



LEUCHTWORTE

Kleine Karten – große Wirkung

FÜR DEN EINSATZ IN DER KONFIARBEIT

Jeder Mensch ist einmalig und unschätzbar wertvoll,
nach Gottes Ebenbild geschaffen (Genesis 1,27).

Die Karten sind dafür gedacht, sich das immer wieder ins Bewusstsein zu rufen und andere und sich selbst damit zu stärken.

Wertschätzung ist ein menschliches Grundbedürfnis. Sie kann viel Positives bewirken. Anerkennung stärkt das Selbstbewusstsein und das Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten. Aufrichtige Komplimente motivieren und bringen Menschen zum Leuchten.

Die Konfi- und Präparandenzeit fällt direkt in eine Lebensphase junger Menschen, die von existentiellern Erleben, einer starken Suchbewegung und wichtigen Schritten in der Persönlichkeitsentwicklung geprägt ist. Identitäts-Fragen wie „Wer bin ich?“, „Was macht mich aus?“ oder „Wie nehmen andere mich wahr?“, sind in dieser Zeit zentral. Mit den *LEUCHTWORTEN* lassen sich positive Impulse setzen, die den Blick auf die Stärken und Fähigkeiten der jungen Menschen lenken und diese in den Vordergrund rücken.

Die *LEUCHTWORTE* in der Konfi-Edition eignen sich besonders für den Einsatz in der Arbeit mit Konfirmand:innen und mit Konfi-Teamer:innen, aber auch generell in der Arbeit mit Jugendlichen.

Auf jeder Karte ist

- ein Wort der Wertschätzung,
- Platz für persönliche Rückmeldung und
- ein QR-Code mit einem Link zu einem biblischen Text (Basisbibel).

Manche Karten sind darüber hinaus mit einem zusätzlichen Symbol (farbig) ausgestattet. Diese Action-Karten kommen bei verschiedenen Spielideen zum Einsatz.

Vorbemerkung

Persönliche Rückmeldung braucht einen geschützten Rahmen. Manche Einsatzmöglichkeiten der *LEUCHTWORTE* setzen voraus, dass sich die Gruppenmitglieder untereinander gut kennen und eine Vertrauensbasis haben. Nicht jede Idee passt in jede Gruppe. Manche Methoden lassen sich besser in kleinen Gruppen oder in Zweierteams umsetzen.

Je nach persönlicher Vorerfahrung kann ein *LEUCHTWORT* bei manchen Menschen negative Assoziationen auslösen. Beim Einsatz der Karten gilt es, auch in dieser Hinsicht aufmerksam und sensibel den Teilnehmenden gegenüber zu sein.



LEUCHTWORTE JUGENDWORTE

Anmerkung zum Verständnis der Jugend-LEUCHTWORTE

Die Begriffe in der Konfi-Edition sind für Jugendliche positiv besetzt, auch, wenn sie auf den ersten Blick nicht immer so klingen.

Zur Einordnung helfen die folgenden Erklärungen:

Aura:	positive, charismatische Ausstrahlung
Digga:	Freund:in, Bruder / Schwester
fresh:	cool, trendy, ansprechend
funny:	komisch, lustig, zum Lachen
läuft bei dir:	gut gemacht, du hast es drauf
nice:	gut, cool im positiven Sinne
safe:	100% verlässlich, loyal, treu
slay:	Selbstvertrauen, selbstbewusstes Auftreten
tuff:	positiv beeindruckend



LEUCHTWORTE

INHALTSVERZEICHNIS

Einführung	Seite 1
Jugendworte	Seite 2
Inhaltsverzeichnis	Seite 3
Eisbrecher und Kennenlernen	Seite 4
Selbsteinschätzung	Seite 5
Selbst- und Fremdeinschätzung	Seite 6
Persönliche Rückmeldung	Seite 7
Spiritualität – Try to be alone	Seite 8
Auf dem Weg zum eigenen Konfessionsspruch	Seite 9
Mehr Leuchtworte	Seite 10
Spielidee – Passt perfekt	Seite 11
Spielidee – Leuchtwortbörse	Seite 12
Spielidee – Deine Zeit läuft	Seite 13
Spielidee – Zwei oder drei	Seite 14
Gruppeneinteilung	Seite 15
Leuchtworte – Quests	Seite 16
Feedback am Ende eines Treffens	Seite 17
Materialien zum Download	Seite 18



