

Was wäre, wenn... Kolping nie gelebt hätte?

Zeit	Ablauf	Wie / Methode	Warum / Ziel	Material
09:00	Ankommen der TN, ggf. TN-Liste, ggf. Namensschilder, ggf. Einverständniserklärungen, ggf. Schnelltest			
09:15	Alle sitzen im Kreis. Die Teilnehmenden werden gefragt, was sie schon über Kolping (sowohl die Person als auch den Verband/die KF) wissen. Sollten keine Antworten kommen, kann man gezielter nachfragen, z.B. „Was macht die KF/KJ vor Ort denn alles?“ „Bei welcher Veranstaltung warst du schon dabei?“ etc.	Offene Fragerunde	- erfahren, was die Kinder schon wissen - ersten Eindruck bekommen, was Kolping alles ist/macht	keines
09:30	Kurze Erläuterung zu A. Kolping als Handwerker und dann zu Handwerksberufen – welche kennt ihr? Was macht man da?	Offene Fragerunde	Hinführung zu handwerklichen Berufen	
09:45	Handwerks-Bastelstationen, die verschiedene Handwerksberufe darstellen. Die Kinder sollen sich einen Tisch/Beruf suchen und alleine für sich – ohne mit anderen zu reden (z.B. wegen der Konzentration) basteln/werkeln. Nach ca. 20-30 Minuten nochmal alle zusammenholen und fragen, wie es für sie ist, ob es alleine Spaß macht etc. Dann Hinweis auf Kolping-Gemeinschaft (...) und dass sie jetzt gemeinsam weiter basteln können, bis ein neuer Programmpunkt kommt. Hinweis geben, dass am Nachmittag nochmal Handwerks-Zeit ist, um Angefangenes fertigzustellen oder einen anderen „Beruf auszuprobieren“		- mit verschiedenen Handwerksberufen vertraut machen, Interesse daran wecken - die Kinder sollen selbst erfahren, wie es ist, alleine zu sein/zu arbeiten (...) und dass es in der Gemeinschaft schöner/einfacher ist. Und ohne Kolping hätten wir nicht die Möglichkeit, dieser (Kolping-)Gemeinschaft	Je nach Aktivität/Berufe, z.B. - etwas Kleines (z.B. Mini-Kissen) nähen (Schneider*in) - etwas Kleines aus Holz machen, z.B. Kerzenständer (Schreiner*in/Zimmerer*in) - Mosaik-Bilder gestalten (Mosaikleger) - Kekse machen mit Teigrezept ohne backen (Bäcker*in/Konditor*in) - Kerzen machen (Kerzenmacher*in) - Blanko-Buch machen (Buchbinder*in) ...
10:45	Die Kolping-Spielekette Teil I			- Geschichte - Zettel mit Rollen - Fallschirm

	<p>(für 8 – 25 Personen, 8-14 Jahren, mind. 3 Stunden) (Anleitung s. Anhang)</p> <p>Überleitung von der Fragerunde: Damit ihr noch ein bisschen mehr erfahrt, was Kolping für ein Mensch war und warum es die KF gibt, machen wir jetzt eine Spiel-Geschichte. Dazu schlüpfen alle in die Rolle eines Wandergesellen (Begriff erklären). Es gibt aber im Laufe der Spiele noch Sonderrollen, die wir auslösen.</p> <p>Rollen auslösen; Spiel(e) beginnen</p> <p>Mittagspause nach Spiel 4 „Gesellentreiben“</p>			<ul style="list-style-type: none"> - Stuhl für jede*n (+1) - Start-/Ziellinie (Klebeband o Seile) - verdunkelbarer Raum oder Augenbinden für alle - Zettel mit „Meier-Name“ für alle - Uhr mit Sekundenanzeige/Sanduhr mit ca. 2 Min. Laufzeit - Tröte/Pfeife/Klingel o.ä. - Spielkarten mit Tabu-Begriffen - Symbol f. Gemeinschaft (für alle)
12:30	Mittagspause/Essen			
13:30	Kolping-Spielekette Teil II			
15:00	Handwerksstationen/basteln...			
17:00	Abschlussrunde/Ende			

Spielekette mit den Wandergesellen zur Zeit Adolph Kolpings

Wie viele?	8 – 25 Personen
Wie lange?	Mind. 3 Stunden
Thema?	Adolph Kolping und die Zeit, in der er lebte
Wer?	Kinder und Jugendliche von 8 – 14 Jahren
Ziel?	Kennenlernen der Situation der Wandergesellen zur Zeit A. Kolpings
Quelle:	Diözesanverband Bamberg

