3/2023 – November

BAUSTEIN

Kolping jugend
Diözesanverband Würzburg

Inhalt

3 **VORNEWEG**

5 Minuten für Dich

Definition Spiele

Welche Spiele sind in welcher Lebensphase von Kindern passend?

5 **VORGESTELLT**

Spielpädagogik

Termine

Spielearten

Bericht: Zeltlager Retzbach

8 **AUFGELESEN**

Kolpingcup

Beruf: Erzieher*in

Solidarisches Schafkopfturnier

Gruppenspiele ohne Material

Kinderseite

Vorwort

Liebe Leser*innen des Baustein-Magazins,

im Sommer fanden vielerorts Zeltlager statt. Was beim Zeltlager der Kolpingjugend Retzbach geboten wurde, erfährst Du in dieser Ausgabe. Die Kolpingsfamilie Würzburg Zentral hat ein solidarisches Schafkopfturnier veranstaltet.

Und was haben ein Zeltlager und ein Schafkopfturnier gemeinsam? Spiele, richtig!

„Spiele“ – klingt so einfach. Aber was sind Spiele und welche Spiele sind in welcher Lebensphase von Kindern passend? Außerdem gibt es noch Spielepädagogik und Spielearten.

Weiter geht es mit Erzieher*innen bei der Vorstellung von Berufen.

Die Kinderseite ist natürlich auch wieder dabei.

Viel Spaß beim Lesen!

Ruth

Titelbild: Pixabay Efraimstochter

Impressum: Ruth Förtsch, Maria Förtsch, Franziska Stock, Agnes Franz, Sonja Bolch, Yannick Schmitt. **Auflage:** 6000. **Layout:** Fabienne Langer. **Druck:** Rudolph Druck. **Erscheinungsweise:** 3x jährlich. **Baustein im Internet:** www.kolpingjugend-dv-wuerzburg.de. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion oder der verantwortlichen Diözesanleitung wieder!

5 Minuten für dich

„Die Mischung machts!“

Das Leben ist wie ein Spiel
Jeder kennt es – mal setzen wir alles auf eine Karte, hoffen und spielen immer weiter. Mal warten wir, bis der richtige Moment gekommen ist und halten unsere besten Karten verdeckt. Oftmals zahlt sich auch die harte Arbeit aus, die durch jahrelanges Training geschult wurde, manchmal ist es einfach nur Glückssache und manchmal verlieren wir, werden aus der Bahn geworfen und fangen wieder ganz von vorne an.

Das Leben ist wie ein Spiel
Es gibt Menschen, die ihr Leben „verspielt“ angehen. Es scheint kein Weg zu weit, kein Ziel zu groß. Alles wird auf eine Karte gesetzt und der Gewinn scheint greifbar. Die Menschen leben im Moment und lassen sich vom Adrenalin des Spiels treiben. Doch manchmal verliert man, hat alles verzockt was man hat und steht am Ende mit leeren Händen da.

Das Leben ist wie ein Spiel
Die Versuchung des Spiels kann uns alle treffen. Erkennst du dich wieder? Wir vergessen das Wesentliche und verlieren die Realität aus den Augen. Wir spielen egoistisch und unfair, weil wir uns von der Gier des Gewinnens mitreißen lassen. Wir verlieren – verlieren uns selbst und andere.

Doch das Leben ist mehr als nur ein Spiel
Es ist eine wertvolle Chance, die uns gegeben wurde, unsere Träume zu verwirklichen und unsere Ziele zu erreichen. Es liegt an uns, diese Chance zu nutzen, die Höhen zu feiern und aus den Tiefen zu lernen. Wir können uns von der Verspieltheit des Lebens mitreißen lassen oder lieber auf Nummer sicher gehen. Doch die Mischung machts! Jedes Spiel hat seine eigenen Kniffe und Tricks und manchmal ist es hart, doch die Arbeit zahlt sich aus.

Lebe, gebe nicht auf und spiele das Spiel deines Lebens!

Verspielt vs. Verzockt

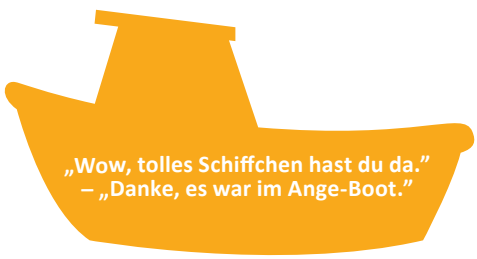
Diese beiden Begriffe haben eigentlich die gleiche Bedeutung und sind doch so unterschiedlich. Hast du dir dazu schonmal Gedanken gemacht? Welches der beiden Wörter verwendest du? Und in welchem Zusammenhang?

Verspielt meint meist, dass eine Person (manchmal auch Haustiere) sehr gerne spielen. Manchmal sind aber damit auch kleine „verspielte“ Deko-Elemente gemeint. So würden es die meisten sagen. Aber z.B. „Meine Katze ist verzockt.“ – damit könnten wir vermutlich nichts anfangen.