LEUCHTWORTE

EISBRECHER UND KENNENLERNEN

geeignet für:	Konfis und Teamer:innen
Gruppenphase:	Kennenlernphase
Gruppengröße:	5 - 60 Personen
Materialien:	LEUCHTWORTE
Zeit:	je nach Gruppengröße unterschiedlich ca. 30 - 60 Sekunden pro Person

- Alle Gruppenmitglieder suchen sich eine Karte aus, die aus ihrer Sicht gut zu ihnen passt und stellen sich damit vor: „Ich habe mir diese Karte genommen, weil...“.
- Alle Gruppenmitglieder ziehen blind eine Karte und stellen sich damit vor: „Ich habe diese Karte gezogen. Ich finde, sie passt (nicht / wenig / voll) zu mir, weil...“.
- Jedes Gruppenmitglied zieht für sich drei Karten und wählt daraus eine, um sich damit vorzustellen. „Diese Karte passt von den drei gezogenen am besten zu mir, weil...“.



LEUCHTWORTE SELBSTEINSCHÄTZUNG

geeignet für: Konfis und Teamer:innen

- Alle Gruppenmitglieder beschenken sich selbst mit einer *LEUCHTWORTE*-Karte. Sie wählen die Karte aus, die ihnen gut gefällt, und nehmen sie mit an einen Ort, der für sie persönlich bedeutend ist, z.B. in den Geldbeutel, in die Handyhülle,



LEUCHTWORTE

SELBST- UND FREMDEINSSCHÄTZUNG

- **DAS LEUCHTEN IM TEAM**

geeignet für: Teamer:innen

Es werden fünf Karten mehr gezogen, als Mitglieder in der Gruppe sind, und für alle gut sichtbar ausgelegt. Dann einigen sich die Teamer:innen darauf, wer welche Karte bekommen soll. Leitgedanke: Zu wem von uns passt dieses Stichwort am besten? Am Ende haben alle eine Karte und können sich darüber austauschen, wie es ihnen mit dieser Rückmeldung geht und ob sie mit dieser Zuteilung einverstanden sind.

Es kann sinnvoll sein, den Rahmen, in dem die Rückmeldung gegeben werden soll, zu klären, zum Beispiel: Wie wurde die:der Teamer:in während des heutigen Konfitreffens erlebt?

- **EINSETZEN - EINSCHÄTZEN**

geeignet für: Teamer:innen (max. sechs Personen)

Alle bekommen ein Set mit Zahlenchips (1 - 5) einer Farbe (gibt es zum Download). Wer an der Reihe ist, zieht fünf **LEUCHTWORTE**-Karten vom Stapel und legt sie mit dem Wort nach oben aus. Diese Person legt für sich gedanklich eine Reihenfolge fest: Welches Wort beschreibt mich aus meiner Sicht am besten (1)? Welches am wenigsten (5)? Wie sortieren sich für mich die drei Begriffe dazwischen (2 - 4)? Die anderen Mitspielenden schätzen parallel dazu ein, welche Reihenfolge die aktiv spielende Person für sich festlegen wird.

Dann wird aufgelöst: Zunächst legen die Mitspielenden ihre Einschätzung, indem sie die jeweiligen Karten verdeckt den Zahlenchips zuordnen. Dann legt die aktiv spielende Person ihre Einordnung dazu und alle Zahlenchips werden aufgedeckt.

Für jede Übereinstimmung bekommen die einschätzenden Spielenden einen Punkt.

- **SOLOVARIANTEN**

geeignet für: Konfis und Teamer:innen

- Jede:r zieht eine Karte und prüft: Kenne ich diese Seite an mir? Welche Situation fällt mir dazu ein? Wann bräuchte ich die Fähigkeit dieses **LEUCHTWORTES**?
- Alle ziehen zehn Kärtchen und bringen sie in die für sie passende Reihenfolge: Welche Karte beschreibt mich am besten, welche trifft am wenigsten auf mich zu?



