



**Seminararbeit zum
ÖBV Jugendreferentenseminar Ost
2010/2011**

Freizeit = Musik

Anregungen und Überlegungen für
außermusikalische Aktivitäten

**Embacher Alexander
Bundesmusikkapelle Erpfendorf
28.05.2011**



Inhalt

Inhalt.....	1
Einleitung	2
Jung und Junggebliebene:	2
Allgemeine Grundlagen	4
Kreatives spielen:	4
Der Spielleiter:.....	4
Planung von Spielstunden:.....	5
Was sollte ein Spielleiter nicht machen:.....	6
Die eigene Spielesammlung und Kartei:	7
Kleine Dinge mit großer Wirkung (Spielanregungen)	8
Kennenlernspiele	8
Sozialerziehung – Vertrauensspiele.....	9
Musikspiele	10
Stadt,- und Geländespiele.....	11
Quiz – Spiele.....	12
Kooperationsspiele.....	13
Raus aus dem Haus	15
Verpflegung:.....	15
Auf die Plätze fertig – Action	15
Alles hat einen Anfang und ein Ende	16
Schlusswort	17
Quellenverzeichnis:	18
Spielanleitung – Beschreibungen.....	18
Spiele für Jugendarbeit	18
Geländespiele / Spielshows	18
Spiele zum Nachbauen	18
Bücher:	18



Einleitung

Jung und Junggebliebene:

Die Zukunft eines Musikvereins hängt in erster Linie von der Jugend ab. Das Überleben ist nicht zuletzt von der Einstellung der heranwachsenden Musiker abhängig. Nur wenn es gelingt, sie erstens für die Musik und zweitens für freiwilliges Engagement zu begeistern, wird sich auch künftig in der Kapelle etwas bewegen und weiterentwickeln. Der Grundsatz lautet: Je früher desto besser...

- 🎵 Die in jungen Jahren entstandenen Bindungen sind besonders haltbar.
- 🎵 „Junges Engagement“ hilft den Vereinen, sich weiter zu entwickeln: Jugendliche bringen nicht nur neue Kompetenzen mit und kreative Ideen ein, sie geben auch dem Vereinsleben Impulse;
- 🎵 Junge, überzeugte Vereinsmitglieder sind für andere Jugendliche die glaubwürdigsten Vereins-Fürsprecher und deshalb die beste Werbung für die Mitgliedschaft.

Für den Erfolg eines Vereins kommt es auf die gute Mischung an: ältere Musikanten bringen greifende Erfahrungen ein, die jüngeren neue Perspektiven.

Jugendarbeit ist in jedem Verein einwichtiger Bestandteil. Vor allem in der heutigen, schnelllebigen Zeit ist es besonders wichtig unserer Jugend die Traditionen und Gebräuche nicht vergessen zu lassen. Es ist immer wieder schön, wenn junge Menschen und Junggebliebene ein Musikinstrument erlernen, das sie gern und oft spielen.

Gerüchten zufolge interessiert sich unsere Jugend nur noch für virtuelle Kontakte (Facebook) und Aktivitäten (Spielekonsolen). Musikvereine wissen, dass dies die Anwerbung neuer Mitglieder erschwert. Die meisten Vereine hätten wahrscheinlich nichts gegen mehr junge Mitglieder, die die Musik in Schwung halten. Das Freizeitangebot wächst ständig und für die jungen Menschen müssen attraktive Voraussetzungen geschaffen werden.



Damit wir nicht nur das ganze Jahr über mit Ausrückungen, Proben und Musikschulbesuchen beschäftigt sind, sollte auf außermusikalische Aktivitäten zurückgegriffen werden.

Junge Menschen zu begeistern, setzt voraus, dass sie sich auf Neues einlassen. Manche bezweifeln das und sprechen von der „Wen-Interessierten“ oder „Null-Bock“ Generation.

Zurecht?

Darauf gibt die seit vielen Jahren regelmäßig durchgeführte Shell-Jugendstudie eine Antwort: Nein! Die neueste Untersuchung aus dem Jahr 2010 sieht sogar einen gegenteiligen Trend. Aus der Befragung von mehr als 2.500 Jugendliche im Alter von 12 bis 25 Jahren zieht der Soziologe Klaus Hurrelmann folgende Erkenntnisse: Die Protestgeneration wie auch die Null-Bock-Generation seien Vergangenheit. Die Jugendlichen seien heute vor allem pragmatisch und leistungsorientiert eingestellt und wüssten es zu schätzen, Einfluss nehmen zu können. Das ist für Musikvereine, die solchen Nachwuchs dringend brauchen, eine erfreuliche Perspektive – und eine Herausforderung. Auch wenn die Jugend nicht immer weiß, was sie will (schließlich ist die Jugend eine Experimentierphase), hat sie meist doch klare Vorstellungen von den Bedingungen, unter denen sie gern beim Musizieren und im Verein mitwirkt. Vor allem ist es eine Herausforderung die Jungen im Musikverein als Mitglieder zu behalten und für die Musik und den Verein zu begeistern. Es gibt sehr viele Freizeitangebote und da die Musikkapelle einer der zeitaufwendigsten Hobbies davon ist, sollte sehr auf die Jugend geachtet werden. Und vor allem sollten Kinder und Jugendliche durch Musik und Musizieren nicht überlastet werden. Außermusikalische Aktivitäten stellen eine Abwechslung zum Vereinsleben dar, ebenso tragen sie zur Stärkung der Kameradschaft bei.