Beschreibung:

Wichtig für die Durchführung:

- Zeit nehmen, um diese Anleitung genau zu lesen. Soll die Spielekette reibungslos und ohne Pausen ablaufen, musst du gut vorbereitet sein
- Die **Übergänge** in der Geschichte (*kursiv gedruckt*) sind nur Vorschläge, an die du dich nicht genau halten musst. Es wäre evtl. besser, wenn du eigene Worte verwendest und gemäß deiner Gruppe änderst, ergänzt oder kürzt. Lass dir ruhig etwas einfallen!
- Die Strukturierung ist durchgehend gleich. Nach den geschichtlichen Übergängen kommt die **Spielanleitung**. Anfangs werden immer die notwendigen Materialien und Spielrollen aufgeführt.
- Auch die Spielregeln sind nicht bindend. Falls du oder die Spielteilnehmenden bessere Ideen hast/haben, können diese auch variiert werden.
- **Zusätzliche Anmerkungen** (z.B. spezielle Hinweise für Kindergruppen) haben wir in GORSSBUCHSTABEN gedruckt.
- Für den*die Erzähler*in ist eine Verkleidung nicht schlecht. Überlege dir selbst etwas. Möglich wäre z.B. Adolph Kolping im Priestergewand oder als Zimmermann oder...

Die Vorbereitung:

Material:

Das notwendige Material wird bei jedem einzelnen Spiel nochmals aufgelistet. Es ist hilfreich, die Materialien vor dem Spiel gesammelt bereitzuhalten (Kiste o.ä.).

- Zettel mit Rollenbezeichnungen
- Fallschirm
- für jede*n einen Stuhl (evtl. 1 Stuhl mehr)
- Start-/ Ziellinie (evtl. Kreppklebeband)
- verdunkelbarer Raum oder Augenbinde für alle
- für alle eine Karte (oder Zettel) mit Namen (Meier etc.)
- Uhr mit Sekundenanzeige bzw. Sanduhr mit ca. 2 Minuten Laufzeit
- Tröte/ leise Pfeife/ Klingel (oder etwas Ähnliches)
- Spielkarten mit Begriffen (Vordrucke siehe Anhang)
- Symbol für Gemeinschaft: Button, Kerze etc.

Rollen:

Die Spieler*innen schlüpfen alle in die Rolle von Wandergesellen zur Zeit Adolph Kolpings. Im Laufe der Spielekette finden alle den Weg zu Adolph Kolping und werden in der Kolpingsfamilie Mitglied. Zusätzlich zu den Wandergesellen gibt es zeitweise Sonderrollen, die vorher ausgelost werden, aber zunächst geheim bleiben:

- 1 Grubenbesitzer*in
- 1 arbeitsloser Geselle
- 1 Adolph Kolping
- Gesellentreiber*in (für die Hälfte der Teilnehmer)

Einleitung:

Wir gehen zurück ins Jahr 1820.

In dieser Zeit ist es äußerst schwierig, als Geselle den Lebensunterhalt zu verdienen. Gesellen waren damals hauptsächlich junge Männer, die schon eine Ausbildung für ein Handwerk abgeschlossen hatten und nun auf der Suche nach Arbeit und Unterkunft waren.

Stellt Euch nun vor, ihr wärt einer dieser Gesellen und müsstet von einem Meister zum anderen wandern und darauf hoffen, den nächsten Tag zu überstehen.

Stellt Euch vor, ihr lebt im Jahre 1830. Ihr alle seid Gesellen aus verschiedenen Handwerksberufen und ihr habt noch eine Gemeinsamkeit: Ihr seid heimatlos und wandert umher, um Arbeit zu finden. Ihr seid jedem Wind und Wetter ausgesetzt und die Wegstrecken sind oft weit über 100 km lang.

Ja, das Leben ist hart für Euch!!! Früher war das noch ganz anders!!!

Da gab es Handwerkszünfte, die fast wie eine Familie waren! Dort wurden Arbeiten verteilt, damit keiner leer ausging, dort wurde auch schon mal einem hilfsbedürftigen Mitgesellen oder Meister unter die Arme gegriffen und dort konnte man sich hinwenden, wenn man Probleme hatte. Vor allem aber wurde in den Zünften auch bestimmt, welcher Meister ein eigenes Geschäft gründen durfte.

