

# SPIELANLEITUNG CHAOSSPIEL

Das Chaosspiel ist ein bewegungsreiches, aktives Teamspiel in einem definierten Gelände.

Gedacht ist, dass dieses Spiel am Pfarrgelände stattfindet. Zum Beispiel Kirchenraum, Pfarrhof/heim, Pfarrhofgarten. Steckt das Gelände so ab, dass es sicher ist für die Kinder. Im Spiel vergessen Kinder auf Verkehrsregeln und andere Vorsichtsmaßnahmen also bitte Straßenüberquerungen etc. ausschließen.

## Spielidee

- In der Chaos-Zentrale befindet sich der Spielplan und die Jury.
- Mehrere Gruppen mit 2 - 4 Mitspieler\*innen sind durch jeweils eine Spielfigur auf einem Spielbrett mit 75 Feldern vertreten.
- Nach dem Würfeln und Setzen der Spielfigur wird die der Platzierung entsprechende Zahl im Gelände gesucht. Auf der Rückseite des Zahlenkärtchens ist ein Codewort notiert, das die nächste Aufgabe freischaltet. Dieses Codewort wird der Juryperson genannt, diese stellt der Gruppe dann die Aufgabe.
- Die Aufgabe kann nur absolviert werden, wenn alle Gruppenmitglieder anwesend sind.
- Die Jury vergibt zusätzlich Extrapunkte bei den Innovationsfragen für:
- Kreativität, Innovation, Originalität, Genauigkeit bei der Aufgabenlösung (1-6 Zusatzpunkte zur gewürfelten Augenzahl).
- Die Anzahl der Extrapunkte darf nach der Vergabe am Spielfeld weitergezogen werden.

Ist die Aufgabe erledigt, darf erneut gewürfelt werden und es wird die nächste Zahl gesucht. Es gibt 5 Innovations-Felder sie sind am Spielplan speziell gekennzeichnet. Wird ein **Innovationsfeld** erreicht, **muss dort gestoppt** und die Aufgabe **verbindlich gelöst** werden, bevor es weitergeht.

## Ablauf

Würfeln -> Ziehen -> Zahl suchen -> Codewort in der Zentrale nennen -> Aufgabe lösen -> Würfeln

## Spielziel

Sobald eine Gruppe das Ziel am Spielplan erreicht, erhält sie einen Teil der (zerschnipfelten) Lösungssätze. Erst wenn alle Gruppen im Ziel angekommen sind, können sie gemeinsam den vollständigen Satz zusammensetzen – dieser führt sie zur Überraschung.

Hilfe untereinander ist ausdrücklich erlaubt!

Eine solche Überraschung könnte zum Beispiel ein Eis für jedes Kind sein, und der Lösungssatz muss in der Eisdiele genannt werden / genannt werden damit sich der Gefrierschrank öffnen lässt etc.

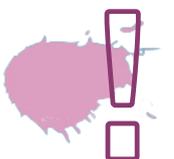
Fragt nach ob der Pfarrgemeinderat dies spendiert 😊

Die Lösungssätze könnten sein:

***Es ist gut, so zu sein wie ein Kind** – so steht es in der Bibel. Für Jesus haben Kinder mit ihren Eigenschaften und Stärken einen besonderen Wert. Jesus sagte: Lernt von ihnen! Achtet gut auf sie!*

## Während der Wartezeit bis alle Gruppen fertig sind:

- können Bausteine bereitgestellt werden, mit denen Kinder ihre Wunschkirche bauen dürfen
- kann ein Plakat aufgelegt werden auf dem die Kinder mit Materialien ihre Wunschkirche zeichnen, eine Collage erstellen, kreativ gestalten können (kann danach ev. öffentlich ausgehängt werden)
- kann gemeinsam eine Verpflegung zubereitet werden (z.B. Obst/Gemüse Spieße bzw. Teller)
- können mit Buchstabenperlen Schlüsselanhänger oder Armbänder gefädelt werden mit Sätzen wie „Du bist wichtig“ „Rede mit“ „Bring dich ein“ „MITeinander DENKEN\*REDEN\*MACHEN“ „Gemeinsam“



für die Innovationsfragen sind keine (Zahlen-)Kärtchen im Gelände versteckt – die Mitspielenden erhalten gleich die Aufgabenstellung

