



Pädagogisch-Theologisches
Institut der Nordkirche

Hamburg

PTI Standort Hamburg, Königstraße 54, 22767 Hamburg

Irmela Redhead
Konfi-Zeit und Gemeindepädagogik

Ansprechpartner	Irmela Redhead
Durchwahl	+49 40 306 20-1302 0175 625 04 92
Fax	+49 40 306 20-1317
E-Mail	Irmela.redhead@ pti.nordkirche.de

Von Pastor Mathias Thieme, konfiarbeit@pek.de

Konfi-Arbeit ohne Spiele und kreative Methoden ist irgendwie gar nicht denkbar. Wie soll es nun gehen – in kleinen Gruppen, mit Abstandhalten und Mundschutzmasken? Aber es gibt sie – die Spiele und Methoden, die mit Abstand sogar am besten funktionieren!

Datum April 2020

MONTAGSMALER

Vor dem Spiel werden zusammen gesetzte Worte auf kleine Notizzettel geschrieben. Eine Flipchart wird aufgestellt oder Papier an die Wand geklebt. Eddinger, Stoppuhr (ist auf dem Handy zu finden).

Die Gruppe wird in zwei Kleingruppen geteilt.

Ein*e Konfi aus der einen Gruppe zieht einen Zettel und malt die Wort auf. Die eigene Gruppe muss raten – innerhalb von X Minuten (hängt von der Schwere der Worte ab). Rät sie das Wort, bekommt sie einen Punkt.

Dann ist die andere Gruppe dran.

➔ *Inhaltlich können die Worte thematisch aus der Konfi-Zeit stammen oder aus dem Themenkreis, an dem man gerade dran ist.*

AKTIVITY

Vor dem Spiel werden zusammen gesetzte Worte auf kleine Notizzettel geschrieben – allerdings wird dazu geschrieben, ob die Worte pantomimisch, zeichnerisch oder erklärend dargestellt werden sollen. Der folgende Spielaufbau ist dann wie bei Montagsmaler:

Die Gruppe wird in zwei Kleingruppen geteilt.

Ein*e Konfi aus der einen Gruppe zieht einen Zettel und malt die Wort auf. Die eigene Gruppe muss raten – innerhalb von X Minuten (hängt von der Schwere der Worte ab).

Rät sie das Wort, bekommt sie einen Punkt.

Dann ist die andere Gruppe dran.



➔ Inhaltlich können die Worte thematisch aus der Konfi-Zeit stammen oder aus dem Themenkreis, an dem man gerade dran ist.

STILLE POST

1. Bildbeschreibung

Material: einige Bilder, bei denen es viel zu entdecken gibt und die sich ähnlich sehen.

5 Personen werden rausgeschickt. Ein Bild wird ausgesucht.

Die erste Person, die in den Raum zurückkehrt, schaut sich das Bild für 15 Sek an. Dann wird das Bild zu den anderen zurück gelegt, alle werden verdeckt / umgedreht.

Die nächste Person kommt herein. Person 1 beschreibt Person 2 das Bild aus der Erinnerung. Dann kommt Person 3 in den Raum und bekommt von Person 2 das Bild beschrieben usw.

Die letzte Person beschreibt das Bild, was ihr beschrieben wurde und bekommt dann alle Bilder gezeigt. Welches ist das Richtige?

Frage an die Zuschauer oder an alle: Wie und wo hat sich das Bild verändert? Wie kommt das? ...

Thematische Vertiefung: Wie geht Kommunikation? Wie erzählen wir uns Erlebnisse? Was bleibt uns im Gedächtnis / was ist uns wichtig?

... und was bedeutet das für die Geschichten der Bibel / die Evangelien, die ganz lange erzählt und erzählt und erzählt wurden, bevor sie aufgeschrieben wurden?

2. Pantomime

Es wird eine kurze bekanntere Szene/Geschichte ausgesucht (z.B. Wilhelm Tell, David & Goliath, Ostermorgen nach Johannes etc. – je nachdem, was man gemeinsam schon gestaltet hat). Diese Geschichte wird ähnlich wie oben von einer Person zur anderen weiter geben – diesmal aber pantomimisch.

Die darstellenden Personen können aus dem Raum gehen oder sich in die entgegengesetzte Richtung der agierenden Person drehen.

Welche Szene / welche Geschichte war es?