Im Gegensatz dazu das Wort „verzockt“. Hier gibt es auch unterschiedliche Deutungen. So wird es z.B. oft verwendet, wenn man etwas nicht so gemacht hat/nicht das Ergebnis hat wie erhofft. Es wird aber auch genutzt, wenn bei einem (Glücks-)Spiel verloren wurde. Hier hat es dann wiederum die gleiche Bedeutung wie „verspielt“ („Ich habe mein ganzes Geld verspielt bzw. verzockt.“).

Du merkst vielleicht schon, dass es mehrere Wörter für die ein und dieselbe Bedeutung gibt, aber dennoch andere Bedeutungen haben können.

Grob zusammengefasst könnte man diese beiden Wörter auch unter den Begriff „Wortspielereien“ sehen. Wort-Spiele. Das ist auch so etwas. Aber was genau? Vielleicht verrät dir der Baustein mehr darüber.



Welche Spiele sind in welcher Lebensphase von Kindern passend?

Definition Spiele

Spielen ist eine Tätigkeitsform, welche ohne bestimmten Zweck, zum Vergnügen, zur Entspannung, allein aus der Freude an ihrer Ausübung, letztlich aber auch als Beruf, meistens in Gesellschaft mit anderen, ausgeübt wird.

(Quelle: https://lexikon.stangl.eu/18874/spiel)

Spiele für Kinder

In der Regel lieben Kinder es zu spielen. In Rollenspielen können Kinder in unterschiedliche Rollen schlüpfen und unterschiedliche Handlungskonzepte ausprobieren. Das Spielen wird geprägt von Phantasie, eigenen Ideen und kindlichen Vorstellungen. Kinder finden durch das Spielen individuelle, kreative Lösungsideen und die eigene Persönlichkeit wird gestärkt. Wichtige Kompetenzen wie Fairness, Empathie und Frustrationstoleranz werden gefördert, Bewegungsabläufe und motorische Fähigkeiten werden gefördert. Gegenstände können alles symbolisieren, so werden Streichholzschachteln gerne mal zu Autos, die heimische Blumenbank durch Phantasie zu einem gefährlichen Dschungel und der Sandkasten zu einer einsamen Insel. Diese Spiele nennt man Fantasiespiele. Aufgrund der heutigen Lebensbedingungen von Kindern, insbesondere dem Medienkonsum, ist es wichtig das „freie Spiel“ auch weiterhin zu fördern. Computer, Spielkonsolen und Fernsehen lenken die Aufmerksamkeit von Kindern stark auf sich, so dass der Anreiz, sich mit sich alleine zu beschäftigen, geringer wird.

Spiele für Jugendliche

Besonders während der Pubertät ist es Jugendlichen sehr wichtig, was Andere über sie denken. Spielen gerät oft in die Kategorie „Kinderkram“ und wird dementsprechend als uncool eingestuft. Spätestens mit Beginn der Pubertät hinterfragen Jugendliche ihre Aktivitäten. Sogar der Begriff „ein Spiel spielen“ kann eher kontraproduktiv sein, das klingt wieder zu sehr nach Kinderkram.

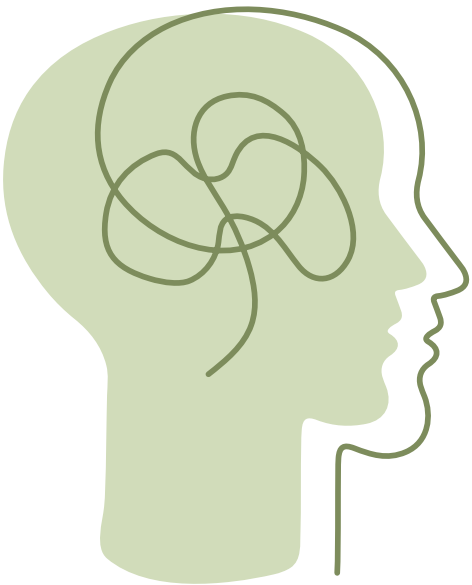
Aber „eine Activity Rallye“ durchführen oder ein „Games Event“ zu machen, hört sich schon besser an. Wichtig bei Spielen für Jugendliche ist, dass diese Spiele einen Alltagsbezug haben. Das, was für Jugendliche aktuell wichtig ist, kann z.B. in einem Diskussionsspiel auftauchen. Ebenfalls ist Körperkontakt mit Beginn der Pubertät ein heikles Thema, denn Berührungen können als unangenehm und störend empfunden werden. Viele Jugendliche erleben in der Schule und in der Freizeit (z.B. in Sportvereinen) Wettbewerbssituationen. Somit ist es nicht verwunderlich, wenn es ihnen beim Spielen in erster Linie ums Gewinnen geht. Gerade für sie ist es wichtig, Spiele kennenzulernen, die das Miteinander, statt das Gegeneinander in den Vordergrund rücken. Trotzdem gehören Wettbewerbsspiele auch dazu.

