

Gruppendynamisches Spielmaterial



GRUPPENDYNAMIK PASSIERT!

Ob Jugend- oder Firmgruppe, wir können den gruppenspezifischen Prozess positiv beeinflussen. Zur Unterstützung dieses Prozesses gibt es diverse tolle Spiele.

Die Jugendseelsorge Zürich möchte den Pfarreien im Kanton einige dieser Spiele zu einem attraktiven Mietpreis zur Verfügung stellen. Diese Spiele können für den Einstieg, das Kennenlernen, eine thematische Vertiefung, zur Auflockerung, einfach so zum Spass, für eine Auswertung oder einen Abschluss eingesetzt werden. Um einen ersten Eindruck zu erhalten, können einige Spiele über den QR-Code in Action gesehen werden.

Nutze die Gelegenheit und staune, wie sich innerhalb kürzester Zeit die Stimmung in deiner Gruppe zum Positiven verändert. Nachhaltig auch für die darauffolgenden Treffen!



FLOTTES ROHR

In der Mitte muss ein Karton als Auffangbehälter stehen. Jeder nimmt sich eine Schnur. Die Aufgabe der Gruppe ist, alle drei Bälle in das « flotte Rohr » zu befördern und diese dann zu dem Karton zu transportieren.

Geeignet für Firmung und Jugendarbeit.

Themen: unterschiedliche Aufgaben, Talente und Fähigkeiten, jede/r wird gebraucht, Teamwork, Teamgeist, zur Auflockerung, zusammenschweissen von Firmgruppen, Gruppendynamik, Umgang mit Erfolg und Frust, gemeinsam Lösungen suchen, Kommunikation, Rollen in einer Gruppe, koordiniertes und dynamisches Miteinander, effektive Kommunikation.

Akteure (min./opt./max.): 6/14/18 Personen

Zeit: ca. 10 – 20 Min.

Platz: ca. 4 m²

Mietbetrag: CHF 15.–

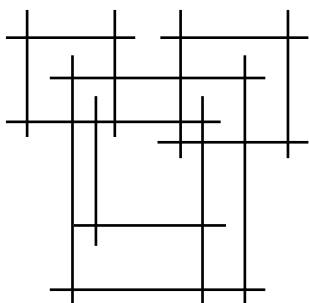




STACKMAN

Ziel ist es, die Holzteile, wie auf dem Plan vorgegeben, so schnell wie möglich zusammenzubauen. Je schneller, umso besser. Die Knacknuss besteht darin, dass es nur eine Möglichkeit gibt. Wenn die Gruppe das Rätsel gelöst hat, gilt es, die Zeit zu verbessern. Der Rekord liegt bei 30 Sekunden.

Geeignet für Firmung und Jugendarbeit.



Themen: gemeinsam an der Kirche bauen, es braucht jeden von uns, um das Ziel zu erreichen, gemeinsam Lösungen suchen, zusammenspannen, Kommunikation in der Gruppe, zusammenschweissen von Firmgruppen, gemeinsam Strategien entwickeln, Umgang mit Erfolg und Frust.

Akteure (min./opt./max.): 5/15/15 Personen

Zeit: ca. 30 – 45 Min.

Platz: 5 × 5 m

Mietbetrag: CHF 20.–





EASY SPIDER

Alle Gruppenmitglieder müssen einen Weg durch dieses Netz finden, ohne die Seile zu berühren. Jedes «Fach» darf nur einmal verwendet werden.

Das Netz kann auch ohne Rahmen, mit den vier beiliegenden Spanngurten, zwischen zwei Bäumen gespannt werden. Ein tolles, gruppenspezifisches Spiel für drinnen und draussen!

Geeignet für Firmung und Jugendarbeit.

Themen: Vertrauen, Teamgeist (Heiliger Geist, der hilft, scheinbar Unmögliches zu schaffen), getragen werden, Halt finden, Gemeinschaft der Kirche, gemeinsame Strategie, Gruppendynamik.

Akteure (min./opt./max.): 6/12/20 Personen

Zeit: ca. 30 – 45 Min.

Platz: mind. 4×4 m

Mietbetrag: CHF 50.–





PIPELINE

Die Kugel muss eine gewisse Strecke überwinden, dabei darf sie nicht runterfallen, stehen bleiben oder rückwärtsrollen. Es geht nur vorwärts. Dafür stehen drei Schienen zur Verfügung, welche ständig den Halter wechseln müssen.