Jetzt kann jeder ein Geschäft oder eine Werkstatt eröffnen und die dort gefertigten Waren werden billigst verkauft, weil es so viele gibt. So kann man nur noch ein paar Pfennige dafür bekommen.

Aber auch weil es seit kurzer Zeit Maschinen gibt, die alles 10mal schneller und vor allem billiger machen, haben sich die Zünfte aufgelöst und jeder Handwerksmeister sieht nur noch nach seinem eigenen Geld, weil es ja ohnehin schwierig ist, die eigene Familie über die Runden zu bringen.

So bleibt ihr eben übrig, denn jetzt gibt es kaum noch einen Meister, der euch eine Heimat und Arbeit zu einem gerechten Lohn geben will. Ihr zieht also von Ort zu Ort und bietet eure

Arbeitskraft für einen Teller warme Suppe oder ein Stück Brot an. Ihr fühlt Euch ausgegrenzt und werdet oft auch verspottet und schlecht behandelt.

Aber trotz allem hast du Fähigkeiten und Eigenschaften, die es dir ermöglichen, deinen Platz unter dem Himmelszelt zu finden. Dabei stehst du natürlich in Konkurrenz zu anderen.

Spiel 1: Fallschirmspiel

Material: 1 Fallschirm

Rollen: keine; Spielleitung übernimmt das Kommando

Spielbeschreibung:

Alle Spielteilnehmenden gruppieren sich um den ausgebreiteten Fallschirm und nehmen ihn am Rand fest in die Hände, so dass er einigermaßen gleichmäßig gespannt ist. Nun wird der Fallschirm von allen nach oben gezogen ohne ihn loszulassen.

In diesem Augenblick ruft die Leitung einen Satz, der eine*n oder mehrere Teilnehmende aufruft, den Platz zu verlassen und durch den noch fliegenden Fallschirm hindurchzurennen und sich an einer anderen Stelle einen Platz zu nehmen (Dabei wird jedoch niemand vom eigenen Platz verdrängt!):

„Alle, die aus kommen, laufen jetzt los!“

„Alle, die bei Kolping dabei sind...“

„Alle, die eine 1 in der Schule haben...“

„Alle, die Turnschuhe anhaben...“

„Alle, die gerne zu Hause handwerkeln...“

„Alle, die heute schon geduscht oder gebadet haben...“

„Alle, die gerne allein sind...“

„Alle, die gerne einmal mit einem Fallschirm fliegen würden...“

„Alle, die einen Rucksack haben...“

„Alle, die schon eine Ausbildung machen...“

„Alle, die sich auf die nächsten Spiele freuen...“

„Alle, die schon mal eine Bergtour gemacht haben...“

„Alle, die gerne Fußball spielen...“

„Alle, die am letzten Sonntag im Gottesdienst waren...“

„Alle, die...“

P.S.: LASST EURER PHANTASIE FREIEN LAUF.

ACHTUNG: DER FALLSCHIRM BENÖTIGT JE NACH GRÖÖE VIEL PLATZ. WENN IM FREIEN KEINE MÖGLICHKEIT FÜR DIESES SPIEL BESTEHT, SOLLTE DER RAUM HOCH GENUG SEIN (MIND. 3 m) UND MÖGLICHST KEINE HÄNGELAMPEN HABEN.

Ihr könnt nun sehen, wie schwierig es ist, einen freien Platz im Kreis zu finden. Wie viel schwieriger muss es damals für die Gesellen gewesen sein, einen Arbeitsplatz und einen Meister zu finden, der sie aufnehmen wollte.

Ihr steckt nun in einer sehr verzwickten Lage. Sehr lange Zeit sucht ihr jetzt schon eine passende Anstellung. Eines Tages hört ihr jedoch von einem Arbeiter, der euch auf eurem Weg begegnet ist, dass es da eine Steinkohlegrube gibt, die eine ganz moderne Maschine besitzt.

In diesem Steinkohlebergwerk werden, wenn man dem Arbeiter glauben kann, noch einige Arbeitskräfte gesucht. In eurer Verzweiflung macht ihr Euch natürlich sofort auf den Weg dorthin. Nun gehört ihr zu den ersten Arbeitern der Grube im Ruhrgebiet, die eine neu erfundene Dampfmaschine im Einsatz hat.

