



Team im Netz Kein Entkommen!?

Spiele, basteln und Aktionen

Bausteine zur Gestaltung von Gruppenstunden im Zusammenhang mit dem *kibi-Onlinetreff* live: „Team im Netz – Kein Entkommen!“

Stand: 17.07.2020



Bibellesebund
Lockenfeld 2
51709 Marienheide
Telefon 02261 54958-0
info@bibellesebund.de
www.kibi-onlinetreff.de
www.bibellesebund.de

Allgemeine Hinweise

Spiele müssen sein!

Kinder haben Bewegungs- und Aktionsdrang! Das gilt immer, aber im Besonderen in Zeiten, in denen die Kinder vielleicht noch auf viele Aktivitäten verzichten müssen, die wegen Corona entfallen. Die Spiele und Aktivitäten sollen dazu beitragen, diesem Bedürfnis gerecht zu werden. Wir haben sie so ausgesucht, dass sie gut zum Thema der jeweiligen Sendung passen. Aber bei Spielen ist wichtiger, dass man sie macht und sie Spaß machen, als dass sie passen. Wenn ihr also eure eigenen Ideen habt oder die Kinder ihre Lieblingsspiele spielen wollen, dann haltet euch lieber daran.

Zuordnung zu den Tagen

Auch in der Live-Ausstrahlung werden Spiele gespielt. Wo es uns sinnvoll erschien, haben wir ähnliche Spiele hier aufgeführt und auch entsprechend markiert. Abgesehen davon ergibt sich die Zuordnung nur vom Thema des Tages her. Insofern ist es kein Problem, die Spiele anders zu verteilen oder ganz zu ersetzen.

Tag 1: „Team“/Fische

Spiel: Angeln *(angelehnt an Studio-Spiel)*

In der Mitte des Raumes sind Fische aus Papier. Die Kinder verteilen sich im Kreis darum mit jeweils genügend Abstand zum Nachbarn. Jedes Kind bekommt eine „Angel“ und muss damit versuchen, die Fische aus der Mitte zu angeln.

Um die Hygieneregeln einzuhalten, kann dieses Spiel ggf. nur einmal gespielt werden, weil die Kinder die Fische danach in der Hand hatten. Alternativ muss es genügend „Fisch-Nachschub“ geben.

- Auf der Rückseite der Fische kann ein ermutigender Bibelvers stehen (Vorlage siehe „Spiele-Aktionen-Alle-Vorlagen.pdf“ Seiten 1-12). Die Fische können die Kinder mit nach Hause nehmen.
- Eine Anleitung für ein einfaches Angelspiel mit Magneten und Büroklammern gibt es im Internet, z. B. hier: <https://bastelnmitkids.de/angelspiele/> (abgerufen am 16.07.2020).
- Auch ohne Magnete und mit langen Stöcken kann man ein Angelspiel basteln. Hier eine Idee, wie das funktionieren und aussehen kann.





Spiel/Aktion: Figuren legen

Der Spielleiter hat Karten, auf denen einfache Figuren abgebildet sind (Kreis, Rechteck, Quadrat, Haus ..., siehe Vorlage „Spiele-Aktionen-Alle-Vorlagen.pdf“, Seiten 13-14). Die Kleingruppen müssen mit Hilfe eines großen Seils oder Gummis die Figuren nachbilden. Möglichst stumm. Variante: blind.

Basteln: Freundschaftsbändchen knüpfen

Hier gibt es viele gute Anleitungen im Internet. Eine ausführliche z. B. unter:

<https://www.geo.de/geolino/basteln/15009-rtkl-anleitung-freundschaftsbaender-knuepfen>

Tag 2: „Mut“/Wasser/Fadenspiel

Aktion: Fadenspiele üben

In der biblischen Geschichte werden Fadenspiele verwendet. Diese können mit den Kindern gemeinsam geübt werden.

