

Spirituelle Impulse für (FaJu-)Lager

Die Lagerarbeit der FaJu wird im Auftrag und unter dem Dach der reformierten Kirche Baselland durchgeführt. In unseren Lagern wollen und sollen wir auch „Kirche“ sein, in all ihrer Vielfalt und unterschiedlichen Nähe zu ihr. In der Einleitung des Leitfadens für die Lagerhauptleitenden sowie auf der Website sind Werte/Ziele der FaJu-Lagerarbeit beschrieben. Diese leiten sich aus dem christlichen, reformierten Menschenbild ab und bilden die Grundlage unserer Lagerarbeit.

Es ist uns ein Anliegen, dass im Lager **Spiritualität angemessen ihren Raum findet**.

Spirituelle Bedürfnisse und Sehnsüchte haben alle Menschen, unabhängig von Alter und Religionszugehörigkeit.

Kindern und Jugendlichen soll neben vielem anderem auch eine Begegnung mit christlichem „Geist“ ermöglicht werden. Sie erkennen, dass kirchliche Lager sich in diesem Punkt von andern unterscheiden.

Als Leitende schaffen wir ihnen – spontan und geplant – Raum und Zeit für Begegnungen mit dem „Ganz Anderen“.

Unsere Kirche hat aus ihrer Tradition **eine Fülle spiritueller Lebensformen**, basierend auf verschiedenster persönlicher und theologischer Erfahrung: Das stille Staunen über Schönheiten der Natur, Erlebnisse von Tag und Nacht in Gemeinschaft oder Einsamkeit, Wegstrecken als Pilgernde, freie Gebete, Lesen und Aufsagen von Psalmen und Texten, Tischgebete, Hören von toller Musik, Tanzen – und natürlich das gemeinsame Singen von weltlichen und geistlichen Liedern.

Im Folgenden findet sich **eine Ideensammlung** von spirituellen Impulsen und Aktivitäten, die nicht abschliessend ist und auch als Anregung für eigene Ideen verstanden werden soll.

Wichtig ist, dass die verantwortlichen Leiter/-innen sich Impulse aussuchen, die ihnen behagen und zusagen, auf die sie mindestens neugierig sind. Vielleicht lässt sich das Eine oder Andere zunächst im Leiterteam oder gar daheim in der Familie ausprobieren.

Dabei kann nichts falsch gemacht werden – auch die späteren, grossen spirituellen Lehrer haben zunächst vieles für sich und mit anderen ausprobiert.

Nicht alle Teilnehmenden machen bei solchen Aktivitäten eine gleiche innere Erfahrung: Widerstände, Langeweile, Ermüdung bei den Einen, Begeisterung, Zufriedenheit und Dankbarkeit bei den Andern. Das darf durchaus vorher/nachher thematisiert sein – wichtig ist, bei allen Impulsen und Aktivitäten den gegenseitigen Respekt und das den-andern-nicht-Stören einzufordern.

Viele spirituelle Formen leben von regelmässiger Ausübung und Ritualisierung: Das schafft Struktur und Sicherheit im Tagesverlauf, im Besonderen in einem Lager.

Inhaltsverzeichnis

1.	Anfang und Ende des Lagers	3
1.1.	Anfangsrituale	3
1.2.	Schlussrituale.....	3
2.	Rund ums Essen.....	4
2.1	Mahlzeiten-Rituale	4
	Einleitung des gemeinsamen Essens	4
	Tischsprüche.....	4
	Tischgebete	4
	Tischlieder	5
3.	Morgenrituale	5
4.	Abendrituale.....	6
5.	Segen	9
6.	Spirituelle Erlebnisse – Gott im Alltag finden und erleben	10
7.	Christliche Werthaltungen im Spiel umsetzen	11
8.	Christliche Lieder	11
	Anhang 1: Taizé-Andacht	12
	Anhang 2: Spielliste der FaJu	14

1. Anfang und Ende des Lagers

Ein Lager gemeinsam als Gruppe zu beginnen und als Gruppe wieder gemeinsam aufzuhören, bevor die Kinder heimgehen, setzt eine Klammer um das ganze Erlebnis. Diese Klammer ist zentral. Sie zeigt: Du gehörst von jetzt an zu einer Gemeinschaft. Diese umfasst die ganze Lagerzeit, und am Ende bleibt Zeit, um sich zu verabschieden und diese Gemeinschaft wieder aufzulösen – bis zum nächsten Mal.

1.1. Anfangsrituale

Anfangsrituale dienen den folgenden Zielen: Wertevermittlung, Kennenlernen, sich in der Gruppe zu rechtfinden, ein erstes Gefühl von Zusammengehörigkeit entwickeln, sich zusammen am neuen Ort einfinden und wohlfühlen. Dazu gehören:

- Vor der Abfahrt einen Kreis machen, sich vorstellen und evtl. eine kleine Aktion machen; sich von den Eltern verabschieden
- Lagerregeln besprechen oder gemeinsam erarbeiten
- Kennenlernspiele machen
- gemeinsam Singen
- den neuen Ort zusammen erkunden
- Zimmerplakate o.ä. erstellen / Gruppennamen ausdenken
- Einen Segen fürs ganze Lager empfangen

1.2. Schlussrituale

Schlussrituale dienen folgenden Zielen: Noch einmal das Zusammensein bewusst machen, nochmals mitten drin sein, begleitetes Loslassen, etwas für die nächste Zeit nach Hause nehmen, sich in Ruhe von jedem Einzelnen verabschieden. Diese Rituale sollen nicht erst beim Eintreffen auf dem Bahnhof stattfinden, sondern dann, wenn die Lagergemeinschaft noch besteht und Ruhe da ist. Beispiele:

- Die Gruppe macht einen Kreis, hält sich an den Händen oder umarmt sich; singt ein Lied; macht einen Tanz; macht eine Schlange; die sich auflöst; brüllt einen Spruch etc.
- Letztes Gruppenfoto vor dem Lagerhaus machen.
- Alle geben sich die Hand und wünschen sich was Gutes.
- Murmeln versenken: Loch im (Wald-)Boden graben, Gruppe setzt sich ums Loch, jede/r erhält eine Murmel und versenkt seine/ihre Murmel im Loch. Sie/er erzählt dabei, wie es ihr/ihm jetzt geht, wie sie/er das Lager/den Kurs erlebt hat.
- Murmeln verschenken: Jede nimmt eine Murmel aus dem Loch und schenkt sie dem Nachbar/der Nachbarin mit einem Wunsch für die nächste Zeit.
- Immaterielle Geschenke machen: Alle ziehen einen Zettel und machen ein Geschenk für die Person, die auf dem Zettel steht. Ziel ist es, etwas möglichst Passendes zu finden.
- „Warme Dusche“: Alle sitzen im Kreis. Jede/r überlegt zu allen etwas Positives. Der Reihe nach wird dann jede Person mit positivem „überschüttet“.

2. Rund ums Essen

Gemeinsames Kochen, essen (und miteinander abwaschen;-)) ist in allen Kulturen ein zentraler Punkt, um Gemeinschaft zu geniessen, sich auszutauschen und sich mit dem Gegenüber auseinanderzusetzen. Auch Jesus hat das gemeinsame Essen mit anderen Menschen gepflegt und liess sich von verschiedensten Menschen einladen.

Gemeinsame Aktivitäten rund ums Essen bieten viele Möglichkeiten von Spiritualität im weitesten Sinne. Im Anhang sind einige Beispiele genannt.