Tipp: Eine Zusammenfassung der aktuellen Jugendstudie finden Sie im Internet, wenn Sie „16. Shell-Jugendstudie 2010“ in eine Suchmaschine eingeben.

Es gibt sehr viele Möglichkeiten außerhalb der sonstigen musikalischen Ausrückungen etwas zu unternehmen. Angefangen bei Gesellschaftsspielen, gemütlichem Beisammensein oder sportlichen Aktivitäten. Es sollte aber nie vergessen werden, was für wen und warum gemacht wird. Es gibt massenweise Möglichkeiten die Freizeit neben dem Verein sinnvoll und angenehm zu gestalten. Darum sollte auch darauf geachtet werden was für Musik und Verein geeignet ist, sowie welcher Nutzen daraus gezogen werden kann.

In den nächsten paar Seiten, will ich Ihnen einen kleinen Einblick in die außermusikalischen Aktivitäten gewähren, sowie einige davon näher beschreiben. Vielleicht finden Sie die eine oder andere Idee, um den sonst so stressigen Musikalltag etwas angenehmer und lustiger zu gestalten.

Vorab einige wichtige Punkte die allgemein für den Verein, die erfolgreiche Jugendarbeit und außermusikalische Aktivitäten wichtig sind:



Allgemeine Grundlagen

Kreatives spielen:

Bei Spielen ist es immer wichtig das ein Spielleiter vorhanden ist, der nicht nur die Aufsichtsperson „spielt“, sondern am besten selbst mitwirkt und den geregelten Ablauf koordiniert. Folgende Punkte sollten hierzu beachtet werden:

- ♩ Immer ehrliches Interesse zeigen. Jugendliche und Kinder lassen sich schwer begeistern, wenn sie vom Referenten keine Motivation spüren.
- ♩ Kommunikation-Möglichkeiten und Spielformen einrichten
- ♩ Material, Preise und Versorgung bereitstellen
- ♩ Wahlmöglichkeit anbieten – Jugendliche und Kinder wollen selbst entscheiden
- ♩ Eigene Kritik und anderer an den Spielenden unterbinden

Der Spielleiter:

Der Spielleiter muss umfassende Kenntnisse und eigene Spielfähigkeiten haben, um den Anforderungen der unterschiedlichen Altersgruppen und den Situationen gerecht zu werden. Vor allem muss die eigene Begeisterung gezeigt werden, um die anderen damit anstecken zu können. Sollte der Spielleiter die eigene Spielhemmung nicht überwinden, kann schwierig Kontakt hergestellt werden. Wichtig zu wissen ist, dass die Spiele neben ihrem Unterhaltungswert auch viele andere Möglichkeiten bieten. Das emotionale, soziale, motorische und fantasiebetonte Lernen während des Spielens trägt zur Persönlichkeitsbildung und der Teamfähigkeit bei. Das Spiel sollte immer auf die jeweilige Altersstufe und Geschlecht abgestimmt sein.

Aufgaben der Aufsichtsperson:

- ♩ Thema für Aktivität festlegen
- ♩ Zeitraum festlegen
- ♩ Aufgaben verteilen
- ♩ Hilfestellung geben
- ♩ auf unvorhersehbare Situationen gelassen und professionell reagieren
- ♩ gute Vorbereitung
- ♩ eigene Umgangsformen mit anderen beachten
- ♩ eigene Begeisterung mitbringen
- ♩ andere Ideen und Anregungen zulassen
- ♩ Ausweichmöglichkeiten schaffen (Schlechtwetterprogramm)



Planung von Spielstunden:

Eine gute Vorbereitung ist das A&O einer erfolgreichen Veranstaltung. Die Planung sollte nie auf die lange Bank geschoben werden, man sollte rechtzeitig damit beginnen. Frühzeitige Information der Eltern und des Vereins ersparen sehr viel Freizeitstress und Unannehmlichkeiten.

Allgemeine sollten folgende Überlegungen mit einbezogen werden:

- 🎵 Alter und Entwicklungsstand der Jungmusikanten
 - Das Spielverhalten ist altersspezifisch

- 🎵 Welche Gruppe kommt zur Veranstaltung
 - Wie ist die Gruppe zusammengesetzt (sozialer Hintergrund)
 - Gibt es Altersunterschiede?
 - Gibt es Gegensätze und Probleme unter den Teilnehmern
 - Wie viele Mitwirkende gibt es?
 - Sind Behinderungen der Teilnehmer bekannt?
 - Sind die Spiele bekannt?
 - Wie ist die Kommunikation untereinander?
 - Was sind die Interessen der Teilnehmer?

