



kumquat

katholische Jungschar Erzdiözese Wien

P.B.B. - Erscheinungsort Wien - Verlagspostamt 1010

EZ 022032301 W

DVR 0029874(101)

Angst

*Die dunkle Seite
der Jungschar*

Interview mit einem Psychologen:

**Angst ist etwas sehr
individuelles**

Tipps und Modelle:

eine Woche Abendprogramm

#4a
DEZ
Jän
Feb
12/13

Thema

ein gutes Leben für alle kinder_4

Ein Plädoyer

my story_5

Zwei Menschen erzählen ihre Erfahrungen mit der Nacht

was ist angst?_6

interview mit kinder- und jugendanwalt anton schmid_7

interview mit kinderpsychologe bernhard binder_8

das fürchten lehren_10

Eine Gruppenstunde zum Thema Angst

was die nacht alles macht_12

Checkliste für Nachtaktionen

was machen wir heute?_13

Ideen für eine Woche Abend- und Nachtprogramm am Lager

rien ne va plus! nichts geht mehr!_14

Ein Casinoabend am Lager

1001 nacht_18

Ein gemütlicher Abend

feuer fängt mit funken an_17

Tipps zur Durchführung von Lagerfeuern

tipps für die gestaltung einer geisterparty_18

sternenhimmel & co._19

Ein Abend- oder Nachtstationenspiel

im ameisenbau_20

Ein Nachtgeländenspiel

shows am lager_22

Ein Abend am Lager

kumquat, Zeitschrift für Kindergruppenleiter/innen, Nr. 12/4a – Dezember 2012, Jänner, Februar 2013; die nächste Ausgabe erscheint Mitte Februar.
Medieninhaberin: Katholische Jungschar Erzdiözese Wien – Herausgeberin: Diözesanleitung der Katholischen Jungschar, A-1010 Wien, Stephansplatz 6/6.18, Tel. 01-51552/3396, Fax: 01-51552/2397, E-Mail: dlwien@jungschar.at, wien.jungschar.at

Die Texte sind unter der Creative-Commons-Lizenz „Namensnennung – Nicht kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen“ lizenziert. Weitere Infos unter <http://creativecommons.org/>.

Team: Sandra Fiedler, Marcel Kneuer

Chef- und Endredakteurin: Sandra Fiedler

Photos: Lukas Beck (Seite 3), Wing-Chi Poon (Seite 2), Luc Viatour (Seite 1), Fotolia (Seite 6, 16 unten), Jungschar St. Gertrud (Seite 13, 17), Jungschar Pötzleinsdorf (Seite 14, 15, 16 oben, 18 unten, 21), Jungschar Baumgarten (Seite 10, 12, 20, 22), Jungschar Breitensee (Seite 23), wikimedia commons (Seite 18 oben, 19), alle anderen Archiv Jungschar

Zeichnungen: Kati Vitera

Layout, Bildbearbeitung: Christina Schneider

Belichtung & Druck: Fa. Hannes Schmitz, 1200 Wien, LeystraÙe 43

Liebe Gruppenleiterin! Lieber Gruppenleiter!

Du hältst ein besonderes **kumquat** in der Hand. Wir wollen mit dieser Sonderausgabe offensiv ein Thema angehen, das uns sehr wichtig ist: Angst. Und wir haben es mit dem Titel „Die dunkle Seite der Jungschar“ versehen. Das ist absichtlich ein zweideutiger Titel. Denn er verweist einerseits auf den Zeitpunkt, an dem Kindern oft absichtlich Angst gemacht wird: Die Dunkelheit, die Nacht. Und er verweist andererseits darauf, dass es in der Jungschararbeit ein problematischer negativer Aspekt ist, der viel zu wenig angesprochen und diskutiert wird.

Ganz konkret geht es besonders um sogenannte „Geisteraktionen“, bei denen Kinder absichtlich auf verschieden grausiche Weise Angst gemacht wird. Die wollen wir in Zukunft in der Jungschar verhindern. Denn in unserer Arbeit wollen wir immer das Beste für die Kinder, wollen sie fördern, sie unterstützen, sie stärken. Und es passiert dennoch, dass die Kinder auf Lager fahren und dort dann negative Erlebnisse haben. Seit Jahrzehnten ist die Sensibilisierung für Kinderängste Teil unserer Arbeit und auch Inhalt auf den Grundkursen. Dort hören wir immer wieder solche Geschichten. Natürlich ist das bei weitem nicht in allen Pfarren so, aber in so vielen, dass wir es für notwendig gehalten haben, das mit einem eigenen **kumquat** einmal offen anzusprechen.

Mein persönlich stärkstes Erlebnis, das mich noch mehr darin bestärkt hat etwas offensiv zu tun, war das Gespräch mit einer jungen Frau. Sie hat festgestellt, dass sie in der Nacht, wenn es dunkel ist und sie von jemanden berührt wird, die Augen zu macht statt auf. Und wir haben festgestellt, dass dies von ihren Erlebnissen auf Jungscharlagern herrührt, wo sie in der Nacht bei Geisteraktionen im Wald so erschreckt wurde, dass sie zur Sicherheit immer die Augen zu gemacht hat, wenn sie etwas berührt hat.

Und ich denke, das ist das Letzte das wir wollen, dass Kinder später als Erwachsene noch immer von solchen Erlebnissen geprägt werden. Und wir hoffen, dass ihr das auch so seht.

In diesem **kumquat** wollen wir aufzeigen, wieso Angst machen alles zerstört, was wir mit den Kindern an positiver Beziehung aufgebaut haben. Wir zeigen, was Angst in Menschen auslöst. Und wir bringen viele positive Beispiele, was man alles spannendes mit Kindern in der Nacht am Lager machen kann. Von Aktionen im Haus wie Disco und Casino bis zu Nachtstationengängen, Lagerfeuern und spannenden (aber nicht angst machenden) Nachtgeländespielen gibt es genug Programm um ein ganzes Lager zu füllen.

Wir wissen, dass es nicht leicht ist, Traditionen in Pfarren zu verändern. Wir wissen, dass Kinder oft Programmpunkte einfordern, die eigentlich nicht gut für sie sind. Und wir wissen, dass viele meinen, das sei alles nicht so schlimm. Wir, die Diözesanleitung der Jungschar Wien, sind trotz allem der Meinung

das Kindern absichtlich Angst machen auf Lagern und auch sonst in der Jungschararbeit nichts verloren hat. Und wir hoffen, dass wir damit all jenen, die das bisher noch nicht so gesehen haben, einen Anstoß geben können, die gängige Tradition zu ändern. Danke im Namen alle Jungschar Kinder!

Marcel
marcel.kneuer@jungschar.at



Ein gutes Leben für alle Kinder Ein Plädoyer

Warum machen wir eigentlich Jungschar? Die Antworten darauf mögen sehr unterschiedlich ausfallen, aber eines werden wir doch fast alle gemeinsam haben: Wir wollen ein gutes Leben für unsere Kinder.

Wir machen Jungschar, weil wir wollen, dass sie Spaß haben, dass sie sich freuen, dass sie Neues entdecken, dass sie Freund/innen finden, dass sie Jesus und die Bibel als etwas Spannendes entdecken, das ihnen im Leben weiterhelfen kann und vieles mehr. „Ich bin gekommen, damit sie das Leben haben und es in Fülle haben.“ (Joh 10,10) heißt es in der Bibel – der FROHEN Botschaft. Dieses Leben in Fülle versuchen wir unseren Kindern zu zeigen.

Das heißt nicht, dass wir Probleme und Schwierigkeiten ausblenden, sondern dass wir gemeinsam Lösungen suchen und die Kinder erleben lassen, dass sie nicht allein damit sind. Wir wollen tolle Gruppenstunden und Lager vorbereiten, an die die Kinder noch nach Jahrzehnten gerne zurückdenken. Und wir versuchen, eine belastbare Beziehung mit den Kindern aufzubauen. Eine Beziehung, die es uns ermöglicht, dass wir auch Konflikte mit den Kindern haben können und sie doch immer wissen: Der/die Gruppenleiter/in meint es prinzipiell gut mit mir, auch wenn wir uns manchmal streiten.

Und dann gibt es etwas, was alle diese tollen Dinge, dieses Leben in Fülle ausschalten kann: Die Angst, die uns absichtlich gemacht wird und die wir nicht beeinflussen können. Wir alle wissen, wie belastend sie für uns sein kann und wie gerne wir sie vermeiden würden. Und doch ist sie immer wieder da und kann vieles zerstören. Und was sie besonders heimtückisch macht: Oft zerstört sie Dinge in anderen Menschen ohne dass wir es merken, manchmal sogar in uns selbst ohne dass wir es merken.

Selbst die belastbarste Beziehung hält etwas nicht aus: Angst. Wenn Kinder merken, dass Menschen, denen sie vertraut haben, zu den sie eine belastbare Beziehung aufgebaut haben, ihnen plötzlich Angst machen, dann gibt es eine Knacks. In vielen Fällen unbemerkt, weil Kinder das noch nicht ansprechen und artikulieren können oder sich einfach nicht trauen, etwas zu sagen und dann als Feigling dazustehen. Allzu oft versteckt hinter einem Lachen, sodass wir es gar nicht sehen können. Und doch ist es da: Das Ende des unbeschränkten Vertrauens.

Doch das ist eigentlich genau das Gegenteil von dem, was wir wollen. Wir wollen den Kindern eine Frohbotschaft bringen und keine Drohbotschaft. Wir wollen, dass sie das Leben in Fülle haben.

Und genau deswegen ist es wichtig, Kindern nie absichtlich Angst zu machen. Wir wissen nie, wann es bei welchem Kind „Knacks“ macht. Wir wissen nicht, wann ein Geisterweg für Kinder noch spannend ist und wann es Angst macht. Denn das ist für jedes Kind verschieden. Und wir wissen, dass es für ein Kind sehr schwierig ist, „Nein“ zu sagen und der Angstsituation zu entfliehen.

Deswegen sollte es in der Jungschar ganz einfach so sein, dass jedes Kind zu uns kommen kann, auf Lager fahren kann ohne die Angst zu haben, das er oder sie mit schlechten Erlebnissen und Gefühlen wieder nach Hause fahren muss.

Unser Ziel in der Jungschar muss es sein, dass Kinder bei uns erleben, dass sie hier uneingeschränkt willkommen sind. Dass ihnen niemand weh tut und niemand Angst macht. Dass sie hier eine Oase in ihrem Leben finden, wo sie genug Halt und Zutrauen erfahren, um für die Schwierigkeiten, die ihnen „draußen“ begegnen, gewappnet zu sein.

Auf vielen Jungscharlagern ist dies schon der Fall und es ist immer wieder schön, Menschen zu treffen, die noch nach vielen Jahren davon schwärmen. Doch es gibt auch noch die anderen: Die, die von Zeiten der Angst erzählen. Es liegt an uns, dass diese Erzählungen immer weniger werden und von Erzählungen der Freude, der Fülle verdrängt werden. Denn darum geht es in der Jungschar zuerst: Um ein gutes Leben für alle Kinder.

Marcel Kneuer



My Story

Zwei Menschen erzählen ihre Erfahrungen mit der Nacht

Ich wohne am Stadtrand und bin gerade am Heimweg. Es ist bereits stockdunkle Nacht. Kaum jemand ist mehr auf der Straße. Was war das? Ich schrecke zurück. Puh, nur ein Marder, der ins Gebüsch gelaufen ist. Ich halte meinen Haustorschlüssel fest in der Hand. Es stürmt und Tropfen fallen auf mein Gesicht. Man hört die Bäume, wie sie dem Wind standhalten. Sie ächzen unter dem Druck. Die vielen Geräusche um mich machen mich nervös. Ständig drehe ich mich um, ob nicht jemand hinter mir geht. In jedem Hauseingang und hinter jedem Auto sehe ich große schwarze Schatten. Eine Mülltonne fällt um, ich springe zur Seite.

Nach bängen zehn Minuten habe ich meinen Horrorweg endlich hinter mir. Ich sperre die Tür zu meiner Wohnung auf, drehe das Licht auf und lasse mich erschöpft auf meine Couch fallen. Und wieder denke ich mir, wovor habe ich eigentlich solche Angst? Was soll mir auf diesem lächerlichen Zehn-Minuten-Weg passieren? Ich weiß genau, es gibt keine Monster, Geister, Serienkiller, die extra für mich auf der kalten nassen Straße warten, um mich zu überfallen. Trotzdem habe ich Angst, gerade im Dunkeln, und immer wieder frage ich mich, warum das gerade bei mir so schlimm ist. Und manchmal habe ich das Gefühl, dass meine Angst statt besser, eher schlimmer wird.

Ich glaube, meine Fantasie ist schuld, weil sie nämlich so ausgeprägt ist. Ich stelle mir alles sehr bildlich vor, und das kann manchmal sehr ärgerlich sein. Gerade, wenn man Horrorgeschichten hört, ist das nicht unbedingt förderlich, denn diese Bilder haben sich in mein Gedächtnis eingebrannt. Und es ist auch völlig egal, dass ich ansonsten recht vergesslich bin, diese Geschichten vergesse ich leider nie. Sie begleiten mich immer auf meinen dunklen Wegen durch die Nacht.

Dabei kann Nacht und Dunkel so schön sein. Im Dunkeln fangen Städte zum Leuchten an, viele Dinge haben viel mehr Glanz als im alltäglich fahlen Licht des Tages. Und sobald ich nicht alleine bin, kann ich den Reiz der Nacht auch genießen. Aber alleine fühle ich mich im Dunkeln nicht wohl. Auch bei einem Nachtgeländespiel würde ich niemals eine Station allein im Wald übernehmen. Ich fürchte, dass das einen Zusammenhang mit einem Gruselweg auf einem Feriencamp hat, den ich als Kind gehen musste.

