

das schlaue

# Buch

der Kinder- und Jugendarbeit

4

**Grik**.de  
Ideen für die Kinder- und Jugendarbeit

## das schlaue blaue Buch I

von „Grik.de – Ideen für die Kinder- und Jugendarbeit“

ISBN  
978-3-8391-9027-2

Das schlaue blaue Buch beinhaltet die tollsten Beiträge aus der deutschsprachigen Kinder- und Jugendarbeit. So finden sich in dem Booklet Spiele und Bastelideen, aber auch Rezepte, Workshops, Getränke, Feedbackmethoden und weitere Themen. Das Ganze wird durch Praxistipps und Anmerkungen von erfahrenen Betreuern ergänzt und abgerundet. Die einzelnen Bereiche werden dabei jeweils durch eine einführende Seite erläutert und es wird auf mögliche Probleme sowie deren Umgehung hingewiesen.

Zusätzlich zu den vielen Tipps für Lager, Freizeiten, Gruppenstunden und Aktionen enthält das Booklet ein Wörterbuch zu allen wichtigen Begriffen der Kinder- und Jugendarbeit, die es auch Einsteigern ermöglicht, sich sicher durch den Sprachschwung der Jugendleiter zu bewegen.

Dieses Booklet ist somit individuell für Dich einsetzbar – unabhängig davon, ob Du als ehrenamtlicher Jugendleiter Freizeiten, Lager oder Gruppenstunden betreust oder als hauptamtlicher Mitarbeiter in der Kinder- und Jugendarbeit auf der Suche nach einem breit gefächerten Ideenangebot bist.

Die 32 beteiligten Autoren sind meist ehrenamtlich in der Kinder- und Jugendarbeit und in „Grik.de – Ideen für die Kinder- und Jugendarbeit“ unter [www.grik.de](http://www.grik.de) aktiv. Die Beitragsauswahl entstand dabei durch die Artikelbewertungen und Artikelaufrufe in Grik sowie durch die manuelle Auswahl von Artikeln durch Grikianer, die in verschiedenen Bereichen und in verschiedenen Ländern in der Kinder- und Jugendarbeit tätig sind.



**Bestellbar in jeder Buchhandlung und unter [shop.grik.de](http://shop.grik.de)**

Dieses sowie noch viele weitere Bücher und Materialien  
für die Kinder- und Jugendarbeit können unter  
**shop.grik.de**  
bestellt werden!

Die nachfolgenden Texte und Bilder stammen größtenteils aus „Grik.de – Ideen für die Kinder- und Jugendarbeit“ unter <http://www.grik.de>.

Dieses Buch sowie einzelne Teile daraus dürfen nicht weiterverkauft, dupliziert, kopiert oder in irgendeiner anderen Form verbreitet werden. Es sei denn, es handelt sich um Ausschnitte aus dem Buch mit Quellenangabe, die als Arbeitsmaterial für die Aus- und Weiterbildung für Jugendgruppenleiter genutzt werden. Bitte beachten Sie auch die jeweils aktuellen Bedingungen zur Übernahme eines Artikels, die Sie in den AGB bzw. den Nutzungsbedingungen unter <http://www.grik.de> finden. Diese Bedingungen gelten auch für das Buch. Dieses Buch einschließlich all seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung von Mehlersoft unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die weitere Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Herausgeber: Mehlersoft (Christian Mehler) als Verantwortlicher für  
[www.grik.de](http://www.grik.de)  
Autoren: Zahlreiche Mitarbeiter aus dem Bereich der Kinder- und Jugendarbeit  
Layout: Mehlersoft (Christian Mehler) – [www.mehlersoft.com](http://www.mehlersoft.com)  
1. Auflage: Dezember 2014 – 1.250 Stück

© by Mehlersoft (Christian Mehler), 2014

## Inhaltsverzeichnis

### Artikel nach Kategorien

#### **Basteln**

Garten für die Fensterbank	7
Korkenboot	8
Ostereier färben	8

#### **Ferienfahrt**

Adventure im Märchenlager	9
Bergfest Ritterfreizeit	16
Medizinkoffer	21
Mottotag Wasser	25
Pub-Night-Games	32
Schlag den Leiter	33
Schweden-Abend	35
Sommerbiathlon	37

#### **Kochen**

Apple Crumble	38
Cola-Huhn	38
French-Toast-Muffins (Rührei-Muffins)	39

#### **Gruppenaufgaben**

Bis 21 zählen	41
Eisschollen	42
Flugzeugabsturz	43
Schafspiel	45
Vertrauenskreis	46
Zusammen sind wir stark!	47

#### **Konzentrationsspiele**

Bis drei zählen	49
Bob	50

Eimer-Memory	50
Energiestrahl	51
Hasenjagd	52
Klatschkreis	53
Wachsmaske, Whiskymixer und Messwechsel	53

