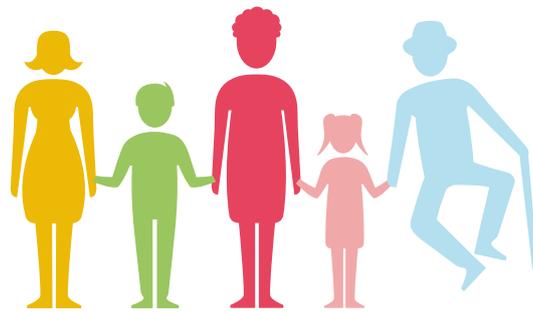


SPIELANLEITUNG



BUNDES

GENERATIONEN

SPIELE



EINLADUNG

Nein, an die Bundesjugendspiele habe ich keine guten Erinnerungen. Jahr für Jahr lag die Chance auf eine der begehrten Sieger- und Ehrenurkunden außerhalb meiner Reichweite. Ganz anders waren die gemeinsamen Unternehmungen in der Jugendarbeit. Hier ging es nicht ums Gewinnen, sondern um das Miteinander, gemeinsames Ausprobieren, Lachen und die Begegnung verschiedener Menschen.

Genau so soll es bei unseren Bundesgenerationenspielen sein, welche die Caritas im Rahmen ihrer Kampagne „Mach dich stark für Generationengerechtigkeit“ erstmals 2016 in ganz Deutschland veranstaltet.

Suchen Sie sich Menschen aus allen Generationen und Nationen und machen Sie mit. Erleben Sie, wie Sie die einzelnen Aufgaben in Ihrem Team spielerisch lösen, und haben Sie Spaß dabei! Jede und jeder kann die eigenen

IDEE

Die Caritas führt jährliche Kampagnen durch, in denen sie gesellschaftliche Herausforderungen thematisiert und für mehr Solidarität wirbt.

Die Kampagne 2016 „Mach dich stark für Generationengerechtigkeit“ verweist auf die mögliche Schieflage zu Ungunsten der nachfolgenden Generationen. Wir stehen gemeinsam vor der Herausforderung des demografischen Wandels und der Integration von Hunderttausenden Menschen, die in Deutschland eine neue Heimat suchen. Die Caritas setzt sich dafür ein, dass diese Herausforderung angenommen und aktiv gestaltet wird. Ihr Gelingen setzt Verständnis füreinander voraus. Dieses Verständnis

Fähigkeiten einsetzen. Und alle ergänzen sich gegenseitig: Der eine ist beweglicher, die andere kann besser strategisch denken. Ein Mitspieler hat viel Allgemeinwissen und das nächste Teammitglied hat einen besonders guten Gleichgewichtssinn.

Sebastian Krumbiegel von den Prinzen wettet, dass die Caritas in ganz Deutschland 1.000 Teams auf die Beine stellt. Das schaffen wir doch, oder?

Vielen Dank an alle, die vor Ort Spiele ausrichten! Und eine Bitte zum Schluss: Vergessen Sie nicht, Ihre Spiele auf www.bundesgenerationenspiele.de einzutragen. Damit Ihre Teams auch bei der Wette zählen. Ich wünsche Ihnen spannende Begegnungen!

Prälat Dr. Peter Neher
Präsident des Deutschen Caritasverbandes

wächst durch Begegnung und gemeinsames Tun – hier setzt die Idee der Bundesgenerationenspiele an. Sie ist als eine besondere Aktion, Teil der Caritas-Kampagne 2016, die außerdem sozialpolitische Forderungen, eine Demografie-Demo im Internet und weitere Informationsmaterialien umfasst. Die Bundesgenerationenspiele werden nicht zentral, sondern im Zeitraum von März bis Oktober 2016 dezentral in ganz Deutschland durchgeführt. Die Spiele können durch regionale Caritasverbände, Dienste und Einrichtungen sowie Fachverbände oder Pfarrgemeinden organisiert werden. Teilweise werden Veranstaltungen durch die Diözesan-Caritasverbände geplant.

Die Bundesgenerationenspiele sind so gestaltet, dass unterschiedliche Fähigkeiten zur Lösung der einzelnen Stationen gebraucht werden. Neben dem Zusammenspiel der Teilnehmer(innen) geht es um strategisches Denken, Geschicklichkeit, körperlichen Einsatz und Konzentration. Der Schwerpunkt liegt nicht auf sportlichen Leistungen. Die Spiele orientieren sich an der Erlebnispädagogik und dem früheren „Spiel ohne Grenzen“.

WETTEN, DASS...

Die Caritas hat mit Sebastian Krumbiegel von „Die Prinzen“ einen prominenten **Wettpaten** gewonnen. Sebastian Krumbiegel setzt sich schon lange gegen Rassismus und für einen besseren Zusammenhalt in unserer Gesellschaft ein. Die Idee, die Bundesgenerationenspiele mit unterschiedlichen Generationen von Einheimischen und Flüchtlingen zu gestalten, hat ihn begeistert. Er wettet (und ist sich sicher), dass wir es gemeinsam schaffen, im Jahr 2016 eintausend Teams zum Mitmachen bei den Bundesgenerationenspielen zu gewinnen. Als Wetteinsatz wird unter allen teilnehmenden Teams ein Besuch von Sebastian Krumbiegel direkt vor Ort ausgelost. Um an der Wette teilnehmen zu können, muss der Veranstalter seine Teams bis zum 15.11.2016 auf www.bundesgenerationenspiele.de eingetragen haben. Die Wetteinlösung findet in Absprache mit dem Gewinner und Sebastian Krumbiegel statt.

„Die Bundesgenerationenspiele bringen Menschen aller Generationen und unabhängig von ihrer Herkunft zusammen. Eine großartige Idee. Es geht nicht darum, zu gewinnen, sondern darum, aufeinander zuzugehen und miteinander Spaß zu haben. Wenn ich als Musiker mit meiner Band spiele, kommt es darauf an, dass das Zusammenspiel funktioniert. So ist das auch im Leben. Es kommt auf das Miteinander an. Jeder hat seine Stärken. Gemeinsam sind wir noch stärker. Machen Sie mit bei den Bundesgenerationenspielen 2016!“

Sebastian Krumbiegel, Musiker



SPIELREGELN

TEAMS

Jedes Team besteht aus mindestens fünf, maximal zehn Personen. Die Teams sollten sowohl mehrere Generationen (Kinder/Jugendliche – Erwachsene – Ü 66) als nach Möglichkeit auch mehrere Nationalitäten umfassen. Die Erfahrung zeigt, dass Teams, die sich vorher schon kennen, eine stärkere Motivation des Miteinanders haben. Die Spiele können aber auch dazu beitragen, dass vorher fremde Menschen miteinander in Beziehung kommen.

