

Notfallsituation 1: Zu viele Jungscharler!

Situation: Ihr habt heute ein Programm für zehn Jungscharler organisiert. Doch als ihr anfangen wollt stellt ihr fest, dass ihr zwanzig Jungscharler habt.

Es eignen sich folgende Spiele der Spielekartei:

M01-02 bis M01-04

M01-07, M01-10, M01-11, M03-04, M03,06, M04-11, M15-09, M15-12

Notfallsituation 3: Schlüssel weg!

Situation: Die Person, bei der ihr sonst den Schlüssel immer holt ist nicht da und ihr steht jetzt mit eurer Jungschargruppe vor verschlossenen Türen. Leider ist die Spielekiste auch im Jungscharraum.

Spielvorschlag:

Pyramidenfangen

Aus drei Stöcken wird eine Pyramide aufgestellt und es werden je nach Gruppengröße zwei-vier Fänger gewählt, die auf 20 zählen. Der Rest versteckt sich. Sind die Fänger fertig mit zählen suchen sie die anderen und schlagen diese ab. Wer abgeschlagen ist setzt sich in der Nähe der Pyramide hin. Wenn es von denen die noch frei sind jemand schafft die Pyramide umzuwerfen, sind alle, die bis dahin gefangen wurden frei und die Fänger dürfen erst wieder fangen, wenn die Pyramide wieder steht.

Apfel und Ei

Gebt euren Jungscharlern irgendwas zum Tauschen. Die Jungscharler sollen durch tauschen im Dorf am Ende etwas besitzen, das entweder größer oder wertvoller ist.

Notfallsituation 2: Zu wenige Jungscharler!

Situation: Ihr habt heute ein Programm für 16 Jungscharler organisiert Doch als ihr anfangen wollt stellt ihr fest, dass nur vier Jungscharler gekommen sind.

Es eignen sich folgende Spiele der Spielekartei:

M01-01, M01-04, M01-05, M01-12, M02-02, M02-04, M02-08, M02-27, M03-02, M03-03, M03-05, M04-06, M04-11, M04-15, M05-01 bis M05-04, M06-31, M14-82, M14-83

Alternativer Spielvorschlag:

Brückenbau

Den Kindern werden verschiedene Materialien zur Verfügung gestellt, mit denen sie eine transportable Brücke bauen sollen, die ca. 50 cm überbrücken kann. Dabei hat jeder die gleichen Materialien und keins der Materialien überbrückt alleine mehr als ein Drittel. Die Jungscharler haben zum bauen max. 45 Min. Am Ende wird eine Schüssel auf die Brücke gestellt, in die langsam Wasser gegossen wird. Die Brücke, die am meisten Wasser aushält, gewinnt.

Notfallsituation 4: Alleine!

Situation: Es ist kurz vor Jungscharbeginn und du bekommst von deinem Mitarbeiter einen Anruf, dass er seinen Bus verpasst hat und nicht weiß, wann er da sein kann.

Es eignet sich folgendes Spiel der Arbeitshilfe: »**Der große Preis**«.

Notfallsituation 5: Aufgedreht!

Situation: Eigentlich wolltet ihr heute eine Meditationsgeschichte machen, doch eure Jungscharler schreien und toben wie die Wilden.

Es eignen sich folgende Spiele der Spielekartei:

M01-01 bis M01-12, M02-02

Alternativer Spielvorschlag:

1 2 3 Frei

Es werden je nach Gruppengröße zwei bis drei Fänger gewählt. Diese versuchen die anderen abzuschlagen. Wer abgeschlagen wurde bleibt so stehen wie er ist und kann nur dadurch befreit werden, dass zwei, die noch nicht gefangen wurden, ihn hoch heben und laut „1 2 3 Frei“ rufen.

Korbball

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Aus jeder Mannschaft bilden drei Jungscharler einen Korb, in dem sie sich an den Schultern fest heben. Dann wird versucht, den Ball in die das gegnerische Tor zu bringen, allerdings darf das gegnerische Tor weglaufen.

Notfallsituation 7: Schlechtes Wetter!

Situation: Eigentlich wolltet ihr ein Dorfspiel machen, aber das Wetter macht euch einen Strich durch die Rechnung.

Es eignen sich folgende Spiele der Spielekartei:

Alle Spiele mit dem **Haussymbol** sind passend für diese Situation.

Notfallsituation 6: Mobbing!

Situation: 5 eurer Jungscharler ärgern die ganze Zeit ein und das selbe Kind.

Spielvorschlag:

Reise nach Jerusalem (mal anders)

Alle Kinder laufen solange Musik läuft um eine Stuhlreihe, hält die Musik an, versucht jeder einen Platz auf dem Stuhl zu bekommen. Anschließend wird immer ein Stuhl weggenommen. Die Aufgabe besteht darin, trotzdem noch dafür zu sorgen, dass jeder auf einem Stuhl ist. Ziel ist, dass die ganze Gruppe auf möglichst wenig Stühle unterkommt. Sobald das nicht mehr geht, hat die gesamte Gruppe verloren.

Im Anschluss das Gespräch mit den Jungscharlern suchen und klarmachen, dass das in der Jungschar nicht geduldet wird. Nun sollte euer normales Programm wieder möglich sein. Hält die Situation an, eine ganze Jungscharstunde zum Thema Mobbing gestalten.

Notfallsituation 8: Programm vergessen!

Situation: Ihr seid davon ausgegangen, dass jeweils der andere das Programm vorbereitet und jetzt habt ihr keins.

Es eignet sich folgendes Spiel der Arbeitshilfe:

»**Jagd auf die Blaue Mauritius**« (Dorfspiel)

Sämtliche Spiele aus der Spielekartei.