2.1 Mahlzeiten-Rituale

Das Essen gemeinsam anzufangen ist heute für manche Kinder keine Selbstverständlichkeit mehr. So ist es ein wichtiger Moment, sich vor dem Essen als Lagergruppe einen Moment zu besinnen und mit einem kurzen Satz, einem Schweigemoment, einem Lied oder einem Gebet darauf hinzuweisen, dass wir beschenkt sind mit gutem und wertvollen Essen, dass wir dankbar sind, dass wir immer genug zu essen bekommen...

Einleitung des gemeinsamen Essens

- (frei) Wir sind zusammen gekommen, um miteinander zu essen. Unsere Köchin/unser Koch hat wieder etwas Feines für uns gezaubert. Dafür danken wir ihr/ihm herzlich. Und wir sind dankbar dafür, dass wir immer genug zu essen haben und so reich beschenkt sind.

Tischsprüche

- En Guete, en Guete, en Guete mitenand!
- En guete, en guete, en gueten Appetit, wünsche mir do inne allne Lüt!
- Wir sitzen zusammen, der Tisch ist gedeckt,
- Wir wünschen uns allen, dass es gut schmeckt!
- Eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben – Guten Appetit ihr Lieben!

Tischgebete

- Was mir bruuche, git uns Gott, Fröhlichkeit und s'däglich Brot. Amen
- Für Spiis und Trank, fürs däglich Brot, mir danke dir, o Gott. Amen
- Was wir essen, kommt von dir, guter Gott, hab Dank dafür. Amen
- Guter Gott, lass uns beim Essen deine Liebe nicht vergessen. Amen
- The food is good we thank you lord – Amen (Rap)
- Food halleluja, Amen!
- Guter Gott, wir haben gut gegessen und möchten das Danken nicht vergessen. Amen.
- Wir gehen alle nach dem Essen unsrer Wege. Wir danken für deine Güte und bitten um deinen Segen. Amen.

Tischlieder

Ein festes Tischlied ist bald bekannt und kann ein gutes Anfangsritual sein.

- Was wir brauchen gibt uns Gott
- Für Spis und Trank
- Thank you Lord for giving us food
- Mir danke für d' Spaghetti
- The food is good we thank you Lord

3. Morgenrituale

Einfache Rituale am Morgen helfen, den neuen Tag „in Angriff zu nehmen“, allenfalls den vergangenen Tag zu rekapitulieren und sich wieder in der Gruppe einzufinden.

Das fängt gut an

Einen Tagesanfang beschreiben und dazu Bewegungen machen: Es ist früh, du erwachst, gähnst und streckst dich (alle gähnen und räkeln sich); du gehst unter die Dusche (waschen).... Ablauf bis wir hier sind durchspielen. Jetzt kann der Tag /das Programm beginnen.

Rückenmassage

Alle stehen im Kreis, jeder dreht einem anderen den Rücken zu. Wir machen einander eine "Wettermassage": Es regnet / es hagelt / es tröpfelt / die Sonne scheint wieder (jeweils leicht oder fester klopfen, streichen).

Variante: z. B. Pizza backen: Teig kneten, ausrollen, belegen etc.

Blumen Giessen

Jemand ist eine verwelkte Blume, die andere Person trägt schwere Giesskannen heran. Die Person mit der Giesskanne wird immer leichter; die Blume kann sich immer mehr aufrichten und wieder wachsen.

Zwei Steine

Ein weisser und ein schwarzer Stein werden gesucht. Die Teilnehmenden legen die beiden Steine in die Mitte und sagen zu jedem etwas Positives und allenfalls etwas, was ihnen am letzten Tag nicht so gut gefallen hat (oder einen Wunsch für den kommenden Tag).

Kennenlernen

Jeden Morgen gehen Kinder, die sich nicht so gut kennen und die nicht am Tag vorher schon zusammen waren, in Gruppen zusammen. Es wird jeden Morgen ein kleines Thema (Geschwister und Verwandte, Lieblingessen, Hobbies etc.) ausgewählt, über das sich die Teilnehmenden kurz austauschen.

Taizéandacht für Jugendlager

Im Anhang ist eine mögliche Taizé-Andacht für den Beginn des Tages mit Jugendlichen zu finden.

Morgengebet 1

Guter Gott

Ich danke dir für die vergangene Nacht und für diesen neuen Tag. Ich bin froh, dass ich ihn mit dir beginnen kann. Sei du heute bei mir und begleite meine Schritte. Amen.

Morgengebet 2

Den Weg, den wir gehen, geh du, Gott, mit uns! Das Leben, das wir teilen, teile du, Gott, mit uns! Die Gemeinschaft, die wir sind, stärke du, Gott, durch dich! Amen.

Morgengebet 3

Ich danke dir, Gott, dass ich nicht allein bin auf dem Weg durch den Tag. Du hast mir Menschen gegeben, die mich begleiten, die mich verstehen, die mich lieben. Amen.

Morgenlieder

Herr, I danke dir

Wir sind hier zusammen

4. Abendrituale

Einfache Rituale am Abend helfen, „herunter zu fahren“, stärken die Gemeinschaft und geben die Gewissheit, in einem sicheren Rahmen schlafen zu können.

Mitte gestalten

Tagsüber sammeln alle jeweils einen Gegenstand. Am Abend wird mit diesem die Mitte im Kreis schön gestaltet. Diese Mitte bleibt am nächsten Tag bestehen. Wer will, kann beim Ablegen etwas sagen (das hat mir besonders gefallen / hier habe ich meinen Gegenstand gefunden).

Popcorn-Ritual

Leitung: „Wir sind dankbar für die schöne Zeit, die wir heute miteinander verbringen durften.“

Kinder: Jedes Kind darf sagen, was es heute besonders toll fand

Leitung: „Wir wünschen allen eine gute Nacht und hoffen, dass morgen wieder ein schöner Tag wird.“

(als Gebet:

Leitung: „Gott, wir danken Dir für die schöne Zeit, die wir heute miteinander verbringen durften.“

Kinder: Jedes Kind darf sagen, was es heute besonders toll fand

Leiter: „Gott, schenk uns allen eine gute Nacht und gib, dass morgen wieder ein schöner Tag wird. Amen.“)

Wunsch in die Nacht

Jedes Kind kann Wünsche in die Nacht formulieren. Z.B. „Ich wünsch mir, dass wir es morgen genau so schön wie heute haben.“

Leitung: „Wir hoffen, dass alle unsere Wünsche in Erfüllung gehen.“

(als Gebet:

Leitung: „Gott, du siehst alle unsere Wünsche. Bitte hilf, dass sie in Erfüllung gehen.“)

Wunsch-Wand

Alle Lagerteilnehmenden bekommen am Abend ein Post-it. Darauf können sie einen Wunsch schreiben und ihn an die dafür vorgesehene Wand kleben (ohne Worte). Am Schluss stehen alle vor der Wand und ein/e Leiter/in macht einen kurzen Abschluss (z.B. wie bei Wunsch in die Nacht).

Schnur-Kreis

Alle stehen im Kreis. Eine/r beginnt einem Kind einen Wollknäuel zuzuwerfen, während er/sie das Ende festhält. Jeder der den Wollknäuel bekommt, sagt einen Wunsch, eine Bitte, einen Dank, hält den Faden fest und wirft den Knäuel weiter, usw. Schließlich ist ein schönes Netz entstanden, das die Verbindung zwischen allen aufzeigt. Das Ganze kann auch als Gebet an Gott formuliert werden.

