

Ilse-Dore Seidel (Hg.)

Ab ins Gelände!

50 Gelände- und Stadtspiele für Jugendliche



buch+
musik



neukirchener
aussaat

In unseren Veröffentlichungen bemühen wir uns, die Inhalte so zu formulieren, dass sie Frauen und Männern gerecht werden, dass sich beide Geschlechter angesprochen fühlen, wo beide gemeint sind, oder dass ein Geschlecht spezifisch genannt wird. Nicht immer gelingt dies auf eine Weise, dass der Text gut lesbar und leicht verständlich bleibt. In diesen Fällen geben wir der Lesbarkeit und Verständlichkeit des Textes den Vorrang. Dies ist ausdrücklich keine Benachteiligung von Frauen oder Männern.

Die Spiele in diesem Buch sind eine Auswahl von Geländespielen aus der Zeitschrift „der Steigbügel“, die in den Jahren 1983 bis 2014 dort erschienen sind. Ilse-Dore Seidel, CVJM Landesreferentin im Evangelischen Jugendwerk in Württemberg, verantwortet ihn als Schriftleiterin und ist Herausgeberin dieses Buches.

der Steigbügel

Impressum



© 1. Auflage 2016
buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart
Printed in Germany. All rights reserved.

buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart
www.ejw-buch.de
ISBN Buch 978-3-86687-146-5
ISBN E-Book 978-3-86687-147-2

Neukirchener Verlagsgesellschaft mbH
www.neukirchener-verlage.de
ISBN Buch 978-3-7615-6299-4

Lektorat:	Federwerke, Birgit Götz, Marburg
Gestaltung:	buch+musik – Fred Peper, Stuttgart
Satz:	buch+musik – Fred Peper, Stuttgart
Bildrechte Umschlag, Deckblätter:	© drubig-photo – Fotolia.com
Bildrechte Illustrationen:	Fred Peper
Bildrechte S. 5:	Katja Flohrer
Bildrechte S. 145, 174:	Joe Pfeifer, aus: der Steigbügel
Titelschrift „Jump Start“:	© 1999 by Stephen Deken and Isabelle Trolino
Druck und Gesamtherstellung:	GGP Media GmbH, Pößneck

Jugendarbeit ohne gute Geländespiele?

Es war in Holland – ich war Teilnehmerin einer Sommerfreizeit für Teenager. In der Abenddämmerung kämpften wir uns durch Gestrüpp, Wald und Wiesen, um Bibeln über eine Grenze zu schmuggeln und dabei auf keinen Fall von den „Grenzern“ erwischt zu werden. Es war aufregend! Adrenalin pur! Freude über jede geschmuggelte Bibel und der Frust, wenn man doch von einem „Grenzer“ geschnappt und gefangen genommen wurde. Doch man war sich auch sicher, dass die anderen „Schmuggler“ alles dran setzen würden, um einen wieder zu befreien – Teamarbeit par excellence. Am Ende siegten wir und es war einfach nur großartig! Abends am Lagerfeuer erzählten wir uns von unseren geschickten Taktiken und aufregenden Erlebnissen und dann hörten wir die wahre Geschichte vom „Schmuggler Gottes“.

Oder die Freizeit für Junge Erwachsene in Schweden. Beim Geländespiel gehörte der See zum Gelände. Mit Kanus ging es zu verschiedenen Stationen. Dort mussten Aufgaben im Kanu auf dem See gelöst werden. Neben dem Sieg war unser wichtigstes Ziel, auf gar keinen Fall aus dem Kanu in den See zu fallen, weil der zu dieser Jahreszeit so wahnsinnig kalt war. Ob es uns gelang, bleibt mein Geheimnis ... Unvergessliche Erinnerungen aus einer spannenden Lebensphase.

Jugendarbeit ohne gute Geländespiele? Undenkbar!

Als Teilnehmerin hatte ich, nicht unbedingt zu den Sportskanonen gehörend, immer etwas Mühe, wenn es um sportliche Schnelligkeit ging. Dafür war ich schnell im Denken und Handeln. Das war ziemlich wichtig, wenn es um die Entwicklung von Taktiken ging. Als ehrenamtliche und später hauptamtliche Mitarbeiterin war für mich absolut selbstverständlich, dass Geländespiele im Jahresverlauf der Jugendarbeit und auf Freizeiten fest eingeplant wurden und wir Mitarbeitende, wenn möglich, auch mitspielten.

