INGEDIEND DOOR
Irmgard

ON
27-09-2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Spielerisch integriert ...



Neue Kinder und Insider, Schüchterne und Laute, Beliebte und Aussenseiter: wer gehört alles zu deiner Gruppe? Gehören sie alle wirklich dazu? Wie wir Gemeinschaft und Integration fördern können.

Verbindliche Beziehungen

Verbindliche Beziehungen sind kostbar, und es ist nicht selbstverständlich, dass jedes Kind tragfähige, gesunde Gemeinschaft erlebt. In Jungschar, KIDS TREFF, Sonntagsschule haben wir die grosse Chance, Gemeinschaft zu fördern, die von Annahme und gegenseitiger Wertschätzung geprägt ist – weil die Liebe Jesu uns dazu befähigt. In verbindlichen Gruppen können wir miteinander lernen, was es heisst, mit Jesus unterwegs zu sein.

Der Weg dorthin beginnt beim Kennenlernen, beim Interesse füreinander und der Begegnung untereinander. Hier ein paar Anregungen, wie dies auf spielerische Art geschehen kann.

Einfache Kennenlernspiele

Ein gutes Gedächtnis

Wer kann am meisten Informationen im Kopf behalten?

- mind. 6 Personen
- Fingerfarbe

Eine Person beginnt: «Ich heisse Anna und wohne in Freiburg.» Die Person zur Rechten wiederholt diese Aussage und fährt mit den eigenen Angaben fort: «Sie heisst Anna und wohnt in Freiburg. Ich heisse Beat und wohne in Bern.» Nach einer Runde werden die persönlichen Informationen mit weiteren Angaben ergänzt. «Ich heisse Anna, wohne in Freiburg und spiele Badminton.» Wenn eine Person etwas vom vorher Gesagten nicht mehr weiss oder falsch sagt, bekommt sie einen Punkt auf die Stirn. Wer hat am Schluss am wenigsten Punkte auf der Stirn? Mögliche Themen für weitere Informationen zur Person: Lieblingsmusik, -stadt, Schuhgrösse, besonderes Merkmal.

Varianten: Statt zu sprechen, zeigt jede Person in Pantomime jeweils einen Tick, den sie hat oder ein Hobby, das sie pflegt.

Stühle versetzen
Die Teilnehmenden bringen ihre Stühle in eine Reihe.

- mind. 6 Personen
- Material: pro Person ein Stuhl

Die Gruppe sitzt im Kreis. Die Teil- nehmenden haben die Aufgabe, die Stühle so in eine Reihe zu bringen, dass am Schluss alle alphabetisch nach Vornamen geordnet je auf einem Stuhl stehen. Während des ganzen Spieles dürfen sich die Teilnehmenden nur auf den Stühlen bewegen und nie den Boden berühren.

Variante: Die Mitspielenden dürfen nicht miteinander sprechen. Die Namen stehen auf einem Schildchen, das sie tragen.

Beobachten
Wie sieht mein Gegenüber aus?

- mind. 4 Personen

In diesem Spiel sitzen sich immer zwei gegenüber und betrachten sich ganz genau. Nach etwa 20 Sekunden drehen sie sich ihre Rücken zu und zählen auf, was sie von der Partnerin beziehungsweise dem Partner noch wissen. Zum Beispiel: Augenfarbe, Form des Gesichtes, besondere Merkmale, Anzahl Ohrringe. Nachdem beide gesagt haben, was sie sich alles merken konnten, werden neue Paare gebildet.

Varianten:
Die Paare bleiben nach der Beobachtungsphase Rücken an Rücken

stehen. Die Spielleitung sagt jeweils ein Stichwort. Zum Beispiel: «Haarfarbe» und die Teilnehmenden geben die Antwort.

Wenn die Paare Rücken an Rücken stehen, verändern beide etwas an sich. Zum Beispiel: andere Frisur, ein Ohrring weniger, Halstuch anders gewickelt. Sie drehen sich um und versuchen herauszufinden, was an ihrem Visavis verändert ist.