Kerze anzünden

Eine Kerze steht in der Mitte. Jede/r darf sich daran ein Teelicht anzünden und es dazustellen. Es kann dazu gesungen werden, man kann etwas dazu sagen oder jede/r darf still für sich einen Gedanken fassen.

Hand auflegen

Es stehen alle im Kreis. Jeder legt seinen rechten Arm dem Nachbarn auf die Schulter. So kann eine kurze Geschichte erzählt, ein Gebet oder Segen gesprochen oder ein Lied gesungen werden.

Tag rekapitulieren

Alle stehen im Kreis und schliessen die Augen. In einer Gedankenreise wird nochmals der Tag durchlebt. Danach geben alle der Person rechts und links die Hand und wünschen eine gute Nacht.

Ausklang im Klang-Dom

Einige Kinder gehen in die Mitte. Die anderen beugen sich über sie und singen mit den Lauten A, O und U Töne, sodass sich über den Personen in der Mitte ein "Klangdom" bildet.

Tagesrückblick zeichnen

Es werden Gruppen von 3-4 Personen gebildet, jede Gruppe erhält ein A3-Blatt. Zusammen zeichnet die Gruppe ohne zu sprechen einen Tagesrückblick und stellt ihn dann allen vor.

Gute-Nacht-Geschichte

In jedem Zimmer liest ein/e Leiter/in jeweils abends eine Geschichte vor. Danach wird das Licht gelöscht.

Abendgebet 1

Guter Gott

Im Schatten deiner Flügel kann ich geborgen sein.

Dann schlaf ich ohne Sorgen in Frieden mit dir ein.

Amen

Abendgebet 2

Guter Gott

Der Tag war schön, ich danke dir, und freu mich auf die Nacht,
weil deine Liebe über mir und allen Menschen wacht.

Amen

Abendlieder

- Segne uns, o Herr
- Herr, bleibe bei uns
- Wo zwei oder drei
- Abendstille überall
- Good night ladies
- Friede wünsch ich dir
- Über Abendstille Auen
- Hinne ma tov
- O du stille Zeit
- Dona nobis pacem

5. Segen

Der Segen ist eine besondere religiöse Form, um für die Zukunft um Gottes Begleitung zu bitten. Ein Segen passt gut am Abend vor dem zu Bett Gehen als Abendritual, oder auch beim Abschluss eines Lagers als Abschlussritual.

Möge Gott auf dem Weg, den du vor dir hast, vor dir hergehen. Das ist mein Wunsch für deine Lebensreise. Mögest du die hellen Fußstapfen des Glücks finden und ihnen auf dem ganzen Weg folgen.

Amen

Gott gebe dir für jeden Sturm einen Regenbogen, für jede Träne ein Lachen, für jede Sorge eine Aussicht und eine Hilfe in jeder Schwierigkeit. Für jedes Problem, das das Leben schickt, eine/n Freund/in, es zu teilen, für jeden Seufzer ein schönes Lied und eine Antwort auf jedes Gebet.

Möge deine Straße eben sein. Möge der Wind immer in deinem Rücken sein. Möge die Sonne warm auf dein Gesicht scheinen und der Regen sanft auf deine Felder fallen. Und bis wir uns wiedersehen, halte Gott dich geborgen in seiner Hand.

Amen

Gott sei vor dir, um dir den rechten Weg zu zeigen,
Gott sei neben dir, um dich in die Arme zu schließen und dich zu schützen,
Gott sei hinter dir, um dich zu bewahren vor der Heimtücke böser Menschen,
Gott sei unter dir, um dich aufzufangen, wenn du fällst,
Gott sei in dir, um dich zu trösten, wenn du traurig bist,
Gott sei um dich herum, um dich zu verteidigen, wenn andere über dich herfallen, Gott sei über dir, um dich zu segnen.

Amen

Gott segne uns und behüte uns,
Er lasse sein Angesicht leuchten über uns
und sei uns gnädig.

Er wende uns sein Angesicht zu
und gebe uns Frieden.

Amen.

6. Spirituelle Erlebnisse – Gott im Alltag finden und erleben

Spirituelle Erlebnisse können dann stattfinden, wenn man „dem Geist Raum gibt“. Spiritualität kann nicht nur im Gebet erlebt werden, sondern bei zahlreichen anderen Gelegenheiten. Gerade Lager bieten eine ausserordentlich gute Möglichkeit, um solche Erfahrungen zu machen. Die untenstehenden Aktivitäten können dies fördern.

- Miteinander ganz früh aufstehen und auf einen Hügel wandern; dort den Sonnenaufgang erleben
- Nachts an einen dunklen Platz wandern und die Sterne betrachten
- Alleine einen Parcours durch den Wald gehen, der nur mit Fackeln beleuchtet ist
- Einen Barfussparcours absolvieren
- Eine Schlamm Schlacht schlagen
- Im kalten Regen im T-Shirt nach draussen gehen / im kalten Bach baden
- Am Lagerfeuer miteinander lange schwatzen und singen
- Ein Waldsofa bauen und nachts im Stillen darauf sitzen
- Miteinander Theater spielen
- Gemeinsam einen (Guinness) Rekord brechen
- „Land Art“ gestalten
- „Rührende“ Geschichten hören
- Sich miteinander für etwas / für jemanden einsetzen
- etwas Grosses aus Holz oder Stein bauen
- Zu zweit oder dritt ohne Hilfe von Leitenden eine schwierige Aufgabe lösen
- Ungewöhnliches anpacken und Herausforderungen annehmen...
-

Rund ums Essen:

- Mit den Kindern zusammen kochen; Nahrung draussen suchen (Blüten, Löwenzahnblätter etc.; Körner selber mahlen um Brot zu backen etc.)
- Ein Essen machen, bei dem jeder für eine andere Person den Teller „belädt“ oder zwei zusammen alles teilen
- Ein Essen ganz ohne Sprechen durchführen (dafür allenfalls mit Musik, einer Geschichte,)
- Miteinander den Esssaal schön dekorieren und ein Fest feiern
- Über dem Feuer etwas bräteln (kann ausser Wurst auch Raclette, Kartoffeln, Calzone oder etwas anderes Aussergewöhnliches sein)

7. Christliche Werthaltungen im Spiel umsetzen

Die christlichen Werthaltungen Achtsamkeit, Vertrauen und Gemeinschaftssinn zu leben und erlebbar zu machen bildet die Grundlage der FaJu-Lager. Dies kann auch spielerisch geschehen.

Die Spielliste der FaJu im Anhang bietet eine grosse Auswahl. Die Spiele, die in diesen Bereichen einen speziellen Akzent setzen, sind darauf gekennzeichnet.

8. Christliche Lieder

Unser Enzlibu beinhaltet eine Vielzahl von christlichen Liedern. Sie sind auf der ersten Seite im Inhaltsverzeichnis aufgelistet.

Anhang 1: Taizé-Andacht

Die Taizé-Feier lebt von Ruhe, Stille und Wiederholung. Es ist oft erstaunlich zu beobachten, wie gut dies auch Kindern und Jugendlichen tut. Für Lager schlagen wir folgende einfache Form der Taizé - Feier vor:

Vorbereitung:

- Raum mit Kerzen dekorieren je nachdem, wie das im Lagerhaus möglich ist, andernfalls eine angenehme nicht zu helle Atmosphäre mit abgedämpftem Licht schaffen
- Wenn möglich schweigend (mit einer Kerze) in der Hand den Raum betreten und sich einen Ort irgendwo auf dem Boden suchen, evtl. Wolldecken oder Matratzen zum Darafsitzen.
- Die Lieder können mit einem Instrument (Gitarre, Klavier, Flöte...) begleitet werden. Wenn es sangesfreudige und –kundige LeiterInnen gibt, geht es gut auch ohne Begleitung.
- Bei kleineren Teilnehmenden eignen sich deutsche Liedtexte besser, bei Grösseren sind auch anderssprachige möglich oder vielleicht sogar interessant.

