

Einheit in der Gemeinde

Darum geht's

Konstruktive Zusammenarbeit fördert sowohl das Gemeinschaftsgefühl als auch die Einheit untereinander und sie lohnt sich gleichzeitig für den Einzelnen.

Wie wir vorgehen

- Wir lösen gemeinsam eine gestellte Aufgabe (siehe Anhang: Spiel).
- Wir werten das gemeinsam Erlebte aus.

Was wir vorbereiten

- Spielanleitung ausdrucken
- Spielplan ausdrucken (am besten auf festerem Papier, evtl. vergrößern)
- Pro Teenager je eine Spielfigur
- 3 weiße Würfel
- 1 roter Würfel
- 40 (maximal) Cent-/Rappenmünzen

Vorbemerkungen

Man kann eine Menge Richtiges und Wichtiges zum Thema „Einheit“ sagen. Dennoch ist es etwas völlig anderes, wenn man selbst mit anderen zu einer Einheit zusammenwachsen soll. Oft stimmen wir den theoretischen Gedanken nicht nur zu, sondern sie sind uns „sonnenklar“. Doch allzu oft versagen wir dann in der Praxis. Das beste „Heilmittel“ ist immer noch: Üben, üben, üben ... Deshalb besteht dieser Teenstreff aus einer größeren praktischen Übung in spielerischer Form und einem Auswertungsteil, in dem alle ihre Erfahrungen analysieren und auf die verschiedenen Lebensbereiche übertragen können.

Wichtig:

Bitte unbedingt das Spiel einmal zu Hause zur Probe durchspielen, bevor es im Teenstreff zur Anwendung kommt. Es sieht komplizierter aus, als es letztendlich ist und alle Beteiligten erfahren auf spielerische Weise eine Menge über konstruktive Zusammenarbeit, die zu einer „schlagkräftigen“ Einheit führen kann.

➔ Das Spiel kann nicht optimal durchgeführt werden, wenn nur 1–2 Teens anwesend sind.

Als Alternative wird vorgeschlagen, dass die Seiten 42 und 43 in der „4you“ besprochen werden und man diese auf YouTube oder Spotify aufruft.

Außerdem kann zusammen mit L die S. 36 kreativ gestaltet werden.

1. Einstieg: Es geht los! 1' Heute gibt es keine lange Vorrede. Es geht gleich „in die Vollen“. Das Thema dieser Woche lautete: „Mit vereinten Kräften!“ Heute habt ihr eine Aufgabe zu lösen, die es in sich hat. Gemeinsam müsst ihr darum kämpfen, dass ihr das gestellte Problem löst. Je besser ihr zusammenarbeitet, desto wahrscheinlicher ist es, dass es euch gelingt. Ich werde euch gleich ein Spiel vorstellen, das uns in der nächsten halben Stunde beschäftigen wird. Anschließend machen wir noch eine Auswertung.	
2. Die Spielregeln: GEMEINSAM SIND WIR STARK! 10' Eure Aufgabe (das Spielziel) ist diese: Ihr möchtet ein großes Projekt verwirklichen. Dafür müsst ihr versuchen, die anfallenden Aufgabensteine (Münzen) „abzuarbeiten“, bevor sie „auf den Boden fallen“. Liegen mehr als sieben Aufgabensteine auf dem Boden, habt ihr euer Ziel nicht erreicht und das Projekt konnte nicht verwirklicht werden.	L stellt T die gemeinsam zu lösende Spielaufgabe vor.