Dieses lustige, aktivierende Spiel kann drinnen sowie auch sehr gut im Freien gespielt werden. Es bindet die ganze Gruppe mit ein und hilft, mit einem positiven Erlebnis in einen Themenblock einzusteigen.

Geeignet für Firmung und Jugendarbeit.

Themen: Auflockerung, Teamwork, Gemeinschaft, Strategie, Gruppendynamik, gemeinsam ein Ziel erreichen, Wettkampfgeist wecken, Kommunikation.

Akteure (min./opt./max.): 8/10/14 Personen

Zeit: ca. 15 – 30 Min.

Platz: mind. 4 × 4 m

Mietbetrag: CHF 15.–





PFADFINDER

Variante A: Das rote Tuch wird auf den Boden gelegt. Die Gruppe erhält ein Budget von 10 000 Metalog. Ziel ist es, auf die richtigen Felder zu treten. Es darf kein Feld übersprungen werden. Der Spielleiter ist die einzige Person, welche den Lösungsweg kennt. Jeder Fehltritt, der von den Mitspielern gemacht wird, kostet 1000 Metalog.

Variante B: Die Spieler dürfen nach fünf Minuten Planungszeit nicht mehr miteinander sprechen, nur Gesten sind erlaubt.

Variante C: Die Gruppe stellt sich auf das Tuch. Dieses muss nun gewendet werden, ohne dass jemand von der Gruppe neben das Tuch tritt.

Geeignet für Firmung und Jugendarbeit.

Themen: wer oder was hat meinen Lebens- oder Glaubensweg geprägt?, wer half mir?, wer nahm wie Einfluss?, wer leitete mich?, inwiefern spielt Gott auf meinem Lebens- und Glaubensweg eine Rolle (Intuition)?, Hilfsbereitschaft, wortlose Kommunikation, Konzentration, Gruppendynamik, Umgang mit Erfolg und Frust.

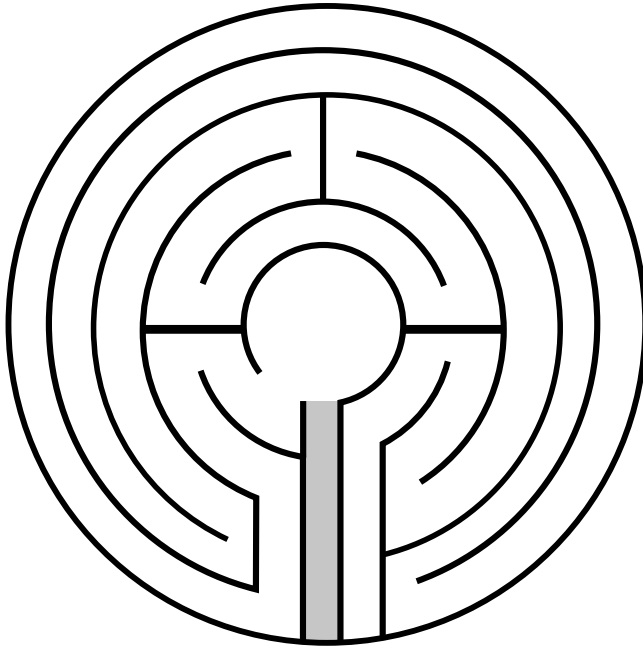
Akteure (min./opt./max.): 6/12/18 Personen

Zeit: ca. 20 – 40 Min.

Platz: 5 × 6 m

Mietbetrag: CHF 20.–





LABYRINTH

Das Labyrinth ist vielseitig einsetzbar für besinnliche Momente oder thematische Auseinandersetzung. Das Labyrinth hat eine Grösse von 7×7 Meter.

Geeignet für Firmung und Jugendarbeit.

Themen: Emmausweg, Versöhnung, Begleitung, in sich kehren, Umkehr, Firmweg, Glaubensweg, Lebensweg, Gott suchen und finden, sich vom Heiligen Geist leiten lassen, Jesus als mein Begleiter usw.

Akteure: 2–20 Personen

Zeit: ca. 30–60 Min.