Ablauf:

- Zu Beginn zwei Taizé-Lieder mehrfach wiederholend singen (Beispiele s.u.)
- Einen Bibelvers vorlesen oder vorlesen lassen (Beispiele s.u.)
- Einen kurzen Moment (mit etwas Übung auch einen längeren) der Stille z.B. mit einer Klangschale ein- und ausleiten
- (evtl. einige erklärende oder weiterführende Sätze zu dem Bibelvers sagen)
- Zum Abschluss noch einmal zwei Taizé-Lieder mehrfach wiederholt singen

Taizé-Lied-Auswahl (Taizé – Liederbücher können auch auf der FaJu ausgeliehen werden):

Wenn es möglich ist, ist ein Satz Taizé-Liederbücher im Lager-Material dabei). Dann können Lieder selbst ausgewählt werden. Meistens ist aber ein Liedblatt, das durchaus jeden Tag das gleiche sein kann, mit einer kleinen festen Liedauswahl praktischer.

Vorschläge Eingangslieder:

- Bleibet hier
- Bless the Lord my soul
- Dans nos obscurités
- Laudate dominum
- Laudate omnes gentes
- Ubi caritas
- Benedictus

Vorschläge Schlusslieder:

- Behüte mich Gott
- Bleib mit deiner Gnade bei uns
- Dona la pace
- Jésus le Christ
- Meine Hoffnung und meine Freude
- Nada te turbe

- Wait for the Lord

Vorschläge für Bibeldverse:

Von allen Seiten umgibst du mich und hältst deine Hand über mir.

Psalm 139,5

Denn jetzt sehen wir alles in einem Spiegel, in rätselhafter Gestalt, dann aber von Angesicht zu Angesicht. Jetzt ist mein Erkennen Stückwerk, dann aber werde ich ganz erkennen, wie ich auch ganz erkannt worden bin.

1. Korinther 13,12

Ich freue mich und bin fröhlich darüber, dass du so gut bist zu mir, dass du meine Not siehst und mich so annimmst, wie ich bin. Du stellst meine Füße auf weiten Raum.

Psalm 31,8-9

Alle Dinge sind möglich, wenn du glaubst.

Markus 9,23

Du deckst mir den Tisch im Angesicht meiner Feinde. Du salbst mein Haupt mit Öl, übergewollt ist mein Becher.

Psalm 23,5

Der Mensch sieht, was vor Augen ist, Gott aber sieht das Herz an.

1. Samuel 16,7

Tu deinen Mund auf für die Stummen und für die Sache aller, die einsam sind.

Sprüche Salomos 31,8

Anhang 2: Spielliste der FaJu

Beschreibung		FaJu-Werte 8-12 J.	FaJu-Werte 12-16 J.	geht auch drin	Konzentration	Material
Bewegte Kreisspiele						
Blinzeln	Zu zweit hintereinander stehen, jemand allein, durch Blinzeln versuchen, eine Person "wegzuholen"			x	x	
Zeitungsschlagen	Jeder bekommt Tiernamen, Betroffener wird abgeschlagen, wenn ihm nichts in den Sinn kommt			x	x	Zeitung
Fruchtsalat	mehrere haben gleiche Frucht, Person in der Mitte muss Platz erobern, bei Fruchtsalat alle aufstehen			x		
Klatschball	Person in der Mitte des Kreises wirft Ball zu; vor Auffangen MUSS man klatschen; bei Falschklatzen Wechsel			x		Ball
Schossitzen	Kreis machen, langsam auf Knie des hinteren sitzen, versuchen loszulassen und zu gehen Thema: Gemeinschaftssin, Achtsamkeit	x	x	x		
Oberturner	Jemand macht Bewegungen vor, die anderen machen sie nach. 1 Kind muss herausfinden, wer Oberturner ist			x	x	
Sternschnuppe	Kreis mit Hände halten. Kind rennt herum und schlägt auf zwei Hände. Beide getroffenen rennen auf gegenüberliegende Seite los, wer zuerst am Platz ist, darf dort bleiben, anderer wird "Fänger"					
Ruhige Kreisspiele						
Kofferpacken	Der Reihe nach Gegenstände aufzählen, nächste Person muss alle bisherigen aufsagen			x	x	
Meiern	Reihum würfeln und verdeckt den Wurf ansehen. Den Wert ansagen (es darf frei gelogen werden). Der angesagte Wert muss höher sein als der des Vorspielers. Der nächste Spieler übernimmt den Wurf und kann wählen: Glaubt er seinem Vorspieler, muss er einen höheren Wert ansagen. Glaubt er ihm nicht, deckt er die Würfel auf. Derjenige, der falsch liegt, kriegt einen Punkt Abzug (bzw. einen schwarzen Punkt ins Gesicht). Reihenfolge der Würfelzahlen: Immer die grössere Zahl vorne, z. B. 4 und 3 = 43; von da aus immer erhöhen, nach 65 kommt der Einer-bis sechserpasch. Die höchste Zahl (und Schlusszahl) ist aber die 21			x		2 Würfel, 1 Becher, evtl. schwarzer Kork
x ruft y	im Takt klatschen, Nummern aufrufen; wer ausscheidet muss hinten anstehen			x	x	
Zupfer-Tupfer	Zupfer tupfer x mit y tupfern ruft....			x	x	schwarzer Kork
Häschen piep mal	Blinder setzt sich auf Schoss eines anderen und sagt "Häschen piep mal". Anhand des "Piep" muss die Stimme erraten werden Thema: Achtsamkeit	x		x	x	
Telegramm	Durch Handdruck Telegramm weitergeben, einer findet heraus, wo Telegramm ist			x		
Schnur an Ring	Ring an Schnur wird weitergegeben, einer muss herausfinden, wo Ring ist			x		Schnur, Ring
Hasenohren und Geige spielen	Person in der Mitte zeigt vor, angesprochener macht Gegenteil.			x	x	