Jedes Team gibt sich oder erhält durch den Veranstalter einen Namen. Unter diesem Namen nimmt es an der Verlosung für die Wette teil.



STATIONEN

15 Stationen stehen zur Auswahl. Die Veranstalter wählen daraus sechs bis zehn Stationen, aus denen ihre Bundesgenerationenspiele bestehen. Natürlich können auch eigene Ideen umgesetzt werden. Die Anzahl der Stationen hängt von der jeweiligen Spiellänge und der Gesamtzahl der Teilnehmenden ab. Wir empfehlen, die Bundesgenerationenspiele auf ca. zwei Stunden zu begrenzen.

Die meisten Stationen können sowohl im Freien wie auch in der Sporthalle durchgeführt werden. Die Veranstalter haben Gestaltungsmöglichkeiten beim Aufbau der Spiele. Dies hängt auch von den örtlichen Gegebenheiten ab.

Ziel ist, dass jedes Team alle Stationen durchläuft und sie möglichst gemeinsam löst. Die Spielstationen werden auf der Laufkarte abgezeichnet. Eine klassische Siegerehrung gibt es nicht. Dafür gibt es alternative Preise, zum Beispiel für das Team mit dem größten Altersunterschied, das internationalste Team, das bunteste Team etc. Eine Zeit wird nicht gemessen. Eigene Spielideen können gerne aufgenommen werden. Die Spiele sollen jeweils an die Gegebenheiten vor Ort angepasst werden. Die Grundidee, mit den Spielen das Miteinander der Generationen und Nationalitäten zu fördern, darf nicht verändert werden.



HANDTUCH-VOLLEYBALL



Seite 6

GENERATIONS-AIRLINE



Seite 7

LUFTBALLON-PARCOURS



Seite 8

KEKS-PFEIFEN



Seite 9

INSEL-SPRINGEN



Seite 10

HAUS VOM NIKOLAUS



Seite 11

KÄSEROLLEN



Seite 12

LAUF-RINNE



Seite 13

KOKOSNUSKEGELN IN DER KARIBIK



Seite 14

RUFLABYRINTH



Seite 15

LINSENPOST



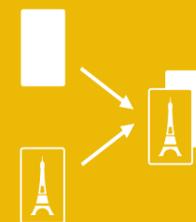
Seite 16

ZAHLENFOTO



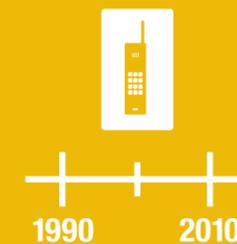
Seite 17

LÄNDERRATEN



Seite 18

ZEITSCHIENE



Seite 19

EIERSCHACHEL-ZEITUNGSTURM



Seite 20

HANDTUCH- VOLLEYBALL



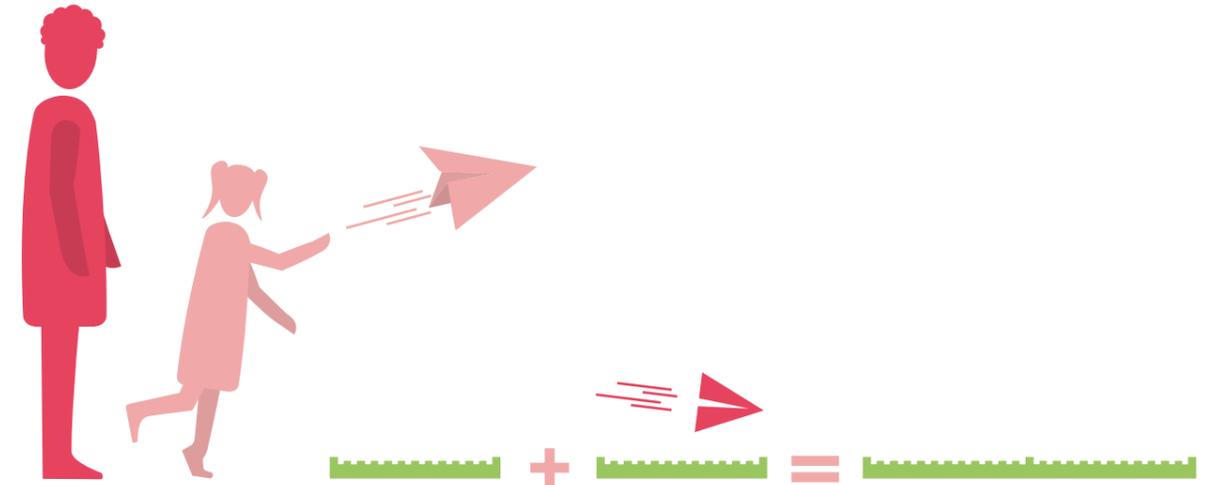
SPIELREGELN

Je zwei Spieler versuchen einen Ball oder Luftballon mit Hilfe eines Handtuchs oder Rhythmtuchs (80 x 80 cm) hochzuwerfen und wieder aufzufangen. Wer schafft es bei zehn

Versuchen, den Ball am häufigsten aufzufangen?

