



Spieldossier zum Zweijahresthema

# Vielfalt gestalten

Programmgruppe GHK 2014

## Inhaltsverzeichnis

- 2 Vielfalt gestalten - Einleitung
- 3 Landsgemeinden
- 5 Leiterlispiel
- 6 Küsslispiel
- 7 Bermudadreieck
- 8 Paranoia
- 9 Personenbeschreibung
- 10 Neuankömmling
- 11 TicTacToe
- 12 Fenster verzieren
- 13 Gemeinsam ein Bild malen
- 14 Blachenfalten
- 15 Rettungsboot
- 16 Guinnessspiel
- 17 Küsslimörderlis
- 18 Werwolf

## Vielfalt gestalten - Einleitung

Wir sind alle anders. Es gibt Dicke, Dünne, Kleine, Grosse. Einige haben schwarze oder weisse Haut, andere sind braun oder werden an der Sonne schnell rot. Einige sind reich, andere arm, einige glauben an Gott, andere nicht. Es gibt Kinder, die zur Schule gehen, während andere krank sind.

Kurz, wir sind alle anders, alle einzigartig. Alle werden mit ihren eigenen Charakterzügen geboren, alle wachsen mit den eigenen Bräuchen und Gewohnheiten auf, alle lernen die Sprache ihrer Eltern und profitieren vom Kontakt mit anderen.

Darin sind wir alle ähnlich: wir werden geboren, leben, spielen, tanzen, singen, weinen, lachen. Wir lieben, denken, fantasieren, träumen davon glücklich zu sein. Und alle leiden wir, wenn die anderen sich über uns lustig machen, uns ablehnen und verachten, weil wir anders sind.

In der Arbeit mit den Kindern und Jugendlichen sind wir in den Jugendverbände ständig mit Diskriminierungen zwischen Jugendlichen konfrontiert oder mit Kindern, die wegen ihrer Andersartigkeit ausgeschlossen werden, sei dies bei Aktivitäten im Freien oder einfach in Entspannungsmomenten (Beispiel: bei einer körperlichen Aktivität, bei der ein Kind aufgrund seiner physischen Möglichkeiten mehr Mühe hat mitzumachen). All diese Situationen verlangen von uns als Leitern und Leiterinnen eine Sensibilisierung für diese Thematik, um möglicherweise aufkommende Konflikte gut bewältigen zu können. Ausserdem müssen auch die Kinder und Jugendlichen für dieses Thema sensibilisiert sein, damit sie nicht nur Achtung gegenüber sich selbst und anderen lernen, sondern auch Toleranz, und damit sie sich bewusst werden, dass in ihrem Alltag ihre Vielfalt eine Stärke und keine Schwäche ist. Ihr Selbstwertgefühl wird dadurch gestärkt und sie können im Leben vertrauensvoll vorwärtsgehen.

Das Selbstwertgefühl ist sowohl auf der physischen wie auch sozialen und psychologischen Ebene wichtig für die Entwicklung des Kindes. Die Bestärkung Vielfalt zu leben ermöglicht es, dass jedes Kind, so akzeptiert wird, wie es ist, und sein Selbstwertgefühl gestärkt wird.

## Landsgemeinden

### Idee

Geländespiel, bei welchem die Teilnehmer sich mit selbst gestellten Aufgaben versuchen, Gegenstände abzunehmen.

### Ziel

Aufzeigen, dass die Aufgaben, welche vom anderen Geschlecht gestellt sind, nicht unbedingt viel anders sind, als die eigenen und dass auch diese Aufgaben nicht immer nur von Mädchen/Jungen besser gelöst werden.

### Geeignet

Ab 10 Jahren

### Anzahl Teilnehmer

20 Personen

### Spieldauer

120 Minuten

### Ort

Draussen, Feld ~ 200 x 200 Meter

### Vorbereitungszeit

30 Minuten

### Material

10 Wallhölzer, 10 Säbel, 20 Kerzen, 2 Campingkerzen, Landkarten

### Besonderes

Das Spiel kann sehr gut dem Lagerthema angepasst werden.

### Ablauf

Während die Männer ihre Säbel holen um sich auf den Weg zur Landsgemeinde zu machen, versammeln sich die Frauen um mit Wallhölzern bewaffnet für ihr Stimmrecht kämpfen.