Geländespiele sind aus pädagogischer Sicht wertvoller Bestandteil der Jugendarbeit. Denn sie bieten die Möglichkeit, soziales Verhalten zu fördern und zu reflektieren. Die Jugendlichen lernen Teamarbeit, taktisches Handeln, den Umgang mit Sieg und Niederlage, Grenzen respektieren, die Integration von Außenseitern und können ihrem Bewegungsdrang und der Lust auf Abenteuer nachgeben. Diese großartigen Gefühle, wenn man ein Gelände erobert, die Gegner austrickst und Teammitglieder aus der „Gefangenschaft“ befreit, sind als Gruppenerlebnis unentbehrlich. Da machen die Jugendlichen wertvolle Erfahrungen und erzählen noch viele Jahre später von diesen Erlebnissen. Die Grenzen des Möglichen und auch die des (gerade noch) Erlaubten ausreizen. Stärken fördern, mit Schwächen gut umgehen und dabei über sich selbst hinauswachsen. Ängste und Risiken überwinden und für das Team und den Sieg wirklich alles geben.

Doch irgendwann wird „Capture the Flag“ langweilig. Also müssen neue Geländespiele her. Dieses Buch beinhaltet 50 Geländespiele, die erprobt, kreativ, spannend, witzig, knifflig, einfach total vielfältig sind. Damit sind die nächsten Geländespiel-Highlights gesichert und der Langeweile vorgebeugt. Denn ein Geländespiel muss echt richtig gut sein, wenn es die positiven Effekte haben und bleibenden Eindruck hinterlassen soll. Ist das Geländespiel schlecht, die Regeln unklar, die Idee langweilig, die Bedingungen nicht ganz durchdacht, kann es ganz schnell in das Gegenteil umschlagen und die Stimmung der gesamten Gruppe verderben. Dieses Buch bietet ganz viel Material für eine kreative, abwechslungsreiche und beziehungsorientierte Jugendarbeit. Lasst euch davon inspirieren. Und erzählt euch im nächsten Mitarbeiterteam mal von euren eigenen besten Geländespiel-Erfahrungen! Dann macht euch ans Planen, um den Jugendlichen, die euch jetzt anvertraut sind, wiederum ihre besten Geländespiel-Erfahrungen zu ermöglichen.

Ich wünsche euch viel Spaß dabei!

Ilse-Dore Seidel

Ilse-Dore Seidel
CVJM Landesreferentin
im Evangelischen Jugendwerk in Württemberg



Inhalt

Faszination Geländespiel – ein paar grundlegende Hinweise 8

Ab in den Wald!

Geländespiele im Wald und auf Wiesen



Das Bratapfelspiel	14
Kartoffelpoker	16
Autogrammjagd	20
Allein aus Gnade – ein Geländespiel zu Martin Luther	21
Fuzhipin – Kopieren mitten im Wald	24
Die Siedler von Xaveria	29
Das kulinarische Geländespiel	35
Agenten in Action	41
Das Goldgräber-Trainingscamp	44
Cast away	50
Republikflucht	55
Fang den Hasen – ein Geländespiel zu Ostern	59
Stratego	62
Outdoor-Deal um Süßes & Co	64
Wanted: Mister A, B, C	68
Nacht in Palermo	71
Lagertrophy	74
Virenschanner gesucht	80
Dschungel-Skat	86
Das Baumstammenspiel	88
Schafhandel	91
Patent	95
Wasser in der Savanne	99
Immer auf Achse	102
Abenteuer im Zauberwald	107
Das Spiel der Stiefel	114
Heiße Colts	116
Das Eiswürfelspiel	120

Ab in die Stadt!

Spiele im Dorf und in der Stadt



Local Heroes living next to me	124
Die Karawane der Weisen – ein Stadtspiel zu Weihnachten	127
Action in Downtown	132
Gibst du mir, so geb ich dir	136

Banküberfall in der Altstadt	140
Spione unterwegs	144
Chillen in the City	153

Ab in die Nacht!

Geländespiele in der Dunkelheit



Besonderheiten bei Nachtgeländespielen	158
Licht im Dunkeln	159
Kerzen und Erbsen	162
Farbensuche	164
Das Geheimnis der Mönche	165
Lampions auf Torjagd	167
Die funkelnde Spur	169
Hört, hört!	171
Kennung	173
Das funkelnde Kreuz	176
Der funkelnde Mann	177

Ab nach draußen!