Spiel 2: Maschine-Bau-Spiel

Material: keines

Rollen: 1 Grubenbesitzer*in, viele Arbeiter bzw. Maschinenbauteile

Spielbeschreibung:

a) Spielanweisung an den*die Grubenbesitzer*in:

Du bist Besitzer*in der Grube und baust nun aus deinen Mitspielenden eine solche Maschine. Die einzelnen Personen müssen in deiner Maschine Funktionen übernehmen (Bewegungen machen), die sich ständig wiederholen und möglichst in Bezug zu den anderen Personen stehen. So baust du

deine Maschine mit jedem einzelnen Maschinenbauteil nach und nach immer größer, während die restlichen Teile schon die Funktionen übernehmen, die du für sie bestimmt hast.

b) Spielanweisung an alle restlichen Spieler*innen:

Jede*r ist ein Funktionsteil der Maschine. Die einzelnen Funktionen werden vom Erbauer festgelegt.

Die Maschine wird nun erbaut und arbeitet einige Zeit.

P.S.: MASCHINENABBRUCH NACH BELIEBEN!

Vorschlag 1: Abbruch in umgekehrter Reihenfolge wie beim Aufbau. Das heißt, das zuletzt angefügte Bauteil verlässt die Maschine wieder, danach das vorletzte usw., während der Rest der Maschine noch läuft, bis das als erstes aufgebaute Maschinenteil übrigbleibt und ENDE.

Vorschlag 2: Nach einer beliebigen Laufzeit der Maschine gibt es einfach einen Totalabbruch.

Ihr könnt euch glücklich schätzen, unter den wenigen Arbeitern der Grube zu sein, denn diese Maschine hat sehr vielen Grubenarbeitern zunächst einmal die Arbeit gekostet.

Eines Tages geschieht etwas sehr Verhängnisvolles. Der Besitzer der Grube hat bemerkt, dass es möglich ist, auch mit weniger Arbeitern auszukommen und beschließt, die Hälfte der Arbeiter zu entlassen.

Unglücklicherweise seid ihr unter den Entlassenen. Jegliche Anstrengung, doch noch bleiben zu dürfen schlägt fehl und Ihr müsst euch wieder auf den unbestimmten Weg machen. Wieder steht ihr vor dem leidigen Problem der Arbeitslosigkeit und damit auch des Hungers, der Kälte und der Heimatlosigkeit.

Alternative zu Spiel 2 (Maschine-Bau-Spiel):

Wieder seid ihr auf Arbeitsplatzsuche. Ihr wärt schon dankbar, wenn ihr ein kleines Plätzchen zum Ausruhen haben könntet. Aber alles um euch herum dreht sich im Kreis.

Oft gibt es Fehlfunktionen bei den Maschinenteilen. Sie arbeiten unrentabel und isoliert vor sich hin und müssen von Zeit zu Zeit ausgeschaltet werden, um fehlerhafte Teile reparieren zu können.

Spiel: „Maschine Stopp!“

DIESES SPIEL NUR SPIELEN, WENN SICH DIE GRUPPE KENNT UND MITEINANDER VERTRAUT IST
– KÖRPERBERÜHRUNG!

Paarbildung. Einer der beiden Gesellen spielt die Maschine, die im Stand ständig eine Bewegung macht und überlegt sich einen „Ausschaltknopf“ an seinem Körper. Der andere Geselle sucht diesen Ausschaltknopf. Hat er ihn gefunden, hört die Maschine auf zu arbeiten.

Spiel 3: Ozean- Welle

Material: 1 Stuhl für jede Person (evtl. noch 1 Stuhl mehr für Kindergruppen)

Rollen: Viele Gesellen, die Arbeit haben, 1 arbeitsloser Geselle

Spielbeschreibung:

Eine Person befindet sich inmitten eines Stuhlkreises, in dem nur ein bis zwei Plätze frei sind (je nach Alter/ Geschick). Die Person in der Mitte muss versuchen, sich auf den oder die freien Stühle zu setzen. Die anderen Mitspieler*innen verhindern dies, indem sie immer wieder die Stühle in eine vorher ausgemachte Richtung wechseln (weiterrutschen).