Wallhölzer und Säbel sind an verschiedenen Orten deponiert.

Die Wege von den Depots zur Landsgemeinde und zum Frauentreff kreuzen sich.

Für das Spiel werden Männer und Frauen getrennt und spielen anschliessend gegeneinander. Vor Beginn des Spiels denken sich beide Gruppen [Männer und Frauen] Wetten aus, welche sie zu gewinnen glauben.

Jede/r Spieler/in erhält eine Kerze, welche er immer wieder an der Camping Kerze entfachen kann.

Ziel des Spieles ist es, die Wallhölzer [bzw. Säbel] aus dem Lager ins eigene Depot zu schaffen. Um einen der Gegenstände transportieren zu dürfen, müssen immer mindestens drei Personen zusammen diesen Gegenstand tragen [um ihn herum sein]. So lange mindestens eine der Kerzen der Begleiter brennt, darf sich die Gruppe

bewegen. Sind jedoch alle Kerzen aus, muss neues Feuer aus dem eigenen Depot geholt werden.

Treffen zwei gegnerische Gruppen aufeinander, so wird versucht die Kerzen der andern auszulöschen. Die Gruppe, welche es schafft die Kerzen der Gegner auszulöschen, bestimmt die Wette, welche man jetzt absolviert. Die Siegergruppe übernimmt den Gegenstand der Verlierer und versucht weiter [jetzt beide Gegenstände] in das eigene Lager zu bringen.

Sieger ist, wer nach Ablauf der Zeit mehr Gegenstände im eigenen Lager hat, bzw. wer zuerst alle Gegenstände geholt hat.

#### Mögliche Säulen

Gender

## Leiterlenspiel

<b>Idee</b>	Leiterlenspiel mit Geschlechter spezifischen Aufgaben, welche sich die Teilnehmer selber stellen.
<b>Ziel</b>	Die Teilnehmer beginnen Männer- bzw. Frauen typische Aufgaben und Klischees zu hinterfragen.
<b>Geeignet</b>	Alle Altersgruppen
<b>Anzahl Teilnehmer</b>	Unbeschränkt
<b>Spieldauer</b>	1.5 Stunden
<b>Ort</b>	Drinnen und Draussen
<b>Vorbereitungszeit</b>	20 Minuten [ohne Spielfeld malen]
<b>Material</b>	Papier, Stifte, Töpfe für Aufgaben und Leiternamen, Leiterlenspiel-spielfeld, Spielfiguren
<b>Ablauf</b>	<p>Die Teilnehmer werden in Gruppen zu 5 Personen aufgeteilt. Jede Gruppe muss zwischen 6 und 8 Geschlechter typische [oder eben untypische] Aufgaben vorbereiten. Die Aufgaben sollten so gestellt sein, dass man sie in der Gruppe lösen kann, jedoch nicht so einfach, dass die anderen Gruppen sie ohne Schwierigkeiten bewältigen können.</p> <p>Die Aufgaben werden in einem Topf gesammelt.</p> <p>Das Spiel läuft wie ein normales Leiterlenspiel, mit dem Unterschied, dass bevor man wieder würfeln darf, eine Aufgabe aus dem einen Topf und den Namen eines Leiters aus dem anderen Topf zieht, welcher die Aufgabe überprüft. Wenn der Leiter zufrieden mit der Lösung ist, gibt er sein Okay für den nächsten Würfelwurf.</p> <p>Wer zuerst im Ziel ist, gewinnt das Spiel.</p>
<b>Variation</b>	Der Leiter kann die Aufgaben ein wenig nach seinem Empfinden anpassen und bei besonders guter Lösung der Aufgabe „doppelter Wurf“ oder Ähnliches vergeben.
<b>Mögliche Säulen</b>	Gender