Spiele mit dem Rad, auf Skiern und auf dem Wasser



Tour der Leidenschaft	180
Spiele auf der Piste	184
Polizisten, Schmuggler, Detektive	188
Mikro- und Kartoffelchips	191
Einsatz im Gebüsch	194

Verzeichnisse

Das passende Spiel finden



Spiele für wenig Mitarbeitende	200
Spiele für kleine Gruppen (bis 10 Spieler)	201
Spiele für große Gruppen (ab 40 Spieler)	202
Spiele für die Gruppenstunde (max. 1,5 Stunden)	203

Downloads zum Buch

Die in diesem Buch enthaltenen sowie zusätzliche Vorlagen können unter www.ejw-buch.de/shop/ab-ins-gelände.html als digitale Daten heruntergeladen werden. Der Kauf des Buches berechtigt zum Downloaden, Ausdrucken, Kopieren und Verwenden dieser Daten, sofern sie zur Vorbereitung und Durchführung der Inhalte dieses Buches verwendet werden. Eine Vervielfältigung, Verwendung oder Weitergabe darüber hinaus ist ohne Erlaubnis ausdrücklich nicht gestattet.



Ab in den Wald!

Geländespiele im Wald und auf Wiesen





Kartoffelpoker

Rahmen:	Freizeit
Gelände:	Wald und Wiese
Dauer:	je nach Wegstrecke 2 bis 3 Stunden
Anzahl benötigter Spieler:	30 bis 200
Anzahl benötigter Mitarbeiter:	mindestens 10
Material:	Kartoffelsäcke (nach Anzahl der Teams), selbst gebasteltes Kartoffelkäferkostüm, Fahrrad (das Kartoffelkäfer-Mobil), Material für die Stationen: 2 Esslöffel, 2 Tischtennisbälle, abgesteckter Parcours, 2 Holzrahmen (Innenmaß 40 cm x 30 cm), 2 Nagelscheren, 2 Kartoffelschäler, viele Kartoffeln (ca. 30 pro Team), Stoppuhr, Biertisch, Gummifingerhandschuh mit kleinen Löchern in zwei Fingern, 2 gefüllte Wassereimer, 6 m Kletterseil, Pfosten, Holzbalken, genügend Nägel, Hammer.

Spielidee

„Die dümmsten Bauern haben die größten Kartoffeln“, sagt der Volksmund. Doch bei diesem Geländespiel spielen neben Glück auch Geschicklichkeit und Schnelligkeit eine wichtige Rolle. Dies ist ein Pokerspiel der besonderen Art, bei dem sich alles um die Knolle dreht. Aber Vorsicht ist geboten, denn der schädliche Kartoffelkäfer treibt sein Unwesen! Wer am Ende die meisten Kartoffeln hat, gewinnt.

Ein Geländespiel, das in eine Pommes-Party oder ein Lagerfeuer münden kann, bei dem Kartoffeln im Feuer geröstet werden.

Vorbereitung

- Strecke festlegen (ideal ist ein Rundweg, max. 4 km)
- Startpunkte markieren (in entgegengesetzte Richtung, sodass sich die Teams auf dem Rundweg häufig treffen)
- Stationen auf der Strecke markieren
- Mitarbeitende für die Stationen einweisen (jede Station muss von mindestens einer Person betreut werden)
- für jedes Team einen Kartoffelsack mit 30 Kartoffeln vorbereiten
- Stationen aufbauen

Spielablauf

Die Spielleitung teilt die Teams in fünf bis zehn Personen ein, indem sie durchzählt. Die Teams mit den geraden Zahlen starten am ersten Startpunkt. Die Teams mit den ungeraden Zahlen starten am zweiten Startpunkt. Auf diese Weise läuft je die Hälfte der Teams den Rundkurs in entgegengesetzter Richtung (ermöglicht häufiges Aufeinandertreffen der Teams an den Stationen). Viele Teams sollten möglichst an verschiedenen Stationen starten.

