

Kennenlernspiele

Arbeitshilfe für die
fischereiliche Jugendarbeit



Inhalt

S.2	Inhaltsverzeichnis
S.3	Vorwort
	Who is who?
S.4	Das Schnur-Knäuel-Spiel
S.5	Ich packe meinen Angelkoffer
S.6	Wort-Montage
S.7	Zielwurf im Kreis
	Aufeinander zugehen
S.8	Angel-Dating
S.9	Bubble-Talk
S.10	Steckbrief-Recycling
S.12	Angel-Bingo
	Kreative Umfrage
S.14	Kunterbunte Kennenlern-Runde
S.15	Fragenlotterie
S.16	Fischen am Wörter-Fluss
S.17	Drei Ecken
	Anhang
S.18	Fragenkatalog

Vorwort

Für alle in der Jugendgruppe beginnt eine neue Saison immer mit vielen neuen Gesichtern und Namen. Wir Jugendleiter/-innen wollen viele Informationen vermitteln und Organisatorisches klären. Auf die Jungangler/-innen strömen jede Menge Eindrücke ein. Die Namen der Gruppenmitglieder schaffen es unter diesen Umständen selten ins Langzeitgedächtnis. Die Lösung: Kennenlernspiele!

Kennenlernspiele helfen, die erste Hürde der Kontaktaufnahme in der Gruppe zu überwinden. Die Namen der anderen zu kennen, ist die Basis für ein gutes Miteinander in der Gruppe und vermittelt allen das Gefühl dazuzugehören. Natürlich spielen wir Jugendleiter/-innen mit!

Pfiffige Eselsbrücken, Wiederholungen und die Kombination mit Bewegungen fördern die Merkfähigkeit. Als Einstieg für ein Treffen rütteln Kennenlernspiele die grauen Zellen wach und machen die Jungangler/-innen aufnahmebereit für neues Wissen. Fehler lockern die Stimmung auf und zeigen, dass es in Ordnung ist, sich mal zu vertun.

Zum Kennenlernen gehört mehr, als nur Namen zuzuordnen. Gemeinsamkeiten verbinden, daher kommen bei vielen Kennenlernspielen auch Interessen, Erlebnisse und Wünsche zur Sprache.

Eine Gemeinsamkeit ist euch in der Jugendgruppe schon mal sicher: die Leidenschaft für das Angeln. Doch jedes Mitglied steht auf einem anderen Level an Erfahrungen, Wissen und Erwartungen. Kennenlernspiele können euch helfen, euch einen Überblick zu verschaffen. Mit ausgewählten Fragen

erhaltet ihr wertvolle Informationen über den Wissensstand, die Interessen und die Meinungen eurer Jungangler/-innen. Diese sind eine solide Grundlage für die Gestaltung der Gruppenstunden und die Auswahl der Themen eurer Aktionen.

In dieser Broschüre tragen wir erstmals eine Auswahl an Kennenlernspielen für Angel-Fans zusammen:

Who ist who? Das fragen sich alle in der ersten Gruppenstunde des Jugendgruppen-Jahres und bei Veranstaltungen, an denen viele teilnehmen, die die anderen noch nicht kennen.

Aufeinander zugehen ist ganz leicht, sobald man Gemeinsamkeiten kennt und etwas über die anderen weiß.

Eine kreative Umfrage zwischendurch zeigt euch, wer eure Jungangler/-innen sind und was ihnen wichtig ist.

Die Spiele sind für drinnen und draußen geeignet. Kennenlernspiele fördern das Gemeinschaftsgefühl. Am Beginn einer mehrtägigen Aktion, z.B. einem Zeltlager, integrieren sie Neulinge und stimmen alle auf das gemeinsame Abenteuer Angeln ein.

Die angegebene Spieldauer ist jeweils grob geschätzt. Für alle Kennenlern-Aktionen gilt: Spielt mindestens so lange, bis jede/-r einmal dran war und so lange es Spaß macht.

Viel Spaß und Petri Heil!

Angeln verbindet Das Schnur-Knäuel-Spiel

Gruppengröße: ab 6 Personen

Benötigte Materialien: 1 Wollknäuel

Spieldauer: ca. 10 Min.