- siehe Vorlage „Spiele-Aktionen-Alle-Vorlagen.pdf“, Seiten 15-16

Hierfür sollte der Mitarbeiter vorher gut üben und am besten schon eigene Erfahrungen mit Fadenspielen mitbringen. Viele Anleitungen und Infos zu Fadenfiguren gibt es auch im Internet, zum Beispiel auf folgender Seite:

- <https://www.aboinudi.de/> (abgerufen am 16.07.2020)

Aktion: Bootsrennen

Jedes Kind faltet ein Boot aus Papier. Anschließend werden die Schiffe auf einem nahen Bach oder Fluss schwimmen gelassen. Welches Schiff schafft es am weitesten oder schnellsten?

Eine Druckvorlage für ein Boot mit Bibelvers findet sich im Dokument „Spiele-Aktionen-Alle-Vorlagen.pdf“, Seite 17.

Spiele: Wasserspiele auf Distanz

Wasserfußball

Material:

- 1 Tisch, ein Tischtennisball
- 2 Wasserpistolen
- 2 Tassen

2 Spieler positionieren sich an den Schmalseiten des Tisches und legen eine Tasse mit der Öffnung Richtung Gegenspieler vor sich auf den Tisch. Der Tischtennisball wird in der Mitte zwischen den Spielern abgelegt und diese versuchen nun mit dem Wasserstrahl den Ball in das gegnerische (Tassen-)Tor zu schießen. Gewonnen hat, wer zuerst 3 Tore erzielt hat.

Umbrella Game (Staffelspiel)

Material:

- eine Leine
- Regenschirme und Eimer (so viele, wie Gruppen gegeneinander spielen)
- für jedes Kind ein Becher



Die Schirme werden umgekehrt an die Leine gehängt und mit Wasser gefüllt. Vor jeder Kinderriege steht ein Eimer, der Schirm hängt in ca. 5 m Abstand davor. Nacheinander laufen die Kinder zum Schirm ihrer Gruppe, schöpfen mit ihrem Becher Wasser daraus und füllen es in ihren Eimer. Welche Gruppe hat nach einer bestimmten Zeit das meiste Wasser geschöpft? Oder war zuerst fertig und hat das meiste geschöpft?

Spritzenspiel

Material:

- pro Mannschaft ein Stuhl
- 6 Plastikbecher
- pro Spieler eine Spritzpistole

Ein 8x8 m großes Feld wird in 4 Quadranten aufgeteilt (zwischen den Quadranten einen Corona Abstand von 1,5-2m einfügen). Jede Mannschaft darf sich nur in ihrem Quadranten bewegen. In der äußeren Ecke steht der Stuhl, auf dem aus den Bechern ein Turm aufgestellt wird. Die Mannschaften versuchen die gegnerischen Türme mit dem Wasserstrahl zu stürzen und den eigenen zu schützen. Sieger: die Mannschaft, deren Turm am seltensten umgestürzt wurde.

Der Wasserscheue

Material:

- 2 Wassereimer
- für jedes Kind eine Spritzpistole

2 Mannschaften stehen sich in 2 m Abstand gegenüber. Die Kinder einer Mannschaft stehen nebeneinander. Jede Mannschaft wählt einen Wasserscheuen aus, der sich hinter ihnen in Deckung begibt. Jede Mannschaft muss nun versuchen den eigenen Wasserscheuen trocken zu halten und den der anderen nass zu spritzen. Das Spiel ist zu Ende, wenn einer der Wasserscheuen nass ist.

Wassersuchspiel

Material:

- ca. 100 Plastikbecher (Joghurtbecher o.Ä.)
- pro Mannschaft ein Eimer

Die Becher werden mit Wasser gefüllt und in einem großen Gelände versteckt/verteilt. Die Kinder werden in Mannschaften eingeteilt und begeben sich beim Startzeichen auf Wassersuche. Jeder gefundene Becher wird zum Mannschaftseimer (fester Standort!!) getragen und dort ausgeleert. Welche Mannschaft hat nach abgelaufener Zeit/wenn alle Becher gefunden sind das meiste Wasser in ihrem Eimer?

