



Alphalive

Y O U T H

Icebreaker

Inhaltsverzeichnis

Spiele und Icebreaker sind wichtig für das Gruppengeschehen, sowohl bei analogen, als auch digitalen Treffen. Hier findest du einige Ideen zum direkten Umsetzen oder Anregen der eigenen Kreativität.

Episode 1 - Leben	S. 3
Episode 2 - Jesus	S. 4
Episode 3 - Kreuz	S. 5
Episode 4 - Glaube	S. 6
Episode 5 - Gebet	S. 7
Episode 6 - Bibel	S. 8
Episode 7 - Heiliger Geist	S. 10
Episode 8 - Erfüllt	S. 11
Episode 9 - Leben 2.0	S. 12
Episode 10 - Das Böse	S. 13
Episode 11 - Weitersagen	S. 14
Episode 12 - Heilung	S. 15
Episode 13 - Kirche	S. 16
Bonus Icebreaker	S. 17
Anhang	S. 18

Episode 1 - Leben

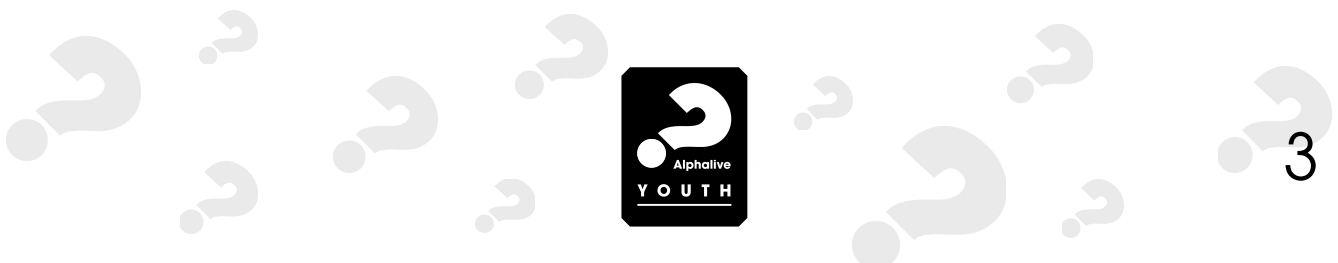
KENNENLERN-BINGO

Zusammenfassung: Ziel ist es, möglichst schnell viele Leute zu finden, die diese Eigenschaft haben und in dem Kästchen unterschreiben. Wer als erstes eine Zeile oder eine Spalte voll hat, ruft Bingo, gewinnt und bekommt einen kleinen Preis.

So geht`s: Bei diesem Spiel dürfen sich die Teenager frei im Raum bewegen. Jede/r hat einen Stift und einen Zettel (Anhang) mit vielen Kästchen, die mit unterschiedlichen Eigenschaften oder Erfahrungen verknüpft sind.

Sie können nun quer durch den Raum Leute ansprechen und Unterschriften sammeln.

Optionale Regel: Eine Person darf auch nur eine Unterschrift geben



Episode 2 - Jesus

NAMENSSPIEL

Zusammenfassung: Ein witziges und einfaches Spiel, um die Namen der Leute in der Gruppe zu lernen und zusätzlich etwas von jedem zu erfahren.

So geht's: Teilt die Leute in die Kleingruppen ein, in denen sie später auch ihre Gespräche haben werden. Reihum nennt jede/r seinen/ihren Namen. Vor dem eigenen Namen muss jedoch ein Wort hinzugefügt werden, das die eigene Persönlichkeit beschreibt und mit demselben Anfangsbuchstaben beginnt, wie der Name. (Zum Beispiel: Denkender David, musikalische Mila, etc.) Die nächste Person wieder holt nun alle Namen und Wörter der vorangegangenen Personen und

nennt dann den eigenen Namen mit Beschreibung. Je später man dran kommt, desto mehr muss man also aufpassen.



Episode 3 - Kreuz

SCHERE, STEIN, PAPIER

Zusammenfassung: Ja, man kann dieses Spiel auch online spielen. Wichtig ist, dass es eine Person gut moderiert und deutlich ansagt, wenn die neue Runde beginnt.