(Ausgrenzung - Arbeitsmarktsituation)

Gefahren (bitte darauf hinweisen): Beim schnellen Sitzplatzwechsel besteht die Gefahr, zwischen die Stühle zu geraten, d.h. die Stuhlreihe muss sehr eng sein. Übertriebene Härte beim Dazwischensetzen ist ebenso gefährlich. Insbesondere bei kleinen Kreisen sind die Füße gefährdet.

Variante: Die Richtung kann geändert werden; auf Kommando des „arbeitslosen Gesellen“ oder beliebig durch die Gruppe.

P.S.: ENDE DES SPIELES NACH BELIEBEN.

Die Lage wird immer unerträglicher. Ihr könnt nun langsam keinen Sinn mehr in eurem Tun erkennen. Alles was ihr bis jetzt gegen eure Arbeitslosigkeit unternommen habt, ist fehlgeschlagen. Es breitet sich auch unter euren Freunden Kriminalität und Alkoholismus aus. Auch ihr habt weder Lust noch Energie, euch um etwas zu kümmern, wo es ja doch nichts nutzt. Also bleibt ihr einfach da, wo ihr seid und gebt es auf, nach dem Glück zu suchen.

Spiel 4: Gesellentreiben

Material: Markierung für Start und Ziel; 2-Blatt-Zeitung für alle Gesellentreiber

Rollen: 2 gleich große Gruppen: A = Gesellen; B = Gesellentreiber

Spielbeschreibung:

Aufteilung in 2 Gruppen. Start-Ziel-Festlegung.

Anmerkung: Die Anweisungen müssen den jeweiligen Gruppen geheim mitgeteilt werden.

a) Spielanweisung für Gruppe A = Gesellen

Ihr wollt einfach keinen Schritt mehr gehen! Es hat ja sowieso keinen Sinn! Ihr habt vollkommen aufgegeben und wartet nur auf jemanden, der euch noch gut zuredet und euch unter die Arme greift!

Stellt euch am Start auf und macht keinen Schritt vorwärts, bis euch jemand gut zuredet oder euch sanft behandelt. Ihr reagiert auf keinen Fall auf Ziehen, Zerren, Schimpfen oder Klopfen! Falls Ihr bereits im Ziel seid, aber ein „Kollege“ unsanft zum Gehen gezwungen wird, könnt ihr hingehen und helfen.

b) Spielanweisung für Gruppe B = Gesellentreiber

Ihr seht es nicht ein, dass es da welche gibt, die sich andauernd nur selbst bemitleiden. Es macht euch aggressiv, wie diese Leute es wagen können, plötzlich den Kopf einzuziehen und alle Verantwortung, die ja so schwer auf euch lastet, abzuwälzen. Ihr müsst sie unbedingt dazu bringen, weiterzugehen. Egal mit welchen Mitteln, denn ihr seid zu allem bereit.

Jeder Spieler aus Gruppe B sucht sich einen Partner aus Gruppe A.

Nun heißt es ausprobieren, wie sich die Leute zum Ziel bewegen lassen. Hierbei dürft ihr nicht brutal vorgehen, d.h. es gibt keinen direkten Körperkontakt. ihr habt nur eine Zeitung zur Verfügung.

ERFAHRUNGSAUSTAUSCH DURCH KURZE BLITZLICHTRUNDE

Ihr habt gemerkt, dass ihr nicht allein mit euren Problemen dasteht, dass es da Menschen gibt, die euch helfen können und auch zusammenbringen können.

Genauso hat es Adolph Kolping mit den Gesellen getan, er hat ihnen zugehört und geholfen, wo er es konnte! Denn Adolph Kolping war, bevor er sein Abitur nachgemacht und Pfarrer geworden war, ein Schustergeselle gewesen. Ja, er wusste genau, wie die Gesellen sich fühlten! Wie er ihnen geholfen hat, das werdet ihr bald erfahren.

Spiel 5: Kolping (Goofie) -Spiel

Material: Verdunkelbarer Raum oder Augenbinden für jede Person.

Rollen: Adolph Kolping, viele Gesellen

Spielbeschreibung:

Eine Person (Kolping) läuft im dunklen Raum stumm umher. Die anderen Gesellen wandern ebenfalls herum. Bei jedem Zusammentreffen mit einer Person fragen sie: „Kolping?“ Als Reaktion gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Die Person ist ein Geselle und antwortet mit der Gegenfrage „Kolping?“. Beide suchen weiter.
2. Die getroffene Person ist Kolping und gibt keine Antwort. Du hast Glück und darfst dich ihm und seinem Gesellenverein anschließen

Endlich habt ihr eine Gemeinschaft gefunden, in der ihr euch wohlfühlt und ähnliche Probleme und Themen bereden könnt. Hier macht ihr miteinander Unternehmungen und überlegt gemeinsam, was Menschen in diesen schweren Zeiten am besten hilft.

