



STEFANIE HUND

BESUCH DER SENIORENENGROPPE IN DER JUNGSCHAR

Kurzbeschreibung:

Der Entwurf beschreibt, wie man einen Besuch der Seniorengruppe in der Jungschar gestalten kann. Dabei liegt der Schwerpunkt auf gegenseitigem Kennenlernen und gemeinsamen Spielen.

Kategorie / Umfang:

Jungscharaktion / 4 Seiten

Zeitraumen:

90-120 Minuten

Gruppengröße / Mitarbeitende:

beliebig / 1-2 Mitarbeitende

Material:

Fragenzettel für Kennenlernspiel (s.u.), Material für Kooperationsspiel (s.u.), Kreppklebeband, Gummibärchen, Kaffee und Kuchen

Vorbereitungsaufwand:

Mittel: Die Aktion muss in der Jungschargruppe vorbereitet, das Ganze muss organisiert und das Material muss besorgt werden.

Erstveröffentlichung:

Edition GJW 2015

VORBEMERKUNGEN

Sich jede Woche mit der Jungschargruppe zu treffen ist super, und durch die Regelmäßigkeit lernen sich die Kinder und die Mitarbeitenden auch immer besser kennen. Aber es gibt ja noch viel mehr Gruppen in Gemeinden, die es sich auch als Jung-schar lohnt kennenzulernen und mal zu sich in die Jung-schar einzuladen, um noch mehr verbindende Gemeinschaft in einer Gemeinde zu schaffen.

Als Beispiel, andere Gruppen kennenzulernen, sei hier der Besuch der Senioren in der Jung-schar vorgestellt. Dabei wird der Schwerpunkt in dieser Ausarbeitung auf gegenseitiges Kennenlernen und gemeinsame Spiele gelegt. Eine Andacht kann sowohl von den Jung-schar-Mitarbeitenden oder aber auch von jemand aus der Seniorengruppe vorbereitet werden.

Die Jung-scharstunden in den verschiedenen Gemeinden haben oftmals sehr verschiedene Längen, so dass diese Stunde für einige Gruppen zu lang sein wird. Aber Kürzen ist meistens einfacher, als sich selbst ein komplettes Konzept zu überlegen ...

EIN KENNENLERNSPIEL

Dies ist ein Kennenlernspiel, bei dem auf jeden Fall der Name genannt wird, weil es sicherlich oft so ist, dass weder die Jung-scharler die Senioren beim Namen kennen noch umgekehrt.

Jede Person muss ihren Namen nennen und gleichzeitig eine Bewegung dazu machen. Alle Darauffolgenden müssen sowohl alle bisher genannten Namen, als auch die jeweiligen Bewegungen wiederholen. Zum Schluss geht die ganze Gruppe noch mal den ganzen Kreis durch.

Das verbindet das Kennenlernen der Namen mit Bewegung, was die Senioren herausfordert und die Jung-scharler in ihrem Bewegungsdrang ein wenig auffängt. Außerdem ist es meistens recht amüsant, auf welche Bewegungen die Einzelnen kommen, was die Gruppe zu Beginn schon mal auflockert.

INTENSIVERES KENNENLERNEN

Anschließend bilden immer ein Jung-scharler und ein Senior / eine Seniorin eine Zweiergruppe. Sie bekommen einen Zettel mit Fragen, die sie sich gegenseitig stellen bzw. beantworten sollen.

Mögliche Fragen:

- Nochmals Name und Alter
- Wie viele Geschwister hast du, und an welcher Stelle in der Geschwisterfolge stehst du?
- Was machst du am liebsten in deiner freien Zeit?
- Seit wie vielen Jahren gehst du in diese Gemeinde?
- Was machst du in der Jung-schar am liebsten? Was hast du früher dort am liebsten gemacht?

Anschließend stellen sich die Paare gegenseitig vor der Gruppe vor.

GESCHICHTEN VON FRÜHER

Nach der Vorstellung soll Platz für „Geschichten aus der Jung-schar“ sein. Dabei sollen die Senioren den Jung-scharlern erzählen, wie die Jung-schar früher bei ihnen abgelaufen ist. Meistens waren die Gruppen damals noch größer, haben öfters Ausflüge bzw. Wanderungen gemacht und hatten auch thematisch andere Schwerpunkte.

Sinnvoll ist sicherlich, in einer der vorherigen Jung-scharstunden zusammen mit den Jung-scharlern Fragen zu erarbeiten, die sie von damals interessieren könnten und sie diese dann auch selbst stellen zu lassen. Damit wird dieser Teil eher zu einem Dialog und kann auch von den Jung-scharlern mit beeinflusst werden.

KOOPERATIONSSPIEL „EIERFALL“

Je nach Länge der Jungscharstunde kann an dieser Stelle noch ein Spiel eingebaut werden, in dem einerseits zusammengearbeitet werden muss, andererseits auch ein Duell stattfindet.

Die Gruppe wird in zwei oder mehrere kleinere Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe bekommt das gleiche Material: ein rohes Ei, 50 cm Paketschnur, eine Schere, vier DIN A4-Blätter, zwei Servietten und fünfzehn Strohhalm.