## Vorbereitung

- Definiert das Spielgelände
- Überarbeitet die Aufgaben-Liste – Passt sie an die Gegebenheiten in eurer Pfarrgemeinde an und überlegt welche Ergebnisse euch besonders wichtig wären. Fügt Antworten zu den Fragen hinzu, tauscht Fragen aus und/oder besorgt euch das benötigte Material für die Aufgaben; Entscheidet euch für eure bevorzugten Innovationsaufgaben
- Teilt die Gruppen sinnvoll ein (im Anhang ein Vorschlag für ein Teilungsspiel)
- Legt **Spielplan, Spielfiguren, Würfel, Zettel, Stifte, Plakate etc. bereit**
- Verteilt die 70 Kärtchen im Spielgelände
- Positioniert euch in der Zentrale (ggf. einzelne GL am Gelände falls erforderlich)
- Legt euch Material zur Ergebnissicherung bereit. Plakat, Stifte, Zettel, Post It's

## Materialliste

- Spielplan ausdrucken (siehe Anhang)
- Pro Gruppe eine Spielfigur
- 1 Würfel
- 70 Kärtchen ausgedruckt (siehe Anhang)
- Codewort- und Aufgabenliste ausgedruckt (siehe Anhang)
- Zettel, Plakate, Stifte

## Sammlung der Ergebnisse

Dieses Chaosspiel bietet eine Form wie Kinder um ihre Meinung gefragt werden können.

**Deshalb ist es auch wichtig die Ergebnisse zu sammeln, aufzubereiten und sich zu überlegen, wie in Folge damit weitergearbeitet wird. Dies soll auch den Kindern mitgeteilt werden!**

Möglichkeiten sind: die Ergebnisse aus den Innovationsfragen im Pfarrgemeinderat zu thematisieren, die entstandenen Plakate auszustellen (z.B. in Kirche, Pfarrheim, Schaukasten) Einen Artikel im Pfarrbrief zu verfassen der die Ergebnisse erläutert und darauf eingehen was weiter mit den Ergebnissen passieren wird.) Wichtige/Interessante Ergebnisse zu den Fragen können in Form einer Mindmap festgehalten werden (z.B. auf einem großen Plakat mit einem Post It)

## INNOVATIONSFELDER

Am Spielplan gibt es 5 Innovationsfelder. Bitte wählt jene Innovationsfragen aus, die ihr am passendsten für eure Pfarrgemeinde empfindet. Oder überlegt euch eigene Fragen.

- Kinderecke neu erfinden – malt oder beschreibt die ideale Kinderecke in eurer Kirche. (Berücksichtigt verschiedene Altersgruppen, die Lautstärke der Aktivitäten und was zur Kirche passt)
- „Jungscharraum“ (Ministrant\*innen-Raum) neu erfinden - malt oder beschreibt den idealen Raum für eure Gruppe
- Pfarrhofgarten neu gestalten? - malt oder beschreibt wie ihr euch den idealen Pfarrhofgarten vorstellt
- Gottesdienst- Rolle neu gestalten -> was könnten Kinder übernehmen? Wo würdest du gern mitwirken? Seid möglichst konkret.
- Stell dir vor, du kannst auf der Welt alles verändern. Wie wünschst du dir deine Welt? Zeichnet und/oder beschreibt eure Ideen.
- Welche Ideen hast du damit dir und deiner Familie ein Gottesdienst gut gefällt?
- Ihr bekommt Post-its von uns – nehmt euch Zeit um Plätze in der Kirche (oder im Pfarrheim) zu markieren -> rosa/Herz : das mag ich, Gelb/Fragezeichen :warum ist das so?, grün/Rufzeichen: hier wünsch ich mir was. Wenn ihr konkrete Anmerkungen habt bitte gerne dazuschreiben.