Material: 5 Handtücher, 5 Bälle/Luftballons

GENERATIONS- AIRLINE



SPIELREGELN

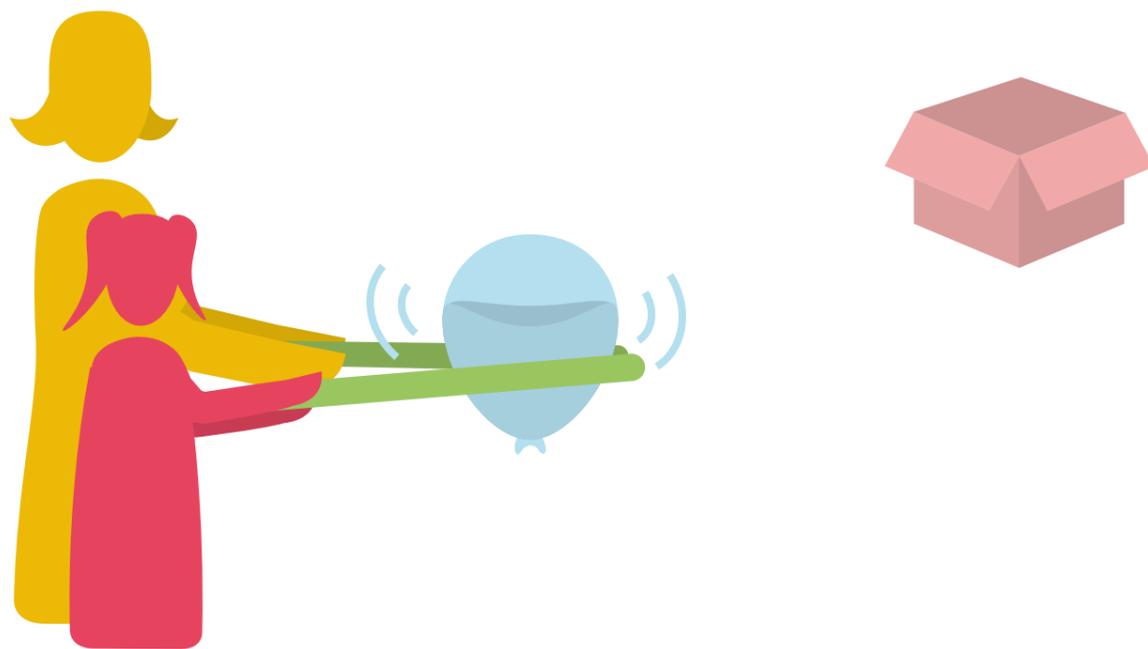
Das Team teilt sich in zwei gleich große Gruppen auf (bei ungerader Anzahl spielt eine Person in beiden Gruppen mit). Jede Gruppe bastelt pro Person einen Papierflieger und lässt ihn fliegen. Anschließend werden die Flugweiten der jeweiligen Papierflieger/

Gruppe zusammengezählt. Die Flieger können in der Gruppe als Erinnerungstück ausgetauscht werden.

Material: (bunte) DIN A4 Papierbögen, ggf. Malstifte zum Bemalen, Kreide und Maßband

LUFTBALLON- PARCOURS

KEKS-PFEIFEN



SPIELREGELN

Bis auf zwei Spieler setzen sich alle anderen Teammitglieder in eine Reihe. Es soll ein Luftballon, mit Sand oder Wasser gefüllt, mit Hilfe von zwei Stäben über die Köpfe der anderen Teammitglieder balanciert werden.

Das Ziel ist es, den Luftballon in einen Kasten am Ende der Reihe zu legen.

Material: Luftballon, Sand/Wasser, 2 Stäbe, Kasten oder Eimer



SPIELREGELN

Die Teammitglieder bilden zwei gleich große Gruppen, die Jüngeren und die Älteren. Die Mitglieder einer Gruppe stehen in einer Reihe hintereinander und sehen nur den Rücken der Vorderperson. Jedes Mitglied erhält einen Keks. Auf ein Zeichen hin isst Person 1 ihren Keks und pfeift, sobald dies möglich ist. Nachdem der Pfeifton erklingen ist, beginnt

Person 2 ihren Keks zu essen usw. Die Personen, die ihren Keks gegessen haben, dürfen sich zu ihren Teammitgliedern umdrehen. Wer ist das schnellste Krümelmonster?

Material: Kekse (evtl. Glutenunverträglichkeit oder Allergie gegen Nüsse beachten)

INSEL- SPRINGEN



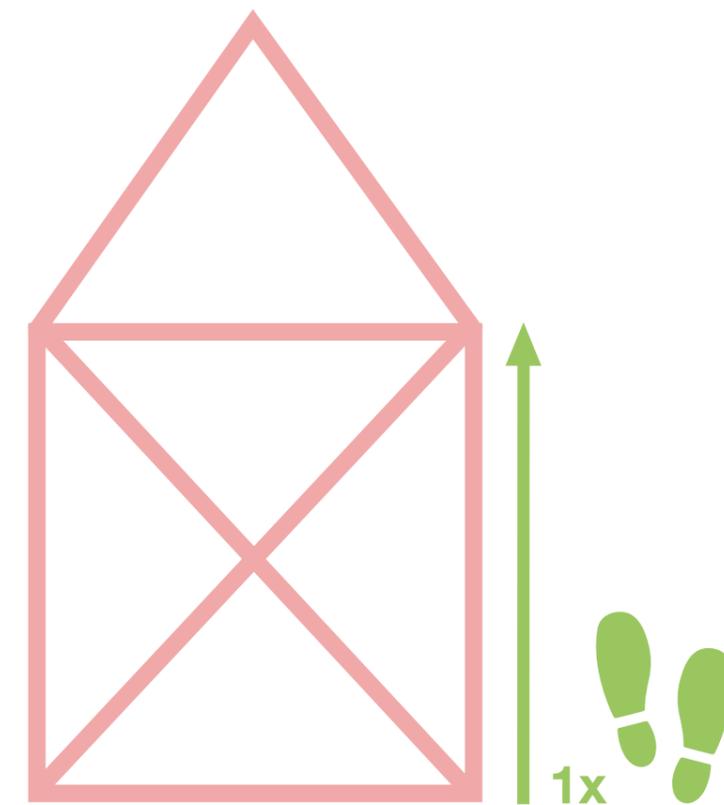
SPIELREGELN

Die Teammitglieder versuchen mit Hilfe von zwei Teppichstücken eine vorher festgelegte Strecke zurückzulegen. Die Teppichstücke dienen als Inseln. Es ist darauf zu achten, dass keiner diese Insel verlässt und somit in das „Wasser“ tritt. Die Mitspieler stehen auf einem Teppich und müssen den zweiten Teppich entsprechend weit nach vorne legen, um dann auf das nächste Teppichstück zu

wechseln. Der verlassene Teppich wird dann über die Köpfe geführt und vor den Teppich gelegt, auf dem sich die Mitspieler befinden. Dies geschieht während der gesamten Strecke. Start und Ziel werden mit Verkehrshütchen oder Kreide gekennzeichnet.

