

WERTEKOFFER

Ziel und Beschreibung des Wertekoffers

Der Wertekoffer ermöglicht einen spielerischen und methodischen Zugang für Jugendgruppen zu den Werten der Mitglieder und der Jugendorganisation. Ausgerichtet an den Werten der Jugendfeuerwehr Baden-Württemberg „Kameradschaft, Respekt, Verantwortung und Toleranz“ („KaReVeTo“) finden sich Spiele, einzelne Materialien und Techniken um Werte bewusst und greifbar zu machen.

Der Koffer ermöglicht es den Jugendgruppen, teilweise ohne Vorbereitung, jeden der vier Werte zu thematisieren.

Inhalt des Wertekoffers

- 44 Karten zu den Werten „Kameradschaft, Respekt, Verantwortung und Toleranz“ jeweils 11 Karten
- 10 Augenbinden
- 10 Luftballons
- 3 Kunststoffbälle



Beschreibung Wertekarten

Zu jedem Wert gibt es Karten, die spielerisch oder methodisch den Zugang oder die Intensivierung zu dem entsprechenden Wert schaffen. Die Karten sind in die drei Phasen „① Spiel“, „② Einstieg“ und „③ Vertiefung“ aufeinander aufbauend gegliedert, müssen jedoch nicht zwingend in dieser Reihenfolge abgehandelt werden.

- Die Zuordnung des Wertes und die jeweilige Phase sind im oberen Teil der Karte farblich hinterlegt dargestellt
- Links am Rand finden sich Informationen zur Zielgruppe und den Rahmenbedingungen
- Rechts davon wird das Spiel bzw. die Methode beschrieben
- Darunter befinden sich im farblich abgesetzten Textfeld Tipps, Hinweise oder Beispiele für die Durchführung



Die Phasen der Wertekarten

Um einen niederschweligen Einstieg zu einem Wert zu schaffen, eignen sich Spiele. Daher sind diese als Phase ① gekennzeichnet. Die weitere Erarbeitung und Intensivierung erfolgt in den Phasen ② und ③. Die Ausgestaltung in Form der drei Phasen ist als Orientierungshilfe zu verstehen. Eine individuelle Vorgehensweise, angepasst an die eigene Gruppe, ist möglich und sinnvoll!

Phase ①: Spiel

- niederschwelliger Zugang zum Wert
- Bezug zum Wert vor oder nach dem Spiel herstellen, kann jedoch entfallen wenn Phase ② direkt anschließt

Phase ②: Einstieg

- Methode um ersten Zugang zum Wert zu finden

Phase ③: Vertiefung

- Intensivierung und Festigung des Wertes
- Kann in zeitlichem Abstand zu den Phasen ② und ③ stattfinden

Zielgruppe und Rahmenbedingungen

Der Koffer ist auf eine Gruppengröße bis 10 Personen ausgelegt.

- Alter: Vorschlag zum Alter der Jugendlichen
- Mannschaft: Besetzung für ein Spiel oder eine Methode
„Einzel“: Einzelarbeit einer Person
„Kleingruppe“: 3-5 Personen
„Gruppe“: alle Personen
- Dauer: zeitliche Orientierung (Gruppengröße 10 Personen)
- Betreuung: Mindestanzahl an Betreuungspersonal
- Material: notwendige Hilfsmittel für die Durchführung



Erläuterung Spiel bzw. Methode

Ablauf und Ziel werden in diesem Teil der Karte beschrieben. Tipps, Hinweise, Variationen und Beispiele zur Durchführung sind im farblich abgesetzten Textfeld aufgeführt. Eigene Variationen und Weiterentwicklungen sind jederzeit möglich.

Material für Spiele und Methoden

Die meisten Karten benötigen kein Material für die Durchführung. Häufig benötigtes Material sind Stifte und Papier. Das beigelegte Material im Koffer ermöglicht das Spielen von mindestens fünf weiteren Spielen. Zusätzliches Material wie Seilbeutel oder Stühle sind i. d. R. im Gerätehaus der Feuerwehr zu finden.

Besonderes Material wie die Motivkarten, liegen dem Koffer nicht bei. Diese müssen separat beschafft oder selbst hergestellt werden. Bei diesen Motivkarten handelt es sich um Bildkarten für Coaching oder eigene Fotos von Situationen, Menschen und Gegenständen, die zum Gespräch über Werte anregen.

Nutzung und Idee des Koffers

Die Gestaltung der Gruppenstunde ist mit den Elementen des Koffers völlig frei. Die Karten und Inhalte des Koffers sind als Angebot und Idee für einen Dienstabend gedacht und möchten einladen, um über die eigenen Werte und die Werte der Jugendgruppe nachzudenken und in der Gruppe in Austausch zu kommen.

Unsere Werte leiten unsere Handlungen und unsere Handlungen gestalten unser Leben. Der Koffer möchte dazu beitragen die eigenen Werte greifbar zu machen und somit den eigenen inneren Kompass auszurichten.

Bei dieser WERTVOLLEN Aufgabe wünschen wir euch viel Spaß und interessante Erkenntnisse!



Dieser Wertekoffer ist im Rahmen des Programms *Wir sind dabei! Wertstätten der Demokratie* entstanden.

Auf der Fachmesse Demokratiewerkstatt wurden die Prototypen der Projekte vorgestellt. Von den Besucher*innen wurden einzelne Prototypen ausgewählt, die produziert und vervielfältigt werden sollen. Dieser Wertekoffer ist Teil der Produktion von *Wir sind dabei! Wertstätten der Demokratie*.