LEUCHTWORTE PERSÖNLICHE RÜCKMELDUNG

geeignet für: Konfis und Teamer:innen

- Die Karten liegen mit den *LEUCHTWORTEN* nach oben aus. Wer während der gemeinsamen Zeit eine Situation wahrnimmt, in der ein Gruppenmitglied so erlebt wird, wie es durch das *LEUCHTWORT* auf einer Karte beschrieben wird, kann diese Karte an die Person (heimlich) weitergeben oder zum Abschluss eines Treffens in einen Briefumschlag - mit Namen versehen - stecken.
- Die Karten liegen mit dem *LEUCHTWORT* nach oben aus und alle suchen für ein bestimmtes anderes Gruppenmitglied eine Karte mit einem passenden Begriff aus und geben sie an dieses weiter. Im Anschluss können die beiden darüber ins Gespräch kommen. Mögliche Fragestellungen könnten sein: Weshalb halten die anderen dieses *LEUCHTWORT* für passend? Wie geht es der beschenkten Person mit dem zugeordneten *LEUCHTWORT*? Will sie es annehmen oder verbindet sie etwas damit, das sie lieber nicht haben möchte?
- Es werden fünf Karten mehr gezogen, als Personen in der Kleingruppe sind, und für alle gut sichtbar ausgelegt. Dann einigen sich alle gemeinsam darauf, wer welche Karte bekommt. Leitgedanke: Zu wem von uns passt dieses Stichwort am besten? Am Ende haben alle eine Karte und können sich darüber austauschen, wie es ihnen mit dieser Rückmeldung geht und ob sie mit dieser Zuordnung einverstanden sind.
Es kann sinnvoll sein, den Rahmen, in dem die Rückmeldung gegeben werden soll, zu klären, zum Beispiel: „Wie wurde die Person während unseres Spiels oder des Wochenendes erlebt?“

LEUCHTWORTE

SPIRITUALITÄT: TRY TO BE ALONE!

geeignet für:	Konfis und Teamer:innen
Gruppenphase:	Differenzierungsphase, Vertrautheitsphase, Machtkampfphase
Gruppengröße:	5 - 50 Personen
Materialien:	LEUCHTWORTE, Impulsfragen, Impulsgedanke (ggf. individualisiert), Kenntnisse über die Umgebung.
Zeit:	1 - 2 Stunden

„Try to be alone“ beschreibt den Versuch, sich aus der gebildeten Gemeinschaft, zum Beispiel bei einem KonfiCamp oder auf einer Jugendfreizeit, herauszunehmen und zu besinnen. Ziel ist eine wohltuende und spirituelle Erfahrung. Dazu wird die Gruppe an einen Ort in der Natur geführt, der möglichst wenig Ablenkung bietet, zum Beispiel ein Strand am Abend oder ein gut begehbarer Wald. Dort erfolgt eine genaue Einweisung durch die Leitung zum Plan für die nächste(n) Stunde(n). Die Konfis oder Jugendlichen ziehen ein *LEUCHTWORT*. Dieses Wort inklusive des damit verknüpften Bibelverses soll in einer Zeit der Stille und inneren Einkehr zum Nachdenken anregen. Dazu verteilen sich die Teilnehmenden auf den vorher festgelegten und eingegrenzten Bereich. Sie suchen sich einen Platz, an dem sie mit ihrem *LEUCHTWORT* ganz für sich sein können. Dieser Ort sollte in Sichtweite / Rufweite von anderen und auch der Leitung / Teamer:innen (Gewährleistung von Aufsichtspflicht) sein. Weiterführende Impulse wie „Was könnte dieser Begriff für dich und dein Leben bedeuten?“ können mit auf den Weg gegeben werden. Die Teilnehmenden sind angehalten, die festgelegte Zeit für sich zu sein und die Kommunikation mit anderen einzustellen.

Der Zeitrahmen wird vor der Durchführung klar kommuniziert. Wer mag, kann sich auch einen Handy-Timer stellen. Ansonsten sollte das Handy ausgeschaltet werden.

Nach der vorgegebenen Zeit treffen sich alle an einem vorher kommunizierten Platz. Hier wird die Aktion durch die Leitung beendet: „Jetzt darf wieder miteinander gesprochen werden.“ Dies lässt sich sehr gut mit einer gemeinsamen Andacht am Treffpunkt verknüpfen, in welche auch Impulsgedanken aus der Aktion eingebracht werden dürfen.

