

Gruppenstundenvorschlag „1. Gruppenstunde“

Alter: ab 8 Jahre

Anzahl: ab 6 Kinder

Ort: Gruppenraum

Dauer: 1,5 Stunden

Material: Stifte, Papier, Stühle, Decke, Wollknäuel

1. Begrüßung

Nachdem die Kinder alle eingetroffen sind, begrüßt Du diese und zeigst ihnen die Räumlichkeiten, die Euch zur Verfügung stehen. Anschließend sollen sich alle näher kennenlernen, was Du mit unterschiedlichen Spielen erreichen kannst.

Wichtig: Stelle auch Du Dich der Gruppe ausführlich vor!

2. Kennenlernen, Warming-up

- **Partnervorstellung**

Die Teilnehmer werden in Paare aufgeteilt und müssen sich gegenseitig befragen (witzige, ausgefallene Fragen, allgemein Wissenswertes über die Person usw.). Nach ca. 10 bis 15 Minuten soll jeder nicht sich selbst sondern den anderen vorstellen. In diese Vorstellung kann auch ein Fehler eingebaut werden, den die gesamte Gruppe hinterher herausfinden muss.

- **Richtige Aufstellung**

Auf Kommando muss sich die Gruppe so schnell wie möglich in die richtige Reihenfolge stellen, z.B.: alphabetisch sortiert nach dem ersten oder zweiten Vornamen, nach der Größe, nach dem Alter usw. Steht die Gruppe in der Reihenfolge, die für sie als richtig erscheint, soll nun jeder seinen Namen bzw. seine Größe oder sein Alter laut vorsagen. Du überprüfst dabei, ob sich die Gruppe in die richtige Reihenfolge aufgestellt hat.

Dieses Spiel kann nach Belieben und Zeit öfters mit unterschiedlichen Kriterien wiederholt werden.

- **Mein rechter, rechter Platz ist leer, ...**

Alle Mitspieler sitzen im Stuhlkreis. Ein weiterer Stuhl steht zwischen zwei Mitspielern. Dieser ist leer.

Der Spieler links vom leeren Stuhl beginnt. Er legt seine Hand auf die Sitzfläche des leeren Stuhls und sagt: "Mein rechter, rechter Platz ist leer. Da wünsch ich mir

den/die ... (z.B. *FLORIAN*) her." Dieser Mitspieler antwortet: "Als was soll ich kommen?" Der erste Spieler nennt ein Tier: "Als Elefant!"

Der ausgesuchte Spieler stellt pantomimisch einen Elefanten dar, stampft zum leeren Stuhl und setzt sich auf diesem hin.

Nun hat ein neuer Mitspieler einen leeren rechten Platz.

Dieser sagt, während er auf die leere Sitzfläche klopft: "Mein rechter, rechter Platz ist leer. Da wünsch ich mir den/die ... (z.B. *TINA*) her."

Der genannte Mitspieler antwortet: "Als was soll ich kommen?"

Der Spieler nennt ein Tier und so weiter.

Es sollte darauf geachtet werden, dass jedes Kind mindestens einmal den Platz gewechselt hat.

- **Wer kennt die Gruppenmitglieder beim Namen?**

Es werden 2 Gruppen gebildet. Diese "verstecken" sich rechts und links hinter einer Decke, die von 2 Gruppenleitern gehalten wird. Jede Gruppe bestimmt still ein Kind, das sich direkt vor die Decke setzt. Auf Kommando lassen die Gruppenleiter die Decke fallen. Wer den Namen des Gegenübers zuerst nennt hat gewonnen. Der Verlierer muss in die Gewinnergruppe wechseln. Jede Gruppe bestimmt einen neuen Spieler der sich vor die Decke setzt. Du als Gruppenleiter sollst darauf achten, dass alle Kinder einmal vor der Decke saßen. Hat eine Gruppe keine Gruppenmitglieder mehr, ist das Spiel zu Ende. Da dies jedoch teilweise sehr lange dauern kann, ist es sinnvoll, dass Du Dir einen gewissen Zeitrahmen, z.B. 15 Minuten setzt. Die Gruppe, die nach dieser Zeit die meisten Gruppenmitglieder hat, hat gewonnen.