So geht's: Erklärt, dass es die drei Symbole Schere, Stein und Papier gibt und welches Symbol welches schlägt. Dann soll sich jede Person im Meeting eine/n beliebigen Gegner/in aussuchen, gegen die sie in dieser Runde spielt. Dann wird angesagt: „Schere, Stein, Papier“ Bei Papier zeigt jede/r sein/ihr Symbol in die Kamera und prüft, welches Symbol der/die beliebige Gegner/in gewählt hat. Wenn man verliert, macht man seine Kamera aus, damit alle anderen sehen, wer noch am Spiel teilnimmt. Ist es unentschieden, darf man weiterspielen. Die nächste Runde beginnt wieder damit, eine/n Gegner/in zu wählen etc. Am Ende gibt es ein Finale und eine Gewinnerperson. Das Spiel eignet sich für Gruppengrößen zwischen 5-50 Personen.



Episode 4 - Glaube

MENSCHLICHER DREIBEIN

Zusammenfassung: Die Teams müssen versuchen, ein „menschliches Dreibein“ zu bauen, indem sie drei Beine von den Teammitgliedern nutzen. Darauf müssen sie dann einen Becher Wasser balancieren.

Material: Pro Team ein Brett und ein Plastikbecher mit Wasser

So geht's: Stellt zwei oder drei Teams mit jeweils drei Leuten zusammen. Sie sollen sich mit ihrem Rücken auf den Boden legen und ein Bein in die Höhe strecken (Mädels, die einen Rock tragen, solltet ihr für diese Aktion nicht auswählen). Legt das Brett auf ihre Füße. Dann stellt ihr den mit Wasser gefüllten Becher auf das Brett. Das Team, das den Balanceakt am längsten durchhält, gewinnt.

Übrigens: Die Teams könnten nass werden.



Episode 5 - Gebet

TOILETTENROLLEN-RENNEN

Zusammenfassung: Zwei Teams liefern sich einen Wettkampf im Toilettenrolle abrollen und wieder aufrollen.

Material: 1 Toilettenrolle für jedes Team

So geht's: Teilt die Gruppe in zwei Teams auf (oder auch mehrere). Sie sollen sich hintereinander in einer Linie aufstellen. Gebt jedem Team eine Toilettenrolle. Beim Startsignal nimmt die erste Person in jedem Team die Rolle, hält das Papierende fest und gibt die Rolle durch die Beine zum Hintermann weiter (dabei wird die Rolle abgewickelt). Die nächste Person muss die Rolle über den Kopf zum Nächsten geben. Das geht so weiter: unten durch, oben drüber, unten durch... bis zum Ende der Teamschlange. Wenn die Rolle beim Letzten des Teams angekommen ist, muss er anfangen, das Papier wieder aufzurollen und zum Vordermann zurückzugeben. Wenn das Toilettenpapier an einer Stelle reißt, muss das Team von vorne beginnen. Das erste Team, das die Rolle wieder fertig aufgerollt hat, gewinnt.



Episode 6 - Bibel (1)

BIBELBRÜCKE

Zusammenfassung: In 5er-Gruppe eine Brücke über zwei Stühle bauen. Die Brücken sollen genug stark sein, um Bibeln zu tragen.

Material: Pro Gruppe 10 A4-Blätter & ein grosser Streifen Klebeband.

So geht's: Nach der Bauzeit von ca. 7 Minuten vergibt die Moderation für jede Brücke Punkte nach den folgenden Kriterien:

- Vorstellung: Wie wurde die Brücke von der Gruppe vorgestellt? (1-3 Punkte)
- Optik: Wie schön sieht die Brücke aus? (1-3 Punkte)
- Stärke: Welche Bibel hält die Brücke aus? Bibel-App/Handy (1 Punkt), Taschenbibel (2 Punkte), kleine Bibel (3 Punkte), normale Bibel (4 Punkte) oder Studienbibel (5 Punkte).

Es gewinnt die Gruppe, welche die meisten Punkte gesammelt hat.



Episode 6 - Bibel (2)

WENN ICH...

Zusammenfassung: Ein witziges Spiel zum näheren Kennenlernen.

Material: Zettel mit Satzanfängen und Stifte

So geht's: Jede Person muss folgende Sätze vervollständigen. Dabei müssen drei wahr und einer falsch vervollständigt werden.

- Wenn ich eine berühmte Person heiraten könnte, würde ich ... heiraten.
- Wenn ich unendlich viel Geld hätte, würde ich ... fahren.
- Wenn ich irgendwo auf dieser Welt leben könnte, würde ich in ... leben.
- Wenn ich jeden Job erhalten könnte, würde ich als ... arbeiten.

Nach ein paar Minuten liest jede Person ihre vier Sätze vor, die anderen Gruppenmitglieder versuchen herauszufinden, welche Aussage falsch war.



