

Sicher ohne Angst und Schrecken

Praxismaterial für angstfreies
Abendprogramm am
Sommerlager



Katholische Jungschar

INFOBLATT

Angst vor der Dunkelheit, vor dem großen Hund am Schulweg, vor dem Alleinsein, davor, ausgelacht zu werden, dass den Eltern etwas passiert, vor schlechten Noten, vor Einbrechern, vor Krieg. Wer kennt wohl nicht die eine oder andere Angst aus eigener Erfahrung? Die unterschiedlichen Ängste waren ständige Begleiter unserer Kindheit – und sie sind es auch jetzt. Wahrscheinlich sind es nun zum Teil andere Ängste als damals, vielleicht haben sie sich aber auch nur ein wenig gewandelt oder wir haben gelernt mit ihnen (gut) zu leben.

Und wozu überhaupt Angst?

Angst ist primär dazu da, uns zu schützen. Wir brauchen Angst, weil sie notwendig ist, um unser Überleben zu gewährleisten. Hätten wir keine Angst, würden wir blind in Gefahren rennen. Angst kann uns auch zu Höchstleistungen anspornen. Andererseits kann Angst aber auch negativ und sehr bedrückend sein. Sie macht uns handlungsunfähig, schränkt unser Denken und Verhalten ein und löst unangenehme körperliche Reaktionen aus (Schwitzen, Zittern, Stottern, Atemnot...) und kann langfristige schädliche Folgen haben.

Wie drückt sich Angst aus?

Folgende Symptome können unter anderem darauf hinweisen, dass ein Kind in deiner Gruppe Angst hat bzw. sich in der gegebenen Situation nicht wohl fühlt:

- Ein Kind redet sehr viel während einer Nachtaktion. Dadurch verarbeitet es meist seine Angst.
- „Das war ja fad!“ Mit einer solchen Aussage weißt du, dass die Angst der Kinder gerade noch auszuhalten war. Sie versuchen dadurch, die eben erlebte große Anspannung abzubauen.
- „Ich hab' ja eh keine Angst gehabt!“ Viele Kinder wollen sich in der Gruppe keine Blöße geben. Kinder verdrängen die Angst, indem sie sie runterspielen, sind oft so erleichtert, dass es vorbei ist und wollen meist vor den anderen Kindern nicht als „Angsthase“ dastehen.
- Ein Kind „klebt“ regelrecht an dir, will deine Hand nicht loslassen. Auch der Gesichtsausdruck gibt natürlich Auskunft darüber, ob sich jemand wohl fühlt oder nicht.

Wir nehmen Angst ernst

Die Gründe und wie schlimm man eine beängstigende Situation empfindet, ist individuell und ganz unabhängig davon, ob eine ‚reale‘ Bedrohung besteht oder keine konkrete Ursache benannt werden kann. Wichtig ist aber immer: Angst ernst zu nehmen. Was kann man als GL dafür tun?

- Ängstlichen Kindern sollte Aufmerksamkeit geschenkt werden. Auf diese Weise erkennt ein Kind, dass es in seiner Angst ernst genommen wird und darüber sprechen darf.
- Besonders Rituale helfen Kindern dabei, Angst besser auszuhalten (z. B. Licht am Klo anlassen, ein Kuscheltier dabei zu haben etc.). Mit Sätzen wie „Du brauchst doch keine Angst zu haben!“ hilft man den Kindern nicht wirklich weiter, da die Angst ja trotzdem da ist.
- Besonders wichtig ist, dass die Kinder am Jungscharlager selbst regulieren können, wie viel sie sich selbst zutrauen. Daher ist es wichtig, dass es für Kinder immer Alternativen zu Nachtgeländespielen oder Geistergeschichten gibt.
- Kinderängste sollen zugelassen und thematisiert werden. Ignorieren und Verdrängen ist keine Lösung. Über die Ängste zu reden und sie zuzulassen wirkt für die Kinder oft befreiend.

Was sagt die Jungschar dazu?

Eltern und/oder Erziehungsberechtigte vertrauen Gruppenleiter/innen der Katholischen Jungschar ihre Kinder an. Die Zeit in der Katholischen Jungschar soll für Kinder eine Zeit sein, in der sie keine Angst haben müssen.

Die Katholische Jungschar will, dass...

- die Ängste der Kinder immer wahr und ernst genommen werden müssen
- versucht wird, die Ängste der Kinder zu verstehen
- Kinder in ihrer Angst niemals allein gelassen werden
- Kindern, die Angst haben, Zuwendung geschenkt wird
- angstmachende Erziehungsmaßnahmen unterlassen werden
- Kindern niemals absichtlich Angst gemacht werden darf
- Kindern unnötige Unsicherheiten erspart werden
- Situationen zu vermeiden sind, in denen ein Kind vor den anderen bloßgestellt wird
- den Kindern in der Bewältigung ihrer Ängste ausreichend Zeit gegeben wird und dass sie niemals gedrängt werden, ihre Ängste zu ignorieren
- Kinder vor angsterzeugendem Gruppendruck geschützt werden

Kinder haben Rechte



Seit Jahren setzt sich die Katholische Jungschar dafür ein, dass die Kinderrechte in ihrer umfassenden Form rechtlich derart verankert werden, sodass Kinder sie einfordern können. Sie setzt es sich auch zum Ziel, die Kinderrechtskonvention in der eigenen Organisation umzusetzen.

Kinder haben das Recht auf Gewaltfreiheit, ist eines dieser Kinderrechte aus der Kinderrechtskonvention. Dazu müssen Gruppenleiter/innen einen Rahmen schaffen, der es Kindern ermöglicht ihre Wünsche und Bedürfnisse zu äußern. Aber nicht alle Wünsche der Kinder lassen sich mit dem Recht des Kindes auf Gewaltfreiheit vereinen. Geisterbahnen, Mutproben, Überfällen und ähnliche mutprobenähnliche „Spiele“ sind keine gewaltfreien Spiele und werden dem Kinderrecht nicht gerecht.

Gewaltfreie Jungschar

Es gilt unmissverständlich klar zu stellen, dass Aktionen, die Kinder Gewalt und/oder Missbrauch ausliefern, innerhalb der Katholischen Jungschar nicht erlaubt sind. Das bedeutet, dass sämtliche Aktionen von Gruppenstunden bis hin zu Sommerlagern so geplant werden, dass sie Kindern einen sicheren Rahmen ermöglichen. Argumenten wie „uns hat es auch nicht geschadet“, „wir haben’s doch auch lustig gefunden“ oder „das war schon immer so“ sind unzulässig. Ihnen ist mit Bezugnahme auf die Prinzipien der Katholischen Jungschar und dem Verweis auf die Kinderrechtskonvention der Vereinten Nationen, unabhängig vom Gegenüber, klar entgegenzutreten.

§ Strafrechtliche Folgen §

Kindern bewusst Angst machen, bildet einen strafbaren Tatbestand!

a) Quälen eines Kindes § 92 StGB:



Gemäß §92 Strafgesetzbuch Absatz 1 ist mit Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren zu bestrafen, wer einem anderen, der seiner Obhut untersteht oder das 18. Lebensjahr noch nicht vollendet hat, körperliche oder seelische Qualen zufügt. Qualen sind über einen gewissen Zeitraum andauernde Schmerzen oder Angstzustände, die mit einer erheblichen Beeinträchtigung des psychischen und physischen Wohlbefindens verbunden sind.



§92 StGB kann auch durch bloßes Nichtstun (Unterlassen) begangen werden, weil GL die Pflicht haben, die ihrer Obhut anvertrauten Kinder vor Gefahren zu schützen.

b) Hervorrufen einer Gesundheitsschädigung:



„Geisterstunden“ und dergleichen können bei Kindern auch traumatische Erlebnisse hervorrufen, die als Gesundheitsschädigungen im Sinne des Strafgesetzes qualifiziert werden. Personen, die solche Angstzustände verursacht oder nicht verhindert haben, können wegen Körperverletzung/Gesundheitsschädigung bestraft werden. Auch hier kann eine Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren ausgesprochen werden. Zur Strafbarkeit ist es ausreichend, wenn fahrlässig gehandelt wurde. Zur Beurteilung der Fahrlässigkeit werden Informationen über allgemeine Richtlinien für das Verhalten von GL herangezogen. Wird beispielsweise in Aussendungen bzw. Weiterbildungen der KJS auf die Gefährlichkeit von „Mutproben“ hingewiesen, gilt das als Richtlinie. Wer sich trotz solcher Richtlinien nicht davon abbringen lässt, handelt fahrlässig und ist strafbar.



c) Strafbarkeit bei körperlichen Folgen § 88 StGB:

Kommt es bei „Mutproben“ und ähnliches zu körperlichen Verletzungen, kann auch der Tatbestand der fahrlässiger Körperverletzung zur Anwendung kommen.