Material: 2 Teppichstücke in entsprechender Größe, Verkehrshütchen oder Kreide

HAUS VOM NIKOLAUS



SPIELREGELN

Das „Haus vom Nikolaus“ wird in Großformat mit einer Schnur auf einer Wiese abgesteckt oder mit Kreide/Paketband auf dem Boden markiert. Die Teamspieler müssen das Haus so abgehen, dass keine Linie zweimal betreten wird.

Material: Schnur, evtl. Steine als Gewicht, Kreide oder Paketband

KÄSEROLLEN



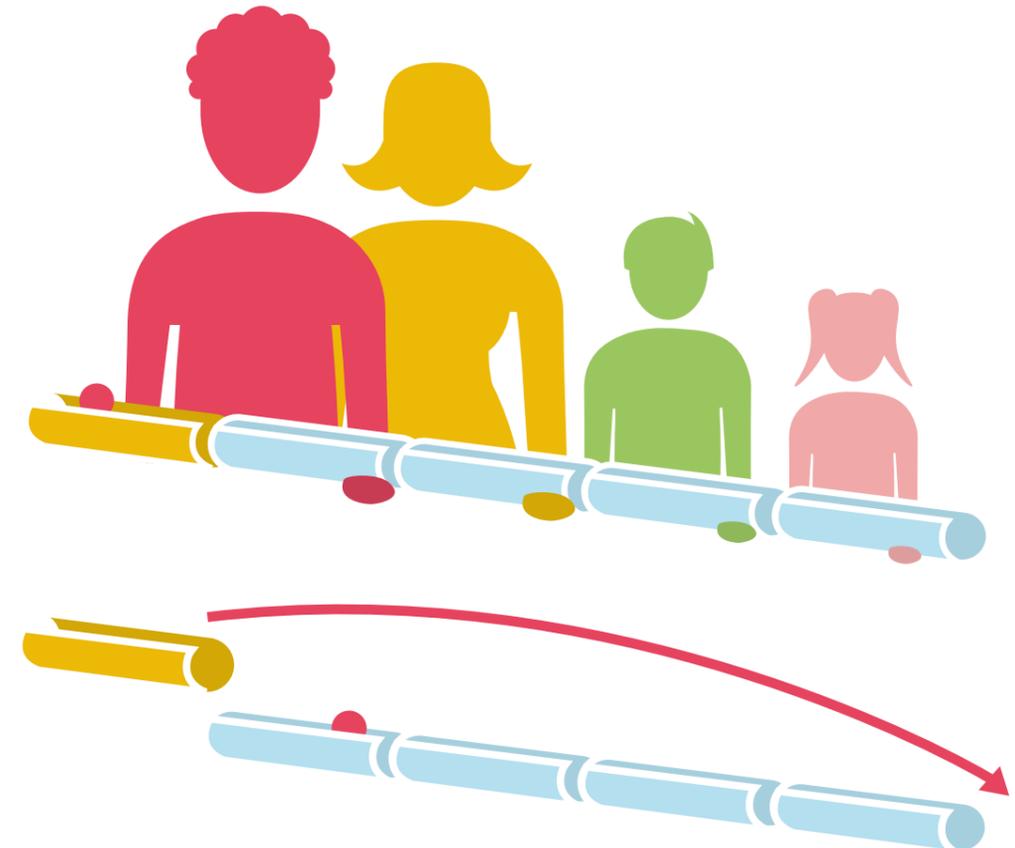
SPIELREGELN

Die Teammitglieder stellen sich frei zu einem Parcours auf. Zwei Spieler rollen miteinander einen runden Käse (Autoreifen gelb anmalen) entlang des Parcours. Der Käse darf nicht umfallen und soll möglichst

zügig das Ziel erreichen. Jedes Teammitglied darf einmal rollen.

Material: gelb bemalte Autoreifen o.ä.

