

# *Take*

# 5

**Arbeitshilfe für Konfi-Begleiter.innen zur Vorbereitung für das Konfi-Camp des Bezirksjugendwerkes Reutlingen ejr**



## Modell Konfibegleitung *Take 5*

### Ziel:

Die Konfibegleiterinnen und Konfibegleiter (im Folgenden mit KB abgekürzt) beim KonfiCamp sollen bereits vor dem Camp die Konfirmanden kennenlernen und eine Beziehung zu ihnen aufbauen. Das Modell „Take 5“ soll den KB ermöglichen, sich für einen überschaubaren Zeitraum in der Konfi-Arbeit zu engagieren und vor allem beim KonfiCamp einen guten Zugang zu den Konfis zu haben, sie namentlich zu kennen und Verantwortung zu übernehmen. Das Modell „Take 5“ ist zeitlich klar umrissen, lässt aber den KBs die Möglichkeit offen, sich auch noch darüber hinaus in der Konfi-Arbeit zu engagieren.

### Ablauf:

**1. Treffen:** KB kommen in den KU, werden vorgestellt und führen mit den Konfirmanden einige Kennenlernspiele durch. Sie nehmen am restlichen KU teil, können die Pausen und die Zeit nach Ende der KU-Stunden zum Kontaktaufbau zu den Konfis nützen

**2. Treffen:** KB kommen in den KU, führen mit der Konfigruppe ein oder zwei erlebnispädagogische Spiele durch, um den Gruppenprozess positiv zu unterstützen und den Konfis ein gutes Gruppengefühl zu vermitteln. Die KB bleiben beim KU dabei.

**3. Treffen:** KB kommen in den KU, übernehmen evtl. kleine inhaltliche Aufgaben (z.B. Andacht, einen Teil des Unterrichtstoffes, Interview, Leitung einer Kleingruppe/Arbeitsgruppe) oder eine Spieleinheit zur Auflockerung. Sie bleiben beim KU dabei.

**4. Treffen: KONFI-CAMP:** Die KB fahren mit ihrer Konfigruppe auf das KonfiCamp. Sie sind dort Ansprechpersonen und Begleiter der Konfis bei den einzelnen Programmpunkten. Die KB schlafen in den Zelten bei den Konfis.

**5. Treffen:** Die KB machen mit den Konfis einen Rückblick auf das KonfiCamp und eine kleine Auswertung. Am Ende der KU-Stunde werden sie verabschiedet, erhalten ein kleines Geschenk. Evtl. kann die KU-Stunde etwas „festlich“ gestaltet werden oder auch ganz von den KBs übernommen werden.

Sollten sich die KBs dafür entscheiden, über die 5 Treffen hinaus weiter als KB mitzuarbeiten, kann dies beim letzten Treffen mitgeteilt werden. Darüber hinaus sind auch weitere Angebote der KB außerhalb des KU für die Konfirmanden denkbar, die nach der Konfirmation in ein spezielles Angebot für die Neukonfirmierten einmünden können.

## *Vorschläge für die Gestaltung der Treffen von Konfibegleitern und Konfirmanden*

### **1. Treffen der Konfibegleiter mit den Konfirmanden. Kennenlernspiele für den Anfang.**

#### **Al(I)-di(e)- Spiel:**

Alle verteilen sich im Raum oder auf einem Platz im Freien. Der Spielleiter macht eine Aussage, die einen oder mehrere der Konfis betreffen.  
Zum Beispiel: „Alle, die ältere Geschwister haben“ „Alle, die früher in der Kinderkirche waren“ „Alle, die im Juni Geburtstag haben“ „Alle, die sich schon mal gewünscht haben, Klassenbeste zu sein“ u.s.w. – Die betreffenden bewegen sich dann jeweils an einen anderen Platz im Raum, der ihnen vom Spielleiter zugewiesen wird.

Durch Mischung von lustigen und ernsteren Aussagen erfährt man viel von einander, ohne dass es jemand sagen muß.

#### **Verkehrte Namen**

Die Teilnehmenden stellen sich der Reihe nach vor, sagen jedoch ihren Namen rückwärts.

Die anderen versuchen, den richtigen Namen herauszufinden. Wer kann am Schluß die meisten Namen richtig rückwärts aussprechen?

#### **Namensassoziationen**

Der Reihe nach erzählen die Teilnehmenden alles, was ihnen zu ihrem eigenen Namen einfällt. Z.B.: Was bedeutet mein Name? Mag ich ihn? Wieso haben mir meine Eltern diesen Namen gegeben? Habe ich einen Spitznamen? Wie hätte ich als Junge/Mädchen geheißen?