Fördert: Namensgedächtnis, Zugehörigkeitsgefühl, Kontakt

Ablauf:

Stellt oder setzt euch alle in einen großen Kreis. Die Spielleitung hält den Anfang eines Wollfadens fest, sagt ihren Namen und wirft das Wollknäuel einem Gruppenmitglied zu. Der/die Jungangler/-in fängt das Knäuel, sagt seinen/ihren Namen, hält den Faden fest und wirft das restliche Knäuel weiter. So geht es kreuz und quer, bis jede/-r den Faden mindestens an einer Stelle festhält und sich ein großes Netz zwischen euch gebildet hat. Jetzt wird der Faden rückwärts wieder aufgewickelt. Wer das Ende des Fadens oder das restliche Knäuel in der Hand hat, reicht es der Person, von der er/sie den Faden erhalten hatte und sagt deren Namen.

Diese wickelt den Faden auf, sagt den Namen des Gruppenmitglieds, zu dem der Faden zurückführt und wirft ihm das Knäuel zu. Am Ende ist der Faden wieder ein großes Knäuel und alle kennen die anderen mit Namen.

Stolperfalle:

Bei korrektem Ablauf sollte sich der Wollfaden wieder gut zu einem Knäuel wickeln lassen. Ist ein Kuddelmuddel entstanden? Improvisiert einfach weiter bei dem Spiel und deutet den Knoten als Symbol besonders guten Zusammenhalts in eurer Gruppe.

Tipp: Achtet bei der Wahl des Wollknäuels darauf, dass es ein gewisses Gewicht hat. Zu leichtes Material lässt sich nicht gut werfen.



Die Memo-Mitmach-Kette Ich packe meinen Angelkasten

Gruppengröße: ab 5 Personen

Benötigte Materialien: –

Spieldauer: ca. 15 Min.

Fördert: Konzentration, Gedächtnis, Kommunikation, Fachbegriffe

Ablauf:

Bildet einen Kreis. Eine Person fängt an, nennt ihren Namen und ein Angelutensil, das mit dem gleichen Buchstaben beginnt. Die/der Nächste wiederholt Namen und Gegenstand der Personen vorher und nennt dann den eigenen Namen und einen neuen Gegenstand. Jedes Utensil darf nur einmal vorkommen. So reihen sich alle Namen und Gegenstände aneinander. Bleibt jemand hängen, wenn er die Namen-Utensilien-Kette auf sagt, dürfen die anderen mit Pantomime und Einsagen helfen. Fragt abschließend, ob alle genannten Gegenstände bekannt sind. Wissenslücken bieten eine prima Überleitung zum ersten Theorieteil der Gruppenstunde.

Beispiel:

- 1) „Hallo, ich bin Heike und ich packe in meinen Angelkasten einen Haken.“
- 2) „Heike, Haken. Ich bin Vinzent und packe in meinen Angelkasten ein Vorfachmäppchen.“

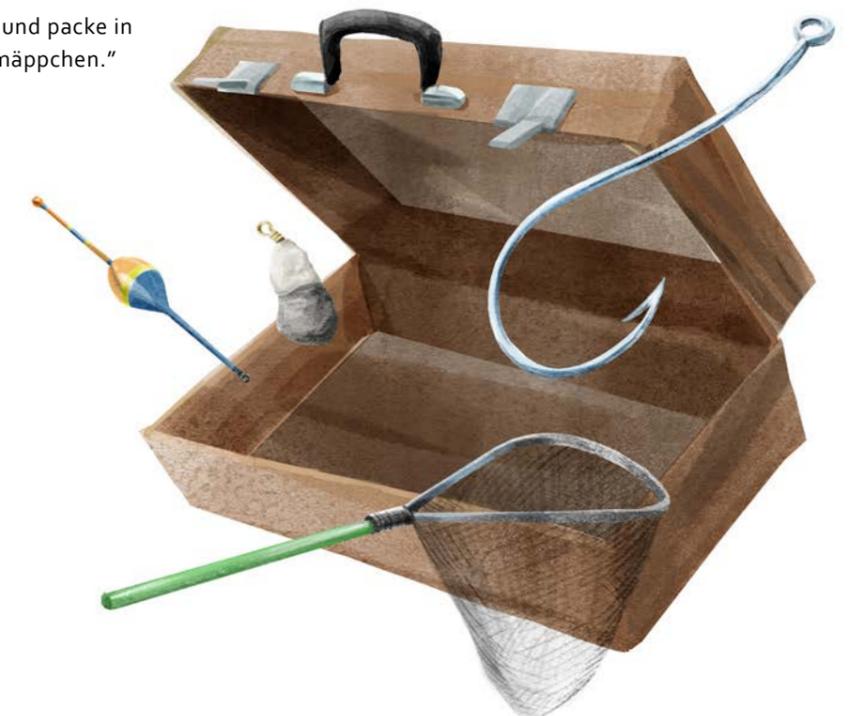
3) „Heike, Haken. Vinzent, Vorfachmäppchen. Ich bin Denis und packe in meinen Angelkasten einen Drilling.“