CHECKLISTE NACHTAKTIONEN

Folgende wichtige Punkte gibt es bei Nachtaktionen zu beachten:

- bei Nachtaktionen gilt das Prinzip der Freiwilligkeit; wenn Personen nicht mitspielen möchten, muss für sie ein tolles Alternativprogramm angeboten werden.
- es gilt die „Stopp-Regel“. Wenn jemand nicht mehr mitspielen möchte, ist er/sie so mutig und traut sich das zu sagen.
- Es ist für die Sicherheit der Spielenden zu sorgen und dementsprechend muss das Gelände ausgesucht werden. Das heißt, dass die Spielenden das Gelände kennen müssen. Dies kann zum Beispiel durch eine Begehung bei Tag oder ein Tagesspiel auf demselben Gelände geschehen.
- Die Beschaffenheit des Geländes muss so sein, dass Verletzungsrisiken minimiert werden können.
- Das Gelände muss so ausgewählt sein, dass es zu der Art meines Spieles passt. Viel Unterholz ist zum Beispiel nicht förderlich für ein schnelles Jump&Run-Spiel.
- Betreuungspersonen sollten so sichtbar wie möglich sein; z.B. durch das Tragen von reflektierenden Warnwesten.
- Den TN muss klar sein, wo nichtmitspielende Personen warten können. Diese Basis muss beleuchtet sein oder zumindest klar zu erkennen und leicht zu finden sein
- Sollte es nachtblinde Personen geben, muss geschaut werden, wie diese bestmöglichst in das Spiel eingebunden werden können.
- Das Spielfeld muss klar und sichtbar abgegrenzt sein. Z.B. durch „natürliche Gegebenheiten wie Straßen, Mauern, etc. oder sonst durch Knicklichter o.ä. Falls ihr Absperrband benützt, dieses nicht zu hoch aufhängen. Es sollte in Hüfthöhe der Kinder sein.
- SpielerInnen vor und nach der Aktion durchzählen.
- Die Zeichen für Start und Stopp allen Mitspielenden klar machen.
- Das Gelände muss begehbar sein dürfen (Besitzstörung)

Nachtaktionskiste:

Am Besten packt ihr euch eine Kiste um bei der Nachtaktion alles griffbereit zu haben. Darin kann/soll enthalten sein:

- Erste Hilfe Kasten
- Weithin hörbares Gerät für Start/Stopp/sonstige Zeichen (z.B. Trillerpfeife)
- Taschenlampe (viele und gute) + Batterien zum Wechseln
- Warnwesten für BetreuerInnen
- Knicklichter
- Kerzen + Kerzenhalter
- Fackeln
- Feuerzeug und/oder Streichhölzer
- Decken
- Knabbereien/Kekse
- Tee zum aufwärmen
- Materialien die ihr zum Spielen braucht
- Warnwesten für BetreuerInnen

PRAXISMATERIAL

WALDSCHATTENSPIEL

Verena Korinek, KJS Diözese Linz

Material: Absperrband für das Spielgelände, Laterne mit Kerze oder Taschenlampe, Instrumente als leise Klangzeichen (Klangschale, Triangel, Trommel...), Würfel

Rollen:

1-2 Lichtelfen mit jeweils einer Person die Würfelt und den Klangzeichen gibt BetreuerInnen im Wald

Vorbereitung:

Das Gelände wird für das Spiel abgesperrt. Dazu wird ein Absperrband an den Außengrenzen gezogen oder eindeutige Begrenzungen (z.B Wege) verwendet. Kurz vor Beginn des Spieles können diese Begrenzungen auch noch mit Teelichtern in Gläsern beleuchtet werden.

Geschichte:

Im Wald leben Waldschattenzwerge. Wie es ihr Name schon sagt, sind das nachtaktive Wesen, die sich nur in der Dämmerung und Dunkelheit aus ihren Verstecken trauen. Licht ist ihnen gar nicht geheuer. Wenn sie ins Licht kommen erstarren sie und trauen sich nicht mehr weiter. Gott sei Dank helfen Waldschattenzwerge gegenseitig gerne. Wenn also Waldschattenzwerge vom Licht überrascht wurden, kommen andere Zwerge zur Hilfe und können sie aus ihrem Bann erlösen, damit sie wieder weiter durch den Wald wandern können.

Heute ist Waldschattenkonferenz. Dort werden die wichtigen Waldschattenthemen gemeinsam besprochen und beschlossen. Alle Zwerge sind heute auf den Weg dorthin. Aber Vorsicht, auch die Lichtelfen sind heute unterwegs! Da kann es schnell passieren, dass man in den Schein ihres Lichtes kommt und nicht mehr weiter kann.

Ziel des Spiels:

Alle Waldschattenzwerge treffen sich an einem Platz, um dort die Waldzwergekonferenz abzuhalten. Welcher das ist, müssen sich die Kinder selbst ausmachen. Doch immer gilt, im Wald ist es ganz leise!

Ablauf:

Die Lichtelfen und die „Klangpersonen“ suchen sich gemeinsam einen Startpunkt aus. Dort wird das Licht in der Laterne entzündet.

Nun verteilen sich die Kinder im Schatten der Bäume möglichst weit voneinander entfernt. Sie sind dabei in Gruppen von 3-5 Kindern unterwegs.

Auf ein Klangzeichen hin (z.B. Klangschale) müssen alle Kinder im Schatten der Bäume versteckt sein. Dann würfelt ein Lichtelf. Die Augenzahl gibt vor, wie viele Schritte die Lichtperson gehen darf. Die gewürfelte Zahl wird mittels Klangzeichen den Kindern bekanntgegeben (z.B Trommel). Nach dem Würfeln können sich die Kinder neue Schattenplätze suchen. Dabei dürfen sie aber nie ins Licht kommen. Bei einem weiteren Klangsignal müssen wieder alle Kinder ihren Platz gefunden haben, denn dann bewegt sich das Licht. Wenn Kinder vom Licht ertappt werden, sind sie gebannt und können sich vorerst nicht mehr bewegen. Erst wenn eine andere Gruppe zum Versteck der erstarrten Kinder kommt, können sie erlöst werden und wieder weiter ziehen. (Je nachdem wie gut die Verstecke in eurem Gelände sind, kann die Regel auch gelockert werden, sodass nur ein Kind pro Gruppe im Schatten stehen muss)

Das Spiel dauert so lange, bis alle Kinder bei der vereinbarten Stelle angekommen sind. Das Spiel kann schwieriger gemacht werden, wenn mehr Lichtelfen herumgehen und kann auch wieder leichter werden, wenn ein Licht ausgeht. Wichtig ist nur, dass mit Klangzeichen immer gezeigt wird, wo ein neues Licht entsteht, damit Kinder nicht unvorbereitet ins Licht kommen. Sind alle Kinder von Licht gebannt, kann entweder noch einmal begonnen werden oder eine Regel gefunden werden, wie sich Kinder noch erlösen können. Wichtig ist nur, dass die Motivation, den anderen zu helfen bestehen bleibt.

NACHTS IM MUSEUM

Teresa Millesi, KJS Diözese Wien

Material:

1 Bilderrahmen, Fotodrucker + 6 Papier für Foto, Luftgitarre (Gl's?), Chiquitaschachtel (für Dino), Schminkkiste, Rahmen für Mona Lisa, A3 Karton (basteln), 1 ausgedrucktes Bild von Mona Lisa Maßband, 1 großes Bild (Weltkarte), 2 große blaue Platten, Absperrband (als Markierungen für Stationen), 10 mal 6 verschiedene Bilder für Verlosung, 1 Malkasten, 1 Flasche Wasser, 6 Pinsel, 6 Flip-Chart Plakate

Rollen:

6 Exponate/ Stationen, 5 Wächter, 1 Direktor, 1 Hausdienst, 1 Ersatzprogramm

Geschichte:

Die Museumsexponate einer Ausstellung erwachen während der, von fünf Museumswärtern geführten und zahlreich besuchten, Eröffnung einer neuen Ausstellung, zum Leben. Beim Verlassen der Ausstellung zerstören die Exponate versehentlich einen Museumsgegenstand, ein wertvolles und für die Ausstellung wichtiges Gemälde. In ihrer Panik sie wären von einem der Museumsbesucher beobachtet oder ertappt worden, nehmen die Exponate die Teile des Gemälde an sich und verschwinden aus dem Museum.

1. Phase:

Museumsbesuch: Die Kinder können sich im Museum frei bewegen und die (6) Museumsgegenstände (Jungscharleiter) betrachten. In ihrer Nähe (im selben Raum) befinden sich Museumswärter die ihnen Informationen zu dem Museumsgegenstand erzählen können. (Die Museumswärter sind jedoch keine ausgebildeten Museumsführer, können also gerne auch Unwahrheiten von sich geben).

Auch der Museumsdirektor befindet sich im Museum.

Plötzlich werden die Exponate lebendig und verschwinden eilig aus dem Museum.

Da sie so eilig aus dem Museum stürmen zerstören sie versehentlich ein wertvolles Gemälde.