Ziel des Spiels ist, möglichst viele Kartoffeln an den Stationen zu sammeln. Gewonnen hat das Team mit den meisten Kartoffeln. Für das Sammeln gibt es an den Stationen zwei Möglichkeiten:

1. Erreichen zwei Teams eine Station zur gleichen Zeit, spielen sie das Stationsspiel gegeneinander. Zunächst bekommen sie die zu lösende Aufgabe erklärt. Danach dürfen die Teams eine oder (je nach Spiel) auch mehrere Personen benennen, um die Aufgabe zu lösen. Sind die Spielpersonen bestimmt, überlegen sich die Teams ihren Kartoffelinsatz und geben ihn bekannt. Mindestens zwei, höchstens zehn Kartoffeln pro Spiel werden eingesetzt. Das Spiel wird gespielt. Die Mitarbeitenden an den Stationen sind Schiedsrichter und klären strittige Situationen. Wer gewonnen hat, erhält die eingesetzten Kartoffeln der Verlierergruppe. Anschließend ziehen die Teams auf ihrer Suche nach Kartoffeln zur nächsten Station weiter.
2. Wenn nur ein Team an der Station ankommt, wird gegen den Stationsmitarbeiter, die Stationsmitarbeiterin gespielt. Dabei wird auch ein Kartoffeleinsatz ausgemacht, der aber nicht höher als drei Kartoffeln sein darf (sonst gehen an den Stationen im Laufe des Spiels die Kartoffeln aus und es bleibt der Reiz erhalten, auf ein anderes Team zu warten, da man dann ja möglicherweise mehr Kartoffeln gewinnen kann).

Die Stationen

Station 1: Kartoffellauf

Aufgabe: Ein Tischtennisball muss so schnell wie möglich auf einem Esslöffel über eine Strecke / einen Parcours gebracht werden. Der Ball darf nicht festgehalten und der Löffel muss vom Körper weggehalten werden. Fällt der Ball herunter, muss von vorn begonnen werden. Erreicht ein Spieler das Ende der Strecke / des Parcours, darf er den Ball in die Hand nehmen, zurücklaufen und das nächste Teammitglied ist an der Reihe.

Das Spiel wird als Staffellauf gespielt. Es spielen je drei Spieler von jedem Team. Tritt das Team gegen den Stationsmitarbeiter, die Stationsmitarbeiterin an, wird nur ein Durchlauf gespielt.

Station 2: Rasen mähen

Diese Station muss an einem Ort aufgebaut sein, an dem Gras auf einer ebenen Fläche wächst. Aufgabe: Zwei Holzrahmen werden auf das Gras gelegt. Wer hat das Gras in dem Holzrahmen am schnellsten mit der Nagelschere abgeschnitten?



Station 3: Kartoffeln schälen

Aufgabe: Jedes Team erhält drei Kartoffeln und einen Kartoffelschäler. Welches Team hat als erstes die drei Kartoffeln geschält?

Station 4: Schatz im Acker

Aufgabe: Welches Team findet in einer Minute die meisten Kartoffeln im „Acker“ (versteckte Kartoffeln in einem abgesteckten Bereich)?

Station 5: Kartoffelscheiben schnippen

Aufgabe: Die Spieler / die Spielerinnen schnippen je drei Kartoffelscheiben von der Tischkante (Stirnseite des Bierisches) auf den Tisch. Es gewinnt das Team, dessen Kartoffelscheibe am nächsten an der Tischkante liegt. Pro Team spielen drei Personen.

Station 6: Kuh melken

Aufgabe: Ein Gummihandschuh wird mit Wasser gefüllt. Einer aus dem Team hält den Gummihandschuh fest. Ein anderer muss ihn leermelken. Gewonnen hat die Gruppe, die den Handschuh zuerst leergemolken hat.

Station 7: Lasso werfen

Aufgabe: Ein Pfosten wird senkrecht in den Boden geschlagen. Aus 3 m Entfernung wird nun versucht, das Lasso um den Pfosten zu werfen. Jeder Spieler hat drei Würfe. Das Team mit den meisten Treffern hat gewonnen.

Station 8: Lachen verboten

Aufgabe: Aus jedem Team spielt eine Person. Die beiden Gegner stellen sich gegenüber und müssen sich anschauen. Wer zuerst lacht, hat verloren.

Station 9: Nagelbalken

Aufgabe: Aus jedem Team spielt eine Person. Es gilt, in einer Minute so viele Nägel wie möglich mit einem Hammer im Balken zu versenken.

Der Kartoffelkäfer

Der Kartoffelkäfer tritt auf, bevor die Teams losgehen dürfen. Er ist der Böse im Spiel und versucht den Teams Kartoffeln wegzunehmen. Bei seiner Vorstellung sollte er deutlich machen, dass er alles daran setzen wird, um so viele Kartoffeln wie möglich zu bekommen.