Eine Auflistung von weiteren Angeboten und Materialien, die im Bereich Demokratiebildung im Rahmen von dem Programm entstanden sind, befindet sich auf der Homepage des Landesjugendrings unter <https://www.ljrbw.de/wir-sind-dabei> oder unter



Weitere Informationen zum Programm

Wir sind dabei! Wertstätten der Demokratie

gibt es bei der Programmfachstelle des

Landesjugendrings Baden-Württemberg e. V.:

Daniela Bold (bold@ljrbw.de oder Telefon: 0711 16447 11)

Impressum

Herausgeber: Kreisjugendfeuerwehr Ludwigsburg
Katharina Sophie Grözinger
Lupinenweg 1, 71665 Vaihingen an der Enz

Redaktion: Katharina Sophie Grözinger

Autoren: Benjamin Beuttner, Stefanie Bulla, Philipp Leon Burger,
Katharina Sophie Grözinger, Ina John, Amalia Lichtenberger,
Jakob Rendle, Malte Richter, Lina Wendelberger

Layout und Design der Karten: Catharina Grözinger, Avant les Vacances

Satz: Christian Grözinger, Katharina Sophie Grözinger

Druck: PapeDruck.de | Druckerei Gebr. Pape | 33142 Büren

CC-BY-NC-SA

Gefördert von der Baden-Württemberg Stiftung im Rahmen des Programms
Wir sind dabei! - Wertstätten der Demokratie

Auflage: 100 Wertekoffer

Vaihingen an der Enz, Mai 2024



Kreisjugendfeuerwehr
Ludwigsburg

**WIR
SIND
DABE!**



landes
jugend
ring
bw



Baden-
Württemberg
Stiftung
WIR STIFTEN ZUKUNFT

KAMERADSCHAFT

1

SPIEL

2

EINSTIEG

3

VERTIEFUNG

Alter

- ✘ 6–10
- ✘ 11–13
- ✘ 14–18

Mannschaft

- o Einzel
- ✘ Kleingruppe
- ✘ Gruppe

Dauer

5-10 min

Betreuung

1 Person

Material

Seilbeutel

Knoten am Seil

Ein Seil wird von zwei Jugendlichen oder Ausbildern gespannt. Alle Anderen greifen mit einer Hand ebenfalls das Seil.

Ziel ist es nun, als Gruppe einen zuvor definierten Knoten zu binden, ohne die Hand vom Seil zu nehmen.

Das bedeutet, das es nun im wahrsten Sinne des Wortes „drunter und drüber“ geht!

TIPP:
Mastwurf
Doppelschlinge
Achterknoten
Halbschlag
Zimmermannsschlag



KAMERADSCHAFT

1

SPIEL

2

EINSTIEG

3

VERTIEFUNG

Alter

- ✘ 6–10
- ✘ 11–13
- ✘ 14–18

Mannschaft

- o Einzel
- ✘ Kleingruppe
- ✘ Gruppe

Dauer

10-15 min

Betreuung

1 Person

Material

Luftballons/Bälle
Hindernisse um
eine Route auf-
zubauen

Luftballonlauf

Vor der Gruppe sind Hindernisse aufgebaut, welche sie als Gruppe im Gänsemarsch durchlaufen müssen. Dabei dürfen sich die Personen nicht gegenseitig festhalten oder stützen. Jeweils zwischen den Personen befindet sich ein Luftballon, der beim Durchqueren der Route nicht herunterfallen darf.

Dieser Luftballon darf ebenfalls nicht mit den Händen gehalten werden, sondern alleine dadurch, dass die Personen eng hintereinander durch die Hindernisse laufen.

TIPP:

Alternativ zu Luftballons können auch Bälle verwendet werden.

Der Hindernislauf kann z. B. aus Stühlen, Tischen, Verkehrsleitkegeln oder Flutterband bestehen.

Je nach Alter kann der Schwierigkeitsgrad des Hindernislaufs angepasst werden.

Bitte beachten: Die Anzahl der Laufgruppenmitglieder hat Einfluss auf den Schwierigkeitsgrad.



Kreisjugendfeuerwehr
Ludwigsburg

WIR
SIND
DABE!



landes
jugend
ring bw



Baden-
Württemberg
Stiftung
WIR STIFTEN ZUKUNFT

KAMERADSCHAFT

1

SPIEL

2

EINSTIEG

3

VERTIEFUNG

Alter

- 6–10
- 11–13
- 14–18

Mannschaft

- Einzel
- Kleingruppe
- Gruppe

Dauer

30-40 min

Betreuung

1-3 Personen

Material

Augenbinden
Seilbeutel

Schafe und das Oberschaf

Alle Jugendlichen setzen eine Augenbinde auf und werden anschließend als blinde Schafe auf der Weide verteilt. Die Schafe sind über die Dauer des Spiels der menschlichen Sprache nicht mächtig. Eines der verteilten Schafe, wird durch die Spielleitung als Oberschaf ausgewählt. Diesem wird die Augenbinde abgenommen. Das Oberschaf bleibt, wie auch die Schafe, der menschlichen Sprache nicht mächtig und es darf sich nicht von seinem Platz bewegen. Ziel der Schafe ist es nun, mit Hilfe des Oberschafs, in das Gatter zu gelangen, welches mit einem Seil auf dem Boden ausgelegt ist.

Der oben beschriebene Spielablauf ist den Jugendlichen vorab zu erklären. Nach der Erläuterung des Spiels haben die Jugendlichen 20 Minuten Zeit um sich auf das Spiel vorzubereiten.

TIPP:

Alternativ zu Augenbinden können auch Schals, Mützen oder ein medizinischer Mundschutz verwendet werden.



Kreisjugendfeuerwehr
Ludwigsburg

WIR
SIND
DABE!



KAMERADSCHAFT

1

SPIEL

2

EINSTIEG

3

VERTIEFUNG

Alter

- ✗ 6–10
- ✗ 11–13
- ✗ 14–18

Mannschaft

- o Einzel
- ✗ Kleingruppe
- ✗ Gruppe

Dauer

15 min

Betreuung

1 Person

Material

Wollknäuel /
Paketschnur

Das Netz aus Schnur

Alle Mitspielenden sitzen im Kreis. Die Spielleitung hält den Anfang der Schnur fest und wirft dem/der ersten Jugendlichen das Knäuel zu. Dabei sagt sie ein zusammengesetztes Hauptwort, z. B. „Reihenhaus“. Der/die Jugendliche wickelt sich die Schnur einmal um den Finger und wirft die Schnur an jemand anderes weiter. Dabei sagt er/sie ebenfalls ein zusammengesetztes Hauptwort. Dieses muss jedoch als erstes Wort das zweite des Vorherigen beinhalten z. B. „Hauswand“. So geht es durch die ganze Gruppe, bis alle mindestens ein mal an der Reihe waren. Das Ende kann frei gewählt werden.