Kathi Bereis, Pötzleinsdorf



Ich mag die Nacht sehr gerne. Wenn es dunkel ist, besonders draußen in der Natur, kann ich die Stille genießen wie es mir unterm Tag nicht möglich wäre. Ich habe viele gute Erfahrungen mit der Dunkelheit gemacht – auch und besonders in der Jungschar. Auf eine hätte ich aber gut und gerne verzichten können:

Wenn ich an mein erstes Jungscharlager zurückdenke, erinnere ich mich an deutlichsten an den Abend, an dem das Nachtgeländespiel stattgefunden hat: Nach dem Abendessen wurde uns erzählt, dass wir, sobald es dunkel geworden ist, in den Wald gehen und dort aufregende Dinge erleben werden. Was genau das sein wird, wurde natürlich noch nicht verraten – es sollte doch spannend sein. Auch die älteren Kinder, die schön öfter auf Lager waren, hielten dicht: „Lass dich überraschen. Sonst ist es doch langweilig.“ Außer mysteriösen Andeutungen war auch aus den Gruppenleiter/innen nichts

herauszubekommen. Die zwei Stunden zwischen Abendessen und Aufbruch sind mir unglaublich lang vorgekommen und mit jeder Minute stieg meine Aufregung.

Zum Schluss war ich so nervös, dass ich beschlossen habe, nicht mitzugehen. Lieber wollte ich auf die anderen warten, mir dann anhören, was sie genau gemacht haben und eventuell im nächsten Jahr mitmachen. Ich war mit dieser Entscheidung ziemlich zufrieden – bis ich sie den anderen mitgeteilt habe. Die Reaktionen waren ernüchternd: Von „Sei nicht so langweilig“ über „Du verdirbst doch allen den Spaß“ bis hin zu „Bist ja nur feig“ war alles dabei. Kein besonders gutes Gefühl... Zum Glück haben sich die damaligen Gruppenleiter/innen anschließend offenbar Gedanken zum Thema Nachtaktionen gemacht, denn wenig später hat sich in meiner Pfarre die Lagerkultur diesbezüglich geändert.

Sandra Fiedler, Oberbaumgarten

Was ist Angst?

Angst gehört zu unserem Leben wie das Atmen oder die Freude. Ein Leben ganz ohne Angst ist nicht vorstellbar. Alle Versuche, Angstphänomene zu verstehen, können diese nicht abwenden. Sie können eine Hilfe sein, mit der Angst umgehen zu lernen. Und das ist sehr wichtig, denn eines ist sicher: Angst ist eines der bedrohlichsten Gefühle, die es gibt. Darum muss sie auf jeden Fall ernst genommen werden.

1. Verschiedene Aspekte eines Phänomens

Angst hat zwei wesentliche Aspekte: Sie kann uns aktiv machen, sie kann uns aber auch lähmen. Wenn ein Mensch Angst verspürt, dann ist das ein Signal für ihn, das ihm sagt: „Achtung, du bist in einer Situation, mit der du möglicherweise nicht umgehen kannst!“ Angst ist also eine Warnung vor möglichen Gefahren. Diese Warnung kann zweierlei Aktivitäten hervorrufen: entweder flieht der Mensch aus der Situation der Gefahr, der er sich nicht gewachsen fühlt, oder er tut etwas, um die Situation zu bewältigen und die Angst zu überwinden. Eine psychische Strategie zur Überwindung von Angst ist aggressiv zu werden – also im wertneutralen Sinn „auf etwas zuzugehen“, aktiv werden, handeln. Sieht ein Mensch für sich keine Möglichkeit, eine Angst Situation zu bewältigen oder sich von ihr zu entfernen, dann fühlt er sich durch seine Angst wie gelähmt.

Oft werden lähmende Ängste auch dadurch hervorgerufen, dass Menschen in Situationen gebracht werden, die für sie unnatürlich sind oder die ihre Entwicklung behindern. Besonders bedrohlich sind für Menschen Situationen, in denen sie selbst nichts zu einer Veränderung zum Positiven beitragen können. Menschen absichtlich in Angst zu versetzen und es ihnen unmöglich zu machen, sich aus der angstvollen Situation zu befreien, bezeichnet man als „Terror“.

2. Grundlagen zur Bewältigung von Angst

Da Angst ein Zustand der Anspannung ist, ist die grundlegendste Hilfe gegen die Angst, sich zu entspannen – das ist eine in uns angelegte automatische Reaktion. Da Lachen ein körperlich entspannender Vorgang ist, passiert es häufig, dass Menschen in angespannten Situationen (wenn sie nervös sind oder sich fürchten) lächeln oder lachen. Das ist im Zusammensein mit Kindern deshalb wichtig zu wissen, damit man das Lachen der Kinder nicht automatisch als Freude an der Situation einordnet.

Wenn z.B. ein Kind bei der Erprobung eines neuen Spiels unsicher und ängstlich ist, dann hilft es ihm, wenn sich jemand zu ihm gesellt, ehrliches Verständnis für diese Unsicherheit hat und mit ihm gemeinsam die zu bewältigende Aufgabe löst. Neben Entspannung ist Zuwendung eine wichtige Grundlage zur Bewältigung von angstbesetzten Situationen. Sich einem Kind zuzuwenden heißt, seine Angst unbedingt ernst zu nehmen und bereit zu sein, offen über sie zu reden.

3. Wovor Kinder Angst haben

Kinder können so wie Erwachsene vor den unterschiedlichsten Begebenheiten und Dingen Angst haben. Allgemein haben Kinder Angst vor dem Alleinsein bzw. dem Verlassenwerden. Sich von geliebten Personen oder wichtigen Gegenständen zu trennen, kann große Unsicherheit im Kind auslösen. Oft ist diese Angst so groß, dass darüber viel Negatives in Kauf genommen wird, das im Zusammenleben mit ebendiesen Personen passiert.

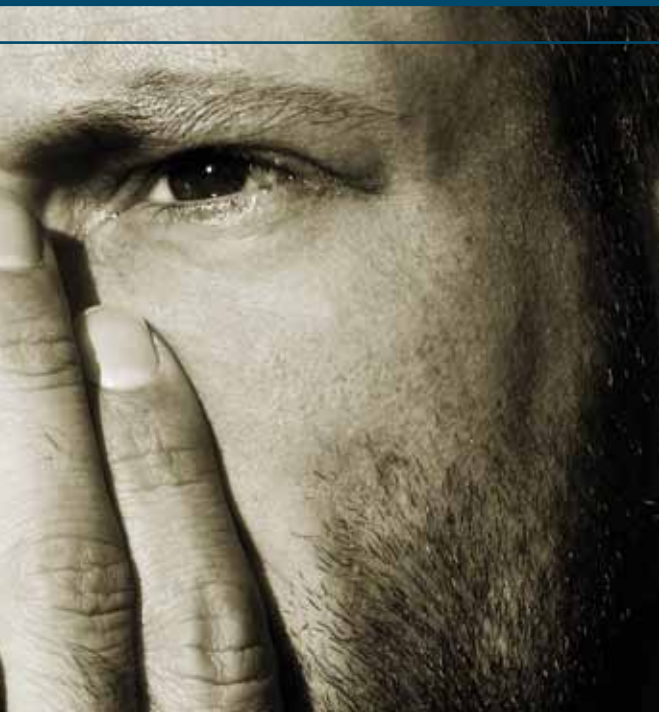
Heutzutage wird die Angst der Kinder vor großräumigen Bedrohungen, die für sie nicht bewältigbar sind, immer stärker: Angst vor der Zerstörung der Umwelt oder vor Kriegen stehen hier an oberster Stelle. Bilder, mit denen sie tagtäglich in den Nachrichten konfrontiert werden und die sie nicht einordnen können. Gerade mit diesen Ängsten werden Kinder von Erwachsenen meist allein gelassen werden.

Doch nicht nur konkrete Ängste sind anzutreffen. Die Fantasie spielt im Leben der Kinder noch eine viel größere Rolle als bei Erwachsenen. Kleine Kinder sind entwicklungsbedingt auch noch nicht in der Lage, Fantasie und Realität zu unterscheiden und getrennt voneinander zu denken. Das ist Quelle einer unabsehbaren Zahl von Kinderängsten. Kind sein bringt also viele (auch unerkannte) Ängste mit sich, da braucht es nicht auch noch Erwachsene, die ihnen absichtlich zusätzlich Angst machen – besonders solche, denen sie vertrauen.

4. Für die Jungschar Arbeit heißt das, dass...

- Kindern niemals absichtlich Angst gemacht werden darf.
- die Ängste der Kinder immer wahr- und ernstgenommen werden müssen.
- versucht wird, die Ängste der Kinder zu verstehen.
- Kinder in ihrer Angst niemals allein gelassen werden.
- Kindern, die Angst haben, die Zuwendung der/des Gruppenleiter/in geschenkt wird.
- bei neuartigen Abläufen den Kindern die größtmögliche Orientierung geboten wird, um ihnen unnötige Unsicherheiten zu ersparen (z.B. vor einer Aktion genau darüber informieren, was dabei geschehen wird, wer dabei sein wird, etc.).
- bei spannenden Aktivitäten gezielte Maßnahmen zur Entspannung eingeplant werden.
- Situationen zu vermeiden sind, in denen ein Kind vor den anderen bloßgestellt werden könnte.
- den Kindern in der Bewältigung ihrer Ängste ausreichend Zeit gegeben wird
- Kinder niemals gedrängt werden, ihre Ängste zu ignorieren (was etwa der Fall wäre, wenn ein/e Gruppenleiter/in sagte: „Ach was, das ist alles nicht so schlimm; beiß die Zähne zusammen!“ oder auch „Stell dich nicht so an!“).





„Man darf als Aufsichtsperson nichts tun, was die Würde und die Sicherheit des Kindes gefährdet“

Ein Interview mit dem Kinder- und Jugendanwalt Anton Schmid



- Kinder nicht in schwierige Situationen gebracht werden, für die sie selbst keine Lösungen oder aus denen sie keinen Ausweg finden können.
- Kinder vor angsterzeugendem Gruppendruck geschützt werden (z.B. dann, wenn ein Kind einer Gruppe deshalb an einer Aktivität teilnimmt, weil es sonst zum/r Außenseiter/in würde, auch wenn ihm/ihr die Aktivität an sich Angst macht).

Auch Gruppenleiter/innen können in ihrem Zusammensein mit Kindern Angst haben: Davon, sich nicht durchsetzen zu können, von den Kindern nicht gemocht zu werden, den eigenen und fremden Anforderungen nicht zu entsprechen, vor unbekanntem Situationen oder vor der großen Verantwortung für die Kinder. Damit diese Ängste nicht auf die Kinder übertragen und diesen zur Last gelegt werden, ist es wichtig, dass die Gruppenleiter/in ihre eigenen Ängste wahrnehmen und reflektieren und schließlich mit ihnen umgehen lernen. Diese Auseinandersetzung mit den eigenen Ängsten macht gleichzeitig auch sensibel für die Ängste von Kindern – die, die sie zeigen und die verstecken.

Sandra Fiedler
(nach einem Text vom Arbeitskreis für Kinderpastoral- und Pädagogik der Katholischen Jungschar Österreichs)

JS: Ist Angst von Kindern ein häufiges Thema bei euch in der Kinder- und Jugendanwaltschaft?

Anton Schmid: Ja, es kommt immer wieder vor, dass Kinder ihre Angst formulieren, aber meist wenn es zu Hause oder in der Schule Streit oder Gewalt gibt.

JS: Wenn man die Kinderrechte ernstnimmt und die Würde des Kindes, darf man dann Kinder überhaupt absichtlich Angst machen?

AS: In einer ganz konkreten Situation darf man als Aufsichtsperson nichts tun, was die Würde und die Sicherheit des Kindes gefährdet. Kinderrechte beruhen auf dem unbedingten Respekt vor der Würde jedes Menschen unter Berücksichtigung der besonderen Situation von Kindern. Sie verpflichten uns, für das Wohl und die Entwicklung des Kindes bestmögliche Rahmenbedingungen zu schaffen. Unter diesem Aspekt sollte man alle Aktionen sehen, die man mit Kindern macht und da sind Aktionen, wo Kinder in unsichere und ungewisse Situationen gebracht werden (und dann Angst haben) nur schwer argumentierbar.

JS: Wie ist das rechtlich? Kann man verklagt werden, weil man Kindern absichtlich Angst macht?

AS: Man muss berücksichtigen, dass Eltern heutzutage immer klagsfreudiger werden. Prinzipiell sollte man alle Aktivitäten vermeiden, die Kindern einen Schaden zufügen können. Wenn Traumata bei sehr ängstlichen Kindern entstehen und eine Haftung damit verbunden ist, gilt das als eine Verletzung der Aufsichtspflicht.

JS: Oft wird Angst mit Macht(missbrauch) in Verbindung gebracht. Ist das immer so, wenn man anderen Menschen absichtlich Angst macht, dass man sie beherrschen bzw. unterdrücken will? Oft sagt man ja „Ist nur ein Spiel“?

AS: Angst ist immer eine Reaktion auf einen äußeren Grund (z.B. Hund, Spinne, Androhung von Gewalt, etc). Stärkere drohen in der Regel Schwächeren und die fügen sich dann, um nicht in eine unangenehme Situation zu geraten.

JS: Eigentlich wollen viele Gruppenleiter/innen, die Geisteraktionen anbieten, Kindern ja nur etwas Cooles und Spannendes anbieten. Ist das falsch? Ohne spannende Dinge wird ja das Lager schnell fad, sagen viele.

AS: Spannend sind auch andere Aktionen wie Geocaching, oder Ähnliches, es müssen nicht immer Geister sein.

Dr. Anton Schmid ist tätig bei der Wiener Kinder- und Jugendanwaltschaft

„Angst ist etwas sehr Individuelles Hier von sich auf andere zu schließen kann großen Schaden anrichten.“

Ein Interview mit dem Psychologen Bernhard Binder

Jungchar: Darf/soll man Kindern aus psychologischer Sicht überhaupt absichtlich Angst machen?

