Anleitung Spielekoffer

Der Koffer

„Die Quelle alles Guten liegt im Spiel“ Friedrich Fröbel

Den Kopf frei kriegen, sich gemeinsam einer Herausforderung stellen, ein Team stärken, Hemmschwellen abbauen, sich kennenlernen, kommunizieren ohne zu sprechen, Spaß haben - das sind die Ziele, die die Spiele in diesem Koffer gemeinsam haben.
Der Stadtjugendring Lüdenscheid hat diese Spiele unter dem Gesichtspunkt der Arbeit mit jungen Geflüchteten zusammen getragen. Er ist ein Werkzeug um Gruppenstunden von Verbänden und Vereinen integrativ gestalten zu können. Daher funktionieren die meisten Spiele ohne oder mit wenig Sprache. Zumindest ist es erforderlich, dass die Spielregeln erklärt werden. Aber mit ein wenig kreativer Hand- und Fußarbeit sollte dies möglich sein.
Aber auch andere Einsätze sind für den Koffer denkbar: Etwa um Auslandsreisen vorzubereiten, für den internationalen Schüleraustausch oder um über Vorurteile und Fremdsein ins Gespräch zu kommen. Dabei ist unsere kleine Spielesammlung nur eine Anregung. Viele Spiele, die in Jungscharen oder Kindergruppen gespielt werden, eignen sich für die Zusammenarbeit mit jungen Geflüchteten. Topfschlagen oder Kreisspiele haben ein kleines Sprachlevel. Aber auch Karten- und Würfelspiele wie Halli-Galli oder Kniffel.
Unser Koffer bietet für Gruppen unterschiedlicher Größe und Laune Möglichkeiten, die Du und Deine Spieler jederzeit erweitern könnt.

Ein paar grundsätzliche Tipps für Spielleiter:

- Du kannst Dir bereits vorher überlegen, ob Du Menschen in Deiner Gruppe kennst, die eine andere Sprache sprechen und Dir Übersetzungshilfe leisten. Zeige ihnen die Regeln vorher.
- Einige Spiele erfordern etwas Sensibilität. Denn nicht jeder Mensch (egal, ob Flüchtling oder nicht) fühlt sich mit verbundenen Augen oder bei zu viel Körperkontakt wohl. Der Spielleiter sollte darauf achten, dass Grenzen nicht überschritten, sondern akzeptiert werden.
- Nicht jedes Spiel eignet sich für jede Gruppe. Das ist besonders dann wichtig, wenn du auf volkommen unbekannte Gruppen stößt. Daher sollte der Spielleiter vorher die Regeln lesen und entscheiden, welche Spiele er auswählt.
- Wenn Du Spiele mit Mannschaften spielen möchtest, achte darauf, dass die Teams gemischt sind. Am Ende soll jeder Spieler das Gefühl haben, Teil einer Gruppe gewesen zu sein, die gemeinsam etwas vollbracht hat. Spiele daher nicht „Deutsche gegen Ausländer“.
- Versuche Dich als Spielleiter im Hintergrund zu halten. In einigen Spielen ist der Prozess, den es benötigt eine Aufgabe zu erfüllen, das Ziel. Es geht darum, gemeinsame Strategien zu entwickeln. Greife nur helfend ein, wenn Du merkst, dass die Gruppe nicht weiter kommt. Am besten kannst Du neue Ideen einbringen, indem Du Deine Hilfen als Frage formulierst.

	Personen	Zeit in Minuten	Sprachlevel	drinnen/ draußen	Spielleiter
Von Knie zu Knie	ab 10	15	2		X
Orgelpfeifen	ab 5	10	1		
We will rock you	ab 5	20	0		
Easy Spider	8-24	20-45	2		X
Ruck-zuck	ab 10	15	1		X
KultuRallye	8-16	20-40	0		X
Fröbelturm	4-24	20-45	0		
Schwipp-schwapp	ab 5	10	0		
Bandwurm	8-16	20	1		
Fremde Welt	6-20	60-180	3		X
Fliegender Teppich	5-20	10-30	1		X
Panjag	2-8	10-20	0		
Seifenkisten	4-8	60-120	1		X