Beschreibung		FaJu-Werte 8-12 J.	FaJu-Werte 12-16 J.	geht auch drin	Konzentration	Material
Häschen-Spiel	Wer kennt das Häschen-Spiel? Reihum fragen. Da niemand es kennt, muss es leider ausfallen			x	x	
Wörter bilden	Aus langem Wort so viele Wörter wie möglich bilden			x	x	
Faltgeschichten/Bilder	Kopf malen, dann umbiegen; nächste Person malt Körper etc. Geht auch mit Geschichten			x		Papier und Stift
Hugo	Der Reihe nach zählen, statt Zahlen aus 7er-Reihe oder mit 7 sagt man "Hugo"			x		
Lügen und Betrügen	In Runde Karten verdeckt legen und Wert sagen; wers nicht glaubt, deckt sie auf			x		Jasskarten
Wortketten	Garten-Zaun; Zaun-Specht....			x	x	
Blinde Kassiere	Geldstücke herumgeben (geschlossene Augen); versuchen, Wert zusammenzuzählen			x	x	versch. Geldstücke
Würfel-Wettrennen	Würfel darf nur weitergegeben werden, wenn eine 6 gewürfelt wird. Welcher Würfel holt den anderen ein?			x		Würfel
Münzen aufstellen	so schnell wie möglich 5 10er auf die Kante stellen			x		Münzen
1 Ente 2 Bein	Im Kreis herum folgendes sagen: Eine Ente - zwei Beine - steigt ins Wasser - plumps - zwei Enten - vier Beine - steigen ins Wasser....			x	x	
Schoggispiel	Eingepackte Schoggi mit Messer und Gabel (Hut, Handschuhe...) essen; nur wer 6 würfelt, ist dran			x		Schoggi, Messer+Gabel...
Pythagoras	Name einer berühmten Person auf Klebeband schreiben und anderem auf Stirn kleben; dieser muss erraten, wer er ist			x		Klebeband
Marktgeschrei	Jeder denkt sich einen Laden (Bäckerei...). Rundherum je 1 Karte aufdecken; sobald jemand gleiche Karte zum 2. mal aufdeckt, Produkt des anderen rufen; Sieger erhält Karten des anderen			x	x	Jasskarten
Knödeln	Ziel: 4 gleiche Karten; jeweils 1 an nächsten weitergeben, wer 4 hat, legt ab, die anderen so schnell wie möglich auch. Letzter erhält eine Strafe			x	x	Jasskarten
Das ist ein Hund	1. Person gibt Gegenstand weiter und sagt "Das ist ein Hund", 2. fragt "Was ist das?", 1. wiederholt: "Das ist ein Hund". Immer so weitergeben und ganze Reihe zurückfragen. Lustig, wenn gleichzeitig eine Katze auf die andere Seite gegeben wird.			x		
Mörderlis	Jemand ist Mörder (blinzeln), jemand muss es erraten			x		
Armer schwarzer Kater	Person in der Mitte muss andere zum Lachen bringen, indem er als Kater hingeht; andere müssen "Armer schwarzer Kater" sagen und ihn streicheln			x	x	
Rätseln						

Beschreibung		FaJu-Werte 8-12 J.	FaJu-Werte 12-16 J.	geht auch drin	Konzentration	Material
Der Mond ist rund Äffchen, Äffchen, Elefant Schere offen oder zu Reise nach Kleini- keina	Jeder muss den Satz "Der Mond ist rund, der Mond ist rund, er hat zwei Augen, Nase, Mund" sagen (bzw. eine Schere herumgeben und sagen, ob sie offen oder zu ist) und dazu Bewegungen machen. Es wird jeweils zurückgemeldet, ob die Person es richtig gemacht hat oder nicht. Der Witz ist: Es geht gar nicht darum, den Satz richtig zu sagen, sondern man muss DANACH z. B. die Hände verschränken, die Beine kreuzen oder vorher "also" sagen. Wer es herausgefunden hat, kann auch die anderen korrigieren. Bei der Reise nach Kleini-keina (wie Kofferpacken) gelten nur Sachen wo kein "i" und kein "a" drin vorkommt.			x	x	
Eisbärenspiel	Mit 3 Würfeln würfeln; Anzahl Löcher und Bären sagen (Loch nur dort, wo Loch in der Mitte ist; Bären nur, wenn Loch vorhanden)			x	x	3 Würfel
Komische Antworten	1. Frage wird nicht beantwortet; Auf jeweils nächste Frage Antwort der vorherigen geben; Person muss herausfinden, was hier gespielt wird			x	x	
Gruppenwett- kämpfe						
Geschicklichkeits- Gruppenwett- kämpfe	Bleistift auf 2 Bleistiften transportieren, Zündholzschachtel auf Nasen, Münze von Zeigefinger zu Zeigefinger, Pingpongball auf Löffeln, Spiesse im Mund und Ring darauf weitergeben, Schnur von oben nach unten Thema: Gemeinschaftssinn	x	x	x	x	diverse
Decke wenden	Mehrere Gruppen stehen auf einer Decke. Wer schafft es am schnellsten, die Decke umzudrehen, ohne dass jemand neben die Decke steht? Thema: Gemeinschaftssinn	x	x	x		
Raumhockey	Hockey drinnen mit Besen			x		Besen, Ball
Familie Meier	Jeder hat Kärtchen mit Familiennamen jeweils Vater, Mutter, Sohn, Tochter); wenn Musik abstellt, muss sich Familie finden und in richtiger Reihenfolge auf dem Stuhl sitzen (einander auf Knie)			x		Kärtchen
Alphabet belegen	Zu jedem Buchstaben einen Gegenstand legen; wer findet mehr?			x		
Socken Ringkampf	Es wird ein Ring eingezeichnet, oder 2-3 Spielmatte / Matratzen bilden den Ring. Alle setzen sich um den Ring herum und ziehen die Schuhe aus. Entweder als Kampf 1 zu 1 oder auch 2-3 Kämpfer pro Team gleichzeitig müssen versuchen dem Gegner einen Socken auszuziehen. Wem ein Socken fehlt scheidet aus. Es empfiehlt sich ältere Socken anzuziehen.			x		Material für Ring, Socken
Luftballon-Hockey	Längliche Ballone dienen als Schläger und die runden Ballone sind die "Pucks". Ziel ist es nun mit den länglichen Ballonen einen oder mehrere runde Ballone in ein Ziel (z.B. Karton) zu schlagen. Oder ihr spielt das als Hockeyspiel im Gruppenraum. Allerdings sollten dann gewisse Anzahl an länglichen Ballonen vorhanden sein.			x		Ballone (runde und längliche)
Schuhe ausziehen - Schuhe anziehen	Der erste Spieler zieht dem zweiten Spieler die Schuhe aus, der dritte wieder an usw. bis die ganze Mannschaft durch ist.			x		
Volleyball im Gruppenraum	Ein im Raum gespanntes Volleyballnetz trennt die beiden Mannschaften. Jeder der Mannschaft sitzt auf einem Stuhl. Mit einem Softball oder Luftballon wird nun Volleyball gespielt, ohne aufzustehen.			x		Schnur oder Volleynetz, Soft- oder Luftballon