### **Pausenfüller**

Flunkyball - jugendfrei	54
Gegendruck	55
Gungame/Pistolenspiel	56
Kotzendes Känguru	64

### **Weitere Spiele**

Action-Wasser-Kegeln	57
Challenge	58
Das Pyramidenspiel	59
Letterboxing - Geocaching ohne GPS	60
Paparazzi auf Promijagd	61
Schiffe versenken für Gruppen	62
Turmbau	63

### **Was ist der Quick-Jump (QJ)?**

Der Quick-Jump ist eine eindeutige Kennung für jeden Artikel. Durch Eingabe des Quick-Jumps in der rechten Spalte in „Grik.de – Ideen für die Kinder- und Jugendarbeit“ unter [ww.grik.de](http://ww.grik.de) kannst Du direkt zu dem jeweiligen Artikel gelangen, um Fragen zur Beschreibung zu stellen, Deine eigene Variation des Inhalts vorzustellen oder auch um Tipps und Anmerkungen hinzuzufügen. Den Quick-Jump findest Du rechts neben dem Artikeltitel oder direkt hinter einem Artikelnamen als Verweis auf Grik.de.

## Vorwort

Das erste schlaue blaue Buch der Kinder- und Jugendarbeit erschien 2008 als Booklet mit der Idee, die besten und tollsten Ideen aus der Kinder- und Jugendarbeit in einer thematisch übergreifenden Sammlung zu vereinen. Aufgrund der riesigen und durchweg positiven Resonanz erschien zwei Jahre später der nächste Band, diesmal mit kleinen thematischen Schwerpunkten. Und auch der erste Band wurde als Buch neu aufgelegt. Seitdem erscheint alle zwei Jahre ein neuer Band, in dem auf die aktuellen Entwicklungen innerhalb der Kinder- und Jugendarbeit, aber auch auf neue Möglichkeiten (wie bspw. Geocaching) entsprechend Rücksicht genommen wird. Zudem werden aber immer die besten Artikel von „Grik.de – Ideen für die Kinder- und Jugendarbeit“ mit aufgenommen.

Dadurch entstanden diesmal zwei kleine Schwerpunkte „Ferienfahrten“ sowie „Spiele“. Bei den „Ferienfahrten“ wurde der Fokus vor allem auf längere Aktionen für Kinder und Jugendliche gelegt. Aber auch eine immer wieder notwendige Aufklärung um und über den Medizinkoffer bzw. die Medizingabe hat darin Rücksicht gefunden. Bei den „Spielen“ bilden „Gruppenaufgaben“ und „Konzentrationsspiele“ die Schwerpunkte, aber es gibt auch viele weitere Spiele, die wir als Mischung für die verschiedensten Aktionen mitgeben möchten.

Wir hoffen, dass die Ideen aus diesem Werk auch deine Kinder- und Jugendarbeit bereichern und zu einem Gelingen deiner Aktionen beitragen werden.

Wir freuen uns über Rückmeldungen über [www.grik.de](http://www.grik.de) oder gerne auch direkt per E-Mail an [support@grik.de](mailto:support@grik.de)

Für eine neue Jugendarbeit

*Christoph Mehlert*

# BASTELN

## Garten für die Fensterbank

von Sabrina Kusenberg

QUICK-JUMP  
5671

### Grundmaterial

Schuhkarton, Erde, Kräuter- oder Blumensamen, blaue Säcke, breiter Tesafilm

### Bastelmaterial

Schere, Pappe, Klebstoff, Band

### Anleitung

Wer wünscht sich nicht im Winter was Buntes auf der Fensterbank? Die Lösung: ein Garten im Schuhkarton, z. B. mit bunten Blumen oder mit frischen Kräutern für die heimische Küche.

1. Jedes Kind erhält einen eigenen Schuhkarton, in dem ein Garten angelegt werden soll. Schuhkarton mit Mülltüte auskleiden und mit breitem Tesafilm befestigen (damit die Beete auch bewässert werden können).
2. Erde in die Schuhkartons füllen.
3. Beete anlegen: Zuerst überlegt sich jedes Kind, wie es seinen Garten gestalten möchte. Wir haben im Anschluss einen kleinen Spaziergang gemacht, um die dafür erforderlichen Materialien zu sammeln: kleine Ästchen z. B. für eine Vogelscheuche oder als Halterung für Schildchen (damit man später noch weiß, was wo gepflanzt wurde) und kleine Steinchen, um das Beet zu begrenzen. Für ganz Kreative: Nachbau eines Lagerplatzes mit Minizelten, Bannermast und Lagerfeuerstätte.
4. Entweder Kräuter- oder Blumensamen streuen und gut angießen.