Organisation	zum Kennenlernen	Teamarbeit	zusätzliches Material	Hemmschwelle abbauen	
	X			X	**Seite 6**
X	X	X			**Seite 7**
	X		X	X	**Seite 7**
X		X		X	**Seite 8**
	X			X	**Seite 9**
X					**Seite 10**
X		X			**Seite 12**
	X			X	**Seite 13**
X		X		X	**Seite 13**
X		X	X		**Seite 14**
	X	X			**Seite 16**
	X				**Seite 17**
X	X	X	X	X	**Seite 18**

Von Knie zu Knie

ab 10

15

Benötigt werden:
Stühle, ein Kartenspiel
(Du kannst aber auch die Symbolkarten
aus dem Spiel „Fremde Welt“ benutzen)

Aufbau:
So viele Stühle wie Spieler werden zu einem Kreis aufgestellt. Jeder zieht eine Karte aus einem Kartenspiel und merkt sich die Farbe (Herz, Karo, Pik, Kreuz). Die Karten werden wieder eingesammelt.

Das Rücken:
Der Spielleiter zieht nun eine Karte und verkündet die Farbe. Jeder Spieler dieser Farbe rückt nun einen Stuhl nach rechts. Er sitzt auf dem Knie seines Nachbarn. Der Spielleiter zieht die nächste Karte und alle entsprechenden Spieler rücken einen Platz weiter.
Wer einen Spieler auf seinem Schoß sitzen hat, muss sitzen bleiben. Man kann mehrere Spieler auf seinem Schoß sitzen haben.
Gewonnen hat, wer als erstes wieder auf seinem Platz sitzt.

Orgelpfeifen

ab 5 | 10

So gehts:
Die Spieler sortieren sich nach bestimmten Kriterien:

- Nach Größe
- Nach Schuhgröße
- Nach Geburtsdatum

Tipp:
Denkt daran, dass Geflüchteten unser Alphabet unbekannt sein könnte oder sie nicht gut lesen und schreiben können. Wählt daher lieber Kriterien, die ohne Alphabet auskommen.

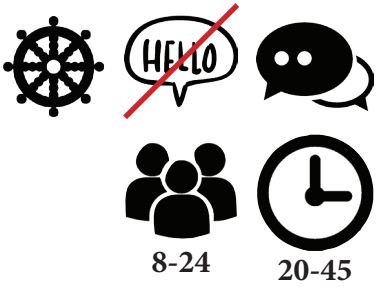
We will rock you

ab 5 | 20

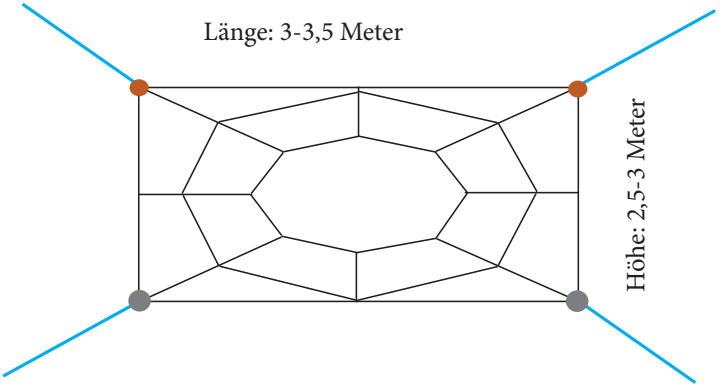
Benötigt werden:
Post-its/Zettel, Stift

So gehts:
Alle sitzen in einem Kreis. Jeder schreibt seinen Namen auf einen Zettel und legt/klebt ihn sichtbar für alle hin. Dann schlagen alle den Rhytmus von „We will rock you“: zwei Mal auf die Oberschenkel, einmal in die Hand klatschen. Beim In-die-Hände-Klatschen nennt ein Spieler seinen eigenen Namen. Beim zweiten Mal, nennt er den Namen eines anderen Mitspielers und dieser ist dann an der Reihe.
Wichtig ist dabei, dass alle im Rhytmus bleiben. Wer zu spät reagiert oder etwas Falsches sagt, scheidet aus. Je weniger Teilnehmer in einer Runde noch im Spiel sind, desto schneller kann der Rhytmus werden.