Beschreibung		FaJu-Werte 8-12 J.	FaJu-Werte 12-16 J.	geht auch drin	Konzentration	Material
Angestiftet	Eine Gruppe ist mit Stiften oder Stäbchen verbunden und muss gemeinsam einen Weg zurücklegen Thema: Gemeinschaftssinn	x	x	x		Stäbchen oder Stifte
Staffette mit Tiernamen	Staffette, als Aufgabe legen zwischendrin Karten mit Tiernamen; Tier pantomimisch darstellen, wenn Gruppe es erraten hat, darf man weiterrennen					Kärtchen
Baumstamm	1 Kind liegt auf anderen (quer), die anderen rollen, sodass Kind transportiert wird. Oder: Alle halten die Hände hoch, der Baumstamm wird auf den Händen vorwärts transportiert Thema: Vertrauen, Gemeinschaftssinn	x	x			
Reifen-Eierlegen	Angreifer versuchen Ball möglichst oft in Reifen zu legen, Fänger verhindern, indem sie in Reif stehen Thema: Gemeinschaftssinn	x	x			Ringe, Ball
Tupfball	Wie Jägerball, aber statt abschiessen muss jemand mit Ball angetupft werden. Bedingt schnelles Zuspiel				x	Ball
Siamesen-Fussball	Fussball mit zusammengebundenen Füßen (tut mit Veloschläuchen nicht weh)					Ball, Schläuche
Blitzball	Ball muss in gegnerische Zone gelegt werden: nur tragen oder rückwärts spielen erlaubt. Stehenbleiben und abspielen, wenn man auf den Rücken geschlagen wird.					Ball
Schnappball	Ball so oft wie möglich zuspiesen. Gegenmannschaft muss ihn erbeuten					
Spinnennetz / Seil überqueren	Eine Gruppe knüpft aus Seilen ein Spinnennetz; jeder der Gruppe muss das Netz durchqueren, ohne es zu berühren und ohne zweimal denselben Durchgang zu wählen. ODER: Alle müssen über ein Seil gelangen, ohne es zu berühren. Die Gruppe soll einander unterstützen Thema: Gemeinschaftssinn		x			Seile
Zwergensuche	Eine Gruppe versteckt sich im Umkreis von 15 Metern. Die andere muss alle suchen, an einen Platz tragen und der Grösse nach aufstellen Thema: Gemeinschaftssinn	x	x			
Kamelrennen	Eine Gruppe mit 5 Personen muss ein Kamel bilden, das maximal 6 Beine hat. Wer gewinnt das Kamelrennen? Thema: Gemeinschaftssinn	x	x			
Ballone in der Hose	Wer schafft die meisten mittelmässig aufgeblasenen Ballone in seine Hose zu stopfen? Gewonnen hat die Mannschaft, die die meisten Ballone hat unterbringen können.			x		genügend Ballone
Hosenbein-Ralley	Ein Ball muss durch das eine Hosenbein hinein und aus dem anderen Hosenbein wieder heraus gerollt kommen. Wer es etwas kälter liebt, der nimmt statt eines Balls einen etwas größeren Eiswürfel.			x		Ball oder Eiswürfel
Zahnstocher-Rally	Jedes Kind einer Mannschaft bekommt einen Zahnstocher. Mit diesem Zahnstocher im Mund werden kleine Gummibärchen aus einer Schüssel aufgespiess und ins Ziel befördert. Die Mannschaft hat gewonnen, die die meisten Süßigkeiten in einer bestimmten Zeit holen kann. Die Hände dürfen nicht zur Hilfe genommen werden.			x		Gummibärchen, Zahnstocher und Schüsseln

Beschreibung		FaJu-Werte 8-12 J.	FaJu-Werte 12-16 J.	geht auch drin	Konzentration	Material
Die längsten Haare?	Welche Gruppe hat zusammen das längste Haar? Dazu wird jeweils ein Haar pro Person genommen und mit Tesafilm auf weißem Papier nacheinander aufgeklebt und gemessen. Thema: Gemeinschaftssinn	x	x	x		Klebstreifen, Papier
Klammerschlange	Aus Büroklammern muss innerhalb von 90 Sekunden die längste Schlange gebildet werden. Anschließend in einer zweiten Runde müssen die Klammern wieder voneinander getrennt werden.			x		viele Büroklammern
Korkenturm bauen	Die Gruppe versucht so viel wie möglich Korken als Turm übereinander zu stapeln. Der Turm muss 5 Sekunden stehen bleiben. Für jeden verwendeten Korken gibt es einen Punkt.			x	x	Korken
Korken umkegeln	In 150cm Entfernung werden 10 Korken auf dem Boden nebeneinander gestellt. Mit einem Tischtennis-Ball oder mit Mühlesteinen müssen diese Korken umgekegelt werden (insgesamt 5-10 Schüsse) . Für jeden umgeworfenen Korken gibt es einen Punkt.			x	x	Korken, Tischtennisball oder Mühlestein
Papiertiger	Das Spiel geht so ähnlich wie Montagsmaler. Anstatt jedoch etwas zu malen bekommt der Kandidat ein Blatt Papier und eine Schere. Nun muss der Spieler einen vorgegebenen Begriff (zum Beispiel Hund, Katze, Maus, Haus, Baum, Sonne etc.) aus dem Blatt Papier raus schneiden und hochhalten. Gelingt es der Gruppe zu erraten, um welchen Begriff es sich handelt?					Papier, Scheren
Korken mit den Zehen weitergeben	Jede Mannschaft sitzt nebeneinander und hat Schuhe und Socken ausgezogen. Mit den Zehen werden nun Korken von Person zu Person (ca. 50cm voneinander entfernt sitzend) weitergegeben. Gewonnen hat die Mannschaft, die die meisten Korken innerhalb einer bestimmten Zeit von der Startlinie in ein Zielgefäß am Ende der Mannschaft schaffen konnte. Es darf kein Gruppenmitglied übersprungen werden.				x	Korken
Spiele ohne Gewinner für die ganze Gruppe						
Pferderennen	Jemand "führt" durch das Rennen, alle machen mit: Traben(auf Beine klopfen), Holzbrücke (auf Brust schlagen)...			x		
Vampirspiel	Blind herumgehen, jemand ist Vampir; wenn er jemanden trifft, darf er ihn sanft "würgen". Person ist jetzt auch Vampir; treffen zwei Vampire aufeinander, sind sie wieder erlöst			x		
Goofy	Blind herumgehen und wenn man jemanden trifft "Goofy?" sagen; Wenn man auf Goofy trifft (G. ist stumm), sich dort anhängen und Augen öffnen			x		
Finger-Kunststücke	Rechts Daumen, links Zeigefinger hochhalten, rasch wechseln; Wechsel äussere und innere Finger; Kopf klopfen und Bauch kreisen; Radfahren und nach oben stossen; Kreisbewegung in verschiedene Richtungen; Nase und Ohrläppchen abwechselnd berühren			x	x	
Schlangenhäuten	Kolonne, mit Hand durch Beine hintere Person fassen. Hinterster liegt ab, andere gehen rückwärts, bis alle liegen Thema: Achtsamkeit, Gemeinschaftssinn	x	x	x		

Beschreibung		FaJu-Werte 8-12 J.	FaJu-Werte 12-16 J.	geht auch drin	Konzentration	Material
Luftschuss	Auf einem Tisch liegt ein Tischtennisball. Ein Spieler bekommt die Augen verbunden und steht mit dem Rücken zum Tisch. Auf Kommando muss der Spieler 6 Schritte nach vorne laufen, 5 ganze Drehungen machen und zum Tisch zurückkehren und den Tischtennisball vom Tisch blasen. Wer kann das am schnellsten durchführen?			x	x	Tischtennisbälle
Tischtennis-Ball-Hindernisparkour	Tischtennis-Ball mit Röhrchen um Hindernisse pusten: Auf einem Tisch oder auf einem Parkettboden wird ein Hindernisparkour aufgebaut. Nun muß ein Tischtennis-Ball, oder ein Wattebausch mit einem Röhrchen um die Hindernisse herum ins Ziel geblasen werden.			x	x	Röhrchen, Tischtennisball oder Wattebäusche
Eisschollenspiel	Alle stehen auf einem Stuhl, es sind 1-2 Tische vorhanden (alle so nahe beisammen, dass man vom einen zum anderen springen kann). Die Leitung nimmt immer wieder einen Stuhl weg, man darf sich auf einen anderen Stuhl retten. Wenn der Stuhl keinen Platz mehr hat, darf sich die Gruppe auf den Tisch retten, bis alle auf dem Tisch stehen Thema: Gemeinschaftssinn	x		x		Stühle und Tische
Kippstuhl	Alle stehen im Kreis und halten mit einer Hand einen gekippten Stuhl (geht auch mit einem Holzstock). Nun muss der Platz rechts herum gewechselt werden, ohne dass die Stühle umfallen. Thema: Gemeinschaftssinn	x	x	x		Stühle oder Holzstöcke
Zielwerfen, Chirsisitei-Spucken						Chriesi
Platzwechsel im Ring	3 Reifen mit je 1 Kind. 1. Kind spielt Ball zu 2. und rennt sofort los in Ring des 2. 2. Kind spielt Ball zu 3. und rennt in dessen Ring. Wieviele Pässe möglich?					Ringe, Ball
Fuchsen	Es wird versucht aus einer Entfernung von 3-4 Metern seine Spielsteine so nah wie möglich an eine Wand zu werfen. Für die ersten 3 Spielsteine, die zur Wand am nächsten liegen gibt es 3, 2, oder 1 Punkt. Welche Mannschaft hat nach 5 Durchgängen die meisten Punkte?					
Korken im Wasser einsammeln	100 Korken werden ins Wasser (See, Meer, Pool) geworfen. Die Gruppe muss nun versuchen in 60 Sekunden so viel wie möglich Korken wieder einzusammeln und in ein Gefäß zu werfen. Steht kein Wasser zur Verfügung können die Korken auch im Gruppenraum eingesammelt werden.					See/ Meer / Pool und Korken.
Barfussparcours	Der Boden wird mit verschiedenen Materialien vorbereitet. Alle ziehen die Schuhe aus und gehen (alleine oder zu zweit, blind oder mit offenen Augen) über den ausgelegten Boden. Am Schluss werden die Füße gewaschen (auch gegenseitig möglich). Allenfalls wird eine Auswertung gemacht: Was war angenehm, was habe ich gefühlt... Thema: Achtsamkeit	x	x	x		verschiedene Materialien (Holz, Kiesel, Wasser...)
Entwirren	Gruppe fasst sich kreuz und quer an Händen, alle versuchen, sich wieder zu entwirren			x		
Geographiespiel	Verschiedene Begriffe zu einem Buchstaben suchen (Stadt, Land, Person...)			x		Papier und Stift

