

Eisbrecherspiele

Arbeitshilfe für die
fischereiliche Jugendarbeit



Inhalt

S.2	Inhaltsverzeichnis
S.3	Vorwort
	In dynamischer Runde
S.4	Fischsalat
S.5	Rotauge, komm an meinen Haken!
S.6	Wer hat den Köder geklaut?
S.7	Von der Rolle
S.8	Fischgesichter
	Knobel-Spaß
S.9	Evolution
S.10	Fisch, Angler/-in, Ente
S.11	Kormoran und Fisch
	Teams in Bewegung
S.12	Angelwetter
S.13	Da quaken ja die Frösche!
S.14	Vorsicht Zitteraal!
S.15	Ball-Keschern
S.16	Das menschliche Angelschnurknäuel
	Fantasievolles für zwischendurch
S.17	Bilder-Flut
S.18	Bitte Lächeln!
S.19	Erfinderische Fischer/-innen
S.20	Seebühne

Vorwort

Ice, ice, breaker – Aufwärmen für ein gutes Miteinander. Die Treffen der Jugendgruppe sind tolle Gelegenheiten, nicht nur das Fischen, sondern auch soziale Fähigkeiten zu üben. Neben wertvollem Know-how vermittelt ihr eine der wichtigsten Kompetenzen unter Amateuren und Profis aller Disziplinen: den Austausch. Sich an andere zu wenden und um Rat zu fragen, ist oft der schnellste Weg zur Lösung eines Problems. Das eigene Wissen zu teilen, bereitet große Freude und stärkt das Selbstvertrauen. Gemeinsame Erlebnisse am Wasser sind der Haken, an den sich Freundschaften knüpfen lassen.

Es erfordert Mut und Vertrauen, aufeinander zuzugehen. Bringt das Eis zum Schmelzen und lasst eure Gruppe zu einer Gemeinschaft zusammenwachsen! Eisbrecherspiele sind ideal, um miteinander warm zu werden. Ihr könnt sie zu Beginn einer Veranstaltung und zwischendurch zur Auflockerung einsetzen. Ob bei einem Theorie- und Bastelnachmittag im Winter, oder bei der Gruppenstunde am Ende eines langen Schul- und Arbeitstags – Warmup-Spiele aktivieren Kreislauf und Konzentration. Sie machen aufnahmefähig für Informationen und wecken die Aufmerksamkeit für die anderen Gruppenmitglieder.

Das mentale Aufwärmen hilft dabei, sich auf andere einzulassen. Viele Icebreaker-Spiele kombinieren Bewegung, Kreativität und Kommunikation. Spielerisch überwinden sie Hemmungen und Berührungsängste. Sie sensibilisieren für die anderen Teilnehmenden und fördern Toleranz gegenüber ihren Eigenschaften und Verhaltensweisen. Die ideale Grundlage für jede Menge Spaß und ein großartiges Miteinander in eurer Jugendgruppe!

Auch wir als Jugendleitung lernen viel aus den Eisbrecher-Aktionen über die Dynamik in unserer Gruppe und die einzelnen Mitglieder.

In der Regel sind die Kinder und Jugendlichen, die zu unseren Veranstaltungen kommen, aufgeschlossen für alle Aktionen. Damit das so bleibt, sollten wir sensibel mit ihren Hemmschwellen umgehen.

Hat jemand „keinen Bock“ mitzumachen, sollte man mit ihm/ihr diskret darüber sprechen, während die anderen spielen. Vielleicht stecken größere Sorgen hinter der Lustlosigkeit und der/die Jungangler/-in ist froh, jemanden zum Reden zu finden.

In dieser Broschüre tragen wir erstmals verschiedene Eisbrecher-Ideen speziell für alle Angel-Fans zusammen:

Der klassische (Stuhl-)Kreis wird zur **dynamischen Runde** mit abwechslungsreichen Bewegungs- und Konzentrationsspielen.

Tierisch witziger **Knobel-Spaß** bricht das Eis im Nu.

Zusammen, gemeinsam, miteinander. Bewegungsspiele in kleineren und größeren Teilgruppen bringen **Teams in Bewegung**.

Rate-Spaß und Kreativität lockern die Gruppenstunde mit **Fantasievollem für zwischendurch** auf.

Alle Spiele sind für drinnen und draußen geeignet. Bei manchen Aktionen bietet es sich an, Phasen freier Bewegung mit Musik zu begleiten. Gerade wenn ihr in einem Raum spielt, sorgt Musik für Schwung und lockere Stimmung. Spielt ihr draußen, z.B. bei einem Treffen am Wasser, solltet ihr abwägen, ob ihr Musik braucht, oder ob sie andere Menschen/Tiere in der Umgebung stören könnte.

Die angegebene Spieldauer ist jeweils ein grober Schätzwert. Alle Icebreaker könnt ihr solange spielen, wie es euch Spaß macht.

Viel Spaß und Petri Heil!

Die Mischung macht's: Fischsalat!

Gruppengröße: ab 6 Personen

Benötigte Materialien: ggf. Stühle, Sitzkissen oder andere Platzmarkierungen

Spieldauer: ca. 10 Min. (solange es Spaß macht)

Fördert: Bewegung, Reaktion, Konzentration, Merkfähigkeit, Kontaktfreudigkeit

Pädagogisches Ziel:

Hier wird eure Jugendgruppe ordentlich durchgemischt. Die Grüppchenbildung gehorcht nur noch dem Zufall. Ganz schnell sitzen zwei nebeneinander, die sonst wenig miteinander zu tun haben – beide heilfroh, einen Sitzplatz zu haben. Das bricht das Eis und ist der erste Schritt zu einem wohligen Gemeinschaftsgefühl.

Ablauf:

Bildet einen Sitzkreis und denkt euch, je nach Gruppengröße, 3 bis 6 Fische aus, z.B. Karpfen, Hecht, Grundel, Forelle, Zander, Wels. Diesen Fischen werden die Spielenden nun abwechselnd zugeordnet.

Beispiel:

Ihr entscheidet euch für drei Fisch-Gruppen. Sitzreihenfolge im Uhrzeigersinn: Nico, Ina, Steffi, Vadim, Moni, Justus, Jens... Karpfen, Hecht, Grundel, Karpfen, Hecht, Grundel, Karpfen...

Jede/-r merkt sich gut ihren/seinen Fisch. Nun wird eine Person bestimmt, die den Anfang in der Kreismitte macht. Ihr Stuhl oder Sitzkissen wird aus dem Kreis genommen. Ziel der Fängerin/des Fängers ist es, wieder einen Sitzplatz zu erhaschen. Dazu ruft sie/er eine Fischgruppe auf, z.B. „Hecht!“ Daraufhin müssen alle Hechte aufstehen und ihre Plätze tauschen. Sie dürfen aber

nicht einfach auf einen freien Platz links oder rechts neben sich rutschen. Jetzt versucht der/die Fänger/-in, einen freien Stuhl / ein freies Kissen zu besetzen. Wer nun übrig bleibt, darf als nächstes eine Fischgruppe aufrufen.

Bei einer großen Teilnehmerzahl dürfen auch zwei Fisch-Gruppen gleichzeitig aufgerufen werden.

Variante

Ihr spielt draußen und habt keine geeigneten Stühle oder anderen Platzmarkierungen zur Verfügung? Bildet einfach im Stehen einen Kreis mit wenig Abstand zwischen den Teilnehmenden, dann bleiben die entstehenden Lücken während des Platztauschs sichtbar. Allerdings dürfen bei dieser Variante nicht mehrere Fischgruppen aufgerufen werden.