NAMENSRYTHMUS (gut als Kennlernspiel):

Alle klatschen gleichzeitig mit beiden Händen auf die Knie,
dann in die Hände,
dann schnippen mit den Fingern der linken Hand,
dann schnippen mit den Fingern der rechten Hand -
alles beginnt wieder von vorn.

Langsam gemeinsam den Rhythmus einüben.

Dann fängt die Spielleitung an:

- beim Schnippen links wird der eigene Name genannt
- beim Schnippen rechts der Name einer anderen Person aus der Runde.
- Die genannte Person führt die Runde weiter: schnippen links - eigener Name, Schnippen rechts – anderer Name usw.

Ruhe bewahren! Motivieren. Sich eingrooven und spüren, wie die Gruppe den Rhythmus stabil hält, in den man sich wieder hineingeben und mittragen lassen kann.

NAMENSRUNDE „DER GROßE WURF“

Es gibt einen Gegenstand, der durch die Runde geworfen wird.
Jede Person muss diesen Gegenstand EINMAL haben.
Er darf nicht an die direkten Nachbarn gegeben werden
und muss zum Schluss bei der Person landen, die angefangen hat.

Wichtig dabei:

- 1.) vor dem Wurf muss der eigene Name genannt werden und dann der Name der Person, zu der geworfen werden soll.
- 2.) Geschieht dabei ein Fehler oder fällt der Gegenstand runter oder wird von einer anderen Person berührt, fängt die Runde von vorn an.
- 3.) um mehrere Runden zu spielen und evtl. schneller zu werden, muss die Reihenfolge immer gleich bleiben und daher von den Mitspielenden sich gemerkt werden.

Wenn das klappt, kann ein neuer Gegenstand die Runde machen.

Allerdings muss

- 1.) die Reihenfolge geändert werden und
- 2.) muss vor dem Werfen der Name der Person genannt werden, von der man den Gegenstand zugeworfen bekommen hat und dann der eigene Name.
- 3.) Der Name der Person, zu der man werfen will, darf nicht genannt werden.

Ansonsten bleiben die Regel und die Bedingungen, wann neubegonnen werden muss, gleich.
Klappt auch diese Runde, können beide Runde gleichzeitig gespielt werden. Viel Spaß!

BUMM-SPIEL

- Alle sitzen auf ihren Stühlen.
- Nun wird der Reihe nach durchgezählt.
- Immer wenn die Ziffer **3** enthalten ist, oder eine Zahl kommen würde, die man durch **3** teilen kann, wird stattdessen „**BUMM**“ gesagt. Bei einem Fehler muss von vorne begonnen werden.

Die Aufgabe ist gelöst, wenn alle zweimal drangekommen sind.

STILLE 21

- Alle schließen die Augen.
- Die Gruppe zählt durcheinander von 1 bis 21.
- Jede Zahl darf immer nur von einer Person genannt werden.
- Es darf keine feste Reihenfolge entstehen, keine Absprachen getroffen werden und jede Person muss mindestens zweimal rankommen.
- Bei Fehlern wird von vorn begonnen.

Schweres Spiel, bei dem es um das Aufeinander-Achten geht

SCHNELLSTE NAMENSRUNDE DER WELT.

Eine/r sagt den eigenen Vornamen, danach ist die Person links daneben dran usw.

Wie schnell schafft die Gruppe eine Runde?

Es darf vorher geschätzt werden und danach sich ein herausforderndes Ziel gesetzt werden.

(SELBST-)PORTRAIT ZU ZWEIT

2 Konfis sitzen oder stehen sich gegenüber.

Eine Person hält einen Stift am ausgestreckten Arm nach vorn.

Die andere Person hat ein Blatt auf einem Klemmbrett.

Die Person mit dem Stift malt auf dem Klemmbrett des Gegenübers wahlweise das eigene Portrait oder das des Gegenübers (vorher entscheiden)

Die Spielleitung sagt jeweils an: „rechtes Auge“, „Kinn“, „linkes Ohr“, „Hals“ ...

Zum Schluss „alles, was noch fehlt z.B. Bart, Brille, Ohrringe, Sommersprossen“.

Dann wird das Blatt umgedreht und das perfekte Bild (fast ein Foto) wird nun zur Sicherheit mit dem Namen der gezeichneten Person versehen.