2. Phase:

Der Museumsdirektor bittet die Museumsbesucher (Kinder) um Hilfe die Exponate wieder ins Museum zu holen und das vermeintlich gestohlene Bild ausfindig zu machen.

Die Kinder werden in Gruppen (von Leitern via Los) aufgeteilt. Und machen sich auf den Weg um die 6 entflohenen Exponate zu finden. Er erklärt, dass die Exponate auch verwirrt sein könnten, da sie sich in einer neuen, ihnen unbekanntem Welt befinden.

Jede Gruppe geht zu jeder Station. Nach jeder Station muss zum Direktor zurückgekehrt und der Teil des Bildes den die Gruppe bei der Station erhalten hat, beim Direktor abgegeben werden.

6 Stationen:

1) Flugsaurier:

Ganz lieber Babysaurier der gerade geschlüpft ist und noch in seinem Nestchen sitzt.

Er denkt die Kinder seien seine Eltern. Die Kinder müssen ihm Selbstständigkeit beibringen.

2) Steinzeitmensch

Hat eine außerordentlich künstlerische Begabung und möchte diese nützen und Ballerina werden. Es fehlt ihm nur noch das richtige Styling, er muss geschminkt werden.

3) Napoleon:

Denkt er wäre Herrscher von Krottendorf. Die Kinder müssen ihm erklären, wie das Jungscharlager funktioniert und, dass es nicht immer einen Herrscher geben muss.

4) Mona Lisa:

Da Mona Lisa ein Bild ist, weiß sie nicht wie sie aussieht. Die Kinder müssen gemeinsam ein Portrait von ihr malen.

5) Diskuswerfer:

Denkt er wäre ein Gitarre spielender Rockstar. Die Kinder müssen gemeinsam mit ihm eine Band zusammenstellen. (Vorschlag: Essenslied vom selben Tag spielen)

6) Venus von Willendorf:

Sie möchte ein Ritter sein und bei Ritterspielen teilnehmen. Kinder machen mit ihm Max- Spiele.

3. Phase:

Schlussaction: Das Gemälde wurde wieder zusammengebastelt und die Exponate zum Direktor zurückgebracht. Als Dank für ihre Hilfe sollen die Kinder selbst Teil der Ausstellung werden. Sie machen zusammen mit jedem Exponat ein Foto.

MOORHUHNJAGD

Sonja Fast, KJS Diözese Innsbruck

Material: Verkleidung als Moorhuhn, genügend Federn

Rollen: ca. doppelt so viele Moorhühner wie Gruppen

Vorbereitung: Gelände sichern und Kinder in Gruppen einteilen
(ca. 5-10 Kinder pro Gruppe, je nach Gruppengröße und Spielfeldgröße)

Ziel des Spieles: Federn der Moorhühner sammeln

Geschichte: Eine Farmerin ist bekannt für ihre Polster gefüllt mit Moorhuhnfedern. Moorhühner sind ganz besondere Hühner die in einem Wald leben und nur Nachts unterwegs sind. Das Geschäft der Farmerin läuft zur Zeit schlecht, da sie im Dunkeln nicht mehr so gut sieht und deswegen nicht mehr so viele Federn von den Moorhühnern hat. Die Kinder sollen ihr dabei helfen, damit ihr Geschäft wieder richtig boomen kann.

Ablauf: Die Kinder werden in Gruppen eingeteilt und in den Wald geschickt. Die Moorhühner (Gruppenleiter/-innen) halten sich in ihrem Revier versteckt, und geben hin und wieder einen Moorhuhnschrei von sich, damit die Kinder auch wissen wo sie sind. Natürlich dürfen die Moorhühner auch ihren Standort wechseln. Wenn die Gruppe ein Moorhuhn gefunden hat, müssen sie einen Kreis um das Moorhuhn bilden damit es gefangen ist. Das Moorhuhn gibt den Kindern eine Feder, die sie Sammeln müssen. Nach einer bestimmten Zeit wird durch ein ausgemachtes Signal das Spiel abgebrochen und die Kinder kommen zurück in die Basis. Dort kann der Haufen Federn der gesammelt wurde bestaunt und der Farmerin überreicht werden.

Achtung: Mit den Kindern die Regel ausmachen, dass im Wald nicht gelaufen werden sollte (Verletzungsgefahr). Deshalb dürfen auch die Moorhühner nicht davonlaufen!

INKA

Teresa Millesi, KJS Diözese Wien

Material:

Faden (zB Wolle fürs Netz, 2 Knäuel), Säfte (ca. 5 verschiedene), Knicklicht-Becher (Tränke), Fackeln, Knicklichter

Rollen:

Indiana Jones (immer), 5 Leute für Stationen (1. Phase), 4 Lamas (2. Phase), 5 Glühwürmchen (2. Phase bis zum Ende), Inkakönig (3. Phase bis Ende), 4 Elemente (3. Phase)

Subteam: Tanz ausdenken, Inkalied, Inka-Knigge, Geheimschrift, Schatzkarte, Rätsel für Elemente, Rezepte für Tränke

Die Kinder werden von Indiana Jones losgeschickt, um geheimnisvolle Tränke für ihn zu suchen, denn er braucht sie für seinen Geschichtsunterricht. Diese besitzt der Inka-König, bzw. das Wissen darüber, wie man sie braut. Er gibt sie gerne her, wenn man ihn in seinem Tempel aufsucht und angemessen darum bittet. Das Problem ist nur, dass die Zutaten nicht aus dem heiligen Tempel getragen werden dürfen, weil sie sonst ihre Kraft verlieren.

1.Phase: kurzer Stationengang

- Inka-Knigge (um dem Inka-König gebührenden Respekt entgegenbringen zu können)
- Tanz (Inka-Tanz, der dem König vorgetanzt werden muss, wenn es dieser verlangt)
- anschleichen (um sich ein Glühwürmchen (GL Begleitperson für den Teil im Wald) zu fangen)
- Lied (Inka-Lied, das dem König vorgesungen werden muss, wenn es dieser verlangt)
- verschlüsselte Botschaften (um später Rezepte entschlüsseln zu können)

2.Phase: Fangspiel

Haben alle Kinder alle Stationen absolviert, kann es weitergehen...Aber oh nein!!Lamas haben die Karte, die zum Tempel führt, gefressen! Die Kinder versuchen nun, die Lamas zu fangen und kriegen einen Teil der Schatzkarte, den sie dann zu Indiana Jones bringen, der die Karte zusammensetzt. Haben die Kinder bereits einen Teil der Schatzkarte gebracht, teilen sie sich als nächstes in die Gruppen, in denen sie dann in den Wald gehen. Jede Gruppe braucht dafür aber ein Glühwürmchen, das ihnen den Weg leuchten muss, denn dort müssen sie durch ein kompliziertes Fadennetz hindurch, das ohne Glühwürmchen nicht zu überwinden wäre. Auf der Wiese verteilt schwirren bereits einige herum, an die es sich ganz vorsichtig anzuschleichen gilt. Wenn die Gruppe eines hat, gehen sie zu Indiana Jones zurück, der mittlerweile die Karte zusammengesetzt hat und nun weiß, wo der Weg beginnt, und schickt die Kinder in den Gruppen dorthin.

3.Phase: Fadennetz zum Inkakönig

Wald ist ein Fadennetz aufgespannt. Das Netz hat 3 unterschiedliche Anfänge, die Kinder werden von Indiana Jones zu diesen geschickt. Sie folgen einem Faden (Achtung, ein paar führen ins Nichts, also wieder umdrehen und nochmal versuchen). Auf dem Weg durch das Netz werden die Gruppen von den 4 Elementen aufgehalten (stehen verteilt im Netz), und diese geben den Kindern Rätsel auf, die sie lösen müssen um zu passieren.

4.Phase: beim Inka-König

Tempel angekommen, müssen sie sich der Knigge erinnern, die sie gelernt haben am Anfang, um den König nicht zu verstimmen, und so dieser es verlangt, ihm etwas vortanzen/singen. Dann bekommen sie die Rezepte für die Tränke, die sie dort brauen können und in kleine Fläschchen füllen, um sie anschließend Indiana Jones zu bringen. Der bedankt sich bei den Kindern für ihre großartige Hilfe.

MAX MOND: AUF DER FLUCHT

Nachtaktionenmappe, KJS Diözese Linz

Der Agent Max Mond hat genug von seinem Job und ist untergetaucht. Doch die Flucht hat nicht ganz so gut geklappt. Die Spuren von ihm sollen beseitigen werden, damit er seinen wohlverdienten Urlaub in Ruhe genießen kann.