Aufgabe jeder Gruppe ist es, innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits (15 bis 45 Minuten) eine Konstruktion zu bauen, mit deren Hilfe das Ei einen Sturz vom ersten oder zweiten Stockwerk auf den blanken Betonboden überlebt.

Jede/r kann eigene Ideen einbringen. Die einzelnen Gruppenmitglieder sprechen sich ab und arbeiten zusammen. Sie haben ein gemeinsames Ziel, arbeiten darauf hin und können sich gemeinsam freuen, wenn sie die Aufgabe gemeinsam bewältigt haben.

Das Spiel sollte in diesem Rahmen nur bei ausreichender Zeit und Kenntnis der jeweiligen Gruppe gespielt werden, da ein möglichst positives Ergebnis die Gemeinschaft stärken soll!

ZUSAMMENARBEIT DER GESAMTGRUPPE

Als letztes Spiel wird angekündigt, dass nun alle zusammen in einem anderen Raum Kuchen essen werden. Um zu diesem Raum zu gelangen, muss die ganze Gruppe aber zusammenarbeiten. Das Spiel dauert, je nach Schwierigkeitsgrad, etwa 15 bis 20 Minuten, und für das anschließende Kuchenessen sollten auch noch einmal 20 bis 30 Minuten eingeplant werden. Am Boden ist mit Kreppband ein großes Rechteck markiert. Dieses Rechteck ist ebenfalls mit Kreppband in ca. 16 bis 20 kleinere Rechtecke unterteilt. Die Spielleitung hat für sich einen geheimen Weg festgelegt, den die Gruppe nun herausfinden muss, um auf die andere Seite zu gelangen.

Zu Beginn bekommt die Gruppe als Startkapital beispielsweise zwei Gummibärchenpackungen, die sie sich zusätzlich zum Kuchenessen dazu verdienen kann.

Die Gruppe legt für sich eine Reihenfolge fest, ein Spieler bzw. eine Spielerin beginnt und tippt auf ein Feld in der ersten Reihe, ob dort der Weg beginnt. Ist der Tipp richtig, darf er/sie sich in das Feld stellen und daraufhin einen weiteren Tipp abgeben. Alle Felder, die an das Feld angrenzen, könnten der nächste Schritt sein. Es dürfen keine Felder übersprungen werden.

Macht die Gruppe einen Fehler, muss die Person, die im Feld steht, zurück (und dabei darauf achten, dass sie den richtigen Weg nimmt), und die nächste Person ist dran. Diese muss den richtigen Weg bis zu der Stelle nachgehen, an der der vorherige Spieler / die vorherige Spielerin bereits angekommen war. Deshalb muss die ganze Gruppe aufpassen, dass niemand in der Eile einen falschen Weg einschlägt, denn sonst gibt es einen Strafpunkt. Nach 8 Strafpunkten ist eine der Gummibärchen-Packungen weg, nach 16 Strafpunkten die zweite. Der Weg wird aber trotzdem noch zu Ende gegangen, da ja der Kuchen noch wartet. Wenn die erste Person auf der anderen Seite angekommen ist, muss die ganze Gruppe den Weg nachverfolgen, und auch hier müssen wieder alle einander helfen.

Die Anzahl der Felder, die Schwere des Weges und auch die Strafpunkte können natürlich, je nach Gruppe, variieren. Sollte die Gruppe zu groß sein und sich die einzelnen Mitspielenden ansonsten langweilen, können natürlich auch zwei Felder aufgeklebt und parallel bespielt werden.

GEMEINSAMES KUCHENESSEN

Es kann nicht vorausgesetzt werden, dass sich während des Kuchenessens ein ungezwungenes Gespräch zwischen den Senioren und den Jungscharlern ergibt. Deshalb sollte diese Zeit nicht übermäßig in die Länge gezogen werden bzw. es völlig in Ordnung sein, wenn die Jungscharler sich hier mehr unter sich unterhalten, weil sie sich ja meistens auch nur einmal in der Woche sehen!

NACHBEMERKUNGEN

Das Kennenlernen verschiedener Gruppen aus einer Gemeinde stärkt das Miteinander, und so haben wir uns in unserer Jungschar erst einmal bewusst gemacht, welche Gruppen es überhaupt bei uns in der Gemeinde gibt und welche Aufgaben diese haben bzw. warum sie sich treffen. Die gesammelten Gruppen haben wir jeweils als Fisch dargestellt und charakteristische Symbole dazu gemalt. Zum noch besseren Erkennen kamen noch die Gruppennamen auf die Fische.

Wenn den Jungscharlern klar ist, was für Gruppen es noch in der Gemeinde gibt, ist auch leichter zu klären, welche Gruppen sich die Jungscharler mal einladen könnten. In dieser Reihe haben wir nicht nur die „Jungen Senioren“ eingeladen, sondern zum Beispiel auch die Gemeindeleitung, mit der wir uns in einem Duell „gebattelt“, aber auch mehr über ihre Arbeit erfahren haben.