Variante mit Ausscheiden: wem kein Wort einfällt, muss mit dem Stuhl zurückrutschen, hält jedoch sein Ende der Schnur weiterhin fest.

Variante für Jüngere: Wörter die themenverwandt sind.

TIPP:
Saubere und gezielt werfen!



Kreisjugendfeuerwehr
Ludwigsburg

WIR
SIND
DABE!



landes
jugend
ring bw



Baden-
Württemberg
Stiftung
WIR STIFTEN ZUKUNFT

KAMERADSCHAFT

1

SPIEL

2

EINSTIEG

3

VERTIEFUNG

Alter

- ☒ 6–10
- ☒ 11–13
- ☒ 14–18

Mannschaft

- Einzel
- Kleingruppe
- ☒ Gruppe

Dauer

5-10 min

Betreuung

1 Person

Material

-

Macht mir nach

Ein Gruppenmitglied geht raus und darf später das Rätsel lösen, welches die Gruppe ihm gleich stellen wird. Die Gruppe stellt sich in einen Kreis und bestimmt eine Person, welcher später alle „nach machen“. Das heißt, diese Person macht Bewegungen vor und alle machen nach, aber möglichst so unauffällig, dass nicht gleich zu sehen ist, wer die Bewegungen vor macht.

Das Gruppenmitglied, welches draußen war, kommt herein, stellt sich in die Mitte des Kreises und muss herausfinden, wem die Gruppe die Bewegungen nach machen.

Die Bewegungen sollten regelmäßig wechseln, sonst hat die beobachtende Person in der Mitte keine Chance.



Kreisjugendfeuerwehr
Ludwigsburg

WIR
SIND
DABE!



landes
jugend
ring bw



Baden-
Württemberg
Stiftung
WIR STIFTEN ZUKUNFT

KAMERADSCHAFT

1

SPIEL

2

EINSTIEG

3

VERTIEFUNG

Alter

- o 6–10
- ✗ 11–13
- ✗ 14–18

Mannschaft

- ✗ Einzel
- ✗ Kleingruppe
- ✗ Gruppe

Dauer

20-30 min

Betreuung

1 -3 Personen

Material

Stifte
Papier
Tische

Themen-Tische

Papier oder Plakate mit einer Frage oder Aussage werden auf den Tischen ausgelegt. Jedes Plakat auf einen eigenen Tisch.

Alle bekommen je einen Stift und gehen von Tisch zu Tisch. An den Tischen können die Jugendlichen die eigenen Gedanken auf die Plakate schreiben. Gespräche zu den Themen können erlaubt sein. Alternativ zuerst als „stille Runde“ starten und anschließend zu Gesprächen übergehen.

Beispielfragen:

- Was ist für dich Kameradschaft?
- Was trägst du persönlich zur Kameradschaft bei?
- Wo kann man Kameradschaft erfahren?
- Warum ist Kameradschaft in der Feuerwehr so wichtig?

TIPP:

Aufpassen, dass die Stifte nicht auf die Tische durchdrücken. Alternativ an Pinnwand oder Flipchart schreiben.



Kreisjugendfeuerwehr
Ludwigsburg

WIR
SIND
DABE!



KAMERADSCHAFT

1

SPIEL

2

EINSTIEG

3

VERTIEFUNG

Alter

- ✗ 6–10
- ✗ 11–13
- ✗ 14–18

Mannschaft

- ✗ Einzel
- ✗ Kleingruppe
- ✗ Gruppe

Dauer

10-15 min

Betreuung

1 Person

Material

Stifte
Papier
Tafel/Flipchart

Brain Storming

Sammlung von Ideen in der großen Runde. Aufschrieb der Ideen auf Karten oder Sammlung auf Tafel / Flipchart.

Brain Storming bietet sich an, wenn zuvor ein Spiel oder eine andere Art von Input an die Gruppe gegeben wurde.

Beispielfragen:

Was macht für dich Kameradschaft aus?

Mit welchen Worten würdest du Kameradschaft umschreiben?

Wo erfahrt ihr Kameradschaft in der Jugendfeuerwehr?

TIPP: Bei jüngeren Kindern, die sich mit dem Schreiben schwer tun, sollte eine Person die Gedanken notieren.

Nicht als Einstieg ohne jeglichen weiteren Input geeignet.



Kreisjugendfeuerwehr
Ludwigsburg

WIR
SIND
DABE!



KAMERADSCHAFT

1

SPIEL

2

EINSTIEG

3

VERTIEFUNG

Alter

- ☒ 6–10
- ☒ 11–13
- ☒ 14–18

Mannschaft

- ☒ Einzel
- ☒ Kleingruppe
- ☒ Gruppe

Dauer

10-15 min

Betreuung

1 Person

Material

-

Gesprächsrunde

Mit den Jugendlichen über Fragen, die sie zum Thema interessieren, oder die zuvor beim Austausch aufgekomen sind, in der großen Runde sprechen.

Die Gesprächsrunde eignet sich auch sehr gut als Abschlusseinheit.

Z. B. beim „Blitzlicht“ nur zwei bis drei Worte sagen, die zu diesem Thema mitgenommen wurden.

Falls keine eigenen Fragen der Jugendliche aufkommen:

Gibt/gab es Situationen, in denen du dich nicht kameradschaftlich behandelt gefühlt hast?

Wofür brauchen wir Kameradschaft in der (Jugend-) Feuerwehr?

Wo begegnet uns Kameradschaft im Alltag?

Ist Kameradschaft für dich das gleiche wie Freundschaft? Warum?



Kreisjugendfeuerwehr
Ludwigsburg

WIR
SIND
DABE!