- 🎵 Spiele
 - Sind die Spiele interessant für die Gruppe?
 - Sollte die außermusikalische Aktivität unter einem Thema stattfinden?
 - Welche Spiele sind für die Jungmusikanten geeignet?
 - Welche Ziele verfolge ich mit den Spielen?
 - Welche Materialien benötige ich zur Ausführung der Spiele?
 - Können die Spiele flexibel auf die Gruppe abgestimmt werden?

- 🎵 Ablauf der Spiele
 - Wann und wie lange wird gespielt?
 - In welcher Verfassung sind die Teilnehmer?

- 🎵 Spielort / Umgebung
 - Wo soll alles stattfinden? (im Freien/ in einem Raum)
 - Ist ausreichend Platz vorhanden?
 - Ist die Umgebung geeignet für die Spiele?
 - Ist die Atmosphäre an diesem Ort geeignet für diese Veranstaltung?
 - Welche Ansprüche werden an die Umgebung gestellt?
 - Wie erfolgt die Anreise?



Bei der Organisation sollte immer beachtet werden, dass ein Umfeld geschaffen wird, indem sich die Mitglieder wohl fühlen. Jungmusiker sollten die Chance haben selbst mitzuwirken. Junge Menschen wollen das gleiche Mitspracherecht haben wie Erwachsene. Denn für sie gilt, dass Selbstverwirklichung, Mitverantwortung und Anerkennung die Kameradschaft entfaltet und die Lust aufs Mitmachen steigert.

Die Reaktionen auf die Spiele der Beteiligten können sich in verschiedenster Art und Weise zeigen. Aber es kann auch zu Konflikten kommen, die aufgefangen werden müssen. Vor allem aber sollte der Spielleiter viel Geduld und Verständnis mitbringen und zeigen. Es wird immer wieder vorkommen das Jungmusikanten lustlos sind, sich weigern mitzumachen, sich nicht an die Regeln halten oder nicht mit gewissen Teammitgliedern spielen wollen.

Der Spielleiter kann die Spielregeln und –formen auf die jeweilige Situation anpassen, um so die Atmosphäre auflockern.

Was sollte ein Spielleiter nicht machen:

Oft hängt es von der Aufsichtsperson selbst ab, ob die Spiele einen positiven oder negativen Verlauf nehmen.

Falsche Verhaltensweisen:

- ♩ Teilnehmer zum Spiel zwingen
- ♩ sich auf Kosten anderer lustig zu machen
- ♩ Sprachgebrauch / Schimpfwörter / Herumkommandieren
- ♩ Selbst unbeteiligt und gelangweilt zu sein
- ♩ Spiele immer und immer wieder zu wiederholen
- ♩ Falsche oder unverständliche Erklärung

Bei den Spielen ist es immer wichtig, mit jedem Spiel gut vertraut zu sein, bevor man es anwendet. Nichts ist langweiliger als schlecht gemachte oder schlecht vorbereitete Spiele.

Überlasst das Spiel nicht einfach den Teilnehmern, wenn kein Spielleiter gebraucht wird, dann spielt selbst mit.

Für die Spielenden ist es einfacher ein klares Ziel vor Augen zu haben. Gewinnen oder verlieren. Dies wird während des Spielens immer sehr ernst genommen und es sollte sich nicht über die gemachten Spielregeln hinweggesetzt werden.

Ein wichtiger Punkt ist immer darauf zu achten, dass die Jugend die Spiele auch die nötige Begabung dazu haben. Dadurch erspart man sich den Misserfolg und das Belächeln von Anderen. Aber auch das Vorhaben sollte dem Alter der Mitwirkenden entsprechen und die Fähigkeiten der Gruppenmitglieder nicht überfordern. Ist es zu schwer, dann verlieren die Mitspieler die Lust und ist es zu leicht, dann fehlt das Erfolgserlebnis.



Die eigene Spielesammlung und Kartei:

Durch die vielen Möglichkeiten und Varianten an Spielen, ist es nicht möglich alles abrufbereit im Kopf zu haben. Es ist immer empfehlenswert sich eine eigene Spielesammlung zusammenzustellen.

Tipps zum Einordnen in eine Spielekartei:

- ♩ Alter
- ♩ Alphabetisch
- ♩ Anlass
- ♩ Thema
- ♩ Ziele
- ♩ Veranstaltungsort
- ♩ Sozialer Hintergrund
- ♩ Ähnliche Spiele
- ♩ Inhaltsverzeichnis

Wie eine Kartei angelegt wird ist jedem selbst überlassen. Gut eignet sich die Beschreibung der Spiele auf einem A4 Blatt. Der Vorteil der größeren Seiten liegt in der Möglichkeit die Spiele ausführlicher zu beschreiben.

Auf Webpages für Kinderspiele ermöglichen viele die Suche von Spielen durch gewisse Kriterien und erleichtert dadurch die vielen Angebote und Variationen von Spielen einzuschränken.



Kleine Dinge mit großer Wirkung (Spielanregungen)

Kennenlernspiele

Für den Beginn einer Veranstaltung sollte immer ein Kennenlernspiel zum Einsatz kommen. Ein wenig bekannt sind sich alle schon, aber hierbei steht die Gruppe erst am Anfang sich kennen zu lernen. Am besten wendet man sogenannte Vorstellungsrunden an.