Stolperfalle:

Bleibt ein Kind immer wieder in Mitte? Ruft: „Fischsalat!“ Dann müssen alle aufstehen und sich einen neuen Platz suchen. So findet auch der langsamste Fisch ein neues Plätzchen.

Handelsübliche Angelstühle, Klappstühle oder Outdoor-Hocker, die fürs Ansitzen am Wasser gute Dienste leisten, sind für dieses Spiel ungeeignet. Man sitzt darin recht tief und steht nicht so flink auf wie von einem normalen Stuhl. Die leichten Möbel für draußen kippen zudem leicht um und führen so zu erhöhter Unfallgefahr.

Tipp:

Wenn ihr Klappbänke zur Verfügung habt, könnt ihr diese in einem großen Vieleck aufstellen. Markiert darauf die Einzelplätze mit Klebeband.

Lautlos und blitzschnell: Rotaugen, komm an meinen Haken!

Gruppengröße: ca. 10-20 Personen

Benötigte Materialien: ggf. Stühle / Klappbänke

Spieldauer: ca. 10 Min. (solange es Spaß macht)

Fördert: Reaktion, Konzentration, Aufmerksamkeit, Kooperation

Pädagogisches Ziel:

Für Kommunikation gilt: Aller Anfang ist ein Blickkontakt. Dieses spannende Blinzel-Spiel reduziert die Verständigung auf Blicke und baut die Hemmungen, zu anderen Kontakt aufzunehmen, schnell ab – ganz ohne Worte.

Die praktische Outdoor-Variante im Stehen übt spielerisch ein, „Nein!“ zu sagen und kommt ganz ohne Körperkontakt aus.

Ablauf:

Die Hälfte der Teilnehmenden bildet einen Stuhlkreis. Die übrigen stellen sich mit den Händen auf dem Rücken jeweils dahinter. Hinter einem leeren Platz steht die Spielleitung als erste Fischerin / erster Fischer.

Die Sitzenden sind Rotaugen, die von je einem Hecht hinter ihnen bewacht werden. Der/die Fischer/-in blinzelt einem Rotaugen zu und fordert es so auf, sich auf den leeren Stuhl zu setzen. Der Hecht dahinter versucht sein Rotaugen durch einen Griff an die Schulter am Aufstehen zu hindern.

Gelingt es dem Hecht, das Rotaugen an der Schulter zu berühren, bleibt dieses sitzen und der/die Fischer/-in versucht ihr Glück durch Zublinzeln bei jemand anderem. Reagiert der Hecht zu langsam, entwischt das Rotaugen. Der einsame Hecht wird nun zum Fischer / zur Fischerin und versucht, ein Rotaugen herbeizublinzeln.

Variante

Habt ihr keine Stühle oder Klappbänke zur Verfügung, könnt ihr das Spiel auch im Stehen spielen. Dazu stellen sich die Rotaugen in einem Kreis auf und die Hechte stellen sich jeweils hinter ein Rotaugen. Auch hier bleibt ein Hecht allein. Da das Entkommen aus dem Stand schneller gelingt, erhalten auch die Hechte einen Vorteil: Sie hindern die Rotaugen am Wegschwimmen, indem sie laut und deutlich „Nein!“ sagen. Sobald sich ein Rotaugen schon einen ganzen Schritt weit von seinem Hecht entfernt hat, gilt es als entkommen. Die Hechte müssen also auch bei dieser Variante immer auf der Hut sein.

Stolperfalle:

Gerät das Spiel ins Stocken, weil jemand immer nur eine bestimmte Person herbeiblinzelt, solltet ihr das ansprechen. Bringt wieder Bewegung ins Spiel, dann bleiben alle bei der Sache!

Ein schwungvolles Bewegungsspiel: Wer hat die Köder geklaut?

Gruppengröße: min. 6 Personen

Benötigte Materialien: Ein paar Blätter Zeitungspapier, die zu einer Klatsche zusammengerollt werden

Spieldauer: ca. 10 Min. (solange es Spaß macht)

Fördert: Reaktion, Beobachtung, Koordination, Konzentration

Pädagogisches Ziel:

Die dynamische Spielidee motiviert Kinder, aufeinander zuzugehen und Hemmungen abzubauen. Wer die Namen der anderen Gruppenmitglieder kennt, ist hier klar im Vorteil. Im Spielverlauf prägen sich die Teilnehmenden die Namen noch besser ein.

Ablauf:

Bildet mit ca. zwei Metern Abstand zueinander einen Kreis und ernennt die erste Angel-Detektivin / den ersten Angel-Detektiv. Diese Person erhält die Papierklatsche und stellt sich in die Kreismitte.

Der/die Detektiv/-in stellt einem/einer Mitspieler/-in die Frage: „Angler/-in, wer hat die Köder geklaut?“ Der/die Angesprochene nennt daraufhin den Namen einer anderen Person im Kreis. Der/die Detektiv/-in versucht nun die/den Genannte/-n zu erreichen und mit der Zeitung zu berühren, bevor diese/-r eine andere Mitspielerin / einen anderen Mitspieler benennen kann.

Schlägt der/die Detektiv/-in die benannte Person zuerst ab, wird er/sie von dieser abgelöst und darf sich in den Kreis gesellen. Die neue Detektivin / der neue Detektiv erhält die Klatsche und stellt sich in die Mitte des Kreises. Er beginnt die Jagd nach dem Köderdieb wieder mit der Frage an eine Mitspielerin / einen Mitspieler seiner Wahl: „Angler/-in, wer hat die Köder geklaut?“

Stolperfalle:

Die Spielenden könnten Gefallen daran finden, mit der Klatsche zuzuschlagen. Bei der Wahl des Abschlag-Instruments solltet ihr auf eine möglichst leichte Bauweise achten. Behaltet das Abschlagen im Auge. Übertreibt der/die Detektiv/-in oder zeigt der/die Abzuschlagende Angst, ist es Zeit einzuschreiten und für Mäßigung zu sorgen.

Variante:

Man könnte die Klatsche auch weglassen, doch als Armverlängerung sorgt sie für einen gewissen Ausgleich für den/die Detektiv/-in. Während er/sie versuchen muss, eine Mitspielerin / einen Mitspieler zu berühren, braucht diese/-r nur einen anderen Namen zu rufen.



Rundum miteinander warm werden: Von der Rolle

Gruppengröße: ab 8 Personen

Benötigte Materialien: evtl. Musik

Spieldauer: 10 Minuten (solange es Spaß macht)

Fördert: Kontaktfreudigkeit, Bewegung, Gemeinschaftssinn

Pädagogisches Ziel:

Bei diesem Spiel lernen die Kinder und Jugendlichen, wie wichtig es ist, auf einander Rücksicht zu nehmen, während sie sich gleichzeitig in lustigen Bewegungsübungen austoben – Lachen ist das beste Ventil. Zwischendurch könnt ihr zum Erzählen auffordern. Dabei erfahren die Teilnehmenden von gemeinsamen Interessen und kommen emotional in der Gruppe an.

Ablauf:

Bildet zwei Kreise, einen inneren und einen äußeren und stellt euch paarweise einander gegenüber. Die Spielleitung sagt eine Aufgabe an. Ist diese erfüllt, rückt der äußere Kreis um einen Platz weiter nach rechts. Nun sind die Spiel-Paare neu kombiniert und erfüllen die nächste Aufgabe.

