruppe	Ab ca. 10 Jahren, auch für Familien geeignet (Kinder ab ca. 8 Jahren können z. T. mit integriert werden). Auch für Gemeindefreizeiten geeignet
Eignung	Gruppen von 10-50 Personen, eingeteilt in Kleingruppen von ca. 5 Personen
Mitarbeiteranzahl	<ul style="list-style-type: none">• 1 Spielleiter• 1 Assistent, der die Punkteauswertung vornimmt und darauf achtet, dass zügig gewürfelt wird• Evtl. 1 Mitarbeiter an manchen Stationen zur Überprüfung, ansonsten Eigenauswertung der Gruppe
Einsatzmöglichkeiten	<ul style="list-style-type: none">• Gruppenstunden• Freizeiten
Zeit	Ca. 1,5 Stunden

1.1 Spielidee

Wer kennt sie nicht, die berühmt-berüchtigte Rallye von der Hauptstadt Frankreichs durch die Wüste hindurch bis nach Dakar? Wir begeben uns mit auf diese Rallye und werden an verschiedenen Stationen unser Können unter Beweis stellen. Es handelt sich um ein Würfelspiel, bei dem man Aufgaben löst, für die es Plus- und Minuspunkte gibt.

1.2 Ziel des Spiels

Das Ziel des Spieles ist es, in Dakar anzukommen. Es gewinnt die Gruppe, die als erste nach der Ankunft eine Sechswürfel. Schafft sie dies nicht sofort, muss sie wieder eine Runde warten bis zum nächsten Versuch.

1.3 Spielvorbereitung

Ort der Durchführung:	<ul style="list-style-type: none">• Der Spielplan der Rallye ist in einem großen Zimmer im Haus, die Stationen sind im Haus und/oder Freien verteilt.• Die Gruppen sind in Halbkreisen rund um den Spielplan herum angeordnet.• Die Stationsschilder (siehe Kopiervorlage) müssen sichtbar aufgehängt werden.
Zu beachten	Hat eine Gruppe eine Person weniger, muss evtl. eine Person doppelt eingesetzt werden (wenn die Anweisung z. B. heißt: »Alle aus der Gruppe laufen«, muss eine Person zweimal laufen).
Möglicher biblischer Impuls	Psalm 119,105

1.4 Spieldurchführung

1.4.1 Die Spielart

Die Rallye läuft wie ein Stationenlauf ab. Man muss den Parcours durchlaufen (würfeln) und an den Stationen verschiedene Aufgaben erledigen.

1.4.2 Der Spielablauf

Die Personen werden in Gruppen zu je fünf bis zehn Personen eingeteilt. Jede Gruppe erhält einen Laufzettel, auf dem die jeweiligen Ergebnisse der Stationen vermerkt werden. Bei manchen Stationen kommt es jedoch nicht darauf an, besser als die anderen zu sein, sondern nur darauf, möglichst schnell eine Aufgabe zu erledigen. Diese Stationen sind nicht auf dem Laufzettel vermerkt.

Jede Gruppe steht für ein Fahrerlager, zum Beispiel für BMW, Mercedes oder Audi. Jedes Team hat das Ziel, so schnell wie möglich den Parcours zu durchlaufen und als erstes in Dakar anzukommen. Der Parcours wird durch Würfeln »durchfahren«. Auf der Strecke sind immer wieder Städte eingezeichnet (Spielstationen), in denen Aufgaben zu erledigen sind. Um auf eine Stadt zu gelangen, darf man bis zu zwei Würfelpunkte verfallen lassen. Der Fahrtweg ist zwei- oder dreispurig. Sind auf gleicher Höhe alle Spuren von je einer Spielfigur belegt, kann das nächste Team nicht daran vorbeifahren und muss seine Würfelzahl verfallen lassen. Anderenfalls kann durch »Spurwechsel« überholt werden.

Die Stationen werden vom Spielleiter im Haus beziehungsweise im Freien verteilt, die Gruppen müssen ihre jeweilige Station suchen. Die Gruppe geht geschlossen zu der Station und erledigt dort die Aufgaben. Die Ergebnisse werden, falls erforderlich, auf dem Laufzettel notiert. Ist die Station beendet, geht die Gruppe so schnell wie möglich wieder zurück und darf erst dann weiterwürfeln, wenn alle Teammitglieder anwesend sind. Dabei ist zu beachten: Während eine Gruppe fort ist, würfeln die anderen Gruppen weiter. Deshalb muss jede Gruppe sich immer wieder entscheiden, ob sie viel Zeit zum Lösen der Aufgaben verwendet oder ob man schnell zurückkommt zum Weiterwürfeln. An den Stationen kann man nicht