# KONZENTRATIONSSPIELE

## Bis drei zählen

von Christian Mehler, Andrea Bossert

QUICK-JUMP  
6070

Alter: ab 14 Jahren  
Anzahl: ab 2 Teilnehmern  
Dauer: 10 bis 20 Minuten  
Ort: beliebig

Spannendes Partnerspiel, das in den Paaren zu den verschiedensten Lachern führt und eine ungezwungene Kontaktaufnahme ermöglicht.

Die Spieler gehen jeweils paarweise zusammen. Der Spielleiter gibt jetzt die Anweisung, dass die Mitglieder der Paare abwechselnd bis drei zählen sollen (also Spieler A: „1“, Spieler B: „2“, Spieler A: „3“, Spieler B: „1“ etc.). Nach einer ca. 1-minütigen Übung geht es weiter in die nächsten Runden:

- 1. Runde: Die 1 wird durch Schnipsen mit der rechten Hand ersetzt („2“ und „3“ werden normal gesprochen).
- 2. Runde: Die 2 wird zusätzlich durch Klatschen ersetzt (1: Schnipsen, 3 gesprochen).
- 3. Runde: Die 3 wird durch Aufstampfen mit dem linken Fuß ersetzt (also jetzt komplett ohne sprechen).

### Variationen

- lässt sich bis zur Zahl fünf (4: linkes Bein nach vorne ausstrecken, 5: linker Arm nach oben) für geübte Gruppen fortsetzen
- nicht als Partnerspiel, sondern als Gruppenspiel im Kreis



## Bob

von Christian Mehler

QUICK-JUMP  
6071

Alter: ab 8 Jahren  
Anzahl: ab 5 Teilnehmern  
Dauer: 20 Minuten  
Ort: beliebig

### Beschreibung

Die Teilnehmer stehen im Kreis. Ein Teilnehmer geht in die Mitte, zeigt auf eine Person im Kreis und sagt: „Bodbilibiboddibob.“ Bevor das Wort fertig ausgesprochen ist, muss die Person, auf die gezeigt wurde, „Bob“ sagen. Schafft sie es nicht, so muss sie in die Mitte. Bisher noch ganz einfach, aber es gibt noch ein zweites Kommando: „Bob.“ Dann darf die äußere Person nichts sagen, sonst muss sie in die Mitte!

### Variation

Lässt sich auch mit Figuren des „Kotzendes Känguru“ (Quick-Jump 1995, Seite 64) kombinieren.

## Eimer-Memory

von Markus Schick

QUICK-JUMP  
5101

Alter: ab 4 Jahren  
Anzahl: ab 2 Teilnehmern  
Dauer: je nach Eimeranzahl  
Ort: Wiese, freie Fläche, großer Raum

### Material

Eine gerade Anzahl von gleichen Eimern. Entsprechend der Eimer-Anzahl Gegenstände als Pärchen, z. B. Obst, 1 Paar Schuhe, Süßigkeiten, Spielkarten, gleiche Bierfilze, Tennisbälle etc. (der Fantasie sind kaum Grenzen gesetzt, außer, dass alle Gegenstände unter die Eimer passen müssen).



# Kotzendes Känguru

Über 200 Figuren: [kotzendes-kaenguru.grik.de](http://kotzendes-kaenguru.grik.de)

Es stellen sich alle Teilnehmer im Kreis auf. Die Spielleitung stellt sich in die Mitte des Kreises und erklärt die Figuren, die dabei jeweils von drei Teilnehmern zusammen dargestellt werden. Daher besteht jede Figurenerklärung aus drei Bereichen: linker, mittlerer und rechter Spieler! Die ausgewählten Figuren werden so lange eingeübt, bis jeder die Figuren darstellen kann.

Der erste Teilnehmer tritt in die Mitte des Kreises, wodurch das Spiel beginnt. Mit ausgestrecktem Zeigefinger dreht er sich im Kreis und bleibt vor einem Teilnehmer stehen und ruft eine der möglichen Figuren! Der Teilnehmer, auf den er zeigt, stellt den mittleren Teil der Figur dar. Seine beiden Nachbarn vervollständigen die Figur. Wer dabei bspw. eine falsche Haltung einnimmt oder zu langsam reagiert, geht als Nächstes in die Mitte.