Baden-
Württemberg
Stiftung
WIR STIFTEN ZUKUNFT

RESPEKT

1

SPIEL

2

EINSTIEG

3

VERTIEFUNG

Alter

- ☒ 6–10
- ☒ 11–13
- ☒ 14–18

Mannschaft

- Einzel
- Kleingruppe
- ☒ Gruppe

Dauer

10-15 min

Betreuung

1 Person

Material

Leinenbeutel
Bälle

Namenwerfen

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Ein Leinenbeutel/ Ball wird von Person zu Person geworfen. In der ersten Runde wird eine Reihenfolge festgelegt, die in den späteren Runden wiederholt wird. Vor dem Wurf in der ersten Runde, wird der Namen der Person ausgesprochen.

Nach der Übung wird eine Frage an die Gruppe gestellt: „Was hat diese Übung mit Respekt zu tun?“

Beispiel:

Runde 1: Reihenfolge wird mit Nennen des Namens festgelegt

Runde 2: Wiederholung ohne Namensnennung

Runde 3: Reihenfolge rückwärts mit Namensnennung

Runde 4: Wie Runde 2

Runde 5: Nur zwei Personen (Werfer/Fänger) schauen in die Mitte, alle anderen blicken nach außen

mögliche Antworten zur Frage:

- aufeinander Acht geben beim Werfen
- rücksichtsvoll Werfen
- Regeln einhalten
- sich gegenseitig unterstützen, bei unklarer Reihenfolge



Kreisjugendfeuerwehr
Ludwigsburg

WIR
SIND
DABE!



RESPEKT

1

SPIEL

2

EINSTIEG

3

VERTIEFUNG

Alter

- ☒ 6–10
- ☒ 11–13
- ☒ 14–18

Mannschaft

- Einzel
- Kleingruppe
- ☒ Gruppe

Dauer

5-10 min

Betreuung

1 Person

Material

-

Evolutions Schnick Schnack Schnuk

Die Jugendlichen spielen einzeln gegeneinander „Schnick Schack Schnuck“. Die Evolutionsstufe des Siegers erhöht sich um +1, die Evolutionsstufe des Verlierers wird um -1 kleiner, kann jedoch nicht kleiner werden als das untere Limit von „1“.

In einer Runde können nur Jugendliche der selben Evolutionsstufe gegeneinander antreten.

Die erreichte Stufe wird bei der Suche nach einem neuen Spielpartner pantomimisch dargestellt.

Beispiel Evolutionsstufen:

Stufe 1: Küken

Stufe 2: Huhn

Stufe 3: Dino

Stufe 4: Mensch

Stufe 5: Superheld

Stufe 6: Feuerwehrmann/-frau

Die pantomimischen Darstellung dürft ihr euch gemeinsam vor Spielbeginn überlegen.



Kreisjugendfeuerwehr
Ludwigsburg

WIR
SIND
DABE!



landes
jugend
ring bw



Baden-
Württemberg
Stiftung

WIR STIFTEN ZUKUNFT

RESPEKT

1

SPIEL

2

EINSTIEG

3

VERTIEFUNG

Alter

- ✗ 6–10
- ✗ 11–13
- ✗ 14–18

Mannschaft

- o Einzel
- ✗ Kleingruppe
- ✗ Gruppe

Dauer

5-10 min

Betreuung

1 Person

Material

-

Drache, Prinzessin & Ritter

Die Jugendlichen werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Rundenbasiert spielen beide Gruppen gegeneinander „Schnick Schack Schnuck“. Jede Gruppe muss sich auf eine Figur (Drache, Prinzessin oder Ritter) einigen. Auf das Kommando eines Betreuers, stellen beide Gruppen ihre gewählte Figur da. Die siegreiche Figur erhält einen Gewinnpunkt.

Der Drache besiegt die Prinzessin

Die Prinzessin besiegt den Ritter

Der Ritter besiegt den Drachen



Kreisjugendfeuerwehr
Ludwigsburg

WIR
SIND
DABE!



landes
jugend
ring
bw



Baden-
Württemberg
Stiftung
WIR STIFTEN ZUKUNFT

RESPEKT

1

SPIEL

2

EINSTIEG

3

VERTIEFUNG

Alter

- ✗ 6–10
- ✗ 11–13
- ✗ 14–18

Mannschaft

- o Einzel
- ✗ Kleingruppe
- ✗ Gruppe

Dauer

5-10 min

Betreuung

1 Person

Material

pro Person
ein zerschnittenes Foto, etwa
20 Teile je Foto
(Mindestgröße
Foto 13x18 cm)

Sichtschutz

Foto Puzzle

Es sitzen 6-8 Personen um einen Tisch. Bei größeren Gruppen mehrere Spieltische einplanen. Jede Person schaut sich ihr Bild kurz an. Dann kommen alle Puzzle Teile gemischt in die Mitte des Tisches. Jede Person darf sich 15 Teile nehmen. Nun gilt es das eigene Bild wieder zusammensetzen. Teile, die nicht zum eigenen Bild gehören kommen wieder in die Mitte. Von dort dürfen neue Teile genommen werden, um das eigene Bild zu vervollständigen.

Gewonnen hat, wer zuerst das eigene Foto vervollständigt hat. Fair Play bedeutet, dass niemand die nicht passenden Teile bei sich hortet, um die anderen am weiter kommen zu hindern.

Variante, um es schwerer zu machen: die Spielenden bekommen kein Bild zugewiesen, sondern müssen sich anhand der 15 Teile für eines entscheiden. Es kann natürlich vorkommen, dass nun zwei Personen das gleiche Bild puzzeln wollen. Hier gilt es dann fair und respektvoll in der Klärung zu bleiben.

Variante für Kindergruppen: größere Teile, weniger Teile pro Foto



Kreisjugendfeuerwehr
Ludwigsburg

WIR
SIND
DABE!



WIR STIFTEN ZUKUNFT

RESPEKT

1

SPIEL

2

EINSTIEG

3

VERTIEFUNG

Alter

- ✗ 6–10
- ✗ 11–13
- ✗ 14–18

Mannschaft

- o Einzel
- o Kleingruppe
- ✗ Gruppe

Dauer

10 min

Betreuung

1 Person

Material

pro Person
eine Karte

je Familie ein
Stuhl

Achtung:

Alle Familien
benötigen die
selbe Anzahl an
Mitgliedern

Die Meier's

Jede Familie besteht z. B. aus vier Mitgliedern, für die es jeweils eine Karte gibt. Alle Karten werden an die Spielenden verteilt. Auf Kommando der Spielleitung setzen sich alle in Bewegung und tauschen untereinander immer wieder die Karten. Somit wechseln die Spielenden wiederkehrend die Rollen der Familienmitglieder. Auf ein Signal der Spielleitung, finden sich alle Familienmitglieder einer Familie zusammen und setzen sich entsprechend der definierten Reihenfolge auf den Karten auf einen Stuhl.