Bei ungerader Teilnehmerzahl ist in jeder Runde eine andere Spielerin / ein anderer Spieler „übrig“. Lasst sie / ihn eine Aufgabe ansagen. Beratet euch, falls dem / der Jungangler / -in nichts Geeignetes einfällt.

Mögliche Aufgaben:

- Legt die Spitzen eurer rechten Zeigefinger aneinander, geht ein paar Schritte Richtung Kreismitte und dann wieder zurück, ohne den Kontakt zwischen den Fingerspitzen zu verlieren.
- Erzählt euch gegenseitig, wer euch bei eurem ersten Angelerlebnis begleitet hat.

- Stellt euch Rücken an Rücken, hakt mit den Armen ein, geht in die Hocke und versucht nun gemeinsam gleichzeitig aufzustehen.

- Erzählt euch gegenseitig von eurem letzten Schulausflug.

- Stellt euch auf ein Bein und hakt mit dem anderen Bein beim Partner / bei der Partnerin ein. Versucht nun gleichzeitig drei Mal zu hüpfen.

- Erzählt euch gegenseitig von eurer Lieblingsangelmethode.

- Hakt jeweils mit dem linken Arm ein und dreht euch umeinander im Kreis wie ein Karussell.

- Erzählt euch gegenseitig, was euch an eurem Lieblingsfach in der Schule so gut gefällt.

- Stellt euch Rücken an Rücken, hakt mit den Armen ein und bewegt euch zusammen auf der Kreisbahn nach links von der Spielleitung aus gesehen.

Tipp:

Da die Paare bei jeder Aufgabe neu zusammengestellt sind, genügt es bei vielen Bewegungsaufgaben einfach die Richtung zu wechseln, um eine neue Herausforderung zu schaffen. Eine Bewegung in Kreisrichtung nach links könnte in der übernächsten Runde nach rechts wiederholt werden.

Stolperfalle:

Jungangler/-innen zwischen 10 und 17 Jahre sind sehr unterschiedlich in Größe, Kraft und Erfahrung. Von der Rolle sensibilisiert die Teilnehmenden für die Unterschiede. Diesen Effekt fördert ihr am besten mit Aufforderungen und Bewegungsübungen ohne Konkurrenz- und Konfliktpotential. Vermeidet also Fragen nach dem größten Fang oder Kraftübungen, bei denen der/die Stärkere gewinnt.

Welcher Fisch hat das schönste Lächeln? Fischgesichter

Gruppengröße: ab 10 Personen

Benötigte Materialien: Fischbilder oder -karten, Timer

Spieldauer: 5-10 Min. (solange es Spaß macht)

Fördert: nonverbale Kommunikation, Kontaktfreudigkeit

Pädagogisches Ziel:

Bei diesem Spiel geht es darum, sein Gegenüber zum Lachen zu bringen und ihm einen bestimmten Fisch zu vermitteln – ohne Worte! Durch die Rotation treffen sich alle mindestens einmal in einer Paar-Konstellation. Konzentriert auf die Aufgabe bauen die Spielenden schnell Kontakthemmungen ab – gute Laune garantiert.

Ablauf:

Die Teilnehmenden sitzen oder stehen einander paarweise gegenüber in einem äußeren und einem inneren Kreis – außen die Darstellenden, innen die Herausgeforderten.

Die Spielleitung steht in der Kreismitte und zeigt den Darstellenden ein Bild von einem Fisch und benennt ihn. Ihr könnt auch alle Teilnehmenden fragen, um welchen Fisch es sich hier handelt. Wenn ihr keine Bilder zur Verfügung habt, sagt geläufige Fische an.

Die Darstellenden versuchen nun diesen Fisch mimisch zu imitieren.

Beispiel:

Waller: breites, zahnloses Lächeln

Hecht: Zähneklappern

Karpfen: Schnute

Die Herausgeforderten versuchen dabei nicht zu lachen, müssen aber ihr Gegenüber anschauen. 20 Sekunden dauert eine Runde. Wer lacht, tauscht mit dem Gegenüber den Platz und darf den nächsten Fisch imitieren. Für noch mehr Bewegung in den Stuhlkreisen rücken alle zwischen jeder Runde um einen Platz nach links.

Variante als Ratespiel:

Die Spielleitung zeigt in der Kreismitte den Darstellenden, im äußeren Kreis das Bild eines Fisches und/oder ein Schild mit einem Fischnamen. Die Herausgeforderten müssen nun erraten, welchen Fisch ihre Partner/-innen imitieren. Raten sie richtig, dürfen sie selbst Darstellende werden und den Platz mit ihrem Gegenüber tauschen. Auch hier können zwischen jeder Runde die Kreise jeweils nach links rotieren.

Stolperfalle:

Achtet darauf, Fische ins Spiel zu bringen, die möglichst alle kennen, damit die Ratechancen gleich verteilt sind.

Entwicklungschance mit Spaß und Humor: Evolution

Gruppengröße: ab 10 Personen

Benötigte Materialien: -

Spieldauer: 10 Minuten (solange es Spaß macht)

Fördert: Konzentration, Aufmerksamkeit, Kontaktfreudigkeit

Pädagogisches Ziel:

Zusammenwachsen! Dieses Spiel baut Hemmungen gegenüber unbekanntem Kindern ab, während man sich auf die eigene Rolle und die Regeln konzentriert. Auf andere zuzugehen ist der einzige Weg, selbst voranzukommen. Buchstäblich entwickelt sich hier eine Ansammlung verschlossener Fisch-Eier zu einer Gemeinschaft.

Ablauf:

Bei Spielbeginn sind alle Kinder Fisch-Eier. Sie sitzen am Boden paarweise einander gegenüber und spielen auf ein Kommando „Schere, Stein, Papier“. Die Spielleitung gibt den Rhythmus vor. Wer gewinnt, steigt in der Evolution eine Stufe auf und wird zu einem Fisch. Die Fische gehen mit Schwimmbewegungen durch den Raum und bilden neue Paare. Die restlichen Fisch-Eier rücken am Boden zu neuen Zweiergruppen zusammen. Dann spielen alle Paare wieder „Schere, Stein, Papier“ miteinander.

Wer verliert, bleibt auf der bisherigen Evolutionsstufe (Eier bzw. Fische), wer gewinnt, steigt wieder um eine Stufe auf und wird zu einem Fisch bzw. Frosch.

Alle Stufen der Evolution im Überblick:

Fisch-Ei: sitzt am Boden

Fisch: Schwimmbewegungen

Frosch: Hüpfen aus der Hocke

Ente: Flügelschlagen mit angewinkelten Armen

Angler: durch imaginäres Wasser waten

Nur Spielende auf der gleichen Evolutionsstufe dürfen Paare bilden. Wer keine Partnerin / keinen Partner findet spielt die aktuelle Rolle weiter.

Stolperfalle:

Wird jemand damit aufgezo-gen, auf welcher Evolutionsstufe er/sie zuletzt in dem Spiel stand? Erklärt, dass in der Natur jedes Lebewesen eine wichtige Rolle spielt und niemand mehr Wert ist als ein anderer.

Tipp:

Ein Kind findet keine Partnerin / keinen Partner, weil die Teilnehmerzahl ungerade ist? Spielt einfach mit!



