



# neXTtools.de

Methoden zum machen, spielen, qualifizieren und weltverbessern

Die Methoden stehen unter der Lizenz "Creative Commons Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Deutschland Lizenz."

Landesjugendring Niedersachsen e.V.  
Zeißstraße 13  
30519 Hannover

Telefon: (+49) 0511 / 51 94 51 - 0  
Telefax: (+49) 0511 / 51 94 51 - 20  
E-Mail: info@ljr.de

## Pilgermemory

### Unterkategorie

Vertrauensspiel

### Dauer

bis zu 30 Minuten

### Teilnehmeranz.

20 - 42

### Alter

10 - 16

### Material

#### Bezeichnung Anzahl Variiert mit TN-Zahl

Memorykarten	0	ja
Stühle	1	ja

### Wo kann man die Aktion machen?"

- Seminarraum
- Turnhalle

### Kurzbeschreibung: Worum geht's?

Die Teilnehmer helfen sich gegenseitig, um eine Gruppe zusammenzuführen und anderen Teilnehmern zu helfen, ihr Ziel zu erreichen.

### Ablauf: Beschreibe genau die einzelnen Schritte! Mach Zeitangaben, gib Aufgabenstellungen etc

Je nach Personenanzahl wird ein Stuhlkreis gebildet. Stühle müssen sich gegenseitig berühren. Memorykarten mit Personengruppen sind im Anhang vorhanden, müssen ausgeschnitten werden. Jeweils 3 gleiche Karten. Eine Personengruppe könnte in der Kirchlichen Jugendarbeit z.B. Propheten, Korinther o.ä. sein. Bei anderer Jugendarbeit gehen auch deutsche Städtenamen. Achtung: Es sollten robuste Stühle sein. Außerdem muss auf den Untergund geachtet werden, da es nicht rutschig sein sollte. Es sollte ebenfalls auf die Disziplin geachtet werden, da sonst die Gefahr zu groß ist, dass ein Teilnehmer vom Stuhl fällt oder geschubst wird.

Die Teilnehmer sollen sich in die Rolle eines Pilgers versetzen. Jeder Teilnehmer stellt sich auf einen Stuhl. Nun zieht jeder Teilnehmer eine Karte. Die Teilnehmer müssen versuchen ihre Partner zu finden. Sie dürfen sich nur auf den Stühlen (Pilgerpfad) bewegen und nur mit der Person sprechen, die sie auf dem Stuhl begegnen (bei wenig Zeit kann dies auch aufgehoben werden). So müssen sie sich gegenseitig helfen, um nicht herunterzufallen. Wenn sie sich begegnen, sollen sie sich kurz austauschen. Bsp: Bist du schon mal einem Christen/Bremer begegnet?

→ Ja, er ist dort entlang(...)

So können sie auf ihrem Pilgerpfad anderen den Weg weisen. Haben sie sich gefunden, stellen sie sich in einer Reihe auf, damit sie andere nicht behindern und ihnen weiterhin helfen können.

Haben sich alle gefunden, ist das Spiel beendet.

Ggf. Fragen: Wie habt ihr euch gefühlt? Wie war es etc.

Das Spiel kann auch als Gruppeneinteilung benutzt werden.

### Schlagworte

Städte, Gruppenfindung, Kirche, pilgern, schnelles Spiel

### Anhang



[Pilger Memory.docx](#)

**Aufwand**  
mittel

**Actionfaktor**  
mittel