## Küsslispiel

<b>Idee</b>	Reaktionsspiel für zwischen durch.
<b>Ziel</b>	Die Teilnehmer lernen möglichst schnell zu reagieren.
<b>Geeignet</b>	Alle Altersgruppen
<b>Anzahl Teilnehmer</b>	Unbeschränkt
<b>Spieldauer</b>	15 Minuten
<b>Ort</b>	Überall, wo man sich in einem grossen Kreis aufstellen kann.
<b>Vorbereitungszeit</b>	keine
<b>Material</b>	keines
<b>Ablauf</b>	<p>Alle Teilnehmer stellen sich in einem Kreis auf, der Spielleiter wählt jemanden aus, welcher sich in die Mitte des Kreises stellt.</p> <p>Der Spielleiter ruft immer zwei Namen auf, welche nun beide versuchen, als erster die Person in der Mitte auf die Backe zu küssen. Die Person, welche zuerst ist, geht mit der geküssten Person zurück in den Kreis, die Person, welche zu langsam war, oder es gar nicht geschafft hat, bleibt jetzt in der Mitte und das Ganze geht von vorne los.</p>
<b>Mögliche Säulen</b>	Körperbewusstsein

## Bermudadreieck

<b>Idee</b>	Kurzes Spiel zur Auflockerung für zwischen durch, bei welchem die Teilnehmer gleichzeitig mit und gegeneinander agieren müssen.
<b>Ziel</b>	Die Teilnehmer lernen sich durchzusetzen und schulen dabei ihr Gleichgewicht.
<b>Geeignet</b>	8 – 12 Jahre
<b>Anzahl Teilnehmer</b>	Bis zu 8 Mitspieler
<b>Spieldauer</b>	5 Minuten pro Runde
<b>Ort</b>	Drinnen oder Draussen
<b>Vorbereitungszeit</b>	5 Minuten
<b>Material</b>	Strassenkreide oder ähnliches um das Bermudadreieck zu markieren.
<b>Ablauf</b>	Auf den Boden wird ein Dreieck mit ca. 2m Seitenlänge gezeichnet [je nach Gruppengrösse variieren]. Die Gruppe stellt sich rund um das Dreieck auf und fasst sich an den Händen, so dass ein geschlossener Kreis bildet. Nun kommt Bewegung ins Spiel, wer in den Kreis tritt, scheidet aus. Ziel ist es selbst nicht in den Kreis zu stehen und am Schluss als alleiniger Sieger dazu stehen.
<b>Mögliche Säulen</b>	Körperbewusstsein



## Paranoia

<b>Idee</b>	Action geladenes Chasospiel für zwischen durch.
<b>Ziel</b>	Die Teilnehmer lernen auf spielerische Art und Weise ein Ziel zu verfolgen.
<b>Geeignet</b>	Alle Altersgruppen
<b>Anzahl Teilnehmer</b>	Unbeschränkt
<b>Spieldauer</b>	5 Minuten
<b>Ort</b>	Draussen
<b>Vorbereitungszeit</b>	Keine
<b>Material</b>	Keines
<b>Ablauf</b>	Vor Beginn des Spieles sucht sich jeder Teilnehmer einen ‚Beschützer‘ und einen ‚Verfolger‘ aus, diese behält jedoch jede/r für sich. Nach Beginn des Spiels versucht jeder Teilnehmer sich hinter seinem Beschützer vor seinem Verfolger zu verstecken. Nach der Hälfte der Zeit das ganze Spiel drehen, der Verfolger wird zum Beschützer und umgekehrt.
<b>Variation</b>	Jede/r Spieler/in versucht einmal um sein ‚Opfer‘ herum zu laufen.
<b>Mögliche Säulen</b>	Körperbewusstsein