Schere, Stein, Papier für Angler/-innen: Fisch, Angler/-in, Ente

Gruppengröße: ab 6 Kinder

Benötigte Materialien: -

Spieldauer: ca. 10 Min. (solange es Spaß macht)

Fördert: Konzentration, Kontaktfreudigkeit, Rhythmus

Pädagogisches Ziel:

Dieses Spiel erleichtert, den Kontakt zu anderen Gruppenmitgliedern aufzunehmen. Für die erste Runde wählen die Kinder bestimmt noch eine Freundin oder einen Bekannten als Partner/-in, doch schon in der nächsten Runde stehen sie einem neuen Gesicht gegenüber. Sie richten ihre Aufmerksamkeit auf das Spiel, den Rhythmus und die Taktik. Dabei vergessen sie schnell ihre Schüchternheit.

Ablauf:

Wie beim Klassiker „Schere, Stein, Papier“ gilt es, sich auf Kommando für eine bestimmte Geste zu entscheiden. Geräusche sorgen hier für noch mehr Spaß.

Angler/-in: Einen Arm ausstrecken als Angelrute, mit der anderen Hand an der imaginären Rolle kurbeln und ihr Surren imitieren.

Fisch: Die Handflächen aneinanderlegen, die wellenförmige Schwimmbewegung eines Fisches mit den Armen nachmachen und blubbern.

Ente: Flügelschlagen mit angewinkelten Armen (ähnlich wie beim „Ententanz“) und quaken.

Paarweise stehen die Jungangler/-innen einander gegenüber. Die Spielleitung zählt an: 1, 2, 3. Die Kinder klatschen auf 1 und 2 in die Hände; auf 3 machen sie Geste und Geräusch von Fisch, Angler/-in oder Ente.

Angler/-in schlägt Fisch, Fisch schlägt Ente, Ente schlägt Angler/-in. Die Unterlegenen und die Gewinner/-innen jeder Runde bilden neue Paare.

Stolperfalle:

Ältere Kinder und Jugendliche sind mit dem Original „Schere, Stein, Papier“ vielleicht schon so vertraut, dass es ihnen anfangs schwerfällt, die neuen Gesten zu übernehmen. Probiert vor dem Start gemeinsam die Gesten und Geräusche aus.

Dieses Spiel ist eine lustige Konzentrationsübung. Kommt jemand durcheinander? Schwamm drüber! Schon in der nächsten Runde wartet eine neue Chance.

Rhythmisches Duell am Wasser: Kormoran und Fisch

Gruppengröße: ab 10 Personen

Benötigte Materialien: -

Spieldauer: 10 Minuten (solange es Spaß macht)

Fördert: Konzentration, Aufmerksamkeit, Kontaktfreudigkeit

Pädagogisches Ziel:

Dieses Rhythmuspiel ist eine gute Konzentrationsübung. Ähnlich wie bei „Schere, Stein, Papier“ duelliert man sich hier mit Gesten und wägt deren Wertigkeit gegeneinander ab. Dabei ist Flexibilität gefragt.

Ablauf:

Die Spielenden sitzen oder stehen einander paarweise gegenüber. Pro Paar erhält eine Person die Rolle des Kormorans und die andere Person die Rolle des Fisches.

Der Rhythmus im 3er-Takt ist für alle gleich und wird von der Spielleitung vorgegeben. Das macht es einfacher, im Takt zu bleiben. Gebt den Teilnehmenden nach dem 3. Takt jeweils kurz Zeit um herauszufinden, wer gepunktet hat.

Auf die ersten beiden Takte klatschen alle auf die Oberschenkel. Beim 3. Takt wählen die Spielenden eine Geste:

- Der Kormoran fliegt, indem er die Unterarme abspreizt als ob er sein Gefieder trocknet.
- Der Fisch schwimmt, indem er die Handflächen zusammenlegt – die Finger zeigen nach vorn, Daumen nach oben.
- Beide schnappen, indem sie eine Hand auf die andere schlagen – die Finger zeigen nach vorn auf das Gegenüber.
- Beide entkommen, indem sie die Arme vor der Brust kreuzen.

Jeder dritte Takt bringt eine Entscheidung:
schnappen schlägt **fliegen/schwimmen**
entkommen schlägt **schnappen**
fliegen/schwimmen schlägt **entkommen**

Beispiele:

Takt 1	Takt 2	Kormoran	Fisch	Punkt an
Klatsch	Klatsch	entkommt	schnappt	Kormoran
Klatsch	Klatsch	entkommt	schwimmt	Fisch
Klatsch	Klatsch	schnappt	schwimmt	Kormoran
Klatsch	Klatsch	fliegt	entkommt	Kormoran

Tipp: Lasst auch mal Kormoran und Fisch die Rollen tauschen. Das fördert die grauen Zellen!

Stolperfalle:

Wahrscheinlich kommen die Spielenden beim Punkte zählen raus. Das macht gar nichts, denn es soll kein/-e Gewinner/-in ermittelt werden. Die Punktezuordnung soll dazu animieren, verschiedene Gesten auszuprobieren und sich nicht auf eine Geste festzulegen.



Jungangler/-innen sind auf alles gefasst: Angelwetter

Gruppengröße: ab 4 Personen

Benötigte Materialien: evtl. Musik

Spieldauer: ca. 10 Min. (solange es Spaß macht)

Fördert: Reaktion, Konzentration, Merkfähigkeit, Kontaktfreudigkeit

Pädagogisches Ziel:

Das Bewegungsspiel bringt Schwung in die Gruppenstunde und macht müde Angler/-innen munter. Ganz nebenbei trainiert es Merkfähigkeit und Reaktion.

Ablauf:

Dieses klassische Aufwärmspiel kennen die meisten aus der Turnhalle. Hier stellen wir euch eine Variante vor, die sich auch für Gruppenräume und für das Spielen im Freien eignet.

Wenn ihr euch in einem Raum aufhaltet, schiebt alle Tische und Stühle an die Wände, sodass ihr eine möglichst große Fläche gewinnt. Draußen sucht ihr euch eine ausreichend große, freie Fläche, die ihr deutlich eingrenzt und von herumliegenden Ästen, Steinen und anderen Stolperfallen befreit.

Alle bewegen sich in eigenem Tempo, bis die Spielleitung ein Kommando ruft. Darauf reagieren die Spielenden, wie zuvor verabredet:

Sonne: In die Ecke eilen, die am nächsten liegt, denn dort ist es schattig.

Wasser: Auf einem Bein stehen, damit wenigstens ein Schuh trocken bleibt.

Blitz: Flach auf den Boden legen.

Eis: Wie eingefroren stehen bleiben.

Wirbelsturm: Zu zweit einhaken und im Kreis drehen.

Nach einem kurzen Moment geht es weiter und alle bewegen sich wieder über die Spielfläche. Musik lockert das Spiel auf, regt zu freier Bewegung an und bringt das Eis noch schneller zum Schmelzen. Draußen braucht ihr keine Musik.

Stolperfalle:

Achtet darauf, mögliche Stolpergefahren zu eliminieren, wenn ihr Platz zum Spielen macht.

Tipp:

Legt die Spielfläche genau fest, wenn ihr im Freien spielt. So wissen alle, wo die Ecken sind für das Kommando „Sonne“, und ihr behaltet leichter den Überblick über eure Gruppe.



Jetzt kommt Bewegung ins Spiel: Da quaken ja die Frösche!