#### **Visitenkarten**

Jede Person schreibt über sich fünf Dinge, die nicht gerade offensichtlich sind, auf eine Karte: „Ich esse gerne Chinesisch“ „Mein Lieblingsurlandsland ist“.....  
Alle Karten werden verdeckt in die Mitte gelegt und gemischt. Jede Person zieht nun eine, liest sie laut vor und versucht zu erraten, wem diese Visitenkarte gehört.

Material: Papier, Stifte

Variante: eine der Behauptungen ist falsch und die Person, die dran ist mit dem Vorlesen der Karte muß herausfinden, was falsch ist. Die betroffene Person klärt dann das Rätsel auf und erklärt, warum genau das nicht zutrifft.

#### **„Namens-Wettlauf“**

- ⇒ alle Vornamen im engen Kreis so schnell wie möglich sagen..., einer stoppt die Zeit.
- ⇒ Was ist der Rekord?

#### **Countdown**

Die Gruppe muß entsprechend der Gruppengröße von z.B. 20 auf 0 herunter zählen. Jeder soll einmal dran kommen. Sagen zwei gleichzeitig eine Zahl, geht es wieder von vorn los, bis fehlerfrei die Null erreicht ist.

## **2.Treffen**

Erlebnispädagogische Spiele

Ziel: Stärkung des Gruppengefühls/ Zusammenwachsen der Gruppe

### **Tic Toc**

Material: zwei unterschiedliche, kleine Gegenstände (z.B. ein Apfel und eine Kartoffel)

Die Gruppe stellt sich in einem Kreis auf. Der Spielleiter gibt den Apfel an seinen rechten Nachbarn A weiter mit dem Satz: „Dies ist ein Tic“. A fragt den Spielleiter: „Was ist das?“, der Spielleiter antwortet: „Ein Tic“. A gibt seinem rechten Nachbarn B den Apfel weiter und sagt: „Dies ist ein Tic“. B fragt A zurück: „Was ist das?“ A fragt den Spielleiter: „Was ist das?“, der Spielleiter antwortet A: „Ein Tic“. A antwortet B: „Ein Tic“. B gibt den Apfel seinem rechten Nachbarn C weiter mit den Worten: „Das ist ein Tic!“ C fragt B: „Was ist das?“, B fragt A: „Was ist das?“, A fragt den Spielleiter: „Was ist das?“ und der Spielleiter antwortet: „Ein Tic“. A zu B: „Ein Tic“, B zu C: „Ein Tic“...usw.

Nachdem der Apfel die gesamte Runde gemacht hat, meint der Spielleiter, dass zwar alles gut gelaufen wäre, das aber noch viel schneller gehen könne. Das Spiel beginnt von Neuem, nur mit dem Unterschied, dass der Spielleiter, sobald er der Apfel (Tic) auf die Reise geschickt hat, die Zwiebel aus der Tasche zieht und mit den Worten : „Das ist ein Toc“ an seinen linken Nachbarn weitergibt. Das Spiel nimmt solange seinen gewohnten Verlauf, bis sich die beiden Gegenstände kreuzen. Ab dann entsteht meistens ein Chaos, nur beim Spielleiter nicht. Dieser muß sich nur merken, in welche Richtung er den Tic und in welche er den Toc geschickt hat und nach links „Tic“ und nach rechts „Toc“ antworten.

Dieses Spiel löst beim ersten Mal große Verwirrung und Chaos aus und bereitet einen großen Spaß. Es eignet sich gut, um die Spannung bei neuen Gruppen aufzulockern. Wenn man es nach einigen Tagen nochmals spielt, entsteht ein großer Ehrgeiz bei der Gruppe, es fehlerfrei zu überstehen.

### **Schlangenhaut**

Die Teilnehmer stellen sich breitbeinig hintereinander in einer Reihe auf und halten die rechte Hand zwischen die Beine. Mit der linken Hand ergreifen sie die rechte Hand des Vordermannes. Wenn die Gruppe sich formiert hat, legt sich der Letzte auf den Rücken zwischen die Beine des Zweitletzten (Beine in Richtung Kopf der Schlange). Die Schlange bewegt sich nun langsam rückwärts, die Gruppenmitglieder halten sich während des ganzen Spiels an den Händen. Wenn ein Teilnehmer den Kopf eines Liegenden passiert, legt er sich dahinter. Wenn alle Teilnehmer auf dem Boden liegen, ist die Schlange enthäutet.

Variation: Man kann dieses Spiel auch in umgekehrter Reihenfolge spielen.

### **Spirale**

Die Teilnehmer nehmen sich an den Händen und stellen sich im Kreis auf. An einer Stelle wird die Hand losgelassen und ein Teilnehmer führt die Gruppe, so dass eine Spirale anstelle eines Kreises entsteht und das letzte Gruppenmitglied in der Mitte steht. Dann wird die Spirale wieder aufgelöst, indem der Letzte durch die Beine der anderen Teilnehmer kriecht und die ganze Gruppe anführt.