Easy Spider



Benötigt werden:
Das Spinnenetz und vier Spanngurte
Eine Möglichkeit zur Aufhängung (z.B. zwei Bäume)



Aufbau:
Hänge das Netz auf. Befestige es mit Hilfe der Spanngurte zwischen zwei Bäumen oder Ähnlichem (3,5-4,5m). Die bronzefarbenen Ringe gehören nach oben. Die Größe der inneren Netzlöcher kann mit den Kordelstoppern verändert werden.

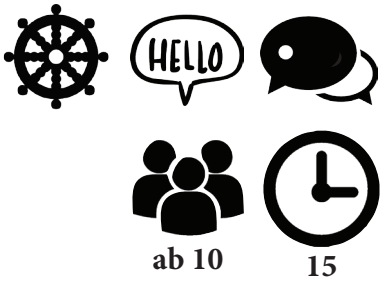
So gehts:
Die Teilnehmer stellen sich alle auf eine Seite des Netzes. Nun soll die Gruppe auf die andere Seite wechseln. Jeder Teilnehmer muss sich dazu durch eine der Waben bewegen. Aber...

- Jede Wabe darf nur einmal benutzt werden.
  (Bei Gruppen mit über 17 Teilnehmern dürfen Löcher doppelt benutzt werden.)
- Das Netz darf nie berührt werden.
- Niemand darf durch ein Loch springen.

Tipps für Spielleiter:

- Es dauert eine Weile, bis die Gruppe versteht, dass sie zusammenarbeiten muss und dass manche Spieler getragen werden müssen. Warte als Spielleiter diesen Prozess ab. Er ist wichtiger Bestandteil des Spiels. Vielleicht braucht die Gruppe mehrere Anläufe.
- Achte darauf, dass Personen, die durch eine Wabe getragen werden, mit dem Gesicht nach oben befördert werden. Der Hinterkopf sollte dabei immer gestützt werden.
- Es ist leichter sich tragen zu lassen, wenn man sich in der Gruppe bereits kennt. Als Starthilfe kannst du also eher jemanden aus Deiner Stammgruppe bitten, sich als erstes zum Tragen bereitzustellen.

Ruck-Zuck



Benötigt werden:
Ein Kartenspiel
(Du kannst aber auch die Symbolkarten
aus dem Spiel „Fremde Welt“ benutzen)

Aufbau:
Zwei Mannschaften stellen sich in zwei Schlangen auf und setzen sich. (Am besten auf den Boden, aber auf Stühlen geht es auch.) Der erste Spieler der Reihe erhält vier Karten, eine in jeder Farbe.

Die Regeln:
- Der Spielleiter zieht eine Karte und zeigt sie nur den letzten Spielern der jeweiligen Reihe. Diese müssen ihrem Vorgänger nun die Farbe mitteilen.
- Und zwar auf diese Weise:
  Karo: rechte Schulter berühren
  Herz: linke Schulter berühren
  Pik: beide Schultern berühren
  Kreuz: auf dem Kopf berühren
- Auf diese Weise muss das Signal bis zum ersten in der Schlange gereicht werden.
- Der erste Spieler zeigt dann die jeweilige Karte nach oben. Ist die Antwort korrekt, bekommt die Gruppe einen Punkt.
- Der erste Spieler setzt sich nun ans Ende der Schlange.
- Die Gruppe, die zuerst wieder an ihren Ursprungsplätzen sitzt, gewinnt.

KulturRallye

8-16 20-40

Benötigt werden:
Je nach Gruppengröße 3 oder 4 Tische
Würfel, Würfelbecher, Chips, Regeln für jeden Tisch

Vorab:
Das Spiel hat das Sprachlevel Null, da die Spielregeln mit Zeigen erklärt werden können. Auch dazu ist die Übungsphase gedacht. Wenn eine Auswertung am Ende stattfinden soll, erhöht sich das Sprachlevel. Diese ist aber nicht zwingend erforderlich. Vordergründig geht es darum, dass die Spieler mit einer Kommunikationsbarriere konfrontiert werden. Wortlos muss die Gruppe entscheiden, wie sie das Probelm bewältigt.