Episode 7 - Heiliger Geist

KRABBENFUSSBALL

Zusammenfassung: Im Krabbeln Fussball spielen

Material: Ein grosser Fußball, Tische als Tore

So geht's: Bei diesem Spiel treten zwei Teams gegeneinander an. Der einzige Unterschied zum normalen Fussballspiel ist, dass man sich nur auf allen Vieren bewegen darf (der Rücken zeigt auf den Boden). Das Team mit den meisten Toren gewinnt. Bei diesem Spiel sollte man für eine gute Raumbelüftung sorgen.



Episode 8 - Erfüllt

DOSEN-EXPERIMENT

Zusammenfassung: Eine volle und ungeöffnete Dose sollte das Gewicht einer Person halten können, eine leere Dose dagegen wird zerdrückt. Dies hilft zu verdeutlichen, dass mit dem Heiligen Geist erfüllte Christen, stärker sind.

Material: 2 Dosen Energy Drink - eine leer, eine voll

So geht's: Bittet eine/n Freiwillige/n auf der ungeöffneten Dose mit nur einem Bein zu balancieren. Knickt zusätzlich die Seite ein und trotzdem wird nichts geschehen. Bittet anschliessend den/die Freiwillige/n, dies mit der leeren Dose zu versuchen. Auch dies sollte möglich sein, ohne dass die Dose gleich zerdrückt wird. Sobald man jedoch die Seite einknickt, wird die Dose zerdrückt.

Hinweis: Fürs Einknicken der Dose, sollte die Person nicht auf der Dose stehen. Es empfiehlt sich, das Experiment vorher zu testen.



Episode 9 - Leben 2.0

ASCH-EXPERIMENT

Zusammenfassung: Die Clips zu einem Experiment von Solomon Asch verdeutlichen, wie einfach Menschen sich einem gewissen Standard anpassen, auch wenn dieser offensichtlich falsch ist. Christ/innen sollen sich nicht einfach anpassen, sondern einen Unterschied machen und ihr Leben gemeinsam mit Gott gestalten.

Material: Laptop und Beamer

Die Clips findest du hier:

<https://www.youtube.com/watch?v=axm9i0KvMsQ>
(bis 2:36 Minute)

<http://www.youtube.com/watch?v=iRh5qy09nNw&feature=related> (nur auf Englisch)

Überleitung: Oftmals ist es viel einfacher, sich anzupassen und zu tun, was alle anderen tun, auch wenn dies vielleicht falsch ist. Gestern haben wir uns mit dem Heiligen Geist befasst und hatten die Gelegenheit, füreinander zu beten. Jetzt befassen wir uns mit der Zukunft - was machen wir mit dem Rest unseres Lebens? Wie wollen wir weitermachen und das Beste aus dem Leben mit Gott machen?



Episode 10 - Das Böse

GUT ODER SCHLECHT?

Zusammenfassung: In diesem Spiel entscheidet die Gruppe, was auf der unteren Liste gut, beziehungsweise schlecht ist.

So geht's: Erklärt der Gruppe, dass ihr eine Liste vorlest und sie selbst entscheiden sollen, ob die Dinge gut, schlecht oder dazwischen sind. Bestimmt eine Seite des Raumes als „gut“ und die andere Seite als „schlecht“ – und betont auch, dass es okay ist, zwischen drin zu stehen. Alle sollen sich im Raum bewegen und dort stehen bleiben, wo sie den Begriff auf ihrer gut/schlecht-Skala einordnen würden.

Begriffe: Starbucks-Kaffee, Klatsch und Tratsch, Pornographie, Schule, Klimaerwärmung, Spenden,...

Sobald ihr fertig „gestimmt“ habt, diskutiert folgende Fragen:

- Wie können wir beurteilen, was schlecht ist?
- Ist es nicht interessant, wie unterschiedliche Meinungen wir dazu haben, was schlecht ist?



Episode 11 - Weitersagen

WASSERBALLONS FANGEN

Zusammenfassung: Paarweise versuchen die Jugendlichen Wasserballone zu fangen.

Material: Viele gefüllte Wasserballone (mindestens einen Ballon pro Paar + zusätzliche)

So geht's: Nehmt die Gruppe mit nach draussen, wo es nass werden darf. Teilt die Jugendlichen paarweise ein und lasst die Teams mit etwa 1 Meter Abstand hinstellen, so dass sie sich ansehen. Gebt jeder Gruppe einen Wasserballon. Auf Kommando muss jeweils jemand aus dem Team der/dem anderen den Ballon zuwerfen. Alle Paare, welche das geschafft haben, müssen einen Schritt rückwärts machen. Auf „Los“ werfen die jeweils anderen den Ballon ihrem Partner zurück. Wenn jemand den Ballon fallen lässt oder der Ballon beim Fangen zerplatzt, scheidet dieses Team aus. Jedes Mal, wenn ein Paar das Werfen und Fangen erfolgreich schafft, machen sie einen Schritt nach hinten. Das Team, welches am Schluss übrig bleibt und damit die weiteste Strecke mit Werfen und Fangen erreicht, gewinnt.



