

Den pastoralen Weg mitgehen

Handreichung zur inhaltlichen Arbeit auf dem Pastoralen Weg im Kontext der
DPSG vor Ort

-Gruppenstunden der Stufen-

Gruppenstunden für die Arbeit mit den Stufen:

Der pastorale Weg ist kein Thema, das in nächster Zeit nur die Leiter beschäftigt, sondern auch Auswirkungen auf die Stufen zeigen wird. Es ist wichtig die Stufen in den Prozess mit einzubeziehen und sie auf den Weg vorzubereiten. Möglicherweise kann diese Entwicklung sogar dabei helfen, dass sich Gruppen neu finden oder sich neu aufstellen.

Den pastoralen Weg müssen wir als DPSG jedenfalls gemeinsam gehen und das schließt natürlich alle Stufen mit ein.

Damit ihr euch aber nicht alles aus den Fingern saugen müsst und denkt „Hä wie soll ich denn das machen?“, haben sich unsere StufenAKs den Kopf zerbrochen und für Euch ein paar Gruppenstundenvorschläge entwickelt, die Ihr nutzen oder von denen Ihr Euch inspirieren lassen könnt. Ganz herzlich bedanke ich mich bei den StufenAks, die diese Gruppenstundenvorschläge für Euch entwickelt und zusammengestellt haben.

Viel Spaß beim Stöbern und Umsetzen!

1. Wölflingsstufe

1. Wölflings-Gruppenstunde: Glaube Teilen



Material:

- Buntstifte
- Papier
- Softball

Einleitung:

Fragt am Anfang wer von euren Kindern, schon zur Kommunion gegangen ist oder gehen wird. Lasst die Kinder kurz überlegen, was es alles für Religionen gibt. Vielleicht habt ihr in der Gruppenstunde auch verschiedene Glaubensrichtungen vertreten.

Einstieg: Traumreise

Sucht euch eine bequeme Stelle und lasst die Kinder sich hinlegen oder gemütlichen hinsetzen. Alle sollen, wenn Sie es hinbekommen, die Augen zu machen. Wenn zu viel Quatsch gemacht wird, einfach weiter auseinander setzen.

„Legt euch gemütlich hin. Wer mag, kann die Augen schließen, es ist vielleicht schöner für dich und du kannst dich so besser auf meine Stimme konzentrieren.

Atme ruhig und gleichmäßig ein und aus

....

ein und aus...

höre der kleinen Geschichte zu...

darüber reden können wir nachdem ich die Geschichte fertig erzählt habe ...
nun ist Zeit zum Zuhören.

Du spielst gerade auf dem Spielplatz, da schweben drei große Luftballons heran. Ein Luftballon ist blau, einer grün und einer rot. Sie haben alle eine lange Schnur und kommen immer näher. Du stellst dich auf die Zehenspitzen und erreichst die Schnüre. Du greifst danach und hältst die Ballons fest. Aber was ist das – die Luftballons ziehen dich langsam nach oben.

Halte dich gut fest und du schwebst mit den Luftballons hoch in die Luft.

Es fühlt sich toll an, wie du schwebst. Ganz ruhig und sacht schaukelt es ein bisschen und du fliegst immer höher zu den Wolken.

Die Ballons schweben an einer großen Wolke vorbei. Sie sieht aus, wie Zuckerwatte. Ob sie wohl auch so weich wie richtige Watte ist?

Gerade als die Luftballons über der Wolke angekommen sind, lässt du los und plumpst in die Wolke hinein.

Oh ist das schön weich und angenehm. Du legst dich in den dicken Wolkenberg und kuschelst dich ein. Die Sonne strahlt auf dich herab und wärmt dich. Du fühlst dich wohl und geborgen. Du fühlst dich beschützt und hast das Gefühl, dass du alles schaffen kannst.

Deine Augen schließen sich, du beginnst davon zu träumen, wohin die Wolke dich bringen könnte: nach Afrika oder nach Amerika?

Nach einer Weile streckst du dich etwas.

Es wird Zeit, zurück zum Spielplatz zu kommen.

Langsam reißt du ein Stück von der Wolke ab und sinkst etwas tiefer. Noch ein Stück und noch ein Stück

...

Mit jedem Stück kommst du dem Erdboden etwas näher. Du kannst schon den Spielplatz sehen

...

Nachdem du noch ein großes Stück von der Wolke abgerissen hast, berührt der Wolkenrest den Boden. Du springst herunter und die Wolke hebt wieder ab.

Was für eine schöne Reise!

Auch für dich wird es Zeit zurück zu kommen. Strecke dich etwas, atme tief ein und aus. Dann öffne die Augen und wenn du soweit bist, setze dich hin.“

Aktion: Malen

Stellt den Kindern die Frage: „Was glaubt Ihr, wer beschützt euch?“ Oder auch „Wie stellt ihr euch Gott vor?“ „Wer ist immer für euch da?“

Jeder soll jetzt ein Bild in Ruhe dazu malen. Versucht die entspannte Stimmung beizubehalten, zB. in dem ihr leise Musik laufen lasst und jedem Kind eigene Stifte zur Verfügung stellt.

Wenn alle fertig sind, zeigt euch die Bilder gegenseitig und spricht darüber was jede*r gemalt hat. Was bedeutet den Kindern Gott und der Glaube? Ist der Glaube ein Bestandteil in der Familie oder bekommen sie ihn nur hier bei den Pfadfindern in Form von Lagergottesdiensten und Essensgebeten mit.

Stellt klar, dass es nicht schlimm ist, wenn ein Kind nicht katholisch oder getauft ist. Der Glaube ist etwas ganz Persönliches. Niemand darf verurteilt oder deswegen ausgeschlossen und ausgelacht werden.

Spiel: BodyGuard

Als Spielidee bietet sich „BodyGuard“ an. In unserem und dem Leben unserer Gruppenkinder prasseln immer wieder verschiedene Sachen auf uns ein. Ob es Probleme in der Schule sind oder Ärger zu Hause oder Streit mit Freunden. Wichtig ist es, sich nicht allein zu fühlen. Der Glaube und die Gemeinschaft bieten da Schutz und Sicherheit.

Stellt euch alle in einen Kreis. Zwei Kinder stehen in der Mitte. Ein Kind wird als Bodyguard auserkoren, dass das andere Kind beschützen muss. Die Kinder im äußeren Kreis müssen versuchen das Kind in der Mitte mit einem Softball abzuwerfen. Der Bodyguard beschützt es, indem es den Ball abhält.

Aktion: Die Drei Musketiere

Auch wenn nicht alle das Gleiche glauben oder überhaupt an einen Gott glauben, gibt es genug Gemeinsamkeiten, die uns auch miteinander verbinden.

Teilt die Meute in Dreier-Gruppen auf. Am besten, die Kinder so aufteilen, dass sie gut durchmischt sind und nicht gerade die engsten Freunde miteinander in einer Gruppe sind.

Jede Gruppe bekommt ein Blatt Papier und einen Stift.

Die Aufgabe besteht darin, dass jede Gruppe 10 Gemeinsamkeiten finden, die sie alle drei haben. Zum Beispiel „Wir mögen alle Apfelsaft“ oder „Wir haben alle einen großen Bruder“.

Sammelt am Ende alle Zettel ein und sprecht kurz mit den Kindern darüber. Wenn man sich anstrengt, findet man mit jedem Menschen Sachen, die einen verbinden.

Spiel: Chinesische Mauer

Malt mit Straßenmalkreide eine ca. 5 m lange Linie auf den Boden, oder klebt sie mit Klebeband ab. Das ist die Chinesische Mauer. Ein Kind wird als Wächter auserkoren und muss sich auf die Mauer stellen. Er oder sie darf sich auch nur entlang dieser Mauer bewegen. Die restlichen Kinder stellen sich etwas entfernt von der Mauer auf einer Seite auf.

Die Spielleitung ruft eine Frage auf, und alle Kinder, die sie mit Ja beantworten können, müssen versuchen zur anderen Seite zu gelangen.

Beispielfragen: „Wer ist katholisch?“, „Wer ist getauft?“, „Wer geht an Weihnachten in die Kirche?“. Ihr könnt aber auch ganz normale Fragen mit einbauen, damit alle Kinder gleich oft rennen müssen.

Der Wächter versucht die anderen Kinder zu fangen. Wer gefangen wurde, wird ebenfalls zum Wächter. Sobald 4 Wächter auf der Mauer stehen, dürfen sie sich nicht mehr bewegen und müssen so die anderen versuchen zu fangen. Das Kind, dass am Ende übrig ist, wird neuer Wächter für die nächste Runde.

Abschluss:

Und es geschah: Jesus betete einmal an einem Ort; als er das Gebet beendet hatte, sagte einer seiner Jünger zu ihm: Herr, lehre uns beten, wie auch Johannes seine Jünger beten gelehrt hat! 2 Da sagte er zu ihnen: Wenn ihr betet, so sprecht: Vater, geheiligt werde dein Name. Dein Reich komme. 3 Gib uns täglich das Brot, das wir brauchen! 4 Und erlass uns unsere Sünden; denn auch wir erlassen jedem, was er uns schuldig ist. Und führe uns nicht in Versuchung!
(Lukas 11,1-4)

2. Wölflings-Gruppenstunde: Leben Teilen

Material:

- 2 Große Plakate
- Rote und grüne Stifte
- Stühle
- Deko für die Motz&Mecker Ecke und Wunsch&Punsch Ecke
- Getränk für die Kinder
- Scheren

Einstieg: Die Wünsche des Bauern

Es war einmal ein armer chinesischer Reisbauer, der trotz all seinem Fleiß in seinem Leben nicht vorwärts kam. Eines Abends begegnete ihm der Mondhase, von dem jedes Kind weiß, dass er den Menschen jeden Wunsch erfüllen kann.