Aufbau:
An jedem Tisch werden je ein Aktionswürfel und ein Rallyewürfel und ein Spielregelblatt gelegt. Außerdem bekommt jeder Spieler einen Becher mit 20 Chips.

Ziel:
Wer am meisten Chips sammelt, gewinnt das Spiel.

Übungsphase (5-10 Minuten)
- Die Spieler machen sich am jeweiligen Tisch mit den Regeln vertraut. Es werden noch keine Chips gezahlt.
- Eventuelle Fragen müssen an einen Spielleiter gestellt werden.
- Die Gruppen dürfen nicht mit anderen Gruppen sprechen

1. Spielphase (3-5 Minuten)

- Die Regelblätter werden vom Tisch entfernt.
- Es darf nicht mehr gesprochen werden.
- Die Spieler würfeln, gewinnen und verlieren Chips.
- Es sollten fünf bis acht Runden gespielt werden.
- Am Ende gibt der Spielleiter ein Signal. Die Tische ermitteln den Sieger mit den meisten Chips. Die Tischsieger wechseln dann den Tisch.

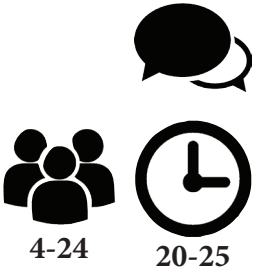
2. Spielphase (3 Minuten)

- Der Spieleiter weist erneut darauf hin, dass nicht gesprochen werden darf.
- Es wird erneut gespielt.
- Sobald die Gruppen erkennen, dass an den Tischen unterschiedliche Regeln herrschen, müssen sie Wege zur Verständigung finden.
- Nach fünf Runden wird wieder der Sieger ermittelt und einen Tisch weiter geschickt.

Ende und Auswertung

- Idealerweise war am Ende jeder Spieler einmal mit fremden Regeln konfrontiert.
- Danach wechseln alle Spieler an ihren „Heimattisch".
- Wenn die Sprachbarriere nicht zu groß ist, können sich die Spieler jetzt darüber austauschen, wie es ihnen ergangen ist.
    - Wie haben sie das Problem gelöst?
    - Was war die größte Frustration, was der größte Erfolg?
    - Welche ähnlichen Erfahrungen haben die Spieler schon einmal im Alltag gemacht?

Froebelturm



Benötigt werden:
Kran mit Bändern, 6 Holzscheite
Viel Platz

Vorab:
Zusammenarbeit steht hier im Vordergrund. Wortlos muss die Gruppe entscheiden, wie sie die Aufgabe am besten bewältigt. Ein bisschen Geduld und Feinmotorik sollte die Gruppe dafür beweisen.

Aufbau:
Befestige je nach Gruppengröße die Fäden in dem Teller mit den Löchern. Verteile die Holzscheite im Raum. Du kannst sie aufrecht stellen, oder seitlich, auf einem Stuhl oder in eine Ecke. Ein Scheit steht aufrecht in der Mitte des Raumes. Dies ist der Startblock.

Ziel:
Alle Holzscheite sollen auf den Startblock gestapelt werden. Dazu müssen die Holzscheite mit dem Kran befördert werden.

Regeln:
- Jeder Spieler bekommt eine Schnur.
- Die Schnur muss immer am Ende gehalten werden.
- Die Holzscheite dürfen nie mit den Händen berührt werden. Sie dürfen aber mit dem Kran überallhin befördert werden.

Spielvarianten und Tipps:
- Ihr könnt dieses Spiel auch in Gruppen gegeneinander spielen. Wer schafft es, in einer bestimmten Zeit möglichst viele Teile aufeinander zu stellen?
- Turmabbau
- Allen Spielern bis auf einem werden die Augen verbunden. Dieser muss durch Anweisungen die anderen Spieler führen. Diese Variante eignet sich nur, wenn die Sprachbariere nicht zu groß ist.

Schwipp-schwapp

ab 5 | 10

Aufbau:
Alle Spieler stehen im Kreis.