Gruppengröße: ab 10 Personen

Benötigte Materialien: Markierungen (Reifen, Kreide o.Ä.), Begriffskarten

Spieldauer: 10 Minuten (solange es Spaß macht)

Fördert: Kooperation, Bewegung, Fantasie

Pädagogisches Ziel:

Hier entscheidet wieder der Zufall, welche Zweierteams zusammenfinden. Es kommt nicht darauf an, wer sich schon kennt, sondern wer nach den Spielregeln zusammenpasst. Alle Spielenden schlüpfen in Rollen und stellen ihre Spiel-Persönlichkeiten pantomimisch und evtl. mit Geräuschen dar. Das baut Hemmungen ab und sorgt für heitere Stimmung.

Ablauf:

Notiert auf je zwei Karten die gleichen Begriffe Menschen und Tiere am und im Wasser, z.B.: 2x Frosch, 2x Fisch, 2x Reiher, 2x Flusskreb, 2x Muschel, 2x Biber, 2x Spaziergänger/-in, 2x Angler/-in, 2x Kind. Ihr braucht genauso viele Kartenpaare wie Spielpaare.

Die Begriffskarten werden wahllos auf dem Spielfeld verteilt. Am Spielfeldrand liegen Markierungen wie Reifen, Kreidekreise etc., und zwar **eine Markierung weniger** als Spielpaare.

Auf Kommando sucht sich jede/-r eine Karte und macht eine charakteristische Bewegung des notierten Menschen oder Tieres nach. Die beiden Spieler mit den gleichen Begriffen auf ihren Karten versuchen, einander zu finden und zusammen eine der Markierungen zu erreichen. Das Paar, das am Ende übrigbleibt, darf alle Karten wieder einsammeln und für eine neue Runde auf dem Spielfeld verteilen.

Stolperfalle:

Wenn ihr in einem Raum spielt, könnte man leicht auf einer am Boden liegenden Karte ausrutschen. Um das zu vermeiden, können sich die Spielenden verteilt auf dem Spielfeld aufstellen, während ihr die gut gemischten Begriffskarten verdeckt verteilt. Auf ein Kommando dürfen die Karten gelesen werden und das Spiel beginnt. Gibt es Teilnehmende, die mit dem Lesen der Karten Schwierigkeiten haben? Bereitet Karten mit Zeichnungen/Bildern vor. So überwindet ihr Sprachbarrieren.

Ein elektrisierendes Bewegungsspiel: Vorsicht Zitteraal!

Gruppengröße: ab 10 Personen

Benötigte Materialien: evtl. Musik, Streichhölzer

Spieldauer: ca. 10 Min. (solange es Spaß macht)

Fördert: Kontaktfähigkeit, Konzentration

Pädagogisches Ziel:

Offen aufeinander zugehen, freundlich einander begrüßen – das erfordert Selbstsicherheit. Diese Icebreaker-Aktion ist die ideale Übung dafür.

Unter Hochspannung schmilzt die Schüchternheit im Nu!

Ablauf:

Der erste Zitteraal wird geheim ermittelt: Die Teilnehmenden ziehen Streichhölzer. Einem Streichholz fehlt der Schwefelkopf. Wer dieses Hölzchen zieht, ist elektrisiert und versucht nun seine Ladung weiterzugeben.

Alle gehen durch den Raum und begrüßen einander, wenn sie sich treffen, mit dem rechten Fuß (Schuhspitzen berühren), der Zitteraal aber grüßt mit dem linken Fuß. Wer einem Zitteraal begegnet, wird selbst zu einem Zitteraal, der ab sofort die anderen auf die gleiche Weise elektrisiert.

Wenn sich zwei Zitterale begegnen, verlieren beide ihre Ladung und kickten fortan nur noch mit dem rechten Fuß zur Begrüßung, bis sie wieder elektrisiert werden.

Varianten:

Ihr könnt euch auch auf eine andere Begrüßungsgeste einigen, z.B. den Faustcheck, den Ellenbogen-Stups oder den klassischen Handschlag. Fragt eure Jungangler/-innen, wie sie ihre Freundinnen und Freunde grüßen. Eine Gruß-Variante muss die Zitterale bei einer Begegnung klar erkennbar machen.

Stolperfalle:

Achtet darauf, dass die Begrüßungen nicht zu Gewaltgesten werden – auch nicht „zum Spaß“. Es stört nicht nur den Spielfluss, sondern auch das Gemeinschaftsgefühl, wenn aus einem Fußtritt ein Tritt und aus einem coolen Faustgruß eine Drohung wird. Dieses Spiel vermittelt die verbindende Kraft freundlicher Gesten. Es lohnt sich, sich darauf einzulassen.

Tipp:

Gerade wenn ihr draußen spielt, solltet ihr das Spielfeld abgrenzen. Dann behaltet ihr leichter den Überblick.



Bändig gemeinsam euren Fang: Ball-Keschern

Gruppengröße: ab 8 Personen

Benötigte Materialien: Decken, aufblasbarer Wasserball

Spieldauer: 10 Minuten (solange es Spaß macht)

Fördert: Reaktion, Interaktion, Kommunikation, Geschicklichkeit

Pädagogisches Ziel:

Echter Teamgeist geht über das eigene Team hinaus! Bei diesem Spiel verfolgen alle Teilgruppen ein gemeinsames Ziel und stimmen sich sowohl in der eigenen Gruppe als auch zwischen den Teams ab – mit einfachen Spielregeln, jeder Menge Bewegung und noch viel mehr Spaß!

Ablauf:

Ziel ist es, einen Wasserball mit Hilfe von Decken zwischen den Teams hin- und her zu spielen und ihn daran zu hindern herunterzufallen.

Bildet zwei Teams. Jedes Team verteilt sich gleichmäßig um eine Decke. Haltet die Decken je am Rand fest, sodass sie mehr oder weniger straff zwischen den Teilnehmenden gespannt sind.

Ein Team erhält den Wasserball und muss diesen nun durch geschickte Interaktion nur mit der Decke und durch Bewegung dem anderen Team zuspielen. Gut gelingt der Ballwechsel z.B. so: den Ball senkrecht nach oben schleudern und dann schnell ausweichen, damit das andere Team sich unter dem Ball aufstellen und ihn auffangen kann. Die Teams spielen also miteinander gegen die Schwerkraft.

Varianten:

Für noch mehr Schwung bei großen Gruppen könnt ihr einen zweiten Wasserball oder unterschiedliche Bälle ins Spiel bringen. Wenn eure Gruppe aus wenigen Leuten besteht, lasst sie in einem Team gemeinsam mit einer Decke den Ball in der Luft halten. Das macht genauso viel Spaß!

Stolperfalle:

Gegen starken Wind kommen die besten Teams nicht an. Versucht es mit einem schwereren Ball. Bei zu kräftigen Böen solltet ihr jedoch lieber ein anderes Spiel auswählen.

Tipp:

Ein Wasserball ist unberechenbar und Teamwork erfordert ein bisschen Übung. Gebt den Teams vor Spielbeginn ein paar Minuten Zeit, sich mit dem Verhalten des Balls und der Funktion der Decke vertraut zu machen. Wenn es richtig los geht, kommt das Spiel gleich voll in Schwung.

Gemeinsam aus dem Kuddelmuddel: Das menschliche Angelschnurknäuel

Gruppengröße: ab 5 Personen

Benötigte Materialien: -

Spieldauer: 5–10 Min. (solange es Spaß macht)

Fördert: Kooperation, Kontaktfreudigkeit, Kommunikation

Pädagogisches Ziel:

Alle stecken hier im gleichen Knäuel und kommen da nur gemeinsam raus. Windung für Windung beraten sich die Spielenden, was der nächste mögliche Schritt sein könnte. Eine tolle Übung für Problemlösungskompetenz und Teamfähigkeit!