Episode 12 - Heilung

PANNENSHOW

Zusammenfassung: Zeigt einen Pannenclip über Sportunfälle oder spektakuläre Ski/Snowboard Stürze (jedoch nicht zu brutale).

Material: Sucht online, beispielsweise auf Youtube nach lustigen Sportpannen, Laptop und Beamer

Überleitung: Wieso habe ich euch wohl diese Clips gezeigt? Sie passen hervorragend in unser heutiges Thema! Wir wollen uns mit Heilung beschäftigen.



Episode 13 - Kirche

POSITIVE EIGENSCHAFTEN

Zusammenfassung: Verteilt an alle das „positive Eigenschaften“-Blatt. Dieses Spiel ist eine tolle Möglichkeit, einander zu ermutigen.

Material: Blatt „Positive Eigenschaften“ (Anhang),
Stifte

So geht's: Gebt jeder Person ein Arbeitsblatt und einen Stift. Das Ziel dieses Spieles ist, einander zu ermutigen. Jede/r Spieler/in versucht seine/ihre Felder mit einer Unterschrift eines Mitspielenden zu füllen. Der Spieler sucht sich eine Person aus, zu dem die Beschreibung auf dem Feld passt und bekommt dafür die Unterschrift in das entsprechende Feld. Alle Beschreibungen sind positiv und jede Person muss sich entscheiden, welche Eigenschaft die Mitspieler/innen am besten beschreibt. Jede Person darf nur einmal auf das Blatt einer/s Mitspieler-in unterschreiben. Die Person, welche zuerst seine Felder unterschrieben hat, gewinnt.



Bonus Icebreaker

DALLI KLICK

Zusammenfassung: In diesem Spiel erraten die Spieler/innen, was auf den Bildern einer Powerpoint abgebildet ist. Die Schwierigkeit besteht darin, dass ein Bild nur Stück für Stück eingeblendet wird. Wer schneller errät, was zu sehen ist, gewinnt.

Material: Powerpoint Vorlage Dalli Klick

So geht's: Eine mögliche Regel für das Spiel wäre beispielsweise, dass alle Spieler/innen nur eine von dir bestimmte Anzahl an Versuchen haben, den Inhalt des Bildes zu erraten. Wer seine Stimmen abgegeben hat, muss warten, bis die Runde vorbei ist.

Ausserdem könnten die Spieler/innen aufgefordert werden, beim Reinrufen der Antwort aufzustehen. Spielt es alle gegen alle oder in Teams.



Downloadlink
Powerpoint Vorlage



Kennenlern-Bingo

Suche verschiedene Personen, die in den Feldern unterschreiben. Wähle jeweils jemanden zum Unterschreiben aus, zu der/die die Beschreibung am besten passt! Wer als erste/r einen vertikale, horizontale oder diagonale Vierer-Reihe voll hat, ruft Bingo und gewinnt das Spiel.

Trinkt gerne Cola	Kann einen Handstand	Mag Fussball	War schon mal auf einem Weihnachtsmarkt
Hat zwei Geschwister	Mag die Farbe Rot	Hat blaue Augen	Spricht eine weitere Sprache als Deutsch
Mag Action-Filme	Spielt ein Instrument	Isst gerne Schokolade	Hat im Sommer Geburtstag
Kocht sehr gerne	Hat Schuhgrösse 40	Liest gerne	Kann gut malen/zeichnen

Positive Eigenschaften

Suche verschiedene Personen, die in den Feldern unterschreiben. Wähle jeweils jemanden zum Unterschreiben aus, zu der/die die Beschreibung am besten passt! Die Person, die jedes Feld unterschrieben hat gewinnt.

Einladende Person	Musikalische Person	Tolle/r Fussballer/in	Inspirierende Person
Freundliche Person	Rücksichtsvoll	Beste/r Witzeerzähler/in	Grossartige/r Schauspieler/in
Grossartige/r Sänger/in	Kleidet sich stylisch	Unglaubliche Haare	Grosszügige Person
Kreative Person	Grossartige/r Köchin/Koch	Gut im Sport	Bestes Lachen