

Allgemeines

Der Gemeinschaftstag wurde so konzipiert, dass er sowohl Indoor als auch Outdoor durchführbar ist. Bei den ausgewählten Aktionen wurde darauf Rücksicht genommen, dass es für Jugendliche von 12-15 Jahren passend ist. Die Anzahl der Personen die mithelfen, hängt von der Anzahl der Jugendlichen ab. Pro 10 Jugendliche braucht es ca. 1 Person die begleitet.

Gemeinschaftstag

	Beginn 13.30 Uhr	
(1)	13.30 – 14.00 Uhr	Willkommen, Organisatorisches, Namenspickerl
(2)	14.00 – 14.15 Uhr	Evolution
(3)	14.15 – 16.15 Uhr	Spielgeschichte
(4)	16.15 – 16.30 Uhr	Gespräch Gesamtgruppe, Reflexion mit freiem Gespräch
(5)	16.30 – 17.00 Uhr	Jause + Kreatives
(6)	17.00 – 18.30 Uhr	Nightline
(7)	18.30 – 19.00 Uhr	Kreatives 2 und Spiele
(8)	19.00 – 19.45 Uhr	Meinen Firmtag Revue passieren lassen
(9)	19.45 – 20.00 Uhr	Energizer – Kotzendes Känguru
(10)	20.00 – 22.00 Uhr	Lagerfeuer oder Crime Brunch
	Ende 22.00 Uhr	

(1) Willkommen, Organisatorisches, Namenspickerl

Die Jugendlichen werden willkommen geheißen und es wird Ihnen ein Überblick über den Nachmittag gegeben. Namenspickerl können, wenn notwendig angefertigt werden, auch Gläser können beschriftet werden. Es sollte ein ungezwungenes Ankommen sein.

(2) Evolution - Einstiegsspiel

Die Spielerklärung findest du unter folgendem Link in der Methodenkartei der kj oö. Mit den Firmlingen kannst du das Spiel auf die Firmung aufbauend spielen. Mit der nun erworbenen Kraft des Heiligen Geistes, könnt es bis zum weisen Mann, zur weisen Frau schaffen. Viel Begeisterung dabei!

Die verschiedenen Stadien können auch selbst mit Begriffen angepasst werden bei Bedarf.

[Diözese Linz - Methode | Evolution \(kjweb.at\)](#)

(3) Spielgeschichte

Die gefirmten Jugendlichen und der Stein der Weisen

Wie ihr vielleicht wisst, haben in Teil 1 von Harry Potter Harry, Ron und Hermine herausgefunden, dass in der Schule etwas Wertvolles von einem dreiköpfigen Hund bewacht wird. Ihre Nachforschungen ergeben, dass es sich um den Stein der Weisen handelt, der seinem Besitzer Unsterblichkeit verleiht. Auf besondere Anweisung des Schulleiters Albus Dumbledore wird der Stein in der Schule verwahrt und bewacht, nachdem ein Versuch vereitelt worden war, ihn aus der Zauberkarte Gringotts zu stehlen. Harry, Ron und Hermine beschließen, nach dem Stein zu suchen. Sie bewältigen eine Reihe von Hindernissen, die den Stein beschützen sollen: eine tödliche Pflanze, die Jagd nach einem fliegenden Schlüssel und ein gewalttätiges, überlebensgroßes Schachspiel. Harry dringt ins Versteck des Steines vor. Der Stein wird von einem Zauber geschützt: Nur wer ihn finden will, ohne ihn zu gebrauchen, kann ihn erlangen. Harry schafft es, wird aber verletzt. Nachdem er im Krankenflügel wieder zu sich gekommen ist, erklärt ihm Dumbledore, dass Harry für Voldemort, den bösen Zauberer unantastbar war, weil seine Mutter sich für ihn geopfert hatte. Außerdem berichtet

er, dass der Stein der Weisen in der Zwischenzeit vernichtet worden ist, um zu vermeiden, dass er in die falschen Hände fällt.

Was ihr, liebe gefirmte Jugendliche, noch nicht wisst ist, dass der Stein nicht vernichtet wurde. Ihr habt heute aufgrund der Bestärkung durch den Heiligen Geist die Möglichkeit und Kraft ihn zu finden. Es warten verschiedene Aufgaben auf euch, die ihr lösen müsst.