Schon beim Gedanken daran verfallen viele Menschen in Panik – auch wenn man es ihnen nicht ansieht. Darum ist eine lockere Atmosphäre sehr wichtig. Kennenlernspiele sollen alle miteinander bekanntmachen, Hemmungen abbauen und Spaß machen. Der Gruppenleiter sollte immer abwägen mit welchen Spielen er dies am besten erreichen kann. Für die Jungmusikanten ist es wichtig die Panik vor dem eigenen Vorstellen abzubauen. Man begegnet letztlich diesen „Spielen“ überall im Alltag. Sei es bei Vorstellungsgesprächen oder Vorträgen. Nun aber ein Beispiel für Kennenlernspiele:

Gruppeneinschätzung

Alle Teilnehmer werden in Gruppen eingeteilt und schätzen sich oder die andere Gruppe ein. Hierzu werden Fragen gestellt, die die Gruppe beantworten soll. Anschließend wird ermittelt wie weit das tatsächliche Ergebnis von der Schätzung liegt. Die Fragen können über das Gesamtalter der Gruppenmitglieder, die addierte Körpergröße, die Schuhgrößen oder die Anzahl der Geschwister sein.

Alternative: Die Gruppenmitglieder können sich jeweils gegeneinander einschätzen. Dies ist bei kleineren Gruppen sinnvoll.

Dauer:	ca. 5 Minuten
Alter:	ab 10 Jahren
Gruppengröße:	egal
Vorbereitung:	Schätzfragen
Material:	Papier und Stifte
Sieger:	Je näher die Gruppe am tatsächlichen Ergebnis liegt, desto mehr Punkte werden verteilt. 10 Punkte bei exakter Schätzung, jeweils einen Punkt weniger (5% / 10% von der Abweichung) abziehen. Somit hat die Gruppe gewonnen die am meisten Punkte hat.



Sozialerziehung – Vertrauensspiele

Vertrauensspiele sind in der Regel erst dann sinnvoll, wenn eine Gruppe sich schon etwas besser kennt, oder das gegenseitige Vertrauen und Zutrauen gefördert werden soll. Ein Feedback, eine Reflektion über die Spiele und den gemachten Erfahrungen bietet sich im Anschluss an.

Vertrauensspiele sind ein wichtiger Faktor, wenn man spielerisch versucht, eine Gruppe zusammenzuführen. Dies kann in der Jugendarbeit passieren, aber auch im Berufsalltag im Sinne einer Teambildung. Viele dieser Vertrauensspiele haben etwas mit Sehen oder Nichtsehen zu tun, es geht dabei um ein "blindes Vertrauen". So gibt es zum Beispiel Spiele, bei denen einem Teilnehmer die Augen verbunden werden oder derjenige eine Brille mit undurchsichtigen Gläsern bekommt. Dadurch kann der Teilnehmer nicht mehr scharf sehen und muss sich dann von den anderen Teammitgliedern auffangen lassen. Hierbei lässt sich der "blinde" Teilnehmer rückwärts fallen und muss darauf vertrauen, dass die anderen ihn auffangen, damit er nicht auf den Boden fällt. Bei anderen Spielen müssen sich die Teilnehmer gegenseitig blind durch einen Hindernisparcours führen oder, einer blind, nach den Angaben der anderen durch ein Labyrinth laufen. All diese Spiele dienen dazu, den Aussagen oder Taten der anderen Menschen Vertrauen entgegen zu bringen.

Gruppe und Außenseiter

Es wird ein Mitglied aus der Gruppe ausgewählt, das über ein ausgeprägtes Selbstvertrauen verfügt. Dieses Kind übernimmt freiwillig die Rolle des "Außenseiters". Der Rest der Gruppe spielt: "Treffen, Begrüßen, Unterhalten". Alle Gruppenmitglieder laufen dabei durch den Raum, schütteln sich die Hände, begrüßen, umarmen und unterhalten sich. Das Außenseiterkind geht ebenfalls durch den Raum und versucht, mit den anderen in Kontakt zu kommen. Die Gruppenmitglieder wehren jeden Kontaktversuch ab und weichen dem Außenseiterkind aus.

Besondere Hinweise: In der Gruppe sollte ein hohes Maß an Vertrautheit vorhanden sein. Die Außenseiterrolle kann einige Male gewechselt werden. Auf keinen Fall sollte dabei ein Kind gewählt werden, das in der Gruppe eine Randstellung oder andersartig schwierige Stellung einnimmt. Im Anschluss an das Spiel wird darüber gesprochen, wie sich das Außenseiterkind gefühlt hat, wie die anderen die Kontaktversuche abgewehrt und wie sie sich dabei gefühlt haben. Ziel sollte sein, dass die Gruppe lernt, dass auch Außenseiter zur Gemeinschaft gehören und Kontaktversuche nicht abgeblockt werden dürfen.