## Aufgabenliste

Zahl	Codewort	Aufgabe	Antwort
1	Cool	Nennt uns die coolste Veranstaltung für Kinder in eurer Pfarrgemeinde im Kirchenjahr.	
2	Unheimlich	Der unheimlichste Ort in der Kirche ist für uns...	
3	Lied	Singt uns euer Lieblingskirchenlied vor.	
4	Farbe	Was ist keine Liturgische Farbe? Rot, Grün, Braun oder Violett? – Im Zweifelsfall könnt ihr bei den Mini-Gewändern nachschauen.	Braun
5	Heilig	Nenne 3 Heilige, die in deiner Kirche abgebildet sind.	
6	PGR	Ordnet die Namen zu den jeweiligen Bildern aus dem Pfarrteam. Wer ist wer	
7	Pfarrkirche	Wem ist unsere Pfarrkirche geweiht?	
8	Werbung	Erfindet einen Werbespruch für eure Pfarrgemeinde.	
9	Gruppe	Welche Gruppierungen sind regelmäßig im Pfarrheim? (notiert, ob die Kinder alle Gruppierungen kennen)	
10	Pfarrheim	Nennt 5 Assoziationen zu Pfarrheim	
11	Gottesdienst	Nennt 5 Assoziationen zu Gottesdienst	
12	Ministrieren	Nennt 5 Assoziationen zu Ministrieren	
13	Assoziation	Nennt 5 Assoziationen zu Kirche	
14	Jungschar	Nennt 5 Assoziationen zu Jungschar	
15		<b>INNOVATIONSFRAGE – kein Lösungswort – Aufgabe sofort mitgeben.</b>	Jury bewertet
16	Angebot	Welche Angebote für DICH würdest du dir in der Pfarrgemeinde wünschen?	
17	Besonders	Was macht für dich einen Gottesdienst besonders?	
18	Fürbitte	Wenn du eine Fürbitte formulieren dürftest – worum würdest du bitten?	
19	Kinder	Welche Angebote für Kinder gibt es in unserer Pfarrgemeinde?	
20	Jesus	Was würdest du tun wenn du für einen Tag Jesus wärst?	
21	Emoji	Malt ein Emoji, das ausdrückt, wie ihr euch im Kirchengebäude fühlt.	

22	Raum	Malt ein Emoji, das ausdrückt, wie ihr euch im Jungscharraum fühlt.	
23	Liturgie	Malt ein Emoji, das ausdrückt, wie ihr euch im Gottesdienst fühlt.	
24	Sakristei	Malt ein Emoji, das ausdrückt, wie ihr euch in der Sakristei fühlt.	
25	Chor	Welches Lied würdet ihr gerne mal im Gottesdienst singen? Bitte singt es vor.	
26	Singen	Welches Kirchenlied summt/gurgelt/pfeift eure Spielleitung?	
27	Pantomime	Eine Person eurer Gruppe hat 1 Minute Zeit folgende Worte pantomimisch darzustellen – der Rest rät – pro erratenem Wort darf ein Feld zusätzlich zur gewürfelten Augenzahl vorgerückt werden. (Beten, Kreuzzeichen, Singen, Hostie, Martinsfest)	
28	Erklärung	Eine Person eurer Gruppe hat 1 Minute Zeit folgende Worte zu erklären – der Rest rät – pro erratenem Wort darf ein Feld zusätzlich zur gewürfelten Augenzahl vorgerückt werden. (Ministrantin, Weihwasser, Jungscharlager, Kinderrechte, Erstkommunion)	
29	Zeichnung	Eine Person eurer Gruppe hat 1 Minute Zeit folgende Worte zu zeichnen – der Rest rät – pro erratenem Wort darf ein Feld zusätzlich zur gewürfelten Augenzahl vorgerückt werden. (Kreuz, Glocke, Kirche, Nikolaus, Sternsinger)	
30		<b>INNOVATIONSFRAGE – kein Lösungswort – Aufgabe sofort mitgeben.</b>	<b>Jury bewertet</b>
31	Lieblingsplatz	Wo ist euer Lieblingsplatz in der Pfarre?	
32	Kritik	Was magst du nicht an der Jungschar/Ministrant*innen-Gruppe? (sammelt die Antworten auf einem Plakat)	
33	Verbesserung	Was magst du nicht am Gottesdienst? (sammelt die Antworten auf einem Plakat)	
34	Spiel	Was ist euer Lieblingsspiel in der Gruppe?	
35	Essen	Dieses Essen wünschen wir uns für den Adventmarkt-Stand.	
36	Lager	Unser Jungschar/-Ministrant*innen-Lager Wunschziel wäre?	
37	Ausflug	Unser Jungschar/-Ministrant*innen-Ausflugs Wunschziel wäre?	
38	Hunger	Dieses Essen wünschen wir uns fürs Jungschar/-Ministrant*innen-Lager.	