Material:

Teelichter in Marmeladegläsern, Buntpapier, Schuhschachtel, Taschenlampe, Schnur pro Gruppe
Schnüre für Markierungen an Bäumen, 10 Gegenstände aus Max Monds Hosentasche
(z.B. Zahnbürste, Streichholzschachtel, ...), Kompass pro Gruppe, oder mehrere Katzenaugen
entlang des Weges, Sternenkarte pro Gruppe, oder Leiterwagen mit Knicklichtern markiert
verschiedene Marmeladensorten und pro Gruppe ein Glas Erdbeermarmelade lange Schnur als
Leitfaden zur nächsten Station, Morsealphabet und Taschenlampe zum Morsen Taschenlampe zum
Zurückmorsen, Verkleidung für Max Mond (dunkle Sonnenbrille, Sakko, Hut, ...)

Rollen:

Max Mond – Geheimagent auf der Flucht in den wohlverdienten Urlaub

Anzahl der benötigten GL: mind. 7 GL

Anzahl der benötigten TN: mind. 8 TN

Gelände:

Wald

Vorbereitung:

TN bekommen Rucksack mit

Spielablauf/ Geschichte:

Den TN wird am Anfang, beim Ausgangspunkt, der hell erleuchtet und immer gut sichtbar ist (Lichtstation), eine Botschaft von Max Mond, von einem GL überbracht. Die Gruppen starten dann in Abständen von 10 Minuten los. Der Weg zur ersten Station ist mit Fackeln oder Teelichtern in Marmeladengläsern markiert. Bei den nachfolgenden Stationen werden HelferInnen von Max Mond seine Nachrichten übermitteln.

Die erste Nachricht lautet:

„Gestatten, dass ich mich vorstelle: Mein Name ist Mond – Max Mond. Ich bin Agent im Auftrag der königlichen Majestät Felix XII. Ich sage euch etwas: ein langweiliger Job. Ständig muss ich dunkle Sonnenbrillen tragen, hysterische reiche Frauen retten und Luxusautos zu Schrott fahren – einfach fürchterlich! So habe ich beschlossen unterzutauchen und einmal für ein paar Wochen das Leben zu genießen. Und dazu gibt es natürlich keinen besseren Ort als ...(Name eures Aufenthaltsortes). So weit so gut. Leider hat es auf meiner Flucht ein paar unangenehme Zwischenfälle gegeben. Na ja, sagen wir ruhig, es ist nicht schwer rauszufinden, welchen Weg ich genommen habe. Ihr müsst mir bitte helfen, meine Spuren zu verwischen. Sonst findet man mich im Nu und es wird wieder nichts mit meinem Urlaub.“

Wenn ihr mir fünfmal aus der Patsche helft, lade ich euch später in mein Versteck ein. Dort können wir ein bisschen miteinander feiern. Aber gebt mir euer Ehrenwort, dass ihr niemanden davon erzählt!

Station 1

Gut, hier haben wir schon das erste Missgeschick. Während meiner Flucht musste ich mich meiner gefälschten Kreditkarten entledigen. Aber wohin? Natürlich – in die Kreditkarten Container! Allerdings muss jede Karte in den richtigen Container ...“

Die TN sollen nun die Kreditkarten (Karten aus Buntpapier) in den richtigen Container (Schuhschachtel mit Schlitz) werfen. Der richtige Container hat immer dieselbe Farbe wie die Kreditkarte. Das Ergebnis wird mit der Taschenlampe kontrolliert. Hier ist es wichtig, dass die Kinder während des Spieles die Taschenlampen ausschalten und nur die von Max Mond eingeschaltet ist.

Der/Die GL gibt den TN eine 20 Meter lange Stück Schnur. Der Weg zu Station 2 geht entlang von mehreren Markierungen in Abständen von 20 Metern, die je mit um Bäume gewickelten Schnüren gekennzeichnet sind. Mit Hilfe des langen Stückes können die Kinder den Abstand von 20 Metern besser abschätzen und so die jeweils nächste Markierung leichter finden.

Station 2:

Max Mond erzählt:

„Agenten passiert so etwas normalerweise nicht, aber wenn man so überarbeitet ist wie ich, dann kann so etwas schon mal vorkommen. Peinlich, peinlich! Gerade war ich die Kreditkarten losgeworden, da blieb ich mit meiner Agenten-Hose bei einem Strauch hängen und riss mir ein riesiges Loch in die rechte Hosentasche. Das hab ich natürlich nicht bemerkt und meine einzigartigen Hilfsmittel fielen der Reihe nach zu Boden. Alles war weg. Helft mir sie wiederzufinden...“

Die TN müssen 10 Gegenstände, in einem durch ein Absperrband markierten Gebiet, das nicht sehr groß ist, wiederfinden und diese in den Rucksack packen. Wenn die TN die Gegenstände gefunden haben, dann wird ihnen die Himmelsrichtung gesagt, in der Station 3 liegt und sie erhalten dafür einen Kompass. Als Alternative können Katzenaugen am Weg entlang positioniert werden. Die TN finden den Weg, indem die mit der Taschenlampe die Katzenaugen der Reihe nach beleuchten.

Station 3:

Max Mond erzählt:

„Na hallo, ihr habt aber ein Höllentempo drauf! Nur gut so, denn hier braucht ihr einige Zeit zum Knobeln. An dieser Stelle hatte ich wieder einmal keine Ahnung, in welche Richtung mein Versteck liegt. Ich wusste nur noch, dass ich dem Sternbild ... (Passendes einsetzen) folgen muss. Gottseidank hatte ich meine Sternkarte nicht in der rechten sondern in der linken Hosentasche. Leider war das gute Stück in sechs Teile zerrissen worden. Könnt ihr mir helfen die Sternkarte wieder zusammenzusetzen und zu schauen in welcher Richtung ... (passendes Sternbild einsetzen) liegt? Nehmt die Karte ruhig mit auf eurem Weg...“

Nachdem die TN alle Kartenteile wieder richtig zusammengesetzt haben, sollen sie das betreffende Sternbild suchen und diesem folgen. Der Kompass ist auch hier hilfreich.

Als Alternative kann man die TN auch den „großen Wagen“ suchen lassen. Ein Leiterwagen der mit Knicklichtern markiert in einiger Entfernung, leicht auffindbar, steht.

Station 4:

Max Mond erzählt: „Leute, Leute, nun ist aber Zeit für eine Verschnaufpause! Mein Magen krachte an dieser Stelle, schon so laut, dass ich mich wunderte, warum man mich noch nicht entdeckt hatte. Da erblickten meine hungrigen Augen ein Marmeladen-Sortiment. Dummerweise bin ich gegen alle Marmeladen außer Erdbeere allergisch. Da frag ich mich jetzt, welche Sorte sich in welchem Glas befindet...“ Die TN sollen durch kosten die richtige Marmelade finden und das Glas einpacken. Dann zeigt Max Mond der Gruppe noch den Anfang der Schnur, die zu Station 5 führt.

Station 5:

Max Mond erzählt: „Gleich sind wir am Ziel – bei meinem Versteck. Eine kleine Hürde müsst ihr noch überwinden. Schließlich soll mich nicht jeder hier finden. Also: Schaut noch einmal in euren Rucksack, ob ihr alles eingepackt habt. Sucht den Namen des Gegenstandes mit den meisten Buchstaben und morst dieses Wort mit eurer Taschenlampe. Wenn das Wort stimmt, gebe ich euch Antwort, und ihr wisst, in welcher Richtung ihr mich findet.“ Die Gruppe findet das Wort heraus und morst dieses. Wenn sie Antwort erhalten, machen sie sich auf den Weg zur letzten Station.

Station 6:

Max Mond morst aus seinem geheimen Versteck, das ganz in der Nähe von Station 5 liegt, zurück sobald er ein Morsesignal erhält, und lotst so die TN zu sich. Das geheime Versteck sollte zum Beispiel wieder direkt beim Haus oder beim Lagerfeuer sein, wo Max Mond und die restlichen GL sie zum gemeinsamen Cocktailtrinken empfangen.

gemeinsamer Abschluss

Damit Max Mond endlich Urlaub machen kann, richten die Kinder mit ihm gemeinsam Cocktails her und genießen diese gemeinsam.

Hinweise/Bemerkungen

Bei Station 3 muss der Himmel gut sichtbar sein und bei Station 5 muss Morsen zur Abschlussstation möglich sein.

NICHTLUSTIG

Andreas, Jakob und Jo, KJS Diözese Wien

Material: ST=Subteam kümmert sich drum. 1 Box Gummifrösche

100 Cocktailspieße, 1 zusätzlicher Photoapparat (für den Tod), 1 Socken, 1 Packung Spaghetti, ein paar Strohhalme, 1 Plastikflasche, 1 Zeitung Stifte, 6 Packungen Popcorn Nichtlustigspiel (10€), 1 Bananenkarton und 4 Schuhschachteln, 6 mal 60 Comics ST, 60 A4-Comicbuchzettel ST Nichtlustigbücher ST Schwarze Kutte ST, Ramsch für Zeitmaschine ST, Kleidungskiste ST, Wand mit Steckdose ST

Rollen: 6 GL als Begleitpersonen, 6 GL bei den Stationen, 1 GL im Haus; insgesamt 13 GL. Eine der Begleitpersonen fotografiert.