3. Regeln aufstellen

Nachdem sich nun alle kennengelernt haben, ist es wichtig, dass Du den Kindern erklärst, wie wichtig Regeln in einer Gruppe für ein gutes Miteinander sind.

Als Leiter solltest Du Dir vorher einige Regeln überlegt haben. Beispiele hierfür sind: „Den anderen ausreden lassen.“; „Den anderen zuhören.“; „Keine Beleidigungen äußern.“ usw.

Jedoch sollten auch die Kinder bei der Regelaufstellung mitwirken.

Hierzu setzen sich alle in einen Stuhlkreis. Zusammen kann nun eine Regelblume in der Mitte des Kreises erstellt werden. Die Blüten stellen die einzelnen Regeln dar, die von den Kindern selbst eingebracht werden. Du schreibst diese auf und überlässt den Kindern das Legen der Blume. Ergänzend kannst Du am Schluss Deine Regeln, die noch nicht genannt wurden hinzufügen. Ist die Blume fertig, ist es wichtig, dass diese an einem freien Platz aufgehängt wird, damit die Kinder diese jederzeit sehen können.

4. Reflexion und Ausblick

Am Ende der ersten Gruppenstunde ist es für Dich als Gruppenleiter wichtig zu wissen, wie es den Kindern gefallen hat und was sie sich von den nächsten Gruppenstunden erwarten bzw. an welchen Themen sie besonders interessiert sind. Eine Möglichkeit herauszufinden, wie es den Kindern gefallen hat, ist das Wollknäuelnetz. Hier wirft man nach der eigenen Aussage die Wolle einem anderen im

Stuhlkreis zu und nennt dessen Namen. Wenn alle Kinder an der Reihe entsteht ein Netz.

Um Dir einen Überblick über die unterschiedlichen Interessen der Kinder zu verschaffen, kannst Du mit diesen eine Mind Map erstellen. Jedes Kind bekommt 2 kleine Zettel, auf die es seine Wünsche schreiben kann. Nachdem Du immer wieder einzelne Vorschläge bekommen hast sortierst Du diese in einer Mind Map, erklärst den Kindern, dass Du Dir bis zur nächsten Stunde über all die Ideen Gedanken machen wirst und bedankst Dich für all die Vorschläge.

Anschließend kannst Du den Kindern den nächsten Termin einer Gruppenstunde mitteilen.

5. Abschlussspiel

- Zublinzeln

Bei diesem Spiel benötigt man eine ungerade Zahl an Mitspielern, gegebenenfalls muss der Spielleiter mitspielen. Jedes Kind sucht sich einen Partner. Für jedes Paar muss ein Stuhl vorhanden sein. Mit den Stühlen wird ein Stuhlkreis aufgebaut wobei ein Kind auf dem Stuhl sitzt und das andere als Wächter dahinter steht. Ein Kind hat keinen Partner und steht hinter einem leeren Stuhl. Dieses Kind versucht nun durch zublinzeln, ein Kind auf seinen leeren Stuhl zubekommen. Es müssen also alle dieses Kind angucken. Die Kinder, die sitzen, müssen wenn ihnen zugeblinzelt wird versuchen den leeren Stuhl zu besetzen. Der Wächter, der die Hände hinter dem Rücken hat, muss aufpassen, dass sein Partner nicht davonhuscht indem er ihn (vorsichtig) festhält. Hat es das Kind ohne Partner geschafft seinen Stuhl zu besetzen ist der nächste Wächter mit dem leeren Stuhl an der Reihe jemanden auf seinen Stuhl zublinzeln usw.

Nach einer gewissen Zeit sollten die Kinder ihre Rollen tauschen, so dass die Wächter sitzen und die Kinder die gesessen haben Wächter sind.