Die Befehle:
- Bei diesem Kreisspiel soll ein Impuls durch den Kreis gereicht werden.
  In die Hand klatschen und „schwipp“ sagen: Der linke Nachbar ist an der Reihe.
- In die Hand klatschen und „schwapp“ sagen: Der rechte Nachbar ist an der Reihe.
- Auf einen Spieler im Kreis zuspringen, beide Hände nach oben halten und „boing“ sagen: Der Spieler, der angesprungen wurde, ist an der Reihe.

Tipps für Spielleiter:
Dieses Spiel kann ohne ein Wort begonnen werden. Zu Beginn müssen nur die Bewegungen „schwipp“ und „schwapp“ einmal gezeigt werden. Lass die Spieler selbst herausfinden, was sie tun sollen. Führe den Befehl „boing“ etwas später ein.

Bandwurm

8-16 | 20

Benötigt werden:
Schnur mit Löffel

So gehts:
Zwei Teams stellen sich in Reihen auf. Jedes bekommt eine Schnur mit einem Löffel. In möglichst kurzer Zeit muss der Löffel mit der Schnur durch die Kleidung der Teams geführt werden: Und zwar jeweils vom Halskragen bis zum Hosenbein und beim nächsten Spieler andersherum. Das Team, das auf diese Weise zuerst verbunden ist, gewinnt.

Fremde Welt

6-20

60-180

Benötigt werden:
Ein Spielleiter (Idealerweise einer pro Gruppe)
zwei Räume
Symbolsteine
Stift und Papier für jede Gruppe

Vorab:
Dieses Spiel eignet sich besonders für Gruppen, die erkunden wollen, wie es sich anfühlt in einer anderen Kultur fremd zu sein. Ein gewisses Maß an Kommunikation innerhalb einer Gruppe muss daher vorhanden sein.

Aufbau:
Gespielt wird in zwei Gruppen. Jede Gruppe zieht sich in einem Raum zurück. Jeder Spieler erhält zu dem fünf unterschiedliche Symbolsteine.

Phase 1: Zwei Kulturen
Jede Gruppe bekommt die Aufgabe gemäß eines Themas eine Kultur zu entwickeln. Dabei müssen Gesten, Worte oder Rituale entwickelt werden. Die Symbolsteine sollen dabei helfen. (Für beide Gruppen gibt es eine gesonderte Anleitung. Am Besten ist es aber, wenn der Spielleiter sie vorher gelesen hat und die wichtigsten Punkte erklärt).

Phase 2: Reisen
Nach 30 Minuten darf ein Spieler die jeweils andere Kultur besuchen. Die Gruppen sollen sich authentisch verhalten, während der Besuch da ist. Es darf dabei nur in der Sprache der besuchten Kultur gesprochen werden. Nach 5-7 Minuten muss der Besucher wieder gehen.

Zuhause berichtet er, was er erlebt hat. 3 Reisen sind so möglich.

Phase 3: Der Reiseführer

Beide Gruppen erstellen einen Reiseführer über die jeweils andere Kultur.
Zum Schluss kommen beide Gruppen in einem Raum zusammen und stellen ihre Reiseführer vor. Und jetzt wird es spannend: Haben die Besucher alles richtig verstanden? Wurden Rituale oder Gesten richtig gedeutet? Wie haben sich die Besucher gefühlt? Was lehrt uns diese Erfahrung im Umgang mit anderen Menschen?

Tipps für den Spielleiter:

- Versuche, die Gruppen möglichst eigenständig Rituale, Gesten und Sprachen entwickeln zu lassen. Aber gib ihnen ruhig immer wieder Anregungen. Stelle Fragen: „Gibt es eine Hierachie? Wie verhaltet ihr euch Fremden gegenüber? Was sind Tabus? Was passiert, wenn jemand die Regeln bricht?...“
- Du kannst auch zwei andere Kulturen erfinden und das Spiel Deinen Bedürfnissen anpassen. Wichtig ist, dass sie unterschiedliche Wertevorstellungen haben. Hier ein anderes Beispiel:
  Rantaba: Land der Händler und Individualisten. Gewinnmaximierung ist das höchste Gebot. Erfolg wird belohnt, Misserfolg bestraft.
  Malindi: Ein Land voller Bodenschätze und des Überflusses. Die Gesellschaft wird von Frauen bestimmt, ohne dass es Unterdrückung gibt.
- Es lohnt sich bereits im Vorfeld etwas Zeit für dieses Spiel zu investieren. Die Vorstellung der Reiseführer muss nicht das Ende des Spiels sein. Es kann Gelegenheit sein, um über Vorurteile, Diskriminierung, kulturelle Identität und Integration ins Gespräch zu kommen.