Wasserball

Material:

- ein Ball
- für jeden Mitspieler eine Plastikflasche voll Wasser ohne Deckel (alle Flaschen müssen gleich groß sein)

Die Mitspieler stellen sich in einem großen Kreis auf (mit Abstand) und ihre Flasche vor sich auf den Boden. Der Ball wird im Kreis geworfen und gefangen und damit möglichst eine Flasche eines Mitspielers umgeworfen. Wessen Flasche leer ist scheidet aus. Keiner darf sich vor seine Flasche stellen oder die Hände davorhalten.



Tag 3: „Außenseiter“

Aktion: Außenseiter einladen

Gibt es Außenseiter, die du einladen kannst?

- Zu einer Feier (Geburtstag, o.Ä.)
- Gruppe (Verein, Gruppenstunde, o.Ä.)
- Veranstaltung (Fußball spielen, Gruppenstunde, o.Ä.)
- Wen können wir gemeinsam einladen zu unserer Gruppenstunde? Das kann auch Mut erfordern!

Spiel: „Den Fehler finden“ *(Ähnlich wie Studio-Spiel)*

Zu verschiedenen Kategorien werden viele passende und ein nicht ganz passender Gegenstand (oder ein Bild davon) auf den Boden gelegt. Die Kinder müssen herausfinden oder raten: Was gehört nicht dazu? Wer ist der Außenseiter?

Kategorien können sein:

- Obstsorten und ein Gemüse dazwischen. (Diese kann man, wenn die Hygieneregeln es zulassen, später zu einem Salat verarbeiten, der gemeinsam gegessen wird.)
- Verpackungsmüll und ein Restmüll-Teil dazwischen.
- Fruchtsäfte und eine Limonade dazwischen.
- Werkzeuge und ein ungewöhnliches Küchengerät/-besteck dazwischen.
- Fische und ein Säugetier dazwischen.

Dieses Spiel kann mit einem Tag Vorankündigung von den Kindern vorbereitet werden. Jeder (oder in kleinen Gruppen) bringt zum Treffen 10 Teile mit (9 die zusammenpassen und einen „Außenseiter“). Die Rätsel werden dann ausgelegt und zugedeckt. Alle gehen reihum zu den verschiedenen Rätseln, sehen sich die Zusammenstellung eine Minute an und raten den „Außenseiter“.

Tag 4: „Groß/Klein“/Täuschungen

Spiel: Riesen-Memory

Memory-Karten werden in groß verdeckt an eine Pinnwand gehängt. Die Kinder zeigen auf die Karten oder benennen diese („zweite Spalte von links, dritte Reihe von oben“) und der Mitarbeiter dreht die Karten um, um zu vermeiden, dass jeder die Memory-Karten in die Hand nimmt.

Ein Memory mit wenigen Karten gibt es passend zur Sendung in den Bausteinen „Gesprächsmethoden zur biblischen Geschichte“.

Basteln/Aktion: Optische Täuschungen nachbauen (werden z. T. in der Sendung gezeigt)

Optische Täuschungen für die Kinder ausdrucken zum Angucken oder Nachbauen.

Hier gibt es viele Quellen im Internet, auch wenn man sich Bastelvorlagen oft selbst zusammenbauen muss. Hier nur zwei Links:

- https://de.wikipedia.org/wiki/Optische_T%C3%A4uschung
- <https://michaelbach.de/ot/index-de.html>



Spiel: Quartett

In vielen Quartetts gibt es Kategorie-Vergleiche (z. B. im Auto-Quartett: Wer hat den meisten Hubraum). Auch hier geht es ums Tages-Thema: „Wer ist denn jetzt der Größte?“ Das ist nicht immer der, der zuerst so scheint.

Spiel: „Ich sehe was, was du nicht siehst ...“

Einer beginnt mit diesem Spruch „... und das ist grün.“ Die Gruppe rät, worum es sich handelt. Der Spielleiter antwortet nur mit ja oder nein. Das „Ding“ muss wirklich zu sehen sein. Wer es zuerst erraten hat, darf weitermachen.