"Ich bin gekommen", sagte der Mondhase, "um dir zu helfen. Ich werde dich auf den Wunschberg bringen, wo du dir aussuchen kannst, was immer du willst." Und ehe er sich versah, fand sich der Reisbauer vor einem prächtigen Tor wieder. Über dem Tor stand geschrieben: "Jeder Wunsch wird Wirklichkeit". Schön, dachte der Bauer und rieb sich die Hände. Mein armseliges Leben hat nun endlich ein Ende. Erwartungsvoll trat er durch das Tor. Ein weißhaariger, alter Mann stand am Tor und begrüßte den Bauern mit den Worten: "Was immer du dir wünschst, wird sich erfüllen. Aber zuerst musst du ja wissen, was man sich überhaupt alles wünschen kann. Daher folge mir!"

Der alte Mann führte den Bauern durch mehrere Säle, einer schöner als der andere. "Hier", sprach der Weise, "im ersten Saal siehst du das Schwert des Ruhmes. Wer sich das wünscht, wird ein gewaltiger General. Er eilt von Sieg zu Sieg und sein Name wird auch noch in den fernsten Zeiten genannt. Willst du das?" Nicht schlecht, dachte sich der Bauer, Ruhm ist eine schöne Sache und ich möchte zu gerne die Gesichter der Leute im Dorf sehen, wenn ich General werden würde. Aber ich will es mir noch einmal überlegen. Also sagte er: "Gehen wir erst einmal weiter." "Gut, gehen wir weiter!" sagte der Weise lächelnd.

Im zweiten Saal zeigte er dem Bauern das Buch der Weisheit. "Wer sich dieses wünscht, dem werden alle Geheimnisse des Himmels und der Erde offenbart." Der Bauer meinte: "Ich habe mir schon immer gewünscht, viel zu wissen. Das wäre vielleicht das Rechte. Aber ich will es mir noch einmal überlegen."

Im dritten Saal befand sich ein Kästchen aus purem Gold. "Das ist die Truhe des Reichtums. Wer sich die wünscht, dem fliegt das Gold zu, ob er nun arbeitet oder nicht." "Ha!" lachte der Bauer, "Das wird das Richtige sein. Wer reich ist, der ist der glücklichste Mensch der Welt. Aber Moment! Glück und Reichtum sind ja zwei verschiedene Dinge. Ich weiß nicht recht. Gehen wir noch weiter." Und so ging der Bauer von Saal zu Saal, ohne sich für etwas zu entscheiden. Als sie den letzten Saal gesehen hatten, sagte der alte Mann zum Bauern: "Nun wähle. Was immer du dir wünschst, wird erfüllt werden!" "Du musst mir noch ein wenig Zeit lassen!" sagte der Bauer "Ich muss mir die Sache noch etwas überlegen. In diesem Augenblick aber ging das Tor hinter ihm zu und der Weise war verschwunden. Der Bauer fand sich zu Hause wieder. Der Mondhase saß wieder vor ihm und sprach: "Armer Bauer, wie du sind die meisten Menschen. Sie wissen nicht, was sie sich wünschen sollen. Viele beschwerten sich, aber wenn es darum geht, sich zu entscheiden, sind sie überfordert. Aber der Mensch muss wissen, was er will ..."

Spiel: Rübenziehen

Rüben lassen sich schwer ziehen. Sie sind verhakt und wollen nicht raus. Und sich voneinander lösen schon mal überhaupt nicht. Ähnlich geht es mit Dingen die falsch laufen oder einem nicht gefallen. Man muss doch ordentlich dran ziehen und daran arbeiten, bis sich was verändert.

Die Kinder legen sich alle auf den Bauch und verhaken die Hände und Arme miteinander. Am besten nicht nur mit den Nachbarn. Nun muss ein „Bauer“ die Rüben ziehen. Gezogen wird nur am Knöchel und zwar so, dass die Socken und Hose an Ort und Stelle bleiben. Wichtig ist, den Kindern zu erklären aufeinander Acht zu geben und sich nicht weh zu tun. Wenn eine „Rübe“ gezogen ist, darf sie dem Bauern helfen.

Aktion: Motz- und Trotz-Ecke

Wie die Geschichte besagt hat, müssen wir wissen was wir wollen. Jetzt kommt gerade eine Zeit, in der wir Leiter und Kinder gefragt werden, was wir von der Kirche wollen. Und wenn uns der Pfarrer fragt, wäre es gut, wenn wir Antworten parat haben.

Gestaltet eine Motz- und Trotz-Ecke. Zum Beispiel mit viel rot und schwarz. Legt ein großes Plakat und rote Stifte parat. In der Mitte des Plakats steht groß „Motz und Trotz“

Stellt den Kindern Fragen wie: „Was mag ich nicht am Gottesdienst?“, „Warum finde ich Kirche langweilig und doof?“, „Was stört ich an den Gruppenräumen?“.

Lasst die Kinder auf dem Plakat wild sammeln. Einfach mal alles rauslassen, was euch stört!

Spiel: Schollenwanderung

Wenn das Plakat fertig ist, müsst ihr zur anderen Seite des Raumes/der Wiese. Dort befindet sich nämlich die Wunsch- und Punsch-Ecke.

Dafür eignet sich das Eisschollenspiel sehr gut. Legt dafür Stoffstücke aus oder stellt Stühle hintereinander. Aber gerade so viele, dass alle Kinder sich ordentlich aneinander festhalten müssen, um nicht von der „Scholle“ zu fallen. Jetzt müssen sie versuchen das Eismeer zu überqueren, indem sie zusammenrutschen und die letzte Scholle nach vorne bewegen und dann Schritt für Schritt weiterwandern. Extra-Herausforderung: Nehmt das Plakat mit auf die Reise.

Aktion: Wunsch- und Punsch-Ecke

Gestaltet die Ecke gemütlich mit hellen Farben und Decken und legt grüne Stifte und Scheren dazu. Stellt das Lieblingsgetränk eurer Kinder bereit (den „Wunsch-Punsch“).

Jetzt zerschneidet ihr das Plakat in die einzelnen Kritik-Punkte. Dreht dann die Teile um, und schreibt auf die Rückseite, was man oder auch ihr direkt dagegen tun könnte.

Wenn alle Probleme eine Lösung gefunden haben, sammelt die Teile ein und hebt sie gut auf. Denn die könnt ihr dann hervorholen, wenn ihr dran seid, zu sagen was ihr euch wünscht.

Spiel: Elfen und Trölle

Elfen sind fröhliche Wesen. Sie sind glücklich und springen viel in der Gegend rum. Und gemeinsam macht das noch viel mehr Spaß.

Ein Kind ist der Tröll und alle anderen sind Elfen. Diese springen rum und rufen fröhlich „Hui Hui“. Der Tröll läuft griesgrämig und langsam rum und erschreckt die Elfen indem er sich vor sie stellt, ihnen ins Gesicht schaut und „Buhh“ ruft. Dann fangen die erschrockenen Elfen an zu weinen und bleiben stehen. Befreit werden sie nur wenn eine andere Elfe sie umarmt. Dann können sie weiter hüpfen.

Abschluss:

Sie kamen nach Jericho. Als er mit seinen Jüngern und einer großen Menschenmenge Jericho wieder verließ, saß am Weg ein blinder Bettler, Bartimäus, der Sohn des Timäus. 47 Sobald er hörte, dass es Jesus von Nazaret war, rief er laut: Sohn Davids, Jesus, hab Erbarmen mit mir! 48 Viele befahlen ihm zu schweigen. Er aber schrie noch viel lauter: Sohn Davids, hab Erbarmen

mit mir! 49 Jesus blieb stehen und sagte: Ruft ihn her! Sie riefen den Blinden und sagten zu ihm: Hab nur Mut, steh auf, er ruft dich. 50 Da warf er seinen Mantel weg, sprang auf und lief auf Jesus zu. 51 Und Jesus fragte ihn: Was willst du, dass ich dir tue? Der Blinde antwortete: Rabbuni, ich möchte sehen können. [2] 52 Da sagte Jesus zu ihm: Geh! Dein Glaube hat dich gerettet. Im gleichen Augenblick konnte er sehen und er folgte Jesus auf seinem Weg nach. (Markus 10,46-52)

3. Wölflings-Gruppenstunde: Ressourcen teilen

Material:

- Stadtplan eurer Stadt und der umliegenden Dörfer (die zu eurer Pfarrei gehören)
- Verschiedenfarbige Filsstifte
- Bänder oder Halstücher
- Wäscheklammern
- Reissäckchen/Kirschkerne o.ä.

Einstieg: Der Fuchs und der Adler

Als der Löwe starb und der Fuchs die Herrschaft über das Tierreich an sich gerissen hatte, war das Tiervolk sich nicht einig. Die einen wollten den König der Lüfte, den Adler, die anderen den Fuchs. So entbrannte ein Streit zwischen Fuchs und Adler. Jeder versuchte das Volk für sich zu gewinnen, aber beide hatten Vor- und Nachteile. Als sich das Volk nicht einigen konnte, beschlossen sie einen Wettkampf zu veranstalten. Der Sieger würde die Herrschaft bekommen. Aber auch bei diesem Wettkampf merkte man, dass beide Stärken und Schwächen hatten. Als man sich nicht entscheiden konnte, kam eine alte,

weise Eule hinzu und sprach: "Warum belasst ihr es nicht dabei, dass der Adler König der Lüfte und der Fuchs König des Landes ist? Jeder von euch hat Stärken und Schwächen. " Und so geschah es auch, und es erwies sich als richtig gut, dass jeder seine Stärken und Schwächen hat.