Die Familie, die zuletzt sitzt, scheidet aus. Alternativ erhalten alle Familienmitglieder der Gewinnerfamilie einen Pluspunkt.

Vorbereitung:

Entweder die Karten mit „Vater Meier, Mutter Meier, Sohn Meier und Tochter Meier“ beschriften, oder mit Vor- und Zunamen z. B. „Michael Meier, Sabrina Meier, Elke Meier und Henry Meier“. Beim Erstellen der Karten wird eine beliebige Reihenfolge der Familienmitglieder festgelegt.

Variante für Kindergruppen: Bilder von Tieren auf den Kärtchen oder Farben in unterschiedlicher Intensität/Nuancen.

Reihenfolge kann bei Kindergruppen weggelassen werden.



Kreisjugendfeuerwehr
Ludwigsburg

WIR
SIND
DABE!



landes
jugend
ring bw

Baden-
Württemberg
Stiftung

WIR STIFTEN ZUKUNFT



RESPEKT

1

SPIEL

2

EINSTIEG

3

VERTIEFUNG

Alter

- ☒ 6–10
- ☒ 11–13
- ☒ 14–18

Mannschaft

- ☒ Einzel
- ☒ Kleingruppe
- ☒ Gruppe

Dauer

10-20 min

Betreuung

1 Person

Material

Motivkarten
Fotos
Bilder

Motivkarten

Es werden verschiedene Motivkarten ausgelegt. Alle Jugendlichen wählen sich eine Karte aus.

Gespräch in der Gruppe über die ausgewählten Motivkarten.

Mögliche Fragen:

Warum hast du diese Karte für den Wert Respekt ausgewählt?

Was sagt dir diese Karte oder dieses Bild zum Wert Respekt?

Wie würdest du jemandem ohne Vorkenntnisse anhand deines Bildes Respekt erklären?



RESPEKT

1

SPIEL

2

EINSTIEG

3

VERTIEFUNG

Alter

- o 6–10
- ✗ 11–13
- ✗ 14–18

Mannschaft

- ✗ Einzel
- ✗ Kleingruppe
- ✗ Gruppe

Dauer

20-30 min

Betreuung

1-3 Personen

Material

Stifte
Papier
Tische

Themen-Tische

Papier oder Plakate mit einer Frage oder Aussage werden auf den Tischen ausgelegt. Jedes Plakat auf einen eigenen Tisch.

Alle bekommen je einen Stift und gehen von Tisch zu Tisch. An den Tischen können die Jugendlichen die eigenen Gedanken auf die Plakate schreiben.

Gespräche zu den Themen können erlaubt sein. Alternativ zuerst als „stille Runde“ starten und anschließend zu Gesprächen übergehen.

Beispielfragen:

- Was ist für dich Respekt?
- Was ist für dich ein respektvoller Umgang?
- Wo begegnet dir Respekt?
- Warum ist Respekt in der Feuerwehr so wichtig?

TIPP:

Aufpassen, dass die Stifte nicht auf die Tische durchdrücken. Alternativ an Pinnwand oder Flipchart schreiben.



RESPEKT

1

SPIEL

2

EINSTIEG

3

VERTIEFUNG

Alter

- ✗ 6–10
- ✗ 11–13
- ✗ 14–18

Mannschaft

- ✗ Einzel
- ✗ Kleingruppe
- ✗ Gruppe

Dauer

10-15 min

Betreuung

1 Person

Material

Stifte
Papier
Tafel/Flipchart

Brain Storming

Sammlung von Ideen in der großen Runde. Aufschrieb der Ideen auf Karten oder Sammlung auf Tafel / Flipchart.

Brain Storming bietet sich an, wenn zuvor ein Spiel oder eine andere Art von Input an die Gruppe gegeben wurde.

Beispielfragen:

Was macht für dich Respekt aus?

Mit welchen Worten würdest du Respekt umschreiben?

Wo erfahrt ihr Respekt in der Jugendfeuerwehr?

TIPP: Bei jüngeren Kindern, die sich mit dem Schreiben schwer tun, sollte eine Person die Gedanken notieren.

Nicht als Einstieg ohne jeglichen weiteren Input geeignet.



Kreisjugendfeuerwehr
Ludwigsburg

WIR
SIND
DABE!



landes
jugend
ring bw



Baden-
Württemberg
Stiftung
WIR STIFTEN ZUKUNFT

RESPEKT

1

SPIEL

2

EINSTIEG

3

VERTIEFUNG

Alter

- ✘ 6–10
- ✘ 11–13
- ✘ 14–18

Mannschaft

- ✘ Einzel
- ✘ Kleingruppe
- ✘ Gruppe

Dauer

10-15 min

Betreuung

1 Person

Material

-

Gesprächsrunde

Mit den Jugendlichen über Fragen, die sie zum Thema interessieren, oder die zuvor beim Austausch aufkommen sind, in der großen Runde sprechen.

Die Gesprächsrunde eignet sich auch sehr gut als Abschlusseinheit.

Z. B. beim „Blitzlicht“ nur zwei bis drei Worte sagen, die zu diesem Thema mitgenommen wurden.

Falls keine eigenen Fragen der Jugendliche aufkommen:

Gibt/gab es Situationen in denen du dich nicht respektiert gefühlt hast?

Wofür brauchen wir Respekt in der (Jugend-) Feuerwehr?

Wo begegnet uns Respekt im Alltag?

Wen sollte man respektieren?



Kreisjugendfeuerwehr
Ludwigsburg

WIR
SIND
DABE!