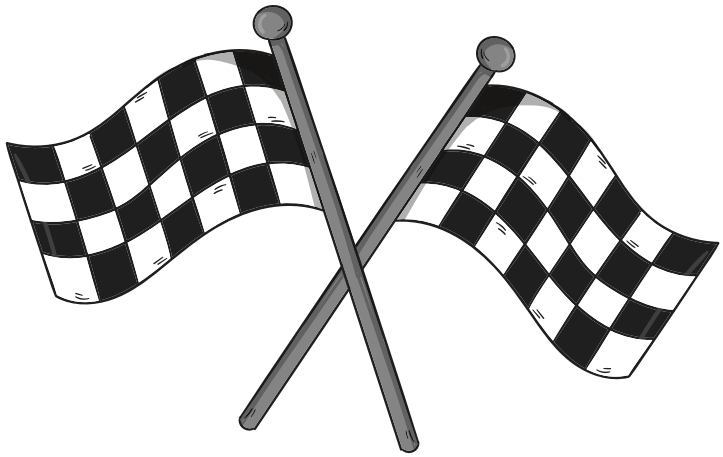
Yannick Schmitt, Praktikant Soziale Arbeit

Spielpädagogik

Spiele haben die Eigenschaft, in erster Linie keinen bestimmten Zweck zu verfolgen. Dennoch sind sie, vor allem für Kinder, mehr als nur ein Zeitvertreib. Denn durch das Spielen bauen Kinder ihre sozialen, physischen und psychischen Fähigkeiten aus, bauen Selbstvertrauen auf, messen ihre Kräfte mit anderen Kindern und lernen so, sich und andere einzuschätzen.

Neben dem zweckfreien Spiel kann das Spielen auch eingesetzt werden, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen. Hier





kommt die Spielpädagogik „ins Spiel“. Diese ist eine Unterform der Pädagogik, die sich damit beschäftigt, gezielt, mithilfe von Spielen, etwas Bestimmtes zu erreichen. Dabei können die unterschiedlichsten Ziele verfolgt werden – z.B. Spannungen abbauen und entspannen, sich bewegen, soziales Verhalten lernen, komplexe Zusammenhänge verstehen und nachvollziehen lernen, Begabungen und Talente entdecken und weiterentwickeln, und noch Vieles mehr.

Spielen kann wichtige Aspekte des gesellschaftlichen Zusammenlebens transportieren und gleichzeitig Normen und Werte vermitteln. Kinder können dadurch zu einem guten Miteinander in der Gesellschaft befähigt werden.

Yannick Schmitt, Praktikant Soziale Arbeit

Bilder: freepik

Anstehende Termine
Save the dates!

25. November 2023
Bierwanderung im Spessart / Junge Erwachsene
(verschobene Veranstaltung vom 14.10.)

5. und 6. Dezember 2023
Nikolaus-Aktion

Helfer*innen als Nikoläuse, Engel und Fahrer
sind gerne gesehen

5. Januar 2024
Neujahrsempfang im KCM ab 14.00 Uhr

„Neues Jahr, alte Zeiten“ –
für alle (ehemals) Aktiven der Jugend –
eine kurze Anmeldung bis zum 02. Januar per
Mail (kolpingjugend@bistum-wuerzburg.de) oder
unter 0163 4133360 wäre super.

Spielarten

Spiele kann man auf die unterschiedlichsten Arten und Weisen spielen. Alleine oder mit anderen zusammen, mit- oder gegeneinander, mit Karten, mit einem Brett und noch Vieles mehr. Im Folgenden werden nun einige Spielarten und ein paar Beispiele für diese genannt.

Das Ziel von **Kennenlernspielen** ist es, dass sich eine (meist neu entstandene) Gruppe kennenlernt oder auch eine neue Person in eine Gruppe gut integrieren kann. Es werden sowohl Bindung und Teamverhalten, als auch Diversität (nicht alle sind gleich) gefördert. Die Art des Kennenlernens ist durch den Spielcharakter meist eher locker. Beispiele für Kennenlernspiele sind: Alle, die..., ein Speed-Partner Interview oder auch das Kennenlern-Bingo.

Vertrauensspiele werden meist dafür genutzt, um eine Gruppe die sich bereits kennt, noch mehr zu stärken und Vertrauen untereinander aufzubauen. Es sind oftmals kaum Materialien nötig.

Unter **Bewegungsspielen** werden Spiele mit weiträumigen körperlichen Bewegungen nach festgelegten Regeln verstanden, in denen einen Wechselwirkung zwischen den Spielenden besteht. Die Regeln der Bewegungsspiele sind meist eher flexibel und können den Bedürfnissen und Interessen der Teilnehmenden angepasst werden. Zu den Bewegungsspielen zählen zum Beispiel auch die Fangspiele.