Ablauf:

Alle Teilnehmenden stehen mit viel Abstand zueinander in einem großen Kreis. Sie schließen die Augen, strecken die Arme nach vorne aus und gehen vorsichtig in Richtung Kreismitte aufeinander zu. Dort fassen sie mit jeder Hand eine andere Hand (nicht das Handgelenk). Keine Hand bleibt frei. In dem Gewirr muss man eine Weile nach freien Händen tasten. Hält jede Hand eine andere, werden die Augen wieder geöffnet: Jetzt ist ein großer Knoten aus Armen entstanden. Diesen gilt es zu lösen durch Drehen, Durchsteigen und Verrenken, ohne einander loszulassen.

Stolperfalle:

Gerade in großen Gruppen können sich aus Versehen zwei Hände verlieren oder zwei direkte Nachbarn greifen. Habt ein Auge darauf und helft beim (un-)ordentlichen verknöten.

Diese Übung eignet sich gut als Auflockerung zwischendurch, wenn die Gruppe schon etwas Zeit miteinander verbracht hat. Gleich zu Beginn einer Veranstaltung, könnte der Körperkontakt unangenehm sein. Doch wenn man einander schon eine kleine Weile kennt, schmilzt beim Knoten-Lösen das letzte Eis.

Schafft ihr es nicht, euch zu entwirren? Versucht es bei eurem nächsten Treffen nochmal. Übung macht die Meisterschaft!



Kreatives Rate-Spiel: Bilder-Flut

Gruppengröße: ab 3 Personen

Benötigte Materialien: Papier, Stifte, Begriffskärtchen/-zettel, Stoppuhr

Spieldauer: ca. 20 Min. (bis jeder ein Bild gemalt hat)

Fördert: Kreativität, Kommunikation, Fachwissen

Pädagogisches Ziel:

Einen vorgegebenen Begriff in einer Zeichnung so darzustellen, dass die anderen ihn erraten können – das ist eine Herausforderung. Spielerisch lernen die „Montagsmaler/-innen“, sich auf ihr Team einzulassen, und werden motiviert, sich mit eingeschränkten Mitteln (nur zeichnen) zu artikulieren. Das fördert Kreativität und Kommunikation. Beim Austausch über die Bilder geht das unterhaltsame Ratespiel ganz zwanglos in ein Gespräch über, das Fachwissen vermittelt und vertieft.

Ablauf:

Wie viele Personen spielen mit? So viele Kärtchen, Zettel und Begriffe braucht ihr. Notiert ein Wort aus der Welt des Angels – von Fischarten über Angelgeräte bis hin zu Gewässerstrukturen – auf je einem Zettel. Beispiele: Raubfisch, Hakenlösezange, Staustufen...

Tipp:

Macht am Ende eine kleine Ausstellung: Hängt die Bilder auf oder legt sie aus, sodass ihr sie gemeinsam betrachten könnt und sprecht über die entstandenen Kunstwerke. Was ist zu erkennen? Wurde der Begriff erraten?

Teilt die Kinder und Jugendlichen in kleine Gruppen von bis zu 4 Personen ein und versorgt sie mit Papier und Stiften. In jeder Gruppe wird nun die erste Malerin / der erste Maler bestimmt. Diese/-r darf verdeckt einen Begriff ziehen.

Was auf dem Zettel steht, muss der/die Maler/-in nun seiner/ihrer Gruppe in einer Zeichnung vermitteln. Dabei gilt für den Künstler/die Künstlerin: **Nicht reden, nicht schreiben, nur zeichnen!**

Die anderen Gruppenmitglieder müssen den gesuchten Begriff erraten. Doch die Zeit läuft: 2 Minuten hat jede Gruppe für einen Begriff. Nach Ablauf der Zeit ist die nächste Malerin/der nächste Maler mit einem neuen Begriff auf einem neuen Blatt Papier an der Reihe.

Stolperfalle:

Was ist, wenn jemand den zu zeichnenden Begriff nicht kennt, oder das Wort nicht lesen kann? Letzteres kann viele Gründe haben: von unleserlicher Handschrift über Sprachbarrieren bis hin zu Analphabetismus. Vielleicht hat ein/e unerfahrener Jungangler/anglerin einen Begriff gezogen, von dem er/sie einfach noch nie gehört hat, oder bei dem er/sie sich unsicher ist. Bevor ihr die Stoppuhr einschaltet, gebt den Maler/-innen die Gelegenheit sich bei euch Rat zu holen. Geht von Gruppe zu Gruppe und fragt nach: Kommst du mit dem Begriff klar? Brauchst du einen Tipp? Da es sich um Fachbegriffe handelt und alle zum Treffen gekommen sind, um etwas zu lernen, ist es total in Ordnung, wenn man etwas noch nicht weiß. Außerdem solltet ihr bei der Wahl der Begriffe den Wissensstand der Teilnehmenden berücksichtigen. Wählt lieber leichtere Begriffe. Sie zu zeichnen und zu erraten wird knifflig genug. Dieses Spiel eignet sich am besten zur Auflockerung für Zwischendurch.

Übung für das perfekte Gruppenfoto: Bitte Lächeln!

Gruppengröße: ab 3 Personen

Benötigte Materialien: ggf. Musik

Spieldauer: ca. 10 Min. (solange es Spaß macht)

Fördert: Reaktion, Kooperation, Kreativität

Pädagogisches Ziel:

Was ist das Spannende an einem Gruppenfoto? Es zeigt eine Gemeinschaft, die aus vielen Individuen besteht. Jede/-r bringt ihre/seine Persönlichkeit in die Gruppe ein. Für lebende Bilder schlüpft jede/-r ganz spontan in immer neue Rollen und macht den gemeinsamen Foto-Augenblick zu einem lustigen Erlebnis für alle.

Ablauf:

Sorgt für ausreichend Platz. Alle bewegen sich frei zur Musik. Dabei sollte die ganze Fläche ausgenutzt werden. Nach einer kleinen Weile schaltet ihr die Musik aus und sagt einen Anlass für ein Gruppenfoto an.

Daraufhin kommen alle zusammen und stellen sich für ein gemeinsames Foto, das dem genannten Anlass entspricht, auf. Die Teilnehmenden beraten sich, übernehmen bestimmte Rollen, posieren mit charakteristischer Gestik und Mimik und halten schließlich für das Foto gemeinsam inne.

Beispiel:

Ein offizielles Pressefoto zum Richtfest des neuen Vereinsheims. Wer sollte mit auf das Bild? Eine Gruppe Angler/-innen, die Vorstandschaft des Vereins, Bürgermeister/-in, Schaulustige, Handwerker, jemand spielt das Dach mit Tanne auf dem Giebel ... Die Darstellenden dürfen sich Zeit nehmen, bis jede/-r einen Platz gefunden hat. Sind alle bereit? Dann schießt ihr das Foto, entweder real oder imaginär mit einem Klickgeräusch. Bevor sich die Szene auflöst sehen sich die Fotografierten an, wie die anderen posieren.

Jetzt erklingt wieder Musik und alle bewegen sich frei zum nächsten Fototermin. Die Spielleitung übernimmt die Rolle der Fotografin/des Fotografen und greift ggf. ordnend in die Szene ein.

Mögliche Anlässe für eure Gruppenfotos:

Anfischen, Königsfischen, 80. Geburtstag, 18. Geburtstag, Hochzeit, Urlaub am Strand, Gipfelbesteigung, Baggersee-Eröffnung ...