Beschreibung		FaJu-Werte 8-12 J.	FaJu-Werte 12-16 J.	geht auch drin	Konzentration	Material
Kim-Spiele	Gegenstände anschauen, einen wegnehmen: was fehlt? Oder: sich erinnern Thema: Achtsamkeit	x		x	x	Tuch und Gegenstände
Rückenschreiben	Etwas mit dem Finger auf den Rücken schreiben und erraten Thema: Achtsamkeit	x	x	x	x	
Finden und schweigen	Gegenstand suchen, wer ihn hat sagt nichts			x		
Bildhauer, Maschinen	Gruppe wird von jemandem zu einem "Bild" oder zu einer Maschine geformt Thema: Gemeinschaftssinn	x		x		
Spiegel	1 Person macht etwas vor, die andere ist das genaue Spiegelbild Thema: Gemeinschaftssinn	x	x	x		
Theater wiederholen	3-4 Personen spielen Szene z.B. "beim Zahnarzt" nach (nur erste hat diese Info). Was kommt am Schluss heraus?			x		
Montagsmaler	Wort zeichnen, die anderen finden es heraus			x		
Zeitungsreissen	Figur aus der Zeitung ausreissen (blind oder sehend)			x		Zeitung
Tante aus Amerika	Jemand erzählt von Tante aus Amerika: Sie hat einen Schirm dabei (Bewegung machen); nächster macht weiter mit Waschlappen (zweite Bewegung kommt dazu) etc.			x		
blind malen	Malauftrag: Bei wem merkt man, was blind gemalt wurde?			x		Papier und Stift
Vertrauensspiele	Blind herumführen, Im Kreis (oder zwischen 2 Leuten) jemanden fallen lassen und "herumschubsen" Thema: Vertrauen	x	x	x	x	
Schafe suchen	Blinde Hirten sagen "wo sind unsere Schafe"; Schafe blöken; wer eines erkennt, darf es behalten Thema: Achtsamkeit	x		x		
Lotsen	Eine blinde Person wird nur durch einen abgemachtem Laut durch einen Parcours geführt Thema: Vertrauen	x	x	x	x	
Bauen ohne Worte	Eine Gruppe erhält Baumaterial (z B. Kapla-Hölzli) und hat einige Minuten Zeit, ohne miteinander zu sprechen daraus etwas zu bauen. Danach auswerten: Wie ist es gelaufen? Wie war meine Rolle? Wie ging es mir beim Bauen? Was haben wir gemeinam erreicht? Thema: Gemeinschaftssinn	x	x	x		Baumaterial
In die Luft schreiben	Mit Hand, Nase, Fuss.... Wörter in Luft schreiben oder auf Boden ablaufen oder mit Körper bilden; wer kann sie lesen?			x	x	
Zeitungssingen	Text aus Zeitung zu einer Liedmelodie vorsingen			x		Zeitung
Kommando pöpperle	Jemand gibt Befehle: Befehl gilt nur, wenn "Kommando" vorher gesagt wird; Figuren: Fass, Doppelfass, Mauer, Wasserfall, Bock, Doppelbock			x		
Suche mit Gesang	Anstatt "heiss" und "kalt" zu sagen, singt man ein Lied lauter oder leiser			x		

Beschreibung		FaJu-Werte 8-12 J.	FaJu-Werte 12-16 J.	geht auch drin	Konzentration	Material
Singen	Stiefeli mues stärke (WENN lauter und leiser singen; Hinder em Münschter (schneller und langsamer singen); Ein Huhn (Kanon, mann hört das Gackern; Hut, Stock, Regenschirm (zum Laufen); oh, alele (lauter und leiser nachsingen); Laurencia (zum aufwärmen)			x		
Stegreifgeschichte	Theater gemeinsam erfinden, Personen sind auch Gegenstände			x		
Ballon-Elektrizität	Luftballone werden von jedem Teammitglied aufgeblasen und mit einem Knoten zugemacht. Anschließend wird der Ballon an der Kleidung oder den Haaren gerieben und an die Wand oder Stück Stoff gehängt. Wie viel Ballone hängen pro Mannschaft?			x		Ballone, ev. Ein Stück Stoff
Luftpost	Unterschiedliche Aufgabenzettel werden in unterschiedliche Ballone gesteckt. Die Ballone werden aufgeblasen und im Raum verteilt. Jedes Gruppenmitglied fängt sich einen Ballon, setzt sich drauf und löst die darin befindliche Aufgabe.			x		Ballone, Zettelchen mit Aufgaben
Sprachenwirrwarr?	Man trennt Wörter in Silben auf: z.B. Au-to-fah-ren . Auf alle Gruppenmitglieder werden gleichmäßig die jeweiligen Silben verteilt. Alle sprechen nun nur ihre Silbe. Ein Freiwilliger muss nun raten um was für ein Wort es sich handelt. Thema: Achtsamkeit			x	x	
Menschenmemory	2 Personen gehen hinaus, sie suchen am Schluss Memory-Paare. Andere schliessen sich jeweils zu zweit zusammen (Paar, welche man nicht erwartet). Jedes Paar hat ein Wort (Bär, Gelb, Madonna etc..). 2 kommen wieder herein und Spiel beginnt. Auf Schulter tippen und Person sagt ihr Wort. Nun muss andere Person mit gleichem Wort gefunden werden wie im Memory. Thema: Achtsamkeit, Gemeinschaftssinn	x	x	x	x	
Klangdom	Jemand geht in die Mitte. Die anderen beugen sich über ihn und singen mit den Lauten A, O und U Töne, sodass sich über der Person in der Mitte ein "Klangdom" bildet Thema: Gemeinschaftssinn	x	x	x		
Ballon-Männchen	Aufgabe ist es so viel wie mögliche Strichmännchen mit einem Filzer auf einen Ballon zu malen. Die Schwierigkeit ist dabei, dass der Ballon mit der einen Hand gehalten und zunächst aufgeblasen werden muss (Darf also nicht zugeknotet werden) und mit der anderen Hand werden die Strichmännchen aufgemalt. Zeit ca. 60-150 Sekunden.				x	Ballone und waserfeste Filzstifte, ev. Stoppuhr
Indianer auf Schleichpfad	S. 18 Thema: Gemeinschaftssinn, Achtsamkeit					
Amöben (rennen)	Mit dem Rücken zueinander und Arme einhaken (zu zweit oder zu dritt) aufstehen versuchen Thema: Gemeinschaftssinn	x	x	x		
Standhalten	Hadflächen aneinander und versuchen, aus dem Gleichgewicht zu bringen; Fuss aneinander und Hand fassen: wer bringt anderen aus Gleichgewicht? Finger einhaken und Ringkampf machen; über die Linie ziehen oder mit Rücken aneinander schieben oder wie "Ziegenböcke" drücken			x		