Beim **Geländespiel** müssen meistens draußen in der Natur bestimmte Aufgaben auf einer vorgegebenen Strecke oder in einem vorher festgelegten Gebiet erledigt werden. Ein Vorteil an ihnen ist, dass man sie je nach Altersklasse individuell auf die Spieler anpassen kann. Beispiele für Geländespiele wären zum einen die Schnitzeljagd oder auch das Geocaching.

Rollenspiele können sowohl am PC, als Kartenspiele, oder auch komplett ohne Materialien gespielt werden. Man schlüpft in eine Rolle und versucht diesen Charakter dann Best möglichst zu verkörpern. Rollenspiele finden meist in Gruppen statt.

Brettspiele kennen die meisten Leute, es ist eine der wohl am weit verbreiteten Spielarten. Hier ist das Spielbrett die Spielgrundlage. Viele andere Spielarten basieren auf dem klassischen Brettspiel, fügen aber noch weitere individuelle Elemente hinzu. Ein Beispiel für ein Brettspiel ist ‚Mensch ärgere dich nicht'.

Kartenspiele sind ebenfalls ein sehr klassisches Spielprinzip, das durch unterschiedliche Elemente erweitert werden kann. Man hat Handkarten und kann neue Karten von einem Stapel nachziehen. Kartenspiele sind schnell auf- und abgebaut und man kann sie fast überall spielen, da man außer der Karten kaum bis keine weiteren Materialien benötigt. Beispiele für Kartenspiele wären ‚Mau-Mau', ‚Uno' oder auch ‚Skibbo'.

Sammelkartenspiele sind eine der Variationen vom klassischen Kartenspiel, hier sammelt man Karten (meistens ziemlich kostspielig, da man sich Packs kaufen muss). Aus diesen Karten wird dann ein Deck zusammengestellt. Das Deck hat meistens eine bestimme Thematik (Kartentyp oder auch Farbe). Mit seinem fertigen Deck kann man dann gegen Freunde oder sogar auch bei Turnieren antreten.

Geschicklichkeitsspiele wie ‚Make ‚n' Break' fordern und fördern das Wahrnehmungsvermögen, die Feinmotorik, schnelle Reaktionszeit und Koordination, sowie Geduld und Konzentration. Man kann sie sowohl alleine als auch mit mehreren Personen spielen.

Das Spielprinzip von **Kooperativen Spielen** ist es, gemeinsam, zum Beispiel durch das Lösen von Rätseln, ans Ziel zu gelangen. Sie werden meist nicht gegeneinander sondern miteinander gespielt. Beispiele hierfür sind sogenannte Exit-Games oder auch ‚Codenames'.

Bei **Legespielen** werden meist Karten oder Kärtchen auf einen leeren Tisch gelegt. Das Ziel ist durch das Auslegen der Spielmaterialien nach vorgegebenen Regeln, Folgen oder Sequenzen zu erreichen. Beispiele für Legespiele sind ‚Carcasonne' oder ‚Azul'.

Lernspiele vermitteln durch spielerische Handlungen gezielt und interaktiv Wissen und Fertigkeiten. Sie können dazu führen, dass das Wissen mit Freude angewandt und weiter vertieft wird.

Logikspiele, oft auch Knobel- oder Denkspiele genannt, fordern und fördern das logische Denken. Oftmals müssen hier verschiedene Rätsel auf die unterschiedlichsten Arten und Weisen gelöst werden. Beispiele sind ‚Rush Hour' oder auch der Zauberwürfel.

Bei **Merkspielen** kommt es darauf an, sich möglichst viele Spielzüge, Motive, Kombinationen oder Worte zu merken. Sie fordern das Kurzzeitgedächtnis und die Konzentrationsfähigkeit und können diese durch regelmäßiges Spielen verbessern. Bekannte Merkspiele sind unter anderem ‚Ich packe meinen Koffer', ‚Memory' und ‚stille Post'.

Strategiespiele wie Schach, Risiko und Siedler von Catan erfordern eine langfristige Planung, das Entwickeln einer eigenen Spielstrategie und das Reagieren auf die Gegner.

Zum Schluss kommen noch die **Würfelspiele**. Sie sind ebenfalls fast überall spielbar, da auch sie kaum Materialien benötigen. Man muss mit einem oder mehreren Würfeln ein bestimmtes Ergebnis erzielen, welches man dann meist auf einem Spielblock eintragen kann.

Bild: freepik

Was spielte man damals und was heute?

Diese Frage könnt ihr eigentlich ganz einfach klären. Organisiert einen Spielenachmittag, bei dem gezielt junge Leute und Senior*innen eingeladen sind. Vielleicht noch Kaffee und Kuchen im Angebot und alle sind glücklich ;) Ein „Mensch ärgere dich nicht" oder „Fang den Hut" kennen vermutlich auch alle – so steht der Spielfreude nichts mehr im Weg... Fragt die Senior*innen, was sie früher gespielt haben und lasst es euch zeigen. Genauso freuen sich viele ältere Leute, wenn sie erfahren und gezeigt bekommen, was junge Leute heutzutage gerne machen. So könnt ihr einen generationsübergreifenden, schönen Nachmittag verbringen und alle können gegenseitig etwas lernen.