Spiel: Kleidung ändern

Alle sitzen im Kreis, einer geht raus. Alle anderen verändern etwas an ihrer Kleidung/ihrem Äußeren. Der Rater wird hereingerufen und muss nun erkennen, was die Spieler verändert haben. Wo kein Abstand eingehalten werden muss, können die Spieler auch Sachen untereinander austauschen.

Tag 5: „Weltweit“

Teamaufgabe

Ein Wasserball (thematisch passend wäre: Weltkugel) muss mit Hilfe von zwei Seilen transportiert werden: Die beiden Seile werden an ihren Enden von zwei Kindern gehalten. Jedes Kind hat in jeder Hand das Ende eines der beiden Seile. Der Ball wird nun (von jemand anderem) darauf gelegt. Die Kinder müssen den Ball eine bestimmte Streck oder einen Parcours entlang transportieren. Wem gelingt es, dass der Ball möglichst selten herunterfällt?

Aktion: Essen von überall

Jeder bringt etwas zum Essen mit, was aus anderen Ländern ist. Wie können wir mit den Herstellern ein Team sein? Wer hat Wurzeln aus einem anderen Land und kennt deswegen Essen von dort? (Wenn möglich: Von Eltern Rezept mitgeben lassen oder sogar etwas zum Probieren mitbringen.)

Spiel: Völkerball

Völkerball: Das bekannte Spiel wird gespielt, wenn die Abstand- und Hygieneregeln dies zulassen. Der Zusammenhang besteht durch den Namen: „Völkerball“ – Weltweit.

Spiel: Länder-Dart

Die Kinder müssen mit Dartpfeilen ein bestimmtes Land auf der Landkarte treffen. Je nach Schwierigkeitsgrad können große oder kleine Länder oder sogar Ozeane ausgewählt werden.

Tipps zur Weltkarte:

- Gibt es im Handel. Eine Karte kann aber auch in Teilen aus den Druckvorlagen auf DinA4 ausgedruckt und zu einer großen Karte zusammengesetzt werden, siehe Druckvorlagen „Spiele-Aktionen-alle-Vorlagen.pdf“, Seiten 18-28.
- Damit die Dartpfeile halten, kann die Weltkarte auf Styroporplatten geklebt werden. Diese sind sehr günstig im Baumarkt erhältlich.



Spiel: Sekretärinnen-Spiel

Dieses Spiel geht nur draußen mit gutem Abstand.

- 2 Gruppen stehen sich mit reichlich Abstand gegenüber.
- Jede Gruppe entsendet einen „Chef“, der sich hinter die gegnerische Mannschaft stellen muss. Und eine „Sekretärin“, die sich hinter die eigene Reihe stellt.
- Der Chef hat einen Text zum Diktat, die Sekretärin Zettel und Stift und muss nun aufschreiben, was der Chef ihr diktiert.
- Die beiden Zusammengehörigen stehen sich diagonal gegenüber. Die Spieler, die in den Reihen stehen, machen ordentlich Geschrei, um der gegnerischen Mannschaft das Diktat so schwer wie möglich zu machen.
- Welche Gruppe hat zuerst den Text aufgeschrieben? Und wer hat die meisten richtigen Wörter zu Papier gebracht (es geht nicht um Rechtschreibung ☺)?

Quiz (ideen)

Teamraten

Die Logos, Wappen, Schriftzüge, Werbung, etc. von Teams werden gezeigt. Man muss erraten, welches Team das ist.

Stadt-Land-Fluss zum Thema Teams

Es werden Kategorien ausgewählt, die mit Teams zu tun haben. Dies können z. B. sein:

- Sportverein
- Fußball-Team
- Musik-Band
- Land

Jedes Kind bekommt einen Zettel und erstellt darauf eine Tabelle mit den Kategorien als Spalten. Der Mitarbeiter geht in seinem Kopf das Alphabet durch, ein Kind darf irgendwann „Stopp“ sagen. Der Mitarbeiter sagt laut den Buchstaben, bei dem er gerade ist.