Die Spielleitung erklärt die Methode des Kartoffelkäfers: Der Kartoffelkäfer darf mit Hilfe seines Kartoffelkäfer-Mobils (Fahrrad) auf der Strecke im Kreis fahren und die einzelnen Teams herausfordern. Fängt er ein Team ab, spielt er gegen einen aus dem Team das Spiel „Scherer – Stein – Papier“ (Schnick-Schnack-Schnuck). Gewinnt der Kartoffelkäfer, bekommt er eine Kartoffel von dem Team, verliert er, muss er unverrichteter Dinge weiterfahren und beim nächsten Team sein Glück versuchen.

Zusätzlich kann noch ein Wettspiel eingeführt werden. Die Teams geben vor Beginn des Spiels ihren Tipp ab (Tipps bei der Ausgabe der Kartoffelsäcke aufschreiben), wie viel Kartoffeln der Kartoffelkäfer im Laufe des Spieles ergattern wird.

Spielende

Das Spiel endet zu einem festgelegten Zeitpunkt. Bis dahin müssen die Gruppen zurück sein, eventuell müssen sie Stationen auslassen.

Die Teams treffen wieder am Startpunkt ein und geben ihre gesammelten Kartoffeln bei der Spielleitung ab. Dort werden ihre Kartoffeln gezählt und eine Rangliste erstellt.

Auch der Kartoffelkäfer gibt seine im Spielverlauf gesammelten Kartoffeln ab.

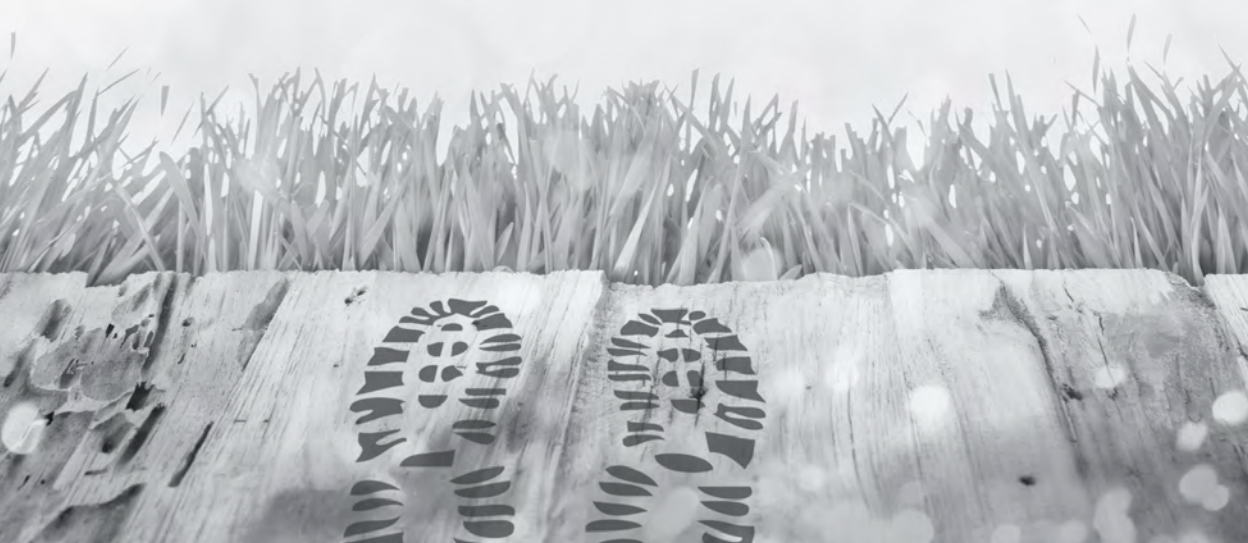
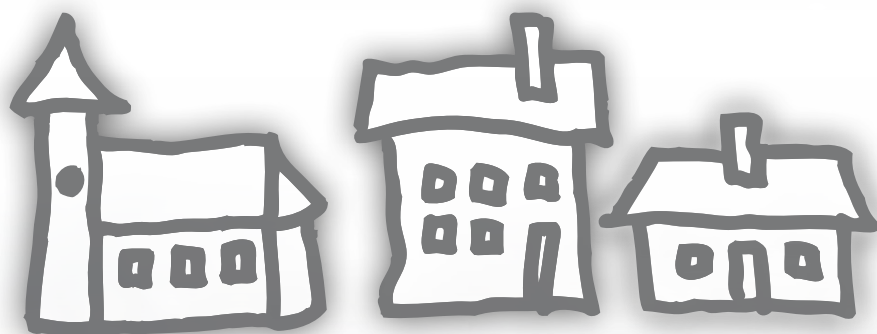
Wertung