39	Pfarrfest	Dieses Essen wünschen wir uns fürs Pfarrfest.	
40	Halleluja	Das wollte ich unserem Pfarrer schon immer einmal sagen.	
41	Frage	Das wollte ich unseren Pfarrer schon immer einmal fragen.	
42	Sitzbank	Bewerte die Gemütlichkeit unserer Kirchen-Sitzbänke nach dem Schulnotenprinzip.	
43	WC	Bewerte das WC in eurem Pfarrheim nach dem Schulnotenprinzip.	
44	Instrumente	Welche Instrumente hättest du gerne mal in einem Gottesdienst?	
45		<b>INNOVATIONSFRAGE – kein Lösungswort – Aufgabe sofort mitgeben.</b>	<b>Jury bewertet</b>
46	Lustig	Dieses Spiel könnten wir wieder einmal spielen.	
47	Kreativ	Dieses Spiel könnten wir einmal zusammen im Gottesdienst ausprobieren.	
48	Amen	Was heißt Amen?	So sei es, JA, =Bestätigung
49	Spaß	Was stört euch an eurem Gruppenraum?	
50	Idee	Was stört euch am Pfarrheim?	
51	Programm	Diesen Programmpunkt für Kinder wünschen wir uns fürs Pfarrfest.	
52	Sternsingen	Vervollständigt diesen Satz: Beim Sternsingen ist das wichtigste...	es gibt keine falsche Antwort
53	Altar	Vervollständigt diesen Satz: Beim Ministrieren ist das wichtigste...	es gibt keine falsche Antwort
54	Kreuzzeichen	Vervollständigt diesen Satz: Beim Beten ist das wichtigste...	es gibt keine falsche Antwort
55	Gemeinschaft	Vervollständigt diesen Satz: Bei der Jungschar ist das wichtigste...	es gibt keine falsche Antwort
56	Ekel	Was ist der grauslichste Ort im Pfarrgemeinde-Gebiet.	
57	Ehrlichkeit	Welche Situationen in der Pfarrgemeinde sind unangenehm?	Keine/Nichts ist auch eine legitime Antwort)
58	Wortkette	Bildet zusammen eine Wortkette (Start: Jungscharlager -> jede Person bildet ein neues Doppelwort das mit dem vorherigen Ende beginnt -z.B.: Lagerküche – Küchentisch,...)	
59	Papst	Wie heißt der Papst?	<b>Papst Leo XIV (14.)</b>
60		INNOVATIONSFRAGE – kein Lösungswort – Aufgabe sofort mitgeben.	Jury bewertet