LAUF-RINNE



SPIELREGELN

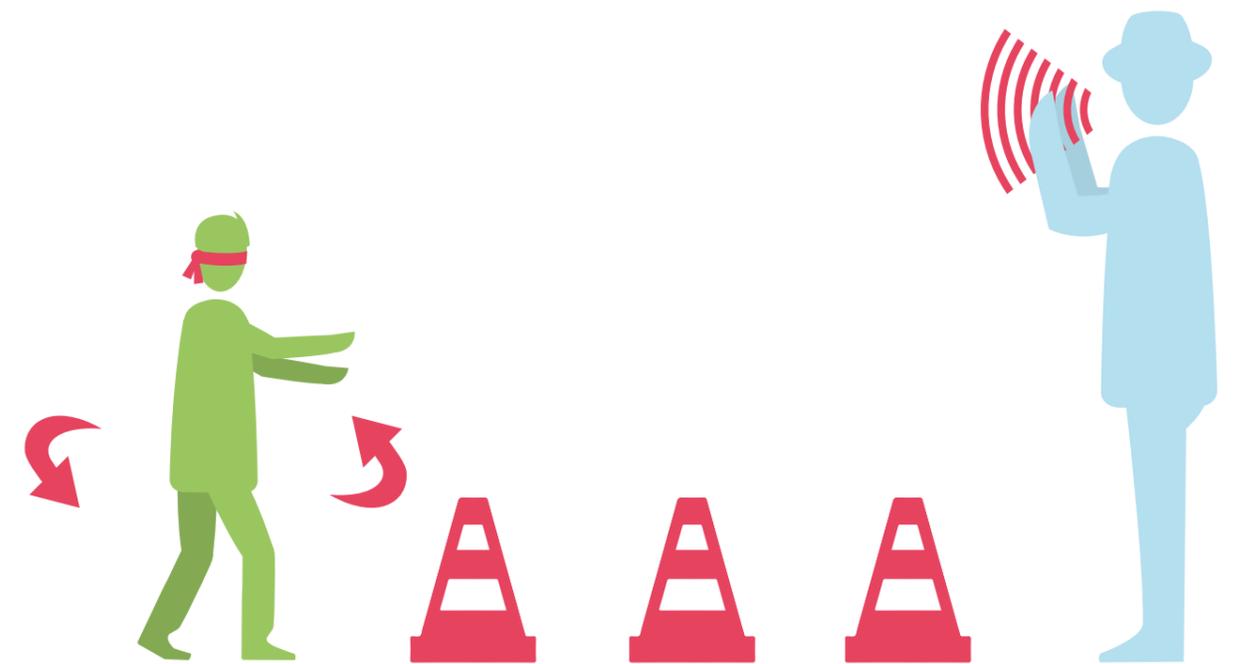
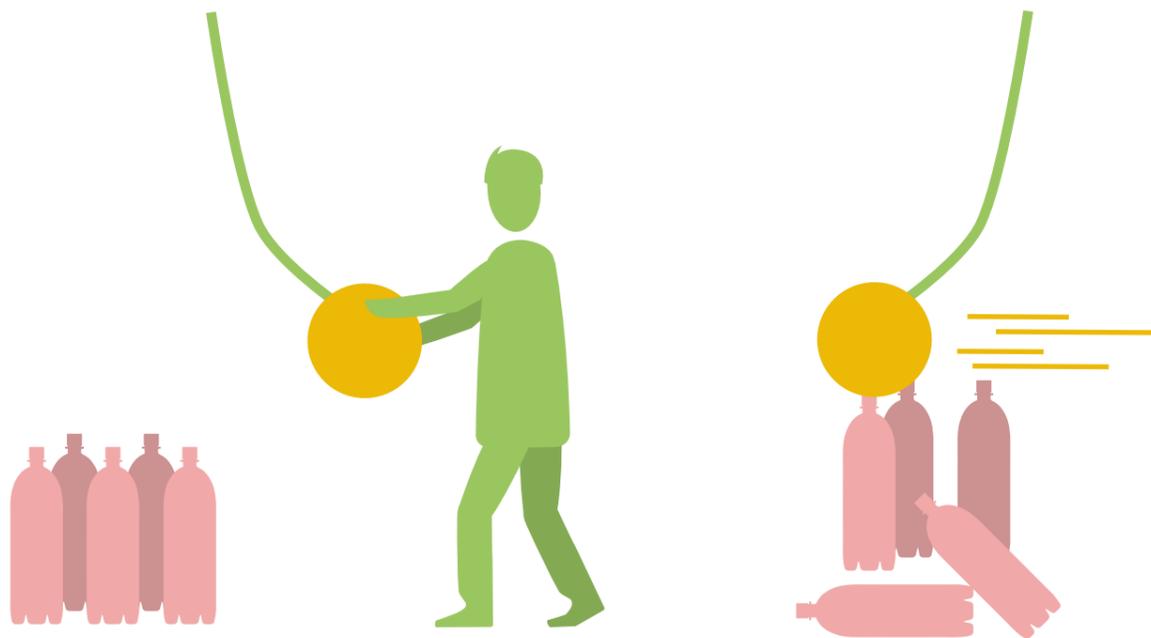
Jede(r) Mitspieler hält ein halboffenes Rohr in den Händen. Alle Rohre werden zu einer Leitung mit leichtem Gefälle aneinandergereiht. Ein Ball (z.B. Tischtennisball) wird in das erste Rohr gelegt und rollt durch die Rohre der einzelnen Teilnehmer hindurch nach unten. Sobald er Person 1 passiert hat, bewegt sich diese ans Ende der Leitung, um sie zu verlängern, danach Person 2, Person

3 usw. Ziel ist es, eine vorgegebene Distanz zu überwinden, ohne dass der Ball zu Boden fällt. Das Ziel kann auch durch einen Eimer angezeigt werden, in den der Ball am Ende fallen soll.

Material: 10 halboffene Rohre, Tischtennisball, Kreide oder Schnur, evtl. Eimer

KOKOSNUSS-KEGELN

RUFLABYRINTH



SPIELREGELN

An einem Ast ist ein Schleuderball mit einem Seil aufgehängt. Darunter sind Kegel (mit Sand gefüllte Plastikflaschen) aufgestellt, die durch geschicktes Pendeln umgeworfen werden müssen. Ziel ist es, möglichst viele

Kegel auf einen Schlag umzuwerfen.

Material: Schleuderball, 9 mit Sand gefüllte Flaschen, Schnur, Ast, o. Ä.

SPIELREGELN

Es wird ein Hindernislabyrinth/Parcours aufgebaut. Ein Mitspieler steht am Eingang – ihm/ihr werden die Augen verbunden und der Spieler im Kreis gedreht, damit er die Orientierung verliert. Die anderen Spieler verteilen sich um das Labyrinth herum. Durch

Zurufen leiten die Spieler ihren Teamkollegen durch das Labyrinth.

Material: Schnur o. Ä. für den Parcours, Gegenstände als Hindernisse

LINSENPOST

ZAHLENFOTO

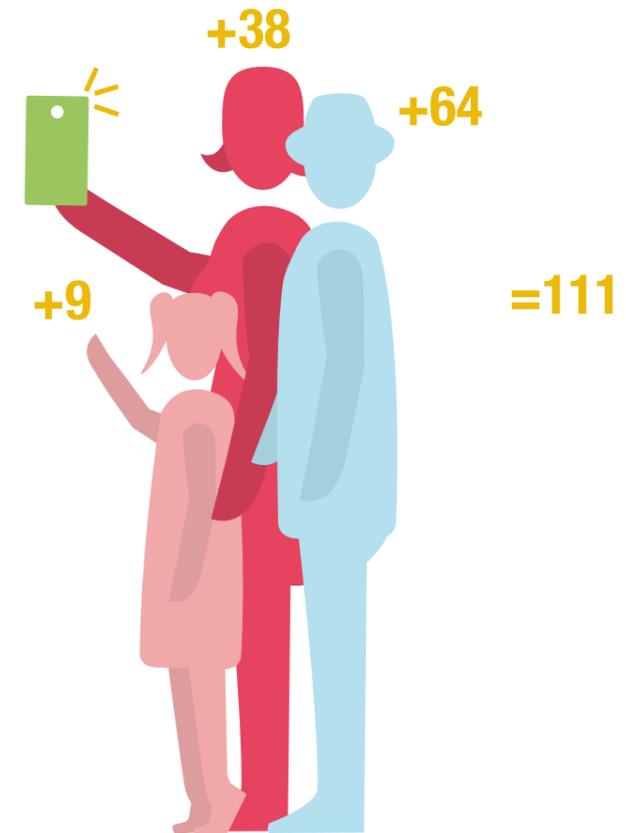


SPIELREGELN

Das Team erhält 20 Blatt Papier, einen Tacker und eine Schüssel mit grünen und roten Linsen (gemischt!). Die Linsen müssen vom Team (Absender) in sortierter Form zum „Briefkasten“ gebracht werden (Karton auf anderer Seite der Wiese/Halle). Das Team muss sich besprechen: Wer macht was, damit der Auftrag möglichst schnell erfüllt wird? Mögliche Rollen sind etwa „Briefumschlag“ falten, tackern, aus dem Haufen rote und grüne Linsen heraussuchen und