L = Leiter/-in; T = Teenager

Wir werden jetzt zuerst die Spielregeln durchgehen und dann seid ihr dran.	L geht mit T die Spielanleitung durch, damit sie die Spielregeln kennenlernen. Dabei sollte jede wichtige Regel nicht nur vorgelesen, sondern auch gleichzeitig auf dem Spielplan gezeigt werden.
3. Das Spiel: GEMEINSAM SIND WIR STARK! 25'	Alle spielen gemeinsam das Spiel (siehe Anhang).
4. Auswertung 7' Nach unserem Spiel, bei dem es um gute Zusammenarbeit, Gemeinschaft und Einheit ging, möchte ich mit euch eine Auswertung machen. Diese kann uns dann eine Hilfe für weitere Aufgaben sein, die wir in unserem Leben zu lösen haben. ▪ Worin könnte sich Liebe, die die Einheit zwischen den unterschiedlichsten Gemeindegliedern fördert, zeigen? ▪ Welche Ideen kommen euch durch das Spiel, das wir eben erlebt haben, wie wir die Einheit (in der Gemeinde) fördern können? ▪ Welche der auf S. 40 aufgezählten Punkte haltet ihr für besonders wichtig?	Auswertung
5. Abschluss: Ausblick 2' „Auf den Punkt gebracht“ (S. 44) bringt es noch einmal wirklich auf den Punkt. Ich wünsche euch, dass es euch möglichst oft in eurem Leben gelingt, dass ihr mit anderen Menschen eine Einheit bilden könnt, um das Gute zu erreichen – in der Gemeinde, sicherlich, aber nicht nur dort! Und wenn es einmal nicht funktionieren sollte, vielleicht erinnert ihr euch an das Spiel von heute, bei dem es immer wieder eine neue Chance und einen Neubeginn gibt.	L oder T liest „4you“, S. 44 vor. Ausblick Gebet

Anhang

Spiel: Gemeinsam sind wir stark!

Spielziel

Eine Gruppe von Menschen möchte ein großes Projekt verwirklichen, das das Lösen vielerlei Aufgaben (hier durch die „Aufgabensteine“ symbolisiert) erfordert. Damit dies gelingt, müssen die einzelnen Mitspieler versuchen, die anfallenden Aufgabensteine (Münzen) „abzuarbeiten“, bevor sie auf den „Boden“ fallen. Liegen mehr als sieben Aufgabensteine auf dem „Boden“ hat die Gruppe ihr Ziel nicht erreicht. Das Projekt konnte nicht verwirklicht werden.

Vorbereitung

Die Mitspieler können die Größe ihres Projektes und der damit verbundenen Aufgabensteine, gegen die sie spielen wollen, selbst entscheiden: 30 (niedrige Aufgabenanzahl) – 35 (mittlere Aufgabenanzahl) – 40 (hohe Aufgabenanzahl).

Ein Aufgabenstein liegt bereits im „Kopf“ (obersten Feld) des Spielplanes, die anderen werden oberhalb des „Kopfes“ abgelegt.

Jeder Spieler wählt sich eine Figur und stellt sie auf ein freies Feld zu Füßen der „Person“. Startfeld sind die Füße, von wo aus sie sich nach oben bewegen.

Würfeln

Es wird reihum gewürfelt, immer mit allen vier Würfeln gleichzeitig. Es werden immer zuerst die Aufgaben auf dem Spielfeld verteilt, erst danach zieht die Figur los (Hauptregel 1).

Der rote Würfel zeigt an, wie viele Aufgabensteine ins Spiel kommen. Die drei weißen Würfel zeigen an, wie groß die drei Schritte sind, mit denen die Figur des Würfelnden im „Körper“ hin und her eilt, um die Aufgabensteine abzuarbeiten.

Aufgaben(steine) kommen

Die Aufgabensteine kommen nach und nach von oben in die Figur und rutschen immer weiter abwärts und fallen schließlich, wenn die Spieler es nicht verhindern, über die „Beine“ auf den „Boden“.

Die mit dem roten Würfel gewürfelte Anzahl der anstehenden Aufgabensteine wird in die „Person“ so gelegt, wie man schreibt und liest: von links nach rechts, Reihe für Reihe von oben nach unten (Hauptregel 2).

Da aber die Spieler immer wieder – mal hier mal dort – Aufgabensteine wegarbeiten, entstehen auch immer wieder Lücken zwischen den Aufgabensteinen. Diese Felder, die schon von Aufgaben befreit wurden, werden wieder mit neuen Aufgabensteinen aufgefüllt. Zuerst müssen alle Lücken aufgefüllt werden, dann geht es weiter nach Hauptregel 2.

Sind alle Aufgabensteine in die Person gelegt worden, „sickern“ sie gemäß der Hauptregel nach unten (Aufgabenstein für Aufgabenstein wird aus der obersten Reihe von links weggenommen und in das jeweils nächste freie Feld gelegt – es wird also immer jeder einzelne Aufgabenstein verschoben und nicht ein Aufgabensteinblock). Wenn nur noch ein einzelner Aufgabenstein übrig ist, so wandert dieser die mit dem roten Würfel gewürfelte Zahl allein Feld für Feld weiter.