Sinn: Die Kinder lernen allerhand skurrile Figuren kennen, denen sie dann tatkräftig zur Hilfe stehen. Dafür bekommen sie auch ein persönliches Nichtlustigcomicbuch. Das Spiel ist nur dann witzig, wenn sich die Gruppenleiter auch schön verkleiden.

Anfang und Hintergrund: Die Lemminge wissen nicht, was sie in den Ferien mit ihrer Zeit anfangen sollen, deswegen beschließen die Leitlemminge (das sind die Gruppenleiter, die die einzelnen Gruppen begleiten), eine Reise durch die Nichtlustigbücher anzutreten, um sich in dieser nichtlustigen Welt einmal umzusehen. Eine Reise soll auch schön dokumentiert werden, deswegen teilen die Leitlemminge zu Beginn an alle Kinder persönliche – allerdings noch leere – einseitige Comicbücher im praktischen A4-Format aus. Nachdem die Leitlemminge das alles erzählt und die Zettel ausgeteilt haben, teilt sich die ganze Lemmingsippe in sechs Gruppen auf (die etwa den Jungschargruppen mit den dazu passenden Leitlemminggruppenleitern entsprechen). Dann gehen sie los.

Stationen: Jede Gruppe hat einen eigenen Plan, wann sie wo sein muss. Gleich zu Beginn wandern also alle Gruppen zu ihrer ersten Station. Nach jeder Station erhält jedes Kind ein passendes Comic, das es dann auf seinen Comicbuchzettel kleben kann.

Ein Yeti: Diese Station ist im Haus in der Nähe eines Tiefkühlers. Ein Yeti wartet dort auf die Kinder und wird dann mit ihnen Frösche einfrieren, einfach weil's lustig ist. Dazu werden Gummifrösche auf Holzspieße gesteckt, die dann in einer mit Wasser gefüllten Form tiefgekühlt werden. Nach dem Stationengang (oder am nächsten Tag) können die Kinder dann ihr Yetieis essen. Vom Yeti bekommen die Kinder Yeticomics.

Der Tod: Der Tod braucht einen Imageberater; ihm ist seine dunkle Kutte schlicht zu langweilig. Die Kinder sollen ihn mit Gewand aus einer Verkleidungskiste behübschen und photographieren. Vom Tod bekommen die Kinder Todcomics.

Herr Riebmann: Herr Riebmann sitzt zwischen zwei Wänden und kann mit der Umwelt nur durch eine Steckdose in einer Wand – schreiend – kommunizieren. Sein Problem ist, dass soeben seine Online-Einkaufslieferung angekommen ist, allerdings auf der anderen Seite der Wand. Die Kinder sollen ihm also all die bestellten Gegenstände durch die Steckdose zukommen lassen. Das geht! Bei den Gegenständen handelt es sich um Socken, Buntstifte, Spaghetti, Strohalme, eine Wasserflasche (!) und eine Zeitung. Von ihm bekommen die Kinder dann Riebmanncomics durch die Steckdose zugesteckt.

Der letzte Dino: Er ist der letzte seiner Art und würde gerne in die Vergangenheit reisen, um wieder mit seinen Fleischfresserfreunden andere Dinos aufessen zu können. Im Wald sind Teile für eine Zeitmaschine versteckt, die aber noch gefunden und zusammengebaut werden müssen. Vom Dino bekommen die Kinder Dinocomics.

NF-700: Eigentlich ist er ein Killerroboter, aber der NF-700 möchte sich als Kindergärtner bewerben. Die Kinder sollen ihm beibringen, wie man richtig mit Kindern umgeht. Dabei lernt der Roboter nach dem Tamagochi-Prinzip¹. Von NF-700 bekommen die Kinder NF-700-Comics.

Ein Außerirdischer: Der Außerirdische muss als Hausaufgabe schöne Popcorne kreise legen; die Kinder werden ihm dabei helfen und die Körner danach vernichten. Von ihm bekommen die Kinder Aliencomics.

Warteschleifenspiel:

Wenn das Warten mal zu lang dauert, werden sich die Lemminge selbst beschäftigen.

Zwei Spiele bieten sich an:

1. Jüngster Lemming (Jüngste Maus; einer ist der Fänger, die anderen machen sich, ohne dass der Fänger zusieht, aus, wer die jüngste Maus ist. Die sollte dann als letzte gefangen werden. Jeder Gefangene wird unheilbar versteinert.)
2. Lemmingwanderung (Maschinenbau; die Kinder stellen sich in einer Reihe auf, der erste Lemming macht eine Bewegung vor und die anderen müssen diese nachmachen.)

Ende: Es gibt keine gemeinsame Schlussaktion. Jede Gruppe kann dann noch für sich die Comics auf die Comicbuchzettel kleben und danach schlafen gehen.

¹ Er stellt sich blöd und macht alles, was ihm die Kinder vorzeigen. Brutale Handlungen oder Schimpfwörter wird er nicht lernen. Das sind dann „nichtautorisierte Vorgänge“.

TIERE, VON DENEN WIR BIS JETZT NICHTS WUSSTEN

Sonja Fast, KJS Diözese Innsbruck

Material: 10 Eieruhren oder Wecker, die laut ticken, 1 Laserpointer (es funktioniert auch mit einer Taschenlampe), 8 Spiegel, 1 weißes Blatt Papier, schwarze Wolle, für jedes Kind eine Kleinigkeit, Schüttelmemory mit 24 Dingen, 12 „Nester“ (z.B. kleine Schachteln), 12 Stofftiere, Bestimmungsbögen, Stifte, Lackaffen aus Naturpapier, verschiedenfarbiges Papier

Rollen: 1 WissenschaftlerIn, 7 BiologInnen

Grundidee

Bei diesem Nachtstationenspiel sollen die Kinder verschiedene „Tiere“ kennen lernen und spannende Dinge innerhalb einer Rahmenhandlung erleben können, die stark auf Wortspielen aufbaut.

Ablauf

Die Kinder besuchen in Gruppen entlang eines vorgegebenen Weges verschiedene Stationen.

Einleitung

Ein/e Gruppenleiter/in begrüßt als Wissenschaftler/in die Kinder und erzählt ihnen, dass eine Gruppe Biolog/innen in den (hier den Lagerort einsetzen) Wald aufgebrochen ist, weil da „Tiere“ anzutreffen sind, die bis jetzt noch niemand gesehen hat. Diese wollen sie erforschen. Den Kindern bietet sich nun die einmalige Gelegenheit, diese Forscher/innen zu besuchen und die „Tiere“ kennen zu lernen. Im Anschluss daran teilen sich die Kinder in Gruppen auf. Idealerweise wird jede Gruppe von einem/r Gruppenleiter/in begleitet. Entweder gehen die Gruppen einen Weg entlang, dann werden sie in einem Abstand von 5 bis 10 Minuten weggeschickt, oder sie gehen im Kreis von einem Mittelpunkt aus, dann können alle Gruppen gleichzeitig zu verschiedenen Stationen aufbrechen.

Die Stationen

Bei jeder Station treffen die Kinder auf eine/n Wissenschaftler/in, der/die den Kinder zuerst eine Geschichte zum jeweiligen Tier erzählt und bei dem/der die Kinder dann eine Aufgabe lösen.

Die Tickkade:

Spielgeschichte: Dieses Tier ist ein naher Verwandter der Zikaden. Sie sind dem/der Forscher/in leider ausgekommen und sollen nun von den Kindern gesucht und wieder eingefangen werden. Man erkennt sie an ihrem leisen Ticken. Beginnen sie zu schreien, müssen sie schnell gefunden werden, weil man auch Tickkaden nicht lange schreien lassen soll.

Was es zu tun gibt: Ca. 10 Eieruhren werden aufgezogen (Zeit: ca. 5 Minuten) und in einem kleinen, klar abgegrenzten Gebiet versteckt. Die Kinder sollen alle Eieruhren finden.

Die Laserwürmchen:

Spielgeschichte: Dies ist eine seltene Art, bei der das Weibchen Laserlicht aussendet, um Männchen anzulocken. In diesem Fall sitzt das Weibchen so im Wald, dass das Männchen es nicht finden kann. Wir wollen dem Männchen helfen und das Licht so umleiten, dass das Männchen erkennen kann, wo das Weibchen sitzt.

Was es zu tun gibt: Der/die Gruppenleiter/in setzt sich mit einem Laserpointer in den Wald und leuchtet in eine Richtung. In einiger Entfernung hinter dem/der Gruppenleiter/in hängt ein Blatt Papier mit einem aufgemalten Laserwürmchen (dem Männchen). Die Kinder sollen mit Hilfe von Spiegeln das Licht des Laserpointers so umlenken, dass es das Männchen erreicht.