Spiel: Pfadischach

Teilt die Meute in zwei Gruppen und begrenzt ein Spielfeld. Dann werden in den Gruppen verschiedene „Einschränkungen“ verteilt. Z.B. zwei Kindern werden die Beine aneinander (je eins) gebunden, einem Kind werden die Augen verbunden, ein Kind darf nur krabbeln etc. Das Kind mit den verbundenen Augen ist der/die König*in und muss geschützt werden. Die Gruppe muss versuchen den König/die Königin ungedungen auf die anderen Seite des Spielfeldes zu bringen. Jedes Kind bekommt 5 Leben in Form von Tüchern, Bändern oder Wäscheklammern, die an der Kleidung befestigt sind. Dann beginnt das Spiel und sie müssen versuchen sich gegenseitig die Tücher/Klammern abzunehmen. Wer seine/ihre Leben verliert, ist aus dem Spiel. Wer als erstes den/die gegnerische*n König*in stürzt oder den/die König*in heil auf die andere Seite bringt, hat gewonnen. Falls das Spiel zu schnell geht,

Aktion: Stadtplan

Packt den Stadtplan aus und schaut ihn euch an. Fragt die Kinder was davon alles zur Pfarrei gehört.

Markiert mit einer Farbe eure Kirche und alles was dazu gehört wie die Gemeindehäuser, Caritas, Bücherei, Friedhof, Kindergärten oder andere Häuser und Grundstücke die eure Pfarrei unterhält.

Markiert mit einer anderen Farbe was ihr als Stamm nutzt. Dazu zählt auch die Garage, in dem der Boni-Bus steht, mit dem ihr fahren dürft.

Die Kinder können jetzt auch einkreisen, was sie persönlich nutzen, wie z.B. die Bücherei oder das Gemeindehaus, in dem die Proben des Jugendchors stattfinden.

Die Kirche besteht aus mehr als nur den Kirchen an sich. Und um alles muss sich ja jemand kümmern, das ist bestimmt anstrengend. Es ist wichtig, das nicht zu vergessen.

Spiel: Reissäckchen

Der Gruppe wird die Aufgabe gestellt, ein Reissäckchen von der einen Seite zur anderen Seite des Raumes zu transportieren. Jedes Kind muss es einen Teil der Strecke tragen aber niemand darf das Säckchen auf die gleiche Weise transportieren. Z.B kann ein Kind es auf dem Fuß balancieren, eins auf der Schulter, oder krabbelnd auf dem Rücken. Die Gruppe muss gemeinsam überlegen, wer es wie transportiert. Dabei müssen die Kinder Rücksicht nehmen auf Kinder, die vielleicht noch nicht so viel Gleichgewichtssinn haben. Oder auch auf die Stärken einzelner eingehen.

Aktion: Kleingruppengespräch

Doch zur Kirche gehören nicht nur Gebäude, sondern auch die Personen, die sie am Leben halten. wie dem Pfarrer, die Pfarrsekretärin oder der Gärtner. Jeder hat seine Aufgabe und seine Stärken und Schwächen. Nur wenn man seine Schwächen und Stärken kennt, kann man richtig eingesetzt werden. Es wäre ja echt doof, jemanden der nicht lesen kann, die gute Nacht Geschichte lesen zu lassen.

Die Kinder sollen sich in Kleingruppen mit bis zu 4 einteilen. Sie sollen sich gegenseitig die Fragen beantworten: „Wo kann ich gut anderen helfen?“ und „Wobei brauche ich noch Hilfe?“.

Spiel: Sitzkreis

Alle haben Stärken und Schwächen. Sind in etwas besser oder schlechter. Aber zusammen kann man das ausgleichen. Zusammen schafft man sehr viel und hält auch einiges aus.

Alle Kinder stellen sich im Kreis immer mit dem Gesicht zum Vordermann/-frau. Sie Rücken ganz dicht aneinander, sodass jede*r Bauch zu Rücken steht. Nun versuchen sich die Kinder gleichzeitig hinzusetzen. Wenn alles klappt, sitzt jedes Kind dann auf den Schoß des Kindes hinter ihm/ihr.

Gruppenstunden Abschluss:

Als er ausstieg, sah er die vielen Menschen und hatte Mitleid mit ihnen; denn sie waren wie Schafe, die keinen Hirten haben. Und er lehrte sie lange. 35 Gegen Abend kamen seine Jünger zu ihm und sagten: Der Ort ist abgelegen und es ist schon spät. 36 Schick sie weg, damit sie in die umliegenden Gehöfte und Dörfer gehen und sich etwas zu essen kaufen können! 37 Er erwiderte: Gebt ihr ihnen zu essen! Sie sagten zu ihm: Sollen wir weggehen, für zweihundert Denare Brot kaufen und es ihnen zu essen geben? 38 Er sagte zu ihnen: Wie viele Brote habt ihr? Geht und seht nach! Sie sahen nach und berichteten: Fünf Brote und außerdem zwei Fische. 39 Dann befahl er ihnen, sie sollten sich in Mahlgemeinschaften im grünen Gras lagern. 40 Und sie ließen sich in Gruppen zu hundert und zu fünfzig nieder. 41 Darauf nahm er die fünf Brote und die zwei Fische, blickte zum Himmel auf, sprach den Lobpreis, brach die Brote und gab

sie den Jüngern, damit sie diese an die Leute austeilten. Auch die zwei Fische ließ er unter allen verteilen. 42 Und alle aßen und wurden satt.

(Markus 6,34-42)

4. Wölflings-Gruppenstunde: Verantwortung Teilen

Einleitung:

Als kleine Übung nebenbei könnt ihr ja versuchen, euren Begrüßungskreis, wenn ihr immer ein habt, von einem Wö übernehmen zu lassen. Lasst ein oder zwei Kinder am Anfang die restlichen Kinder zusammentrommeln. So merken, die Kinder oft schnell, wie anstrengend es ist, wenn manche nicht hören.

Material:

- Plakat
- Stifte
- Decke
- Wasser
- Verschiedene Gefäße zum Wasser transportieren
- Evtl. Gekochte Eier
- Eine Topfblume für jeden

Einstieg:

Es waren einmal fünf weise Gelehrte. Sie alle waren blind. Diese Gelehrten wurden von ihrem König auf eine Reise geschickt und sollten herausfinden, was ein Elefant ist. Und so machten sich die Blinden auf die Reise nach Indien. Dort wurden sie von Helfern zu einem Elefanten geführt. Die fünf Gelehrten standen

nun um das Tier herum und versuchten, sich durch ertasten ein Bild von dem Elefanten zu machen.

Als sie zurück zu ihrem König kamen, sollten sie ihm nun über den Elefanten berichten. Der erste Weise hatte am Kopf des Tieres gestanden und den Rüssel betastet. Er sprach: "Ein Elefant ist wie ein langer Arm." Der zweite Gelehrte hatte das Ohr des Elefanten ertastet und sprach: "Nein, ein Elefant ist vielmehr wie ein großer Fächer." Der dritte Gelehrte sprach: "Aber nein, ein Elefant ist wie eine dicke Säule." Er hatte ein Bein des Elefanten berührt. Der vierte Weise sagte: "Also ich finde, ein Elefant ist wie eine kleine Strippe mit ein paar Haaren am Ende", denn er hatte nur den Schwanz des Elefanten ertastet. Und der fünfte Weise berichtete seinem König: " Also ich sage, ein Elefant ist wie eine riesige Masse, mit Rundungen und ein paar Borsten darauf." Dieser Gelehrte hatte den Rumpf des Tieres berührt.

Nach diesen widersprüchlichen Äußerungen fürchteten die Gelehrten den Zorn des Königs, konnten sie sich doch nicht darauf einigen, was ein Elefant wirklich ist. Doch der König lächelte weise: "Ich danke Euch, denn ich weiß nun, was ein Elefant ist: Ein Elefant ist ein Tier mit einem Rüssel, der wie ein langer Arm ist, mit Ohren, die wie Fächer sind, mit Beinen, die wie starke Säulen sind, mit einem Schwanz, der einer kleinen Strippe mit ein paar Haaren daran gleicht und mit einem Rumpf, der wie eine große Masse mit Rundungen und ein paar Borsten ist."

Die Gelehrten senkten beschämt ihren Kopf, nachdem sie erkannten, dass jeder von ihnen nur einen Teil des Elefanten ertastet hatte und sie sich zu schnell damit zufriedengegeben hatten.

Spiel: Wassertransport

Verantwortung zu übernehmen heißt, sich um etwas zu kümmern. Am einfachsten ist das zusammen. Eine kleine Demonstration für gemeinsam Verantwortung zu übernehmen ist der einfache Wassertransport.

Sucht euch eine Strecke aus, über die die Wölflinge eine bestimmte Menge Wasser transportieren müssen. Nehmt verschiedene Gefäße. Ihr könnt auch einen Slalom aufbauen. Lasst die Wölflinge die Gefäße untereinander weitergeben. Setzt vorher eine Marke in einem Sammelgefäß, als Ziel für die Wölflinge so viel Wasser zu transportieren.

Bei zu schlechtem oder kaltem Wetter, könnt ihr einen gemeinsamen Eierlauf machen. Dazu bekommt jedes Kind einen Löffel. Dann müssen die Kinder ein gekochtes Ei von Löffel zu Löffel weitergeben ohne es fallen zulassen.