4) „Heike, Haken. Vinzent, Vorfachmäppchen. Denis, Drilling. ...“

Stolperfalle:

Bestimmt sind Anfänger/-innen unter euch, denen kein passender Gegenstand zu ihrem Anfangsbuchstaben einfällt. Bietet ihnen einen Begriff an und erklärt ihn kurz, damit sich alle etwas darunter vorstellen können.

Tipp: Die Jugendleitung übernimmt den Part des/der Letzten in der Reihe, d.h. sie muss während des ganzen Spiels gut aufpassen und am Ende alle Namen aufsagen. Das ist die ideale Übung, um schnell die Namen aller Jungangler/-innen zu lernen.



Geschicktes Wörter-Knoten Wort-Montage

Gruppengröße: ab 6 Personen

Benötigte Materialien: ein gut werfbarer Ball

Spieldauer: ca. 10 Min.

Fördert: Fachbegriffe, Konzentration, Gedächtnis

Ablauf:

Die Gruppe sitzt oder steht im Kreis. Die Spielleitung hält den Ball, nennt ihren Namen und ein Wort aus der Angelwelt (im weitesten Sinne). Nun wirft sie einem Gruppenmitglied den Ball zu. Dieses bedankt sich bei der/dem Vorhergehenden, nennt den eigenen Namen und muss nun einen Angel-Begriff nennen, der mit dem dritten Buchstaben des vorherigen Wortes beginnt. In einer Runde darf ein Wort nicht mehrmals genannt werden, aber man kann mehrmals drankommen.

Beispiel:

Gruppenleiter Henry beginnt: „Ich heiße Henry und sage ‚Wobbler‘.“ Er wirft den Ball Jenny zu. Jenny fängt den Ball und sagt: „Danke Henry, ich heiße Jenny. B wie... Boot!“ Jenny wirft den Ball Martin zu. Martin: „Danke Jenny, ich bin Martin. O wie... Otter.“

Stolperfalle:

Je größer die Runde, desto rarer werden die bekannten Begriffe – helfe euren Jungangler/-innen ruhig mit Angel-Wörtern aus. Auch gegenseitiges Helfen ist erlaubt. So bleiben alle bei der Sache.

Tipp: Wenn Begriffe abseits der Angelwelt genannt werden, lasst die Spielenden erklären, in wie fern sie diese mit dem Angeln verbinden. Ihr werdet staunen, wie gewitzt eure Jungangler/-innen sind. Kreative Lösungen sorgen für besonders gute Stimmung.



Frischekur fürs Namensgedächtnis Zielwurf im Kreis

Gruppengröße: ab 8 Personen

Benötigte Materialien: –

Spieldauer: ca. 10 Min.

Fördert: Konzentration, Reaktion, Namensgedächtnis

Ablauf:

Bildet einen Kreis. Ein Gruppenmitglied stellt sich in die Mitte und wählt ein beliebiges Mitglied (A) im Kreis aus. Die/der Spielende in der Mitte wirft pantomimisch mit einer gedachten Angel aus auf A und ruft As Namen. Nun duckt sich A ganz schnell und die beiden, die links und rechts neben A stehen, müssen nun jeweils den Namen der/des anderen sagen. Wer langsamer reagiert, geht in die Mitte des Kreises. Antworten beide gleich schnell, gibt es keinen Wechsel. Vergisst A sich zu ducken, geht sie/er in die Kreismitte.

Beispiel:

Wendelin steht im Kreis. Er dreht sich kurz und sucht sich Alex aus, die zwischen Bea und Chris steht. Wendelin wirft seine imaginäre Angel aus, und deutet dabei auf Alex.

Alex duckt sich.

Chris: „Bea!“ Bea: „Äh, Chris, oder?“

Da Bea etwas langsamer war, löst sie Wendelin in der Mitte ab.

Stolperfalle:

Kennen sich die meisten in der Gruppe noch nicht mit Namen, kommt dieses Spiel schnell ins Stocken. Als zweites oder drittes Kennenlernspiel in der Reihe eurer Gruppentreffen hilft es dabei, dass sich alle die gelernten Namen dauerhaft merken.