Dazu müsst ihr euch aufteilen, um den verschiedenen Interessen gerecht zu werden.

Spiel 6: Frau-Meier-Spiel

Material: Für jede Person 1 Kärtchen mit verschiedenen Namen (je nach Variante 2-4 Gruppen)

Rollen: Ergeben sich aus den Kärtchen (siehe Spielbeschreibung)

Spielbeschreibung:

Ziel: Aufteilung der Gruppe in mehrere Interessensgruppen. Dazu wird für alle Spielenden ein Kärtchen vorbereitet, auf dem der Name „Meier“ zu lesen ist. Doch nicht auf allen wird dieser Name gleich geschrieben! z.B. Meier, Maier, Mayer, Meyer, Mayr, Meyr, Meir.

Je nach gewünschter Gruppenzahl und -größe (mind. 3 Pers. pro Gruppe) werden die verschiedenen Namen verwendet. Nachdem jede*r Spieler*in einen Zettel gezogen und gelesen hat, muss er*sie nun den eigenen Namen laut ausrufen. Wie sich die Gruppen finden, bleibt den Gesellen überlassen.

EINE VARIANTE DES SPIELS besteht darin, dass noch einzelne Familienmitglieder benannt werden. Dann steht auf den Zetteln: „Vater Meier“, „Mutter Meier“, „Opa Meier“ usw. Nachdem sich die Gruppen gefunden haben, müssen sie sich jeweils dem ,Alter nach auf einen Stuhl setzen.

Ganz unten sitzt, je nach Gruppengröße, der Uropa, dann die Uroma, Opa, Oma, Vater, Mutter, Sohn, Tochter und Baby.

AUCH WIEDER NUR SPIELEN, WENN SICH DIE GRUPPENMITGLIEDER SCHON GUT KENNEN

VARIANTE FÜR KINDER (ODER ZUR ERLEICHTERUNG):

NAMEN: MEIER, GEIER, REIER ETC.

Jetzt fühlt ihr euch so richtig wohl in euren Gruppen und könnt nun voller Elan an euren Problemen und Interessen arbeiten. Jetzt gilt es aber zu kämpfen, denn von nichts kommt nichts oder wie Adolph Kolping sagte: „Nur wenn du an dich selbst glaubst, können andere an dich glauben.“ Um die Idee Adolph Koldings und eure Erfahrungen weiter zu verbreiten, geht ihr nicht immer den leichtesten Weg. Besonders wenn ihr fremden Menschen etwas erzählen wollt, ist es wichtig, Einfallsreichtum und Kreativität zu entwickeln. Einige Begriffe, die bei Kolping eine Rolle spielen, sollen daher nicht einfach, sondern mit viel Fantasie erklärt werden.

Spiel 7: TABU-Spiel

Material: Abgewandeltes Tabu-Spiel mit Uhr, Tröte (oder etwas Ähnliches) und vorgedruckten Begriffskarten (siehe Anhang)

Rollen: Gruppeneinteilung wie am Ende des Spieles 6; 2-4 Gruppen

Spielbeschreibung:

Die einzelnen Gruppen treten miteinander an und raten auf Zeit Begriffe. Die Personen sitzen im Kreis. Die Sitz-Reihenfolge ist so festgelegt, dass abwechselnd immer zwei Leute der „gegnerischen“ Gruppe nebeneinander sitzen. Die Gruppen kommen nacheinander dran.

Eine Gruppe wählt eine*n Tippgeber*in aus, eine andere Gruppe eine*n Kontrolleur*in/Zeitnehmer*in.

Der*die Tippgeber*in hält die Begriffskarten gestapelt in der Hand und deckt jeweils nach dem Startzeichen die erste Karte auf, so dass diese nur von ihm*ihr und dem*der Kontrolleur*in eingesehen werden kann (Tipp: Karte von hinten nehmen).

Der*die Tippgebende muss nun möglichst schnell den oberen Begriff erklären oder umschreiben, ohne Worte oder Wortteile des Begriffs bzw. der darunter stehenden Worte zu verwenden. Einen Verstoß muss der*die Kontrolleur*in mit einem Signal (Tröte) anzeigen. Wird dies getan, scheidet der Begriff aus und es muss eine neue Karte genommen werden.