Zum ersten Mal online eine Pflanze bestellt. Nie wieder! Habe soeben eine E-Mail erhalten, meine Bestellung sei eingegangen.

„Bist du per Anhalter gekommen?" – „Nein, wieso?" – „Du siehst so mitgenommen aus."

„Unsägliche Weiten"

Bericht Zeltlager Retzbach

Unter dem Motto „Weltraum" flogen 42 Kinder aus Retzbach und Umgebung, im Alter von acht bis sechzehn Jahren, als Weltraumpolizei durch die Galaxis. Das bekannte Raumschiff „Tenterprise" erhielt jeden Tag einen neuen Auftrag oder Notruf von einem entfernten Planeten. Durch die erhaltene Fachkompetenz durch die Space Academy, konnten alle Missionen erfolgreich durchgeführt werden. Bei nahezu traumhaftem Wetter stellten die insgesamt 18 ehrenamtlichen Betreuer*innen, ein abwechslungsreiches Programm mit spannenden Spielen und stimmungsvollen Abenden am Lagerfeuer auf die Beine.

So fing die Dienstzeit auf der Tenterprise mit dem Fertigen von Raumanzügen, Raketenrucksäcken und anderen wichtigen Ausrüstungsgegenständen an.

Bei weiteren Missionen musste beispielsweise ein König von einem weit entfernten Planeten wieder zum Lachen gebracht werden oder bei der Nachtwanderung auf einem unheimlichen Planeten notgelandet werden, um die Treibstoffreserven wieder aufzufüllen. Zum Abschluss der Woche gab es wie jedes Jahr den legendären Bunten Abend,

bei dem ein Minispielsieger gekürt wurde und Sketche wie „Das Leben des Nunn" oder „Die Klonmaschine" ordentlich für Lacher sorgten.

Unser selbstgebauter Pool sorgte für jede Menge Abkühlung und Spaß an heißen Tagen. Dank der Überfälle wurden die Nächte auch nicht langweilig.

Am Sonntag ging es für die 21 Jungs und 21 Mädchen wieder nach Hause. Die Kolpingjugend Retzbach freut sich jetzt schon auf das nächste Zeltlagerjahr!

Bitte Termin jetzt schon vormerken:
25. August bis 1. September 2024

Simon Kuhn,
KJ Retzbach

Kolping Cup

Hast du Lust auf Spiele(n) in der Gruppe?
Dann such dir weitere vier Leute und melde euch zum Kolping Cup 2024 an. Es gibt vier Termine an vier unterschiedlichen Austragungsorten für die erste Runde.

Warum solltest du mit deinem Team dabei sein? Weil Spaß und Spannung garantiert ist und ihr dazu sogar noch tolle Preise gewinnen könnt! Interesse geweckt? Dann dreh das Heft und lies das Koko – hier findest die weiteren Infos.

Unterhalten sich zwei Kerzen: „Ist Wasser eigentlich gefährlich?" – „Davon kannst du ausgehen."

Wie nennt man springende Pilze? – Jumpingnons.

Ich habe erfolgreich die Uni abgeschlossen! – Günther 52, Hausmeister

Bilder: freepik; Quelle: https://www.schreiben.net/artikel/wortspiele-wortwitze-7196/

Erzieher*in

Name: Domenikus Wolfschmitt
KF bzw. Wohnort: Wohnort Heidingsfeld/KF Würzburg-Zentral

erlernter Beruf: Erzieher

Ausbildungsdauer (evtl. verkürzte Ausbildung möglich / selbst Ausbildung verkürzt durchlaufen)
Die Ausbildung dauerte 5 Jahre und wurde seit dem Schuljahr 2021/2022 auf 4 Jahre angepasst. Es ist 1 Jahr Basisausbildung mit Praktikum, 2 Jahre theoretische Ausbildung und 1 Jahr Berufspraktikum.

Ort der Berufsschule; Nähe/Distanz zum Unternehmen
In Würzburg gibt es 2, bald 3, Fachakademien, in denen man die Ausbildung zum*zur Erzieher*in machen kann. Die Praxisstelle sucht man sich selbst. Je nachdem wo man wohnt, wo die Fachakademie ist und wo man sein Praktikum macht ist der Weg weiter oder kürzer.

Foto: freepik

Wie bist du auf deinen Ausbildungsberuf gekommen?
Mir war schon sehr früh (ca. 7. Klasse) klar, dass ich eine Erzieherausbildung machen möchte, da ich schon damals viel in der Jugendarbeit (erst Ministranten und dann Kolping) aktiv war. Ich sage immer ich habe mein Hobby zum Beruf gemacht.