Schnelle Interview-Runde Angel-Dating

Gruppengröße: ab 10 Personen

Benötigte Materialien: –

Spieldauer: ca. 10 Min.

Fördert: Namensgedächtnis, direkte Kommunikation, Kontakt

Ablauf:

Teilt euch in zwei gleichgroße Gruppen auf. Ein Teil von euch bildet einen äußeren Kreis, die zweite Gruppe bildet einen inneren Kreis – immer zwei Personen stehen einander gegenüber. Zwischen den Paaren sollte links und rechts mindestens ein halber Meter Abstand sein.

Die Spielleitung gibt eine Frage oder ein Gesprächsthema vor, z.B. „Was hat dich für das Angeln begeistert?“ (weitere Angel-Fragen siehe Fragenkatalog im Anhang, S. 18)

Ein Signal ertönt und los geht's: Jede/-r sagt dem Gegenüber ihren/seinen Namen und beantwortet die Frage. Die Spielenden haben immer eine Minute Zeit zum Plaudern, dann erklingt wieder ein Signal. Die Gespräche werden beendet und der innere Kreis rückt eine Position nach links. Jetzt geht es weiter mit einem neuen Gesprächsthema.

Spielt am besten solange, bis alle einmal miteinander gesprochen haben. Da sich in jeder Runde zwei andere Jungangler/-innen miteinander unterhalten, dürfen gleiche Themen auch öfter vorkommen.

Stolperfalle:

Ungerade Anzahl von Teilnehmenden? Wenn für zwei gleichgroße Teams eine Person fehlt, macht einfach mit! Die Jugendleitung ist schließlich auch Teil der Gruppe.

Tipp: Für das Signal eignet sich eine Glocke, ein Gong oder eine Trillerpfeife. Es sollte deutlich zu hören sein, die Gespräche und Umgebungsgeräusche ausreichend übertönen, aber in sicherem Abstand zu den Spielenden erzeugt werden.



Raus aus der eigenen Blase! Bubble-Talk

Gruppengröße: ab 8 Personen

Benötigte Materialien: Luftballons (gleiche Anzahl wie Teilnehmende), wischfeste Filzstifte, großes Tuch

Spieldauer: 10 Min.–20 Min.

Fördert: Kontakt, Namensgedächtnis

Dieses Spiel bringt Bewegung in die Gruppe und eignet sich auch zum Bilden von Zweiertteams für Aufgaben und Aktionen.

Ablauf:

Jedes Gruppenmitglied erhält einen Luftballon, bläst ihn auf und schreibt seinen Namen darauf. Breitet ein großes Tuch auf dem Boden aus und stellt euch drum herum auf. Nun werfen alle ihre Luftballons auf das Tuch. Dann hebt ihr gemeinsam das Tuch an und lasst darin die Ballons wild herumpurzeln, indem ihr das Tuch immer wieder anhebt und senkt. Auf ein Signal der Spielleitung lassen alle das Tuch los.

Nur die Spielleitung hält das Tuch fest und nimmt es an sich, damit niemand darüber stolpert, während die Spielenden je einen fremden Luftballon einfangen.

Jetzt stellt die Spielleitung eine Frage zum besseren Kennenlernen (siehe Fragenkatalog im Anhang, S. 18). Alle Spielenden suchen nun die Person, deren Namen auf dem gefangenen Luftballon steht, und beantworten im Gespräch mit ihr die Frage. Sobald die Gespräche abebben, bzw. etwa eine Minute nachdem sich alle Paare gefunden haben, werden die Ballons wieder gemischt für eine neue Runde.

Stolperfalle:

Gibt es Vornamen mehrfach in eurer Jugendgruppe? Besprecht gemeinsam, wie Ballons individualisiert werden können, z.B. mit dem Anfangsbuchstaben des Nachnamens oder einem Symbol.

Tipp: Im Freien sollten die Ballons nicht zu prall aufgeblasen werden, sonst zerplatzen sie leicht. Wenn ihr in einem Raum spielt, braucht ihr das Tuch nicht unbedingt. Mischt die Ballons einfach, indem ihr sie eine Weile herumkickt und -schlägt – vielleicht zu auflockernder Musik.

Gesucht, gefunden Steckbrief-Recycling

Gruppengröße: ab 5 Personen

Benötigte Materialien: A4-Papier/Steckbrief-Vordruck und Stifte, Kreismarkierung oder großer Behälter

Spieldauer: ca. 30 Min.