In diesem Brief mit der Schatzkarte (siehe Schatzkarte.jpg), den ich eben von einer Eule erhalten habe steht euer erster Hinweis:

Meine lieben gefirmten Jugendlichen! Es freut mich, dass ihr euch gemeinsam auf die Suche machen wollt nach dem Stein der Weisen. Ihr könnt euch gar nicht vorstellen, welch großes Geschenk da auf euch wartet. Eure Reise beginnt genau hier. Zuerst müsst ihr durch eine große Wüste wandern. Auf der anderen Seite findet ihr den nächsten Hinweis. Alles Gute für eure Reise!

Übung Anleitung – Wüstendurchquerung

Wüstendurchquerung - Material: Teppichfliesen (Anzahl mindestens eine Fliese weniger als Anzahl der Spieler) - Die Teilnehmenden befinden sich auf dem Festland (abgeteilt durch eine Markierung) und wollen die vor ihnen liegende Wüste durchqueren. Jedoch kann die Gruppe nicht einfach über die Wüste laufen, weil es sich um Treibsand handelt. Je nach Gruppenstärke werden Platten (Fliesen oder Karton) ausgehändigt. Die Plattenanzahl ist immer um 1 geringer als die Teilnehmerzahl. Die Gruppe beginnt an der Startlinie und legt die Erste Platte auf den Sand und betritt diese. - Jedoch muss die Platte immer berührt sein, ob mit Hand, Fuß oder ähnlichem ist egal. - Die Gruppe muss bei diesem Spiel in Kontakt treten um zu überlegen wie sie es schaffen durch die Wüste zu kommen. - Falls eine Platte nicht berührt wird, geht sie verloren, oder aber ein Mitspieler bekommt eine Augenbinde und ist von nun an blind. Bei zu viel Verlust von Platten, können sie sich auch etwas einfallen lassen um eine Platte wieder zurück zu erobern. Hier ist die Kreativität des Spielleiters gefragt. - Ziel des Spiels ist es, gemeinsam als Gruppe die Wüste zu durchqueren. Sie müssen gemeinsam eine Taktik entwickeln um dies zu schaffen.

Gratuliere! Ihr habt die Wüste hinter euch gelassen. Eure nächste Etappe bringt in eine ähnliche Situation wie Harry Potter und seine Freude. Ihr müsst aber nicht Schach, sondern Memory spielen. Jeder von euch bekommt ein Kärtchen mit einer Emotion. 2 bekommen immer ein gleiches Kärtchen. Ihr zieht aber ohne die Emotion zu sehen. 2 Kinder werden ausgewählt, die den Raum kurz verlassen müssen. Ihr sucht dann euren „Emotionspartner“. Wenn die beiden zurückkommen müssen sie die Paare finden, wie beim Memory Spiel. Wählt weise, wen ihr rausschickt. Viel Glück dabei!

Übung – Menschenmemory mit Emotionen (Druckvorlage siehe Memory.jpg – zweimal ausdrucken)

Gratuliere! Ihr habt die Paare gefunden und könnt Emotionen deuten. Das ist wichtig für eure Reise und euer ganzes Leben. Nun seid ihr im Dschungel gelandet. Hier gibt es unter all den wilden Tieren auch eine sehr giftige Spinne. Sie hat ein riesen Netz gespannt durch das ihr durchkommen müsst. Ihr könnt es nur gemeinsam schaffen. Jede/r von euch zählt. Alles Gute für diese Aufgabe! Ihr schafft das!

Übung – Spinnennetz [Diözese Linz - Gruppenstunde "Spinnennetz" \(kjweb.at\)](http://Diözese.Linz-Gruppenstunde.Spinnennetz.kjweb.at)

Herzlichen Glückwunsch! Ihr seid an der Spinne vorbei und habt somit auch den Urwald hinter euch gelassen. Vor euch liegt nun das Schloss, in dem sich der Stein der Weisen befinden soll. Wenn ihr es schafft das Schloss mit diesem Seil hier nachzubilden habt ihr den Lageplan und findet auch den Schlüssel dazu.

Übung – Hexenhaus mit Seil legen (ganze Gruppe) und in kleinen Gruppen mit Ballontürme die Ecktürme bauen

Die Gruppe bekommt ein entsprechen langes Seil (je nach TN Anzahl). Jeder Mitspieler nimmt mit beiden Händen das Seil an einer Stelle und darf es nicht loslassen. Durch entsprechendes Aufstellen müssen sie ein Haus (Schloss) formen und das Seil muss, sobald sie fertig sind und es am Boden ablegen das Bild eines Hauses/Schlusses ergeben.

