

SuperagentInnen Ausbildung



- Für jüngere Gruppen geeignet

Material

- Musik
- Fragenkarten
- 2 Stühle
- Großes Tuch/ Decke
- Säckchen
- Sonnenbrillen

Ablauf

- Begrüßung und Anleitung der Gruppenstunde:
Die SpielerInnen können mit James Bond Musik im Raum willkommen heißen werden. Es bietet sich außerdem an, in einer Superagentenverkleidung zu kommen.
- Anmoderation: Guten Tag zusammen. Ich bin AgentIn (Cooler Codename einfügen). Die Leitung eurer Ausbildung zur/ zum AgentIn.
- Was so aussieht, wie der normale Landjugendgruppenraum ist in Wahrheit das Hauptquartier der geheimsten Organisation von SuperagentInnen der Welt.
nun zu dem Grund, warum ihr hier seid. Alle von euch wurden für einen Job aufgrund eurer außergewöhnlichen Talente vorgeschlagen. Um euch für diese Stelle zu qualifizieren, müsst ihr Prüfungen bestehen. Ihr habt keine Zeit euch vorzubereiten, denn es geht schon gleich mit der ersten Prüfung los.

Anschuggerle: Prüfung 1: Bodyguard

- Material: -
- Anmoderation: der beinahe wichtigste Teil unserer Arbeit ist es wichtige Personen zu beschützen.
- Spiel: Alle SpielerInnen sind Bodyguards und verteilen sich auf dem Galagelände (einfach im Raum oder Außenbereich). Da die Bodyguards ihre Zielperson beschützen wollen, überlegt sich jedeR Bodyguard, welcheR der anderen SpielerInnen (nicht verraten) die Zielperson ist. Auf das Startkommando der Ausbildungsleitung hin versucht jedeR Bodyguard

deren/dessen Zielperson zweimal zu umkreisen. Ist dies geschafft, muss stehen geblieben werden.

Prüfung 2: Laser

- Material: Wolle/ Schnur
- Anmoderation: Der erste Teil der Prüfung ist geschafft. Ihr alle habt eure Aufgabe mit Bravour gemeistert und damit eine große Aufgabe des SuperagentInnen Daseins gemeistert. Aber natürlich reicht eine Prüfung nicht aus. Spionage ist das Ermitteln von geheimen Informationen im Auftrag eines Anderen. Diese Geheimnisse sind natürlich oft sehr stark geschützt. Aus diversen Filmen kennt ihr zum Beispiel das Haifischbecken und allen voran, die Laserstrahlen. Und genau das soll die nächste Prüfung sein.
- Spiel: Mit der Schnur wird ein Parcours aufgebaut, der passiert werden muss, ohne die Schnur zu berühren.
- Dazu stellen sich alle bis auf eine Person im Spalier auf und bekommen von der Ausbildungsleitung zufällig die Schnur in beide Hände. Dann werden die Schnüre abwechselnd hoch oder runter gehalten um möglichst viele Diagonalen zu schaffen.
Dann muss die Person, die keine Schnur in der Hand hat, versuchen durch den entstandenen Parcours zu gelangen.

Prüfung 3: der Abgrund

- Material: Seil, Säckchen
- Anmoderation: Manchmal muss man sich auch aus brenzligen Situationen retten, ohne, dass das wichtigste der Operation verloren geht. Setzt euch in einer Reihe in eine Richtung schauend auf den Boden. Stellt euch vor unter euch ist der Abgrund. Das Einzige, was euch davon abhält in die Tiefe zu stürzen, ist das Seil an dem ihr euch festklammert.
- Spiel: Die SpielerInnen setzen sich auf den Boden. Über ihnen wird ein Seil gespannt, an dem sie sich festhalten müssen. Das Säckchen mit den Informationen müsst ihr von der einen Seite zur anderen transportieren. Dafür bleiben euch nur eure Füße, weil ihr die gesamte Kraft eurer Arme braucht, um euch fest zu halten.