Fördert: direkte Kommunikation

Ablauf:

Alle Spielenden bekommen ein Blatt Papier bzw. einen Steckbrief. In ein Kästchen (ca. 10x10 cm) zeichnet nun jede/-r ein Selbstportrait und zerknüllt das Papier. Sammelt die Papier-Knäuel nun in der Mitte eines Kreises oder in einem großen Behälter, z.B. einem Korb. Jede/-r nimmt nun ein beliebiges Papier, glättet es vorsichtig und sucht die abgebildete Person. Wer das richtige Gruppenmitglied gefunden hat, schreibt dessen Namen zu dem Bild und zerknüllt das Papier erneut. Die Steckbriefe einsammeln, mischen und wieder jedes Mitglied ein beliebiges Knäuel ziehen lassen. Wieder suchen die Spielenden die Person, die zu dem gezogenen Steckbrief passt.

Im Folgenden werden in jeder Runde gegenseitig Fragen beantwortet, die die Spielleitung jeweils vorgibt, bzw. die auf dem Steckbrief stehen. Dafür finden immer wieder neue Interviewpartner zufällig beim Ziehen der Zettel zusammen. Sind alle Zeilen der Steckbriefe ausgefüllt, werden diese ein letztes Mal zerknüllt, gemischt und verteilt. Jetzt stellt jede/-r die Person vor, deren Steckbrief sie/er in Händen hält.

Stolperfallen:

Aus vielerlei Gründen können Gruppenmitglieder Schwierigkeiten mit dem Lesen oder Schreiben haben. Geht sensibel damit um und vermittelt eurer Jugendgruppe Akzeptanz und einen wertschätzenden Umgang miteinander. Bietet immer an, bei allen Fragen zu helfen und fördert gegenseitige Unterstützung in der Gruppe. Wenn ihr selbst in die Verlegenheit kommt, z.B. einen Nachnamen nicht buchstabieren zu können, ist das eine super Gelegenheit zu zeigen, dass es in Ordnung ist, nachzufragen und nachzuschauen.



Steckbrief

Name:

Geburtstag:

Wohnort:

Hobbys: Angeln und

Geschwister:

Lieblingsmusikgruppe:

Lieblingofilm:

Lieblingbuch:

Lieblingfisch beim Angeln:

Lieblingfisch zum Essen:

Liebstes Angelgewässer:

Lieblingködern:

Lieblingsangelmethode:

Lieblingmontage:

Infos und Freunde sammeln

Angel-Bingo

Gruppengröße: ab 10 Personen

Benötigte Materialien: 1 Bingo-Bogen pro Person, 1 großes Bingo-Feld auf einem Poster oder einer Tafel, Stifte

Spieldauer: ca. 15 Min.

Fördert: direkte Kommunikation, Kontakt, Kooperation

Eine kooperative Kombi aus Bingo und Vier-Gewinnt

Ablauf:

Jede/-r erhält einen Bingo-Bogen mit einem Raster aus 5 Fischen und 5 Erlebnissen. Nun interviewen sich immer zwei Spielende gegenseitig anhand des Bingo-Bogens: Aus einem Fisch (Zeile) und einem Erlebnis (Spalte) ergibt sich eine Frage, z.B. „Hast du schon mal einen **Hecht zubereitet?**“

Wer eine Frage mit „Ja“ beantworten kann, darf seine Unterschrift leserlich in das entsprechende Kästchen auf dem Bingo-Bogen des/der anderen setzen. In unserem Beispiel wäre das das Kästchen in der 3. Zeile und 4. Spalte. Aber Achtung! Jede/-r darf auf einem Bingo-Bogen nur maximal zweimal unterschreiben.

Im Laufe des Spiels befragt jede/-r jede/-n und sammelt so auf dem eigenen Bingo-Bogen die Unterschriften von den anderen Gruppenmitgliedern. Ziel ist es, eine Reihe (horizontal, vertikal oder diagonal) auf dem eigenen Bingo-Bogen mit den Unterschriften der anderen zu füllen. Welche Kästchen als nächstes gefüllt werden, kann man im Spielverlauf durch strategische Auswahl der Fragen lenken. Die meisten können wohl mehrere Fragen mit „Ja“ beantworten. An welcher Stelle wäre die Unterschrift strategisch günstig? Die beiden Interviewpartner/-innen können das gemeinsam besprechen und sich gegenseitig helfen.