Das Laby-Rind:

Spielgeschichte: Das Laby-Rind ist ein nachtaktives Wesen, das durch den Wald streift und ausschließlich Nachtschattengewächse frisst. Sein Bau besteht aus einem weit verzweigten

Stollensystem. Diesen Bau können die Kinder nun erforschen.
Was es zu tun gibt: Aus schwarzer Wolle ist zwischen den Bäumen ein Labyrinth gespannt.
In der Mitte befindet sich eine Kleinigkeit für jedes Kind.

Die Ü-Bichte aus der Familie der Paarbrüter:

Spielgeschichte: Diese spezielle Vogelart brütet immer zwei Eier aus, die nur dann überleben, wenn sie zu zweit und als Geschwister ausgebrütet werden. Leider sind dem/der Forscher/in die Eier durcheinander gekommen. Die Kinder sollen mittels schütteln (daran erkennt man die Familien) versuchen, die Nester wieder richtig zu füllen

Was es zu tun gibt: Jeweils 2 Überraschungseier sind gleich gefüllt, z.B. mit Reis, Mehl, Nägeln, Steinen, Wasser,... Diese sollen geschüttelt und die Paare dann in Nester sortiert werden.

Die Stofftiere:

Spielgeschichte: Hier ist gleich ein ganzes Gebiet mit einer Vielzahl neuer Arten (den Stofftieren), die alle noch keine Namen haben.

Was es zu tun gibt: Stofftiere im Wald suchen, diese mittels Bestimmungsbögen (Wie sieht das Tier aus? Wo lebt es? Was frisst es?...) kategorisieren und einen Namen für das Tier erfinden.

Die Lackaffen:

Spielgeschichte: Diese nachtaktiven Tiere schaffen es durch das Verändern der Farbe, die Forscher/innen zu täuschen. Sie wirken nämlich so, als wenn sie nicht dort wären, wo sie sind.

Was es zu tun gibt: Lackaffen (= Tiere aus verschiedenfarbigem Papier) werden in unterschiedlichen Abständen im Wald aufgehängt (aber nicht zu weit weg, sonst sieht man sie nicht mehr). Es soll geraten werden, in welcher Reihenfolge die Affen hängen. Man kann auch noch ihre Farben bestimmen.

Die Tiere, die's gar nicht gibt:

Spielgeschichte: Eine/r der Forscher/innen ist ein/e Betrüger/in, der/die den Kindern Fälschungen präsentiert. Die Kinder sollen ihm/ihr dabei helfen zu überlegen, was denn das sein könnte, wenn es Teil eines Tieres wäre.

Was es zu tun gibt: Verschiedene Dinge werden in Socken oder in eine Tastschachtel (die Kinder können den Deckel öffnen und hineinschauen) gesteckt und mit einem Schild versehen.

Die Kinder sollen tasten und überlegen, was es denn noch sein könnte, z.B:

Rinde: Haut eines Dinosauriers

Moos: Haarbüschel eines Mammuts

Bockerl: Eier eines Stachelschweines

Tannennadeln: Bartstoppel eine Igels

Blätter: getrocknete Schuppen von Nessie

Heimkehr

Die Gruppen kehren ins Lagerquartier zurück.

Dort können sie bei einer Runde Tee oder Saft über ihre Erlebnisse plaudern.

DIE GEISTERPARTY

Kumquat, KJS Diözese Wien

Die Geister kleiden sich ein... Die Kinder können sich gemeinsam mit Gruppenleiter/innen in kleinen Gruppen vorbereiten. Sie überlegen, welche Geister sie sein wollen, verkleiden und schminken sich, probieren verschiedene „Geisterheuler“ aus usw. Einige Ideen für Geister-Typen:

- „Glücksgeister“ - singen statt zu reden und kichern oft dabei
- „Amöbengeister“ - stecken gemeinsam unter einem großen Tuch mit vielen Augenlöchern
- „Wiesengeister“ - halten sich hauptsächlich im Freien auf
- „Hausgeister“ – halten sich meist im Haus auf
- „Blinker“ - schwirren mit Taschenlampen herum
- „Hüpfgeister“ – bewegen sich hauptsächlich hüpfend vorwärts

Die Begrüßung der Geistergruppen

Wenn alle Geistergruppen fertig sind, werden sie von einem/r Gruppenleiter/in begrüßt, der/die die Rolle des/der Zeremonienmeisters/in übernimmt (natürlich auch ein Geist). Dann stellen sich alle Geistergruppen vor und erklären oder zeigen ihre Besonderheit vor.

Heulkonzert & Geistertänze

Während der Geisterparty könnt ihr z.B. folgende Dinge gemeinsam ausprobieren:

- Ein großes Heulkonzert machen: Ein/e Person dirigiert die heulenden Geistergruppen und zeigt an, welche Gruppe gerade lauter, leiser usw. heulen soll.
- Zu geisterhaft-lustiger Musik tanzen: Besonders schräge oder lustige Musik kann zum Tanzen anregen. Ein/e Gruppenleiter/in kann am Beginn als Anregung witzige Bewegungen vorzeigen.
- Einen Geistertanz lernen: Gemeinsam kann ein Gruppentanz (z.B. von der Gruppentanz-CD) einstudiert werden.
- Verschiedene Spiele aus der Spielemappe spielen: Viele Spiele bekommen dadurch, dass die Kinder in die Rolle von Geistern schlüpfen, noch mal einen besonderen Reiz.

„Geistern“ im und ums Haus

Nach dem gemeinsamen Spielen und Tanzen (oder als Mittelteil) schwärmen alle aus und geistern im und rund ums Haus. Wichtig ist, dass kein Kind ins Freie gehen muss, das das nicht möchte. Die Räume können für die Geisterparty abgedunkelt werden, es sollte aber so hell sein, dass die Kinder sich sicher fortbewegen können und keine gruselige Stimmung aufkommt! Manchen Kindern macht dieser Teil des „Geisterns“ vielleicht keinen Spaß. Die Kinder, die nicht mitgeistern wollen, können sich mit einem/r Gruppenleiter/in in einen gemütlichen, hell erleuchteten Raum mit einigen lustigen (Brett-) Spielen zurückziehen.

Die Geisterjause

Zwischendurch oder am Ende des „Geisterns“ können sich die Kinder zur abendlichen Geisterjause treffen mit giftgrünem Kuchen, blauem Pudding oder orangefarbener Milch (mit Lebensmittelfarbe gefärbt).

Wichtig:

Viele Kinder finden Aktionen rund um das Thema „Geister“ spannend oder sind selbst schon einmal herumgegeistert. Für das Thema „Geistern“ am Lager gelten natürlich dieselben Kriterien, wie auch für alle anderen Programmpunkte (am Abend), d.h. „Geistern“ am Lager ist nur dann vertretbar, wenn das spannende, „kribblige“ und lustige Miteinander im Vordergrund steht. Keinesfalls darf dadurch Angst erzeugt werden, „Späße“ dürfen nicht auf Kosten von anderen gemacht oder Kinder durch andere Kinder oder Gruppenleiter/innen erschreckt werden!

GEMÜTLICHER ABEND MIT UND OHNE THEMA

Verena Korinek, KJS Diözese Linz

Material:

Mandalas, Buntstifte, Lovebox (gibt es bei der KJ), Briefpapier, Kuverts, Adressen der Kinder, Stifte ev. Computer, für Artikel auf Homepage oder in Lagerzeitung, Kinder- und Jugendbücher

Asiatischer Abend:

Teekanne (im asiatischen Stil) für Zeremonie, 4 Eier, (Musik), asiatische Klänge, verschiedene Teesorten (mind. 3 siehe Oben), Weißes Papier (40 Stk. A4) (geteilt), schwarze Tinte, Schreibfedern (Tusche-Pinsel), Schminke, Geschichten aus asiatischer Mythologie, Massageöl, 3x Duschgel (asiatisch), Steine, Lehrvideo Teezeremonie, asiatischer Tanz, Ev. Gitarre für Singstation, Matten für Yoga-Station

Beim gemütlichen Abend können die unterschiedlichsten Angebote Platz finden. Dabei könnt ihr eure Stärken, Talente und Vorlieben einbringen und auch auf die der Kinder eingehen.

Mandala-Station: Die Kinder können zu meditativer Musik Mandalas ausmalen, sie selbst zeichnen oder mit Materialien legen. Achtet dabei auf eine ruhige Atmosphäre.

Brettspiele: Von Activity bis Trivial Pursuit Junior ist alles erlaubt was Spaß macht. Um möglichst viele verschiedene Spiele zu haben, könnt ihr auf die Einladung der Kinder schreiben, dass sie ihre Lieblingsbrettspiele mitbringen können oder in der Pfarr- oder Stadtbibliothek Spiele für die Sommerlagerwoche ausborgen. Wenn ihr Brettspiele in der Jungschar habt, packt auch die ein!