Bernhard Binder: Bestimmte Ängste sind im Entwicklungsverlauf eines Kindes vorgesehen, z. B. die mit ca. 8 Monaten auftretende Fremdenangst – ein Schutzmechanismus, der verhindert, dass sich das Kleinkind unkritisch möglicherweise feindlich gesinnten Personen zuwendet. Auch spätere Ängste, wie die Trennungsangst oder jene Ängste die mit etwa vier Jahren im Rahmen der gesteigerten Fantasieentwicklung auftreten werden als „Durchgangsstadien“ bezeichnet, d. h. sie tragen zu einer Reifung und Entwicklung bei und erfüllen eine bestimmte Aufgabe, wie eben z. B. Schutz- oder Loslösfunktionen.

Beim absichtlichen, vorsätzlichen Angstmachen kann ich keine Entwicklungsfunktion erkennen. Es tritt eher der gegenteilige Effekt ein: Eine Hemmung der Entwicklung.

JS: Oft ist es ein Argument, dass wenn man Geisteraktionen mit Kindern macht, ja eh nachher alle sagen, dass es toll war. Wieso soll man dann solche Aktionen aufgeben, die anscheinend alle lustig finden?

BB: Wenn ein Kind (auch Erwachsene/r) Angst hat, fühlt es sich mit Sicherheit schwach, wenig selbstbewusst, sucht Schutz, Geborgenheit und möchte irgendetwas tun, um sich besser zu fühlen. Eine Möglichkeit ist diese Angst zu verdrängen, indem ich mir einrede, das Passierte sei gar nicht so schlimm gewesen oder noch schlimmer, man verdrängt das Geschehene, was auch immer wieder bei Personen mit traumatischen Erfahrungen (bei Unfällen, Flucht, Krieg...) vorkommt. So haben diese Menschen überhaupt erst eine Möglichkeit weiterzuleben und nicht ständig von Angst begleitet zu sein. Auch Kinder, die sich während einer Geisteraktion fürchten, verdrängen nachher ihr Erlebtes und suchen „Schutz“ im allgemeinen „Gejohle und Gejauchze“, das den Gesetzen des Gruppendrucks gehorcht. Es würde eine unwahrscheinlich große Energie erfordern zu sagen, dass man Angst hatte. Doch das lässt weder Körper noch Hirn in dieser Situation zu – auch aus Angst vor weiteren Verspottungen und Demütigungen.

JS: Kann man erkennen, ob Kinder Angst gehabt haben bzw. ob es ihnen bei solchen Aktionen schlecht gegangen ist.

BB: Bei Angst werden ganze bestimmte Zentren im Gehirn aktiviert, welche dann Informationen an die „Peripherie“ schicken. Es entstehen motorische, vegetative und endokrine (die Hormone betreffend) Reaktionen. Angst ist u. a. durch den Gesichtsausdruck, Muskelanspannung bis hin zum Zittern, erhöhten Herzschlag, „flaues“ Gefühl im Magen erkennbar. Abgesehen davon werden Kinder, welche Angst erfahren haben, Schutz suchen, bei vertrauenswürdigen Menschen, im Licht, bei Wärme. Einige wollen über die Erlebnisse sprechen, anderen ist das aber nicht möglich...

JS: Kann man lernen mit der Angst umzugehen und können Geisteraktionen dabei helfen?

BB: Mit Ängsten umzugehen kann durchaus gelernt werden, das wird in psychologischen Behandlungen angewandt, wenn Menschen z. B. Flugangst oder bestimmte Phobien haben. Dabei erfolgt aber immer zuerst eine Stabilisierung der Person und danach eine Konfrontation im Beisein einer ausgebildeten Fachperson. Geisteraktionen halte ich für keine sinnvolle „Konfrontationsmöglichkeit“. Erstens ist nie bekannt, wie das „individuelle Angstniveau“ des Kindes aussieht und welche Vorerfahrungen ein Kind mit sich bringt. Angst ist etwas sehr Individuelles und Intimes. Hier von sich auf andere zu schließen kann großen Schaden anrichten. Daher kann ich zweitens nie planen, wie hoch der „Gruselfaktor“ ist.

JS: Wenn das so schlecht für Kinder ist, wieso machen es dann doch so viele Menschen immer wieder Kindern Angst?

BB: Dafür wird es wohl mehrere Gründe geben. Neben Unwissenheit kommt auch hinzu, dass eigene Erlebnisse von früher verdrängt oder falsch dargestellt werden. Oft ist einem gar nicht bewusst, warum gewisse Orte gemieden werden oder man über manche Dinge weniger gerne spricht. Emotionen werden in unserem Gehirn tiefer abgespeichert als Kognitionen, sind also von diesen überlagert und dadurch sind die wahren Emotionen oft verschüttet.

JS: Viele Kinder wünschen sich Geisteraktionen wieder, weil sie es im letzten Jahr so toll erlebt haben. Soll man trotzdem auf solche Aktionen verzichten?

BB: Na das Erleben ist eben eine „bereinigte, sozial angepasste“ Erinnerung. Wenn sich „traditionell“ etwas eingeschlichen hat, fände ich es sehr gut, Alternativen anzubieten oder „entängstigende“ Adaptierungen vorzunehmen.

und Intimes. ließen, Schaden anrichten.“

Binder.

JS: Ist das Vorlesen von Geistergeschichten auch schlecht? Da bekommt man doch maximal schlechte Träume?

BB: Komm drauf an, welche Geistergeschichten und in welchem Rahmen sie vorgelesen werden. Ich kenne lustige Geistergeschichten, welche die Kinder bei Keksen und Tee echt witzig fanden. Dabei sollte gelten: Je realitätsferner die Geschichten sind, desto besser für die kindlichen Gehirne und deren Traumverarbeitung. Auch sollte dies nie der letzte Punkt vor dem Schlafengehen sein. Also als „Gute-Nacht-Geschichte“ bitte keine Gruselgeschichten!

JS: Kennst du Beispiele wo das absichtliche Angst machen Kindern später als Erwachsene geschadet hat?

BB: Absichtliches Angstmachen kann neben Gefühlsverleugnung, Alpträumen, Einnäsen, Konzentrations- und Wahrnehmungsstörungen auch zu posttraumatischen Belastungsstörungen führen. Wenn sich jemand bei Dämmerung nicht mehr durch ein romantisches Waldstück gehen traut, weil da wer hinter einem Baum herauspringen könnte, hat das nichts mit fehlendem Mut zu tun, sondern damit, dass diese Person in ihrer Kindheit leider eine sehr negative Erfahrung gemacht hat.

JS: Oft wird Angst mit Macht(missbrauch) in Verbindung gebracht. Ist das immer so, wenn man anderen Menschen absichtlich Angst macht, dass man sie beherrschen bzw. unterdrücken will?

BB: Wenn eine/r Angst hat, der/die andere nicht entsteht auf jeden Fall ein Ungleichgewicht, dazu muss die Angst nicht mal absichtlich herbeigeführt worden sein. Für jemanden mit Höhenangst wird eine Bergwanderung mit Kletterpfad in keinem Fall ein Vergnügen sein. Also stellt sich ganz berechtigt die Frage, warum will man einen anderen Menschen überhaupt in eine beängstigende Situation bringen? Zur eigenen Belustigung, um Schadenfreude auszuleben, sich überlegender zu fühlen?

JS: Oft sagt man „Ist ja nur ein Spiel“

BB: In der psychologischen Behandlung spielen wir sehr viel mit Kindern, sie lernen dadurch Erfahrungen in den Alltag zu transferieren, auch wenn sie mich dann mal fragen „jetzt in echt, oder im Spiel?“. Aber das „nur“ fehlt auf jeden Fall immer, denn durch das Spiel lernen sie ganz wichtige Dinge. Absichtliches Angst machen ist niemals „nur“ ein Spiel und schon gar nicht für die Gehirne der Kinder, das speichert sich ein und kann ungünstige Folgen haben.

JS: Eine Strategie um Kinder die Angst bei Geisteraktionen zu haben ist es, ein Alternativprogramm anzubieten. Ist das sinnvoll?

BB: Ein Alternativprogramm anstelle der Geisteraktion auf jeden Fall. Ein Alternativprogramm neben der Geisteraktion nicht, da teilt man erst recht wieder ein in die „Mutigen“ und in die „Angsthasen“ und zwingt die Kinder, ihre Gefühle zu verleugnen.

JS: Wird es besser, wenn man mit Kindern nachher darüber redet, ob sie Angst gehabt haben?

BB: Ich glaube, wie schon oben erwähnt, dass Kinder danach nicht sagen können, was sie dabei wirklich gefühlt haben. Und außerdem ist Angst eben sehr individuell – der eine spricht, die andere schweigt.



JS: Eigentlich wollen viele Gruppenleiter/innen, die Geisteraktionen anbieten, Kindern ja nur etwas Cooles und Spannendes anbieten. Ist das falsch? Ohne spannende Dinge wird ja das Lager schnell fad, sagen viele.

BB: Kinder sind so wissbegierig und möchten sehr gerne Erfahrungen machen. Es ist durchaus nicht falsch, etwas Spannendes und auch Cooles anzubieten, doch das muss nicht automatisch mit Angst, Frucht und Schrecken in Verbindung stehen. Nacht, Dunkelheit, Sterne, eingeschränkte Sinne, unbekannte Geräusche, Forschen und Entdecken, das alles bietet alleine schon viele Möglichkeiten an Spannendem.

MMag. Bernhard Binder ist Klinischer- und Gesundheitspsychologe sowie Kinder-, Jugendlichen und Familienpsychologe

Das Fürchten Lehren

eine Gruppenstunde zu Angst von fan

ziel/aufbau:

Anhand eine fiktiven Figur, die durch die Gruppenstunde führt, sollen sich Kinder mit (eigenen) Ängsten auseinandersetzen und erfahren, dass Angst haben etwas Normales ist. Die Bandbreite an Dingen, die Angst machen können wird aufgezeigt und gemeinsam nach Möglichkeiten damit umzugehen gesucht und somit ein Reden über Angst erleichter werden.

material:

- Großes A aus buntem Papier/Karton geschnitten
- Angstbarometer
- Angsthäschen-Karten
- Situationskarten
- Leere Kärtchen, Stifte
- Box

Arno Ängstlich sucht Schutz

Zu Beginn der Gruppenstunde flüchtet sich Arno Ängstlich (eine Gruppenleiter/in, oder auch ein Stofftier/-hase) zu euch in den Gruppenraum und meint, er sei draußen gerade so erschreckt worden und ob er eine Weile hier bei euch bleiben kann, weil es in der Welt da draußen, so viele Dinge gibt, vor denen er sich fürchtet. Vielleicht könnt ihr ihn mit einem kleinen Spiel ablenken?

Die Angst geht um

Bei dieser Variante von Versteinern, gibt es eine/n Fänger/in, die den anderen Kindern das Fürchten lehren soll: Als Symbol hat er/sie ein großes „A“ mit sich – sobald ein anderes Kind damit berührt wird, bleibt es am Platz stehen und beginnt vor Angst zu bibbern. Erlöst werden kann man aber, wenn man seine Angst mit jemand anderem teilt. Wenn ein anderes Kind kommt, seine Hand oder seinen Arm um die Schulter legt und sagt: „Du brauchst keine Angst mehr haben“, ist man die Furcht los und kann weiterlaufen. Wenn der/die Fänger/in nicht mehr fangen möchte, kann er/sie das „A“ ablegen und ein anderes Kind somit neue/r Fänger/in werden.

Wie viel Angst macht das denn?

Arno Ängstlich bittet die Kinder, ob sie ihm helfen können, mit einigen seiner Ängste umzugehen, weil manchmal hat er den Eindruck, er wäre der einzige, der vor vielen Dinge Angst hat. In einem ersten Schritt können die Kinder auf Zettel Situationen schreiben, in denen sie selbst Angst haben, oder in denen sie sich unwohl fühlen, weil sie sich ein wenig fürchten. Diese können anonym in eine Kiste geworfen werden. Zusätzlich hast du vor der Stunde einige Situationen vorbereitet, in denen Arno Angst hat, die auch in die Box geworfen werden, z.B.:

- Man war kurz alleine zuhause und hat beim Spielen eine Vase kaputtgemacht. Bald kommt die Mama nach Hause und wird sicher schimpfen.



ny wiedmann und clemens huber für 8- bis 12-jährige

- Beim Bergsteigen auf einem schmalen Kletterpfad gehen, wo es rechts daneben steil bergab geht.
- Man schaut am Abend noch einen gruseligen Film und geht dann ins Bett. Auch wenn man weiß, dass es nur ein Film war, fragt man sich, ob nicht doch ein Monster unterm Bett wohnt.
- Wenn man das erste Mal bei einem Freund/einer Freundin übernachtet und die in einem altem Haus wohnt, das manchmal knarrt.
- Mit der Schule im Schwimmbad – alle springen vom 3 Meter Brett, man selber hat aber Angst – und noch dazu schaut der Schwarm zu!
- Im Winter geht man am Nachmittag den normalen Weg nach Hause, nur sind beim letzten Stück diesmal alle Lampen ausgefallen und es ist sehr dunkel.
- Du kommst in der Früh in die Schule – und dir fällt ein, dass heute eine Stundenwiederholung angesetzt ist und du nicht gelernt hast!

Du ziehst eine der Situationen und sagst, dass dies z.B. eine Sache ist, bei der Arno Ängstlich Angst hat. Dies ist insofern wichtig, da es für Kinder leichter ist, über Ängste zu sprechen, wenn diese einer Figur zugeschrieben werden, und sie nicht zugeben müssen, dass sie selber Angst haben. Man kann über (eigene) Ängste sprechen, aber muss sich nicht deklarieren.