Wer eine Reihe mit Unterschriften gefüllt hat ruft „Bingo!“ Nun werden die Interviews beendet. Die Spielleitung überträgt die gefüllte Reihe auf das große Bingo-Feld. Daraus entwickeln sich anregende Gespräche über Erfahrungen und Wissenstand eurer Jungangler/-innen.

Beispiel:

Monika geht mit ihrem Bingo-Bogen auf Dirk zu. Sie stellt die erste Frage: „Hast du schon mal einen Karpfen geangelt?“ Dirk: „Nein, aber gegessen habe ich schon viele.“ Dirk unterschreibt auf dem zweiten Feld in der ersten Zeile.

Dirk fragt im Gegenzug Monika: „Wie sieht es mit dir aus? Hast du schon mal einen Zander in echt lebend gesehen?“ Monika: „Nein, ich glaube nicht. Aber einen Dorsch! An der Nordsee hat mein Papa einen geangelt.“ Monika unterschreibt auf Dirks Bingo-Bogen in der letzten Zeile im dritten Kästchen. Jetzt befragen sie sich erneut und suchen sich anschließend neue Interview-Partner/-innen.

Stolperfalle:

Gibt es jemanden in eurer Gruppe, der/die auf keinem der Felder unterschreiben kann? Wenn ihr sehr junge Anfänger/-innen in der Gruppe habt, kann das vorkommen. Schaut euch im Zweifelsfall vor dem Spielen gemeinsam den Bingo-Bogen an und fragt in die Runde, ob jeder/-e mindestens ein zutreffendes Feld findet. Wenn nicht, könntet ihr die Fischarten oder Erlebnisse variieren. Für erfahrene Gruppen und für ein Wiedersehen nach längerer Zeit eignet sich Angel-Bingo sehr gut.

Tipp: Wenn ihr weniger als zehn Personen seid, könnt ihr das Spiel trotzdem spielen: Erhöht die maximale Anzahl der eigenen Unterschriften auf einem Bingo-Bogen auf drei oder vier. So füllen sich die Reihen auch bei einer kleineren Gruppe.

Angel-Bingo



	geangelt	gegessen	real, lebend gesehen	zubereitet	gehakt
Karpfen					
Zander					
Hecht					
Grundel					
Dorsch					

Angel-Bingo



	geangelt	gegessen	real, lebend gesehen	zubereitet	gehakt
Karpfen					
Zander					
Hecht					
Grundel					
Dorsch					

Angel-Bingo



	geangelt	gegessen	real, lebend gesehen	zubereitet	gehakt
Karpfen					
Zander					
Hecht					
Grundel					
Dorsch					

Kopiert diese Vorlage, sooft ihr sie braucht.

Viele, viele Angel-Fragen... Kunterbunte Kennenlern-Runde

Gruppengröße: ab 5 Personen

Benötigte Materialien: Schüssel oder Beutel, Lose in 5 verschiedenen Farben, 5 Themen-Zettel in den entsprechenden Farben, Pinnwand/Tafel/Memoboard

Spieldauer: ca. 15 Min.

Fördert: Kontakt, Aufmerksamkeit, Kommunikation

Dieses Spiel vermittelt euch einen guten Überblick über Erfahrungen, Wissensstand und Wünsche der Gruppenmitglieder.

Ablauf:

Bringt an einer Tafel 5 Zettel an, je in einer Farbe der Lose. Ihr könnt zum Beispiel Schokolinsen als Lose verwenden. Auf jedem Zettel steht eine andere Frage, z.B. „Was ist dein Lieblingsfisch?“ (Weitere Fragen siehe Fragenkatalog im Anhang, S.18) Füllt die Lose in eine Schüssel oder in einen Beutel und reicht sie in der Gruppe herum. Jeder nimmt sich ein Los in einer beliebigen Farbe.

Die Jungangler/-innen stellen sich nun reihum mit ihrem Namen vor und beantworten die Frage auf dem Zettel mit der gleichen Farbe wie ihre Schokolinse. Die Schüssel wandert solange herum, bis alle etwas zu jeder Frage erzählt haben.

Auf diese Weise wiederholen alle mehrmals ihre Namen und erzählen etwas zu ihren Angel-Interessen.

Dabei kommt ihr schnell ins Plaudern und schon seid ihr alle mittendrin in eurem gemeinsamen Lieblingsthema.