Diese Übung ist am erfolgreichsten, wenn die Teilnehmer sie langsam spielen. Immer dann, wenn ein Teilnehmer Schwierigkeiten hat, die Hände seines Nachbarn festzuhalten, muß die Gruppe sich ein wenig nach Innen bewegen.

## **Blind**

Material: Schals, Halstücher zum Augenverbinden

Die Gruppe wird in Paare aufgeteilt (bei ungerader Teilnehmerzahl eine Dreiergruppe bilden). Jeweils einer Person pro Paar werden die Augen verbunden. Der Partner nimmt diese an der Hand und führt sie durch ein Gelände mit Hindernissen (Stühle, Tische oder im Freien Wurzeln, Gebüsch,...) Er muß den Blinden mit möglichst vielen Informationen versorgen, um diesen vor Verletzungen zu bewahren. Nach ca. 5 Minuten erfolgt ein Wechsel.

Variationen: nach einminütigem An-der-Hand-führen wird die Hand losgelassen. Ab sofort ist jeder Körperkontakt verboten. Nur noch die Sprache verbindet das Paar.

Statt Zweierpaaren kann auch die ganze Gruppe zusammen spielen. Allen Teilnehmern bis auf einen werden die Augen verbunden. Die Teilnehmer fassen sich an den Händen und bilden eine Schlange, die von dem Sehenden angeführt wird. Die Informationen über die Hindernisse müssen sehr schnell durchgegeben werden, damit sie die hintersten erreichen, bevor die Hindernisse kommen. Bei mehr als 10 Personen empfiehlt es sich, mehrere Großgruppen zu bilden. Anstelle des An-den-Händen-fassen kann man auch ein langes Seil nehmen, an dem sich alle festhalten. In diesem Fall kann man die Teilnehmer als eine große Gruppe belassen, die aufmerksam erspüren muß, in welche Richtung das Seil sie zieht.

---

Dieses Spiel löst bei den Teilnehmenden anfangs das Gefühl der Hilflosigkeit und des Ausgeliefertseins aus. Im weiteren Spielverlauf nimmt dieses Gefühl jedoch ab und es macht Spaß, der sehenden Person Vertrauen zu zeigen. Voraussetzung ist, dass den Teilnehmern ihre Verantwortung bewusst ist: die Verantwortung der Sehenden, die „Blinden“ vor Schaden zu bewahren, und die Verantwortung der „Blinden“, sich dem Führenden anzuvertrauen.

Evtl. lässt sich mit diesem Spiel auch Inhaltliches des Konfirmandeunterrichtes erlebbar machen (blind/sehend; vertrauen, nicht sehen und doch vertrauen)

### **3. Treffen:**

Wiederholung eines der oben genannten Spiele, KB übernehmen inhaltliche Aufgaben, z.B. Andacht oder was ihnen im Leben wichtig ist, oder die Lernstrasse zu den 10 Geboten (aus „Anknüpfen“) oder...oder...oder...

### **4.Treffen**

## **KonfiCamp**

## 5.Treffen:

Auswertung: Die KB reflektieren mit den Konfis das Konfi-Camp, gehen einzelne Elemente des Programms durch, zu denen sich die Konfis äußern (z.B. Abendprogramm, Themen und Chancen, Konfi-Bibelgruppen, Workshops, Gottesdienst, Zeltplatz/Verpflegung,...) Ziel: die Konfis sollen sich bewusst werden, was für sie auf KonfiCamp wichtig war und ihnen besonders in Erinnerung bleibt. Am Schluß kann ein gemeinsames Fazit gezogen werden, eine „gemeinsame Erklärung zum Konficamp“

Zum Schluß: die KB werden verabschiedet, bekommen kleines Dankeschön, falls die KB weitermachen wollen, kann dies hier den Konfis mitgeteilt werden.

---

### Anmerkungen:

Sollten die Konfi-Begleiter berufstätig sein oder sich in der Ausbildung befinden, können sie in der Regel an den typischen Mittwochnachmittagen nicht. Dann wäre zu überlegen, ob vor dem Konfi-Camp einmalig ein längerer Konfi-Nachmittag an einem Samstag angeboten werden kann, an dem sich die KB und die Konfis kennenlernen können. Oder den Konfirmandenunterricht vor dem Konfi-Camp an drei Mittwochen später beginnen, z.B. erst um 18.00 Uhr, so dass die berufstätigen Ehrenamtlichen dabei sein können.

**Ziel soll auf jeden Fall sein, dass sich die KB und die Konfirmanden schon vor dem Konfi-Camp möglichst gut kennenlernen.**

---

### Kontakt für weitere Fragen und Anregungen:

Tobias Wagner, Beauftragter für Konfibegleiter im ejr  
Tel: 07121 / 78027  
Fax: 07121 / 78023  
tobias.wagner@ejr.de