Platz: Saal, Zimmer mit mindestens 8×8 m

Mietbetrag: CHF 50.–





TEAMNAVIGATOR

Jedes Gruppenmitglied muss eine der Schnüre in die Hand nehmen. Jede noch so kleine Bewegung hat einen Einfluss auf den Stift in der Mitte. Die Gruppe bekommt nun einen Auftrag (eine Zeichnung, ein Wort oder ein Labyrinth).

Das Ziel ist, dass jede Person mit den Schnüren den Stift in die richtige Richtung lenkt.

Geeignet für Firmung und Jugendarbeit.

Themen: Einstieg in ein neues Thema, Gottesbild zeichnen lassen, Wörter schreiben lassen – z. B. was ist mir wichtig für den Firmweg oder Gruppenregeln, Gruppendynamik, Auflockerung, Kommunikation in der Gruppe, Gruppengefühl wecken.

Akteure (min./opt./max.): 6/10/14 Personen

Zeit: ca. 15 – 30 Min.

Platz: Tischplatte von 1×1,50 m

Mietbetrag: CHF 30.–





KULTURRALLYE

Die Spieler setzen sich an einen Tisch. Auf diesem liegt ein Blatt mit Symbolen und den dazu gehörenden Regeln. Diese Regeln müssen sie auswendig lernen.

Die ersten fünf Minuten des Spiels ist Sprechen erlaubt, danach wird es schweigend gespielt. Das Spiel hat zwei Würfel. Auf dem einen sind Symbole wie auf dem Regelblatt. Auf dem zweiten Würfel sind Zahlen. Diese stehen für die Anzahl Chips, welche die Spieler setzen müssen.

Ablauf: Ein Spieler würfelt. Die anderen Spieler müssen so schnell wie möglich die Regel ausführen, welche zu dem entsprechenden Symbol gehört. Der Spieler, der zuletzt die richtige Regel ausführt, verliert und muss die Anzahl Chips dem Spieler abgeben, der gewürfelt hat.

Der Spieler, welcher nach der ersten Spielphase die meisten Chips besitzt, wechselt den Tisch. Was er nicht weiss: Dort wird nach anderen Regeln gespielt! Es darf jedoch nicht mehr gesprochen werden! Nach der zweiten folgt noch eine dritte und letzte Phase. Ziel ist es, so viele Chips wie möglich zu ergattern.

Themen: Umgang mit Fremden, Integration, Hilfsbereitschaft, christliches Handeln, Kommunikation, Konzentration, Umgang mit Erfolg und Frust.

Akteure (min./opt./max.): 8/12/16 Personen

Zeit: ca. 20 – 25 Min.

Platz: 60 m²

Mietbetrag: CHF 30.–





TOWER OF POWER

Die Klötze können mit unterschiedlichen Werten (z. B. warum möchte ich mich firmen lassen?) versehen werden. Die Gruppe wird dann dazu aufgefordert, dass sie die Werte aufgrund ihrer Wichtigkeit aufeinander stapeln – den wichtigsten als Fundament unten. Alle müssen mit der Reihenfolge einverstanden sein. Als erhöhte Schwierigkeit darf nach dem Entscheid, welcher Wert als nächstes kommt, während des Stapelns nicht gesprochen werden.

Geeignet für Firmung und Jugendarbeit.

Themen: gemeinsam an einem Strick ziehen, Teamgeist, vor- und nachgeben (Christ sein im Alltag), aufeinander achten, Firmung, an unserer Kirche bauen, Kommunikation, Gruppendynamik, Auflockerung.

Akteure (min./opt./max.): 6/12/24 Personen

Zeit: ca. 20 – 30 Min.

Platz: mindestens 6 × 6 m

Mietbetrag: CHF 20.–





TOWER OF POWER SPEZIAL

Funktioniert genau gleich wie das klassische «Tower of Power». Jedoch mit mehr Möglichkeiten (Drehung der Klötze, exaktere Ausrichtung usw.). Die Herausforderung wächst! Um die Schwierigkeit zu erhöhen, kann das Spiel schweigend gespielt werden.

Geeignet für Firmung und Jugendarbeit.

Themen: gemeinsam an einem Strick ziehen, Teamgeist, vor- und nachgeben (Christ sein im Alltag), aufeinander achten, Firmung, an unserer Kirche bauen, Kommunikation, Gruppendynamik, Auflockerung.