Die Kinder sollen in einem weiteren Schritt nun ihre Einschätzung geben, wie „angsteinflößend“ die Situation ist, in der Arno Ängstlich sich befindet. Hierfür haben sie alle eine Kärtchen, auf dem ein „Angsthäschen“ abgebildet ist, dass sie auf einem Angstbarometer am Tisch oder Boden hinlegen sollen, eine Linie am Boden, die ein Spektrum zwischen „Ja, das ist sehr angsteinflößend“ und „Davor solltest du gar keine Angst haben“ abdeckt. Vielleicht zentrieren sich bei mancher Situation die Angsthasen auf einem Fleck, vielleicht zeigen andere Situationen deutlich, dass Leute vor ganz unterschiedlichen Dingen unterschiedlich viel Angst haben. Auch du und dein/e Co-Gruppenleiter/in können mitspielen und -diskutieren.

Wie kann man mit der Angst gut umgehen?

Wenn ihr das Barometerbild liegen habt, betrachtet es und vielleicht möchte jemand etwas dazu sagen; es soll zum miteinander Reden anregen. Anschließend kannst du die Frage stellen, was für Tipps sie für Arno in dieser Situation hätten. Dabei geht es nicht darum, herauszufinden, dass man seine Angst überwinden muss, sondern ruhig auch zu sagen, dass es sehr nachvollziehbar ist, dass man z.B. beim Klettern Angst hat, weil das ja auch sehr gefährlich ist. Ein Tipp wäre, solche Stellen nur mit guten Schuhen und Sicherung zu gehen, oder das nächste Mal, sich Wege zu suchen, die weniger steil sind.

Das Sprechen über Ängste und wie man (ganz unterschiedlich) mit diesen umgeht ist wichtiger als konkrete „Lösungen“ zu finden. Du bist als Gruppenleiter/in gefragt, dass keine Ängste als lächerlich abgestempelt werden, und kein Kind persönlich angegriffen oder ausgelacht wird.

Wer fürchtet sich vor...? Alle!

Nachdem ihr einige Situationen durchbesprochen habt und die Stunde sich dem Ende zuneigt, bedankt sich Arno Ängstlich bei deinen Kids. Er ist beruhigt, dass auch andere Leute seine Ängste teilen und er damit nicht alleine ist und sagt auch danke für die Ideen und die Anregungen, und die Offenheit deiner Kinder über so ein wichtiges, aber doch auch intimes Thema gesprochen zu haben. Da er nun gesehen hat, dass Angst haben an sich nichts Schlechtes ist, schlägt er zum Abschied, bevor er bestärkt und frohem Mutes wieder hinaus geht, noch ein Spiel vor: Wer fürchtet sich vor der rosa Frau? (ab 10 Mitspieler/innen):

Ein Kind hat ein rosa Tuch und übernimmt die Rolle der Rosa Frau, eine ein bißchen schräge Dame, die etwas außerhalb lebt und vor der sich alle Kinder ein wenig gruseln. Diese fragt die anderen Kinder: "Wer fürchtet sich vor der Rosa Frau?" Die anderen Kinder antworten wahrheitsgemäß: "Alle!" Da die Rosa Frau weiß (und auch deine Kinder nach der Gruppenstunde wissen), dass man sich nicht mehr so fürchtet, wenn man mit anderen zusammen ist und seine Ängste teilt, empfiehlt sie: "Dann fürchtet euch zu dritt." Die Kinder gehen nun in Dreiergruppen zusammen und sind so vor dem Gefangen-Werden geschützt. Die Rosa Frau versucht nun ein Kind zu fangen. Die Gruppen können und sollen sich wieder auflösen und neu bilden, um andere vor der Rosa Frau zu schützen. Die Rosa Frau kann immer wieder einen neuen Ruf starten („Wer fürchtet sich...: Dann fürchtet euch zu...“) und jede beliebige Zahl rufen. Die Zahl soll allerdings nicht größer als die Hälfte der Mitspieler/innen sein.

Wird ein einzelnes Kind von der Rosa Frau erwischt, ist es die neue Rosa Frau. Wenn die Rosa Frau kein einzelnes Kind berühren kann, kann sie erneut fragen, wer sich vor ihr fürchtet und eine neue Zahl nennen. Hat sie keine Lust mehr, lässt sie ihr rosa Tuch fallen und ein anderes Kind schlüpft in die Rolle der Rosa Frau.



Was die Nacht alles macht

Checkliste für Nachtaktionen

Am dunklen Himmel leuchtet das Licht am hellsten.
Andreas Tenzer

Dunkelheit hat eine ganz besondere Eigenschaft: Egal, was ihr macht, es wird für die Kinder (und wahrscheinlich auch für euch) viel spannender und aufregender. Das liegt hauptsächlich daran, dass wir uns in unserem Alltag vor allem von einem Sinn leiten lassen: Sehen. In der Nacht ist das natürlich sehr eingeschränkt. Dadurch bekommen unsere anderen Sinne viel größere Bedeutung und wir können in der Dunkelheit Dinge entdecken, die wir sonst nicht wahrnehmen.

Das kann uns in der Vorbereitung einer Nachtaktion zugutekommen: Sie brauchen keine speziell „aufregenden“ Gestaltungsideen, auch die einfachsten Spiele wie zum Beispiel Dinge suchen werden durch die Dunkelheit spannender. Dafür sind wir aber besonders gefordert, wenn es darum geht, umsichtig zu planen. Denn Dunkelheit kann auch ganz schnell Angst machen.

Bei Tage ist es kinderleicht, die Dinge nüchtern und unsentimental zu sehen. Nachts ist das eine ganz andere Geschichte.
Ernest Hemingway

Angst ist, wie jedes andere Gefühl, etwas sehr persönliches und kann nicht verallgemeinert werden – wir können nie genau wissen, was bei anderen Menschen Angst auslöst – bei manchen kann es ein leises Geräusch in der Nähe sein, bei anderen ein Film mit brutalen Szenen. Bei jedem/r liegt die Grenze woanders, daher ist es unmöglich, Situationen objektiv als „angstauslösend“ oder „nicht-angst-auslösend“ einzustufen. Menschen reagieren auch unterschiedlich auf die jeweiligen Gegebenheiten – gerade auch in Situationen, in denen sie möglicherweise Angst haben: Die einen lachen, die anderen laufen weg, wieder andere stehen starr und unbeweglich da. Und es ist keineswegs leicht zuzugeben, dass man Angst hat.

Aus diesen Gründen ist es wichtig, bei Spielen, die in der Nacht stattfinden, besonders vorsichtig zu sein, um Kinder keinen unangenehmen Situationen auszusetzen, sondern ihnen zu ermöglichen, Nacht und Dunkelheit als etwas Positives zu erleben.

Wenn ihr also eine Nachtaktion (z.B. für euer Lager) geplant habt, ist es gut, sie sich vorher nochmal daraufhin anzusehen, ob sie für alle Kinder zu einem schönen Erlebnis werden kann. Dafür findet ihr hier einige Tipps:

Gebt den Kindern Sicherheit!

- Das Gelände, in dem das Spiel stattfindet, soll klar abgesteckt und den Kindern bereits bekannt sein (z.B. von einem Geländespiel, das ihr dort schon gemacht habt). Natürlich habt ihr vorher gefährliche Gegenstände entfernt und ungünstiges (z.B. rutschiges) Gelände abgegrenzt.
- Die Kinder dürfen selbst entscheiden, ob und wie weit sie bei der Nachtaktion mitmachen wollen, da jede/r eine individuell unterschiedliche Grenze zwischen Spannung und Furcht hat.
- Kinder müssen nie alleine gehen, sondern immer in der Gruppe. Gerade für Jüngere ist es besonders wichtig, von einem/r Gruppenleiter/in begleitet zu werden. Wenn eine (ältere) Gruppe ohne Begleitperson unterwegs ist, ist es wichtig, dass die Kinder wissen, wo ein/e Gruppenleiter/in zu finden ist (z.B. eine betreute Anlaufstelle mit Licht). Dort können die Kinder kurz Pause machen oder auch länger bleiben, wenn sie nicht mehr mitspielen wollen.
- Die Kinder dürfen eine Taschenlampe mitnehmen und immer verwenden, wenn sie sie brauchen. Zusätzlich kann es auch eine gut beleuchtete Anlaufstation geben, zu der die Kinder immer wieder zurückkommen können (z.B. um nach jeder Station etwas abzugeben).
- Baut Vertrautes in die Nachtaktion ein, damit die Kinder nicht vor lauter neuen Herausforderungen stehen. Wenn die Gruppenleiter/innen sich also verkleiden, dann nicht so, dass sie absolut nicht mehr erkennbar sind.

Macht den Kindern keine Angst!

- Aufgaben und Stationen sollen spannend sein, ohne Angst zu erzeugen. Die Kinder sollen Abend, Nacht und Dunkelheit positiv erleben können.
- Kinder werden nie erschreckt! Das zerstört das Vertrauensverhältnis, das die Kinder zu euch aufgebaut haben.

Alles nur ein Spiel?

- Ganz wichtig ist, dass den Kindern die Grenze zwischen Realität und Spielgeschichte immer klar ist. Erzählt also nicht von einem Geist, der genau in der Gegend, in der ihr seid, herumspukt – aus so einer Geschichte können die Kinder nicht aussteigen, weil es ihre Realität betrifft.
- Das Spiel endet immer mit einem Happy End und unklare Teile der Spielgeschichte werden aufgelöst, damit für die Kinder nach dem Spiel keine ungeklärten Fragen mehr offen bleiben.
- Achtet darauf, dass der letzte Programmpunkt vor dem Schlafengehen nichts allzu aufregendes oder spannendes ist. Sollte das der Fall sein, ist es gut noch einen Schlummertrunk (z.B. heiße Milch mit Honig) anzubieten, damit die Kinder wieder runter kommen und gut einschlafen können.

Alternativprogramm

Auch wenn Spiele und Aktionen in der Nacht sich an diesen für Kinder wichtigen Punkten orientieren, kann es sein, dass Kinder es vorziehen, am Abend bzw. in der Nacht im Haus zu bleiben. Deshalb ist es am Abend wichtig, zwei verschiedene (möglichst ähnlich attraktive) Programmpunkte anzubieten, wobei einer davon im Haus oder gleich daneben stattfindet. Dabei ist auch zu beachten, dass ihr beide Programme gleichwertig darstellt – nicht die Nachtaktion als das tolle und „richtige“ Programm und die Alternative halt für die, die „sich nicht trauen“. Nur so haben die Kinder eine echte Wahl. So ein Alternativprogramm kann eine Rätselrallye durchs oder rund ums Haus sein, ein/e Geschichtenerzähler/in, bei dem/der es auch Kekse und etwas zu Trinken gibt oder auch etwas ganz anderes – eurer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Dunkelheit und Nacht ist etwas Spannendes, das es zu entdecken gilt. Ermöglicht euren Kindern eine gute Begegnung mit der Dämmerung, ohne dabei Angst auszulösen. Dann behaltet ihr bestimmt alle schöne Erinnerungen daran.

Sandra Fiedler



Was machen wir heute?

Ideen für eine Woche Abend- und Nachtprogramm am Lager

Eine Woche spannendes Nachtprogramm für Kinder ohne Angst? Kein Problem! Hier siehst du eine Übersicht, wie so eine Lager-Woche aussehen kann. Bei den einzelnen Tagen findest du eine Kurz-Beschreibung und bei aufwendigeren Aktionen den Vermerk, wo in diesem **kumquat** ein ausführliches Modell dafür zu finden ist. Viele weitere Ideen und Modelle für Lagerspiele findest du in den Behelfen „Lager – Alltag und Programm I-III“ und auf der Homepage <http://wien.jungchar.at> vor allem im Bereich „Modelle“.

Samstag: Fackelwanderung

Es dämmt draußen und die Kinder sind bereit. Die Fackel in der Hand, sie verbreitet ein flackerndes Licht. Im dämmerigen Licht, im Rauch und Flackern der Flamme eröffnet sich den Kindern eine geheimnisvolle Welt. Der eigentlich vertraute Wald, Pfad, Weg hat eine andere Wirkung auf sie. Hier ist es wichtig, dass genügend Gruppenleiter/innen zum Plaudern und evtl. auch Festhalten dabei sind. Achtet darauf, dass ihr warm angezogen seid und auch das Schuhwerk zur Umgebung passt.

Sonntag: Casino

Nachdem sich alle „in Schale“ geworfen, also verkleidet haben, werden die Kinder vom/von der Casino-Direktor/in, evtl. mit einem Begrüßungsdrink, herzlich willkommen geheißen. Die einzelnen Spiele werden immer von Gruppenleiter/innen geleitet. Je nachdem, wie viele Leiter/innen ihr seid, haben unterschiedlich viele Spiele gleichzeitig geöffnet.

Auf Seite 14 findest du ein Modell für einen Casinoabend am Lager bietet Tipps und Anregungen, wie man ein Casino für Kinder so gestalten kann, dass Casinoatmosphäre aufkommen kann, aber trotzdem der Spaß und nicht der Gewinn im Vordergrund steht.

Montag: Lagerfeuer mit Liedern und Geschichten

Bei den meisten Jungchar- und Ministrant/innen-Lagern gehört ein gemeinsamer Abend am Lagerfeuer zu den Fixpunkten, die jedes Jahr wieder viel Begeisterung hervorrufen. Nicht nur, wenn man sich zum ersten Mal daran wagt, ist es hilfreich, sich vorher genau zu überlegen, wie man es gerne angehen möchte. Auf Seite 17 findest du Tipps zur Durchführung eines Lagerfeuers, Spielideen und ein Rezept für Steckerlbrot.

Dienstag: Geisterparty

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. Auf Seite 18 findest du einige Ideen, wie eine Geisterparty den Bedürfnissen der Kinder entsprechend gestaltet werden kann.