Im Gespräch

Erbsenspiel
Wer "ja" oder "nein" sagt, muss eine Erbse abgeben.

- mind. 6 Personen
- Material: getrocknete Erbsen (o.ä.)

Zu Beginn des Spiels bekommt jede Person gleichviel Erbsen in die Hand. Alle bewegen sich nun frei im Raum und stellen sich gegenseitig Fragen (evt. zu einem bestimmten Thema). In den Antworten darf man die Wörter «ja» und «nein» nicht benutzen. Wer dies trotzdem tut, muss der fragenden Person eine Erbse abgeben. Wer hat am Schluss die meisten Erbsen?

Ich denke mir
Jede Person denkt sich etwas aus, die anderen müssen raten.

- mind. 4 Personen
- Material: 10 Tischkerzen

Auf dem Tisch stehen 10 brennende Tischkerzen. Eine Person denkt sich nun etwas aus, z.B.: Lieblingssänger, -hobby. Sie sagt, aus welcher Rubrik der Begriff stammt. Der Reihe nach stellen die

anderen Fragen, die mit «ja» oder «nein» zu beantworten sind. Bei einer negativen Antwort wird eine Kerze ausgeblasen. Schafft es die Gruppe, das Geheimnis her- auszufinden, bevor alle Kerzen ausgelöscht sind? Danach ist die nächste Person dran.

Gummibärchenspiel
- mind. 4 Personen

- Material: Gummibärchen (Smarties), Fragekarte

Im Vorfeld überlegt sich die Leiterin / der Leiter (Kennenlern-) Fragen und notiert sie auf einer Fragekarte. Zu jeder Farbe der Gummibärchen wird eine Frage aufgeschrieben. Die Gummibärchenpackung macht nun die Runde. Jedes Kind zieht ein Gummibärchen heraus und beantwortet die entsprechende Frage.

Variante: Anstelle von Kennenlernfragen können auch Vertiefungsfragen gestellt werden (z.B. in der Kleingruppenzeit nach einer biblischen Botschaft).

Die leeren Steckbriefe
Jeder und jede füllt einen Steckbrief über jemanden anders aus.

- mind. 8 Personen
- Material: Steckbriefe mit Rubriken

Dieses Spiel wird über einen längeren Zeitabschnitt gespielt. Jede Person in der Gruppe erhält einen leeren Steckbrief, bei dem nur die Rubriken vorgegeben sind. Während eines vorgegebenen Zeitraumes, zum Beispiel über ein Wochenende, muss nun jede Person durch unauffälliges Befragen und auf Umwegen den Steckbrief für eine ihm oder ihr zugeteilten Person ausfüllen. Natürlich darf nicht verraten werden, wer wessen Steckbrief ausfüllen muss. Am Ende wird ausgetauscht und aufgedeckt, wer für wessen Steckbrief verantwortlich war.

Kreativ kennenlernen
Fotomemory*

Mit Fotos von Teilnehmenden Memory spielen.

- mind. 6 Personen
- Material: Kopien von Fotos aller Teilnehmenden (A4 oder A5), Schere, Stifte

Die Kopien der Fotos aller Teilnehmenden werden in gleich grosse Teile zerschnitten. Alle Teile des gleichen Bildes werden vorne mit einem Punkt der gleichen Farbe gekennzeichnet. Die Bildteile werden verdeckt gemischt und nebeneinander auf einem Tisch ausgebreitet. Der Reihe nach dürfen alle zwei Bildteile aufdecken. Deckt jemand zwei Teile des gleichen Bildes (Punkte der gleichen Farbe) auf, darf er sie behalten, sonst werden sie wieder umgedreht. Wer die meisten Bildteile besitzt, hat gewonnen. Am Schluss können die Bilder zusammengesetzt und aufgeklebt werden.

Sich darstellen
Die Gruppenbox

Jedes Gruppenmitglied darf einmal die Gruppenbox füllen mit Gegenständen, die für sie oder ihn kennzeichnend sind.