Aktion: Stammbaum

Verantwortung und Arbeit wird auch im Stamm geteilt. Einiges bekommen auch schon die Wölflinge mit. Malt mit den Kindern einfach mal einen Stammbaum. Angefangen von der Gruppenstunde, über die Leiter und die Leiterrunde bis zum Vorstand. Sprecht darüber, wo da der Pfarrer und eure Gemeinde reinpasst. Falls ihr feste Zuständige habt, tragt auch sie mit ein wie Materialwartin oder Lagerkoch.

Wenn die Wölflinge sich schon mit Bezirken und Diözesen auskennen, erweitert den Stammbaum um euren Bezirk mit Bezirksleitung und den Diözesanverband. Vergesst dabei auch nicht den Bischof.

Als einfache Übung könnt ihr eine Decke nehmen. Auf die legt sich ein Wölfling. Alle anderen packen die Ecken und Seiten der Decke und heben den Wölfling langsam und vorsichtig hoch. Wenn der Wölfling sein oder ihr OK gibt, könnt ihr auch versuchen leicht hin- und herzuschwingen. Danach wird das Kind wieder ganz sacht auf den Boden abgelegt. Die Wölflinge müssen dabei gut aufpassen und keinen Quatsch machen. Die Übung zeigt auch gut, dass wenn viele zusammenarbeiten, die Aufgabe nicht so schwer ist und man Sachen schafft, die alleine nicht möglich sind.

Spiel: Erste Hilfe

Teilt eure Gruppe in Kleingruppen von 4-5 Spielern auf. Jede Gruppe erhält einen Namen oder eine Nummer. Alle Gruppen gehen nun durcheinander im Raum umher, wobei ihre Mitglieder dicht beieinander bleiben. Plötzlich ruft die Spielleitung: „Achtung, Gruppe XY wird überfallen“. Die Mitglieder dieser Gruppe beginnen zu stöhnen, laut zu schreien, Verletzungen zu simulieren und umzufallen. Alle anderen Kinder müssen möglichst schnell helfend eingreifen. Sie fangen die um Hilfe Schreienden auf, ehe sie umfallen. Sie versorgen pantomimisch Verletzte, trösten mit Worten – bis alle wieder wohlbehalten aufgestanden sind. Dann beginnt das Spiel von vorne bis jede Kleingruppe mal überfallen wurde.

Aktion: Blümchen

Um Kindern Verantwortung beizubringen werden oft Haustiere oder Pflanzen erwähnt.

Als kleine Überraschung, könnt ihr jedem Wölfling eine kleine Blume in einem Topf mitgeben. Die Wölflinge gehen mit der Aufgabe nach Hause, sich um die Blume zu kümmern, ganz ohne, dass die Eltern sie daran erinnern. Die Blumen

können dann zur nächsten Gruppenstunde wieder mitgebracht werden. Falls nötig, können sie auch wieder aufgepepelt werden. Sprecht darüber, wem es einfach fiel und was die Probleme bei manchen waren.

Abschluss:

Die elf Jünger gingen nach Galiläa auf den Berg, den Jesus ihnen genannt hatte.
17 Und als sie Jesus sahen, fielen sie vor ihm nieder, einige aber hatten Zweifel.
18 Da trat Jesus auf sie zu und sagte zu ihnen: Mir ist alle Vollmacht gegeben
im Himmel und auf der Erde. 19 Darum geht und macht alle Völker zu meinen
Jüngern; tauft sie auf den Namen des Vaters und des Sohnes und des Heiligen
Geistes 20 und lehrt sie, alles zu befolgen, was ich euch geboten habe. Und
siehe, ich bin mit euch alle Tage bis zum Ende der Welt.

(Matthäus 28,16-20)

2. Jungpfadfinder

1. Jungpfadfinder-Gruppenstunde: Glauben teilen



Material:

Digitalkameras/Smartphonekamera

Einstieg:

„Ich packe meinen Koffer“ mit Gegenständen und Orten, die man mit seinem Glauben verbindet.

Spieler*in 1 beginnt die Runde mit den Worten, „Ich verbinde mit Glauben, ****“ statt den Sternen wird ein passender Gegenstand oder Ort eingefügt, den die Person mit Glauben verbindet (z.B. Kreuz, Buddha, Gebet, Brot). Danach geht es reihum und jeder/jede führt diese Reihe weiter mit den Worten „Ich verbinde mit Glauben, -***1, ****“ und fügt einen weiteren Begriff hinzu. Das Spiel endet, wenn Spieler*in 1 wieder an der Reihe ist und alles noch einmal wiederholen muss.

Aktion Foto-Jagd:

Die Gruppe wird in Kleingruppen aufgeteilt, jede Gruppe bekommt eine Kamera oder nutzt ein Smartphone, um Bilder aufzunehmen. Die Gruppen bekommen die Aufgabe Bilder zu machen von Dingen, Gegenständen, Gebäuden oder Situationen, die sie mit Glauben verbinden.

Denkt euch vielleicht Fragen aus, welche die Gruppen an besondere Orte führen könnten. Hierbei ist darauf zu achten, dass die Kleingruppen in verschiedene Richtungen unterwegs sind, da so ein besseres Ergebnis entsteht. Die Bilder werden am Ende der Gruppenstunde gesammelt.

Die Fotos kann man nun Ausdrucken und in einer anderen Gruppenstunde als Collage aufkleben. Vielleicht könnt ihr hierfür auch einen Stadtplan oder eine Karte eurer Ortschaft zur Hand nehmen und die entsprechenden Bilder ausschneiden und passend platzieren. Falls ihr keinen Plan zur Hand habt, könnt Ihr auch einen zeichnen.

2. Jungpfadfinder-Gruppenstunde: Leben teilen

Material:

Kartenspiel

Einstieg:

Erzählrunde: Wir nehmen ein Kartenspiel und verteilen Spielkarten, reihum werden Fragen beantwortet. Jeder beantwortet die Frage je nachdem welche Farbe er gezogen hat (Karo, Herz, Pik, Kreuz).

Karo: Wie geht's dir? Was beschäftigt dich?

Herz: Was würdest du gerne mal wieder machen?

Pik: Wann hast du das letzte Mal einfach so etwas Nettes gemacht oder gesagt?

Kreuz: Was gehört für dich zu einer perfekten Gruppenstunde?

Aktion:

Wutbild: Wir teilen uns mit und teilen unser Leben, was finde ich gerade blöd oder Scheiße.

Wir wollen ein Plakat erstellen, das die Kinder einfach mal Sachen los lassen können die sie beschäftigen, wofür sie aber kein Ventil haben.

Wir nehmen ein Plakat (bei vielen Kindern mehrere) jedes Kind bekommt verschiedene Filzstifte in verschiedenen Farben, dann dürfen die Kinder alles

auf das Wutbild schreiben was sie gerade stört, was nicht gut läuft, was einfach blöd ist,... hierbei ist die gewählte Farbe egal, diese gibt es nur, damit im Nachhinein nicht nachvollziehbar ist wer was geschrieben hat. Die Kinder sollen möglichst in Ihrer schrecklichsten Schrift und möglichst durcheinander schreiben oder Sachen wieder überschreiben. Man soll nichts mehr erkennen. Lasst ihnen freien Lauf.

Reflexion: Wir machen ein Blitzlicht, um die folgenden Fragen zu beantworten.

Fühlt ihr euch besser als vorher?

Wie hat euch die Methode gefallen?

3. Jungpfadfinder-Gruppenstunde: Ressourcen teilen

Material:

Je Kleingruppe einen Apfel und ein Ei (hartgekocht), „Eisschollen“ (aus Pappkarton o.ä.)

Einstieg:

Mit den Kindern wird eine Runde „Eisschollen“ gespielt. Hierbei muss die gesamte Gruppe mittels weniger Eisschollen eine Distanz überwinden. Die Anzahl der Eisschollen und die Distanz kann von den Leitenden selbst gewählt werden, zu empfehlen wäre je Kind 0,5 Eisschollen und die Distanz sollte zwischen 2 und 4 Metern liegen. Bei dem Spiel muss die Gruppe versuchen als Ganzes die Distanz zu überwinden. Dabei dürfen nur die Eisschollen betreten werden. Zu jeder Zeit muss eine Person die Eisscholle berühren. Wenn nicht wird diese aus dem Spiel genommen und die Gruppe muss mit den verbliebenen Eisschollen auskommen.

Aktion:

Apfel und Ei Spiel:

Bei diesem Spiel geht es darum den besagten Apfel und das Ei gegen andere Gegenstände einzutauschen. Dies kann man bei den umliegenden Wohnhäusern des Gruppenstundentreffpunktes machen. Man sollte nur darauf achten die Gruppen in unterschiedliche Richtungen zu schicken, damit sie nicht alle an den gleichen Häusern klingeln. Die Kinder sollen versuchen die ihnen gegeben Lebensmittel gegen andere oder mehr Lebensmittel einzutauschen. Am Ende der Gruppenstunde können die so gesammelten Lebensmittel der regionalen Tafel oder anderen Hilfsorganisationen gespendet werden.

Die Übergabe der Spenden kann ggf. auch gemeinsam mit den Kindern erfolgen, evtl. ist hierfür eine separate Gruppenstunde notwendig.