Beschreibung		FaJu-Werte 8-12 J.	FaJu-Werte 12-16 J.	geht auch drin	Konzentration	Material
Krabbenfechten	Im Rückenliegestütz gegenüber und versuchen, den anderen umzustossen; im Liegestütz versuchen, einander auf die Finger zu klopfen; dem anderen auf die Füße stehen; Hahnenkampf			x		
Fische füttern	2 Spieler stehen Rücken an Rücken. Beide halten eine Angel (Stock) in ihren Händen. An der Angel baumelt jeweils ein Apfel, oder eine Schokolade. Aufgabe ist es nun jeweils von der anderen Angel den Apfel oder die Schokolade aufzuessen. Welches Team ist am schnellsten?			x		2 Angeln/ Stöcke und Köder (Apfel, Schokolade, etc..)
Alligatorenkampf	Immer 2 Personen bilden einen Schubkarren. Auf dem Rücken wird ein Tuch in den Hosenbund gesteckt. Wer kann dem Gegner am schnellsten das Tuch wegnehmen und ins eigenen Ziel bringen?			x		Tuch oder Bändeli
Rot+Blau	2 Kinder einander gegenüber; Geschichte mit Rot und Blau erzählen, bei Rot rennen die links weg, bei Blau die anderen					
Schere Stei Papier	wer verliert, muss wegrennen					
Wäscheklammern finden	Immer 2 Personen bilden ein Team. Beide bekommen die Augen verbunden. Der Gruppenleiter klemmt beiden jeweils 10 Wäscheklammern an die Klamotten und Haare. Auf Kommando muss jeweils die eine Person die Klammern der anderen Person entfernen. Welche Gruppe braucht am wenigsten Zeit? Thema: Vertrauen, Gemeinschaftssinn	x		x		Wäscheklammern
Luftballon sitzen	Ein Partner sitzt auf dem Stuhl und hat einen Ballon auf dem Schoß oder Knien liegen. Der andere Partner muss sich auf den Ballon setzen, so dass dieser platzt. Welches Team ist am schnellsten?			x		
Malen ohne Worte	2 Personen malen gemeinsam ohne Worte ein Bild. Oder: Sie halten gemeinsam einen Stift und malen auf Kommando z. B. einen Baum, ein Auto etc. Danach evtl. auswerten, wer welche Rolle übernommen hat, wie das Bild entstanden ist etc.. Thema: Gemeinschaftssinn	x	x	x		Papier und Stifte
Pipes	Eine Gruppe muss Pingpongballen von A nach B transportieren. Jeder hat eine Dachrinne in der Hand (separate Beschreibung beim FaJu-Material) Thema: Gemeinschaftssinn		x	x		Pipes
Reise nach Jerusalem	1 Stuhl zu wenig; wenn Musik abstellt, hinsetzen; 1 Person scheidet aus			x		
Zeitungsmarsch	Zu Musik gehen, wenn abstellt: auf Zeitung stehen (es hat zu wenige). Zeitung nach jeder Runde in der Mitte halbieren: wer herunterfällt, scheidet aus			x		Zeitung
Musik abstellen	4 Zahlen abmachen (1=auf Stuhl stehen, 2=auf Boden liegen etc.); zu Musik bewegen, abstellen: wer zuletzt oder falsch macht, scheidet aus			x		
Schiffahrt	Schiffzeichnung auf Boden, Kapitän sagt Befehle: Bug(vorne), Heck(hinten), Steuerbord (rechts), Backbord (links): Mannschaft muss ans richtige Ort, wer falsch ist, scheidet aus			x	x	

Beschreibung		FaJu-Werte 8-12 J.	FaJu-Werte 12-16 J.	geht auch drin	Konzentration	Material
Stuhl erobern	Alle sitzen auf einem Stuhl, einer ist frei. Eine Person geht (rennen verboten) herum und versucht auf den freien Stuhl zu sitzen. Die Gruppe verhindert das, indem jemand auf den freien Stuhl sitzt. Es darf nie der selbe zweimal nacheinander den freien Stuhl besetzen. Thema: Gemeinschaftssinn	x	x	x		Stühle
Fangisformen						
Irrgarten-Fangis	Labyrinth aus Personen (Linien), bei Pfiff drehen um 90 Grad; 1 Fänger und ein Gejagter; die Person, die pfeift, kann die schwächere Person unterstützen					
Tatzelwurm	Es werden mehrere Tatzelwürme gemacht. Die hinterste Person eines Tatzelwurmes muss von der Gegenmannschaft gefangen werden Thema: Gemeinschaftssinn	x	x			
Hasenfangis	Zweiergruppen sind Fänger, Einzelne Hasen; wer gefangen wird, wechselt mit dem Fänger					
Fangis mit Erlösen	Erlösen durch unter Beinen durchkriechen, bei Kette unter Armen, Böcklispringen, Fee als Befreier					
Spitalfangis	Körperteil, an dem man gefangen wurde, berühren					
3 Mann hoch	Im Kreis, als Zweiergruppe stehend oder liegend: Zwei Spieler zusammen, Davonrennender stellt sich auf eine Seite, Person auf Gegenseite muss wegrennen					
Glücksfangis	Pärlifangis; sobald ein Dritter dazukommt, "wer hat Glück" (sigg sugg) machen; jemand ist wieder frei, die anderen fangen weiter					
Teufelsfangis	Teufel ist Fänger und hat Bändel in der Hose; wer Bändel herausreißen kann, erlöst die Gefangenen					
Bissiger Hund	Eine lange Leine/Schnur wird an einem Baum festgebunden. Das andere Ende der Schnur wird um die Hand eines Freiwilligen gebunden. Innerhalb vom Radius der Schnur werden verschiedene Gegenstände (Süßigkeiten/Bierdeckel etc.) verteilt auf den Boden gelegt. Die anderen müssen nun versuchen jeweils die Dinge zu ergattern ohne vom Hund berührt zu werden. Zeitlimit ca. 3 Minuten - je nach Anzahl der Gegenstände und Schwierigkeitsgrad. Ggf. kann der Hund immer ein Spieler der gegnerischen Mannschaft sein.					Schnur, versch. Gegenstände
Links						
	http://weblog.ferienlager-online.de/category/spiele/					
	http://www.praxis-jugendarbeit.de/index.html					
	http://www.ferienlager-ideen.de/index.php?option=com_content&view=article&id=169&Itemid=229					
	http://jungschar.untermals.net/spiele/index.htm					
	http://www.gelaendespiele.ch/					
	http://www.spielekiste.de/archiv/outdoor/gelände/					
	http://www.cevi-zhshgl.ch/idee_spielsport_gelaendespiele.html					
	http://www.gruppenspiele-hits.de/waldgelaendespiele.html					