Hinweis:

Allgemein sollte vor der Durchführung auf sicherheitsrelevante Aspekte hingewiesen werden, zum Beispiel auf den Abhang am Strand im Dunkeln. Trauen sich einzelne Teilnehmende nicht, allein aufzubrechen, können sie zu zweit gehen und trotzdem einen eigenen Platz mit ausreichend Abstand finden.

Verteilt sich eine Gruppe über ein großes Gelände, läuft das Team das Gelände während der Aktion leise ab. Besonderes Augenmerk gilt hierbei Teilnehmenden, die sich mit der Situation unwohl fühlen oder bei denen das Alleinsein oder die Stille etwas aufwühlt. Im Team sollten dazu entsprechende seelsorgerische Vorbereitungen abgesprochen sein.

Varianten:

- Die Teilnehmenden dürfen bei der Aktion Musik hören. Das Handy sollte aber nicht anderweitig benutzt werden.
- Die Teilnehmenden suchen sich einen Ort in der Natur, der zu dem gezogenen *LEUCHTWORT* und den damit verbundenen Gefühlen passt.
- Begleitend kann dazu die Frage nach Gottes schöpferischer Wirkkraft an dem gewählten Ort gestellt werden: „Wo spüre ich hier Gott besonders?“ oder „Wie nehme ich Gott hier wahr?“
- Der Ort kann für einen späteren Austausch fotografiert werden. Andere Handyfunktionen sollten nicht genutzt werden.

LEUCHTWORTE AUF DEM WEG ZUM EIGENEN KONFISPRUCH

geeignet für: Konfis

1. Auswahl eines LEUCHTWORTES

- Verschiedene Grundaussagen möglicher Konfisprüche sind ausgelegt, zum Beispiel Stärkung, Segen, Behütetsein und Schutz, Hoffnung. Die Konfis entscheiden zunächst für sich persönlich, welche dieser Grundaussagen ihnen für ihren weiteren Lebensweg am wichtigsten ist. Dann ordnen sie die LEUCHTWORTE diesen Aussagen zu. Die Konfis entscheiden sich, welches der zugeordneten LEUCHTWORT für sie ein passendes Leitwort sein oder werden könnte.
- Alle LEUCHTWORTE liegen aus. Alternativ können die LEUCHTWORTE, die gezielt einem vorausgewählten Konfispruch zugeordnet sind, dafür ausgewählt werden – siehe Liste zum Download. Die Konfis nehmen sich das LEUCHTWORT, das sie am meisten anspricht.
- Die Konfis bringen einen Song mit, der sie gerade besonders berührt oder anspricht. Sie spielen ihn anderen in einer Kleingruppe vor und überlegen gemeinsam, welches LEUCHTWORT am besten zum Inhalt dieses Songs passen könnte.
- Die Konfis bringen drei ihrer aktuellen Lieblingssongs mit und teilen sie mit anderen. Die Kleingruppe überlegt zusammen, welcher Begriff eine Überschrift für diese drei Songs sein könnte. Welches Leitmotiv verbindet die drei Musikstücke? Könnte darauf ein LEUCHTWORT werden?

2. Vertiefung und Entscheidung

Wenn die Konfis eine erste Auswahl für ein LEUCHTWORT getroffen haben, können sie sich vertiefend damit beschäftigen

- über Frageimpulse: Kenne ich diese Eigenschaft an mir? Wann habe ich sie schon mal an mir erlebt und wie war das? Wann wünsche ich sie mir?
- über Impulse zum zugeordneten Bibeltext:
 - Worum geht es in den markierten Bibelversen? Lies ggf. auch die Verse, die vorher und nachher im Bibeltext stehen.
 - Wie passt das Leuchtwort auf der Karte zu den Bibelversen?
 - Fallen dir andere Wörter und Komplimente ein, die zu diesem Bibeltext passen?
 - Stehen die Verse im Zusammenhang mit einer biblischen Person und wie passt das Wort zu dieser?
 - Wie passt das LEUCHTWORT zu dir?
 - Gibt es Erfahrungen aus deinem Leben, die du mit dem LEUCHTWORT verbindest?
 - Was könnte die Aussage der Bibelverse für dein Leben bedeuten?
 - Wäre die Aussage des Textes eine Botschaft, die du gerne für dein Leben hättest?