4. Jungpfadfinder-Gruppenstunde: Verantwortung teilen

Material:

Ausdruck des Wimmelbildes Jungpfadfinder (möglichst groß und möglichst farbig)

(https://dpsg.de/fileadmin/daten/bilder/jungpfadfinder/kobold_wimmelbild.jpg)

Spielfiguren (ungleiche Gegenstände welche als Spielfigur fungieren können)

Einstieg:

Kurzes Blitzlicht: Wo sehe ich meine Verantwortung zu anderen und wo bin ich wichtig für unsere Gruppe?

Spiel „Alle die wo“:

Alle Teilnehmer sitzen in einem Stuhlkreis, nur eine Person steht in der Mitte.

Die Person sagt einen Satz der mit „Alle die wo,...“ beginnt und benennt ein Merkmal, dass die Person selbst besitzt und auch mindestens zwei andere Personen im Raum besitzen, hierbei ist es wichtig, dass keine äußerlichen Merkmale benannt werden, beispielsweise „Alle die wo, gerne Müsli zum Frühstück essen.“. Alle Teilnehmer die dieses Merkmal besitzen stehen auf und suchen sich möglichst schnell einen anderen Stuhl (nicht den Stuhl direkt neben dem vorherigen Stuhl). Die Person die keinen Stuhl bekommt steht als nächstes in der Mitte und beginnt mit einem neuen Merkmal.

Aktion Wimmelbild:

Jedes Gruppenkind sucht sich einen Gegenstand: einen Korke, eine Büroklammer, einen Würfel, usw. Alle Gruppenkinder und Leitende treffen sich in einer Runde und betrachten das Wimmelbild und suchen sich einen Kobold auf dem Wimmelbild aus, mit welchem sich das entsprechende Kind (der entsprechende Leitende) identifizieren kann. (Kocht man gerne ist man vielleicht der Koch, Beobachtet man gerne die Natur ist man vielleicht der Kobold mit dem Frosch, Verkleidet man sich gerne ist man vielleicht ein Theaterkobold).

Jetzt dürfen die Spielenden reihum ihre Figur auf ihren gewählten Kobold legen und sollen dazu sagen warum sie sich genau auf diesem Kobold platziert haben. So können wir sehen wie sich die anderen in der Gruppe sehen und welche Verantwortungen und Aufgaben in der Gruppe übernehmen (übernehmen können oder übernehmen wollen).

Nehmt ein Foto von dem Spielplan auf und beschriftet dieses im Nachgang mit den entsprechenden Namen der Spielfiguren.

Im Anschluss nehmen alle Spielenden ihre Figuren wieder vom Wimmelbild und geben diese im Uhrzeigersinn zwei Plätze weiter. (Wir wissen alle, dass gute

Freunde immer direkt nebeneinander-sitzen.) Die Figur gehört weiterhin zu derselben Person. Jetzt überlegt sich jeder wo er die entsprechende Person sieht. (Es sollte ein anderer Kobold gewählt werden als in der vorherigen Runde)

Wie schätze ich die Person, wessen Spielstein ich jetzt in der Hand habe, ein?

Was könnte ich mir vorstellen was sie auch gut kann?

Wo denke ich, dass die Person sich selbst weiterentwickeln kann und Verantwortung übernehmen kann?

Im Anschluss werden wieder reihum die Figuren auf die KoboLde gelegt, hierzu wird gesagt, warum man den entsprechenden Spielenden auf diesem Kobold sieht und warum man ihm Mut machen will auch mal was auszuprobieren oder warum man denkt, dass dieser Spielende eine andere Sache auch besonders gut kann. Vielleicht liegt einer der Spielenden in der ersten Runde besonders gerne in der Hängematte, aber nach dem Lager hat der Spielende immer die tollsten Lagerfotos.

Nehmt wieder ein Foto von dem Spielplan auf und beschriftet dieses im Nachgang mit den entsprechenden Namen der Spielfiguren. Zusammen mit dem anderen Bild ausgedruckt und gerahmt wird das eine schöne Erinnerung an eure Gruppenstunde.

Spiel Zublinzeln:

Jede*r Zweite stellt sich im Kreis hinter seinen rechten Stehnachbar bis nur noch eine Person einzeln steht. (ggf. muss ein Leitender aussetzen um eine ungerade Zahl zu erreichen.) Die hintere Person hat die Aufgabe die Vornestehenden anzublinzeln, deren Aufgaben ist es dann zu der blinzelnden Person zu laufen und sich hinter diese zu stellen. Die Aufgabe der hinteren Personen ist es die vor ihnen stehende Person durch festhalten daran zu hindern. Die alleine stehenden Personen sind immer dran.

3. Pfadfinder

1. Pfadfinder-Gruppenstunde: Glaube teilen

Vorwort

Die inhaltliche Auseinandersetzung mit Themen wie „Spiritualität“, „Religion“ und „Glaube“ setzt – gerade im Kontext von Gruppenprozessen - Bewusstsein dafür voraus, dass es sich hierbei um sehr individuell wahrgenommene Komplexe handelt, die häufig als wichtiger Teil der eigenen Identität betrachtet werden. Diese identitätsstiftende Komponente trifft z.B. auch häufig auf Personen zu, die „Spiritualität“ für sich persönlich als weniger bis gar nicht wichtig definieren und dies eben genau dies in ihrer Identität verankert sehen. Demnach gilt als erstes Credo für das gemeinsame Gruppengespräch (als auch für die Moderation), dass es gegenseitiger Respekt und das Achten anderer Einstellungen für das Funktionieren eines möglichst offenen Austauschs unabdingbar sind.

Je nach jeweiliger Gruppensituation (vor allem im Bezug auf Kommunikation) ist es von Nöten, diese Art des respektvollen Umgangs miteinander vorab (und im Zweifelsfall auch mehrmals und auch währenddessen) zu thematisieren und situativ die vorgeschlagenen Methoden und deren zeitliche Dauer auf die Bedürfnisse der eigenen Gruppenstunden (Gruppengröße, vorhandene Kommunikationsprozesse, etc.) anzupassen.

Die formulierten Methodenvorschläge sind so angelegt, dass sie in einer „Regelgruppenstunde“ durchgeführt werden können und mit Ideen zu einer digitalisierten Umsetzung versehen.



Inhaltlich ist dieser Gruppenstundenentwurf in drei Phasen aufgeteilt: **Phase 1** stellt der Einstieg bzw. die Heranführung an das Thema „Spiritualität“ dar. In **Phase 2** folgt die Auseinandersetzung mit der eigenen Spiritualität und ein entsprechender Austausch darüber, während in **Phase 3** ein Transfer vollzogen werden soll, der auch den „**pastoralen Weg**“ thematisiert und in diesem Kontext bearbeitet. Im Anhang befinden sich Materialvorschläge, um die jeweiligen Methoden inhaltlich zu stützen.

Einstieg ins Thema

Vorab werden im (Gruppen-)raum durch die Leitung Zettel ausgehängt, auf denen einzelne Zitate und Aphorismen im Kontext „Spiritualität“ zu lesen sind (*siehe Anhang*). Nach einer mündlichen Vorstellung des Gruppenstundeninhalts bittet die Gruppenleitung die Teilnehmenden sich still durch den Raum zu bewegen und sich die ausgehängten Zettel durchzulesen (Hierbei kann gerne Musik im Hintergrund abgespielt werden). Nach einigen Momenten bittet die Gruppenleitung darum, dass jede*r sich zu einem der Zettel stellt (individuelle Vorlieben müssen dabei keine Rolle spielen), so dass im Anschluss jeder Zettel nacheinander laut vorgelesen werden kann.

„*Onlinevorschlag*“: Die Gruppenleitung projiziert die Zettel im PDF-Format, in dem sie ihren Bildschirm teilt und lässt der Reihe nach jedes Zitat laut vorlesen.

1.) Austausch „Spiritualität“

In die Mitte der Runde legt die Gruppenleitung eine Sammlung an Impulsgegenständen (Z.B.: Uhr, Stein, Spiegel, Kissen, etc.) oder Bildern aus.

TIPP: *Wer nicht selbst eine solche Sammlung anlegen möchte, kann gerne das Repertoire einer KJZ oder vielleicht sogar der Kirchengemeinde anfragen.*

Anschließend sollen sich die Teilnehmenden kurz Zeit nehmen, um für sich selbst folgende Frage(n) zu beantworten: „Was bedeutet mir persönlich Spiritualität? Welche Rolle spielt Spiritualität in meinem Leben, meiner Familie, etc.?“ Hierfür soll sich jede*r die Zeit nehmen, die dafür benötigt wird, um anschließend einen Gegenstand/ein Bild aus der Mitte herauszusuchen, das den eigenen Gedanken zum Thema am besten entspricht.

Sobald alle bereit sind, wird die Gesprächsrunde eröffnet. Wichtig ist hierbei, dass es sich um sehr persönliche Erfahrungen und Gedanken halten und daher niemand zum Sprechen verpflichtet werden sollte. Die Aufgabe der Gruppenleitung übernimmt zwar Moderation, kann aber auch gerne (ganz im Sinne des „Leitens im Trupp“) persönliche Gedanken mit der Gruppe teilen – dabei gilt es darauf zu achten, sich im Sinne des Gesprächsflusses einzubringen und dieses mit eigenen Beiträgen zu fördern: Zum Beispiel als „Vorbild“ falls niemand sich traut, das Gespräch zu eröffnen, aber auch zwischendurch falls das Gespräch droht „abzuflachen“ oder abzuschweifen.

Anmerkungen:

Je nach Gruppe können Aufgaben, wie z.B. die Moderation, sehr gut an Teilnehmende abgegeben werden.