Stolperfalle:

Knipst nur dann richtige Fotos, wenn ihr die Erlaubnis dazu habt. Lasst euch diese am besten bereits beim Eintritt der Jungangler/-innen in die Jugendgruppe geben. Spätestens vor der Veröffentlichung von Fotos, z.B. in der Zeitung oder auf der Vereinshomepage, braucht ihr die Genehmigung der Abgebildeten und ihrer Erziehungsberechtigten.

Ein Formular, das den Zweck der Fotografien erläutert muss unterschrieben werden:

- von beiden Erziehungsberechtigten, wenn das Kind unter 14 Jahre alt ist.
- von der/dem Jugendlichen über 14 Jahren selbst und beiden Erziehungsberechtigten
- ab 18 Jahren von der/dem Abgelichteten selbst.

Tipp:

Entstehen bei diesem Spiel richtige Fotos, könnt ihr sie bei nächster Gelegenheit eurer Jugendgruppe zur Verfügung stellen und gemeinsam betrachten.

Kreativ kombinieren, lustig präsentieren: Erfinderische Fischer/-innen

Gruppengröße: ab 3 Personen

Benötigte Materialien: Zettel, Stifte, 2 Behälter

Spieldauer: 3 Min. pro Person

Fördert: Kreativität, Fantasie, Kommunikation, Selbstvertrauen

Pädagogisches Ziel:

Es darf albern werden, denn welche Begriffe zusammengepuzzelt werden, entscheidet allein der Zufall. Eine kleine Präsentation unter Freunden in ausgelassener Stimmung – könnte die Hemmschwelle kleiner sein? Der Applaus am Ende rundet das Erfolgserlebnis ab und steigert das Selbstvertrauen. Wer sich zum Spaß mit der Zweckmäßigkeit von „neuen Produkten“ befasst, eignet sich spielerisch eine gesunde kritische Haltung an.

Ablauf:

Alle Spielenden erhalten zwei Zettel. Auf einen notieren sie einen Gegenstand, den man zum Angeln braucht. Auf den anderen Zettel schreiben sie etwas, das nichts mit dem Angeln zu hat. Das kann eine Sache, eine Person, eine Tätigkeit oder ein Tier sein. Je spontaner, desto besser. Kreativität ist erst im zweiten Schritt gefragt. Sammelt die Zettel getrennt ein: Die Angelbegriffe kommen in einen Behälter, die fischerei-fremden Begriffe in den anderen. Gut durchmischen. Nun darf jede/-r aus beiden Behältern jeweils einen Zettel ziehen.

Beispiel:

Deborah zieht: Angelhaken und Dackel
Die Spielenden haben jetzt 1 Minute Zeit, sich ihre Begriffe anzusehen und zu überlegen, wie sie diese miteinander verbinden – in einer cleveren Erfindung, einem tollen neuen Produkt oder einer magischen Idee.



Nach Ablauf von 1 Minute Bedenkzeit beginnen die Präsentationen. Jede/-r hat nun ca. 2 Minuten Zeit anzupreisen, was ihm eingefallen ist. Die anderen hören aufmerksam zu und belohnen die kleine Darbietung mit Applaus.

Beispiel: Deborah hat die ideale Lösung gefunden für den Fall, wenn sich ein kleiner Hund beim Gassi-Gehen aus dem Staub macht und man ihn nicht aufwändig suchen will. Man müsse sich einfach auf eine Parkbank setzen, die Angel auspacken und ihren besonderen Hunde-Angel-Haken mit einem Stück Lieblingsleckerli daran binden. Nach einer kleinen Weile kommt der Dackel, angelockt von dem leckeren Köder, zurück. Durch das Material, die Form und sonstige Eigenschaften des Angelhakens besteht keine Verletzungsgefahr.

Stolperfalle:

Lampenfieber? Im Vordergrund steht bei diesem Spiel der Spaß. Je ulkiger die Idee, desto größer der Unterhaltungswert. Lasst die Kinder in Rollen schlüpfen und enthusiastische Werbefiguren spielen. Das baut Hemmungen ab! Gibt es Fragen zu den Begriffen? Kann jemand seinen Zettel nicht lesen, wegen zu schwungvoller Handschrift, Sprachbarrieren o.Ä.? Geht auf die Kinder zu und fragt nach. Das Spiel eignet sich am besten für Zwischendurch, wenn die Teilnehmenden schon in der Gruppe angekommen sind, da die Präsentation ein bisschen Mut erfordert.

Tipp:

Macht selbst den Anfang! Überlegt euch als erstes eine Präsentation (evtl. noch bevor die Jugendlichen ihre Zettel anschauen dürfen.) und setzt mit eurer Darbietung die Messlatte möglichst niedrig an. Es gibt kein Richtig, kein Falsch und schon gar kein Perfekt bei diesem Spiel. In so einem so lockeren Rahmen mit euch als Vorbildern trauen sich auch die Kinder und Jugendlichen, ihre lustigen Ideen zu präsentieren.

Die lustige Impro-Pantomime-Show: Seebühne

Gruppengröße: ab 4 Personen

Benötigte Materialien: -

Spieldauer: ca. 10 Min. (solange es Spaß macht)

Fördert: Konzentration, Aufmerksamkeit, Kreativität, Interaktion, Fantasie

Pädagogisches Ziel:

The Show must go on! Zügig wechseln sich die Darstellenden gegenseitig ab und gestalten immer wieder eine neue Szene zu dritt. Der kontinuierliche Spiel-Fluss baut Hemmungen ab und regt die Kreativität an. Wenn man beobachtet, wie die anderen fantasievolle Ideen umsetzen und humorvoll interagieren, gibt es kein Halten mehr. Die schwungvolle Bühnenshow motiviert alle, mitzumachen und sich auf die anderen einzulassen. Das stärkt das Gemeinschaftsgefühl und sorgt für jede Menge Spaß!

Ablauf:

Bei dem abwechslungsreichen Impro-Spiel schlüpfen die Teilnehmenden nacheinander in die Rollen von Personen, Tieren und Dingen, mit denen wir am Angelgewässer zu tun haben. Maximal drei Darsteller spielen gleichzeitig. Vor einem kleinen Bühnenbereich versammelt sich das Publikum. Den Anfang macht die Spielleitung. Sie stellt sich vor das Publikum, verkündet, wen oder was sie verkörpert, und liefert die entsprechende Darbietung.

Beispiel:

Martina sagt: „Ich bin ein Felsen.“ Sie kauert sich auf den Boden wie ein großer Stein. Wie könnte man den einsamen Felsen zu einer Angelszene ergänzen? Wem fällt etwas ein?

Peter springt auf. „Ich bin der Angler“, verkündet er, lehnt sich an den Felsen und spielt einen Angler. Alle guten Dinge sind drei! Wer hat eine Idee, was dieser Szene fehlen könnte?

Steven geht nach vorn und erklärt: „Ich bin der Angelkasten.“ Er hockt sich auf den Boden und formt seine Arme zum Rahmen eines Klappdeckels.

Wer die Bühne betritt, wird Teil der Szene und agiert mit den anderen Darstellenden. Nach kurzer Zeit entscheidet die Person, die schon am längsten auf der Bühne ist, wer in der Szene bleibt und weiterspielt. Sie geht gemeinsam mit der anderen Person ab und beide gesellen sich wieder zum Publikum.