LEUCHTWORTE MEHR LEUCHTWORTE

geeignet für: Konfis

Zusätzlich zu den vorgegebenen *LEUCHTWORTEN* gibt es leere Karten (Vorlage im Download), die mit einem eigenen *LEUCHTWORT* beschriftet werden können.

Mögliche Zugangswege:

- Die Konfis überlegen, welches Kompliment sie einem ihnen nahestehenden Menschen gerne machen möchten. Welches Kompliment hätte dieser Mensch verdient? Was schätzen sie an diesem Menschen? Oder: Die Konfis überlegen, welches Wort am besten zu der Wegbegleitung passt, die sie sich für ihr Leben wünschen.
Oder: Die Konfis überlegen, welche Eigenschaft ein:e beste:r Freund:in für sie haben sollte. Welches Wort fällt ihnen jeweils dazu ein, das zu einem *LEUCHTWORT* auf einer Blankokarte werden kann?
- Die Konfis suchen anhand einer Stichwortsuche, zum Beispiel in einer (online-)Bibel oder in einer (online-)Konkordanz, dieses Wort und lesen nach, welche Bibelstellen es dazu gibt. Welcher dieser Texte passt am besten zu der Bedeutung, die die Konfis diesem Wort zuschreiben? Welche passenden Kombinationen lassen sich entdecken?
- Die Konfis erstellen damit ihre eigene *LEUCHTWORT*-Karte.
- Am Ende dieser Einheit können alle neu entworfenen Leuchtwortkarten miteinander geteilt werden, zum Beispiel in einer Ausstellung.

LEUCHTWORTE SPIELERISCH MARKTPLATZ DER LEUCHTWORTE

geeignet für:	Konfis
Gruppenphase:	Kennenlernphase, Vertrautheitsphase, Machtkampfphase
Gruppengröße:	10– 60 Personen
Materialien:	LEUCHTWORTE (bei größeren Gruppen mehrere Kartensets)
Zeit:	je nach Gruppengröße unterschiedlich

Pro Spieler:in kommt ein Kartensatz mit sechs gleichen Symbolen (Stern, Wunderkerze, Blumen, ...) ins Spiel. Alle Karten werden gemischt und gleichmäßig auf alle Konfis verteilt. Alle spielen ab dem Startsignal gleichzeitig und gehen nacheinander auf verschiedene Tauschpartner:innen zu.

Gewonnen hat, wer zuerst ausschließlich Karten desselben Symbols besitzt.

Variante 1: Getauscht werden kann durch Knobeln. Wer die Knobelei gewinnt, darf sich eine Karte vom Gegenüber aussuchen und gibt im Gegenzug eine eigene Karte ab.

Variante 2: Getauscht werden kann, wenn die beiden eine Gemeinsamkeit finden, die sie verbindet und die nicht auf den ersten Blick ersichtlich ist.

Variante 3: Getauscht werden kann einfach so. Wer das Ziel zuerst erreicht, gewinnt.

LEUCHTWORTE SPIELERISCH PASST PERFEKT!

geeignet für:	Konfis
Gruppenphase:	Kennenlernphase, Vertrautheitsphase
Gruppengröße:	ideal sind 3 - 8 Personen
Materialien:	LEUCHTWORTE
Zeit:	ca. 10 - 15 Minuten

Alle Mitspieler:innen bekommen ein Set mit LEUCHTWORT-Actionkarten und halten diese als verdeckt liegenden Stapel vor sich in der Hand. Alle spielen gleichzeitig und auf Zeit. Auf los geht es los: Alle decken gleichzeitig ihre oberste Karte um, so dass bei Jeder:m eine Karte mit Action-Symbol angezeigt wird. Haben zwei oder mehr Mitspieler:innen zeitgleich dasselbe Action-Symbol, führen sie die abgebildete Aktion miteinander aus. Dann können die an der Aktion Beteiligten die entsprechende Karte ablegen. Wer eine Karte so umsetzen und abwerfen konnte, kann sofort die nächste Karte aufdecken und wieder Ausschau nach einer:m Actionpartner:in mit dem gleichen Auftrag halten. Gewonnen hat, wer zuerst „Passt perfekt!“ ruft, weil sie / er alle Karten in Action umgesetzt und als erledigt abgelegt hat.



