

JUNGSCHAR

GRUPPENLEBEN

Im Laufe der Jahre hat die Jungschar schon viele Dinge geboten: Eis wurde gemacht und abgegeben, Nägel durften in einen Balken geschlagen werden, mit Wurfteilen wurde nach einer Zielscheibe gezielt, die Laienspielschar spielte ununterbrochen ein Märchenspiel, das heißt, wenn der 4. Akt beendet war, begann's gleich wieder mit dem ersten. Sie haben das Stück einmal nonstop bis zur Heiserkeit durchgespielt und es heißt, einigen Kindern habe es gar nichts ausgemacht, alle einmal auszuhalten. Eine andere Jungschargruppe hatte sich in einem Jahr in eine Riesenschlange verwandelt, im nächsten hatte sie eine Drehorgel aufgetrieben, im dritten Jahr verkleideten sich alle Gruppenmitglieder in bekannte Märchenfiguren. Eine andere Gruppe baute einen Kinderzoo auf: Mäuse und Spatzen, Salamander und Fische, Schmetterlingsschau und Kätersammlung, Kaninchen und Meerschweinchen, Zwerghühner und Haushunde, Katzen und Kanarienvögel hatten sie aufgetrieben und ausgestellt. Daß diese Veranstaltungen nicht nur von allen Kindern der Pfarre sehnüchtig Jahr für Jahr erwartet werden, kann jeder verstehen. Die Eltern und die Geschäftsleute steuern gerne bei, wenn es gilt, die Unkosten zu decken. Der Pfarrer läßt es sich ebensowenig wie der Bürgermeister nehmen, Ehrengast zu sein und am Prominentenrennen in Säcken teilzunehmen. Daß aber die Jungschar der Pfarre selber einen Mordspaß an diesen Ereignissen hat, das begreift man erst auf den zweiten Blick.

VERANSTALTUNGEN

Ein Behelf der KJSÖ mit Anregungen für das Gruppenleben.

Zusammenstellung:

Margarethe Braunstorfer

Kurt Jakoubi

Helmut Schriffel

Herausgeber, Eigentümer und Verleger: Katholische Jungschar Österreichs
Für den Inhalt verantwortlich: Helmut Schriffel. Vervielfältigt im Behelfsdienst
des Katholischen Jugendwerkes Österreichs, alle: 1010 Wien, Johannesg. 16

Im Laufe der Jahre hat die Jungschar schon viele Dinge geboten: Eis wurde gemacht und abgegeben, Nägel durften in einen Balken geschlagen werden, mit Wurf-
pfeilen wurde nach einer Zielscheibe gezielt, die Laienspielschar spielte ununter-
brochen ein Märchenspiel, d.h., wenn der 4. Akt beendet war, begann es gleich
wieder mit dem ersten. Sie haben das Stück elfmal non stop bis zur Heiserkeit
durchgespielt und es heißt, einigen Kindern habe es gar nichts ausgemacht, alle
elfmal auszuhalten. Eine andere Jungschargruppe hatte sich in einem Jahr in eine
Riesenschlange verwandelt, im nächsten hatte sie eine Drehorgel aufgetrieben, im
dritten Jahr verkleideten sich alle Gruppenmitglieder in bekannte Märchenfiguren.

Eine andere Gruppe baute einen Kinderzoo auf: Mäuse und Spatzen, Salamander
und Fische, Schmetterlingsschau und Käfersammlung, Kaninchen und Meerschwein-
chen, Zwerghühner und Haushunde, Katzen und Kanarienvögel hatten sie aufgetrie-
ben und ausgestellt.

Daß diese Veranstaltungen nicht nur von allen Kindern der Pfarre sehnsüchtig
Jahr für Jahr erwartet werden, kann jeder verstehen. Die Eltern und die Ge-
schäftsleute steuern gerne bei, wenn es gilt, die Unkosten zu decken. Der Pfarrer
läßt es sich ebensowenig wie der Bürgermeister nehmen, Ehrengast zu sein und
am Prominentenrennen in Säcken teilzunehmen. Daß aber die Jungschar der Pfarre
selber einen Mordsspaß an diesen Ereignissen hat, das begreift man erst auf den
zweiten Blick.

Und dieser Rundherumspaß, der ist doch sicher vielen Pfarren zu gönnen.

Wie wäre es also bei euch mit einer der Veranstaltungen dieses Behelfes?