Fliegender Teppich

5-20

10-30

Benötigt werden:
Grüne Plane mit Löchern
Bälle

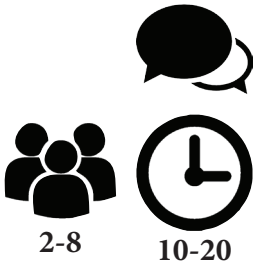
Vorab:
Der Trick ist, dass alle Spieler die Plane nur ein wenig bewegen dürfen. Es dauert eine Weile, bis die Gruppe diese Erkenntnis gewinnt. Steigere die Schwierigkeit daher langsam. Wenn es nicht zu windig ist, könnt ihr auch nach draußen gehen.

So gehts:
Die Spieler stellen sich um die Plane auf und nehmen sie in die Hand.
Gemäß den Anweisungen des Spielleiters, müssen die Bälle durch die Löcher der Plane transportiert werden. Die Spieler dürfen den Ball nie berühren, sondern nur die Plane bewegen. Fällt ein Ball zu früh oder am falschen Platz von der Plane, muss die Aufgabe wiederholt werden.

Schritt für Schritt:
- Schwierigkeit 1: Ein Ball
  Wähle einen Ball, der durch ein beliebiges Loch seiner Größe transportiert werden soll.
- Schwierigkeit 2: Zwei Bälle
  Zwei Bälle, die gleichzeitig auf der Plane liegen, müssen nacheinander in zwei vorher bestimmte Löcher. Die Reihenfolge ist dabei egal.
- Schwierigkeit 3: Drei Bälle
  Drei Bälle liegen auf der Plane. Sie müssen in einer bestimmten Reihenfolge durch bestimmte Löcher.

Tipps für Spielleiter:
- Du kannst die Schwierigkeit beliebig gestalten. Steigere sie langsam. Verändere die Schwierigkeit mit diesen Elementen: Anzahl der Bälle, Vorgabe bestimmter Löcher, eine Reihenfolge der Bälle, Kombinationen.

Panjag



Benötigt werden:
Rote und weiße Glassteine

Vorab:
Mit Zeigen und Vormachen kann man dieses Spiel ohne Sprache erklären.
Dieses Spiel kommt aus Afghanistan. „It's a girls game", sagte einer der Teilnehmer in den Workshops.

So gehts:
Auf einem Tisch (oder dem Boden) werden die weißen Glassteine gelegt. Der rote Stein ist der Startstein. Gewinner ist, wer es schafft, die meisten Steine aufzuheben.

Die Qualifikationsrunde:
- Der Startspieler legt den roten Stein in die Hand. Er muss ihn hochwerfen und mit dem Handrücken wieder auffangen.
- Hat er dies geschafft, hat er sich für die nächste Runde qualifiziert. Sie findet direkt im Anschluss statt. Fängt er den roten Stein nicht, ist sofort der nächste Spieler dran.

Die Punkterunde:
- Der aktuelle Spieler wirft nun den roten Stein von seinem Handrücken hoch.
- In der Zwischenzeit muss er so viele weiße Glassteine ergreifen wie möglich.
- Am Ende muss er auch den roten Stein mit in seiner Hand haben.
- Ist der Beutezug erfolgreich, erhält er die gesammelten Steine als Punkte. Ist der Spieler erneut an der Reihe, zählen die Punkte aus der letzten Runde nun zu seinem Hort. Diese Punkte werden nicht mehr abgegeben. Dann beginnt der nächste Spieler mit der Qualifikationsrunde.
- Schafft ein Spieler es in dieser Runde nicht, den roten Stein wieder in der Hand zu haben, zahlt er vier Punkte (aber nie aus seinem Hort). Der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Das Spiel endet, wenn alle weißen Glassteine aus der Mitte verteilt sind.
- Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Seifenkisten

4-8 60-120

Benötigt werden:
Zwei Seifenkistensets
Zeitungspapier oder Pappe, Schere, Klebeband
zwei Räume oder eine Trennwand

Vorbereitungen:
Jedes Team erhält ein Seifenkistenset, mit dem es sich in einen Raum oder in einen Teilbereich des Raumes zurückzieht. Wichtig ist, dass die Teams sich nicht sehen können.

