

Gruppenstunde zum Thema Gastfreundschaft für Menschen auf der Flucht -erste Begegnung

(Zusammengestellt von: DPSG Stamm Hüttenkofen/Puchhausen, Theresa Heinrich, durchgeführt mit Jugendlichen 16-20 Jahre)

Wir haben in unsere Gruppenstunde minderjährige unbegleitete Flüchtlinge aus Afghanistan zu uns eingeladen. Der Vorteil bei uns war, dass ich als Gruppenleiterin in dem Jugendwohnheim arbeite, aus dem die Jugendlichen stammen.

Ziel: zwangloses Kennenlernen, nicht das Erzählen von Erlebnissen.

Material: Stühle, Tennisbälle, ein paar Hausschuhe

Vorarbeit: Wichtig ist, beide Seiten im Vorfeld darauf vorzubereiten, Ängste zu nehmen und den Jugendlichen zu sagen, was sie erwartet. Dabei war ein erstes Problem, den jungen Afghanen zu erklären, was „Pfadfinder“ überhaupt sind. Mithilfe von Fotos von verschiedenen Unternehmungen und Gruppenstunden ging dies dann deutlich leichter.

Was man sich bewusst sein muss:

- Spiele sollten leicht zu erklären sein, gegebenenfalls Bildmaterial (Stuhlreis, Menschenkreis,...) mitbringen.
- Daran denken, dass es für Jungs aus anderen Kulturkreisen nicht selbstverständlich ist, beispielsweise mit Mädchen zu spielen.
- Bei der ersten Begegnung bietet es sich an, darauf zu achten, keine langen Pausen zwischen den Spielen entstehen zu lassen, um Unsicherheiten zu vermeiden.

Vorstellungsrunde:

Alle Jugendlichen und die Leiter stellten sich mit Namen, Herkunftsland (bzw. Dorf), Alter und Beruf vor. Wir haben dabei mit den Pfadfindern gestartet.

Einstiegsspiel:

Ballreihe:

Alle stellen sich im Kreis auf. In einer immer gleichbleibenden Reihenfolge wird der Ball im Kreis geworfen (Jeder Teilnehmer sollte ihn einmal haben). Dies wird mehrmals wiederholt. (Hierbei bietet es sich auch an, die Namen der einzelnen TN zu sagen).

Nach und nach gibt der Spielleiter dem ersten Werfer immer mehr Bälle, die ebenfalls in gleicher Reihenfolge geworfen werden. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Bälle im Spiel zu halten.

Wichtig dabei ist, dass Bälle, die am Boden fallen nur vom Spielleiter aufgehoben werden.

Spiele, um Berührungängste abzubauen:

Gordischer Knoten:

Alle Spieler stehen im Kreis, schließen die Augen und greifen sich mit jeder Hand die Hand eines Anderen. Der Spielleiter greift bei Zaghaftheit und Schwierigkeiten ein und koordiniert. Wenn jeder

zwei Hände gefunden hat, werden die Augen geöffnet und man versucht, das Chaos zu entwirren und einen großen Kreis zu bilden (auch mehrere kleine Kreise sind möglich).

Hausfrauenhockey:

Die Teilnehmer werden in zwei Gruppen aufgeteilt. In ca. 5 bis 10 Meter Entfernung stehen sich zwei Stühle als Tore gegenüber. Auf jedem Stuhl liegt ein Hausschuh als Schläger. In der Mitte liegt ein Tennisball.

Der Spielleiter ruft je Mannschaft einen Spieler auf. Diese laufen dann zum Tor, holen sich den Hausschuh und versuchen den Tennisball ins Tor des Gegeners zu schießen. Es bietet sich dabei an, auf Knien unterwegs zu sein. Anschließend wird der Ball in die Mitte gelegt und zwei Neue Teilnehmer werden aufgerufen.

(Der Spielleiter kann dadurch gezielt „Paare“ auswählen und so ein wenig mitsteuern.)

Unsere Erfahrung: Das Spiel kam auf beiden Seiten sehr gut an. Anfangs verhielten sich unsere Gäste etwas zaghaft. Das Spiel wurde aber nach einiger Zeit immer ausgelassener.

Händeklopfen:

Alle Teilnehmer sitzen im Kreis an einem Tisch. Jeder legt seine rechte Hand etwas rechts neben sich auf den Tisch. Dann legt jeder seine linke Hand über die rechte Hand des linken Nachbarn. Der Spielleiter startet und alle Hände müssen reihum auf den Tisch klopfen. Wenn dies mehrere Durchgänge gut klappt folgt eine Steigerung: Klopft eine Hand zweimal auf den Tisch, wird die Richtung gewechselt. Nach einer Proberunde geht es los, und die Hand, die falsch klopft, muss ausscheiden.

Blinzeln:

Es wird eine ungerade Zahl an Teilnehmern benötigt.

In einem Stuhlkreis werden halb so viele Stühle wie Teilnehmer aufgestellt. Dann wird noch ein Stuhl hinzugefügt. Nun stellt sich hinter jeden Stuhl ein Hintermann und auf jeden Stuhl setzt sich ein Vordermann. Ein Stuhl muss dabei frei bleiben.

Nun muss der Hintermann, der hinter einem leeren Stuhl steht, versuchen, einen der sitzenden Vordermänner durch zublinzeln anzulocken. Der angeblinzelte Vordermann muss versuchen, seinem Hintermann so schnell es geht zu entkommen. Der Hintermann muss versuchen, seinen Vordermann festzuhalten.

Hat es ein Angeblinzelter geschafft zu entkommen, muss der zurückgelassene Hintermann versuchen, einen Vordermann durch zublinzeln anzulocken.

Nach ca. 10 Minuten werden Vorder- und Hintermann getauscht.

(Ketten vorher abnehmen, Kaputzen und Bänder evtl. nach innen stülpen. Falls es zu „wild“ wird, kann auch die Regel eingeführt werden, dass ein auf den Rücken klopfen des Hintermannes ausreichend ist.)

Abschluss:

Zum Abschluss hat jeder das Spiel genannt, welches ihm am besten gefallen hat. Dann haben wir uns bei unseren Besuchern bedankt und uns mit dem Pfadfinderkreis verabschiedet.