Erratene Begriffe zählen als Punkt für die Rategruppe, berechnete „Tröter“ als Punkt für die Kontrolleurgruppe. Ziel ist es, möglichst viele Begriffe in ca. 2 Minuten zu erraten.

Es können mehrere Runden durchgeführt werden. Bei vielen Teilnehmenden dauert es recht lange, wenn alle drankommen sollen. Eventuell jede Gruppe dreimal raten lassen.

Doch trotz eurer verschiedenen Stärken, Wünsche und Interessen gehört ihr dennoch zusammen und als Symbol der Zusammengehörigkeit baut ihr nun ein Haus, das euch allen Schutz und Heimat gibt. Dort könnt ihr euch in Abendkursen weiterbilden, damit ihr vielleicht bald eine Arbeitsstelle findet, dort könnt ihr feiern, beten, diskutieren, spielen usw.

Alternativ hierzu: Eurer Werbearbeit ist es nun zu verdanken, dass die Kolpinggemeinschaft ständig angewachsen ist. Immer neue Gesellen kommen hinzu. Zum regelmäßigen Treffen und als Symbol der Zusammengehörigkeit baut ihr nun ein Haus, das allen Schutz und Heimat gibt. Neben religiösen und beruflichen Bildungsangeboten könnt ihr dort feiern, diskutieren, spielen und vieles mehr.

Spiel 8: Haus-Bau-Spiel

Material: Fallschirm

Rollen: keine; der Spielleiter übernimmt die Leitung

Spielbeschreibung:

Alle Spielenden halten den Fallschirm, wie schon im ersten Spiel erklärt, in beiden Händen und auf das Kommando der Spielleitung wird der Fallschirm nach oben und sofort darauf wieder nach unten gezogen, wobei sich nun alle Mitspielenden unter den Fallschirm knien, jedoch den Rand des Fallschirmes nicht loslassen und hinter sich herunterziehen. So entsteht ein luftgefülltes Iglu, in dem sich nun alle Gruppenmitglieder befinden.

DIE SPIELLEITUNG KANN SICH ZUR STABILISIERUNG IN DIE MITTE STELLEN.

ZUSATZ NACH WUNSCH/ EMPFEHLUNG: ALS ZEICHEN DER VERBUNDENHEIT KANN EIN SYMBOL

FÜR DIE GEMEINSCHAFT ÜBERREICHT WERDEN: BUTTON ODER WÄSCHEKLAMMER (MIT

NAME, SYMBOL ODER SPRUCH), ZETTEL MIT SPRUCH, BLATT MIT TEXT/ BILD, STEIN, KERZE

ETC.

Schlusswort

Das alles geschah zuerst in Köln. Viele Kolpingsfamilien haben sich auch erst lange Zeit nach Adolph Kolpings Tod gegründet, weil so viele Menschen von der Idee begeistert waren.

(Ist ja auch toll!!!)

Weil die Kolpingsfamilie auch heute noch für Frauen, Männer, alte Menschen, Kinder und Jugendliche da ist, gibt es inzwischen in rund 60 (Stand 2022) Ländern Kolpingsfamilien.

AUSTAUSCH: METHODISCHE VORSCHLÄGE:

- BLITZLICHT: JEDE*R GIBT EINEN KURZEN EINDRUCK AB

- WANDZEITUNG: SCHRIFTLICHES FÜR UND WIDER

- SYMBOLKARTEN: JEDE*R SUCHT SICH AUS VORGEFERTIGTEN KARTEN EINE FÜR SICH ZUR MOMENTANEN SITUATION PASSENDE HERAUS UND UMSCHREIBT, WARUM DIESE GEWÄHLT WURDE.

ENDE DER SPIELEKETTE.

ES SOLLTE NOCH ZEIT SEIN, UM EVENTUELL AUFTRETENDE FRAGEN ZU BEANTWORTEN.