Eure Bundesführung

I N H A L T

	Seite
Vorwort	1
A) <u>Grundsätzliches</u>	
Gruppe und Gruppenleben	3
B) <u>Praktischer Teil</u>	
Heimgeländespiel	13
Höhenfeuer	19
Jungschartreffen	25
Jungscharfest	41
Jungschar - Olympiade	51
Jungscharprater	67
Lustiges Toto	77
Quizmeisterschaft	89
Radgeschicklichkeitsfahren	95
Radreigen	107
Riesentombola	113

Seifenkistenrennen	117
Spielabend	131
Sportfest	151
Waldläuferprobung	157

A

GRUNDSÄTZLICHES

GRUPPE und
Gruppenleben

Das gewollte, gestaltete Zusammenkommen und Zusammensein von möglichst Gleichaltrigen, das zu einer erlebnishaften, tätigen und geformten festen Gemeinschaft wird, verstehen wir als Jungschargruppe, deren Leitung meist ein speziell geschulter Jugendlicher übernimmt.

Eckpfeiler dieses "Daseins" als Gruppe sind:

- Freiwilligkeit, zu dieser Gruppe zu stoßen und in ihr zu sein. Dies setzt jedoch eine gewisse Offenheit, Aufnahmebereitschaft und "Eroberungsbewußtsein" der Kinder voraus; außerdem
- Attraktivität der Gruppe - durch ihr Verhalten untereinander und zueinander, durch ihr Tun, durch ihre Erlebnisse, die ja weitererzählt werden, Tracht, Abzeichen.....
- die "Natürlichkeit des Zusammenseins" in allen Bereichen, die für ein Kind von Interesse sind, z.B. einmal als
 - Spielgemeinschaft
 - Fahrt- und Lagergemeinschaft
 - Freizeitgemeinschaft (Sport, Hobbies, Lernen)
 - Religiöse Gemeinschaft
- Mittun, Mitgestalten, Mitsorgen und Verantwortung tragen bei
 - Feiern
 - Prüfungen
 - Aktionen
 - Unternehmungen (Fahrt, Lager.....)

- Formung (charakterlich) durch den Führer und auch untereinander, insbesondere zu:

- Eigenverantwortung übernehmen
- akzeptierte, gewollte, bewußtes Einordnen in die Gemeinschaft
- Mittragen der Gemeinschaft (Mitplanen, Tun, Gestaltung)
- füreinander dasein (Sorgen, Helfen) durch das Erlebnis, auch aufeinander angewiesen zu sein

Selbstverständlich ist diese Gemeinschaft aber auch

- Möglichkeit und Gelegenheit, charakterliche Forderungen zu erproben bzw. erst einzuüben
- Möglichkeit zur bewußten Talententwicklung und -gestaltung
- sinnvolle Freizeitgestaltung

Für die Kinder ist dieses Zusammensein in erster Linie erlebnishaft - Erlebnisgemeinschaft.

Diese Erlebnisbildung wird als Gruppenleben bezeichnet.

ERLEBNISBEREICHE im Gruppenleben sind:

I. Die regelmäßigen Zusammenkünfte

1. Gruppenstunde:

Erlebnisträger: Lied - Spiel - Wettbewerb - Geschichte - Aufgabe

A. Bei den 8 - 10jährigen keine spezielle Form, umfaßt auch alle anderen Bereiche des Gruppenlebens.

B. Bei den 10 - 12jährigen schon eine spezielle Form des Gruppenlebens. Schwerpunkt: gemeinsames Erlernen, Verstehen, das zu einem Tun führt (Aufgaben).

C. Bei den 13 - 15jährigen: eine besondere Ausprägung - fast ausschließlich Interessengruppen, eventuell Diskussionsrunden allgemeinerer Art.

2. Spielnachmittage:

- a) Spielstunden im Heim
- b) Geländespiele im Freien
- c) Trainingsnachmittage

3. Interessengemeinschaften (Klubs):

- a) Basteln
- b) Tischtennis
- c) Fußball usw.