Je nach Redebedarf kann ein solches Gespräch sehr intensiv werden, themenbezogene Abschweifungen können daher auch durchaus legitim sein. Es wäre entsprechend schade ein gewinnbringendes Gespräch oder Gesprächszweige frühzeitig zu beenden. Ladet also auch dazu ein sich

aufeinander zu beziehen und Fragen zu stellen, solange respektvoll kommuniziert wird.

„*Onlinevorschlag*“: Da keine Gegenstände in der Raummitte ausgelegt werden können, bietet es sich hier an, dass eine kurze Zeit eingeräumt wird, in der jede*r sich im eigenen Haushalt einen passenden Gegenstand suchen kann.

2.) Transfer / Reflexion

Am Ende des vorangegangenen Austausches steht nun die Frage im Mittelpunkt, was jede*r aus dem gemeinsamen Gespräch mitnehmen konnte bzw. was aufgefallen oder neu war.

„Ziel“ dieses Gespräches ist die Erkenntnis, dass Austausch auch in solch individuellen Themenbereichen helfen kann den eigenen Horizont zu erweitern und eigene Ansichten und Gefühle vielleicht auch kritisch zu hinterfragen. Je mehr Eindrücke man sammeln kann, desto mehr ist man in der Lage seine Spiritualität individuell, aber auch in einer Gruppe, zu leben.

Bezug „Pastoraler Weg“:

Je nach Thematisierung in vorangegangenen Gruppenstunden bietet es sich an, eventuell einen kurzen Input hierzu zu geben. Vorschlag: Impulsvideo „Pastoraler Weg - Workshoptag Mainz“ (<https://www.youtube.com/watch?v=TwkQAcGv79M>) ansehen und mündlich dazu erläutern, was der Begriff „pastoraler Weg“ bedeutet.

Transfer auf das Gruppenstundenthema: In vielen Orten sträuben sich Gemeinden gegen anstehende Zusammenlegungen, die jedoch unumgänglich scheinen. Ein offenes „Aufeinanderzugehen“ kann in diesem Kontext jedoch die Erweiterung des spirituellen Repertoires der eigenen Kirchengemeinde bedeuten und somit die Möglichkeiten verbessern sich als Individuum in dieser spirituell zu finden und weiterzuentwickeln.

3.) Anhang

a) *Gliederung*

Phase	Dauer	Methode	Material
Einstieg ins Thema	Ca. 10 Min.	Museumsgang / Online: Bildschirmpräsentation	Zettel mit Zitaten zum Thema „Spiritualität“ bzw. PDF
Austausch „Spiritualität“	Ca. 20-40 Min.	Impulsgegenstände / Bilder + moderiertes Gespräch	Impulsgegenstände / Bilder
Transfer	Ca. 10-20 Min.	Moderiertes Gespräch / ggf. Videoinput	Videoinput: Videodatei, Laptop, Beamer

b) Vorschläge für Zitate bzw. Aphorismen:

„Für mich bedeutet Spiritualität vor allem, mit einer tieferen Dimension des Seins in Berührung zu kommen.“

„Spiritualität bedeutet, die großen Fragen des Lebens zu stellen: Wer bin ich? Wozu bin ich hier?“

„Spiritualität hilft uns dabei, unser Leben, unsere Lebensaufgabe, unsere Ziele und vor allem uns selbst besser zu verstehen.“

„Spiritualität ist der Weg des geistigen Übens mit dem Ziel der Vereinigung mit einer höheren Wirklichkeit (Gott, Transzendenz, inneres Glück).“

„Spiritualität verbindet alle Religionen miteinander - und kann auch ohne konkrete Religionsangehörigkeit geübt werden.“

„Spiritualität heißt, nach einem höheren Sinn zu streben und sein Leben nach diesem höheren Sinn auszurichten.“

„Der Weg der Erleuchtung besteht im Wesentlichen aus Gedankenarbeit (die fünf Eigenschaften innerer Frieden, umfassende Liebe, Weisheit, Selbstdisziplin und inneres Glück üben) und Meditation.“

„Christliche Spiritualität umfasst nicht nur religiöse Rituale, sondern drückt sich durch die Spiritualität im Alltag aus. Auch kleine Dinge können eine religiöse Bedeutung bekommen und so zur christlichen Umformung des Menschen beitragen.“

„Spiritualität heißt, durchlässig für das Göttliche in einem selbst zu werden, das heißt das Göttliche in sich selbst zu erkennen.“

„Spiritualität heißt, das Göttliche durch sich wirken zu lassen - zu spüren, dass ein Göttliches durch sich sprechen will: Fühle dich als Instrument, nicht als Handelnder.“

„Spiritualität heißt, in den Ereignissen das Wirken Gottes zu spüren.“

„Spiritualität heißt, das Göttliche in jedem Menschen, in jedem Wesen, in allem zu spüren, wahrzunehmen.“

„Man kann sagen, dass eigentlich Essentielle einer Religion ist die Spiritualität.“

„Spiritualität heißt, nicht auf den Tod warten zu wollen, sondern so zu leben, dass man in diesem Leben das Göttliche erfährt.“

2. Pfadfinder-Gruppenstunde: Leben teilen

Material:

- vorbereitete DIN a 4 Blätter mit Fragen/Impulsen
- Papier
- Stifte

Zu Beginn der Gruppenstunde vorgefertigte Zettel als Impulse oder Fragen in den Räumlichkeiten verteilen um sich damit aktiv zu beschäftigen und umher zu gehen. (15 min)

Bsp: Was mag ich an der Kirche?

Was würde ich an der Kirche ändern,
damit Sie mir mehr zusagt?

Wo fühle ich mich super wohl und
glücklich?

Was mag ich an den Gruppenstunden?

Was wäre für mich die schlimmste
Gruppenstunde?

Usw.

Nachdem man sich mit der Thematik auseinander gesetzt hat werden die Pfadis in zwei Gruppen eingeteilt. Falls dies, aufgrund einer geringeren Anzahl, nicht möglich ist dann nur eine Gruppe. Nun zum Thema Freude und Leid, eben Leben teilen, einen Sketch/Rollenspiel vorbereiten.

Die eine Gruppe spielt die beste Gruppenstunde nach und die andere Gruppe die schlimmste Gruppenstunde. So tauschen sich die Pfadis über deren Wünsche und Ängste, heruntergebrochen auf die Gruppenstunde, aus. Bei nur einer

Gruppe darf die Gruppe entscheiden, welche Situation Sie nachspielen wollen.

Je nach Zeit dürfen dann die Gruppen sich gegenseitig erraten, was die Wünsche sind und Ängste. (60 min)

Am Ende ein Fazit ziehen und den Pfadis vermitteln, dass es wichtig ist Wünsche und Ärgernisse zu äußern, damit auch was passieren kann. Das Leben teilen mit allen Höhen und Tiefen. WAG ES, das Leben zu lieben :) (15 min)

3. Pfadfinder-Gruppenstunde: Ressourcen teilen

Zu Beginn der Gruppenstunde wird das Spiel „Lost“ (Quelle: materialboerse.ejo.de) gespielt.

Spiel: Lost – gemeinsam aus der Sumpflandschaft!

Material

- Security Pads: ein Brettchen, DIN A4 Blatt, Teppichfliese, Topfuntersetzer o.ä.; Anzahl $\frac{3}{4}$ der Teilnehmer*in (TN)
- zu bergende Gegenstände: z. B. Kocher, Kohte, Stangen, Heringe, Topf, Kochgestell, Streichhölzer, Schnur, Tassen, Wasserkanister, Wasser, Tee, etc.
- Markierung des Spielfelds: Seil, Straßenkreide o.ä.
- Handicaps für die TNs: Halstuch für Augen/Mund verbinden, Seile für Füße/Hände zusammenbinden, Ohrenschützer, etc.

Vorbereitung

Die Spielleitung steckt ein ca. 10 x 10 m großes Spielfeld (der Sumpf) ab und markiert in der Mitte eine Insel. Die Insel muss gerade so groß sein, dass alle TNs Platz haben und für die ggfs. Aufgabe Platz bietet. Je mehr teilnehmen, desto größer sollte die Gesamtspielfläche sein. Auf die Insel vier Security Pads legen.

- Um die Insel herum – im Sumpf verstreut – die restlichen Pads verteilen, so dass wenige einfach zu erreichen sind (nur mit einem Security Pad der Insel), manche schwerer (erst andere Security Pads eingesammelt werden müssen) oder vielleicht eine Anzahl ins Leere läuft (kein zu bergender

Gegenstand in dieser Richtung). Am äußeren Rand die zu bergenden Materialien verteilen.

- Den meisten TNs wird ein Handicap gegeben (Augen/Mund zubinden, ein Arm an Körper/Beine zusammenbinden o.ä.). Hierbei kann gezielt manchen TNs ein passendes Handicap gegeben werden, um in der Reflexion einfacher auf Stärken/Schwächen oder gegenseitige Unterstützung hinzuführen z.B. dem „aktiven Anpacker“ einen Arm auf den Rücken binden, dem „redelustigen Anführer“ den Mund verbinden, dem „Denker mit Gesamtüberblick“ die Augen verbinden, etc. Es muss unbedingt darauf geachtet werden, dass hierbei kein TN mit einer tatsächlichen Schwäche konfrontiert und diese verstärkt wird!

Story

Während eines verirrtten Hajk findet ihr euch auf einer kleinen Lichtung inmitten einer sumpfigen Landschaft wieder und der Rückweg wurde abgeschnitten. Leider war der Rucksack nicht mehr der neueste, so dass das dringend benötigte Material (Zelt und Kocher) nicht bei euch ist, sondern im sumpfigen Gelände verstreut liegt.

