Gruppenstunde „Kunterblau“: Vielfalt und Kooperation

Ziel

Die Jungpfadfinder*innen setzen sich spielerisch mit dem Lagermotto „Kunterblau - gemeinsam unschlagbar“ auseinander. Dabei erfahren sie, wie wertvoll die Vielfalt im Trupp ist, und erleben in verschiedenen Kooperationsspielen, dass sie gemeinsam unschlagbar sind.

Ablauf der Gruppenstunde

Vorher: Ankommensrunde ⇒ Hier könnt ihr eure eigene Tradition verwenden

1. Impuls: Abenteuer Vielfalt (ca. 5 Min):

Lest die folgende Geschichte vor:

„Der graue Platz“
Es gab einmal einen Platz in einer Stadt, der war vollkommen grau.
Graue Häuser, graue Bänke, graue Kleidung.
Nicht, weil die Farbe ausgegangen war –
sondern weil alle Menschen dort gleich sein wollten.
Alle standen zur gleichen Zeit auf.
Alle mochten das gleiche Essen.
Alle hatten die gleiche Meinung.
Streit gab es kaum – aber Freude auch nicht.
(Kurze Pause)
Eines Tages zog ein neues Kind in die Stadt.
Es trug eine bunte Jacke.
Die Leute starrten es an.
„Hier tragen wir Grau“, sagten sie.
Das Kind nickte – und blieb trotzdem bunt.

Am nächsten Tag setzte sich das Kind auf den Platz
und begann zu malen.
Keine grauen Bilder, sondern viele Farben.
Rot, Blau, Gelb, Grün.
Erst schaute niemand hin.
Dann blieb jemand stehen.
„Das ist anders“, sagte er.
„Ja“, sagte das Kind, „aber es gefällt mir.“
(Kurze Pause)
Nach und nach kamen mehr Menschen dazu.
Einer meinte: „Ich mag Blau.“
Eine andere: „Ich eigentlich Rot.“
Und plötzlich merkten sie:
Sie mochten nicht alle das Gleiche –
sie hatten es nur nie gesagt.

Am Abend war der Platz nicht mehr grau.
Nicht, weil jemand es befohlen hatte.
Sondern weil Menschen sich trauten, verschieden zu sein.

Seitdem wusste man dort:
Gleich zu sein ist bequem.
Verschieden zu sein braucht Mut.
Aber genau das macht eine Gemeinschaft lebendig.

(Abschlusssatz klar & ruhig vorlesen)
„Vielfalt macht nicht alles einfacher – aber sie macht alles bunter.“

Überleitung: Lasst uns die Vielfalt hier im Trupp mal sichtbar machen

2. Einzigartigkeiten und Gemeinsamkeiten (ca. 15 Min):

Führt folgende zwei Übungen durch:

1) Runde „Ich bin die einzige Person, die …“

Reihum vervollständigt jede Person den Satz: „Ich bin die einzige Person, die …“ und nennt etwas, das im Trupp nur auf sie zutrifft. Meldet sich eine andere Person, weil die Aussage auch auf sie zutrifft, muss eine neue „Einzigartigkeit“ gefunden werden. Die Runde geht so lange weiter, bis jede Person einmal dran war.

2) „Alle, die" in der Obstsalat-Variante

Die Gruppe bildet einen Kreis aus Stühlen. Eine Person steht in der Mitte; für sie ist kein Platz im Stuhlkreis frei. Die Person in der Mitte beginnt mit der Aussage: „Alle, die …" und ergänzt den Satz, z. B. mit einer Eigenschaft oder Erfahrung. Alle Personen, auf die die Aussage zutrifft, stehen auf und suchen sich einen neuen Platz im Stuhlkreis. Auch die Person aus der Mitte versucht, einen freien Platz zu bekommen. Eine Person bleibt übrig und steht nun in der Mitte. Sie beginnt die nächste Runde mit einer neuen „Alle, die …"-Aussage.

Beispiele für Aussagen:

- Alle, die gerne Sport machen.
- Alle, die ein Instrument spielen.
- Alle, die mit zu Kunterblau fahren.

Tipps:

- Die Spieldauer kann flexibel an die Stimmung der Gruppe angepasst werden.
- Falls Personen nur auf den Nachbarstuhl rücken, kann folgende Zusatzregel helfen: Der neue Platz muss mindestens einen Stuhl vom vorherigen Platz entfernt sein.