Mittwoch: Nachtstationenspiel

Zwei Modelle sind hier im Heft zu finden (ab Seite 19) viele weitere findest du in den Lager-Behelfen (erhältlich im Jungchar-Büro) und auf der Homepage.

Donnerstag: Gemütlicher Abend

Auf Seite 16 findest du Ideen für Stationen zum Thema 1001 Nacht – ein ruhiges Abendprogramm für drinnen, wenn am Ende der Woche die Energien schon nachlassen oder das Wetter einmal nicht so zum Draußen-Sein einlädt.

Freitag: Bunter Abend mit Shows

Shows von „Wetten, dass...“ bis „Millionenshow“ sind aus dem Fernsehprogramm nicht mehr wegzudenken. Weil sie vielen Kindern bekannt sind, könnt ihr sie auch auf Lager verwenden. Wenn ihr vorhabt, eine Show für euer Lager zu adaptieren, schaut euch genau an, ob sie tatsächlich geeignet ist, um sie für Kinder zu übernehmen. Viele Shows enthalten Elemente, die für die Teilnehmer/innen oder Gäste (im Fernsehen wie am Lager) unangenehm sein können und deshalb als Lagerspiele nicht geeignet sind. Wir empfehlen euch, den „Überraschungsfaktor“ in Shows möglichst gering zu halten, sondern sie eher in der Art eines „Theaterstücks“ zu planen, bei dem vor Beginn bereits allen Kindern, die mitwirken wollen, klar ist, was geschehen wird. Auf Seite 22 findest du Ideen und Hinweise für „Herzblatt“, „Wetten, dass...“ und „Millionenshow“

Weitere Ideen (zum Austauschen oder falls ihr länger als eine Woche auf Lager fahrt):

- Kino Unter Sternen: Gemeinsam einen Film im Freien schauen
- Lager-Disco
- Theaterabend: Entweder die Gruppenleiter/innen oder die Kinder haben etwas vorbereitet
- Sternderl schauen und dazu ein Memory mit Sternbildern
- Pyjama Party
- Meditationen z.B. mit Mandalas
- Brettspieleabend





Rien ne va plus! N ein casinoabend am Lager aus dem

Die Atmosphäre

Ein Casinoabend am Lager soll für Kinder die Möglichkeit bieten, einmal in die Atmosphäre eines Casinos hineinzuschmecken und Spaß am Ausprobieren unterschiedlicher Spiele zu haben, nicht aber einen Abend lang verbissen einem Gewinn nachzulaufen. Sehr hilfreich ist es dabei, wenn auch die Gruppenleiter/innen das Spiel nicht zu ernst nehmen und der ganzen Abend eher wie ein Rollenspiel aufgezogen wird, bei dem alle in eine Rolle schlüpfen, in der sie sich ganz nobel und vornehm verhalten:

Zur Stimmung trägt auch bei, wenn sich die Croupiers (Gruppenleiter/innen) elegant kleiden (z.B. mit weißem Hemd, Gilet und Fliege oder mit einem eleganten Kleid und Schal,...). Die Kinder könnten sich im Vorhinein zum Beispiel Fliegen, Krawatten und Boas aus Papier basteln. Außerdem können sich die Kinder auch elegante Kleidungsstücke aus der Verkleidungskiste anziehen. Um das richtige Ambiente zu schaffen, kann man die Tische mit dunklen Stoffen beziehen und im Hintergrund leise und ruhige klassische oder jazzige Musik laufen lassen.

Das Geld

Um eine angenehme Atmosphäre ohne Stress und Konkurrenz zu schaffen, ist es wichtig, dass die Kinder jederzeit Geld haben können. So wird auch vermieden, dass sie Angst haben müssen, Geld durch einen Spieleinsatz zu verlieren, und die Kinder haben dadurch die Möglichkeit, das Spielen zu genießen.

Geldnachschub: Entweder es gibt eine Station, bei der die Kinder eine kleine Aufgabe erfüllen (z.B. Milchshakes an der Bar für die anderen Gäste/innen machen oder beim „Einarmigen Banditen“ (siehe hinten) mitwirken) und dadurch wieder zu Geld kommen. Oder es geht einfach eine/r der Gruppenleiter/innen durch den Raum und steckt den Kindern Geld zu. (Damit hat das Geld also keinen tatsächlichen Wert mehr und es wird so auch vermieden, dass die Kinder untereinander vergleichen, wer mehr Geld hat.) Diese/r Gruppenleiter/in kann auch gleich den Überblick darüber haben, welche Tische wieder Geld brauchen und dieses verteilen.

Ein Fixeinsatz oder ein Maximaleinsatz an den Tischen verhindert, dass hoch gepokert und die Bank gesprengt wird.

Wenn ihr das Casino am Lager macht, dann ist es wichtig, das Geld am Ende des Abends wieder einzusammeln, damit die Kinder das Geld nicht horten und damit dem Geld (unter den Kindern) am Lager nicht weiter gehandelt wird. Das kann man so gestalten, dass das Geld am Ende des Casino-Abends gegen ein Säckchen mit Süßigkeiten eingetauscht wird. Wichtig ist dabei, dass es keinen Umrechnungskurs gibt, sondern jede/r gleich viel bekommt.

Die Währung kann eine einfache Währung aus Papier (z.B. 1, 5, 10 Casinos) sein oder aber aus einzelnen Gegenständen bestehen (z.B. Knöpfe, Muscheln usw.).

Die verschiedenen Spieltische sollten in regelmäßigen Abständen (etwa alle 20 min.) Pause machen, damit die Kinder angeregt werden, die Spiele zu wechseln und sich nicht so leicht bei einem Spiel hineinsteigern.

Um die noble Atmosphäre zu fördern, kann es auch eine/n Casino-Direktor/in geben, der/die da und dort ein Schwätzchen mit den erlesenen Gästen hält, Anlaufstation für die Kinder ist und zum Beispiel verkündet, welcher Tisch gerade wieder öffnet und ev. auch das Geld an die Kinder verteilt.

Black Jack

Material: 2 Kartenspiele

Bei diesem Kartenspiel ist das Ziel, 21 Punkte zu erreichen oder möglichst nahe an 21 heranzukommen. Gespielt wird gegen den/die Croupier. Wenn die Einsätze getätigt sind, gibt der/die Croupier an jede/n Spieler/in offen eine Karte aus, zuletzt an sich selbst. Danach erhält jede/r Spieler/in – ebenfalls offen – eine zweite Karte. Auf Wunsch erhält jede/r Spieler/in beliebig viele weitere Karten.

Asse zählen 1 oder 11 (je nach eigener Wahl), Bub, Dame und König zählen je 10, und alle anderen Karten zählen nach ihrem aufgedruckten Wert. Wer mit seinen Karten den Wert 21 überschreitet, hat verloren.

Wenn alle Spieler/innen bedient sind, zieht der/die Croupier eine zweite Karte. Hat er/sie 16 Punkte oder weniger, dann muss er/sie eine weitere Karte ziehen. Hat er/sie 17 Punkte oder mehr, darf er/sie keine weitere Karte ziehen.

Liegt ein/e Spieler/in näher an 21 als die Bank, wird er/sie 1:1 ausbezahlt (1:1 bedeutet: Wurde ein Schein gesetzt, bekommt man diesen + einen gleichwertigen ausbezahlt, also z.B. statt 5 Casinos 5 + 5 Casinos.). Ist die Bank näher dran, verliert der/die Spieler/in den Einsatz. Hat ein/e Spieler/in die 21 überschritten, hat er/sie sich also „überkauft“,



Nichts geht mehr!

behelf „Lager — Alltag und Programm III“

ist der Einsatz in jedem Fall verloren, gleichgültig, welchen Kartenwert die Bank hat. Hat sich dagegen die Bank überkauft, werden alle Spieler/innen 1:1 ausbezahlt.

Hat ein/e Spieler/in einen Black Jack, die höchste erreichbare Kartenkombination (21 Punkte), wird er/sie mit 1:1,5 ausbezahlt, es sei denn, die Bank hat auch einen Black Jack. Bei diesem Gleichstand wird kein Gewinn ausgezahlt und der/die Spieler/in bekommt den Einsatz zurück.

Lampenspiel

Material: 1 Tisch, Stoffe, drei Spots mit verschiedenfarbigen Glühbirnen

Für dieses Spiel sind 2 Gruppenleiter/innen nötig. Der Tisch wird so mit Stoff verhängt, dass man nicht unter den Tisch sieht, die drei Spots werden an den Tisch geklemmt und unter dem Tisch verkabelt. Ein/e Gruppenleiter/in setzt sich unter den Tisch und hat die Aufgabe die Lampen zu bedienen.

Die Spieler/innen setzen auf eine Farbe, dann sagt der/die zweite Gruppenleiter/in: „Licht an!“ Jetzt wird eine Lampe aufgedreht und die Spieler/innen, die auf diese Farbe gesetzt haben, gewinnen 1:1. Es ist dabei unerlässlich, dass der/die Gruppenleiter/in unter dem Tisch die Farben wirklich wählt, ohne von der Farbwahl der Kinder zu wissen: Entweder die Kinder setzen auf eine Farbe, ohne zu sagen, auf welche, oder er/sie hat eine Liste mit den Farben aufgelistet, die er/sie nach der Reihe ausführt.

Sic Bo

Material: Spielplan (etwa so groß wie der Tisch), 3 Würfel

Sic Bo ist ein Würfelspiel mit drei Würfeln. Das Ziel ist, zu erraten, welche Augenkombinationen mit den Würfeln ausgespielt werden. Die Spieler/innen verteilen ihre Einsätze auf dem Spielplan, dann würfelt der/die Croupier, bezahlt anschließend die Gewinne aus und sammelt die Einsätze der Spieler/innen, die verloren haben, ein.

Auf dem nebenstehenden Spielplan [Spielplan] siehst du die verschiedenen Möglichkeiten, zu setzen. Unterste Reihe: Die Spieler/innen können auf die Augenzahl eines der drei Würfel setzen (es wird ein 1er vorkommen,...),

- 2. Reihe von unten: auf Würfelkombinationen (es wird ein 2er und ein 6er vorkommen,...)
- 3. Reihe von unten: oder auf Augensummen (die Augensumme der drei Würfel wird 9 ergeben,...)
- oberste Reihe, Mitte: Weiters kann man noch auf bestimmte Doubles (2 2er,...) oder Triples (3 4er,...) setzen. Beim Feld „Any Triple“ setzt man darauf, dass irgendwelche 3 gleiche Zahlen gewürfelt werden.
- oberste Reihe, äußere Felder: Die zwei oberen äußeren Felder gewinnen dann, wenn die Augensumme zwischen 4 und 10 bzw. zwischen 11 und 17 liegt. Triples gewinnen hier aber nicht.

Die angegebenen Verhältniszahlen geben an, wie viel Geld man bei einem Gewinn ausbezahlt bekommt. (1:8 bedeutet: Wurde ein Schein gesetzt, bekommt man diesen + 8 gleichwertige ausbezahlt, also z.B. statt 1 Casino 1 + 8 Casinos.).

Watteblasen

Material: Watte

Ein/e Croupier sitzt an einem Tisch und spielt immer gegen einen (oder mehrere) Spieler/in(nen). Der/die Spieler/in gibt einen Einsatz und das Spiel kann beginnen: In der Mitte des Tisches liegt ein Wattebausch und beide Seiten versuchen, den Wattebausch über die Tischkante der anderen Seite zu blasen. Hat der/die Spieler/in gewonnen, wird 1:1 ausbezahlt.

Schiffe versenken

Material: großer Spielplan, Pläne mit Schiffen

Auf einem großen Spielplan werden Kästchen gemalt und am Rand beschriftet (von a-j und 1-10). Die Kinder legen ihr Geld direkt auf die Felder, von denen sie glauben, dass sich darunter ein Schiff verbirgt. Der/die Croupier hat einen Plan verdeckt vor sich, wo die Schiffe eingezeichnet sind. Wer einen Treffer landet, wird 1:1 ausbezahlt. Je nachdem wie schwierig es sein soll, kann man mehr oder weniger bzw. große oder kleine Schiffe verstecken.

Pferderennen

Material: „Pferde“ (siehe Beschreibung)

Zu gewissen Zeiten kann ein Pferderennen aufmachen, bei dem 2 Gruppenleiter/innen gegeneinander antreten. Es ist wichtig, keine Kinder gegeneinander spielen zu lassen, damit sich die Stimmung nicht zwischen einzelnen Kindern aufheizt!

Pferde können alle Dinge sein, die sich ziehen lassen (also z.B. bemalte Schuhschachteln oder Klopapierrollen, ev. auf Brettern mit Rädern montiert). Die Pferde hängen an einer Schnur, die auf eine Rolle aufgewickelt werden muss. Spannend ist es auch, unterschiedliche „Pferde“ mit verschiedenen Fortbewegungsarten (auf Rollen, gezogen, aus verschiedenen Materialien mit unterschiedlichem Zieh-Widerstand) an den Start zu schicken. Das Pferd, das zuerst „ankommt“ (also fertig aufgewickelt ist), hat gewonnen. Die Kinder setzen vor Beginn auf ein gewisses Pferd, ausgezahlt wird 1:1.