Mit einer bestimmten Zahl Luftballons und Klebeband müssen Türme gebaut werden (so hoch und stabil wie möglich), die an den Rändern des Hauses (Seil am Boden) aufgestellt, und die Türme des Schlosses darstellen. Für die Türme werden die TN in Gruppen aufgeteilt. Alle bekommen dazu eine gleiche Anzahl an Luftballons und die Länge vom Klebeband ist auch gleich lang.

Wow, ihr habt somit den Lageplan des Schlosses ermittelt und ich kann euch hiermit die Schatzkiste aus dem Verlies des Schlosses geben, die den Stein der Weisen enthalten soll. (=Aufgeblasener Luftballon mit Schlüssel für Schatzkiste drin.)

Toll! Ihr habt es tatsächlich geschafft die Kiste zu öffnen und den Stein der Weisen zu finden. Ihr steht auch, dass auf dem Stein etwas aufgemalt ist. Es ist ein Herz und ein Kreuz drauf. Wie ihr wisst hat Harry Potter im Film erfahren, dass er den Stein der Weisen finden konnte, weil er ihn nicht für eigene Zwecke gebrauchen würde, also selbstlos gehandelt hat. Außerdem hat er überlebt, weil seine Mutter sich aus Liebe, also selbstlos für ihn geopfert hat.

Ihr habt euch als Christinnen und Christen gerade firmen lassen. Unser Glaube baut genau auf diese Grundlagen auf. Selbstlos und aus Liebe handeln. Ich hoffe, das gelingt euch auch in eurem Leben immer wieder mal. Dann habt ihr die Weisheit wirklich entdeckt und könnt sie auch teilen.

Jetzt habt ihr euch aber eindeutig eine stärkende Jause verdient.

(5) Jause + Kreatives

- Stein der Weisen gestalten (mit eigenen Motiven, die Weisheit darstellen) [Steine bemalen: 40 Ideen für originelles Basteln mit Steinen \(freshideen.com\)](#)
- Anti Stressball basteln [Heute wird gebastelt - DIY Stressball • Fräulein Stressfrei \(fraeulein-stressfrei.de\)](#)
- Geldtasche aus Tetrapack [Diözese Linz - Methode "Geldtascherl aus Tetrapak" \(kjweb.at\)](#)
- Schwirrholtz (Musikinstrument/Kommunikation) basteln [Wir basteln ein Schwirrholtz - YouTube](#) [Wir basteln ein Schwirrholtz - YouTube](#) (eines für sich und eines für den Firmpaten – auf dass ihr immer in Verbindung bleibt)
- Naturbilder (Steine oder Blätter) basteln <https://www.sonneninsel.at/aktuelles/kreative-ideen-fuer-zuhause-steinbilder-basteln/> (kann auch als Dankegeschenk für den Firmpaten gestaltet werden)

Während einige Jugendliche fertig gejausnet haben, oder sich kreativ betätigten werden sie zur Einzelnen zur Nightline geführt.

(6) Nightline

Anleitung für die Nightline unter <http://ooe.kjweb.at/site/kj/praxis/praxisweb/database/1718.html>.

Mittels Augenbinden (siehe Materialiste) werden die Jugendlichen auf dem Weg entlang der Nightline geführt.

Die Nightline muss aber nicht unbedingt in einem Wald durchgeführt werden. Sie kann zum Beispiel auch im Kirchenraum durchgeführt werden. Dabei können Statuen abgetastet werden. Es können auch mit dem Seil verschiedene Knotenpunkte gemacht werden, der Weg wird dadurch schwieriger. Folgende Gedanken können zum Beginn mitgegeben werden für den Weg:

Das Leben ist von Entscheidungen und Umbrüchen geprägt. Oft passiert etwas, was man sich nicht erwartet hätte. Entscheidungen werden wichtiger je älter man wird. Da kann man oft das Gefühl haben: Was hält mich noch? Auf was kann ich mich verlassen? Was gibt mir Halt?