Figuren ziehen

Die Figur, die am Zug ist, zieht in drei Schritten so viele Felder weit, wie mit den drei weißen Würfeln Punkte gewürfelt wurden. Jede Zahl wird einzeln gezogen. Die Reihenfolge der drei Würfe bestimmt der Spieler.

Die Figur kann in alle Richtungen (auch über eine Ecke) ziehen. Für jeden der drei Schritte kann die Zugrichtung neu gewählt werden.

Innerhalb eines Schrittes darf die eingeschlagene Richtung nur dann geändert werden, wenn die Figur an den Rand der „Person“ stößt. Auf dem Feld mit dem Kreis, das den Körper mit den Beinen verbindet, kann die Richtung ebenfalls beliebig gewechselt werden. Vor Aufgabensteinen ist kein Richtungswechsel möglich.

Über andere Figuren (eine oder mehrere) können die Spieler mit ihren Figuren hinwegspringen. Aufgabensteine hingegen sind für sie unüberspringbare Hindernisse. Auf einem Feld ist immer nur Platz für eine Figur oder einen Aufgabenstein.

Aufgabensteine abarbeiten

Das einzige, was man gegen die Aufgabensteine tun kann, ist, sie abzuarbeiten. Landet eine Figur mit dem letzten Punkt eines Wurfes auf einem Aufgabenstein, so nimmt der Spieler diesen von der abgebildeten „Person“.

Aufgabensteine die auf den „Boden“ gefallen sind, dürfen nicht mehr abgearbeitet werden.

Eine Figur, die vom einen Rand der „Person“ zum anderen hin- und herwechselt, kann auf diese Weise auch auf engem Raum mit einer hohen Würfelzahl noch einen Aufgabenstein erwischen, der sehr nahe liegt. Sobald alle Aufgabensteine in die Person hineingelegt wurden, können die Spieler ihre Chancen erheblich verbessern, wenn sie die Aufgabensteine einsammeln, sodass Lücken entstehen. Die nächste Würfelrunde füllt dann zunächst diese Lücken auf, bevor die Aufgabensteine am unteren Ende weiter in Richtung Boden wandern.