Das Team, das die Zahl der vom Kartoffelkäfer gesammelten Kartoffeln richtig getippt hat bzw. am nächsten an der Zahl dran ist, bekommt einen Sonderpunkt. Bei einer Siegerehrung wird dem Siegerteam ein Preis übergeben (z. B. eine große Portion Pommes oder Kartoffelchips). Das Team, das die Zusatzwette gewonnen hat, bekommt auch einen Preis (z. B. Fruchtgummi-Pommes).

Dirk Baumeister, Julian Schmid

Ab in die Stadt!

Spiele im Dorf und in der Stadt





Local Heroes living next to me

Rahmen:	Gruppenstunde, Konfirmandenunterricht
Gelände:	Dorf/Stadt
Dauer:	2 Stunden
Anzahl benötigter Spieler:	10 bis 30
Anzahl benötigter Mitarbeiter:	1
Material:	1 GPS-Gerät pro Gruppe (Smartphone mit entsprechender App), Stadtplan, Buchstabenkärtchen für Lösungswort, Infoblätter für die Local Heroes, Dankeschön (z. B. eine Tafel Schokolade) für die Local Heroes

Spielidee

Die Auseinandersetzung mit Lebensgeschichten, Berufungen und Berufen, persönlichen Schicksalen, Niederlagen und Erfolgserlebnissen hilft Jugendlichen beim Ringen und Suchen nach einer eigenen, stabilen Identität. In der Begegnung mit „Alltags-Helden“ (Local Heroes) aus ihrem Ort sollen sie sich mit der Frage beschäftigen, welche Werte ihr eigenes Leben prägen. Dabei geht es bewusst nicht um VIPs, sondern um ganz normale Menschen, die auch ganz normale Lebensgeschichten zu erzählen haben – nicht unbedingt spannend, berauschend oder lustig, dafür aber echt und aus dem Leben, z. B. vom Arbeitsalltag im Altenpflegeheim, vom schweren Verkehrsunfall, von der Vertreibung aus der Heimat als Kind und ohne Schuhe, von der schwierigen Jobsuche oder vom Streit mit den Eltern. Die Methode des Geocaching hat sich dabei als „Spaß-Faktor“ bewährt.

Vorbereitung

Die Vorbereitung ist etwas aufwendig, aber auf jeden Fall lohnenswert! Es ist auch möglich, die Jugendlichen in die Vorbereitung mit einzubeziehen.

Personen

In jedem Ort gibt es Menschen, die bereit sind, Jugendliche an ihrer Lebensgeschichte teilhaben zu lassen. Diese Menschen gilt es zu finden. Die Jugendlichen selbst können dabei eine Hilfe sein, indem sie überlegen, wen sie selbst kennen. Auch Personen des öffentlichen Lebens wie Pfarrer, Ärzte, Schulleiter usw. eignen sich oft als Local Heroes oder haben einen guten Überblick über die Menschen im Ort.

Wenn einige Personen gefunden wurden, sollten Gruppenverantwortliche Vorbereitungsgespräche führen, in denen die Geocaching-Aktion erklärt und gemeinsam mit den Local Heroes überlegt wird, was sie in den 15 Minuten mit den Jugendlichen tun oder was sie ihnen erzählen könnten. Wie viel Hilfestellung die Local Heroes dabei benötigen, ist ganz unterschiedlich. Oft haben die Personen von sich aus tolle Ideen und bereiten sich sehr gewissenhaft auf den Besuch der Jugendlichen vor.

Achtung: Der Begriff „Held“ sollte vorsichtig eingesetzt werden und bedarf ggf. einer Erklärung! Viele Menschen verunsichert dieser Begriff; sie sehen sich selbst nicht als Helden und fühlen sich entsprechend überfordert von der Anfrage.