3. Einstimmung auf das Bundesstufenunternehmen der Jungpfadfinderstufe 2026 (ca. 10 Min):

- Zeigt den Jungpfadfinder*innen das Logo für das Lager Kunterblau- gemeinsam unschlagbar
- Erzählt den Jungpfadfinder*innen vom Bundesstufenlager 2026 und dem Motto „Kunterblau – gemeinsam unschlagbar".
- Fragt die Jungpfadfinder*innen nun: Was ist für dich kunterblau?

4. Als Trupp Gemeinsam unschlagbar (ca. 30 Min):

Führt folgende zwei Kooperationsübungen durch, die nur gelingen, wenn alle dabei sind.

1. Schneller Ball

Die Gruppe steht im Kreis. Zu Beginn wird eine feste Reihenfolge festgelegt, in der der Ball weitergegeben wird, sodass jede Person ihn einmal bekommt. Die erste Person startet und der Ball wird dann entsprechend der festgelegten Reihenfolge weitergegeben, bis er einmal durch die ganze Gruppe gegangen ist. Ziel ist es, den Ball möglichst schnell durch die gesamte Reihenfolge zu bringen. Die Zeit wird dabei gestoppt und notiert.

Anschließend versucht die Gruppe, ihre Zeit zu verbessern. Dazu werden mehrere Runden gespielt. Die Kinder werden ermutigt, gemeinsam zu überlegen, wie sie schneller werden können.

Mögliche Ideen zur Verbesserung sind zum Beispiel:

- sich in der richtigen Reihenfolge aufzustellen
- enger zusammenzustehen
- mit den Händen eine leicht abfallende „Bahn“ zu bilden, auf der der Ball entlangrollen kann

Das Spiel wird so lange wiederholt, bis die Gruppe eine besonders schnelle Strategie gefunden hat.

Nach der Übung soll eine kurze Reflexion stattfinden (siehe Tipps für Leiter*innen)

2. Blinde Seillieger*innen

Alle Teilnehmenden verbinden sich mit einem Halstuch oder einer Augenbinde die Augen, sodass sie nichts sehen können. Anschließend erhält jede Person ein Stück eines Seils in die Hand. Die Gruppe hat nun die Aufgabe, gemeinsam – ohne zu sehen – aus dem Seil eine bestimmte Form auf dem Boden zu legen, zum Beispiel ein Rechteck, ein Quadrat oder ein Dreieck.

Nach der Übung soll eine kurze Reflexion stattfinden (siehe Tipps für Leiter*innen)

- Fragt die Jungpfadfinder*innen nun: Warum seid ihr unschlagbar?

Danach: Abschlusskreis ⇒ Hier könnt ihr eure eigene Tradition verwenden

Zusatz: Wettbewerb

- Macht mit eurem Trupp gemeinsam ein unschlagbares Gruppenfoto und sendet es an
- jungpfadfinder@dpsg.de
  Betreff: Kunterblau-Unterschlagbar [Gruppenname]
- Gebt bitte an wie groß euer Trupp ist
- Unter allen Einsendungen verlosen wir einen Gewinn

Materialliste

- Ablaufplan der Gruppenstunde fürs euer Leitungsteam (ausgedruckt oder digital)
- Geschichte fürs euer Leitungsteam (ausgedruckt oder digital)
- Logo von Kunterblau (ausgedruckt oder am Beamer)
- Ball
- Augenbinden oder Halstuch
- Seil
- Ggf. Papier
- Ggf. Digitalkamera oder Smartphones (für Gruppenfoto)

Tipp für Leiter*innen

Mögliche Reflexionsmethoden:

- Blitzlicht von allen
- nur ein paar einzelne Freiwilligen zu Wort kommen lassen
- unterschiedliche Fragen
- Rückmeldung über Gestik (z.B. Daumenbarometer)

Mögliche Reflexionsfragen:

- Wie fandest du die Übung?
- Wie war es für dich?
- Was hat gut geklappt?
- Was hätte aus deiner Sicht noch besser laufen können?
- Was habt ihr als Gruppe gebraucht, um bei der Übung erfolgreich zu sein?