Beispiel:

Anna zieht ein rotes Los. Auf dem roten Zettel steht: „Was war dein erstes Angelerlebnis?“

Anna: „Ich bin Anna. Mein erstes Angelerlebnis hatte ich in einem Urlaub an einem See.“

Mein Papa hat Angeln ausprobiert und mich und meinen Bruder mitgenommen...“

Spielleitung: „Hast du seit damals davon geträumt, selbst mal Angeln zu lernen?“

Anna: „Ich glaube schon“ ...

Tipp: Als Lose eignen sich Zettel, Murmeln oder Steine in den gewünschten Farben. Ihr könntet auch bunte Süßigkeiten reichen, z.B. Schokolinsen oder Gummibärchen. Haltet eure Gruppe immer zum Händewaschen an, bevor ihr Essen herumreicht.

Stolperfalle:

Am besten holt ihr schon bei der Anmeldung eurer Jungangler/-innen im Verein Infos über eventuelle Lebensmittelunverträglichkeiten ein. Bei heißen Temperaturen können Schokolinsen schmelzen. Greift dann lieber auf andere Lose zurück.



Gesellige Vorstellungsrunde Fragenlotterie

Gruppengröße: ab 5 Personen

Benötigte Materialien: Fragen-Zettel in zwei Kategorien (unterschiedliche Farben), Behälter, kleiner Ball

Spieldauer: 10 Min.

Fördert: Kommunikation, Reflexion, Selbstwertgefühl

Ablauf:

Notiert zur Vorbereitung Fragen auf Zettel in 2 verschiedenen Farben. Eine Fragen-Kategorie gehört dem Bereich Angeln an, die andere Kategorie kreist um persönliche Themen (Vorschläge siehe Fragenkatalog im Anhang, S.18). Faltet die Fragen-Zettel klein zusammen und gebt sie in Behälter – nach Kategorie getrennt. Setzt euch in gemütlicher Runde zusammen und lasst jedes Mitglied je eine Angel-Frage und eine andere Frage ziehen.

Die Jugendleitung beginnt, stellt sich vor, nennt Namen, Alter, Wohnort und beantwortet die beiden Fragen auf den Zetteln. Die/der Nächste wird durch Ballwurf nominiert. So geht es weiter, bis alle sich vorgestellt haben. Aus den Antworten auf die Fragen werden sich schnell lebendige Gespräche ergeben.

Stolperfalle:

Fallen unfreundliche Kommentare, unterbricht das Spiel kurz und klärt die Gesprächsregeln. Wertschätzung und Akzeptanz prägen euer Miteinander. Helft euren Jungangler/-innen das zu verinnerlichen, indem ihr sie auf Äußerungen aufmerksam macht, die andere verletzen könnten.

Tipp: Gewaltfreie Kommunikation unterstützt euch in eurer Position als Jugendleitung bei eurer Arbeit mit den Heranwachsenden.

Eigenen Ideen freien Lauf lassen Fischen am Wörter-Fluss

Gruppengröße: ab 6 Personen

Benötigte Materialien: ein gut werfbarer Ball

Spieldauer: ca. 10 Min.

Fördert: Direkte Kommunikation, Fachbegriffe

Dieses Spiel eignet sich für euch als Jugendleiter/-innen sehr gut, um euch zu bestimmten Themen ein Bild vom Wissensstand, Meinungen und Bedürfnissen eurer Jungangler/-innen zu machen.

Ablauf:

Alle sitzen im Kreis. Die Spielleitung nennt ein beliebiges Thema aus der Angelwelt. Nun wirft sie den Ball einem Gruppenmitglied zu. Dieses nennt ein Wort, das ihm zum genannten Thema in den Sinn kommt. Außerdem sagt der/die Jungangler/-in einen Satz dazu, inwiefern er/sie den Begriff mit dem Thema verbindet. Dann wird der Ball weiter geworfen.

Beispiel:

Jugendleiterin Marga nennt als Thema „Raubfisch-angeln“ und wirft Martin den Ball zu.
Martin: „Unerfahren. Ich habe noch nie gezielt auf Raubfische geangelt.“ Er wirft Bea den Ball zu.
Bea: „Hecht. Der Hecht ist ein Raubfisch und ich würde gerne mal einen fangen.“...

Stolperfalle:

Je freier die Spielenden ihre Assoziationen formulieren, desto besser können euch ihre Äußerungen für die Gestaltung eurer Aktionen inspirieren. Wird jemand für seine Äußerung kritisiert oder ausgelacht? Unterbrecht das Spiel und sprecht darüber, dass jeder sagen darf, was er will, solange er niemanden beleidigt. Auslachen ist eine Beleidigung und hat keinen Platz in der Jugendgruppe.