## Personenbeschreibung

<b>Idee</b>	Die Teilnehmer nehmen sich Zeit um Eigenschaften und Fähigkeiten einer andern Person zu sehen.
<b>Ziel</b>	Die Teilnehmer machen sich Gedanken über Unterschiede und Gemeinsamkeiten sowie Stärken und Schwächen anderer.
<b>Geeignet</b>	Alle Altersgruppen
<b>Anzahl Teilnehmer</b>	Unbeschränkt
<b>Spieldauer</b>	Je nach Gruppengrösse, Zeit für die Vorbereitung des Steckbriefes beschränken.
<b>Ort</b>	Drinnen oder Draussen
<b>Vorbereitungszeit</b>	15 Minuten
<b>Material</b>	Stifte und Papier, Namenskärtchen
<b>Ablauf</b>	<p>Jeder Teilnehmer zieht den Namen eines Mitspielers, niemand verrät wen er gezogen hat.</p> <p>Jetzt erstellt jeder von der gezogenen Person einen Steckbrief. Der Steckbrief beginnt mit den Oberflächlichsten Eigenschaften [passt auf fast jeden Teilnehmer, z.B. Haarfarbe] jeder Person und geht immer weiter ins Detail [personenspezifische Merkmale, z.B. Muttermal]. Der Steckbrief kann nicht nur Äusserlichkeiten beschreiben, sondern kann auch Charakterzüge oder Talente beinhalten. Die Steckbriefe werden eingesammelt und vorgelesen, so lange bis jeder Teilnehmer erraten hat, um wenn es sich handelt.</p>
<b>Variation</b>	Der Spielleiter kann die Merkmale in Kategorien einteilen und je früher man die gesuchte Person errät, desto mehr Punkte erhält man.
<b>Mögliche Säulen</b>	Sensibilisierung

## Neuankömmling

<b>Idee</b>	Erfahren, wie es ist, neu in eine Gruppe zu kommen
<b>Ziel</b>	Die Teilnehmer werden darauf sensibilisiert, wie es ist, als Aussenstehender in eine Gruppe zu kommen und was nötig ist, um sich in einer Gruppe wohl zu fühlen.
<b>Geeignet</b>	12 – 16 Jahre
<b>Anzahl Teilnehmer</b>	Ungefähr 5 Personen pro Gruppe
<b>Spieldauer</b>	5 – 10 Minuten pro Runde
<b>Ort</b>	Überall
<b>Vorbereitungszeit</b>	Keine
<b>Material</b>	Keines
<b>Ablauf</b>	Die Gruppe einigt sich auf ein Gesprächsthema und beginnt sich über das Thema zu unterhalten. Der Neuankömmling, welcher noch keine Ahnung vom Thema hat, versucht sich nun möglichst rasch in die Gruppe zu integrieren und mit zu diskutieren.
<b>Variation</b>	Der Diskussionsgruppe kann man Vorgaben machen, wie sie den Neuankömmling aufnehmen soll.
<b>Besondere Hinweise</b>	Je nach Gruppe bei der Auswahl des Gesprächsthemas behilflich sein.
<b>Mögliche Säulen</b>	Sensibilisierung, Lebenskompetenz

## TicTacToe

<b>Idee</b>	TicTacToe mit lebenden Spielsteinen ohne Kommunikation.
<b>Ziel</b>	Die Teilnehmer werden darauf sensibilisiert, Rücksicht auf die anderen Teammitglieder zu nehmen und sich ohne Worte im Team zu verständigen.
<b>Geeignet</b>	Ab 8 Jahren
<b>Anzahl Teilnehmer</b>	8 Personen
<b>Spieldauer</b>	5 Minuten pro Runde
<b>Ort</b>	Drinnen oder Draussen
<b>Vorbereitungszeit</b>	5 Minuten
<b>Material</b>	9 Stühle / Kissen / Zeitungsbögen um das Feld zu markieren
<b>Ablauf</b>	<p>Die Stühle werden zu einem Feld [3x3] aufgestellt und die Teilnehmer teilen sich in zwei Gruppen auf.</p> <p>Jetzt darf sich immer abwechselnd, jemand aus beiden Teams auf einen der Stühle setzen. Das Ziel ist es, drei der eigenen Spieler in einer Reihe sitzen zu haben. Um das Ziel zu erreichen, darf man sich allerdings nicht untereinander absprechen. Jeder der Teilnehmer setzt sich dort hin, wo er es als richtig empfindet. Sitzen alle, geht das Spiel weiter, bis es einem Team gelingt Waagrecht / Senkrecht / Diagonal eine Reihe zu bilden.</p>
<b>Variation</b>	<p>Das Spielfeld, die Gruppengrösse und die zum Sieg benötigten Teammitglieder können auch grösser gewählt werden.</p> <p>z.B. 3er Gruppen im 4x4 Spielfeld.</p>
<b>Mögliche Säulen</b>	Sensibilisierung, Teamfähigkeit