Also: Martina (alias Felsen) ruft: „Der Angelkasten bleibt.“ Der Felsen und der Angler verlassen die Szene. Steven bleibt da und spielt weiter einen Angelkasten. Sofort kommt jemand und stellt einen Kranich dar, der neugierig am geschlossenen Angelkasten herumpickt. Jemand übernimmt die Rolle eines Bachs, der vorbeifließt. Jetzt verkündet Steven: „Der Kranich bleibt.“ Der Angelkasten und der Bach überlassen dem Kranich die Szene.

Es gibt keine feste Reihenfolge oder Anzahl der Auftritte. Wer eine Idee hat, darf auf die Bühne. Nur wenn zwei gleichzeitig einspringen wollen, erhält die Person Vortritt, die noch nicht (so oft) mitgespielt hat.

Wird es Zeit aufzuhören? Gehen den Jugendlichen die Einfälle aus oder wollt ihr etwas anderes machen? Beendet das Spiel einfach durch Zuruf und gebt den letzten Darstellenden Gelegenheit, sich zu verbeugen. Mit Applaus von allen für alle zeigt ihr euch gegenseitig Respekt und dankt einander für die gute Unterhaltung.

Stolperfalle:

Dieses Spiel lebt von seiner Dynamik. Es kommt ins Stocken, wenn das Publikum lieber die Show genießt, als sich einzubringen. Auch die Darstellenden können leicht versäumen, für die nächsten Platz zu machen? Bringt Schwung in den Ablauf und animiert eure Jungangler/-innen zum Mitmachen. Springt doch selbst zwischendurch mal wieder mit ein. So manche/-r traut sich nur nicht, Initiative zu ergreifen, und ist dankbar für eure Vorbild.

Hier noch ein paar Tipps zum Spielablauf

Tipp: Manche Spiele erfordern Körpereinsatz

Nicht jedes Kind mag es, mit fremden Personen direkt in körperlichen Kontakt zu treten. Gerade zu Beginn der Vereinssaison, wenn einige neue Mitglieder dabei sind, solltet ihr zunächst Spiele ohne Körperkontakt wählen. Die Intensität der Interaktion lässt sich dann steigern.

Tipp: Wer darf ein Spiel beginnen?

Wählt immer wieder andere Umstände als Entscheidungshilfe. Wer hatte zuletzt Geburtstag? Wer hat zuletzt einen lebendigen Frosch / eine Libelle / einen Reiher gesehen? Daraus ergibt sich gleich ein Gespräch und das Eis beginnt zu schmelzen. Als geheime Wahlmethode eignet sich das Ziehen von Streichhölzern wie beim Fang-Spiel „Vorsicht Zitteraal!“

Tipp: Mit gutem Beispiel voran

Falls es mal schwierig sein sollte, einen Anfang zu finden, geht einfach mit gutem Beispiel voran und fangt selber an. Oder helft einem Kind, das keine/n Partner/-in findet und springt als Partner/-in ein. So entsteht ganz schnell ein gutes Verhältnis zur Gruppe.

Jetzt kostenlos bestellen: Arbeitshilfe „Nachtangeln“



Scanne einfach den QR Code,
er führt dich zur Bestellseite.

Weitere Angebote der Bayerischen Fischerjugend

Neben unseren Informationsbroschüren unterstützen wir euer Ehrenamt mit weiteren nützlichen Angeboten. Hier eine kleine Auswahl:

Seminare für Jugendleitungen

In unserem Seminarprogramm findet ihr sämtliche Veranstaltungsdaten. Das Programm wird jedes Jahr postalisch und per E-Mail-Newsletter an unsere Jugendleitungen verschickt. Bei unserem breitgefächerten Angebot ist für jede/-n etwas dabei! Schaut auch auf www.fischerjugend.de vorbei. Dort findet ihr alle aktuellen Seminare. Ihr habt die Möglichkeit, euch online auf unserer Website anzumelden: www.fischerjugend.de/anmeldung

Werbemittel

Jeder Bayerische Fischereiverein bekommt für seine Jugendgruppe ein Werbemittelbudget von 50,- Euro pro Jahr zugeschrieben. Die Werbemittel werden jedes Jahr neu aufgelegt und sind bei uns im Landesbüro bestellbar. Für nähere Informationen genügt ein Anruf bei uns im Büro, oder ein Abstecher auf die Website: www.fischerjugend.de/jugendgruppe-werbemittel-bestellen

Social Media

Die Bayerische Fischerjugend präsentiert sich natürlich auch auf den digitalen Plattformen und bietet dort viele interessante Inhalte für Jung und Alt. Außerdem können unsere Jungmitglieder für unseren YouTube-Kanal Jugendreporter/-innen werden! Interesse? Meldet euch bei uns im Büro und schaut einmal auf dem YouTube-Kanal der Bayerischen Fischerjugend vorbei.

Facebook:
www.facebook.de/fischerjugend

Instagram:
www.instagram.de/bayerische_fischerjugend

YouTube:
www.youtube.com und Suche nach „Bayerische Fischerjugend“

Fischer machen Schule

Bestellt die Materialien für eine biologische Gewässeruntersuchung und die passenden Arbeitshefte für die Nachbereitung kostenfrei bei uns im Büro!

Aktive Umweltbildung und Öffentlichkeitsarbeit an Schulen oder ähnlichen Einrichtungen – mit unserem Bildungsprojekt „Fischer machen Schule“ seid ihr mit Spaß und Eifer voll dabei!

Mehr dazu: www.fischerjugend.de eingeben und unter „Projekte & Aktivitäten“ das Projekt „Fischer machen Schule“ auswählen.

Fish and Nature – Die digitale Lernplattform

Hier erwartet euch kostenloses Lernmaterial für die Jugendgruppe: viel Hintergrund- und Praxiswissen, altersgerecht aufbereitet – mit verschiedenen Quiz, passenden Fotos und Texten. Ideal für zuhause! www.fischerjugend-lernt.de

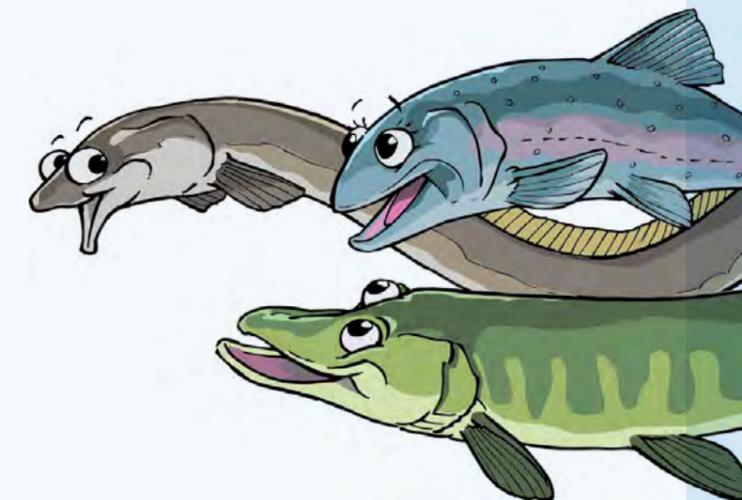
Persönliche Beratung und weitere Angebote

Ihr habt spezielle Fragen, Sorgen oder Anmerkungen? Nehmt Kontakt zu uns im Landesbüro auf – wir unterstützen euch, wo wir können!

Tel.: 089.64 27 26 31

E-Mail: info@fischerjugend.de

Euer Team der Fischerjugend wünscht euch viel Erfolg bei der fischereilichen Jugendarbeit!



Angeln gehen
Natur verstehen