II. Fallweise Zusammenkünfte und Unternehmungen

A. In der Pfarre:

- 1. Aktionen: DKA, Weihnachtsmarkt
- 2. Elternnachmittage
- 3. Faschingsnachmittage
- 4. Sportnachmittage für alle Kinder
- 5. Feiern

6. Meisterschaften
7. Ausstellungen
8. Religiöse Veranstaltungen
9. Erprobungen und Prüfungen

B. Außerhalb der Pfarre:

1. Ausflug - Wanderaktion
2. Fahrt
3. Wochenendlager (Pflingsten)
4. Sommerlager
5. Wandern bzw. Bergsteigen
6. Radtour
7. Wettkampf mit einer anderen Pfarre
8. Skikurs

C. Großveranstaltungen:

1. Dekanatstreffen
2. Diözesantreffen
3. Bundestreffen

III. Das Jahr hindurch

1. September:

- Sportabzeichen
- Werbung

- Herbstausflug
- Kastaniensammeln
- Schneckenhäuser sammeln (US)

2. Oktober:

- Geländespiele
- Drachensteigen
- Wanderaktion
- Christkönig: JS-Messe
- Wir kehren vor der Kirche das Laub
- Sport
- Bunte Blätter sammeln (Wettbewerb)
- Obstessen in der Gruppe

3. November:

- Allerseelen (Gräberschmücken)
- Adventkranzbinden
- Krippenbasteln
- Filmbesuch
- Basteln von Weihnachtsgeschenken
- "Sagenstunde"
- "Flieger" falten, anschließend Flugwettbewerb

4. Dezember:

- Nikolausfeier
- Adventfeier
- Buchausstellung

mindestprogramm (Weihnachten in der Familie)

Postkarten basteln

Streichzettel

Vorbereitungen

Einrichten

Einleiten

Einrichten

Einleiten

Einleiten

Einleiten auf Schiern

Einleiten (Wir gehen mit dem Jäger)

Einleiten für die Mission sammeln

Einleiten

Einleiten mittig (lustig)

Einleiten

Einleiten

Einleiten der Jungschar

Einleiten bauen

Einleiten bebung bauen

7. März:

- Kinderkreuzweg
- Ausgestalten des JS-Heimes
- Besuch einer JS-Gruppe in der Nachbarpfarre
- Wanderung
- Die Gruppe steigt auf den Kirchturm
- Für US: Tretroller- und Dreiradrennen

8. April:

- Mitfeier der hl. Karwoche
- Basteln: Ostereier bemalen, Osterkerze verzieren
- Steinsammlung anlegen
- Tischtennis-Meisterschaft
- Grabwache
- Geländespiele
- Radausflug
- Geschenke für Muttertag basteln

9. Mai:

- JS-Maiandacht
- JS-Wallfahrt
- Pfingstlager
- Nachtgeländespiel
- Boote basteln und großes Bootsrennen

bzeichen
kistenrennen

aktion

isflug

ellung in die KJ

riedene Meisterschaften:

Bogenschießen

Boccia

Kugelscheiben

usw.

idianerausrüstung für die Ferien basteln

in

isflug

iflug

B

PRAKTISCHER TEIL



Heimgeländespiel

Das sogenannte "Heimgeländespiel" ist sehr gut für das Stadtgebiet geeignet, wo die Möglichkeiten eines "klassischen" Geländespieles gering sind.

Dabei wird es natürlich keinen Kampf um Lebenstädten und Anschleichübungen geben, sondern es ist eine besondere Art des Spieles gemeint, das sich im Gelände des Heimes und in der näheren Umgebung abspielen wird.

Die Kinder werden in kleinere Gruppen eingeteilt und bekommen Aufgaben gestellt, die je nach Phantasie und örtlichen Gegebenheiten verschieden sein werden.

Auch hier ist eine Spielgeschichte von Vorteil. Es ist durchaus möglich, daß die Komantschen gegen die Apachen antreten, wobei eine der Aufgaben ist, daß sich keine Partei von der anderen sehen läßt, die andere aber möglichst oft sieht (Punktebewertung). Verkleidung ist möglich.

Dieses Geländespiel muß jedoch bestens vorbereitet werden. Es können der Zeitungsverkäufer, der Polizist, der Kaufmann mitspielen. Deshalb wird es günstig sein, das Heimgeländespiel an einem Wochentag durchzuführen.

Nun einige Beispiele

Es muß jedoch jeder Führer für seine Bedingungen die Aufgaben zusammenstellen.

1. Brief zum Zusammensetzen:

"Geht in den Raum, wo der Bücherkasten steht. Im Buch "Herr Dietrich reitet" findet ihr die nächste Aufgabe."