Ziel

- ✓ Das Material muss geborgen werden.
- ✓ Vor dem aufziehenden Sturm eine Notunterkunft errichtet und eine Notverpflegung zubereitet werden. Es können ja nach Materialverfügbarkeit oder aktuellen Themen auch andere Aufgaben anstelle von Zeltaufbau oder Tee kochen gewählt werden.
- ✓ Zudem darf kein TN im Sumpf zurückgelassen werden (Körperkontakt abbrechen, Security Pad verlassen).

- ✓ Zeitlimit: 20 min (kann je nach Aufgabe variiert werden)

Regeln

- ! Um im Sumpf nicht zu versinken, kann die Insel nur auf den Security Pads verlassen werden. Diese können nach Belieben aufgenommen und weitergegeben, aber nicht über den Sumpf geworfen werden.
- ! Aufgrund der großen Strömung muss auf den Security Pads immer Körperkontakt zu einem TN auf der Insel gehalten werden, so dass es nur möglich ist, sich als Menschenschlange(n), die sich von hinten verlängern, vorwärts zu bewegen.
- ! Die Spielleitung kann als Sumpfgeist fungieren und Regelverstöße ahnden (weitere Handicaps, verkürzte Zeit, bereits geborgene Gegenstände in den Sumpf zurücklegen, Security Caps entfernen, o.ä.).

V.a. Security Pads sollten limitierend sein bzw. limitierend gemacht werden, um nicht nur den Fokus auf „das Wie untereinander“ zu legen, sondern auch um materielle Engpässe zu erzeugen.

- ! Vor Beginn der Aufgabe erhalten die TNs 5min Zeit sich zu beraten.

Spielende

Nach Ablauf der Zeit oder wenn alle Materialien geborgen und die Aufgabe(n) erfüllt worden ist. Im direkten Anschluss kann ggfs. zum Abschluss des Spiels mit der Tasse Tee/ein Eis aus einer gestellten Aufgabe zur Ruhe gekommen werden.

Reflexion: Auswertung des Spiels.

Methode

Die folgenden drei Leitfragen werden für alle sichtbar auf drei Plakate/Zettel o.ä. geschrieben und die TNs sollen sich einzeln 5 min darüber Gedanken machen (Moderationskarten und Stift anbieten).

- ? Waren bei der Umsetzung alle optimal beteiligt d.h. die jeweiligen Kompetenzen sinnvoll eingesetzt und Aufgaben verteilt?
- ? Wie hätte sich das Spiel verändert, wenn ihr doppelt so viele Security Pads gehabt hättet?
- ? Was könntet ihr als Gruppe das nächste Mal besser machen und was könntest du selbst hierfür besser machen?
- ? Worauf kam es deiner Meinung nach bei diesem Spiel besonders drauf an?

Danach finden sich 3er Kleingruppen zusammen, die sich ihre Meinungen gegenseitig vorstellen und schließlich die Großgruppe, in der die Gemeinsamkeiten/Unterschiede aus den 3er Gruppen erzählt werden. Notiert diese Dinge auf den Plakaten bzw. klebt die Moderationskarten mit den Stichpunkten darauf.

Transfer: Was haben wir um nicht in den Sumpf zu fallen?

Offene Diskussion in der Gruppe

Vielleicht sind in der Reflexion Begriffe wie „Kommunikation untereinander“, „lösungsorientierte Teamarbeit“, „Stärken teilen und Schwächen auffangen“ sowie „materielle Limitierung“ genannt worden und viele weitere, die für euch

zum Gelingen eines gemeinsamen Ziels wichtig sind. Auch außerhalb des Spiels gab es sicherlich schon die ein oder andere Situation, in der die euch diese Dinge aufgefallen sind:

- ? Wo gibt es im Pfadfinderleben/in der Gemeinde ähnliche Situationen, in der eure Erkenntnisse wichtig sind?
- ? Was sind Themen (neue aber auch anhaltende) die euch in Zukunft hier betreffen werden?

Abschluss und Ausblick: zukünftig darauf bauen...

Vielleicht behandelt ihr in der nächsten Gruppenstunde den 4. Bereich des Pastoralen Weges: Verantwortung teilen. Bei euch steht die Planung/Durchführung eines Lagers, Hüttenwochenendes, Projektes, Stammesaktion o.ä. an. Oder darüber hinaus siehst du jemand, der*die ein Security Pad braucht oder deine Stärke.

- Greif hierfür die gesammelten Ergebnisse der Reflexion wieder auf und versuch diese umzusetzen.

4. Pfadfinder-Gruppenstunde: Verantwortung teilen

Wer kennt es nicht: bei der Planung der nächsten Winterhütte durch die Pfadistufe kommen die Ideen von immer denselben Leuten, andere finden alles doof, wieder anderen ist es eigentlich recht egal und letztendlich fasst es immer dieselbe Person zusammen. Allerdings liegt die Verantwortung für ein Gruppenprojekt bei jedem Mitglied der Gruppe. Und dann, wenn man Aufgaben teilt, beschäftigt man sich unbewusst – vielleicht aber auch bewusst – mit Bereichen anderer Personen oder mit Themen, die gar über deren Entscheidungsgewalt hinaus geht. Doch dabei spart eine sinnvolle Aufgabenverteilung und ein „sich an Absprachen halten“ Zeit und auch Ärger.

Einstieg: Spaceteam

Hierfür braucht jeder Pfadi ein Smartphone, Tablet (ggfs. Vorher ansagen) und ladet sich die App „Spaceteam“ (Henry Smith Inc.) herunter. Die Pfadirunde (ggfs. Auf mehrere Teams aufteilen) steuert zusammen ein Raumschiff, wobei jeder nur bestimmte Aufgaben erfüllen kann bzw. muss um mit Kommunikation ans Ziel zu gelangen.

Thema: das Raumschiff auf Stammesebene fliegen

Zwar fliegen wir kein Raumschiff, aber bei euch vor Ort ist es ähnlich, dass viele Leute mit unterschiedlichen Verantwortungen an dem gemeinsamen Ziel arbeiten.

Die Pfadis sollen nun in Kleingruppenarbeit an einem konkreten Beispiel Personen finden, die hier involviert sind. Damit verbunden wären die dafür notwendigen Aufgaben (was muss alles bedacht, vorbereitet und dann getan werden?), jeweils verantwortliche Personen (wer plant und führt aus?), ggfs.

Strukturen (gibt es einen Chef bzw. sollte es einen geben und sieht die Hierarchie aus?) und Kommunikationswege (wer muss was von wem wissen um arbeiten zu können?). Am besten anhand einer mindmap, Plakat o.ä. bearbeiten. Beispiele können (je nach Stammeskultur, zurückliegende und anstehende Aktionen, Nähe zur Kirchengemeinde) sein: das Stufenpfingstlager, Kuchenverkauf nach dem Gottesdienst, das Stammessommerlager, selbst gestalteter Familiengottesdienst, Übernachtung im Gruppenraum, Umbau des Pfarrgartens, eine Stammesaktion wie Jubiläum oder Pfarrfest, etc. Man kann auch eine Personengruppe allgemein nehmen wie z. B. Stammesleitung, die Pfarrgemeinde, Diözese, Schule. Anschließend stellt man sich die Gedanken dazu vor und kann sich gegenseitig ergänzen.

Transfer: wo gibt es Probleme

Eure Überlegung klingt auf dem Papier sicher einfach. Bei der tatsächlichen Durchführung könnte es aber nicht nach Schema F ablaufen. Setzt euch die Maske eines Pessimisten auf und überlegt euch – am besten in den jeweiligen Gruppen wieder - was das sein könnte. Wie lässt sich verhindern, dass letztendlich doch alles an einer Person hängen bleibt oder am Ende genervt von anderen ist? Womöglich habt ihr diese Erfahrungen selbst schon einmal erlebt...

Ausblick: zukünftig darauf aufbauen

Zum Abschluss haltet die wichtigsten Erkenntnisse fest und erinnert euch zu Beginn der nächsten Aktion daran gemeinsam die Verantwortung zu teilen.

4. Rover

r ver

1. Rover-Gruppenstunde: Glauben teilen

Möglichkeit 1

Betreffende Stämme/ Gruppen:

Gruppen, die selbst nicht viel mit Arbeit innerhalb des Kirchensystems zu tun haben oder wenig bis kein Vorwissen haben, was die Funktions-/bzw. Arbeitsweisen innerhalb der (lokalen) Gemeinde angeht. Gruppen mit vielen Quereinsteigern oder Stämme mit einem größeren Einzugsbereich wären dafür geeignet.

Thema: Kennenlernen der eigenen Gemeinde

Leitfragen:

Wie funktioniert unsere Gemeinde?

Wer erledigt welche Aufgaben?

Wer ist mein Ansprechpartner? (Sowohl organisatorisch als auch theologisch)

Welche Stellen gibt es? (z.B. Pastoralreferent, Pfarrer, Pfarrgemeinderat)

Wo kann ich mich engagieren?

Methode: Selbstgesteuerte Recherche

Die Rover bekommen die Aufgabe etwas über die Funktionsweise der Lokalen Gemeinde herauszufinden. Die Leitung, sollte hierbei mit klar formulierten Fragen einen Ansatzpunkt bieten. Die Fragen selbst müssen auf die Gruppe zugeschnitten werden, da jede Roverrunde unterschiedliches Vorwissen hat. Beispiele wären:

Was ist ein Pastoralreferent?

