

40 Jahre Malteser Jugend

Malteser Jugend Geburtstags Großgruppenspiel

Hallo liebe Gruppenleiterinnen und Gruppenleiter,

*anbei die Idee zu einem Großgruppenspiel anlässlich des 40. Geburtstags der Malteser Jugend.
Es ist von der Art der Durchführung an das Chaos-Spiel angelehnt.*

Jede Gruppe (Größe und Anzahl der Gruppen abhängig von eurer Gesamtteilnehmerzahl) erhält eine Deutschlandkarte. Ziel des Spiels ist es, alle schwarz markierten Städte zu besuchen. Dabei können nur die rot markierten Städte als Zwischenschritte entlang der Linien genutzt werden. Der Startpunkt wird vorab einheitlich festgelegt. Jede Gruppe wird von einem Gruppenleiter/-assistenten begleitet. Zusätzlich gibt es einen Spielleiter.

Vorbereitungen:

Es werden acht Spielstationen auf dem Gelände/ im Gebäude aufgebaut. z.B.

- Ringe/Dosen werfen
- Luftballonparcour
- Sackhüpfen
- Eierlauf
- Nudelkette
- Äpfel angeln
- Wasserstaffel
- Wortkette

Es können von euch beliebige andere Spiele gewählt werden. Diese sind nur Vorschläge. Eine Kurzbeschreibung ist angefügt.

Des Weiteren werden acht Kärtchen mit den Namen der schwarz markierten Städte, mit einem Begriff auf der Rückseite, im Spielgebiet aufgehängt. z.B. Ratzeburg – Bundesjurte, Freiburg – Geburtsort der Malteser Jugend, München – Ökumenischer Kirchentag 2010, etc.

Spielbeginn:

Jede Gruppe erhält die Aufgabe ein Geburtstagsständchen für die Malteser Jugend einzustudieren. Dazu gibt es kein vorgegebenes Zeitlimit. Der Gruppenleiter bewertet die Vorführung. Die Maximalpunktzahl beträgt 3 Schritte.

Spielverlauf:



Die Gruppen ziehen beliebig über das Spielfeld entlang der Markierungen. Erreicht man eine schwarz markierte Stadt muss man zuerst den dazugehörigen Zettel suchen und das Wort auf der Rückseite nennen.

Dann wird eines der Spiele gespielt. Der Gruppenleiter betreut dieses und bewertet es. Hierfür sollte er eine Uhr zum Zeitmessen zur Hand haben. Auch hierbei ist die Maximalpunktzahl 3. Erreicht eine Gruppe nicht die nächste Stadt hat sie die Möglichkeit durch Extraaufgaben Zusatzschritte zu erspielen.

Extraaufgaben:

Überlegt euch kleine Zusatzspiele, bei denen die Teilnehmer Extrapunkte erspielen können, wenn sie bei dem vorherigen Spiel nicht die volle Punktzahl erreicht haben. z.B.

- Schreibt ein Gedicht in Reimform über die Malteser Jugend mit mindestens 10 Sätzen.
- Erfindet eine Geschichte mit den Worten:
 - Malteser Jugend
 - 40 Jahre
 - Lagerfeuer
 - Jurte
 - Lachen
 - Helfen
 - Glauben
 - Lernen
 - ...
- Legt ein Bild mit Naturmaterialien, die ihr so findet was für euch die Malteser Jugend ausmacht
- ...

Spielende:

Gewonnen hat die Gruppe, die als erstes alle Städte besucht hat. Es bleibt jeder Gruppe selbst überlassen, ob es einen Gewinn gibt.

Wir hoffen, dass viele von euch in der nächsten Zeit das Spiel in irgendeiner Weise spielen und würden uns über Rückmeldungen jeder Art an bundesjugendreferat@malteser.org freuen.