## Variationen

- Der Menge der Figuren ist kaum eine Grenze gesetzt. Aktuell finden sich unter <http://kotzendes-kaenguru.grik.de> über 200 Figuren. Für den Einstieg solltest du nur 5 Figuren auswählen oder direkt eines der Themensets nutzen. Dabei starte ruhig erst mit nur 3 Figuren und führe die weiteren nach kurzer Zeit ein!
- Bei Gruppen ab 20 Teilnehmern sollte man mehrere Spieler in der Mitte haben, die jeweils auf Teilnehmer zeigen und dabei die Figur nennen. Dabei müssen diese sehr genau zeigen und sich am besten innerhalb des Kreises auch bewegen.
- Das Spiel lebt davon, dass man als Spielleitung oder auch durch seine Teilnehmenden neue Figuren erfindet. Dadurch wird das Spiel persönlicher, besser auf den Verein bzw. die Jugendgruppe zugeschnitten und auch witziger.
- Kotzendes Känguru verkehrt herum: Zum Einführen von neuen Figuren (oder auch einfach als neues Spiel) die Figurenkarten austeilen und durch jeweils drei Teilnehmer darstellen lassen. Alle anderen müssen den Figurennamen erraten.
- Lässt sich mit "Bob" (Seite 50, Quickjump 6071) oder auch als Fangspiel umsetzen, wobei der Fänger jeweils dem Gefangenen eine Figur nennt, deren mittlere Person dieser darstellt. Um diesen zu befreien, müssen zwei andere die dazugehörenden Parts machen.

### **Kotzendes Känguru**

**Jeder der äußeren Spieler**

Kotzt dem Känguru in den Beutel (macht dazu das passende Geräusch)

**Mittlerer Spieler**

Bildet mit seinen Armen vor sich einen Beutel

### **Ente**

**Jeder der äußeren Spieler**

Um 180° drehen und dabei mit dem Hintern wackeln

**Mittlerer Spieler**

Mit den Händen einen Schnabel vor dem eigenen Mund bilden und quaken

### **Mixer**

**Jeder der äußeren Spieler**

Dreht sich um die eigene Achse

**Mittlerer Spieler**

Hält beiden äußeren die Hände auf den Kopf und macht „schwwwwwwwwwwww“

### **Palme**

**Jeder der äußeren Spieler**

Dreht sich mit dem Rücken zum mittleren, nimmt die Arme seitlich, wedelt mit diesen und singt „ai-aio, ai-aiooo“

**Mittlerer Spieler**

Nimmt die Arme schräg nach oben (Palme)

### **James Bond**

**Jeder der äußeren Spieler**

Rufen „Oh James!“ und himmeln den mittleren an

**Mittlerer Spieler**

Deutet mit der Hand eine Pistole an und steht cool da

### **Toaster**

**Jeder der äußeren Spieler**

Bildet mit dem anderen äußeren Teilnehmer einen Handkreis um den mittleren Spieler herum

**Mittlerer Spieler**

Der Teilnehmer hüpfert auf und ab und ruft dabei wiederholend „Bing“

### **Elch**

**Jeder der äußeren Spieler**

Bildet ein Geweih, indem er den angewinkelten Arm auf der Schulter des mittleren Spielers ablegt

**Mittlerer Spieler**

Röhrt (wie ein Elch)

### **Marilyn Monroe**

**Jeder der äußeren Spieler**

Wedelt Luft unter den Rock

**Mittlerer Spieler**

Geht in die Knie und tut so, als würde er den Rock mit beiden Händen nach unten halten (Marilyn über der Lüftung)



# das schlaue Buch 4

der Kinder- und Jugendarbeit

Das schlaue, blaue Buch 4 beinhaltet die tollsten Beiträge aus der deutschsprachigen Kinder- und Jugendarbeit der letzten Jahre. Der Schwerpunkt liegt diesmal auf neuen Spielen.

Neben ganzen Tagesaktionen für Ferienfahrten wie das Märchen-Adventure oder der Wassertag beinhaltet das Booklet diverse Gruppenaufgaben, Konzentrationsspiele, Pausenfüller und eine Sammlung von weiteren kreativen Spielen für alle Gelegenheiten. Darüber hinaus werden auch wieder neue Rezepte, wie bspw. das Kochen von „Apple Crumble“ auf dem Lagerfeuer, und einige Bastelideen, wie ein Garten für die Fensterbank, für den Einsatz in Gruppenstunden und Freizeiten für Kinder und Jugendliche vorgestellt.

Daher findet jeder Jugendleiter eine umfangreiche Sammlung von neuen Ideen in diesem Buch, mit der er seine Gruppenstunden und Ferienfahrten in der Kinder- und Jugendarbeit neu begeistern wird. Dieses Booklet ist somit individuell für Dich einsetzbar - unabhängig davon, ob Du als ehrenamtlicher Jugendleiter Ferienfahrten, Freizeiten, Lager oder Gruppenstunden betreust oder als hauptamtlicher Mitarbeiter in der Kinder- und Jugendarbeit auf der Suche nach einem breitgefächerten Ideenangebot bist.

Die über 40 beteiligten Autoren sind meist ehrenamtlich in der Kinder- und Jugendarbeit und in "Grik.de - Ideen für die Kinder- und Jugendarbeit" unter [www.grik.de](http://www.grik.de) aktiv.

nur bestellbar unter

**[shop.grik.de](http://shop.grik.de)**