## Fenster verzieren

<b>Idee</b>	Die Teilnehmer portraituren sich gegenseitig.
<b>Ziel</b>	Man setzt sich mit seinem Gegenüber auseinander.
<b>Geeignet</b>	Alle Altersgruppen
<b>Anzahl Teilnehmer</b>	Unbeschränkt
<b>Spieldauer</b>	30 Minuten
<b>Ort</b>	Bei einem Fenster
<b>Vorbereitungszeit</b>	Keine
<b>Material</b>	Fingerfarben, Fensterfarben, Stifte, Pinsel
<b>Ablauf</b>	<p>Die Teilnehmer werden in Zweiergruppen aufgeteilt und suchen sich einen Fensterflügel.</p> <p>Die beiden Teilnehmer stellen sich je auf eine Seite des Fensterflügels, jetzt zeichnet der Eine den Anderen, durch das Fenster hindurch, auf das Fenster.</p> <p>Ist das Kunstwerk vollendet, wird die Position gewechselt, der Portraitierte wird zum Künstler und umgekehrt.</p>
<b>Besondere Hinweise</b>	<p>Der restliche Platz auf dem Fenster kann individuell zur Person passend gestaltet werden.</p> <p>Um die Putzarbeit zu umgehen, kann anstelle, direkt auf das Fenster zu malen, auch auf Folien gemalt werden.</p>
<b>Mögliche Säulen</b>	Sensibilisierung

## Gemeinsam ein Bild malen

<b>Idee</b>	Die Teilnehmer gestalten ein Bild zu einem Thema ohne sich abzusprechen.
<b>Ziel</b>	Die Teilnehmer werden darauf sensibilisiert, dass selbst eine deutlich gestellte Aufgabe, auf verschiedene Arten gelöst werden kann.
<b>Geeignet</b>	Alle Altersgruppen
<b>Anzahl Teilnehmer</b>	Gruppen à 4 Personen
<b>Spieldauer</b>	45 Minuten
<b>Ort</b>	Drinnen
<b>Vorbereitungszeit</b>	Keine
<b>Material</b>	Papier   Karton, Farben, etc.
<b>Ablauf</b>	Die Teilnehmer werden in Vierergruppen eingeteilt. Jedes Team malt ein Bild. Die Schwierigkeit dabei ist, dass man während des Malens nicht miteinander sprechen darf. Das Resultat wird erst in der Gruppe und anschliessend im Plenum besprochen. Wie hat man sich selbst und die anderen Teilnehmer dabei erlebt?
<b>Variation</b>	Der Stift muss gemeinsam geführt werden, es sind immer mindestens zwei Personen gemeinsam am Malen. Die erste Person malt etwas, was ihr gerade durch den Kopf geht, die Nächste ergänzt wie sie mag und so weiter. Es kann auch ein Thema für das Bild vorgegeben werden.
<b>Mögliche Säulen</b>	Sensibilisierung, Teamfähigkeit

## Blachenfalten

<b>Idee</b>	Eine Militärblache muss so oft gefaltet werden wie möglich, ohne dass eines der Gruppenmitglieder von der Blache absteht.
<b>Ziel</b>	Berührungängste ablegen, als Gruppe möglichst eng zusammenstehen.
<b>Geeignet</b>	Alle Altersgruppen, Gruppen mit Kindern verschiedener Altersgruppen funktioniert es super.
<b>Anzahl Teilnehmer</b>	Bis zu sechs Teilnehmer pro Gruppe. Wenn man mehrere Blachen zusammenknüpft auch mehr.
<b>Spieldauer</b>	5 Minuten
<b>Ort</b>	Flaches Gelände, weicher Untergrund [z.B. Wiese] macht das ganze noch ein bisschen schwerer.
<b>Vorbereitungszeit</b>	5 Minuten
<b>Material</b>	Militärblachen
<b>Ablauf</b>	Die Teilnehmer werden in Gruppen aufgeteilt und erhalten pro Gruppe eine Militärblache. Nun muss die ganze Gruppe auf die Blache stehen, die Blache wird jetzt nach und nach immer wieder in der Mitte gefaltet, ohne dass jemand die Blache verlässt. Dies wird so lange gemacht, bis die Blache nicht mehr gefaltet werden kann, ohne dass jemand neben die Blache tritt.
<b>Variation</b>	Das Ganze kann auch in einen Postenlauf integriert werden und man misst die Zeit für eine bestimmte Anzahl Falze.
<b>Besondere Hinweise</b>	Auf der Blache ist alles erlaubt, die Teilnehmer können sich gegenseitig hochheben, festhalten oder was ihnen auch immer einfällt, um nicht neben die Blache zu treten.
<b>Mögliche Säulen</b>	Teamfähigkeit