61	Erwachsene	Dafür sollten sich Erwachsene Zeit nehmen	
62	Witz	Erzählt einen Witz.	
63	Leo	Wo wohnt der Papst?	
64	Wege	Welche Wege in und um Kirche und Pfarrheim sind euch unangenehm? Und warum?	Keine/Nichts ist auch eine legitime Antwort)
65	Geruch	Bewertet den Geruch in eurem Pfarrheim nach dem Schulnotenprinzip.	
66	Schulnote	Bewertet den Geruch in der Kirche nach dem Schulnotenprinzip.	
67	Argument	Findet 3 gute Argumente zur Jung-schar zu gehen.	
68	Initiative	Findet 3 gute Argumente Sternsingen zu gehen.	
69	Gestaltung	Findet 3 gute Argumente Ministrant*in zu werden.	
70	Segen	Erfindet einen kurzen Segensspruch für die Gruppe	
71	Regel	Wenn du eine Regel für eure Gruppe aufstellen könntest welche wäre das?	
72	Knoten	Löst einen gordischen Knoten. (Spie-lerklärung im Anhang)	
73	Friede	Was kannst du tun, damit sich andere in der Gruppe wohlfühlen?	
74	Wunder	Wenn du ein Wunder vollbringen dürf-test, welches wäre das?	
75		<b>INNOVATIONSFRAGE – kein Lo-sungswort – Aufgabe sofort mitge-ben.</b>	<b>Jury bewertet</b>

### Alternative Aufgaben/Fragen

Die Fragen in der Tabelle können nach Belieben ausgetauscht werden. Entweder ihr überlegt euch selbst noch andere Fragen/Aufgaben oder ihr wählt aus untenstehenden Aufgaben aus.

- Findet 3 gute Argumente in die Kirche zu gehen.
- Wann feiern wir die Geburt Jesu?
- Wie heißen die Oblaten die im Gottesdienst verwendet werden? (Antwort: Hostien)
- Schätzt wieviele Personen sind regelmäßig im Gottesdienst?
- Wo ist Jesus geboren? (Antwort: Betlehem)
- Nennt 3 Dinge, für die ihr dankbar seid.
- Erzählt wann euch jemand geholfen hat.
- Was ist dein Lieblingsmoment in der Jungschar/ Ministrant\*innen-Gruppe?
- Welche Geschichte aus der Bibel findest du besonders spannend und warum?
- Gestaltet ein Logo für eure Pfarrgemeinde.
- Erfindet eine coole Veranstaltung für eure Pfarr-gemeinde. Wann, Wo, Programm, wer ist einge-laden?

Cool	Unheimlich	Lied
1	2	3
Farbe	Heilig	PGR
4	5	6
Pfarrkirche	Werbung	Gruppe
7	8	9
Pfarrheim	Gottesdienst	Ministrieren
10	11	12
Assoziation	Jungchar	
13	14	15

Angebot	Besonders	Fürbitte
16	17	18
Kinder	Jesus	Emoji
19	20	21
Raum	Liturgie	Sakristei
22	23	24
Chor	Singen	Pantomime
25	26	27
Erklärung	Zeichnung	
28	29	30

Lieblingsplatz	Kritik	Verbesserung
31	32	33
Spiel	Essen	Lager
34	35	36
Ausflug	Hunger	Pfarrfest
37	38	39
Halleuja	Frage	Sitzbank
40	41	42
WC	Instrumente	
43	44	45

Lustig	Kreativ	Amen
46	47	48
Spaß	Idee	Programm
49	50	51
Sternsingen	Altar	Kreuzzeichen
52	53	54
Gemeinschaft	Ekel	Ehrlichkeit
55	56	57
Wortkette	Papst	
58	59	60

Erwachsene	Witz	Leo
19	62	63
Wege	Geruch	Schulnote
64	65	66
Argument	Initiative	Gestaltung
67	68	69
Segen	Regel	Knoten
70	71	72
Friede	Wunder	
73	74	75