Landes
jugend
ring bw



Baden-
Württemberg
Stiftung
WIR STIFTEN ZUKUNFT

VERANTWORTUNG

1

SPIEL

2

EINSTIEG

3

VERTIEFUNG

Alter

- ☒ 6–10
- ☒ 11–13
- ☒ 14–18

Mannschaft

- ☒ Einzel
- ☒ Kleingruppe
- ☒ Gruppe

Dauer

15 min

Betreuung

1 Person

Material

Zettel
Stift
kleiner Behälter

Suchet und findet

Alle Mitspielenden schreiben einen nicht zu schwer erreichbaren und transportablen Gegenstand aus der näheren Umgebung auf einen Zettel und falten diesen. Alle Zettel werden gesammelt und gemischt. Jede Person bekommt wieder einen Zettel (nicht den eigenen!).

Auf das Kommando der Spielleitung öffnen alle den Zettel und holen sich den beschriebenen Gegenstand. Wer zuerst den Gegenstand zur Spielleitung bringt, gewinnt.

Der Bezug auf den Wert Verantwortung besteht darin, dass die Jugendlichen sich an die abgesprochenen Regeln halten. Insbesondere wenn dieses Spiel mit Ausrüstungsgegenständen eines Feuerwehrfahrzeuges gespielt wird.



VERANTWORTUNG

1

SPIEL

2

EINSTIEG

3

VERTIEFUNG

Alter

- ☒ 6–10
- ☒ 11–13
- ☒ 14–18

Mannschaft

- Einzel
- Kleingruppe
- ☒ Gruppe

Dauer

10 min

Betreuung

1 Person

Material

2 Gegenstände die sich in Größe und Form ähneln. Z. B. Bälle, Kissen, Schwimmring, etc.

Die Jagd

Die Spielenden sitzen in einem Stuhlkreis. Es wird abwechselnd 1, 2, 1, 2, ... gezählt, um zwei Gruppen zu bilden. Die Personen bleiben im Kreis sitzen. Die Spielleitung gibt einer Person aus Gruppe 1 einen Gegenstand und auf der gegenüberliegenden Seite des Kreises der Gruppe 2 den zweiten Gegenstand. Nun gilt es den Gegenstand innerhalb der eigenen Gruppe so schnell weiterzugeben (nicht werfen!), dass der eigene Gegenstand den gegnerischen Gegenstand einholt.

Variation 1: Die Gegenstände werden in entgegengesetzter Richtung vom gleichen Startpunkt aus losgeschickt. Die Gruppe gewinnt, die als erstes den Gegenstand wieder am Ausgangspunkt hat.

Variation 2: Vorgehen wie Variante 1 (entgegengesetzte Weitergabe), jedoch ist das Ziel der Gesamtgruppe, die beiden Gegenstände innerhalb einer bestimmten Zeit im Kreis zu geben.



VERANTWORTUNG

1

SPIEL

2

EINSTIEG

3

VERTIEFUNG

Alter

- ☒ 6–10
- ☒ 11–13
- ☒ 14–18

Mannschaft

- Einzel
- Kleingruppe
- ☒ Gruppe

Dauer

10 min
+ Vorbereitungszeit!

Betreuung

1 Person

Material

Vorbereitete Verkaufsplakate, mit völlig diversen Gegenständen. Vom Kakadu bis zur Sanduhr.

Die Plakate ähneln sich jedoch in der Beschreibung.

Schlangestehen

Die Spielleitung hat Verkaufsplakate vorbereitet auf denen allerlei Dinge angepriesen werden. Die Verkaufsplakate werden im Raum aufgehängt und kennzeichnen einen Verkaufsstand. Die Spielleitung ruft nun einen Gegenstand von den Plakaten aus, den alle finden müssen. Vor diesem Plakat stellen sie sich in eine Schlange. Dabei wird eine Hand auf die Schulter der vorderen Person gelegt. Zwischendrängeln und zweite Schlangen bilden ist nicht erlaubt.

Ziel des Spieles ist, möglichst nicht als letzte Person in der Schlange vor dem Laden zu stehen, denn diese scheidet aus.

Beispiele Verkaufsplakate:

Plakat 1: Goldhamster, Petunie, Regenbogen

Plakat 2: Goldfisch, Pipette, Regenschirm

Plakat 3: Goldbarsch, Pinzette, Sonnenschirm

Variation ohne Ausscheiden: Es werden vor Beginn des Spiels Gruppen gebildet. Jede Person sammelt Punkte für die Gruppe. Nur die ersten 5 Kinder bekommen einen Punkt.

Variation für Kindergruppen: Darstellung mit Bildern.



Kreisjugendfeuerwehr
Ludwigsburg

WIR
SIND
DABE!



VERANTWORTUNG

1

SPIEL

2

EINSTIEG

3

VERTIEFUNG

Alter

- ☒ 6–10
- ☒ 11–13
- ☒ 14–18

Mannschaft

- o Einzel
- ☒ Kleingruppe
- ☒ Gruppe

Dauer

20-30 min

Betreuung

1-3 Personen

Material

Stifte
Papier
Tische

Themen-Tische

Papier oder Plakate mit einer Frage oder Aussage werden auf den Tischen ausgelegt. Jedes Plakat auf einen eigenen Tisch.

Alle bekommen je einen Stift und gehen von Tisch zu Tisch. An den Tischen können die Jugendlichen die eigenen Gedanken auf die Plakate schreiben.

Gespräche zu den Themen können erlaubt sein. Alternativ zuerst als „stille Runde“ starten und anschließend zu Gesprächen übergehen.

Beispielfragen:

- Was ist für dich Verantwortung?
- Was trägst du persönlich Verantwortung?
- Wo kann man Verantwortung erfahren?
- Warum ist Verantwortung in der Feuerwehr so wichtig?

TIPP:

Aufpassen, dass die Stifte nicht auf die Tische durchdrücken. Alternativ an Pinnwand oder Flipchart schreiben.



VERANTWORTUNG

1
SPIEL

2
EINSTIEG

3
VERTIEFUNG

Alter

- ☒ 6–10
- ☒ 11–13
- ☒ 14–18

Mannschaft

- ☒ Einzel
- ☒ Kleingruppe
- ☒ Gruppe

Dauer

10-15 min

Betreuung

1 Person

Material

-

Gesprächsrunde

Mit den Jugendlichen über Fragen, die sie zum Thema interessieren, oder die zuvor beim Austausch aufgenommen sind, in der großen Runde sprechen.