Was sind typische Tätigkeiten in deinem Beruf?
Als Erzieher*in kannst du in vielen verschiedenen Tätigkeiten arbeiten. Zum Beispiel Krippe, Kindergarten, Jugendhilfe, Hort und andere Bereiche.

Läuft jeder Arbeitstag gleich ab, wenn ja wie? / Ist jeder Arbeitstag anders, welche Tätigkeiten erledigst du regelmäßig?
Nein auf keinen Fall! Da man mit Kindern und Jugendlichen arbeitet ist jeder Tag unterschiedlich und man sollte die Bedürfnisse der Personen wahrnehmen und darauf eingehen. Ein weiterer wichtiger Teil ist die Elternarbeit. Es ist sinnvoll im guten Austausch miteinander zu sein um gut arbeiten zu können.

Was macht dir an deinem Beruf / deiner Ausbildung am meisten Spaß? Was findest du nicht so gut?
An meiner Arbeit macht mir besonders der Kontakt zu den Kindern großen Spaß. Ich bin jedes Mal wieder neu beeindruckt wenn ich genauso von Kindern lernen kann wie Kinder von mir. Das motiviert mich in der Arbeit. Die Ausbildung ist meiner Meinung nach sehr schulisch aufgebaut und orientiert sich aktuell noch sehr auf Krippe und Kindergarten. Erzieher*innen die aber zum Beispiel in der Jugendhilfe oder in Behinderteneinrichtungen arbeiten möchten, werden noch wenig darauf vorbereitet. Ist aber aktuell viel im Wandel.

Welche Weiterbildungsmöglichkeiten gibt es nach deiner Ausbildung?
Als Erzieher*in ist es möglich anschließend die Ausbildung zum*zur Heilpädagog*in, Erlebnispädagog*in, Traumapädagog*in und weiteres zu machen. Man sieht, je nachdem für welchen Schwerpunkt man sich interessiert kann man sich weiterbilden lassen. Es gibt auch die Möglichkeit als Erzieher*in zu studieren.

Welchen Stellenwert hat Spielen für Dich privat bzw. beruflich?
Egal ob in der Jugendarbeit oder in meinem Beruf, Spiele können sehr wertvoll sein! Bei kleineren Kindern können Spiele sogar die Entwicklung fördern. Zum Beispiel wenn Kinder verlieren oder gewinnen lernen oder bei Rollenspielen in verschiedene Persönlichkeiten schlüpfen. Bei älteren Kindern und Jugendlichen muss man die Spiele natürlich anpassen. Hier nutze ich vor allem Kennenlernspiele, wenn neue Jugendliche zur Gruppe dazustoßen oder Kooperationsspiele um die Gruppe zu stärken. Insgesamt fördern Spiele die Gemeinschaft und helfen der jeweiligen Gruppe dabei, dass sie zusammenwächst.

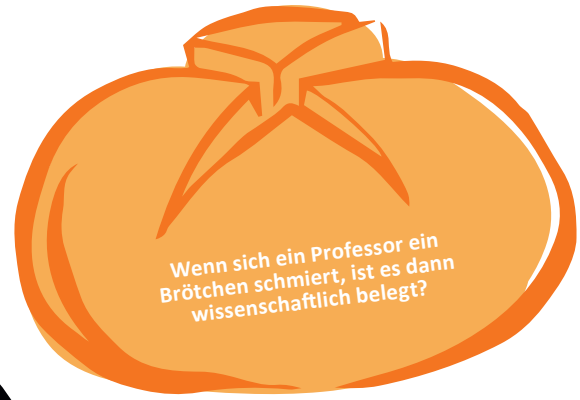
Solidarisches Schafkopfturnier der Kolpingsfamilie Würzburg-Zentral

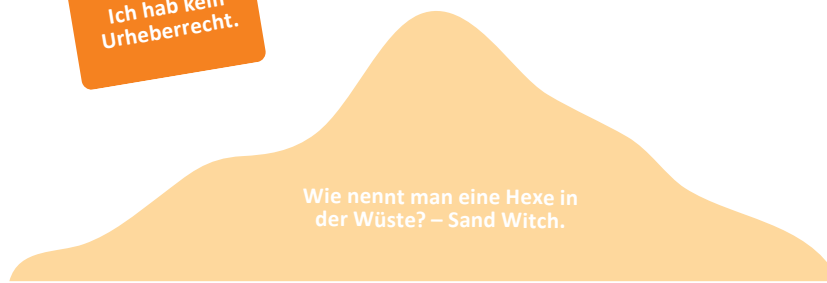
Ein solidarisches Schafkopfturnier – was soll denn das sein? Das dachten sich bestimmt viele Personen als sie den Flyer zum ersten Mal gesehen haben. Schafkopfturniere, besonders Preisschafkopf kennt man in der Region gut. Hierbei gibt es eine Teilnahmegebühr, die dann an die Sieger ausgeschüttet werden. Schafkopfen ist auch in unserer Kolpingsfamilie sehr beliebt, jedoch wollten wir uns unterscheiden von Sportvereinen oder Gaststätten. Und was würde besser passen zu Kolping als neben Spaß und Gemeinschaft gleich für den guten Zweck zu spielen?