Mein Angel-Hut, der hat... Drei Ecken

Gruppengröße: ab 5 Personen

Benötigte Materialien: Markierungsschilder

Spieldauer: ca. 10 Min.

Fördert: Toleranz, Kommunikation, Bewegung

Ablauf:

Bei diesem Spiel stellt ihr Fragen, die auf Erfahrung und Meinung eurer Gruppenmitglieder abzielen. Die Themen sind Angeln, Natur und Umwelt.

Markiert drei Sammelplätze, z.B. drei Ecken im Raum oder drei markante Stellen im Gelände. Diese beschriftet ihr mit Schildern, auf denen die möglichen Antworten auf die Fragen stehen: „ja“, „nein“, „vielleicht“.



Nun stellt ihr eine Frage, deren Antwort euch hilft, eure Aktionen an den Erfahrungsschatz der Gruppe, die Wünsche und Bedürfnisse eurer Jungangler/-innen anzupassen.

Beispiel:

Spielleitung: „Möchtest du einmal einen richtig großen Karpfen fangen?“ Die Spielenden stellen sich nun jeweils in die Ecken, die ihren Antworten entsprechen. Alle können nun sehen, wie viele von euch, welche Antwort geben würden – eine tolle Ausgangslage für Gespräche und Programmgestaltung. Notiert euren Eindruck und stellt die nächste Frage. Bei mehreren Fragen wird diese Aktion zum reinsten Bewegungsspiel.

Stolperfalle:

Die Meinung eines Menschen ist keine Zielscheibe für Kritik oder Spott. Achtet darauf, dass sich eure Jungangler/-innen gegenseitig akzeptieren. Sprecht über Meinungsfreiheit! Das gibt allen den Mut, sich frei zu äußern.

Tipp: Im Freien solltet ihr darauf achten, dass die drei Ecken nicht zu weit auseinander liegen, damit ihr den Überblick behaltet, welche Ecke, für welche Antwort steht, und die Bewegungsphasen nicht zu lange dauern.

Fragenkatalog

Angeln

- Welcher ist dein Lieblingsfisch?
- Welche Angelmethode bevorzugst du?
Ansitzangeln, Fliegenfischen, Spinnfischen?
- Was war bisher dein größter Fang?
- Was hat dich für das Angeln begeistert?
- Angeln im Sommer oder Winter?
Was bevorzugst du und warum?
- Fluss, See oder Meer?
Was magst du am liebsten und warum?
- Wie isst du Fisch besonders gerne? (Zubereitungsart)
- Was war dein erstes Angelerlebnis?
- ...

Persönliche Fragen

- Lieblingsmusik (Art, Gruppe, Musiker/-in)
- Welche Sportart betreibst du in deiner Freizeit?
- Berufswunsch
- Traumreiseziel
- Lieblingsessen
- Hast du einen Spitznamen? Welchen?
- Lieblingsfilm
- Lieblingsbuch
- An welchen Orten hast du schon gelebt?
- Hobbys, außer Angeln?
- Hast du Haustiere? Wie heißen sie?
- Wo wurdest du geboren?
- ...



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 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

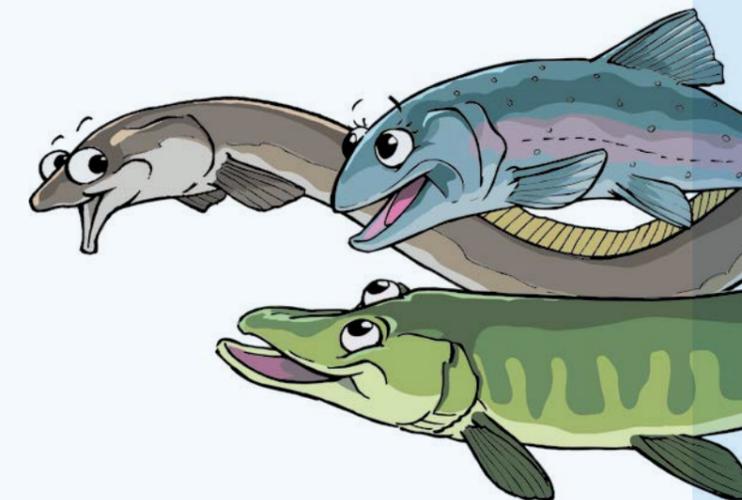
Persönliche Beratung und weitere Angebote

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