Dann wechseln die Rollen im Paar. Zum Schluss können noch wichtige Dinge, die die Person ausmachen auf das Blatt geschrieben werden und dann kann es zur Vorstellung oder Vernissage kommen.

GEMEINSAME SACHE (vgl. http://www.iuk.com/dokumente/mod_fk.pdf S.7)

Vorbereitung: pro Person wird ein Din-A-4-Blatt viermal der Länge nach gefaltet. An einem Ende wird ein Loch durchgebohrt und ein Stift durch zwei(!) hindurchgesteckt, so dass ein Stift-Stab entsteht, der an zwei Enden gehalten werden kann.

2 Personen sitzen sich gegenüber und halten an je einem Ende einen Stiftstab.

Ein Blatt Papier liegt in der Mitte.

Gemeinsam malen sie z.B. ein Haus mit zwei Menschen darin und schreiben einen Satz als Überschrift, Thema, Motto dazu.

Ohne reden! BITTE nur non-verbale-Kommunikation OHNE Hände!

Hier kann man auch inhaltlich arbeiten u.a. zu „Gottesbilder“, „Kommunikation & Leitung“, „Umgang miteinander“ etc.

Mögliche **Auswertungsfragen**: 1. Was meint Ihr zu Eurem Ergebnis? 2. Warum hat es bei Euch funktioniert? 3. Wie sah die Zusammenarbeit aus? 4. Wessen Ideen wurden umgesetzt? 5. Wer hatte die Leitung? (Wechsel? Stifthaltung?) 6. Wie habt Ihr das Leiten & Geleitetwerden empfunden? 7. Wie leitet Gott?

Methodenvielfalt ohne zu viel Nähe

BOXEN

Vorbereitung: es wird Material für Boxen und Inhalte kunterbunt zur Verfügung gestellt.

Wichtig: die Boxen sollten möglichst gut zueinander passen, so als könnten sie zum Schluss zu einem großen Objekt zusammen gefügt werden.

Es werden 2er- oder 3er-Teams gebildet.

Aufgabe: Baut ein Box zum Thema z.B. „Corona macht ...“, „die beste Konfizeit“, „Freundschaft ist ...“

... am Schluss wird die Frage gestellt: „Wo ist Gott? Stellt Gott irgendwie dar und an den treffenden Ort!“

Wenn alle einigermaßen fertig sind, gibt es eine Vernissage. Dabei können die anderen aus der Gruppe beschreiben, was sie sehen, Einzelheiten würdigen und auch Fragen stellen. Erklärungen der Künstler*innen können folgen.

TISCHLER

Vorbereitung: lauter kunterbunte Materialien zum Bauen, malen, schreiben, gestalten. Jede*r Konfi sollte einen eigenen Tisch bzw. Tischabschnitt haben.

Aufgabe: Hallo, du bist jetzt ein Tischler, d.h. dein Leben bzw. deine Meinung zum Thema (das dann natürlich genannt werden muss) passt auf deinen Tisch. Dieser Platz gehört nur dir allein. Er ist deine Präsentationsfläche.

- 1) Jede Person arbeitet erst einmal für sich.
- 2) Es gibt eine Vernissage, bei der jede*r Konfi die eigenen Gedanken äußern können.
- 3) Dann können die Konfis ihre Tische zusammenstellen, wenn sie meinen, diese beiden / drei passen besonders gut zusammen. (beim Tischetragen hilft ein/e Teamer*in bzw. eine andere Leitungsperson. [Schönes Bild, wie gerade diese Menschen helfen, dass sich Konfis auf Abstand verbinden.] Die Tische sollen mit den vorhandenen Dingen nun so gestaltet werden, dass irgendwie klar wird, warum diese beiden Konfi ein Team bilden.

Teamer*innen-Einbindung

Wie gewohnt können Teamer*innen Gruppen und Spiele (an-) leiten – halt mit Abstand. Vielleicht könnte auch (einige) Teamer*innen speziell für die „Sicherheit“ bzw. „Netzwerk“ zuständig sein und darauf achten, dass auf Abstand & Hygiene geachtet wird und alle dabei gut mit einander verbunden und gut versorgt sind. Wenn die Maßnahmen gemeinsam entwickelt und besprochen werden, könnte die Personifizierung der Verantwortung den Umgang noch einmal verdeutlichen und verändern.