Akteure (min./opt./max.): 6/12/24 Personen

Zeit: ca. 20 – 30 Min.

Platz: mindestens 6 × 6 m

Mietbetrag: CHF 20.–





FLIEGENDER TEPPICH

Variante A: Alle halten das Tuch. «Team A» versucht, den Ball in das vereinbarte Loch zu versenken. «Team B» muss dies verhindern.

Variante B: Die Gruppe hält das Tuch und achtet darauf, dass der Ball nicht durch ein Loch fällt. Eine Person befindet sich unter dem Tuch und versucht durch die Löcher den Ball zu fangen.

Geeignet für Firmung und Jugendarbeit.

Themen: zur Auflockerung, gegen den Strom schwimmen, Umgang mit Widerständen, was fehlt mir in der Kirche oder was stört mich?, was gefällt mir in der Kirche und wo fühle ich mich getragen?, koordiniertes und dynamisches Miteinander, zusammenschweissen von Firmgruppen, Gruppendynamik, Umgang mit Erfolg und Frust, effektive Kommunikation, gemeinsam Lösungen suchen.

Akteure (min./opt./max.): 5/10/20 Personen

Zeit: ca. 5–10 Min.

Platz: ca. 30 m²

Mietbetrag: CHF 20.–





WORTSPIEL

Die 16 Teile werden mit der Spiegelfläche nach oben durcheinander auf den Tisch gelegt. Nun muss die Gruppe ein Achteck aus den 16 Teilen zusammenbauen.

Jeder Mitspieler nimmt sich ein Teil, ohne dass es die Person neben ihm sehen kann. Jedes Teil hat jeweils ein bis drei verschiedene Symbole an verschiedenen Kanten. Ziel ist es, dass jeder Spieler durch die exakte Beschreibung der Symbole und deren Standort herausfinden kann, wohin welches Teil kommt. Sobald die Gruppe weiss, wie das Achteck gelegt werden muss, beginnt sie, ihr Teil mit der Spiegelfläche nach oben auf den Tisch zu legen. Der Spielleiter dreht am Ende das Achteck um und kontrolliert, ob alle Teile richtig liegen. Sobald ein Teil auf dem Tisch liegt, darf es nicht mehr aufgehoben werden!

Geeignet für Firmung und Jugendarbeit.

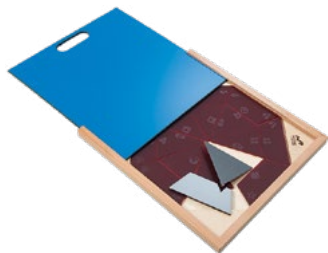
Themen: wie beschreibe ich etwas möglichst präzise (z. B. meine Vorstellung von Gott), Gruppendynamik, aktives Zuhören, Missverständnis, Umgang mit Erfolg und Frust, Teamwork, Kommunikation.

Akteure (min./opt./max.): 8/16/16 Personen

Zeit: ca. 20 – 30 Min.

Platz: 1 Tisch

Mietbetrag: CHF 30.–



AGB

- Die Spiele können telefonisch (044 266 69 69) oder per E-Mail (info@jugendseelsorge.ch) reserviert werden.
- Ein Spiel kann in der Regel für eine Woche reserviert werden.
- Die Spiele müssen zum vereinbarten Zeitpunkt bei uns (Auf der Mauer 13, 8001 Zürich) abgeholt und wieder zurückgebracht werden.
- Der Mietbetrag ist bei Abholung bar zu bezahlen.
- Der Mieter ist verantwortlich, bei Abholung zu überprüfen, ob das Spiel komplett ist. Sollten Teile fehlen oder beschädigt sein, muss uns dies umgehend mitgeteilt werden.
- Bei Beschädigung oder unvollständiger Rückgabe behalten wir uns vor, die Reparatur oder den Ersatz in Rechnung zu stellen.

Gestaltung: artischock.net

Fotos: Roberto Conciatori (artundfoto.ch)

Produktbilder: Metalog (neuland.ch)

Jugendseelsorge Zürich

Auf der Mauer 13

8001 Zürich

Telefon 044 266 69 69

jugendseelsorge.ch

info@jugendseelsorge.ch