Die Idee war geboren: Statt die Teilnahmegebühr auszuschütten, trat jede*r Spieler*in für ein eigenes Spendenziel an, ganz nach dem Motto „Wer gewinnt, bestimmt“.

Am 11.06. wurde dann fleißig an 4 Tischen 2x32 Runden gespielt, bestens mit Getränken und Kuchen versorgt. Am Ende hatte Markus Endrich aus der Kolpingsfamilie Güntersleben die Nase vorn und entschied das Turnier für sich. Sein Spendenzweck die „aja!“ passte wie die Faust aufs Auge für unser 1. Kolping Schafkopfturnier: Die aja! = aktion jugend + arbeit ist ein Projekt der berufsbezogenen Jugendhilfe in Würzburg. Sie ist Betrieb und soziale Einrichtung zugleich. Dort finden benachteiligte Jugendliche und junge Erwachsene eine bezahlte Arbeit und Unterstützung, damit sie im Berufsleben leichter Fuß fassen können – hätte fast eine Idee von Adolph Kolping selbst sein können. Insgesamt konnten 136 € an dieses tolle Projekt gespendet werden. Übrigens freut sich die aja! neben Spenden auch über Aufträge: Garten-, Malerarbeiten oder Umzüge kann man bei ihnen buchen. Am Ende waren sich alle einig: So ein solidarisches Schafkopfturnier wollen wir bald wiederholen.

Sabine Nebl,
Vorsitzende Kolpingsfamilie Würzburg-Zentral





Gruppenspiele ohne Material

Dicker Brummer

Anzahl Spielende: mind. 4 Personen, nach oben kaum Grenzen
benötigtes Material: keines, Stuhlkreis ist möglich
Dauer: je nach Lust und Laune
Spielort: wo ihr wollt
Spielalter: ab ca. 6 Jahren

Spielbeschreibung:
Ein TN verlässt den Raum und die Gruppe überlegt sich eine Aufgabe (z.B.: „Nimm die Gießkanne, fülle diese mit Wasser, gieße die Zimmerpflanzen und überreiche eine davon der Frau mit dem roten Pullover“)
Die fehlende Person wird hereingerufen und die Gruppe beginnt zu singen: „Da sitzt ein dicker Brummer an der Wand, Brummer an der Wand, Brummer an der Wand, da sitzt ein dicker Brummer an der Wand, Brummer an der Wand. Da sitzt ein.“.
Durch ändern der Lautstärke versucht die Gruppe nun bei der Lösung der Aufgabe zu helfen (ähnlich wie warm und kalt beim Topfschlagen).

Anmerkungen:
Man kann auch ein anderes Lied singen.
Die Aufgabe darf ruhig etwas komplexer sein, sollte aber dem Alter der TN angepasst werden!

Katze und Maus

Anzahl Spielende: mind. 14
benötigtes Material: keines
Dauer: ca. 1-2 Minuten pro Runde
Spielort: draußen oder in einem großen Raum
Spielalter: ab ca. 6 Jahren

Spielbeschreibung:
Zuerst werden zwei Spielende ermittelt – die Katze und die Maus. Die anderen bilden das Spielfeld. Sie stellen sich nebeneinander in Reihen auf. Der Abstand sollte etwa einen Meter zueinander betragen, sowohl zur Seite als auch nach vorne und hinten. Alle schauen in eine Richtung und strecken die Arme von sich, so dass sie die ihrer beiden Nachbarn berühren. So ergeben sich Reihen. Auf ein deutliches Kommando (z.B. Klatschen, ein „Codewort“ oder Pfiff) drehen sich alle um 90° im Uhrzeigersinn. Da sie immer noch die Arme ausstrecken, haben sich die durchgehenden Reihen in Spalten verwandelt – konnte man vorher problemlos von Ost nach West gehen, ist do der Durchgang von Nord nach Süd möglich.

```
- - -          | | |          - - -
- - -    =>    | | |    =>    - - -    => ...
- - -          | | |          - - -
```

Das Spiel selbst ist jetzt einfach: Die Katze muss die Maus fangen. Beide können sich rund um die anderen Spielenden bewegen, aber auch entlang der möglichen Bewegungsrichtung durch die Reihen bzw. Spalten. Die durch die Arme gebildeten Barrieren dürfen beide natürlich nicht durchqueren. Ebenfalls darf über diese Mauern hinweg nicht gefangen werden. Die Maus hat dabei einen Vorteil: sie darf das Kommando zum Drehen geben. Wie lange schafft es die schlaue Maus, der Katze zu entkommen? Wird die Maus gefangen, gliedern sich beide in die Reihen der Mauern ein und eine neue Maus und Katze werden bestimmt.