Dauer: ca. 10-15 Minuten, ggf. erweiterbar mit Gespräch

Alter: ab 14 Jahre

Gruppengröße: für Gruppen ab 8 Personen

Vorbereitung: keine

Material: nichts



Musikspiele

Musik ist weit mehr als eine Tonkunst. Musik kann Geschichten und Gefühle widerspiegeln. Musik gibt es überall. Mit allen Mitteln kann man Musik machen. Vor allem beim Musikverein sollten Musikspiele gefördert werden. Hierbei können verschiedene Ziele gesetzt werden:

- Die eigene Stimme ausprobieren
- Kennenlernen anderen Instrumenten und Melodien
- Konzentration fördern für den Musikverein
- Eigene Kreativität fördern
- Schulung der akustischen Wahrnehmung (Instrument stimmen)
- Interesse und Lust an anderen Musikrichtungen wecken
- Übung der richtigen Atemtechnik
- Rhythmusübungen
- Musik erkennen (Komponist/ Musikrichtung/ Bedeutung)

Die richtige Reihenfolge

Ein Jungmusikant nimmt sich vier bis acht Instrumente und setzt sich in die Mitte des Stuhlkreises. Alle anderen Kinder erhalten ein leeres Blatt Papier und einen Stift. Anschließend drehen sie sich mit ihren Stühlen um, sodass sie mit dem Rücken zum Kreisinneren sitzen. Der Instrumentalist spielt nun in beliebiger Reihenfolge die Instrumente kurz an. Die Mitspieler notieren die Instrumentennamen in der Reihenfolge, in der sie gespielt wurden. Achten Sie darauf, dass in den ersten Spielversuchen nicht zu viele Instrumente verwendet werden. Gut ist es auch, wenn zunächst eher bekannte Instrumente zum Einsatz kommen. Später können dann die „Exoten“ ihren Auftritt bekommen. Als Vorübung zum Spiel kann es sich anbieten, wenn Sie den Kindern sagen, sie sollen nur ein Instrument notieren, z. B.: „Notiert das dritte Instrument.“ Sollte Ihre Lerngruppe noch sehr jung sein und gerade erst am Anfang des Schreiblernprozesses stehen, können Sie den Kindern Instrumentenabbildungen geben. Diese werden dann von den Kindern in die richtige Reihenfolge gelegt. Hilfreich kann es auch sein, wenn zunächst nur Instrumente aus einer Instrumentengruppe verwendet werden.

Eine Erweiterung ist das Erkennen von Instrumentengruppe: Nehmen Sie drei bis fünf Instrumente einer Instrumentengruppe und ein weiteres, welches einer anderen Instrumentengruppe zugehört, z. B. Glockenspiel, Xylofon und Metallofon sowie eine Rassel. Die ratenden Schüler sollen dann die gehörten Instrumente der Reihe nach notieren und den Namen des „fremden“ Instruments auf ihrem Blatt einkreisen.

Dauer:	ca. 10 Minuten
Alter:	ab 10 Jahren
Gruppengröße:	egal
Vorbereitung:	keine
Material:	Papier und Stifte



Stadt,- und Geländespiele

Stadtspiele oder Geländespiele sind sehr beliebt und fördern die Gemeinschaft. Achtgeben muss man auf die Gruppengröße und ob die Spiele dafür geeignet sind. Oftmals sind Spiele mit unkomplizierten und lockeren Regeln diejenigen, die am besten ankommen.

Die schönsten Spiele kann man in der freien Natur veranstalten. Mit nur wenigen Utensilien, die auch von den Kindern selbst gebastelt werden, können große Abenteuer veranstaltet werden. Durch das Abstecken des Geländes wird das Spielgebiet eingegrenzt und Fahnen mit Symbolen oder Gegenstände können für Gruppenspiele als Kennzeichen der jeweiligen Gruppen dienen. Nicht nur das Gelände, sondern auch die Kleidung sollte den Umständen entsprechend gewählt werden. Es kann ruhig ein bisschen matschig sein bei den Spielen, aber bei längeren Veranstaltungen sollte Kleidung zum Wechseln mitgenommen werden.

Schnitzeljagd:

Üblicherweise wird die Schnitzeljagd wie eine Schatzsuche gestaltet. Dazu hat eine Person zuvor einen Schatz versteckt. Mit Hinweisen, die aus einfachen Worträtseln oder mit Hilfe eines Kompasses zum nächsten Hinweis oder Ort führen an dem der Schatz versteckt ist. Aber auch versteckte Hinweise wie eingeritzte Pfeile oder Steinbotschaften können einen wichtigen Hinweis geben. Diese Art von Schnitzeljagd findet meist im Freien statt und wird gerne von Kindern gemacht.

In Verbindung mit einer Landkarte in virtueller oder realer Form denkbar. Dabei sind Ziele auf einer Karte eingezeichnet die einen gewissen Standort preisgeben, der im freien Gelände ermittelt werden muss. Generell werden kleine Preise verwendet, wie Süßigkeiten oder bei mehreren Gruppen kann eine Preisverteilung für die Gewinner veranstaltet werden. Wichtig für das gute Gelingen einer Schnitzeljagd ist der zeitliche Ablauf und der Schwierigkeitsgrad der Rätsel. Es sollte jedem möglich sein die Rätsel zu lösen und die Gruppen dürfen die Hinweise für die Nachkommenden nicht zerstören oder mitnehmen. Bei jüngeren Mitspielern sollte sich immer eine Aufsichtsperson mit den Kindern auf die Suche des Schatzes begeben. Als mögliches Versteck für den Schatz bietet sich am besten der Startpunkt des Spiel. Somit kommen alle wieder zurück zum Anfang.