portionieren, eintüten, zum Briefkasten laufen und einwerfen. Wollen die Teilnehmer die Aufgaben nacheinander erledigen oder alle alles gleichzeitig? Vorgegebene Zeitdauer: 3-5 Minuten.

Material: 20 Blatt Papier A5, Tacker, Linsen oder Gummibärchen o.Ä., Karton mit getrennten Fächern für jeweils rote und grüne Linsenpost



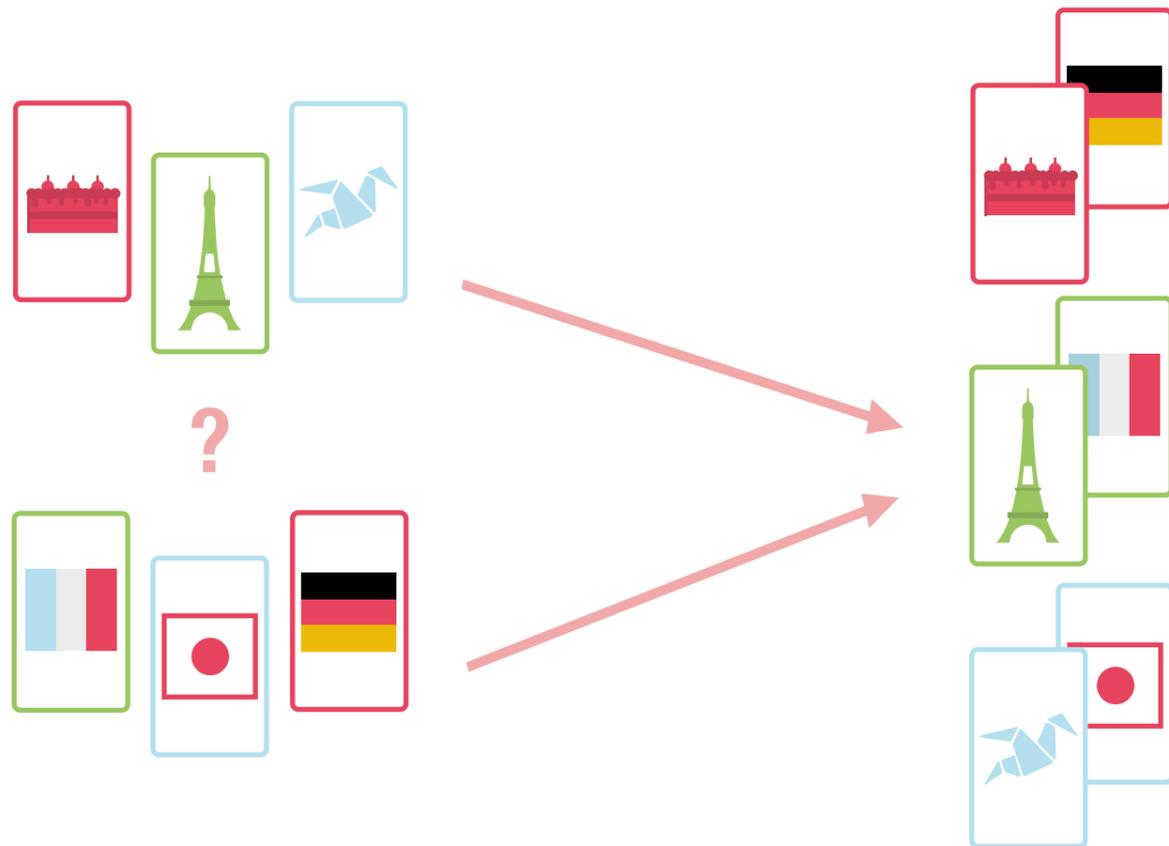
SPIELREGELN

Das Team organisiert ein Gruppen-Selfie mit der Bedingung, dass darauf genau eine dreistellige Schnapszahl an Jahren abgebildet sein muss (111, 222 oder 333 Jahre etc.): z.B. neun Menschen aus der Mannschaft oder dem Publikum mit dem Alter 72, 66, 32, 12,

17, 25, 48, 54, 5 und der zweijährigen Katze, das 143 Jahre alte Rathaus mit dem 9 Jahre alten Auto davor, dem 3 Jahre alten Handy mit dem 67-jährigen Besitzer usw.