LEUCHTWORTE SPIELERISCH LEUCHTWORTBÖRSE

geeignet für:	Konfis
Gruppenphase:	Vertrautheitsphase, Machtkampfphase, Differenzierungsphase
Gruppengröße:	8 – 40 Personen
Materialien:	LEUCHTWORTE
Zeit:	abhängig von der Spielfläche und den Taktiken der Spielteams

Gespielt wird in vier Teams. Jedes Team hat am Rand eines Spielfeldes (mindestens 4 x 4 Meter) eine markierte Station. In der Mitte des Feldes ist ein markierter Börsenplatz, zum Beispiel eine mit Klebeband gekennzeichnete Zone oder eine Kiste. Jedes Team erhält acht Karten mit vier (je 2 x) verschiedenen Symbolen. Jedes Team hat das Ziel, zum Spielende acht Karten mit dem gleichen Motiv zu haben. Um dieses Ziel zu erreichen, darf an der Leuchtwortbörse und an den Teamstationen getauscht werden. Alle Teams spielen ab einem Startsignal gleichzeitig.

Regeln für den Tausch: Immer eine Person aus jedem Team darf zur Börse oder zu Station eines anderen Teams laufen und dort eine Karte holen oder eine Karte gegen eine mitgebrachte eintauschen. Wer unterwegs ist, darf jeweils nur eine Karte gleichzeitig transportieren. Nach jeder Station kehrt die aktive Person zur eigenen Teamstation zurück. Durch Abklatschen kann die nächste Person von dort aus starten. Mitspielende aus anderen Teams dürfen nicht absichtlich aufgehalten oder an ihrem Weg gehindert werden. Das Team, das zuerst acht Karten mit dem gleichen Motiv hat, gewinnt.

LEUCHTWORTE SPIELERISCH DEINE ZEIT LÄUFT!

geeignet für:	Konfis
Gruppenphase:	Vertrautheitsphase, Kennenlernphase (Variante 3)
Gruppengröße:	3 - 10 Personen; 3 - 5 Personen bei Variante 1
Materialien:	LEUCHTWORTE, Timer (kostenlose App fürs Handy (Random Ticker) oder Timer aus den Spielen „Tick Tack Bumm“ oder „Eiermatsch“ mit einem Zufalls-Timer zwischen 10 und 60 Sekunden)
Zeit:	je nach Gruppengröße, ca. 30 Minuten

Die Karten liegen gemischt auf einem Stapel in der Mitte. Zuerst wird der Timer gestellt. Die Person mit dem längsten Namen beginnt, nimmt den Timer in die Hand und zieht eine Karte vom Stapel. Sie hat die Aufgabe, nun eine Person zu finden, die sie mit dem Begriff in Verbindung bringt, und diese Verbindung zu benennen.

Beispiel: Es wird der Begriff „großartig“ gezogen. Jetzt sucht die Person eine andere und sagt ihr, welche großartige Eigenschaft oder Fähigkeit sie aus ihrer Sicht hat. Gelingt das, ohne das der Timer auslöst, darf diese abgelegt werden.

Weil die Zeit läuft, agieren alle möglichst schnell, um den Timer so schnell wie möglich an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiterzugeben.

Das Suchen von Eigenschaften und Fähigkeiten zu dem gezogenen Begriff geht so lange im Kreis herum, bis der Timer auslöst. Sobald der Timer auslöst, nimmt die Person, die den Timer zu diesem Zeitpunkt in den Händen hält, die aktuelle Karte zu sich.

Bei der Annahme des Timers darf nicht gezögert werden!

Gewonnen hat die Person, die am Schluss die wenigsten Karten auf der Hand hält.

Hinweis: Es besteht die Möglichkeit, dass immer wieder dieselben Personen ausgesucht und anderen nur wenige Karten zugeordnet werden. Ist diese Möglichkeit im Vorhinein absehbar, empfehlen wir bei dem Spiel die Varianten 2 und 3 oder zumindest die Sensibilisierung des Teams, damit die Teamer:innen / Konfi-Verantwortlichen diese Rückmeldungslücke gegebenenfalls schließen können.