## Rettungsboot

<b>Idee</b>	Schnelles Diskussionsspiel
<b>Ziel</b>	Sein Verhalten kennenlernen, wenn man sich schnell entscheiden soll.
<b>Geeignet</b>	Ab 12 Jahren
<b>Anzahl Teilnehmer</b>	3 – 6 Personen
<b>Spieldauer</b>	5 Minuten
<b>Ort</b>	Drinnen und Draussen
<b>Vorbereitungszeit</b>	Keine
<b>Material</b>	Liste mit Gegenständen
<b>Ablauf</b>	<p>Ihr seid in Seenot, euer Schiff sinkt in genau 5 Minuten. Ihr rettet euch in ein Rettungsboot und dort habt ihr noch Platz für 10 Gegenstände, fünf davon aus der Liste, 5 dürft ihr frei wählen und ihr könnt nur Dinge mit ins Rettungsboot nehmen, welche die Zustimmung aller haben.</p> <p>Vorschläge für die Liste: Funkgerät, Geld und Kreditkarten, Gaskocher, pro Person 5 Liter Wasser, Feuerzeug, Bibel, Wolldecken, Kraftnahrung, Nylonseil, Waffen, Signalaraketen, Tagebücher und Schreibzeug, Schwimmwesten, Segel, Ruder, Radio, Reservebatterien, Schmuck, Angelruten, Taucheranzug und Harpune, Scheinwerfer, Knallpetarten, Signalhorn, ...</p> <p>Man kann nicht mischen, auch nicht argumentieren, man nehme Material im Gewichtwert anderen Materials mit, man muss wählen.</p>
<b>Variation</b>	Die Liste der Gegenstände könnte auch vorher gemeinsam erstellt werden und im ‚Ernstfall‘ muss man sich für die wichtigsten Sachen entscheiden.
<b>Mögliche Säulen</b>	Lebenskompetenz, Teamfähigkeit



## Guinnessspiel

<b>Idee</b>	Alle Menschen haben etwas Besonderes oder Spezielles vorzuweisen, in diesem Spiel soll dies zur Geltung kommen.
<b>Ziel</b>	Die Teilnehmer sollen sich bewusst werden, dass es immer etwas Besonders gibt, was sie besser können als alle andern.
<b>Geeignet</b>	Alle Altersgruppen
<b>Anzahl Teilnehmer</b>	Unbeschränkt
<b>Spieldauer</b>	15 Minuten
<b>Ort</b>	Drinnen
<b>Vorbereitungszeit</b>	Keine
<b>Material</b>	Stift und Plakat
<b>Ablauf</b>	Jeder Teilnehmer nennt etwas, was mit Höchstleistung, Spitzenwert oder Ähnlichem zu tun hat. Wenn einer der Teilnehmer nun behauptet er mache die meisten Liegestützen, muss er auch sagen wie viele das sind. Kann jemand mehr Liegestützen machen, erhält derjenige den Eintrag im Guinnessbuch.
<b>Besondere Hinweise</b>	Darauf achten, dass wirklich alles gesagt werden kann, damit es auch alle ins Guinnessbuch schaffen.
<b>Mögliche Säulen</b>	Lebenskompetenz