Material: Handy oder Fotoapparat

LÄNDERRATEN



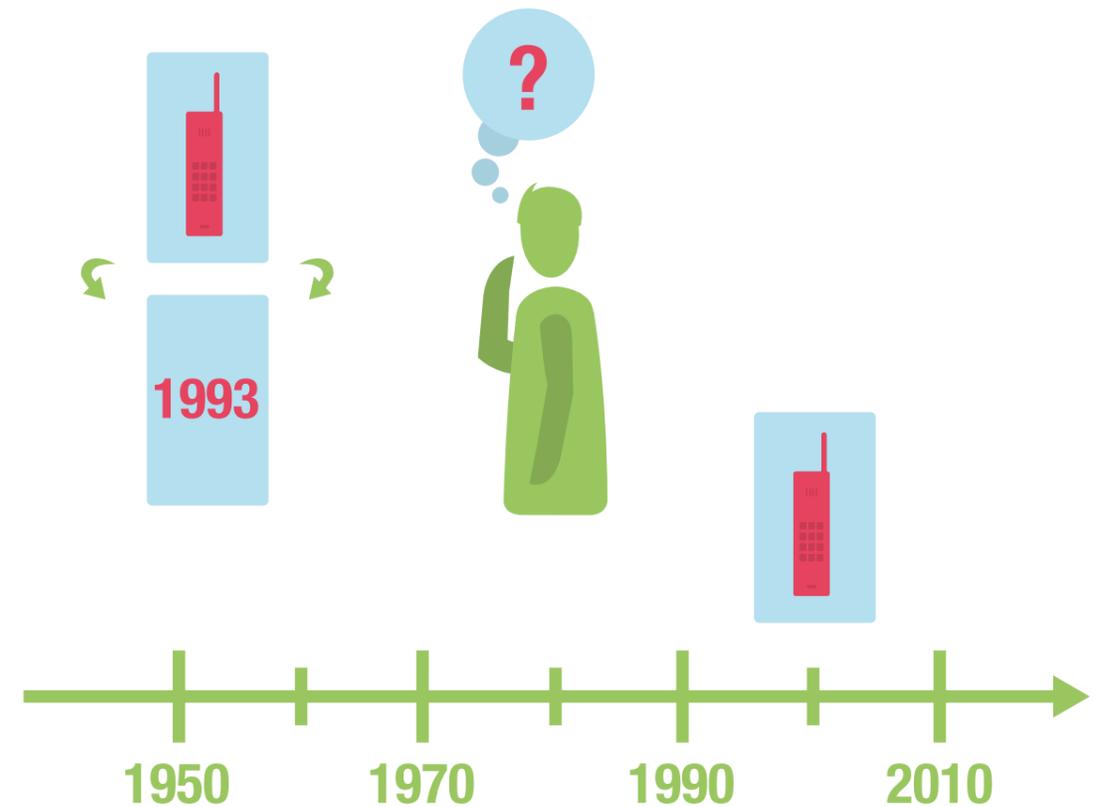
SPIELREGELN

Das Team erhält maximal 10 Tafeln mit unterschiedlichen Symbolen und 10 Tafeln mit Länderfahnen. Die Tafeln müssen jeweils dem richtigen Land zugeordnet werden. (z.B. Döner – Türkei; Pyramide – Ägypten; Reisstäbchen – China; Schwarzwälder Kirschtorte – Deutschland; Papst – Argentinien; Eiffelturm – Frankreich; Paprika – Ungarn;

Freiheitsstatue – USA; Käse – Schweiz; Paella – Spanien; Origami – Japan)

Material: Je 10 Tafeln mit Symbolen und Fahnen, auf der Rückseite steht das entsprechende Land. Druckvorlagen für die Karten gibt es zum Download auf www.bundesgenerationenspiele.de/material

ZEITSCHIENE



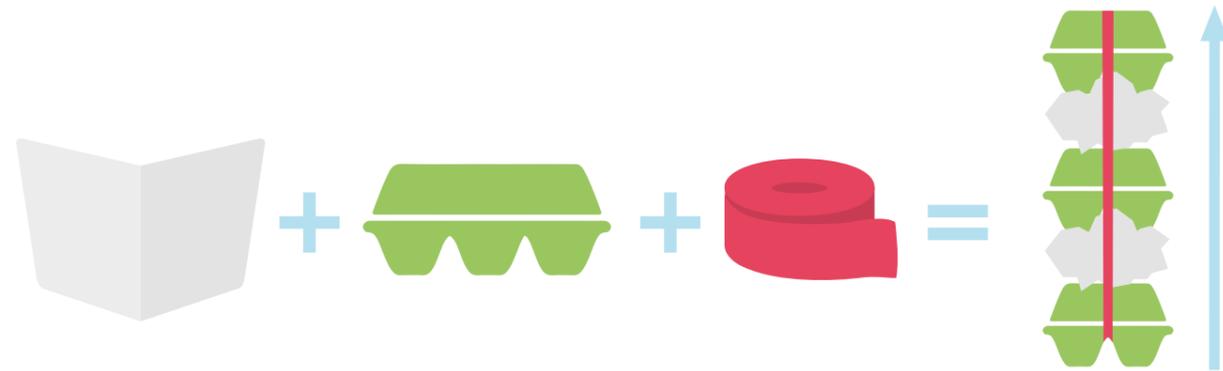
SPIELREGELN

Das Team erhält verschiedene Tafeln mit darauf abgebildeten Gegenständen oder Ereignissen. Auf der Rückseite steht die dazugehörige Jahreszahl. Die Bilder dürfen nicht umgedreht werden! Auf dem Boden ist ein Zeitstrahl abgebildet oder gemalt. Das Ziel ist es, gemeinsam die Tafeln in der richtigen Reihenfolge entlang des Zeitstrahles zu legen. Erst zum Schluss werden die Bilder gedreht. Bsp.: Erster Mensch auf dem Mond, erstes

Handy, WM-Sieg Deutschland, Mauerfall, Weihe des letzten deutschen Papstes, Filmstart des Walt-Disney-Films „Die Eiskönigin“, auch regional wichtige Ereignisse ...

Material: Zeitschiene vorher aufmalen, Tafeln erstellen. Druckvorlagen für verschiedene Karten gibt es zum Download auf www.bundesgenerationenspiele.de/material

EIERSCHACHTEL- ZEITUNGSTURM



SPIELREGELN

Die Gruppe bekommt einen Stapel alter Eierschachteln, Zeitungen und Tesafilm. Das Ziel ist es, ohne weitere Hilfsmittel einen möglichst hohen Turm zu bauen. Bei dieser Aufgabe können zum Schluss die Turmhöhen der unterschiedlichen Teams miteinander verglichen werden.

Material: Eierschachteln, Zeitungen, Tesafilm

ORGANISATION

VOR DEN SPIELEN

Der Veranstalter meldet den Termin und Veranstaltungsort seiner Bundesgenerationenspiele über ein Webformular auf bundesgenerationenspiele.de beim Deutschen Caritasverband in Freiburg an. Alle Termine und dazugehörigen Veranstaltungsorte werden auf caritas.de bzw. bundesgenerationenspiele.de in einer Deutschlandkarte angezeigt.