Jedes Kind trägt auf seinem Zettel passend zu Buchstabe die Kategorien ein. Wer als erster alle Kategorien hat, sagt „Stopp“. Nun wird ausgewertet: Für Begriffe, die ein Spieler alleine hat, gibt es mehr, für solche, die ein Spieler mit anderen gemeinsam hat, weniger Punkte.

Tag 4: Thema Größe

Ein Kurz-Quiz zum Thema Größe (z. B. als Einstieg), mit vier Fragen:

- Die Anakonda ist die längste Schlange. Sie kann: 6/8/10/20/35 m lang werden
- Eine Ringelnatter wird? 1 / 2 / 3 m lang.
- Wie nennt man die Kobra auch? Rassel Schlange, Luftschlange, Klapperschlange oder Brillenschlange?
- Wie lange kann eine Python ohne Nahrung auskommen? 6 / 12 / 24 / 36 Monate ?

Wenn ihr euch nicht treffen könnt

Hier noch ein paar Ideen für Spiele, wenn ihr euch nicht als Gruppe treffen könnt.

Telefon-Rallye

Die Kinder gehen in kleinen Gruppen (2-3 Kinder) durch die Stadt/den Ort und müssen bestimmte Personen, die sich einzeln im Ort frei bewegen, finden. Jede Person hat 1-2 Zahlen, die sie den Kindern nennt, wenn sie gefunden wurde. Die Kinder müssen wissen, wie viele Personen/wen sie finden müssen. Evtl. haben die zu findenden Personen ein abgesprochenes Merkmal z. B. einen Hut, ein bestimmtes T-Shirt ...

Die Zahlen ergeben zusammengekommen eine Telefonnummer, die die Kinder anrufen, wenn sie alle Zahlen wissen. Hier bekommen sie die Info, wie/wo es weitergeht.

Variante 1

Die Reihenfolge der zu suchenden Personen ist vorher festgelegt.

Variante 2

Die Reihenfolge der zu suchenden Personen ist nicht festgelegt und die Gruppen müssen die Telefonnummer durch Versuch und Irrtum selbst herausfinden.

Nachfolgende Aktivitäten könnten sein

- ein gemeinsames Lagerfeuer mit Stockbrot backen.
- die Info, wo für diese Gruppe ein Schatz versteckt wurde, den sie nun suchen und genießen darf.
- ein Ort, wo sie ein Päckchen mit Sachen für ein gemeinsames Bastelangebot bekommen.
- es könnte auch ein Päckchen mit Zutaten für Pfannkuchen o. Ä. sein, die dann gemeinsam (in der kleinen Gruppe) gebacken und gegessen werden.

Geländespiel: ABC suchen

In einem Waldstück, Stadtpark, großem Gemeindegarten, o. Ä. werden für jede Gruppe 26 Zettel versteckt/ausgelegt. Jeder Zettel enthält einen Buchstaben des ABC. Jede Gruppe bekommt ihre eigene Farbe zugewiesen und muss nun ihr ABC finden. Wenn alle 26 Buchstaben zusammen sind, müssen für 5-10 Buchstaben Dinge mit deren Anfangsbuchstaben gefunden/gesammelt werden.

Sieger: die Gruppe, die zuerst ihre Buchstaben und Gegenstände zusammengefunden hat. Dezentral können die Gruppen von unterschiedlichen Orten aus starten. Auch unterschiedliche Zeiten sind möglich. Dann wird die Spielzeit jeder Gruppe gestoppt und verglichen, wenn alle fertig sind (evtl. erst am nächsten Tag).

Ermutigungsaktion

Etwas Gebasteltes oder eine schöne Karte gestalten und in der Nachbarschaft oder an alte/ranke Leute der Gemeinde/der Familie, usw. verteilen.