## Küsslimörderlis

<b>Idee</b>	Jeder im Lager ist Auftragskiller und muss eine bestimmte Person durch einen Kuss auf die Backe umbringen.
<b>Ziel</b>	Die Teilnehmer überwinden sich zu etwas, was sie nicht mit jeder Person machen würden.
<b>Geeignet für</b>	Alle Altersklassen
<b>Anzahl Teilnehmer</b>	Ganzes Lager
<b>Spieldauer</b>	Ganzes Lager, oder abgemachte Zeit
<b>Ort</b>	Überall, wo man nicht entdeckt wird.
<b>Vorbereitungszeit</b>	15 Minuten
<b>Material</b>	Namensliste, Gefäß, aus welchem man die Namen ziehen kann.
<b>Ablauf</b>	<p>Zu Beginn des Lagers zieht jeder Teilnehmer einen Namen aus dem Pot, welchen er durch einen Kuss auf die Backe umbringen muss. Wenn man sein Ziel erledigt hat, erbt man den Namen des Opfers. Das ganze geht jetzt solange bis jemand seinen Mörder umbringt, seinen eigenen Namen erhält und somit sicher ist. Der Anschlag muss aber so von statten gehen, dass keine Drittperson etwas davon mitbekommt.</p>
<b>Variation</b>	<p>Man kann zusätzlich noch einen Ort vorgeben, welcher auch gezogen werden muss, wo man die Person ‚umbringen‘ muss. Falls der Kuss als ‚Mordwaffe‘ entfallen sollte, kann man auch einen Topf mit Gegenständen welche sich als Mordwaffe eignen würden machen und auch die Waffe vorgeben.</p>
<b>Mögliche Säulen</b>	Lebenskompetenz

## Werwolf

<b>Idee</b>	Das ganze Spiel beruht auf dem Spiel ‚Werwolf‘. In unserer Version leben jedoch die Teilnehmer in verschiedenen Dörfern.
<b>Ziel</b>	Die Teilnehmer erleben, wie es ist, sich in eine ‚funktionierende‘ Gruppe zu integrieren.
<b>Geeignet</b>	Alle, bei grossem Altersunterschied aufpassen, dass die Jüngeren TN nicht untergehen. z.B. separate Dörfer machen.
<b>Anzahl Teilnehmer</b>	Unbeschränkt, aber mindestens 9 Personen pro Dorf
<b>Spieldauer</b>	Ungefähr 30 Minuten pro Runde.
<b>Ort</b>	Überall wo man genügend Platz hat und jede/r den Hauptleiter hören kann.
<b>Vorbereitungszeit</b>	Keine bis 15 Minuten, wenn man die Spielkarten selber schreibt [dringend empfohlen, wenn man am Ende wieder alle Werwolfspiele komplett haben möchte].
<b>Material</b>	Werwolf Spielkarten
<b>Besonderes</b>	Dieses Spiel lässt sich in einem Lager leicht dem Motto anpassen.
<b>Ablauf</b>	Je nach Anzahl Teilnehmer, werden mehr oder weniger Dörfer gebildet. Jedes der Dörfer erhält einen Spielleiter, zusätzlich benötigt man einen Hauptleiter. Das Spiel läuft nun ganz normal nach den Werwolf Regeln ab, mit dem Zusatz, dass der Hauptleiter nach Lust und Laune, jederzeit Leute aus den verschiedenen Dörfern austauschen kann. Am Anfang wird ein Gemeindepräsident gewählt und dann wird das Dorf das erste Mal Schlafen geschickt. Der Reihe nach werden die speziellen Funktionen Nacht für Nacht geweckt [Werwolf, Seherin, Hexe, ...] und können ihrer Funktion entsprechend handeln. Jeden Tag wird jemand aufgrund des Verdachtes ein Werwolf zu sein, von der Dorfmehrheit zum Tode verurteilt. Während des Tages kann der Hauptleiter auch Leute von einem Dorf ins nächste schicken.

So könnte er zum Beispiel, alle Kinder aufgrund der drohenden Gefahr ins Nachbardorf schicken -> Die zwei jüngsten Spieler jedes Dorfes wechseln im Uhrzeiger Sinn ins nächste Dorf, dabei nehmen die Spieler, welche das Dorf wechseln, ihre Karte mit und behalten somit ihre Eigenschaften, so ändert sich die Situation für jedes Dorf. Die Teilnehmer, welche das Dorf wechseln, werden nicht umgebracht, haben aber am ersten Tag auch noch kein Stimmrecht.

**Besondere Hinweise** Wenn man das Ganze aufmerksam beobachtet, kann man verschieden sehr wirkungsvolle Wechsel vornehmen.

**Mögliche Säulen** Lebenskompetenz, Sensibilisierung