Auf www.bundesgenerationenspiele.de finden die Veranstalter Informationen zum aktuellen Stand der Wette, die einzelnen Spielanleitungen und verschiedene Materialien als Druckdateien zum Downloaden. Einige Diözesan-Caritasverbände stellen den Teams kostenlos „Starterpakete“ (s.u.) zu Verfügung.

NACH DEN SPIELEN

Sofort nach den Spielen meldet der Veranstalter ebenfalls über ein Webformular auf bundesgenerationenspiele.de folgende Ergebnisse nach Freiburg:

- *Veranstaltungsort*
 - *Kontaktdaten*
 - *Anzahl und Namen der Teams*
 - *Anzahl der Spieler(innen), ggf. geschätzt*
- Falls bekannt:
- *Welche Nationen nahmen teil?*
 - *Wie alt ist der/die jüngste bzw. älteste Teilnehmer(in)?*

Diese Daten sind die Basis der Wette und der Verlosung. An der Verlosung nimmt jedes Team einzeln teil, d.h. je mehr Teams bei einer Veranstaltung sind, umso höher ist die Chance zu gewinnen. **Nur diejenigen Teams, die über das Webformular zurückgemeldet werden, nehmen an der Verlosung teil!**

Auf der Website wird ein Wett-Barometer zu sehen sein, das über den Stand der Wette mit Sebastian Krumbiegel informiert.

CORPORATE DESIGN

Die Bundesgenerationenspiele haben ihren eigenen Schriftzug und ein eigenes Logo. Alle zentral zur Verfügung gestellten Materialien oder Druckvorlagen sind damit versehen. Materialien, die vor Ort entwickelt werden, sollen dieses Design ebenfalls nutzen (Download auf bundesgenerationenspiele.de/material).

WERBE- UND SPIELMATERIALIEN

Veranstalter, die ihren Termin gemeldet haben, können je nach Diözese entweder kostenlose Starterpakete in den Diözesen abrufen (solange der Vorrat reicht) oder diese auf eigene Rechnung auf www.carikauf.de bestellen. Ein Starterpaket enthält Material für 30 Teilnehmer(innen). Es hat folgende Bestandteile:

- 3 Spielanleitungen
- 15 Spielbeschreibungen für jede potenzielle Station zum Einsatz am Spieltag (A4)
- 12 Stationsplakate, nummeriert 1-8 plus 4 blanko (A3 Hochformat)
- 7 Laufkarten für die Teams
- 32 Urkunden für die Teilnehmer(innen)
- 15 Veranstaltungsplakate für Werbung mit Freifläche zur Beschriftung (A3 Hochformat)
- 1 Textil-Banner mit Logo, freies Feld für Stadtnamen (3 m x 50 cm)
- 32 Armbändchen für die Teilnehmenden (fair produziert)
- 10 Leibchen (Überzüge) für die Helfer
- 50 Luftballons
- 3 Rollen Bundesgenerationenspiele-Paketklebeband
- 20 Flyer zur Kampagne „Mach dich stark für Generationengerechtigkeit“
- 40 Postkarten mit Kampagnenmotiven und dem Motiv der Bundesgenerationenspiele
- 40 Kleine Tütchen mit Caritas-Gummiherzchen
- 10 Caritas-Kulis

Alle druckfähigen Materialien werden auf bundesgenerationenspiele.de/material als Druckvorlage zur Verfügung gestellt. Zusätzlich finden Sie hier eine Materialliste für alle Stationen sowie Druckvorlagen für die Stationen „Länderraten“ (S.18) und „Zeitschiene“ (S.19).

KOOPERATIONS- PARTNER

Auf Diözesan- und/oder Ortsebene können Kooperationen eingegangen werden, z.B. mit dem dort aktiven Jugendverband, mit Vereinen usw. Ebenso können lokal Fundraisingmaßnahmen mit den Bundesgenerationenspielen verbunden werden, indem man geeignete Sponsoren sucht. Das Corporate Design der Bundesgenerationenspiele ist einzuhalten.

KOMMUNIKATION

FOTOS UND DOKUMENTATION

Die Veranstalter sollen Medienvertreter einladen und in ihren eigenen Medien (online und Print) über die Bundesgenerationenspiele berichten.

Für die zentrale Berichterstattung auf bundesgenerationenspiele.de bzw. caritas.de und ggf. in überregionalen Medien sind wir dankbar für die Übermittlung guter Fotos: Ein Foto kann mit dem Rückmeldeformular (s.o.) direkt hochgeladen werden (Dateityp .jpg, Querformat, max. Größe 2 MB). Beim Hochladen bestätigen die Veranstalter, dass sie die Nutzungs- und Verwertungsrechte besitzen (Rechteangaben werden im Formular erfragt) und die Einwilligung der abgebildeten Personen bezüglich der Veröffentlichung auf den Webauftritten des Deutschen Caritasverbandes besteht. Einen Formulierungsvorschlag für eine Einverständniserklärung können Sie auf www.bundesgenerationenspiele.de/material downloaden. Dieser muss entsprechend Ihren Planungen ergänzt werden. Alle weiteren Bilder können mit der Angabe des jeweiligen Austragungsortes direkt an web@caritas.de gesendet werden.

NACH DEN SPIELEN

Für Rückfragen steht Ihnen Frau Wieland zur Verfügung.

Teresa Wieland
Referat Öffentlichkeitsarbeit und Fundraising
Deutscher Caritasverband
teresa.wieland@caritas.de
Tel.: 0761 200-409

IMPRESSUM

Die Kampagne 2016 wird von der Berliner Agentur glow in enger Zusammenarbeit mit dem Deutschen Caritasverband konzipiert, produziert und kommunikativ begleitet. Auch die Idee der „Bundesgenerationenspiele“ stammt von glow.

Deutscher Caritasverband e.V.
Referat Öffentlichkeitsarbeit und Fundraising
Karlstraße 40, 79104 Freiburg
Telefon: 0761 200 409
Fax: 0761 200 541
E-Mail: info@caritas.de
Internet: www.caritas.de



BUNDES GENERATIONEN SPIELE

**MACH DICH STARK FÜR
GENERATIONENGERECHTIGKEIT**

bundesgenerationenspiele.de

[#bundesgenerationenspiele](https://www.instagram.com/bundesgenerationenspiele)