Dauer:	ca. 1 Stunde
Alter:	ab 12 Jahren
Gruppengröße:	ab 6 Personen
Vorbereitung:	Hinweise und Rätsel verstecken
Material:	Zettel / Schatz
Sieger:	Die erste Gruppe die den Schatz findet



Quiz – Spiele

Quiz und Rätsel - Spiele fürs Hirn sind nicht nur im Fernsehen beliebt, auch in der Jugendgruppe können Quiz- und Rätselabende bei entsprechender "Verpackung" spannend und ein echter Knüller sein. Einige bekannte Quizformen werden kurz vorgestellt. Die notwendigen Quizfragen sind jedoch aus entsprechenden Quizbüchern, Quizspielen im Handel zu entnehmen.

Montagsmaler

Montagsmaler ist altbekannt, aber immer wieder gut für eine Gruppenstunde. Ein Kandidat der Mannschaft muss ihm gezeigte Begriffe auf eine Tafel zeichnen. Die restliche Gruppe versucht nun herauszufinden um welchen Begriff oder Gegenstand es sich handelt. Wie viel Begriffe kann die Gruppe innerhalb von 3 Minuten herausfinden?

Beispiel an Begriffen: Kuhhirt, Frühling, Winter, Kamel, Maus, Wohnzimmer, Sonnenblume, Glühbirne, Schubkarren, Baggerführer, Briefträger, Esel, Affe, Haus, Lastwagen, Krankenwagen, ...

Variante: die Begriffe werden mit dem Laser-Pointer an die Wand im abgedunkelten Raum gezeichnet.

Variante: Die Begriffe müssen mit einer Schere aus Papier ausgeschnitten werden. Einfache Begriffe wie Haus, Katze, Maus bieten sich hier an

Dauer: ca. 1 Stunde

Alter: ab 8 Jahren

Gruppengröße: ab 10-15 Personen

Vorbereitung: keine

Material: Zeichenmaterial (Tafel/ Zettel)

Sieger: Die erste Gruppe, die die meisten Begriffe richtig erraten hat.



Kooperationsspiele

Für die Förderung der Kooperation sowie der Zusammenarbeit können Kooperations- oder Kommunikationsspiele verwendet werden. Diese Spiele sind für die Jungmusikanten und für den Musikverein sehr hilfreich um die Gemeinschaft zu stärken. Die Kooperation innerhalb des Musikvereins ist sehr wichtig, so dass der gesamte Verein seine Ziele durchsetzen kann. Wenn eine Gruppe in der Lage ist miteinander zu arbeiten und sich richtig koordiniert, dann können die Jungmusiker und Musiker zusammenwachsen und gemeinsam eine erfolgreiche Blasmusik führen.

Kooperationsspiele / Alle auf einem Bein:

Am besten vor Spielbeginn einen kleinen Kreis zeichnen. Alle Mitwirkenden stellen sich im Kreis auf und halten sich gegenseitig fest. Nun müssen alle nur auf einem Fuß in dem Kreis stehen, während alle den Oberkörper nach hinten beugen müssen. Alle müssen sich als Einheit beweisen und einer hält den andere fest und im Gleichgewicht.

Dauer:	ca. 3 Minuten
Alter:	ab 12 Jahren
Gruppengröße:	über 10 Personen
Vorbereitung:	genügend Platz
Material:	keines
Sieger:	derjenige der nur noch auf einem Bein steht

Kommunikationsspiele / Blind aufeinander hören

Bei diesem Spiel setzt sich die ganze Gruppe in einen Kreis, oder verteilt im Raum auf den Boden. Alle schließen die Augen und sind im ersten Moment ganz still. Nach einer Weile nennt irgendjemand die Zahl 1. Danach ein weiterer Teilnehmer die Zahl 2 und so weiter, es wird solange gezählt bis zur Zahl 20. Ganz so leicht ist es nicht, Es darf immer nur einer die Zahl nennen. Wird eine Zahl gleichzeitig genannt, fängt das Spiel von vorne an. Natürlich macht dieses Spiel in einer großen Gruppe am meisten Spaß. Jeder will immer irgendetwas sagen aber ist sich nicht sicher, ob ihm jemand dazwischen funkt. Aber wenn die Zahl 20 erreicht ist kann auch gleich bis 50 gezählt werden.

