

## Erlebnis- und Spielaktionen

Kommentiert [FL1]: Schriftart "Goldney" Dt EC

### Drache, Ritter, Burgfräulein:

Vorbereitung:

Spielfeld mit Mittellinie und zwei Außenlinien je Gruppe markieren. Bildung von zwei Gruppen.

Spielablauf:

#### 1. Klassenwahl:

Gruppen haben Bedenkzeit, um sich als Drache, Ritter oder Burgfräulein zu entscheiden. Jede Klasse hat spezifische Bewegungen, um deutlich erkennbar zu sein. Jede Klasse hat eine Stärke und Schwäche:

- Drache verliert gegen Ritter, besiegt jedoch das Burgfräulein.
- Burgfräulein verliert gegen Drachen, besiegt jedoch den Ritter.
- Ritter verliert gegen Burgfräulein, besiegt jedoch den Drachen.

#### 2. Treffen an der Mittellinie:

Beide Gruppen stellen sich einander gegenüber an der Mittellinie auf. Spielleiter zählt von 3 herunter.

#### 3. Klassenpräsentation:

Bei "0" präsentieren beide Gruppen ihre gewählte Klasse. Bei Unentschieden gehen beide Gruppen zurück.

#### 4. Gefangennahme:

Wenn eine Klasse die andere besiegt, müssen die Gewinner die Verlierer abtippen. Verlierer versuchen, vor dem Abtippen hinter ihre Außenlinie zu gelangen. Gefangene Spieler schließen sich der fangenden Gruppe an.

#### Spielende und Neustart:

Das Spiel wird wiederholt, bis alle Spieler zu einer Gruppe gehören. Alternativ endet das Spiel, wenn der Spielleiter es beendet.

### **Tischtennisball**

Die Gruppe steht im Kreis. Ein Kind beginnt durch den Kreis zu hüpfen, währenddessen sagen alle gleichzeitig im „Hüpfrythmus“: „Ich bin ein Tischtennisball und ich hüpfte, hüpfte, hüpfte, durch den ganzen Saal“. Zum Ende dieses Satzes tippt das Kind ein weiteres Kind an. Nun hüpfen sie beide, während alle wieder sagen: „Ich bin ein Tischtennisball und ich hüpfte, hüpfte, hüpfte, durch den ganzen Saal.“ Dies wird so lange durchgeführt, bis alle zu Tischtennisbällen geworden sind.

## **Flugzeugabsturz (Bringt die Kranken zu Jesus Edition)**

Die Gruppe bekommt die folgende Ausgangssituation: Ihr Habt gehört, dass Jesus in die Stadt kommt! In eurer Gruppe gibt es viele Kranke, Verletzte und Besessene- Bringt sie zu Jesus!

Rollenbeschreibungen:

- Blind
- Gelähmt
- Taub
- Stumm
- Menschenfurcht
- Wut
- ...

Es gibt eine Startlinie, an der die Teilnehmer starten. Sie haben dann die Aufgabe alle gemeinsam zu einem festgelegten Ort zu kommen, an dem Jesus „wartet“. Diese Aktion lässt sich gut mit einer Andacht zur Heilung des Gelähmten o. Ä. Geschichten durchführen.

**Reflexionsvorschläge:**

- **Wie war es zu den Kranken/ Verletzten/ Besessenen zu gehören?**
- **Wie war es als „Jesus“ diese Krankheit beendet hat?**
- **Was möchtest du noch mit der Gruppe teilen?**

## **Blind führen**

Die Teilnehmenden gehen paarweise zusammen. Die eine Person bekommt die Augen mit einem Schal oder einer Augenbinde verbunden und wird nun von der anderen Person durch das Gelände geführt. Hierbei kann die führende Person mit der linken Hand den rechten Ellenbogen und mit der rechten Hand die rechte Hand der blinden Person halten.

Während der Übung wird geschwiegen. Wichtig ist, dass die führende Person die Sache ernst nimmt und versucht, sich in die blinde Person hineinzusetzen. Es kann ein Weg mit verschiedenen Herausforderungen und Hindernissen gewählt werden.

**Reflexionsvorschläge:**

- **Wie war es auf jemanden angewiesen zu sein?**
- **Was hat dich herausgefordert? / Was hat dir geholfen?**
- **Was möchtest du noch mit der Gruppe teilen?**

Erik Hochmuth  
ec:referent  
ec:KinderMitarbeiterTag 2023