Welche Aufgaben erledigt unser Pfarrer?

Was ist ein Pfarrgemeinderat und welche Aufgaben haben die Mitglieder?

Welche Gemeinden gehören zum Einzugsbereich unseres Pfarrers? (Gerade in Städten wie Mainz ein interessanter Aspekt)

Wer kümmert sich um die Gemeinde, wenn der Pfarrer nicht da ist? (Hierarchie)

Wer hat welches Amt in der Gemeinde?

Welche Angebote existieren in unserer Gemeinde? (Feste, Seelsorge, Soziales Engagement, verschiedene Gottesdienste etc.)

Wo können wir uns als Rover engagieren?

Wer ist unser persönlicher Ansprechpartner?

Die Rover sollen durch z.B. Internet oder Quellenrecherche einige Fragen zu ihrer Heimatgemeinde beantworten. Es ist sinnvoll den Rovern einige Ansprechpartner an die Hand zu geben, und zu klären ob diese zu der Gruppenstunde auch zur Verfügung stehen würden/ diese vorher zu informieren, dass sie eventuell angesprochen werden könnten.

Möglichkeit 2

Betreffende Gruppen/Stämme:

Alle

Thema: Wer ist unser Pfarrer (Repräsentant unserer Gemeinde/ Theologisches Fachpersonal)

Einladen des Pfarrers/ Pastoralreferenten in die Gruppenstunde.

Der Pfarrer wird für die letzte halbe Stunde einer Gruppenstunde eingeladen. Die vorherige Zeit haben die Rover die Möglichkeit, zu klären, was sie bereits wissen und Fragen zu Themen zu erstellen, welche sie interessieren. Sowohl Pfarrer als auch Rover müssen vorher informiert werden, dass sich beide Seiten darauf einstellen und sich im Vorhinein Gedanken machen können. Zur Orientierung sollte der Roverleiter Leitfragen/Impulse an der Hand haben, falls die Rover von selbst nicht in Schwung kommen.

Methode: Gespräche im Plenum/Plakatarbeit.

Fragen werden gesammelt und Ergebnisse werden festgehalten. Wichtig ist hierbei, dass sich niemand auf die gesammelten Fragen begrenzt, sondern dass auch Diskussionen oder freie Gespräche zugelassen werden. Sollte die Zeit knapp werden, kann jederzeit ein weiterer Termin mit mehr Redezeit ausgemacht werden.

2. Rover-Gruppenstunde: Leben teilen

Betreffende Gruppen/Stämme: Alle

Thema: Auseinandersetzung mit dem Pfarrgemeindeleben. Kritik, Änderungswünsche, Utopien, Vorschläge.

Mögliche Leitfragen:

Wie sehe ich die Kirche? (Kritisch. Was gibt es Gutes was gibt es Schlechtes. Hier können aktuelle und umstrittene Themen besprochen werden)

Schlagworte:

- Seelsorge
- Zölibat
- Stellung/Wertschätzung von Frauen in der Kirche
- Abtreibung
- Beichte

Was könnten wir daran ändern?

Soziales Engagement (Obdachlosenhilfe Trauerberatung etc.)

Was bedeutet Kirche für mich? (Gemeinschaft, Hilfe, Regeln, Sicherheit)

Wie ist Glaube in meinem Stamm vertreten?

Inwieweit bin ich / ist mein Stamm in das Gemeindeleben eingebunden? (Pfarrsommerfest, Weihnachtsmarkt, Gottesdienste, St. Martin ...)

Wo könnte ich mir vorstellen, mich einzubringen?

An welchen Stellen könnte ich/mein Stamm sich noch beteiligen (gemeinsame Sommerlager, Kinderbetreuung)

Methode:

Die Rover sollten Zeit haben sich individuell darüber Gedanken zu machen und

sich anschließend in Kleingruppen und/ oder dem Plenum auszutauschen. Wichtig ist, eine sichere und freundliche Gesprächsumgebung zu schaffen. Das bedeutet bei Streitpunkten auch das Eingreifen des Leiters, sollte es nötig werden.

3. Rover-Gruppenstunde: Ressourcen teilen

Betreffende Gruppen/Stämme: Alle

Thema: Auseinandersetzung mit den eigenen Stärken und Bedarf

Mögliche Leitfragen:

- Welche Fähigkeiten habe ich? (Musizieren, Gestalten, Zeichnen, Reden, Analysieren, Schaffen, Computer, Homepage, SocialMedia, ...)
- Wie kann und will ich diese Fähigkeiten einbringen?
- Können wir auch personelle Ressourcen teilen? (z.B. Planung bei Festen, Thekendienste, Kinderbetreuung, Auf- und Abbau, Werbung, Gemeindebriefe austragen, ...)

Methode:

Die Rover dazu auffordern, sich auf diese Gruppenstunde entsprechend vorzubereiten und etwas mitzubringen, was ausgestellt oder vorgeführt werden kann. Ggf. auch mit passender Kleidung.

Kreative Gruppenstunde mit verschiedenen Präsentationen. Vernissage, ...

4. Rover-Gruppenstunde: Verantwortung teilen

Wir kennen alle die Situation, dass eine Aufgabe schneller erledigt ist und weniger frustrierend ist, wenn alle mit anpacken, als wenn nur einer etwas tut und alle anderen sitzen nur herum... auch mit der Verantwortung ist dies ähnlich. Denn zu einer Verantwortung gehören auch immer Aufgaben, die ebenfalls erledigt werden müssen, und wenn es nur die Delegation einer Aufgabe oder die Organisation eines Termins für einen Arbeitseinsatz ist. An vielen Stellen können Verantwortlichkeiten an andere übertragen werden, um eine Person zu entlasten. Aber wo ist dies sinnvoll und was sollte gebündelt bleiben?

Auch die Vertretung in anderen Gremien ist eine Verantwortung, da dort Zusagen getroffen werden müssen, die für den Stamm oder die Runde Folgen haben. Anders herum können übergreifende Gremien eher Einfluss auf die Politik nehmen und daher ist es wichtig die Vertretungen wahrzunehmen, um ein Mitspracherecht nutzen zu können. Wer würde z.B. ein Veto einlegen, wenn der Pfarrgemeinderat beschließt, die Gruppenräume für andere Zwecke zu nutzen, wenn es keinen Jugendvertreter gäbe oder dieser bei den Sitzungen einfach nicht da ist?

Betreffende Stämme/ Gruppen: Gruppen, die selbst nicht viel mit Arbeit innerhalb des Kirchensystems zu tun haben oder wenig bis kein Vorwissen haben, was die Funktions-/bzw. Arbeitsweisen innerhalb der (lokalen) Gemeinde angeht.

Thema: Kennenlernen der Verantwortungen in der eigenen Gemeinde

Leitfragen:

Welche Einrichtungen der Pfarrei nutzen wir als Stamm?

Welche Gremien gibt es in der Gemeinde und welche Verantwortungen haben sie?

Was ist die Aufgabe des Jugendvertreters?

Wer ist verantwortlich für die Immobilien (Jugendheim, Platz etc.)?

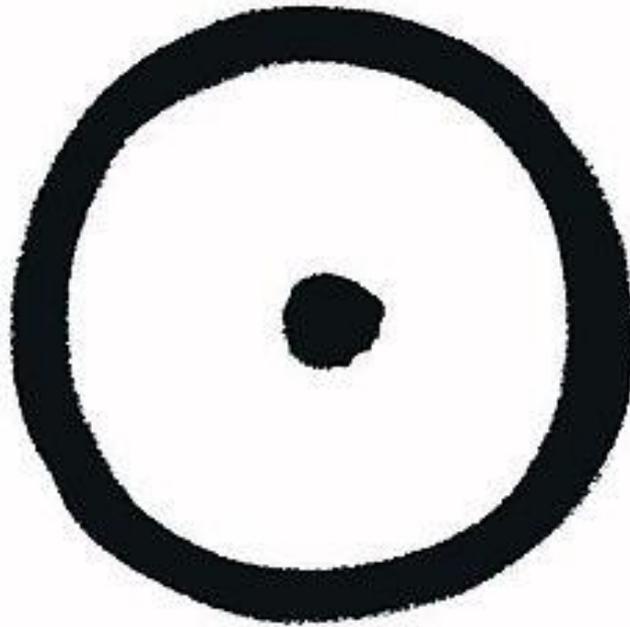
Welche Verantwortung trägt der Pfarrer/die Pfarrei für uns?

Welche Verantwortung übernimmt ein Stammes-e.V., wenn er existiert?

Wo kann ich mich engagieren?

Methode: Mindmap und Recherche

Auf einem Plakat werden mittig, mit etwas Abstand zueinander zwei Kreise mit der Aufschrift „Stamm“ und „Pfarrei“ geschrieben. Ausgehend davon werden Gedankenstränge gesammelt. Damit kann auch eine Verbindung direkt oder indirekt zwischen den beiden hergestellt werden. Bei Unklarheiten kann die Frage direkt recherchiert und eingebracht werden (es dürfte so ziemlich jeder Rover ein Smartphone haben)



Impressum:

DPSG Diözesanverband Mainz
Am Fort Gonsenheim 54
55122 Mainz
www.dpsg-mainz.de

Redaktion: Daniel Kretsch

Mainz im November 2020

Bildnachweis:

Stufenbilder und Wegzeichen:

<https://dpsg.de/de/fuer-mitglieder/pfadfindertechniken/wegzeichen.html>

<https://dpsg.de/de/fuer-mitglieder/oeffentlichkeitsarbeit/logos-rund-um-die-dpsg.html>