Prüfung 4: Codenamen

- Material: -
- Anmoderation: Genauso wichtig wie das Ausweichen von Lasern sind für AgentenInnen auch die Sonnenbrillen und die Codenamen. Mit dem Abschluss der dritten Prüfung habt ihr euch das Recht auf Codenamen verdient.
- Spiel: Ihr habt jetzt 5 Minuten Zeit euch einen Codenamen auszusuchen, mit dem ihr bis zum Ende eurer Ausbildung angesprochen werdet. Eure echten Namen dürfen nicht mehr benutzt werden.

Prüfung 5: Namenstraining

- Material: Tuch/Decke
- Anmoderation: Natürlich gibt es Codenamen nicht ohne Grund. Niemand soll wissen von wem die Rede ist, wenn wir abgehört werden. Damit das nicht passieren kann, werden wir das jetzt gleich mal trainieren
- Spiel: Es werden zwei Gruppen gebildet. Es wird ein Tuch zwischen ihnen gespannt, so, dass keine MitspielerIn jemanden aus der anderen Gruppe sehen kann. Jetzt suchen sich die Gruppen unter sich einen Mitspieler aus, der/die ganz nach vorne, direkt an das Tuch sitzt, welches den Raum teilt. Beim Auswählen ist es wichtig das leise zu tun, damit die andere Gruppe nichts mitbekommt. Das Tuch wird gesenkt und die Gegenüberstehenden müssen so schnell wie möglich den Code Namen der/des Gegenübers sagen. Wer langsamer war, muss in das andere Team wechseln. Dann wird das Tuch wieder gehoben. Dann wiederholt sich das Ganze. Nach einer beliebigen Zeit wird das Spiel beendet. Die Gruppe, die zu diesem Zeitpunkt mehr Mitglieder hat, gewinnt.

Prüfung 6 Code Drücken

- Material: 2 Stühle, 5-10 ja- nein Fragen
- Anmoderation: Wenn wir es schon mal von Abhören haben; es gibt Situationen da dürfen SuperagentInnen nicht sprechen. Ein auffälliges Zeichen ein Kopfschütteln oder ähnliches darf auch wegen der Kameras nicht zu sehen sein. Ihr müsst euch also anders verständigen.
- Spiel: Es wird eine Reihe gebildet. JedeR merkt sich die Personen, die jeweils davor und dahinter stehen. Dann sollen sie sich im Raum verteilen und sich frei bewegen(Achtung! Wenn sich alle im Kreis bewegen, wieder daran erinnern). Der/Dem Ersten in der Reihe wird unauffällig eine Karte gezeigt, auf der eine Frage zu sehen ist, die sich mit ja oder nein beantworten lässt. Das zuvor vereinbarte Signal muss der Reihe nach durchgegeben werden. Der/ die Letzte in der Reihe muss sich auf einen Stuhl setzen auf dem Zettel mit ja oder nein befestigt sind. Nach der ersten Runde werden Verwirrungszeichen in den Raum gesendet. Sie können ähnlich sein, wie das ausgemachte Signal, aber das ausgemachte darf nur verwendet werden, wenn es zuvor von jemandem erhalten wurde.

Prüfung 7 Verhör

- Material: Fragen, die entweder mit ja, nein, schwarz oder weiß beantwortet werden können
- Anmoderation: EinE SuperagentIn muss auf alles vorbereitet sein. So auch zum Beispiel auf ein Verhör. Solltet ihr mal geschnappt werden, dürft ihr keine Informationen freigeben.
- Spiel: Die AusbilderInnen stellen Fragen die nicht mit ja, nein, schwarz oder weiß beantwortet werden dürfen.

Ende

- Material: Sonnenbrillen

- Anmoderation: Ihr habt alle jede Prüfung bestanden. Einen so guten Jahrgang hatten wir noch nie. Deswegen haben wir uns abgesprochen und beschlossen, dass ihr alle in den Dienst als SuperagentenInnen aufgenommen werdet.
Ihr habt euch eure Sonnenbrillen und eure Codenamen verdient und dürft diese nun mit Stolz tragen.
Es werden nach und nach mit einem offiziellen Anschein die Sonnenbrillen überreicht.