4-10		1: 8		1: 150		1:24		1:150		1: 8		11-17	
außer Triple 1:1		[D6][D6]		[D6][D6][D6]		Any Triple		[D6][D6][D6]		[D6][D6][D6]		außer Triple 1:1	
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1:50	1:18	1:14	1:12	1:8	1:6	1:6	1:6	1:6	1:8	1:12	1:14	1:18	1:50
[D6]	[D6]	[D6]	[D6]	[D6]	[D6]	[D6]	[D6]	[D6]	[D6]	[D6]	[D6]	[D6]	[D6]
[D6]	[D6]	[D6]	[D6]	[D6]	[D6]	[D6]	[D6]	[D6]	[D6]	[D6]	[D6]	[D6]	[D6]
EINS [D6]	ZWEI [D6]	DREI [D6]	VIER [D6]	FÜNF [D6]	SECHS [D6]								
1x: 1:1		2x: 1:2				3x: 1:3							



Wasser-Boccia

Material: Kübel mit Wasser, eine große und mehrere kleine Münzen

In einem Kübel oder Bottich mit Wasser liegt eine größere Münze (z.B. 2 Euro). Alle Kinder, die mitmachen, erhalten eine kleinere Münze (z.B. 20 oder 50 Cent). Es geht darum, seine Münze gezielt ins Wasser fallen zu lassen und dabei möglichst nahe an die große Münze heran zu kommen. Der/die nächste wird 1:5 ausbezahlt.

Bingo

Material: leere Raster, Kärtchen mit Zahlen von 1 – 100, Säcken, Stifte

Jedes Kind bekommt einen leeren Raster (5x5 Kästchen) und trägt beliebige Zahlen von 1 – 100 ein (allerdings keine Zahl doppelt!). Der/die Croupier zieht aus einem Säcken nacheinander 10 Zahlen und verkündet die gezogenen Zahlen jeweils lautstark. Hat ein Kind eine gezogene Zahl auf seinem Raster stehen, so ringelt es diese ein.

Mögliche Gewinnchancen:

Ein Kind hat 3 richtige Zahlen nebeneinander, egal ob diagonal, horizontal oder vertikal: Der Einsatz wird verdoppelt.

4 Zahlen nebeneinander: Der Einsatz wird verdreifacht.

5 Zahlen nebeneinander: Der Einsatz wird vervierfacht.

Höher-Tiefer

Material: große Karten von 1-12

Der/die Croupier mischt die Karten und deckt die erste Karte auf. Jetzt beginnen die Kinder zu raten, ob die nächste Zahl höher oder tiefer sein wird. Für jede richtig erratene Runde bekommen die Kinder ihren Grundeinsatz verdoppelt.

Sollte sich herausstellen, dass die Kinder mit 12 verschiedenen Zahlen zu selten gewinnen, könnt ihr die Anzahl der Karten auch noch reduzieren.

Einarmiger Bandit

Material: Karten mit 5 verschiedenen Symbolen, z.B. Kirsche, Banane, Apfel, ... jedes Symbol gibt es dreimal

3 Kinder übernehmen die Rolle des Einarmigen Banditen. Sie stehen oder sitzen nebeneinander und haben einen Satz Karten hinter ihrem Rücken (also eine Kirschen-Karte, eine Bananenkarte, usw.).

Das Kind, das am Einarmigen Banditen spielen möchte, setzt seinen Einsatz und gibt dann dem „Einarmigen Banditen“ ein Zeichen. Daraufhin zieht jedes Kind der drei Kinder eine Karte und zeigt diese her.

Mögliche Gewinnchancen:

Alle drei Kinder zeigen eine Karte mit dem gleichen Symbol: Der Einsatz wird vervierfacht.

Zwei Kinder zeigen das gleiche Symbol: Der Einsatz wird verdoppelt.



1001 Nacht

ein gemütlicher Abend von Charly Brey

vorbereitung und material

Ihr braucht mindestens 5 Gruppenleiter/innen, die die im Haus verteilten Stationen betreuen. Ihr könnt auch noch einen blauen Dschini als skurilles Element einbauen, der herumgeht und eher anhänglich ist.

→ Massageöl

→ wenn vorhanden Haremshosen und Ballerinas

→ arabische Musik (unter anderem Titelmusik vom Disney-Film Aladin)

Fliegender Teppich

Massagestation zu arabischen Klängen. Da fliegende Teppiche leider etwas instabil und unzuverlässig im Flugverhalten sind, kommt es immer wieder zu Kollisionen mit Wolken und spannenden Flugmanövern, die sich auch auf die Massage auswirken

Reib die Lampe

An einer Mauer kleben nette Sprüche, die man sich pflücken darf, nachdem man an der Lampe gerieben hat. Man darf danach selbst einen netten Spruch aufschreiben und aufkleben.

Gummischlangen beschwören

Zu „Araaaabische Naaaahaaacht“ (der Filmmusik vom Disney-Film Aladin) überlegen sich die Kinder eine Choreographie, um eine Gummischlange zu beschwören.

After-Nagelb(r)ett-Care

In einem duftenden Wellnessbereich gibt es entspannende Fußbäder und verschiedene Übungen zur Fuß-aerobic.

Verteidigen und dabei gut aussehen

Um Selbstverteidigung gegen die 40 Räuber zu erlernen, versucht ihr euch an Capoeira-Übungen in Zeitlupe.

Feuer fängt mit Funken an

Tipps zur Durchführung von Lagerfeuern

Ein Lagerfeuer ist auf vielen Lagern ein fixer Programmpunkt. Hier findest du einige Hinweise zur Gestaltung und Durchführung:

Vorbereitung

Macht vorher eine zeitliche Planung und überlegt, ob ihr das Lagerfeuer zum gemütlichen Zusammensitzen, Singen usw. oder aber auch zum Grillen verwenden wollt: Ein großes Lagerfeuer bei Tageslicht ist möglicherweise nicht so attraktiv, aber mit dem zu grillenden Abendessen zu warten, bis es dämmt und das Feuer einigermaßen niedergebrannt ist, kann für hungrige Mägen sehr lange sein. Eine Trennung von (gegrilltem) Abendessen und großem Lagerfeuer kann also durchaus Sinn machen.

Wenn ein Lagerfeuer geplant ist, sollte mit dem/der Vermieter/in des Lagerquartiers geredet werden. Er/sie weiß meist am besten, wo das Feuermachen erlaubt ist, woher man das Holz holen kann (bzw. darf) und ob man jemanden (Wald- oder Wiesenbesitzer/in, Anrainer/innen, Polizei) verständigen muss. Wichtig: Haltet auf jeden Fall einige Kübel Wasser bereit!

Ihr könnt am Nachmittag z.B. im Rahmen eines Workshops gemeinsam mit allen Kindern, die Lust haben, einmal selber auszuprobieren ein Feuer zu bauen, und es dann ab Einbruch der Dunkelheit gemeinsam genießen. Größe und Aufbau des Lagerfeuers sollten sich nach euren Programmvorstellungen richten. Ein großes Feuer bietet zwar viel Schauwert, man muss aber großen Abstand halten und kann somit wenig gemeinsam machen. Bei einem kleineren Lagerfeuer können die Kinder näher an das Feuer rücken und gemeinsame Betätigungen (singen, plaudern, Geschichten erzählen, etc.) sind leichter möglich.

essen

Zum Würstel oder Gemüse Grillen ist am besten ein Rost geeignet, der auf Ziegeln oder größeren Steinen aufgelegt und unter dem Glut entfacht wird. Das Grillen von Würsteln, die auf Staberln aufgespießt sind, ist für Kinder sicherlich sehr spannend, aber auch bedeutend schwieriger, weil dabei meist etliche Würstel ins Feuer fallen oder verkohlen. Ist diese Form des Grillens trotzdem erwünscht, so sollten sich jeweils nur etwa 10-15 Leute um eine Feuerstelle versammeln, um Drängereien zu vermeiden. Äpfel, Bananen und Erdäpfel können, wenn sie gut in Alu-Folie eingewickelt sind, direkt in die Glut gelegt werden. Ein nettes Highlight kann auch das gemeinsame Zubereiten von Steckerlbrot sein:

Zutaten (für 10 Personen):

- 1kg Mehl
- ½ l lauwarme Milch
- 2 Eier
- 160 g Butter
- 2 Pkg. Germ
- 1 TL Salz
- diverse Gewürze

Vorbereitung

Die lauwarme Milch mit der Butter verrühren bis diese schmilzt, mit den Eiern und den restlichen Zutaten zu einem Teig kneten. Den Teig eine halbe Stunde rasten lassen.

Am Lagerfeuer

Den Teig dünn um einen jungen (nicht trockenen) Holzstecken wickeln und über dem Feuer (nicht in den Flammen!) gar werden lassen. Teigreste können auch auf Alufolie auf einen Rost gelegt werden.

„Programm“

Nach dem gemeinsamen Essen ist es jedoch noch lange nicht vorbei: Lieder singen, Geschichten erzählen, Sing- und Schreispiele spielen (als Video mit Textbuch gratis im Jungschar-Büro erhältlich) macht den Abend erst so richtig lustig! Spiele, die sich auch für ein Lagerfeuer eignen, sind z.B.:

Dirigent/innen-Spiel

Die Kinder werden, so wie sie sitzen, in 4-10 Gruppen aufgeteilt und bekommen je ein einfaches Geräusch zu geordnet. In der Mitte steht der/die Dirigent/in, der/die das Musikstück dirigiert. Mit Hilfe von Handzeichen deutet er/sie einzelnen Gruppen, ob sie lauter, leise, schneller, ... werden sollen. Es können alle Geräusche gleichzeitig vorkommen, nacheinander oder es kann auch einmal absolute Stille herrschen.

bewegte Geschichten

Eine beliebige Geschichte wird erzählt, bei vorher vereinbarten Wörtern müssen alle eine bestimmte Bewegung machen oder Handlung ausführen, z.B. immer wenn eine Farbe vorkommt einen Gegenstand mit dieser Farbe berühren, bei dem Wort „Wind“ auf den Boden legen, bei „Stern“ zum Himmel schauen, bei „wir“ einem zweiten Menschen die Hand reichen usw. Sobald alle die Tätigkeit ausgeführt haben, wird die Geschichte weiter erzählt. Wichtig ist, nur so viele verschiedene Wörter zu verwenden, wie man sich leicht merken kann.

Rundumgeschichte

Du hast einen Gegenstand in der Hand und beginnst dazu eine passende Geschichte zu erzählen, z.B. hältst du ein Herz in der Hand und erzählst den Beginn einer Liebesgeschichte. Nach ein paar Sätzen sagst du „...und dann...“ und gibst dabei den Gegenstand an das nächste Kind weiter. Das Kind erzählt nun selbst ein paar Sätze zu der Geschichte (wenn es möchte) und gibt dann wiederum den Gegenstand weiter. So entsteht eine gemeinsame Geschichte.

abschluss

Achtet unbedingt genau darauf, dass das Feuer am Schluss ganz gelöscht wird und auch keine Glut mehr vorhanden ist, da es sich sonst wieder entzünden könnte!

Sandra Fiedler mit Ideen aus dem Behelf Lager – Alltag und Programm I



Aufbau

Die Kinder besuchen in Gruppen verschiedene Stationen, die von Gruppenleiter/innen betreut werden. Bei den Stationen können sie ausprobieren, wie ihre Sinne im Dunkeln funktionieren und ob verschiedene Tätigkeiten leichter oder schwieriger sind, wenn weniger Licht zur Verfügung steht.

Tipps für die Gestaltung einer Geisterparty

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!

Hier findest du einige Ideen, wie eine Geisterparty den Bedürfnissen der Kinder entsprechend gestaltet werden kann:

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 Spielmappe spielen: Viele Spiele bekommen dadurch, dass die Kinder in die Rolle von Geistern schlüpfen, noch mal einen besonderen Reiz.

Die Geisterparty

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

„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).



zur durchführung

Idealerweise wird jede Gruppe von einem/einer Gruppenleiter/in begleitet, besonders jüngere Kinder sollten im Dunkeln nicht alleine unterwegs sein! Wenn die Stationen entlang eines Weges liegen, dann werden die Gruppen in einem Abstand von 5 bis 10 Minuten weggeschickt. Sind die Stationen im Kreis angeordnet, dann können die Gruppen vom Mittelpunkt aus gleichzeitig zu verschiedenen Stationen aufbrechen.

Die Stationen Gegenstände entdecken, Zielwerfen und Sternenhimmel sollten von künstlichen Lichtquellen (z.B. Straßenlampen) ausreichend entfernt sein, um dort bei größerer Dunkelheit Dinge ausprobieren zu können. Wenn bei einer Station eine Tätigkeit im Dunkeln gemacht werden soll, werden die Kinder gebeten, zunächst die Taschenlampen auszuschalten, und es wird ca. eine Minute gewartet, damit sich die Augen an die Dunkelheit gewöhnen können.

Gegenstände entdecken

Material: 10 bis 15 Alltagsgegenstände, die im Dunklen zum Teil gut und zum Teil wenig sichtbar sind

Entlang eines Wegstückes von ca. 15m werden 10 bis 15 Gegenstände, die dort normalerweise nicht zu finden sind, verteilt. Manche sollen sich in der Dunkelheit deutlich vom Untergrund abheben (z.B. neonfarbiges Frisbee, ein weißes T-Shirt, etc.), andere sollten sich so in ihre Umgebung einfügen, dass man sie nicht so leicht davon unterscheiden kann.

Der/die Gruppenleiter/in erklärt den Kindern, wie viele Gegenstände aufgelegt wurden. Die Kinder gehen den Pfad entlang und schauen, ob sie alle Dinge entdecken können. Anschließend kann die Gruppe den Weg nochmals zusammen gehen und versuchen, eventuell nicht entdeckte Gegenstände gemeinsam zu finden.

Klangmikado

Material: 15 oder mehr Gefäße in verschiedensten Formen und Größen, die mit Steinchen, kleinen Glöckchen oder Metallstücken gefüllt sind

Bei dieser Station wird Klangmikado gespielt: Dafür sind verschiedene mit Steinchen, kleinen Glöckchen, Metallstücken u.ä. gefüllte Gefäße in verschiedenen Formen und Größen nötig. Die Gegenstände werden auf einen Haufen geleert. Dann können die Kinder versuchen, Gefäße vorsichtig so vom Haufen zu nehmen, dass die anderen Gegenstände nicht zu viel bewegt werden und zu scheppern beginnen. Gibt ein anderes Gefäß ein deutliches Scheppern von sich, wird der weggenommene Gegenstand einfach noch mal dazu gelegt, und ein neuer Versuch kann gestartet werden.