2. Brief im Buch:

"Wieviele 'E' stehen auf Seite 112 und wieviele 'A' auf Seite 48? Alle lernen den

3. Satz auf Seite 15. Dann beim Führer bzw. Führerin melden."

itz und drückt dem Anführer einen Zettel in die Hand, auf dem auch beim Kaufmann Huber. Wenn ihr zu ihm geht, kommt ihr ... vorbei. Welche Jahreszahl steht am Tor?"

gibt jedem ein Zuckertl und allen einen Brief, in dem steht: raße, von Stixneusiedl kommend, beim vierten Baum auf den ist ganz unten in der Rinde ein Brief verborgen.

abewertung

= 5 Punkte

de = 1 Punkt

ine Gruppe früher fertig wird als die nächste = 1 Punkt

chkeit

aben mit dem Heim als Mittelpunkt.

riationen wird bei unserem Spiel nicht fehlen. Ein guter Start-ehmende Mannschaft ist beispielsweise die Beantwortung einer aus der Heimatkunde oder dem Jungscharwissen.

Spiel in Form von Stationen (Posten) auf, kann jede Mannschaft Zettel mit verschiedenen Fragen erhalten, die schriftlich beantworten. Wir können auch "Paare" zusammenstellen lassen. Das , von denen jeweils zwei zusammengehören (z.B. Wien - Donau,

Pat - Patachon, usw.) und die richtig zusammengestellt werden müssen. Eine recht lustige Aufgabe ist auch das Zusammensetzen von Ansichtskarten, die wir vorher in 10 bis 15 Teile zerschnitten haben. Haben wir Dias zur Verfügung, machen wir einen "Bilderquiz": zu jedem Bild wird eine Frage gestellt.

Landkartenspiel:

Hiezu benötigen wir so viel gleiche Landkarten wie Mannschaften teilnehmen. Am besten nimmt man Straßenkarten, die man an den Tankstellen bekommt. Auf dieser Karte muß von jeder Mannschaft eine Spur verfolgt werden, die in Stichworten angegeben ist. (Von S...burg südlich über H...lein nach L..., entlang der Ache 25 km bis, Bergtour auf den 3... m hohen ...kogel, usw.) Daneben müssen noch Aufgaben gelöst werden, wie: Welche Flüsse überqueren wir? Wie heißt der höchste Berg des ...gebirges? Usw.

Wir können auch die Kenntnis der Kartenzeichen prüfen, wenn wir eine Wanderkarte verwenden. Auch Stadtpläne eignen sich für unser Landkartenspiel.

Bubenkünste (speziell für die Bubenjungschar)

Wir können auch unsere Bubenkünste in das Spiel einbauen. Morsen, Knoten und die verschiedensten Geschicklichkeiten können Verwendung finden. Nicht fehlen sollte eine Aufgabe, die in Geheimschrift gestellt wird.

Späher

Je nach den Gegebenheiten unseres Heimes bzw. des Pfarrhofes lassen wir alles

dschaften, wie etwa: Wieviele Fenster hat der Pfarrhof? Welche
Wie viele Tische gibt es im Heim? Welche Autonummer hat der
Isw.

n g e n

n werden um verschiedene Dinge geschickt, die in der Pfarre be-
können, etwa um ein Lindenblatt oder um ein Buch aus der Pfarr-
um einen Bleistift aus der Pfarrkanzlei oder um die Unterschrift des
usw.

keiten

hren bzw. Führerinnen werden leicht eine große Zahl von Möglich-
Spiel finden. So könnte man die Mannschaften zum Abschluß in
(auch Fetzenfußball genannt) antreten lassen oder einen durchlaufen-
legend, den Seeräuberschatz auf dem Dachboden finden lassen. Hier
sie keine Grenzen gesetzt.

allem eine gute Vorbereitung, eine klare, im vorhinein bekannte Be-
zelen Aufgaben und ein möglichst abwechslungsreicher Ablauf des
es auch, wenn wir das Ganze unter einem zündenden Titel ("Deck-
") abrollen lassen und wenn natürliche Gruppen gegeneinander an-
el gewinnt auch an Reiz, wenn die Aufgaben so gewählt sind, daß
ie untereinander die Aufgaben gut verteilen können, im Vorteil sind.

Bei der Bewertung gehen wir folgendermaßen vor:

Für jede gelöste Frage: 1 Punkt.

Besteht eine Antwort aus mehreren Teilen (z.B. welche Seen finden wir in Oberösterreich? - Landkartenspiel), wird für jeden Teil ein Punkt gewertet.

Für besondere und umfangreiche Aufgaben werden 2 bis 10 Punkte gegeben.

Auch die Zeit kann zur Bewertung herangezogen werden. Die schnellste Mannschaft erhält 20 Punkte. Für jede Minute, die die anderen Mannschaften länger brauchen, wird ihnen ein Punkt abgezogen.