Die Gesprächsrunde eignet sich auch sehr gut als Abschlusseinheit.

Z. B. beim „Blitzlicht“ nur zwei bis drei Worte sagen, die zu diesem Thema mitgenommen wurden.

Falls keine eigenen Fragen der Jugendliche aufkommen:

Gibt/gab es Situationen in denen du Verantwortung übernommen hast?

Wofür brauchen wir Verantwortung in der (Jugend-) Feuerwehr?

Wo begegnet uns Verantwortung im Alltag?



TOLERANZ

1

SPIEL

2

EINSTIEG

3

VERTIEFUNG

Alter

- ☒ 6–10
- ☒ 11–13
- ☒ 14–18

Mannschaft

- Einzel
- Kleingruppe
- ☒ Gruppe

Dauer

5 min

Betreuung

1 Person

Material

-

Alle die ...

Alle sitzen in einem Stuhlkreis. Eine Person ist in der Mitte. Für sie gibt es keinen freien Stuhl. Diese Person möchte gerne wieder auf einen Stuhl sitzen und das erreicht sie, indem mehrere Personen den Platz wechseln müssen. Dazu überlegt sie sich nun etwas, was möglichst viele Personen gemeinsam haben. Nun heißt es: „Alle wechseln den Platz, die ... !“

Alle angesprochenen Personen müssen den Platz wechseln und am Schluss bleibt wieder eine Person übrig.

Diese Person überlegt sich die nächste Gemeinsamkeit usw.

Das Spiel wird gerne zum Kennenlernen gespielt. Ende bestimmt die Spielleitung.

Gemeinsame Kategorien können z. B. sein:

... ein Haustier haben, ... blaue Socken anhaben, ... Hunger haben, ... dieses Jahr schon im Urlaub waren, ... noch Hausaufgaben machen müssen, usw.



Kreisjugendfeuerwehr
Ludwigsburg

WIR
SIND
DABE!



landes
jugend
ring bw



Baden-
Württemberg
Stiftung
WIR STIFTEN ZUKUNFT

TOLERANZ

1

SPIEL

2

EINSTIEG

3

VERTIEFUNG

Alter

- o 6–10
- ✗ 11–13
- ✗ 14–18

Mannschaft

- o Einzel
- ✗ Kleingruppe
- ✗ Gruppe

Dauer

30 min

Betreuung

1 Person

Material

Stifte
Papier
pro Person 3
kleine Zettel

Wettstreit der Dichtkunst

Jede Person erhält 3 kleine Zettel auf den sie jeweils ein Wort zu einer vorgegebenen Kategorie schreibt. Die Zettel werden nach Kategorie eingesammelt und gemischt. Nun wird pro Kategorie ein Zettel gezogen und vorgelesen. Nun haben alle 15-20 Minuten Zeit aus den drei vorgelesenen Begriffen ein vierzeiliges Gedicht oder eine Kurzgeschichte zu schreiben. Jeder Begriff eine Zeile, die letzte Zeile ist frei gestaltbar. Sobald alle fertig sind, werden die Vierzeiler eingesammelt und anonym vorgelesen. Es wird jedes Exemplar bewertet und der Gewinner oder die Gewinnerin darf sich dann der Gruppe zu erkennen geben.

Beispiele Kategorien: Lebewesen; Begriff; Gegenstand
gezogene Zettel: Tiger, Abenteuer, Tankstelle

Rodriguez heißt der große Tiger.
Nachts machte er sich auf ins Abenteuer.
Alarm löste er aus in einer Tankstelle,
weil er dort mit einem Wollknäuel spielte!

Varianten: Die Begriffe müssen in der Reihenfolge bleiben.

Eignet sich auch um Slogans oder Werbesprüche zu texten.



Kreisjugendfeuerwehr
Ludwigsburg

WIR
SIND
DABE!



landes
jugend
ring bw



Baden-
Württemberg
Stiftung
WIR STIFTEN ZUKUNFT

TOLERANZ

1

SPIEL

2

EINSTIEG

3

VERTIEFUNG

Alter

- ✗ 6–10
- ✗ 11–13
- ✗ 14–18

Mannschaft

- o Einzel
- ✗ Kleingruppe
- ✗ Gruppe

Dauer

15 min

Betreuung

1 Person

Material

Stifte
Papier
Kiste / Hut /
kleiner Behälter

Steckbrief

Jede Person schreibt 3 Dinge über sich auf einen Zettel und faltet diesen zwei Mal zusammen. Alle Zettel werden eingesammelt, gut gemischt und wieder ausgeteilt. Hat eine Person den eigenen Zettel bekommen, wird noch mal gezogen.

Nun haben alle Personen 2-3 Minuten Zeit sich zu überlegen, von wem der Zettel ist, den sie bekommen haben. Nach Ablauf der Zeit beginnt die erste Person mit einer Vermutung, wessen Zettel sie in der Hand hat. Der Zettel wird vorgelesen und die Vermutung begründet. Ist die Vermutung richtig, bekommt die Person ihren Steckbrief. Sie macht mit der nächsten Person und ihrer Vermutung weiter. War die Vermutung falsch, macht eine andere Person mit ihrer Vermutung weiter. Nach 1-2 Runden kann nochmals eine neue Vermutung gestellt werden.

Als Kennlernspiel sehr geeignet oder auch um Neues aus einer Gruppe zu erfahren, die sich evtl. schon länger kennt.

Beispiele für Dinge: Hobbies, Lieblingsessen, letzter Reiseort, Lieblingsserie, Antwort auf die Frage: „Wenn ich ein Feuerwehrgerät wäre, dann wäre ich ...“



Kreisjugendfeuerwehr
Ludwigsburg

WIR
SIND
DABE!

landes
jugend
ring bw

Baden-
Württemberg
Stiftung
WIR STIFTEN ZUKUNFT

TOLERANZ

1

SPIEL

2

EINSTIEG

3

VERTIEFUNG

Alter

- ☒ 6–10
- ☒ 11–13
- ☒ 14–18

Mannschaft

- Einzel
- Kleingruppe
- ☒ Gruppe

Dauer

10 min

Betreuung

1 Person

Material

-

Nicht lachen!