Die Local Heroes sollten ein Infoblatt bekommen mit folgenden Eckdaten:

- Datum und Uhrzeit der Geocaching-Aktion
- Anzahl der Gruppen und ungefähre Gruppengröße
- Besuchsdauer der einzelnen Gruppen (z. B. 15 Minuten)
- evtl. Hinweis auf Lösungswort-Buchstaben
- Telefonnummer für Rückfragen oder Probleme während der Geocaching-Aktion

GPS-Geräte

Wenn klar ist, wo die Personen besucht werden, sollte die Gruppenleitung mit Hilfe eines Stadtplans für jede Gruppe eine individuelle Route erstellen. Dies ist unter Umständen eine Tüftel-Arbeit, aber unbedingt notwendig für einen reibungslosen Ablauf.

Spielablauf

Bevor die Jugendlichen sich auf den Weg machen, sollte unbedingt deutlich gemacht werden, dass es sich nicht um einen Wettkampf handelt. Vom gemeinsamen Treffpunkt aus machen sich die Jugendlichen auf und finden mit Hilfe der programmierten GPS-Geräte die Local Heroes. Dort verbringen sie jeweils ca. 15 Minuten. Sie hören zu, stellen Fragen, dürfen ausprobieren oder schauen Fotos an. Beim Local Hero erhalten sie einen Buchstaben für das Lösungswort.

Es sollte unbedingt darauf geachtet werden, dass sich sowohl Local Heroes als auch die Gruppen selbst an die vorgegebene Zeit halten, da sonst die Gesamtplanung durcheinanderkommt. Während die Jugendlichen im Ort unterwegs sind, sollten die Mitarbeitenden für Fragen oder Schwierigkeiten telefonisch erreichbar sein.

Wenn die Jugendlichen nach ca. 2 Stunden wieder am Startpunkt eintreffen, sollte noch etwas Zeit für erste Reaktionen sein. Es ist gut möglich, dass die Jugendlichen gleich das Bedürfnis haben, von den Begegnungen zu erzählen. Vielleicht haben auch die Local Heroes Lust, von der Begegnung mit den Jugendlichen zu berichten. Dies ist von Person zu Person verschieden. In jedem Fall ist es angemessen, wenn Mitarbeitende und/oder Jugendliche sich nach der Geocaching-Aktion mit einem kleinen Geschenk fürs Mitmachen bedanken.



Lösungswort

Die Geocaching-Aktion soll bewusst keinen Wettkampfcharakter haben. Es gibt kein Richtig oder Falsch. Trotzdem könnten die Jugendlichen am Ende der Geocaching-Aktion ein Lösungswort aus gesammelten Buchstaben erhalten. Einzelne Buchstaben aus Tonpapier werden dafür bei den Local Heroes deponiert und jeder Gruppe beim Abschied mitgegeben. Ein Lösungswort könnte WERTVOLL sein. Mit diesem Adjektiv lässt sich an das Thema „Werte“ und „Was mir wichtig ist“ in der nächsten Gruppenstunde anknüpfen.

Spielende und Nacharbeit

In der nächsten Gruppenstunde wäre es sinnvoll, die Geocaching-Aktion auszuwerten. Nach einer ausführlichen Erzählrunde kann an das Thema „Werte“ und „wertvoll“ angeknüpft werden.

Anregungen zum Gespräch

- Wenn du zwei Wochen in den Urlaub fährst, welche drei Dinge willst du auf gar keinen Fall vergessen?
- Es sind nicht nur Dinge, die uns so wertvoll sind, dass wir nicht auf sie verzichten wollen. Manchmal sind es auch Menschen. Fallen dir drei Menschen ein, die für dich wertvoll sind?
- Bei der Geocaching-Aktion hast du ganz unterschiedliche Menschen aus deinem Ort kennengelernt. Welche Person war für dich am interessantesten?
- Stell dir vor, du schreibst dieser Person eine SMS (maximal 160 Zeichen). Sage ihr, was dich an eurem Treffen besonders begeistert, gefreut, verwundert oder auch geärgert hat.
- Vielleicht war eine der Begegnungen beim Geocaching wertvoll für dich? Versuche, deine Gedanken und Eindrücke zur Geocaching-Aktion mit dem Wort „wertvoll“ durchzubuchstabieren.

Außerdem sollte überlegt werden, ob und wie man als Jugendgruppe Kontakt zu diesen Personen halten möchte. Oft äußern Jugendliche den Wunsch, ein angefangenes Gespräch zu vertiefen und einen Local Hero in die Jugendgruppe einzuladen. Vielleicht ist es auch möglich, den Local Hero bei der Arbeit zu besuchen oder ein Praktikum bei ihm zu machen.

Vanessa Müller