Ziel:
Jedes Team soll aus den ihnen zur Verfügung stehenden Bauteilen ein Fahrzeug bauen. Es gibt mehrere Möglichkeiten dies zu tun. Die Kreativität der Teilnehmer ist gefragt.

Das Fahrzeug:
Die Seifenkisten sollen nach Mögichkeit ein Brems- und ein Lenksystem haben.
Eine Person muss das Gefährt fahren. Das Fahrzeug hat zwei PS (Personen-Stärke). Es muss also von maximal zwei Personen geschoben werden können.
In dieser Konstruktionsphase laufen die Motoren der Spieler auf Hochleistung. Der Spielleiter sollte den Gruppen daher genug Zeit geben, bis die Seifenkisten fertig sind. Plane 30-60 Minuten dafür ein.

Das Marketing:
Jedes Teams formuliert einen Slogan und kreiert ein Logo, unter dem es antritt.
Passend dazu kann es aus Zeitungspapier oder Pappe Dekoration für die Seifenkiste und sich basteln.

Der TÜV:
Beide Fahrzeuge werden danach vom TÜV (dem Spielleiter) geprüft. Kann das Gefährt bremsen und lenken? Hält es alle Sicherheitsvorschriften ein? Sind keine unerlaubten Tuningteile verbaut?

Der Korso:
Schließlich treten die beiden Teams gegeneinander an.
Markiere draußen (oder drinnen, wenn ihr genug Platz habt) eine Start- und Ziellinie und los gehts.

Achtung:
- Das Herzstück dieses Spiels ist das gemeinsame Zusammenbauen.
- Die Seifenkisten sind so konzipiert, dass sie angeschoben werden. Wagt also keine halsbrecherischen Fahrten an steilen Straßen.
- Die Testfahrten haben wir mit Personen mit bis zu 70 Kilo gemacht. Schwerer sollte der Fahrer nicht sein.
- Sollte einmal etwas kaputt gehen, gib uns bitte Bescheid, damit wir die Teile ersetzen können.
- Verschnürt alles sicher. Aber bedenkt, dass ihr die Kisten später wieder in ihre Einzelteile zerlegen müsst.
- Wir freuen uns auf Fotos von euren kreativen Bauplänen.

Spielvariante:
Ihr könnt euch auch für eine andere Spielvariante entscheiden: Beide Teams sollen ein baugleiches Fahrzeug bauen. Allerdings dürfen sich während des Bauprozesses nur zwei Spieler (einer je Team) zu einer Sitzung treffen. Eine Sitzung ist drei Mal erlaubt und findet an einem Ort statt, wo niemand auf die Fahrzeuge schauen kann. Diese Variante erfordert ein höheres Sprachlevel.

Der Stadtjugendring Lüdenscheid beteiligte sich 2016 beim Projekt des Landesjugendring „Jugendverbandsarbeit mit jungen Geflüchteten“. Der Spielekoffer ist das Ergebnis dieses Projekts. Er entstand in Zusammenarbeit mit jungen Geflüchteten und Lüdenscheider Jugendlichen.
Der Koffer kann beim Stadtjugendring ausgeliehen werden. Falls Sie einen Spielleiter für Ihre Gruppenstunde oder eine Mitarbeiterschulung zu dem Thema wünschen, nehmen Sie mit uns Kontakt auf.
Über Erfahrungsberichte freuen wir uns.

Stadtjugendring Lüdenscheid
Altenaer Straße 5
58507 Lüdenscheid
02351-674281
mail@sjr-luedenscheid.de

landesjugendring nrw

Stadtjugendring
Lüdenscheid e.V.