Love-Box für ältere Kinder: Die Love-Box ist ein Behelf der Katholischen Jugend. Dabei wird eine Geschichte vorgelesen, die immer wieder von Entscheidungen unterbrochen wird. Meist haben die Kinder dann 2-3 Auswahlmöglichkeiten, wie die Geschichte weitergehen soll. Zum Schluss kann über die Entscheidungen diskutiert werden und je nach Stimmung auf über die Wünsche und Befürchtungen der Kinder gesprochen werden.

Schreibwerkstatt: Hier können die Kinder Briefe nach Hause schreiben oder für die Lagerzeitung und die Homepage Artikel verfassen.

Geschichten vorlesen: Die Bücher sollten für die Altersgruppe passend ausgewählt werden. Manche Kinder haben ihre eigenen Bücher mit, wenn es für die Kinder passt, kann auch aus diesen Büchern vorgelesen werden und so die Geschichten geteilt werden.

Asien

Teresa Millesi, Diözese Wien

Beim gemütlichen Abend gibt es mehrere Stationen (optional zu einem bestimmten Thema) im Haus verteilt, oder bei Schönwetter auch draußen, zwischen denen die Kinder sich frei bewegen können. Hier sind ein paar Beispiele für einen gemütlichen Abend mit Thema Asien:

Teehaus: Hier wird eine asiatische Teezeremonie abgehalten, mit anschließender Verkostung von Tee Sorten – Asien [Yasmin, Grüner Tee, Weißer Tee, ...]

Massage: Heiße Steine oder klassische Massage

Kalligraphie: Hier können Kinder Glückssprüche auf A5 Zettel aufschreiben (oder falls vorhanden: mit Tusche-Pinseln schreiben/malen ausprobieren)

Geschichtenstation: Hier liest/erzählt ein GL Geschichten aus der asiatischen Mythologie

Yoga: GL macht Yoga mit den Kids

Schminkstation: Kinder können sich traditionell asiatisch schminken lassen (Geisha)

Tanzstation: Asiatische Tänze

Asiatische Hand-/Fußwaschstation: je nach Sanitäreanlage

Auch immer gerne dabei:

Singstation

mit den Kindern Lieder singen

LAGERFEUER

Lagerfeuerbehelf aus KJS Diözese St. Pölten

Klärt schon vorab mit der/dem VermieterIn eures Lagerquartieres wo ihr ein Lagerfeuer machen könnt und woher ihr das Holz für das Feuer bekommt. Auch die Gemeinde muss über das Lagerfeuer informiert werden. In das Nachmittagsprogramm kann das Holz sammeln schon integriert werden, damit ihr am Abend genügend Holz habt. Je größer euer Feuer wird, umso größer muss auch der Abstand der Kinder zum Feuer sein. Wenn ihr also gemeinsame Spiele und singen geplant habt, eignet sich ein kleineres Feuer besser als ein spektakulärer Feuerhaufen. Haltet unbedingt auch einige Kübel mit Wasser bereit!

Singspiele, Rhythmus und Denkspiele

Oh bonni bonni bonni

Die Kinder sitzen im Kreis. Jedes Kind hat die rechte Hand mit der Handfläche nach oben, über der linken Handfläche des/der rechten Nachbarn/in. Während das Lied gesungen wird, wird ein Klatscher im Takt im Kreis gegeben. Die rechte Hand des Kindes klatscht dabei immer auf die rechte Hand des/der linken Nachbarn/in. Beim letzten Schlag versucht der/die Nachbar/in des Kindes, das gerade an der Reihe ist, die rechte Hand rechtzeitig wegzuziehen, sodass das Kind dann in die eigene linke Hand klatscht. Verloren hat immer die Person, die beim letzten Schlag (Juch – hu) berührt wurde. Diese stellen sich in die Mitte des Kreises, sobald 3 Kinder in der Mitte sind, können auch die wieder anfangen mitzumachen, der Innenkreis wird somit immer größer, bis zum Schluss alle Kinder im Innenkreis sind (irgendwann müssen Innen- und Außenkreis Plätze tauschen).

Jack sitzt in der Küche mit Tina

Jack sitzt in der Küche mit Tina Jack sitzt in der Küche mit Tina Jack sitzt in der Küche mit Tina, und sie spielen auf dem alten Banjo. → Patschen auf eigenen Schoß, den des/der linken Sitznachbar/in, eigener Schoß, rechte/r Sitznachbar/in Sie spielen: Flee, Fly, Fiedl-ajo, sie spielen Flee, Fly, Fiedl-ajo, sie spielen Flee, Fly, Fiedl-ajo und sie spielen auf dem alten Banjo. → Bewegungen einer Flöte bei „Flee“, Querflöte bei „Fly“ und Geige bei „Fiedel-aj
Das Lied wird immer wieder wiederholt und jedes Mal schneller gesungen bis schließlich ein rasantes Limit erreicht wird.

Aramtamtiri

Aramtamtiri – aramtamtiri – aramtamtiri – aramtatamtamtam – aramtamtiri – aramtamtiri – aramtatamtam – aramtatamtam!

Mit beiden Händen zwei Mal auf die Oberschenkel klopfen, mit der rechten Hand zwei Mal auf die linke Seite des Brustkorbes klopfen – mit beiden Händen zwei Mal auf die Oberschenkel klopfen, mit der linken Hand zwei Mal auf die rechte Seite des Brustkorbes klopfen – mit beiden Händen ein Mal

auf die Oberschenkel klopfen, mit der rechten Hand ein Mal auf die linke Seite des Brustkorbes klopfen, mit beiden Händen ein Mal auf die Oberschenkel klopfen, mit der linken Hand ein Mal auf die rechte Seite des Brustkorbes klopfen – zwei Mal in die Hände klatschen (dabei ist ein Mal die rechte und ein Mal die linke Hand oben), linke Hand zum rechten Ellbogen und rechte Hand zum linken Ellbogen – zwei Mal den rechten Ellbogen nach unten ziehen und zwei Mal den linken Ellbogen nach unten ziehen – zwei Mal den rechten Ellbogen nach unten ziehen und zwei Mal den linken Ellbogen nach unten ziehen – mit verschränkten Armen drei Mal ruckartig nach vorne bewegen – mit verschränkten Armen drei Mal ruckartig nach vorne bewegen.

I'm singing in the rain

I'm singing in the rain Just singing in the rain What a glorious feeling I'm hap hap happy again
Spielleiter/in unterbricht mit: „Stopp, stopp, stopp!“

- Daumen hoch
- Ellbogen zurück
- in die Knie
- Knie zusammen - Zehen zusammen
- Hintern hoch
- Kopf zurück
- Zunge raus

zazum za za zazum za za zazum za za za

Crazy chicken'

Crazy Chicken ist ein Schreispiel bei dem es darum geht, dass ein/eine Spielleiter/in kurze Textpassagen „vorschreit“ und die Gruppe darauf antwortet (kursiv) Dazwischen werden die passenden Bewegungen von allen gemacht.

Leeet me see a crazy chicken! What did you say? I said: Leeet me see a crazy chicken! What did you say? alle: I say uh-ah-ah-ah uh-ah-ah-ah uh-ah-ah! (Dazu Hendl-Bewegungen machen und im Kreis drehen) One more time! uh-ah-ah-ah uh-ah-ah-ah uh-ah-ah! (Dazu Hendl-Bewegungen machen und im Kreis drehen)

Crazy washmaschine (den Kopf vorm Körper schwingen/drehen, als wäre er die Waschmaschinentrommel) Crazy Arnold Schwarzenegger („Bodybuilding-Posen“ einnehmen und die Muskeln herzeigen) Crazy monkey (wie ein Affe im Kreis hüpfen) Crazy Priest (Kreuzzeichen in der Luft machen) Crazy Mini (Hände in Gebetshaltung) Crazy Holy Spirit (Hände nach oben „wedeln“) Crazy Elefant (mit den Händen einen Elefantenrüssel formen) Kann beliebig erweitert werden.

Chicken power position

Alle TN sitzen oder stehen in einem Kreis und formen mit Zeigefinger und Daumen beider Hände einen Kreis, den sie auf die Augen „aufsetzen“ und somit die „Chicken Power Position“ einnehmen. Das Spiel beginnt, wenn ein TN den Kreis von den Augen wegzieht und „Pog“ sagt. Zieht man den linken Kreis weg, ist der/die linke Nachbar/in dran. Tut man dies mit der rechten Hand, ist der/die rechte Nachbar/in dran. Die Hühnchenrunde geht so lange in eine Richtung bis ein/e Teilnehmer/in die Richtung wechselt.

Variante: „Chicken Power Position Double Edition“ - dieses Kommando muss am Beginn einer Spielrunde ausgerufen werden, denn nur dann ist es möglich das „Pog“ quer im Kreis weiter zu geben. Dabei kann man beide Kreise von den Augen wegziehen und dabei einen anderen TN in der Runde ansehen, dann ist dieser dran. Gespielt wird so lange, wie man möchte.