Varianten:

1. Die Person, die den Begriff zieht, kann diesen einmal verwerfen, die Karte unter den Nachziehstapel schieben und es mit einem nächsten Begriff versuchen. Die Zeit läuft ab der ersten Karte.
2. Der gezogene Begriff wird mit einer Konfi-Einheit oder mit der Gruppengemeinschaft in Verbindung gebracht: „Großartig an unserem Wochenende war für mich ...“.
3. Der gezogene Begriff wird auf die eigene Person bezogen: „Ich fand mich großartig, als ...“.



LEUCHTWORTE SPIELERISCH ZWEI ODER DREI

geeignet für:	Konfis
Gruppenphase:	egal, Hauptsache Lust am Spielen
Gruppengröße:	4 - 8 Personen
Materialien:	je nach Personenzahl ausreichend <i>LEUCHTWORTE</i> -Karten
Zeit:	15 - 45 Minuten

Passend zum Bibelspruch auf der Karte „Teamplayer“ haben wir die Spielvariante „zwei oder drei“ entwickelt. Die *LEUCHTWORTE*-Karten werden dabei zu einem Stichkartenspiel mit kooperativen Elementen.

Spielvorbereitung: In der Mitte werden drei Karten mit unterschiedlichen Symbolen ausgelegt. Jede:r Spieler:in bekommt acht Handkarten. (Optional: Eine Spielfigur „Sunny“ wird an den Spielrand gestellt).
Achtung: Action-Karten dürfen zu Beginn nicht in der Mitte liegen. Es beginnt die Person links von der Kartengebenden.

Spielverlauf: Die Spieler:innen legen im Uhrzeigersinn eigene Handkarten zugeordnet zu den passenden Symbolen auf den drei Plätzen in der Mitte des Spieltisches. Ziel ist es, dort drei Karten mit dem gleichen Symbol zu sammeln und diese dann als Punkte zu behalten („oder 3“). Pro Zug darf immer nur eine Symbol- oder Actionkarte abgelegt werden.

Beispiel: In der Mitte liegen zwei Stern-Augen-Smileys aus. Ina hat eine dritte Sternsmileykarte dazu gelegt. Sie darf nun die drei Karten aus der Mitte auf ihren Stichstapel ablegen. Jede Symbolkarte auf dem Stichstapel ist am Ende des Spiels einen Punkt wert. Wenn ein:e Spieler:in an der Reihe ist und nicht legen kann, zieht er:sie eine Karte vom Nachziehstapel. Falls die nachgezogene Karte zu einem der Stapel in der Tischmitte passt, darf sie sofort ausgespielt werden.

Möchte jemand eine Actionkarte auslegen, legt die Person sie deutlich sichtbar vor sich auf den eigenen Stichstapel ab. Sie führt die Action der Karte mit der Geste und je nach Laune auch mit einem passenden Sound aus. Ausgehend von dem:der auslegenden Spieler:in führen alle diese Action im Uhrzeigersinn so durch, wie sie vorgemacht wurde.

Wer die Karte ausspielt, entscheidet, ob das Weitergeben der Geste reihum lückenlos funktioniert hat. Hat es geklappt, darf sich der:die letzte Spieler:in in der Reihe die Karten eines Stapels in der Mitte aussuchen. Der:die Spieler:in, der:die die Actionkarte gelegt hat, nimmt sie auf seinen Stichstapel und bekommen bei der Endwertung zwei Punkte für jede Actionkarte.

Optional: Hat sich jemand in der Runde als nicht kooperativ gezeigt, stellt er die Spielfigur „Sunny“ auf seine Handkarten und setzt eine Runde aus.

Die Karten in der Mitte werden immer so aufgefüllt, dass drei verschiedene Symbole aufgedeckt sind. Wird beim Nachziehen ein Symbol gezogen, das bereits ausliegt, wird die Karte direkt zum gleichen Symbol gelegt. So kann es passieren, dass beim Nachziehen die dritte Karte gelegt und der Dreierstapel zum Stich wird.

Wird beim Nachziehen für die Tischmitte eine Actionkarte aufgedeckt, müssen sofort alle zusammen die Geste der Action durchführen.

Wer es nicht rechtzeitig mit der ganzen Gruppe schafft, zieht dafür zwei Handkarten nach, d. h. sowohl die Person, die zu schnell ist, als auch die zu langsam ist.

Die gebrauchte Actionkarte wird danach umgedreht. Mit dem Symbol auf der Rückseite können auf dem Stapel wieder bis zu drei Karten gesammelt werden.