Dauer:	ca. 10-15 Minuten
Alter:	egal
Gruppengröße:	egal
Vorbereitung:	keine
Material:	keines
Sieger:	die gesamte Gruppe

**Koordinationsspiele / Killer-Funkfahrzeug**

Für dieses Spiel werden alle Teilnehmer in Zwei-Personen Gruppen eingeteilt. Eine Person, kurz A, stellt das Fahrzeug dar. Dieses Fahrzeug muss mit geschlossenen Augen durch den Raum gelenkt werden. Die Lenkung des Fahrzeugs übernimmt die zweite Person, genannt B, des gleichen Teams. Allerdings darf B A nicht berühren, sondern muss es nur mit Worten durch den Raum führen. Dabei darf A nicht mit anderen Fahrzeugen zusammenstoßen. Dies ist für B keine leichte Aufgabe, da man über eine gute Augen-Stimmen-Koordination verfügen muss. Durch den Einsatz eines Killer-Funkfahrzeugs wird der Schwierigkeitsgrad des Spiels noch erhöht. Hierzu wird ein Team ausgewählt, dass die Aufgabe hat die anderen Fahrzeuge zu fangen um die Anzahl der herumfahrenden zu verringern.

Sollten Hindernisse eingeplant sein sollte auf die Verletzungsgefahr geachtet werden.

Dauer: 15 Minuten (kann auch festgelegt werden)

Alter: ab 10

Gruppengröße: egal

Vorbereitung: keine

Material: Augenbinden

Sieger: Durch die Festlegung der Spieldauer, haben die übrig gebliebenen Fahrzeuge gewonnen. Wurden alle vom Killerfahrzeug gefangen genommen, so ist die Teilnehmer dieses Teams die Gewinner.



Raus aus dem Haus

Eine weitere Abwechslung bietet eine Woche in der Wildnis. Einige Musikvereine veranstalten jedes Jahr eine Jungmusikerwoche, ein Almwochenende oder einfach ein kleines Zeltlager. An solchen Veranstaltungen nehmen oft aktive Mitglieder, sowie der Nachwuchs teil. Sehr interessant für Jungmusikanten ist, dass diese Veranstaltung nicht zu Hause in der gewohnten Umgebung stattfindet. Sie müssen sich auf eine neue Situation einstellen und haben während dieser Zeit evtl. nicht den Komfort, welchen sie von zu Hause gewöhnt sind, wie Bsp. ein weiches Bett. Sehr wichtig ist für die jungen Musiker ihre Selbständigkeit, soziales Verhalten und Mithilfe. Auseinandersetzungen mit Konflikten werden für den einen oder anderen eine neue Erfahrung sein, mit welchen er lernen muss umzugehen. Keiner ist mehr nur Besucher des Musikvereins oder kein aktives Mitglied im Musikverein, sondern jeder ist dafür verantwortlich, dass die Veranstaltung erfolgreich wird. Zu beachten ist immer, dass solch ein Ausflug nicht immer ohne Risiken ist. Der Betreuer kann nicht alle Gruppenmitglieder kennen und besonders diejenigen die noch nicht aktiv in der Musikkapelle mitwirken. Es kann nie genau vorausgesagt werden wie eine Person in gewissen Situationen reagiert.

Verpflegung:

Bei einem Ausflug oder einem Wochenende in freier Natur sollte eine gute Verpflegung nicht fehlen. Natürlich gibt es immer mehr Hütten und Unterkünfte die Halb- oder Vollpension anbieten, aber es gibt nichts Spannenderes, wie im Freien zu essen. Die beste Möglichkeit ist ein Lagerfeuer, bei welchem die Jungmusikanten ihr eigenes Essen selbst zubereiten dürfen. Aber auch einfach einen Grillnachmittag zu gestalten kann ein voller Erfolg werden. Sollte ein Ausflug geplant sein, der unter einem gewissen Thema steht (Indianer, Pfadfinder,...), kann auch das Essen selbst gefangen (Fisch) oder dementsprechend verzehrt werden. Ein Feuer bei dem sich alle zusammensetzen und im Schein des Feuers Witze erzählen, gemeinsam lachen, Erfahrungen austauschen oder einfach bekannte Lieder singen, verbindet und schweißt zusammen. Für Jungmusikanten ist das eine tolle Sache und wenn sich dann auch noch ältere Musikanten dazu gesellen, wird daraus ein gelungener Abschluss des Tages für Jung und Alt. Dieses Erlebnis wird sicherlich jedem in schöner Erinnerung bleiben.

Auf die Plätze fertig – Action

Kinder und Jugendliche drängen nach Bewegung. Ein Bedürfnis, dass sie oft unterdrücken müssen. Bei einer Musikerwoche, bei welcher Voll- und Teilproben stattfinden wird von den Jungmusikanten höchste Konzentration verlangt und erwartet. Dafür werden Zeiten benötigt in denen sich jeder austoben oder erholen kann. Diese Zeit ist außerdem auch sehr wertvoll, um einander besser kennenzulernen. Sei es im gemeinsamen Spiel oder einfach durch eine Pause in der jeder tun kann was er will. Durch viele Angebote für die Gestaltung der Freizeit ist für eine erfolgreiche Veranstaltung gesorgt. Es können sehr viele sportliche Aktivitäten angeboten werden, wie Fußball, Fangen, Verstecken, Federball, Schifahren, Schneetour usw.