Zielwerfen

Material: Kübel, einige Tennisbälle

Für diese Station benötigt man einen Kübel und einige Tennisbälle. Aus einer bestimmten (relativ geringen) Entfernung versuchen die Kinder, mit den Bällen in den Kübel zu treffen.

Dann werden die Kinder gebeten, ihre Taschenlampen abzudrehen. Nachdem sich die Augen an die Dunkelheit gewöhnt haben, versuchen die Kinder, das Gleiche im Dunkeln zu machen. Nun könnt ihr vergleichen: Habt ihr eher kürzer oder weiter geworfen? War das Werfen im Dunkeln schwieriger?

Kerzen ausspritzen

Material: viele Kerzen (z.B. Teelichter), Plastikfläschchen mit einem kleinen Loch

Wasser wird in kleine Plastikflaschen, deren Verschluss ein kleines Loch hat, gefüllt. (Besonders gut geeignet sind die Fläschchen von Kontaktlinsenflüssigkeiten, da sie nur eine kleine Öffnung haben.)

In unterschiedlicher Entfernung sind einige Kerzen aufgestellt (z.B. Teelichter). Die Kinder können nun versuchen, die Flammen zu löschen, indem sie Wasser aus den Fläschchen darauf spritzen. Wenn ihr Lust habt, könnt ihr diese Übung auch im Dunkeln probieren.

Wichtig ist, dass genügend Kerzen vorhanden sind, da diese einige Zeit lang nicht brennen, nachdem sie nass geworden sind.

Anschleichen

Material: Laterne oder andere Lichtquelle

In der Mitte eines größeren freien Platzes (Wiese) sitzt ein/e Nachtwächter/in mit einer Laterne. Die Kinder haben die Aufgabe, sich etwas von dem/der Wächter/in zu entfernen und dann zu versuchen, so leise es geht möglichst nahe an den/die Wächter/in heranzukommen, ohne dass diese/r es bemerkt. Das kann natürlich auch mehrmals ausprobiert werden.

Die Station, die die Kinder vor dem/der Nachtwächter/in besuchen, kann ihnen am Schluss auch schon den Hinweis geben, dass sie sich auf dem bestimmten Platz (der Wiese) möglichst leise auf den/die Nachtwächter/in zu bewegen sollen!

Zeichnen im Dunkeln

Material: Papier, Stifte

Bei dieser Station geht es darum, Tätigkeiten auszuführen, die bei Licht recht leicht gehen bzw. die wir gewohnt sind, im Dunkeln jedoch selten ausprobieren.

Du bittest die Kinder, ihre Taschenlampen abzudrehen. Nun versuchen die Kinder, einen Gegenstand oder ein Tier auf ein Blatt Papier zu zeichnen. Bei Licht könnt ihr dann betrachten, wie die Zeichnung im gelungen ist.

Sternenhimmel

Material: Sternenkarte, evtl. Fernrohr

Diese Station sollte auf einem freien Platz (Wiese) stattfinden, der weiter von künstlichen Lichtquellen entfernt ist. Hier könnt ihr versuchen, Sternbilder am Himmel zu erkennen, was natürlich in einer klaren Nacht besonders gut möglich ist.

Es ist wichtig, dass der/die Gruppenleiter/in, der/die die Station betreut, einige Sternbilder selbst kennt und mit dem Gebrauch von Sternenkarten einigermaßen vertraut ist, um den Kindern weiter helfen zu können. Sternenkarten erhält man z.B. in Buchhandlungen, am besten geeignet sind Karten, die in der Dunkelheit leuchten.



IM AMEISENBAU

ein Nachtgeländespiel von ANDREAS BAUMANN, ALEXANDER E.
Theresa Fleischmann — überarbeitet

Hintergrund

Dieses Nachtgeländespiel ist so konzipiert, dass es eigentlich auch möglich ist, es bei Tag zu spielen. Es ist wichtig, dass ihr das Gelände, in dem das Spiel stattfinden soll, gut kennt. Geht vor dem Spiel die Stationen ab und macht vielleicht auch einen Umgebungsplan mit den eingezeichneten Stationen für die Gruppenleiter/innen, die die Kindergruppen begleiten. So könnt ihr euch sicher sein, dass alle auch im Dunkeln ihren Weg finden. Gut ist es, wenn die Stationen nicht allzu weit voneinander entfernt liegen, da sonst das Spiel sehr lange dauern kann.

Aufbau

Das Spiel ist in drei Phasen eingeteilt. Das Spiel ist momentan so konzipiert, dass man mit Begleitpersonen der einzelnen Gruppen zwölf Personen braucht. Man kann aber durch auslassen von Stationen oder eben durch das Hinzufügen mit der Personenanzahl variieren.

Das Spiel beginnt mit einer kleinen Theaterszene in der klar wird worum es überhaupt geht, nämlich dass sich die roten und die schwarzen Ameisen um den heißbegehrten Futterplatz streiten. Danach teilen sich die Kinder in Gruppen. Drei Gruppen gehen zu den Schwarzen Ameisen und drei zu den roten Ameisen, danach treffen sie einander wieder, es gibt wieder eine kleine Theaterszene und die Ameisen kommen darauf, dass sie um stark zu sein, miteinander arbeiten müssen, anstatt gegeneinander. Danach müssen noch einige Hürden gemeistert, damit das große Fressen beginnen kann.

Material

- Baumaterial: Zündholzschachteln, Schuhschachteln, Klorollen, Kanister, Altpapier
- Rote und schwarze Schminke
- Rotes und schwarzes Buntpapier (je 6 Bögen) für die Fühler der GL-Ameisen
- Traubenzuckerwürfel (Anzahl der Kinder)
- Maoams (Anzahl der Kinder)
- 6x rotes Gewand
- 6x schwarzes Gewand
- (Jenga-Spiel?)

Das Spiel

Allgemeines: In diesem Spiel sind alle Kinder Ameisen, wobei es das rote und das schwarze Ameisenvolk gibt. Jedes Volk hat eine Königin (2 Gruppenleiter/innen: 1x rot, 1x schwarz) und zwei Wächter (4 Gruppenleiter/innen: 2x rot, 2x schwarz). Sowohl die beiden Königinnen, als auch die vier Wächter gehen als Begleitpersonen mit Kindern durch den Wald.

Das rote und das schwarze Ameisenvolk haben jeweils unterschiedliche Stärken. Während die schwarzen Ameisen eher Theoretiker sind, sind die roten Ameisen eher die Praktiker.

Problem

Die beiden Ameisenvölker streiten sich um den gemeinsamen Futterplatz. Um zu entscheiden, wer die Vorrechte über den Futterplatz bekommen soll, beschließen die beiden Königinnen einen Wettbewerb zu starten: Gewinnen soll das Volk, das den besseren Ameisenbau bauen kann.

Beginnszene: Streit um den Futterplatz, Bauwettbewerb

Die rote und die schwarze Ameisenkönigin streiten sich vor den Kindern. Sie erklären in ihrem Streit das Problem mit dem Futterplatz und rufen den Wettbewerb ins Leben, wobei klar werden sollte, wer welche Fähigkeiten hat. (z.B. durch gegenseitige Vorwürfe: „Ihr roten Ameisen habt ja keine Ahnung wie man so einen Bau überhaupt plant, ihr schleppt ja immer nur ziellos irgendwelche schweren Dinge herum!“, „Ihr schwarzen Ameisen redet immer nur theoretisch herum und wenn ihr dann wirklich anpacken sollt, seid ihr überfordert!“)

Nach dem Streit rufen die beiden Königinnen ihre Wachen und fordern die Kinder auf, sich in sechs gleich große Gruppen zu teilen (drei rote, drei schwarze Gruppen; Die Kinder werden mit roten bzw. schwarzer Schminke gefennzeichnet.). Beide Ameisenvölker wollen noch einmal ihre Fähigkeiten trainieren, um dann den Ameisenbauwettbewerb zu gewinnen, deshalb ziehen sie zu den Stationen los.

PHASE 1: Wir trainieren unsere Stärken

Stationen der schwarzen Ameisen:

- **Veteran/in:** Er/Sie erzählt von den guten alten Zeiten, als noch Ruhe im Wald herrschte und die Ameisen noch nicht von den Menschen gestört wurden. Jetzt gibt es im Wald sogar einige Plätze, an denen die Menschen die Ameisen regelrecht zertrampeln (Mountainbiker, Spaziergänger). Aber nicht nur das macht dem/der Veteran/in Sorgen, früher, da war auch unter den Ameisenvölkern ein anderer Umgang. Da spürte man noch die Solidarität der Kleinen untereinander, da wurden noch keine glühenden Hetzreden gegen das andere Volk gehalten. Ja, damals war alles besser, aber auf den/die Veteran/in will ja keiner hören. (Die Kinder können bei dieser Station selbst nichts machen, außer Zuhören und dem/der Veteran/in Fragen über vergangene Zeiten stellen.)
- **Architekt/in:** Er/Sie hat sich sein/ihr Leben lang Gedanken über den Bau des perfekten Ameisenbaus gemacht. Am effizientesten ist die „Gerüstbauweise“, bei der mit möglich wenig Material ein möglichst großer Bau entsteht. Dazu wird zuerst ein normaler, massiver Ameisenhaufen gebaut, bei dem dann an allen Stellen, an denen es nicht unbedingt nötig ist, Material wieder entfernt wird (natürlich ohne, dass der Bau zusammen bricht). Die Kinder üben diese Bauweise anhand des Jenga-Spiels (Das sind Holzklötze, mit denen ein Turm gebaut wird und von denen einzelne Bausteine wieder entfernt werden müssen.).



ibner, Jakob Altersberger und t von Kathi Bereis

→ **Transporttechniker/in:** Seine/ihre große Leidenschaft ist die Logistik. Wie bringe ich möglichst viele Bauteile unter möglichst geringer Kraftaufwendung von A nach B? Ganz einfach: Jeweils zwei Ameisen müssen zusammen arbeiten und gemeinsam fünf Bauteile transportieren, vier in den Händen, einen eingeklemmt zwischen der Stirn, das heißt zwei Kinder stehen sich gegenüber und versuchen die Bauteile zwischen ihren beiden Stirnen einzuklemmen, das kann relativ schwer sein, weil man immer genau achten muss, wohin sich der/die andere hin bewegt. Geübt wird mit Schuhschachteln. Mehr als fünf Bauteile können nicht auf einmal getragen werden, weil das Material einfach zu schwer ist.

Stationen der roten Ameisen:

- **Veteran/in:** Siehe Veteran/in der schwarzen Ameisen – beide haben die gleiche Aufgabe.
- **Baustofftechniker/in (Chemiker/in):** Er/Sie beschäftigt sich mit dem Baumaterial. In der Umgebung gibt es ja so viele unerforschte Stoffe, die möglicherweise das Baumaterial der Zukunft sind. Rund um die Station sind im Wald Schachteln, Kanister und ähnliche Materialien verstreut, die zuerst gesammelt und dann bewertet werden (z.B. Wasserfestigkeit, Transportmöglichkeit, Optik, ...)
- **Kraftameise:** Er/Sie ist die Sportskanone unter den Ameisen und macht deshalb mit den Kindern Krafttraining, aber die Krafttrainig ist natürlich ganz auf den Körperbau einer Ameise zugeschnitten, also werden Blätter wie Gewichte gestämmt, Kieselsteine gehoben, und was euch sonst noch alles einfällt. Außerdem gibt es bei dieser Station für jedes Kind einen Traubenzucker als Stärkung. Denn: Nur kräftige Ameisen sind gute Ameisen.

Zwischenszene: Verbrüderung

Nun kommen die Völker jeweils zu ihren Königinnen zurück, sie erzählen ihnen was sie alles gelernt haben. Nachdem sich die Königinnen alles angehört haben, kommen sie auch miteinander ins Plaudern und auf einmal merken sie, was doch schon so offensichtlich war: Nur gemeinsam sind wir stark! Und deshalb gibt es einen Crashkurs für das jeweilige andere Ameisenvolk. Die Roten bringen den Schwarzen Kraftübungen bei und schenken ihnen einen Traubenzucker, die Schwarzen erklären den Roten ihre Transporttechnik.

PHASE 2: Wir bauen einen gemeinsamen Ameisenbau

Nachdem sich die Völker also versöhnt haben, erinnern die Veteranen daran, dass nur ein großer Ameisenbau sicher vor den Menschen sein kann. Die Veteranen kennen auch die beste Lage für diesen großen Bau. Deshalb beschließen die Königinnen ihre beiden Ameisenhaufen zu einem einzigen großen Bau zusammenzulegen. Es liegen tatsächlich Zündholzschachteln auf zwei Haufen, die von den Kindern mit der eben erlernten Transporttechnik auf den von den Veteranen empfohlenen Platz gebracht werden müssen.

Zwischenszene: Gefahr der Menschen

Großartig, die Veteranen sind begeistert von dem neuen gemeinsamen Bau. Doch eines wurde noch nicht bedacht: Zwischen dem Futterplatz, um den ja ursprünglich gestritten wurde, und dem neuen Ameisenbau liegt die menschliche Gefahrenzone. Wäre es da nicht besser, das Futter gleich in den Bau zu holen?