Ich wollte den DJ anrufen, aber er hat aufgelegt.

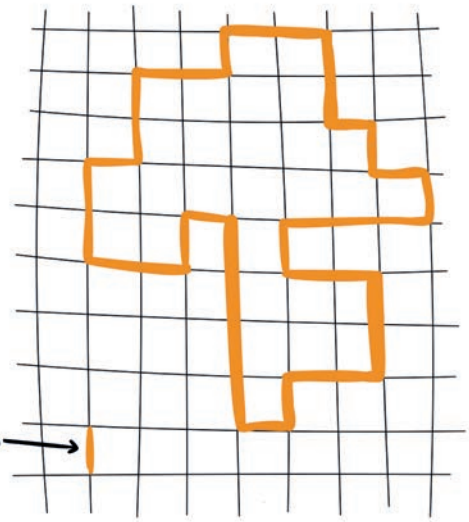
Fritzchen geht auf dem Markt umher.
Er hört einen Verkäufer: „Heiße Würstchen! Heiße Würstchen!“
Sofort rennt Fritzchen zu ihm hin:
„Angenehm, heiße Fritzchen.“

Kinderseite

Kennst DU diese Spiele?
Man braucht meist nur ein Papier und einen Stift und schon kann es losgehen!
Zu zweit macht es noch mehr Spaß!

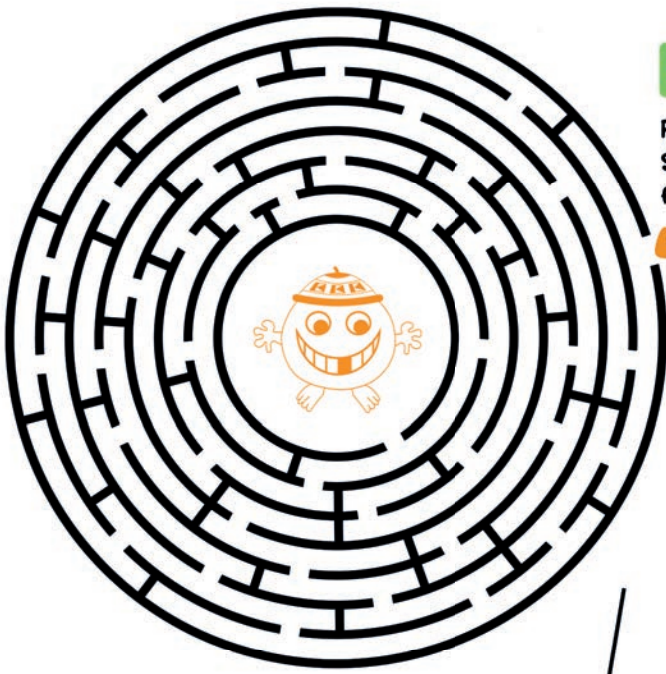
KÄSEKÄSTCHEN

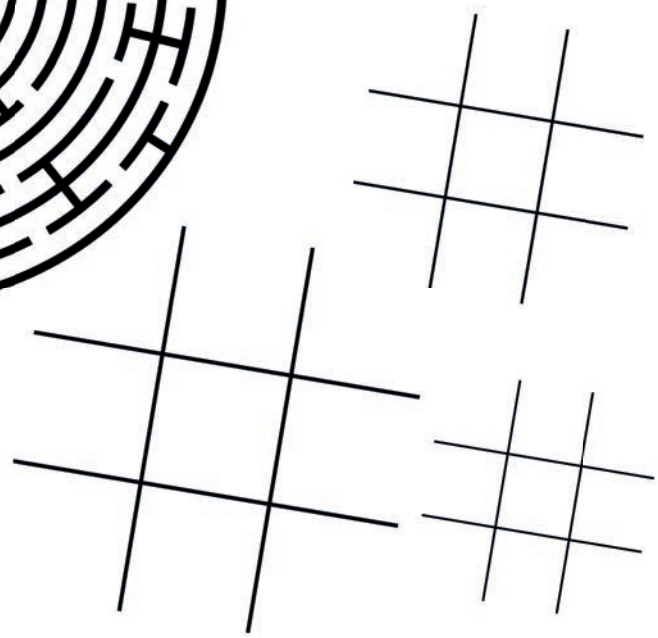
Abwechselnd dürfen Striche auf freien Linien gemalt werden.
Ist ein Kästchen mit vier Strichen umschlossen, darf es ausgefüllt werden.
Wer am Ende die meisten ausgefülltein Kästchen hat, gewinnt.



LABYRINTH

Findest du den Weg zu Orschel?
Starte bei dem orangenen Pfeil und finde den Weg durch das Labyrinth



TIC TAC TOE

Abwechselnd dürft ihr ein X oder O in ein freies Feld zeichnen.
Wer am Ende drei Zeichen in einer Reihe/Diagonale oder Spalte setzen kann, gewinnt!