Die Gruppe steht im Kreis. Bei diesem Spiel geht es darum, mittels der drei Befehle die Sprecherrolle weiterzugeben, ohne zu lachen.

Die drei Befehle sind: „Froschfroster“ - dieser Befehl gibt das Wort nach rechts weiter. „Whiskeymixer“ lässt die Richtung wechseln und „Wachsmaske“ gibt nach links weiter. Ziel ist es, möglichst immer schneller zu werden und dabei nicht zu lachen oder grinsen. Wer lacht, muss eine Runde um die Gruppe herum laufen. Gespielt wird, bis alle lachen.

Hinweis: Je nach Pupertätsgrad der Gruppe könnten peinlich berührte Momente bei Personen entstehen, da die Worte bei schnellem Sprechen zu wilden Wortkombinationen werden können. Das ggf. bei der Auswahl des Spieles beachten.



Kreisjugendfeuerwehr
Ludwigsburg

WIR
SIND
DABE!



landes
jugend
ring bw



Baden-
Württemberg
Stiftung

WIR STIFTEN ZUKUNFT

TOLERANZ

1

SPIEL

2

EINSTIEG

3

VERTIEFUNG

Alter

- ☒ 6–10
- ☒ 11–13
- ☒ 14–18

Mannschaft

- Einzel
- ☒ Kleingruppe
- ☒ Gruppe

Dauer

15-20 min

Betreuung

1 Person

Material

Stifte
Papier

Wer ist wer?

Alle Spielenden überlegen sich eine allen bekannte Person oder Figur und schreiben mit Hilfe der Initialen der Person / Figur eine passende Beschreibung. Bibi Blocksberg wird dann beispielsweise zu „beliebteste Besenreiterin“.

Nun geht es reihum, dass die erdachten Personen / Figuren von den Mitspielenden geraten werden. Fragen zu der Person / Figur dürfen nur mit Ja und Nein beantwortet werden.

Wenn die Person / Figur zu schwer ist, kann Hilfe gegeben werden.

Ziel ist natürlich, dass möglichst alle Personen / Figuren geraten werden.

Je nach Alter eignen sich unterschiedliche Personen / Figuren als Rateobjekte. Hier kann im Vorfeld die Auswahl entsprechend eines Themas auch eingegrenzt werden.



Kreisjugendfeuerwehr
Ludwigsburg

WIR
SIND
DABE!



landes
jugend
ring
bw



Baden-
Württemberg
Stiftung
WIR STIFTEN ZUKUNFT

TOLERANZ

1

SPIEL

2

EINSTIEG

3

VERTIEFUNG

Alter

- ☒ 6–10
- ☒ 11–13
- ☒ 14–18

Mannschaft

- ☒ Einzel
- ☒ Kleingruppe
- ☒ Gruppe

Dauer

10-20 min

Betreuung

1 Person

Material

Motivkarten
Fotos
Bilder

Motivkarten

Es werden verschiedene Motivkarten ausgelegt. Alle Jugendlichen wählen sich eine Karte aus.

Gespräch in der Gruppe über die ausgewählten Motivkarten.

Mögliche Fragen:

Warum hast du diese Karte für den Wert Toleranz ausgewählt?

Was sagt dir diese Karte oder dieses Bild zum Wert Toleranz?

Wie würdest du jemandem ohne Vorkenntnisse anhand deines Bildes Toleranz erklären?



TOLERANZ

1

SPIEL

2

EINSTIEG

3

VERTIEFUNG

Alter

- o 6–10
- ✗ 11–13
- ✗ 14–18

Mannschaft

- ✗ Einzel
- ✗ Kleingruppe
- ✗ Gruppe

Dauer

20-30 min

Betreuung

1-3 Personen

Material

Stifte
Papier
Tische

Themen-Tische

Papier oder Plakate mit einer Frage oder Aussage werden auf den Tischen ausgelegt. Jedes Plakat auf einen eigenen Tisch.

Alle bekommen je einen Stift und gehen von Tisch zu Tisch. An den Tischen können die Jugendlichen die eigenen Gedanken auf die Plakate schreiben. Gespräche zu den Themen können erlaubt sein. Alternativ zuerst als „stille Runde“ starten und anschließend zu Gesprächen übergehen.

Beispielfragen:

- Was ist für dich Toleranz?
- Was trägst du persönlich zu Toleranz bei?
- Wo begegnet dir Toleranz in deinem Umfeld?
- Warum ist Toleranz in der Feuerwehr so wichtig?

TIPP:

Aufpassen, dass die Stifte nicht auf die Tische durchdrücken. Alternativ an Pinnwand oder Flipchart schreiben.



TOLERANZ

1

SPIEL

2

EINSTIEG

3

VERTIEFUNG

Alter

- ✘ 6–10
- ✘ 11–13
- ✘ 14–18

Mannschaft

- ✘ Einzel
- ✘ Kleingruppe
- ✘ Gruppe

Dauer

10-15 min

Betreuung

1 Person

Material

Stifte
Papier
Tafel/Flipchart

Brain Storming

Sammlung von Ideen in der großen Runde. Aufschrieb der Ideen auf Karten oder Sammlung auf Tafel / Flipchart.

Brain Storming bietet sich an, wenn zuvor ein Spiel oder eine andere Art von Input an die Gruppe gegeben wurde.

Beispielfragen:

Was macht für dich Kameradschaft aus?

Mit welchen Worten würdest du Kameradschaft umschreiben?

Wo erfahrt ihr Kameradschaft in der Jugendfeuerwehr?

TIPP: Bei jüngeren Kindern, die sich mit dem Schreiben schwer tun, sollte eine Person die Gedanken notieren.

Nicht als Einstieg ohne jeglichen weiteren Input geeignet.



Kreisjugendfeuerwehr
Ludwigsburg

WIR
SIND
DABE!



landes
jugend
ring bw



Baden-
Württemberg
Stiftung
WIR STIFTEN ZUKUNFT