PHASE 3: Futtertransport auf der Ameisenstraße

Der neue Transportweg soll eine moderne, flexible (!) Ameisenautobahn sein. Dazu stellen sich die Kinder in einer Ameisenstraße auf und machen eine Kette vom Ameisenbau zur Futterstelle. Sobald die Kette fertig ist, kann der Transport beginnen. Das Futter (einzeln verpackte Maoams) wird von Kind zu Kind weitergegeben, bis sich alle Maoams am Ende beim Ameisenhaufen befinden. (Das heißt die Kinder stehen relativ fix in ihrer Reihe, nur das Futter bewegt sich.) Um das Ganze etwas spannender zu machen, kommt die menschliche Gefahr ins Spiel. Wenn die Menschen (das sind die vier Gruppenleiter/innen, die in Phase 2 Architekt, Transporttechniker, Baustofftechniker und Kraftameise waren) der Ameisenautobahn zu nahe kommen, muss die Kette etwas zur Seite ausweichen, im schlimmsten Fall kann sie sogar zerrissen werden.

Ende: Ameisentanz und Futter essen

Sobald sich alle Maoams beim Bau befinden kommen auch die Ameisenkinder wieder zu ihrem neuen Zuhause. Gemeinsam stellen sie sich um den Ameisenhaufen, sind glücklich, freuen sich auf ihr neues Ameisenleben, tanzen den „Ameisentanz“ und essen jede/r ein Maoam.

shows am Lager

ein Abend am Lager aus dem Beheft „Lager

Herzblatt

Kurzbeschreibung des Originals: Eine Frau/ ein Mann entscheidet sich, ohne die Personen zu sehen, die „zur Wahl stehen“, aufgrund der (meist vorgefertigten) Antworten auf 3 Fragen für eine/n der drei Kandidat/innen, mit dem/der er/sie dann einen vom Herzblatt-Team organisierten Tag verbringt.

Herzblatt – das Lagerspiel

Herzblatt wird am Lager als „Theaterstück“ aufgeführt. Diese Veränderung des Originals ist notwendig, damit die Kinder nicht in die – für viele Kinder peinliche – Situation geraten, sich „tatsächlich“ ein/e Partner/in aussuchen zu müssen, sondern in verschiedenen Rollen als Partner/innen-Suchende auftreten können.

Die Bühne:

Die Bühne ist durch eine Trennwand in zwei Hälften geteilt. Auf der einen steht ein Sessel für die Person, die auf der „Suche“ nach seinem/ihrem „Herzblatt“ ist, auf der anderen Seite stehen 3 Sessel für die Kandidat/innen.

Die Vorbereitungen:

Die Kinder, die den/die Moderator/in, die Person auf der Suche nach dem „Herzblatt“ und die drei Kandidat/innen spielen, überlegen sich gemeinsam (skurrile oder normale) Fragen und Antworten der Personen, in deren Rolle sie nachher schlüpfen werden.

Wollen mehr Kinder mitwirken, so können auch mehrere Kleingruppen gebildet werden.

Besonders lustig ist es, wenn diese Personen sehr originelle Charaktere haben bzw. dann auch sehr übertrieben gespielt werden. Jemand übernimmt die Rolle des/der Moderators/in. Damit es für die spielenden Kinder und die Zuschauer/innen noch deutlicher wird, dass die Kinder hier in Rollen auftreten, wählen alle eine passende Verkleidung für ihre Rolle.

Ein Beispiel für eine skurrile Frage und Antworten:

Frage: „Ich esse mein Mittagessen am liebsten barfuß. Kandidat/in 1 – welche Vorlieben beim Essen hast du?“

Antwort 1: „Ich esse am liebsten Chinesisch – Die Stäbchen klemme ich mir dabei immer zwischen die Zehen!“

Antwort 2: „Ich esse ausschließlich Regenwürmer – gebacken oder gebraten.“

Bei der Durchführung können natürlich auch noch „Pannen“ o.ä. eingeplant werden, z.B.: die Kandidat/innen haben die falschen Zettel bekommen und lesen die falschen Antworten vor.

wetten, dass...

Kurzbeschreibung des Originals: Ein launiger Moderator führt durch die Show, die aus Interviews mit – mehr oder weniger – Prominenten, Showacts und den Wetten besteht, für die je ein/e Prominente/r die Patenschaft übernimmt und – wenn er/sie den Ausgang falsch errät – als Wetteinsatz eine Aufgabe erfüllen muss.

Wetten, dass... – das Lagerspiel

Bei Wetten, dass... können die Kinder in drei verschiedene Rollen schlüpfen:

→ **tatsächliche oder erfundene Prominente, die zu Gast sind:** Die Kinder können sich gemeinsam überlegen, welche Charakteristika die Prominenten, in deren Rolle sie schlüpfen wollen, haben: Sind sie am Aussehen zu erkennen? Haben sie eine besondere Art zu sprechen? Verwenden sie bestimmte Begriffe besonders oft? usw. Wenn ihr euch für erfundene Prominente entscheidet, sind eurer Phantasie natürlich keine Grenzen gesetzt, mögliche neue Promis: eine Märchenfigur, Figuren aus Filmen oder aus der Werbung,... Die Fragen an die Prominenten können während der „Sendung“ entweder spontan gestellt werden oder vorbereitet sein.

→ **Showacts: Sänger/innen, Tänzer/innen (von Ballett bis River Dance), Clowns,...:** Die Showacts dauern maximal 5 Minuten und finden zwischen den Wetten und den Interviews statt. Nach Ende des Acts kann der/die Moderator/in die Showstars noch begrüßen, ihnen Blumen überreichen und über die nächste CD oder Tour ausfragen.

→ **Gäste, die Wetten durchführen:** Die Kinder überlegen sich, was sie gerne als Wette „vorzeigen“ wollen. Als Wette können entweder wirkliche Tätigkeiten gezeigt werden, z.B.: ein Kartenhaus mit 40 Karten bauen, in 60 Sekunden 25 Kleidungsstücke übereinander anziehen; oder aber Tätigkeiten, bei denen so getan wird, als ob sie funktionieren würden, z.B.: „Der Trick mit der Säge“ (Ein/e Zauber/in „zerschneidet“ eine Person in „zwei Hälften“ – in der Schachtel verborgen liegen allerdings zwei Personen, sodass am Schluss auf der einen Seite der Kopf von Kind 1 und auf der anderen Seite die Füße von Kind 2 herauschauen. Die Person ist natürlich überdimensional lang – aber wem fällt das schon auf? Die Wette ist gewonnen!) Bei der Frage, ob eine Wette gewonnen wurde oder nicht, werden natürlich keine strengen Maßstäbe angelegt! Im Mittelpunkt steht wie immer der Spaß am Ausprobieren.

Vorschläge für Saalwetten am Ende der Show können entweder vom Publikum vor der Show auf Zettel geschrieben werden (damit unangenehme Vorschläge vom/von der Moderator/in aussortiert werden können) oder auch vorbereitet sein. Mögliche



- Alltag und Programm III“

Saalwetten: eine Menschenkette um das Lagerquartier bilden, 50 Wörter mit Z finden, alle Kinder sollen ein weißes Oberteil tragen,...

Wetteinsätze

Am einfachsten ist es, die im Original vorkommenden Wetteinsätze, mit denen man quasi dafür „bezahlt“, dass man falsch getippt hat, wegzulassen.

Wenn ihr die Wetteinsätze trotzdem einbauen wollt, dann ist folgendes zu beachten:

- Wenn Kinder die Rolle von Prominenten spielen, ist es wichtig, dass sie sich ihre Wetteinsätze selbst aussuchen können. Die Einsätze können z.B. etwas mit ihrer Rolle als Prominente zu tun haben und sollten sehr einfach auszuführen sein.
- Wenn Gruppenleiter/innen die Rolle von Prominenten übernehmen, ist es auch möglich, dass die Kinder (das Publikum) über 2-3 verschiedene vorgegebene Möglichkeiten abstimmen.
- Mögliche Wetteinsätze: Toni Polster soll auf ein Tor schießen (und schießt natürlich daneben), Mariah Carey singt das Hohe D (und wird dafür umjubelt),...

Millionenshow

Kurzbeschreibung des Originals: Der/die Kandidat/in, der/die die Auswahlfrage am schnellsten gelöst hat, darf um die Million spielen. Als Hilfe gibt es einen Publikumsjoker, einen Telefonjoker und die Möglichkeit, 2 der jeweils 4 Antwortmöglichkeiten streichen zu lassen.

Millionenshow – das Lagerspiel

Um die Millionenshow auf einem Lager durchzuführen, ist es wichtig, verschiedene Elemente zu verändern:

- 1) Die Kinder sind nicht alleine Kandidat/innen, sondern raten in Teams,
- 2) Der Gewinn wird nicht an einzelne Kinder bzw. Teams ausgeschüttet, sondern die Spieler/innen sammeln einen „fiktiven Gesamtgewinn“, jede Gruppe bekommt ein Dankeschön fürs Mitmachen.
- 3) Wie in der Promi-Millionenshow ist auch in der Lager-Millionenshow Einsagen und Helfen ausdrücklich erlaubt!

Diese Elemente sind wichtig, damit aus dem Spiel kein Wissenstest einzelner Kinder wird, sondern der Spaß am gemeinsamen Raten im Vordergrund steht und nicht, wer am weitesten gekommen ist.

Die Gruppen

Die Kinder können sich entweder in Teams zusammenfinden oder ihr Gruppenleiter/innen teilt die Kinder in Teams ein, in denen sowohl ältere als auch jüngere Kinder sind. Ein Team kann aus 3 bis 6 Kindern bestehen. Wichtig ist, dass die Kinder die Änderungen der Spielregeln schon vor der Gruppeneinteilung bzw. dem Beginn des Spiels kennen, damit sie entspannt an das Spiel herangehen können.



Die Fragen

Besonders nett ist es, wenn ihr euch lauter Fragen ausdenkt, die mit dem Lager zu tun haben. Entweder ihr Gruppenleiter/innen überlegt euch die Fragen oder die Kinder denken sich je 15 Fragen mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad für ein anderes Team aus. Wenn es sehr viele Teams gibt, könnt ihr auch nur 10 Fragen pro Gruppe stellen, damit die anderen Gruppen nicht zu lange warten müssen.

In der Original-Millionenshow gibt es nach der 5. und der 10. Frage eine Sicherheitsstufe, auf die man zurückfällt, wenn man eine weitere Frage nicht richtig beantwortet hat. Bei der Lager-Millionenshow gibt es nach der 3., der 6., der 9. und der 12. Frage eine solche Sicherheitsstufe – dadurch bleibt ein gewisser „Risikofaktor“ erhalten, die Kinder können aber trotzdem leichter ausprobieren, ob sie noch eine Frage richtig beantworten können.

Hilfreiche Joker

Natürlich gibt es auch bei der Lager-Millionenshow Joker, die den Ratenden weiterhelfen können. Der Publikumsjoker: Die Kinder klatschen bzw. zeigen bei der Antwort auf, die sie für die richtige halten. Der Telefonjoker: Die Kinder „rufen“ mit einem Spielzeugtelefon ein Kind aus dem Publikum an, das die Antwort wissen könnte. 50:50-Joker: Der/die Moderator/in gibt zwei falsche Antworten weg.

Ein Gewinn für alle

Wie bereits oben bei den Veränderungen des Spiels beschrieben, geht es bei einer Lager-Millionenshow nicht darum, wer am meisten Fragen beantwortet hat, sondern um den Spaß am Raten. Deshalb wird der Gewinn auch nicht an einzelne Kinder bzw. Teams ausgeschüttet, sondern die Spieler/innen sammeln einen „fiktiven Gesamtgewinn“, der am Schluss verkündet wird. Das gewährleistet, dass die Kinder keinen Stress haben, einen möglichst großen Gewinn zu machen, oder enttäuscht sind, wenn sie weniger gewinnen, als sie sich erhofft haben oder als andere Gruppen.

Jede Gruppe erhält – egal, wie weit sie gekommen ist – ein Dankeschön fürs Mitmachen, z.B. etwas Süßes, ein kleines Spiel, Comics,...

Der Ablauf des Spiels

Der/die Moderator/in begrüßt die Kinder und stellt die einzelnen Gruppen vor. Anstatt der stressigen Auswahlfragen wird gezogen, in welcher Reihenfolge die Teams starten. Jede Gruppe wird mit einem gebührenden Applaus begrüßt und kurz vom/ von der Moderator/in befragt, dann geht das Spiel los. Bei jeder Frage können sich die Kinder entscheiden, ob sie diese selbst beantworten wollen, einen der drei Joker einsetzen oder aber aufhören. Nach der letzten Frage, die beantwortet wurde, erhalten die Kinder ein kleines Dankeschön fürs Mitmachen. Dann kommt die nächste Gruppe dran.



WIR BRINGEN WAS:

Katholische Jungschar
Erzdiözese Wien



Ideen



Beratung



Motivation



Moderation



und vieles mehr

PfarrJungscharService

Traditionen haben es so an sich, dass man selten bis nie über sie nachdenkt, da sie ja „immer schon so“ waren und „die hat es ja schon immer gegeben“. Trotzdem ist es wichtig, sich immer wieder zu überlegen, ob man Dinge tut, weil man sie immer noch gut findet oder nur noch aus Gewohnheit. Besonders Traditionen, die Kindern auch schaden können (wie Gruselwege), sind überdenkenswert!

Gibt es sowas bei euch und ihr wisst nicht, wie man das ändern kann? Oder ihr würdet euch gerne mal darüber Gedanken machen, ob ihr nur gute oder auch ein paar veränderungswürdige Traditionen habt?

Wenn ihr euch einmal in eurer Gruppenleiter/innen-Runde darüber austauschen wollt, welche Traditionen für euch immer noch super sind und welche nicht, dann kommen wir auch gerne bei euch vorbei. Mit unserer Unterstützung ist es auch einfacher, sich „drüber zu trauen“ und vielleicht etwas zu verändern.

Wie funktioniert's?

- Sprich mit den anderen Gruppenleiter/innen und vereinbart drei mögliche Termine.
- Kontaktiere das Jungschar-Büro (01/51 552-3396 oder dlwien@jungschar.at)
- Lehn dich zurück und freu dich auf einen spannenden Abend!

Natürlich ist dieses Service für euch kostenlos!