Spielende: Das Spiel endet, wenn eine Person keine Karten mehr auf der Hand hat oder der Nachziehstapel ganz aufgebraucht ist. Die Person mit den meisten Stich-Punkten gewinnt. **Punktewertung:** Die Spieler:innen zählen die Punkte ihres Stichstapels zusammen. Jede Karte mit einem *LEUCHTWORTE*-Symbol bringt einen Punkt. Actionkarten zählen zwei Punkte. Handkarten werden bei der Endwertung als Minuspunkte abgezogen, je Symbol ein Minuspunkt, je Action-Karte zwei Minuspunkte.



LEUCHTWORTE GRUPPENEINTEILUNG

geeignet für: Konfis und Teamer:innen

Die Karten können zur Einteilung von Kleingruppen verwendet werden:
Gleiche Symbole finden sich zu einer Gruppe zusammen.

LEUCHTWORTE QUESTS

geeignet für: Konfis und Teamer:innen

- Jede:r nimmt sich eine *LEUCHTWORTE*-Karte mit und hat die Aufgabe, sie bis zum nächsten Treffen einem Menschen zu schenken, der es braucht oder dem es besonders guttun könnte. Beim Treffen danach werden die Erfahrungen damit ausgetauscht: War es leicht oder schwer, einen Menschen zu finden, der das *LEUCHTWORT* bekommen sollte? Wie hat es sich angefühlt, ein Kompliment oder einen Wunsch an diese Person weiterzugeben? Mit welcher Reaktion hat der / die Schenkende gerechnet? Wie hat die beschenkte Person tatsächlich reagiert? Wie ging es der schenkenden Person damit? Würde sie wieder einmal ein *LEUCHTWORT*-Geschenk machen? Was würde sie eventuell anders machen?
- Die Konfis erkunden das Gemeindegebiet. Sie nehmen sich drei verschiedene *LEUCHTWORTE* mit und versuchen, im Gemeindegebiet Orte und Situationen zu entdecken, zu denen das *LEUCHTWORT* passt. Der entsprechende Ort oder Moment wird fotografiert. Wenn alle zurück von ihrer Erkundung sind, können die Bilder mit ihrem *LEUCHTWORT* und der zugeordneten Bibelstelle als Gesamtkunstwerk aus- oder vorgestellt werden. Hier gilt es wieder, die gesetzlichen Regelungen zur Aufsichtspflicht zu beachten. Alternativ könnten die Konfis so die Kirche oder die kirchlichen Räume erkunden.
- Wenn sich die Konfigruppe regelmäßig trifft, nehmen alle am Ende eines Treffens eine Karte mit, verbunden mit dem Auftrag, sie bis zum nächsten Treffen für sich zu prüfen: Erlebe ich mich manchmal so wie auf der Karte beschrieben? In welchen Situationen? Der Impuls kann sowohl zur persönlichen Reflexion als auch zur Weiterarbeit in der Gruppe genutzt werden: Wie ist es mir damit gegangen? In welchen Situationen habe ich an das *LEUCHTWORT* gedacht? Was bedeuten diese *LEUCHTWORT*-Erfahrungen für uns und unsere Konfigruppe?



LEUCHTWORTE FEEDBACK AM ENDE EINES TREFFENS

geeignet für: Konfis und Teamer:innen

Alle Teilnehmenden suchen sich zur entsprechenden Fragestellung das für sie passende *LEUCHTWORT* aus und begründen diese Auswahl, zum Beispiel: „Dieses Wort verbinde ich mit unserem Treffen heute, weil . . .“, „Ich habe mir ... ausgesucht, weil ich unsere Gruppe heute so erlebt habe“, „Ich habe mir ... ausgesucht, weil mir das heute gefehlt hat und ich es mir für das nächste Mal wünschen würde“, „Das Wort ... passt / passt nicht zu den Ergebnissen unseres Treffens, weil...“.



LEUCHTWORTE MATERIALIEN ZUM DOWNLOAD

- Zahlenchips für die Spielvariante
- Andachtsimpulse
- Übersicht der *LEUCHTWORTE* mit Bibelstelle
- Übersicht der *LEUCHT-WORTE* Konfession-Vorauswahl
- Blankokarten für eigene *LEUCHTWORTE*