Wenn einem dann schwarz vor Augen wird, man nicht mehr weiter weiß bei allem was einprasselt auf einem tut es gut, zu wissen: Ich bin nicht allein. Es gibt Dinge die geben mir Halt, das kann die Familie oder die Freunde sein. Sie geben wie das Seil Halt, wenn uns schwarz vor Augen wird. Wenn uns jemand Steine in den Weg legt helfen sie uns darüber hinwegzusteigen.

Und auf was wir uns auch verlassen können, jetzt nach der Firmung noch mehr, Gott ist bei uns. Wir sehen ihn nicht, doch er ist da. Wenn wir uns an Gott festhalten, wie an dem Seil, bleibt er bei uns, bis uns am Ende dann ein Licht aufgeht.

Es empfiehlt sich, dass die Jugendlichen am Ende wieder eine Person in Empfang nimmt und kurz über die Erfahrungen spricht.

Je nach Anzahl der Personen kann es sein, dass es sich anbietet ein zweites Seil zu spannen. Als Richtwert gilt 20 Personen pro Seil, es kommt hier auch auf die Länge an.

Jugendliche die fertig sind warten zusammen, können sich kreativ betätigen oder Spiele spielen. Anschließend gibt es Freizeit bis zum nächsten Punkt.

(8) Meinen Firntag Revue passieren lassen

Die Jugendlichen bekommen eine Karte und einen Stift, mit jener sie 15 Minuten Zeit haben, den eigenen Firntag Revue passieren zu lassen. Dazu können sie sich zurückziehen, einen Platz für sich suchen. Die Karte befindet sich im Anhang zum Druck.

Es bietet sich an, die Karte zweimal auszudrucken, um auch eine für die Patin oder den Paten mitzugestalten.

Anschließend kurzes Gespräch mit den Jugendlichen über ihren Firntag, wer will, kann vom besten Moment berichten, was blieb in Erinnerung usw.

(9) Energizer – Kotzendes Känguru

Die Anleitung findet sich hier: [Diözese Linz – Energizer „Kotzendes Känguru“ \(kjweb.at\)](https://www.kjweb.at)

(10a) Lagerfeuer

Den Gemeinschaftstag lässt man bei einem gemeinsamen Lagerfeuer ausklingen. Dabei kann man selbst Musizieren, oder via Bluetooth Box Musik abspielen. Als Musik kann man diverse Online Radios verwenden: Kronehit: <https://www.kronehit.at/> oder Ö3: <https://oe3.orf.at/player>

Sollte es das Wetter nicht zulassen, dann Variante 10b verwenden.

(10b) Prime Time mit Krimi Dinner

Es werden Gruppen eingeteilt wobei jede Gruppe an einem Tisch sitzt. Jeder Person wird mittels Los eine Figur aus dem Krimi zugeteilt. Am Tisch gibt es Essen, so wie es die aktuellen Corona Vorschriften erlauben (Jause, Raclette, Fondue, Brötchen, Pizza,...). Wenn möglich etwas, das man nebenbei essen kann. Während der Jause wird Schritt für Schritt eine Krimigeschichte erzählt

(Spielleiter*in). Jede Tischgemeinschaft bekommt Runde für Runde die Infos und ratet selbständig. Ziel ist es, als erster den Fall aufzuklären, mit so wenig Hinweisen (Runden) wie möglich.

Vorlagen für Krimi Geschichten gibt es hier:

[Diözese Linz - Methode "Kriminalfall" \(kjweb.at\)](#)

Benötigtes Material:

- Etiketten für Namenspickerl
- Stifte
- (3) Teppichfließen oder Karton
- (3) Memorykarten mit Emotionen (immer zwei Paare) – siehe Memory.jpg – zweimal ausdrucken
- (3+6) Seile – Ausleihe bei der Katholischen Jugend, siehe [hier](#) (Seite 18)
- (3) Luftballons, Klebeband
- (3) Schatzkiste – Verschießbare Kiste mit Schlüssel
- (3) Schatz als Stein der Weisen
- (5) Diverse Bastelmaterialien
- (6) Augenbinden – Ausleihe bei der Katholischen Jugend, siehe [hier](#) (Seite 17)
- (7) Verschiedene Spiele aus dem [Verleih](#) (wo es egal ist das jemand dazukommt)
- (8) Karten ausdrucken – siehe Firmtag_Revue_Vorlage.pdf
- (10a) Feuerkorb und Brennholz, Bluetoothbox