GRUPPENLEITER/INNEN-THEATER „BRAVO“

Teresa Millesi, KJS Diözese Wien

Story:

Ein/e GL blättert durch ein Bravoheft. Die jeweiligen Seiten, die er/sie liest, werden vorgespielt. GL beginnt zu lesen, „Was gibt es denn so neues...“ und blättert, liest den ‚Titel‘ der Seite vor und das Stück kann beginnen. Am Ende des kurzen Vorspielens beginnt der/die GL wieder im Heft zu blättern und sucht den nächsten interessanten Abschnitt im Heft.

Hier ein möglicher Ablauf dazu:

1. Star News

GL liest News vor, während andere GLs diese vorspielen

z.B. „Oh Mein Gott, Schockierend: Bill von Tokio Hotel hat eine neue Frisur...“

2. Charts

Wer ist denn im Moment auf Platz 3...?

„Musikvideo“ zu einem aktuellen Lied

3. Dr. Sommer

Zwei, als Dr. Sommer verkleidete GLs lesen Briefe an das Dr. Sommer-Team und beantworten diese. (Möglichst skurrile Anfragen, sollte nicht darauf hinauslaufen, sich über Unwissen, Situationen der Kinder (Pubertät...) o.ä. lustig zu machen)

z.B. Olivia 11, „Ich habe meine BFF angelogen. Ich habe gesagt, dass ihre Füße stinken, dabei waren es meine eigenen. Jetzt habe ich ein schlechtes Gewissen. Was soll ich tun?“

4. Charts

Zurückblättern zu den Charts, Platz 2 ist....

„Musikvideo“ zu einem aktuellen Lied

5. Fotolovestory

2, 3, viele GLs spielen eine Fotolovestory vor (Standbilder), während der /die Lese-GL den Text dazu vorliest.

6. Charts

der 1. Platz

„Musikvideo“ zu einem aktuellen Lied

Am Ende können alle Kinder mittanzen, damit ist dann auch das Theater zu Ende.



SCHLAG DEN LEITER:

(Anlehnung an „Schlag den Raab“, Sonja Fast, KJS Diözese Innsbruck)

Vorbereitung: Ein bis zwei Gruppenleiter/-innen überlegen sich die verschiedenen Spiele für den Abend und moderieren diesen auch. Die anderen Gruppenleiter/-innen sollten vorher von den Aufgaben nichts wissen, damit es auch fair bleibt.
Es spielen die Gruppenleiter gegen die Kinder

Material: Mikrofon und Verkleidung der Moderator/-innen, Punktetafel, alles was für die Aufgaben benötigt wird.

Ideen für Aufgaben:

- Rätsel
- Gurgeln
- Hindernislauf
- Geschicklichkeitsübungen (z.B.: Kerzen mit Wasserpistolen „auspusten“)
- Wettrennen
- in einer Minute soviel Gewand wie möglich anziehen
- Blind Fußball spielen (Abgestecktes Feld, Spieler/-innen haben Augen verbunden), restliche Gruppenmitglieder stehen am Rand und schreien wohin gelaufen/geschossen werden muss. Schiedsrichter wichtig um Unfälle zu vermeiden)
- Filme raten (z.B. mit Hilfe von Bildern)
- Pantomimisch etwas darstellen
- ...

Den Ideen sind keine Grenzen gesetzt. Pro gewonnenem Spiel gibt es Punkte (für das erste Spiel einen Punkt, für das zweite Spiel zwei Punkte, usw.) Es sollten Aufgaben sein bei denen immer mehrere gegeneinander antreten können. Man sollte darauf achten, dass nicht immer die gleichen Kinder spielen, und jeder einmal dran kommt.

Achtung: Das Spiel bleibt natürlich spannend, wenn der Punktestand recht ausgeglichen ist. Kinder können schnell unmotiviert werden wenn der Punkteabstand zu groß wird.

PROJEKTTAG

Sonja Fast, KJS, Diözese Innsbruck

Die Kinder dürfen sich am Morgen zur ihrer gewünschten Projektgruppe einteilen. Diese hat den ganzen Tag Zeit, für den Abend etwas vorzubereiten. Es sollten natürlich genügend Verkleidungen und Material vorhanden sein, damit auch ein gutes Gelingen garantiert ist. Für einen Film muss zum Beispiel eine Kamera, Boxen, Beamer und Leinwand vorhanden sein. Es ist auch von Vorteil, wenn sich eine Person mit einem Bearbeitungsprogramm (z.B. Windows Moviemaker) auskennt um den Film zu schneiden. Die Projektgruppen werden von Gruppenleiter/-innen unterstützt. Das Konzept und die Handlung sollte von den Kindern kommen. Natürlich dürfen/müssen die Gruppenleiter/-innen eingreifen, falls die Handlung nicht passend ist. Auch dürfen sie Ideen einbringen. Am Anfang gestaltet sich die Suche nach dem groben Konzept oft schwierig, deswegen ist es von Vorteil wenn die Gruppenleiter/-innen ein paar Vorschläge im Hinterkopf haben. Sobald eine Idee gefunden wurde, ist die Fantasie der Kinder meist ausreichend um den Inhalt festzulegen.

Ideen für Projektgruppen:

- Film
- Bauerntheater
- Modeschau
(z.B. gebrauchtes Material recyceln und daraus gemeinsam Kleidungsstücke basteln)
- Musical
- Theater
- Fotostory
- Schattentheater
- Märchen modern
- Werbung für Zwischendurch
(Wetterbericht, Werbespot für neues Produkt, Trailer einer neuen Serie,...)

Ein Moderator/eine Moderatorin sollte durch den Abend führen. Falls möglich ist eine kleine Bühne natürlich nett um die einzelnen Stücke aufzuführen.

FACKELWANDERUNG

Nachtaktionenmappe, KJS Diözese Linz



Material: Eine Fackel pro TN, Feuerzeug

Vorarbeiten: Anmelden bei der zuständigen Person (Feuerwehr Kommandant, Gemeindeamt, ...) Am besten ihr sucht euch einen Weg aus, den ihr mit den Kindern schon einmal gegangen seid, vielleicht ein Teilstück eures Wandertages oder einen Weg, den ihr während der Woche ohnehin öfter benutzt habt.

Wenn ihr keinen bekannten Weg habt, geht die Strecke vor der Fackelwanderung einmal am besten mit den Kindern ab, damit ihr euch im Dunklen sicher nicht verlaufen könnt. Markiert Abzweigungen oder Stellen, die im Dunklen Verunsicherung hervorrufen können.

Zündet die Fackeln der Kinder erst an, wenn ihr wirklich losgeht. Zeigt den Kindern wie die Fackeln zu tragen sind, damit man weder selbst noch jemand anderen mit Wachs verbrennt. (Wenn die Kinder in 2er Reihen gehen, wird die Fackel immer in der äußeren Hand getragen!) Nehmt am Weg auch ein Feuerzeug mit, damit ausgegangene Fackeln wieder angezündet werden können. Weißt darauf hin, dass man in der Nacht draußen leise sein muss, weil die Menschen in der Nachbarschaft schlafen und viele Tiere gerade in der Nacht wach sind und ihre Runden ziehen. Am Ende eurer Wanderung werden alle Fackeln wieder eingesammelt.

Hinweise/Bemerkungen: nicht bei Dürrewarnung durchführen, Kinder anweisen, mit Feuer und Fackeln vorsichtig umzugehen.

FREILUFTKINO

Verena Korinek, KJS Diözese Linz

Material: Videowall (z.B. altes Leintuch), Beamer, Computer, Boxen, Verlängerungskabel, Verteilerstecker, für die Kindergruppe passender Film, Sitzpölster, Picknickdecken, Chips, Popcorn, Süßigkeiten, Getränke

Vorbereitung: Überlegt euch schon vorab gut, welchen Film ihr beim Kinoabend zeigen wollt. Achtet dabei besonders auf die vorgegebenen Altersfreigaben und was zu eurer Gruppe gut passt. Sucht einen geeigneten Platz im Freien, wo ihr die Videowall gut aufbauen könnt und die Kinder ausreichend Platz zum Sitzen haben. Nehmt euch für den Aufbau der Technik genug Zeit und probiert alles vorher schon einmal aus, wenn die Kinder erstmal sitzen, wird es immer stressig, wenn etwas nicht funktioniert. Auch die Sitzgelegenheiten für die KinobesucherInnen können gemütlich hergerichtet werden. Achtet darauf, dass es nirgends nass ist und die Kinder auch genug Platz haben, wenn sie sich hinlegen wollen.

Je nachdem wie detailreich das Kinoerlebnis werden soll, kann eine Kinokassa und ein Buffet aufgebaut werden, wo sich die Kinder Karte und Knabbereien besorgen können.

Hinweise/Bemerkungen: Bei der Auswahl des Films können die Kinder gut eingebunden werden. Achtung: bei Wetterunsicherheiten lieber nach drinnen verlegen und die Technik schonen!



Katholische Jungschar