- mind. 4 Personen
- Material: eine leere Schachtel oder Tasche, evtl. besonders dekoriert

Beim ersten Gruppentreffen bringt die Leiterin / der Leiter die Gruppenbox mit, gefüllt mit einigen Gegenständen von zu Hause. Anhand dieser Gegenstände stellt sie / er sich den Kindern vor und erzählt, was ihr / ihm lieb und wichtig ist. Bis zum nächsten Gruppentreffen darf jemand anderes aus der Gruppe die Box nach Hause nehmen und gefüllt wieder mitbringen, um sich vorzustellen.

Variante: Von jedem Gruppenmitglied wird ein Gegenstand in der Gurppenbox zurückbehalten. Mit dieser Sammlung kann ein Kimspiel gespielt werden (wer kann sich alle Gegenstände merken?) oder ein Tast- und Ratespiel (einen Gegen- stand tasten und raten, was / von wem er ist).

Der beschriebene Rücken

Mit dem Finger wird auf den Rücken der anderen Person geschrieben oder gezeichnet.

- *mind. 4 Personen*

Die Teilnehmenden bilden Paare und setzen sich auf den Boden. Jede Person stellt sich nun vor, indem sie auf den Rücken der anderen Personohne zu sprechen mit dem Finger etwas schreibt oder zeichnet, das zu ihr passt. Die Partnerin oder der Partner errät, was damit gemeint ist. Anschliessend werden die Rollen getauscht.

Kleingruppen fördern die Integration

Allein mit dem Kennenlernen ist die Integration noch nicht vollzogen. Verbindliche Kleingruppen bieten einen guten Rahmen für wachsende Gemeinschaft. Solche Kleingruppen sind Kernstück des KIDS TREFF Modells. Folgende Werte liegen ihnen zugrunde:

Ein sicherer Ort

Ein geschützter Rahmen ist für Kinder wichtig, damit sie sich sicher fühlen. Emotionale, physische und geistliche (hier darf ich alles fragen ...) Sicherheit hilft Kindern, zu lernen und sich in die Gruppe hineinzugeben. «Hier kennt man mich, so wie ich bin.» – «Hier macht es was aus, ob ich dabei bin oder nicht.»

Ein Ort der Beziehung

Die Kleingruppe als Ort der Beziehung ermöglicht es, den Umgang miteinander zu üben. Dazu ist es wichtig, dass es in der Gruppe eine Kontinuität gibt: Die Gruppenzusammensetzung und die Leitung bleibt über längere Zeit gleich (Leitende betreuen ihre Gruppe in maximalen Zeitabständen von zwei Wochen). Soziales Lernen wie näheres Kennenlernen, Sich-Einbringen, Rücksichtnahme, Verständnis für Andersdenkende, gegenseitige Unterstützung (z.B. im Gebet), Teilen von Hochs und Tiefs – solche Dinge werden erst möglich, wenn man einander kennt und vertraut. Leitende einer solchen Kleingruppe können ihre Kinder unterstützen, ermutigen, begleiten und dabei helfen, dass jedes sich dazugehörig und integriert fühlt.

Somit können wir mit einer guten Kleingruppenstruktur viel beitragen zur Integration der Kinder.

Quellennachweis



- **Inhalt und Bild:** Forum Kind Heft 3/05, Seiten 10 + 11. Einfache Vorschläge, wie Kinder spielerisch integriert und miteinander bekannt werden können. © Copyright www.forum-kind.ch
- **Autorin:** Sabine Jäggi

Weitere Informationen

Tags
Gemeinschaft

Leeftijd
8–12 Jahre
13–16 Jahre

Aantal deelnemers
Keine Daten verfügbar.

Bijbel
Thema:

Duur
Keine Daten verfügbar.

Materiaal
Eine Menge Arbeit

Bestanden downloaden
Bestand downloaden

KI Generierter Inhalt
Inhoud
Tags
Leeftijd
Aantal deelnemers
Bijbel
Duur
Materiaal

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/de/wiki/art/spielerisch-integriert