Von Aufgaben(steinen) eingeschlossen

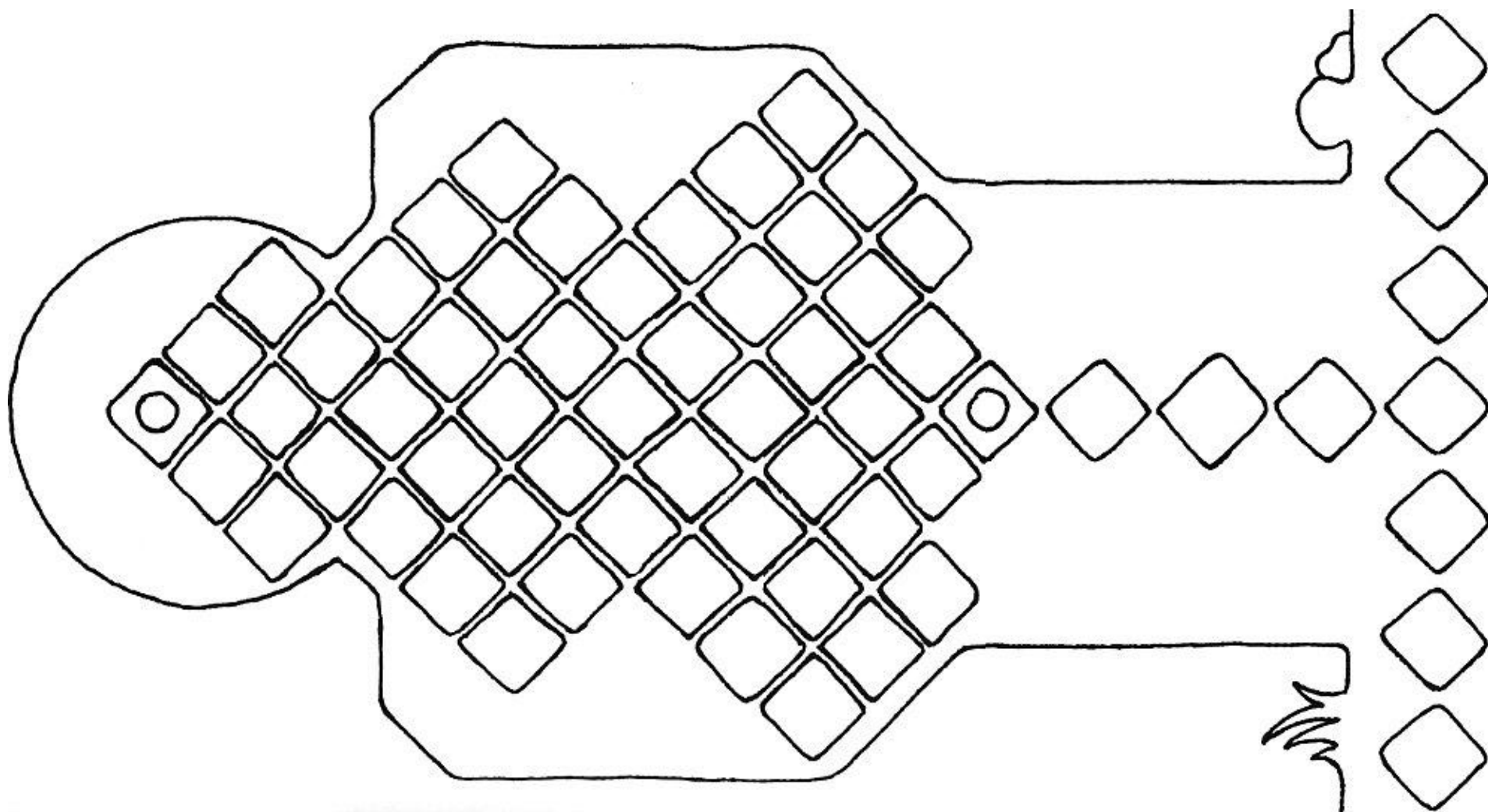
Wer sich zu weit in die Aufgabensteine hinein wagt, läuft Gefahr, von Aufgabensteinen eingeschlossen zu werden. Figuren, die keine der drei gewürfelten Zahlen ziehen können, können auch keine Aufgabensteine einsammeln. Sie haben nur für einen weitere Vermehrung der Aufgabensteine bzw. Verschiebung in Richtung Boden gesorgt und stecken – wer weiß sie lange – fest. Wenn die Mitspieler eine eingeschlossene Figur nicht befreien, so kann die gezeichnete Person schnell unter ihren Aufgaben(steinen) zusammenbrechen.

Befreien

Eine feststeckende Figur kann sich mit Glück selbst befreien. Wenn sie günstige Zahlen würfelt, kann sie einige Aufgabensteine, von denen sie eingeschlossen ist, einsammeln und schafft sich so etwas Spielraum. Aber schon die nächste Würfelrunde kann sie erneut einschließen und deshalb eilen ihr die Mitspieler zur Hilfe! Durch geschicktes Abarbeiten der Aufgaben(steine) bahnen ihr die Mitspieler einen Weg, auf dem sie den Aufgabenblock nach oben oder unten verlassen kann.

Spielende

Das Spiel kann so oder so enden: Wenn die Spieler so viele Aufgabensteine eingesammelt haben, dass nicht mehr alle Bodenfelder besetzt werden können, (wenn also weniger als sieben Aufgabenstein in der gezeichneten „Person“ sind), so ist die „Person“ gerettet, das gemeinsame Projekt erfolgreich beendet und das Spiel für alle gewonnen. Wenn aber die Aufgabensteine alle Bodenfelder besetzt haben, so konnte die „Person“ leider nicht die ihr gestellten Aufgaben befriedigend abarbeiten und das Projekt bleibt unvollendet. Dann bleibt nur die Hoffnung, dass in einem anderen Spiel das Projekt durch den gemeinsamen Einsatz zum Erfolg geführt wird.



Gemeinsam sind wir stark!