Anhang: Begriffskarten für das Kolping-Tabu-Spiel

Diözese

Verwaltungsbezirk
Bistum
Kirche
Bischof
Dom

Köln

Eau de Cologne
Stadt
Wasser
Rhein
Dom

Pilger

Wallfahrt
 Lourdes
Gläubiger
Kreuz
beten

Rucksack

wandern
Schulter
tragen
Rücken
Beutel

Gemeinschaft

Gruppe
Menschen
gemeinsam
Geborgenheit
Team

Visitenkarte

Geschäft
übergeben
Telefon
Adresse
Name

Weg

Pfad
Richtung
Landkarte
Wanderer
Ziel

Ehrlichkeit

Wahrheit
Vertrauen
Betrug
glauben
Lüge

Junggeselle

Mann
unverheiratet
Strohwitwer
Frau
Single

Pfarrer

predigen
Sonntag
Kanzler
Pastor
Kirche

Geheimnis

verraten
Öffentlich
bekannt
süß
Spion

Kritik

Widerspruch
Besprechung
beurteilen
schreiben
Meinung

Wallfahrt

gehen
Rosenkranz
Stationen
Pilger
beten

Gesangbuch

Lied
orgel
Kirche
Nummer
Bibel

Ewigkeit

grenzenlos
unendlich
immer
lang
Zeit

Kirche

Glocken
Gebet
Pastor
Gott
Turm

beten

Hände
flehen
Kirche
falten
Dürer

Argument

Begründung
diskutieren
streiten
schlecht
gut

singen

schmetternd
Strophe
Vögel
Noten
Lied

flackern

gleichmäßig
leuchten
Kerze
Flamme
Licht

Meditation

Musik
müde
Thema
Bild
Ruhe

lachen

fröhlich
kichern
giggeln
Witz
Ha-ha

Amen

Ende
Gebet
Kirche
Text
Lied

Gebot

Moses
Bibel
Verbot
sollen
Zehn

Jugend

Mädchen
Generation
erwachsen
jung
Alter

Bibel

Evangelium
schwören
Buch
Kapitel
Verse

Arbeitskreis

Termin
Aufgabe
Stress
Abend
Treffen

Vater

Mutter
Kinder
Oberhaupt
Familie
Mann

Haus

Bewohner
Zimmer
Dach
hinein
Tür

Teilung

Multiplikation
Deutsch
separat
Zahlen
Bruch

Verband

Verein
Mitglied
Beitrag
Gemeinschaft
offiziell

Familie

Eltern
Kinder
Verwandte
Gemeinschaft
zu Hause

Schuster

Leisten
Schuh
nageln
Leder
Sohle

lesen

schreiben
Zeitung
Erbsen
Hand
Buch

Konferenz

Sitzung
wichtig
Austausch
Entscheidung
Stimme

Treue

Liebe
Ehebruch
schwören
Tugend
ewig

Verabredung

Freundin
Blumen
Treffen
Termin
Zeit

Kolping

Gesellenverein
Gemeinschaft
Priester
Verband
groß

Gesellen

Wanderschaft
Handwerk
Beruf
Männer
Zunft

Gott

Teufel
Himmel
Richter
ewiges Leben
Reich

Bruder

Schwester
Familie
Mann
Verwandt
ärgern

Beruf

Anstellung
Karriere
Arbeit
Geld
Job

Banner

Fahne
Standarte
wehen
zeigen
Flagge

Kerze

Weihnachten
anzünden
Stimmung
Wachs
Docht

Leitung

Kabel
Strom
Amt
Führer
Arbeit

Zeltlager

Ferien
Freizeit
Lagerfeuer
Überfall
Camp

Lehrling

Auszubildender
lernen
Geselle
Meister
Stift

Kneipe

trinken
Schnaps
Theke
saufen
Bier

Fasten

Hunger
Schokolade
Alkohol
Verzicht
Essen

Meinung

Einschätzung
Öffentlich
Umfrage
Ansicht
Glauben

Reise

zu Hause
Abenteuer
Ausflug
Urlaub
Trip

Schwester

Bruder
pflegen
Eltern
Mädchen
Krank

Ausländer*in

Fremde
rechtsradikal
Kultur
Deutsch
Asyl

grüßen

freundlich
begegnen
zunicken
winken
Hut

Märtyrer

Heilige
sterben
opfern
leiden
Tod

Maskottchen

Glücksbringer
Aberglauben
Hasenpfote
Amulett
Pech

Schuster

Schuhe
Nägel
Handwerker
Füße
Beruf

Liebe

Eifersucht
mögen
machen
Herz
Hass

Grabstein

Monument
beerdigen
Inschrift
Friedhof
Datum

Nähe

Entfernung
Umgebung
besehen
dicht
weit