Wichtig bei der Gestaltung der Freizeit sind die Abwechslung und das Eingehen auf Unterschiede der Jugendlichen. Es sollte immer auf die Interessen der Jungmusiker eingegangen werden und die Möglichkeit gegeben werden, selbst zu wählen was sie machen wollen. Aber auch die Möglichkeit neue Ideen einzubringen soll ihnen nicht verwehrt bleiben. Wichtig ist es Gruppenbildungen zu verhindern. Die Gefahr dass sich Jugendliche von anderen abschotten besteht und kann zu einer Gruppendynamik führen, die schwer zu kontrollieren ist. Am besten immer wieder andere Spielgruppen zusammenstellen. Natürlich sollte beachtet werden, dass bei gewissen Aktivitäten erfahrene oder ausgebildete Aufsichtspersonen benötigt werden. Wie beim Klettern werden zusätzlich Sicherheitsausrüstungen benötigt und die Gruppen haben eine begrenzte Anzahl von Teilnehmern.

Alles hat einen Anfang und ein Ende

Jede Veranstaltung sollte unter einem gewissen Motto oder einem gesetzten Ziel stattfinden. Für ein Jungmusikerwochenende oder ein Musikseminar eignet sich hervorragend ein kleines Abschlusskonzert oder ein Frühschoppen für die Familienmitglieder. Für andere Aktivitäten können auch Preisê oder Urkunden verteilt werden. Was aber nie vergessen werden sollte, ist ein Feedback an den Jugendreferenten. Wünsche, Beschwerden und Anregungen können dem Jugendreferenten helfen, sich besser mit seiner Arbeit auseinanderzusetzen. Weiß der Veranstalter, was den Teilnehmern nicht so gefallen hat kann er dies bei seiner nächsten Planung berücksichtigen.



Schlusswort

Zusammenhalt, Kameradschaft, und Freundschaft sind in Vereinen Grundlage für ein gemeinsames Auskommen. Es bringt die Jugendlichen näher zusammen und die Ausrückungen, Proben und sonstigen musikalischen Verpflichtungen sind für sie mehr ein Vergnügen als ein notwendiges Übel. Aber auch für Musikanten, die noch nicht offiziell bei der Kapelle sind, können Aktivitäten bei denen jeder mitmachen und mitarbeiten kann, ein Ansporn zur Musikkapelle beizutreten sein. Die meisten jungen Menschen begegnen sich nur während der Schul- oder Arbeitszeit und können ihre Erlebnisse und Erkenntnisse von den Vereinsaktionen erzählen und somit andere für die Musik begeistern.

Wer die Jugend erreichen möchte, sollte junge Menschen als Vermittler nutzen. Denn die Anerkennung unter Gleichaltrigen spielt in der Jugend eine große Rolle. Anders formuliert: Lassen Sie die Jugend selbst an die Front. Wenn diese Ihre Begeisterung spüren lassen, zum Beispiel während einer öffentlichen Aufführung, dann werden andere auch die Freude am Musizieren und am Verein finden.

Jungmusikanten können von erfahrenen Musikanten sehr viel lernen. Aber auch umgekehrt ist dies möglich. Die Grundlage ist ein gegenseitiges Verständnis und Akzeptanz zwischen den Musikern. Vor allem aber kommt es dabei auf das Zuhören an. Jungmusikanten und auch nicht aktive Mitglieder haben oft das Gefühl von den Älteren nicht ernst genommen zu werden und dass sie nicht zu Wort kommen und Ihre Meinung vertreten dürfen. Es sollte immer ein Gespräch auf gleicher Augenhöhe existieren. Dadurch entsteht ein ernsthaftes Verständnis was die Jugend bewegt und was ihnen Freude bereitet. Somit können die Jungmusiker engagiert ihren Beitrag im Verein leisten. Wichtig ist auch die Gemeinsamkeiten, wie Unternehmungen, Ausrückungen und außermusikalischen Aktivitäten. Dadurch entwickelt sich eine Gemeinschaft, die von neuen Ideen sprudelt.



Quellenverzeichnis:

Spielanleitung – Beschreibungen

www.praxis-jugendarbeit.de

www.dlrg.de/Informationen/Jugend/Spieledatenbank

www.felsenkirche-oberstein.de/Spielekartei/spieleneu.html

www.spieledatenbank.de/

www.spielekiste.de

<http://www.gruppenstunden-freizeit-programme.de/>

www.levante.de/spielebox/index.shtml

www.spielboerse.ch/index.cfm

www.ejh.de/region/ems-bent/spiele/spiele.htm

<http://www.jungscharundmehr.de/>

home.mainz-online.de/~khirschm/spieleframe.html

www.kjr-pi.de/spielekartei.htm

<http://www.kikisweb.de/>

<http://www.gruppenspiele-hits.de>

www.alte-spiele.de

www.alenfelder.com/Spiele/spielesliste_regeln.html

www.spielanleitung.com/iexplorer/800/index.htm

www.herne.de/spielezentrum/home.htm

Spiele für Jugendarbeit

www.spielarchiv.de/websites/allgemein/start.htm

Geländespiele / Spielshows

www.abspiel.de

www.spiel-palast.de/

www.spielemuseum.at/blitzlicht/spring.htm

Spiele zum Nachbauen

www.angespielt.de/

Bücher:

Arbeitsbuch Spiel – Peter Thiesen