



nachrutschen. Achtung: nun haben viele Kinder eine neue Nummer! Ziel ist es, den Platz von Peter zu erreichen.

Blinder Rhythmus

Alle Kinder sitzen mit geschlossenen Augen im Kreis auf dem Boden. Jemand beginnt mit seinen Händen auf den Boden zu patschen. Das Patschen geht nun als Kettenpatschen im Gegenuhrzeigersinn herum.

Wird im richtigen Moment gepatscht, tönt es wie ein Pferderennen, weil das Patschen an- und abschwilt.

Die Kinder müssen konzentriert zuhören und sehr still sein, damit sie rechtzeitig mit dem Patschen einsetzen und pausieren.

Musik zeigt dir den Weg

Zwei Kinder gehen vor die Tür. Währenddessen verstecken die anderen Kinder einen Gegenstand im Raum.

Die zwei Kinder kommen herein und suchen den versteckten Gegenstand. Die anderen Kinder weisen ihnen den Weg mit Singen eines bekannten Liedes. Je nach Lautstärke sind die zwei Suchenden nahe oder weit weg vom Gegenstand.

Geräusche packen

Das bekannte „Ich packe meinen Koffer...“ - Spiel. Ein Kind sagt das Sprüchlein „Ich packe meinen Koffer mit einem Geräusch“ und macht anschließend ein Geräusch. Das nächste Kind wiederholt sowohl Sprüchlein als auch Geräusch und macht ein eigenes dazu. Die Geräusche gehen reihum und die Kinder müssen immer mehr Geräusche im Kopf behalten.

Marionetten

Du verzauberst die Kinder in Marionetten. Am Anfang hängen alle schlaff in der Luft, nur ein einzelner Faden, der im Genick festgemacht ist, hält alle aufrecht.

Nun wird an irgendeinem Körperteil ein imaginärer Faden angeknüpft (du moderierst das Geschehen). Ein unsichtbarer Spieler beginnt nun an diesem Faden zu ziehen, der Körperteil hebt sich. Wichtig ist, dass sich nur genau dieser Körperteil hebt und alle anderen schlaff hängen bleiben. Wenn also der Faden beispielsweise am Ellenbogen angeknüpft ist, hängen der Unterarm und die Hand immer noch schlaff herunter.

Nach einer Weile wird der Faden durchgeschnitten und der Körperteil fällt schlaff herunter.

Am Schluss der Übung wird auch noch der Nackenfaden durch-

geschnitten und nun fällt der Oberkörper schlaff nach vorne und die Hände berühren die Zehen. (Ausatmen beim Zusammenfallen: pffffff)

Variante: Zweiergruppen. Ein Kind ist die Marionette, das andere Kind ist der Spieler und knüpft imaginäre Fäden an und beginnt daran fest zu ziehen, fixiert die Körperteile in einer Stellung, schneidet die Fäden aber auch wieder durch. Rolle tauschen!

Rhythmische Gerüchte

Alle Kinder verlassen das Zimmer, zurück bleibt nur eine Person. Die Übrigen betreten nun einzeln der Reihe nach wieder den Raum. Jedem Kind wird ein Rhythmus vorgeklatscht oder geschnippt, den es dem Nächsten unverändert weitergeben soll. Hört das letzte Kind immer noch den Anfangsrhythmus?

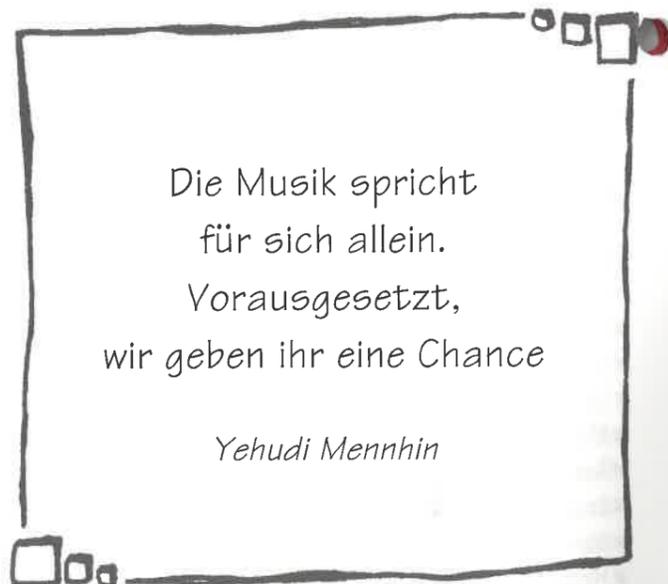
Im dunklen Wald

Die Kinder teilen sich in zwei Gruppen auf. Eine Gruppe - die Bäume - stehen im Raum verteilt und machen ein Geräusch. Die zweite Gruppe muss mit geschlossenen Augen den Wald durchqueren, ohne einen Baum zu berühren.

Eurer Kreativität sind keine Grenzen gesetzt. Natürlich könnt ihr die Spiele je nach Bedarf etwas abändern.

Viel Spaß und Freude wünscht euch

Esther



Sing- und Schreispiele

Packt eure Oropaxs und Wattestäbchen aus, denn jetzt wird's laut. Sing- und Schreispiele (SuSs) haben eine lange Tradition und bieten ein riesiges Repertoire.

Wer ist noch nie zu „In einem alten Harung“ ums Lagerfeuer gesprungen, hat sich beim „Trullala“ beinahe bewusstlos gesungen oder ist mit seiner Tante nach Marokko gereist?

Diese Melodien gehören zur Jungschar wie das Maggi in die Suppe (sorry, mir ist kein besserer Vergleich eingefallen). Das Schreien, Singen und die Bewegung gehören zu den Lieblingsbeschäftigungen von Kindern, doch leider wird es ihnen oft verboten. Nicht nur in der Schule oder Zuhause hören sie ständig „Psst, gib doch endlich Ruhe, die Nachbarn wachen auf“ oder „Sitz mal ruhig, du Zappelphillip“.

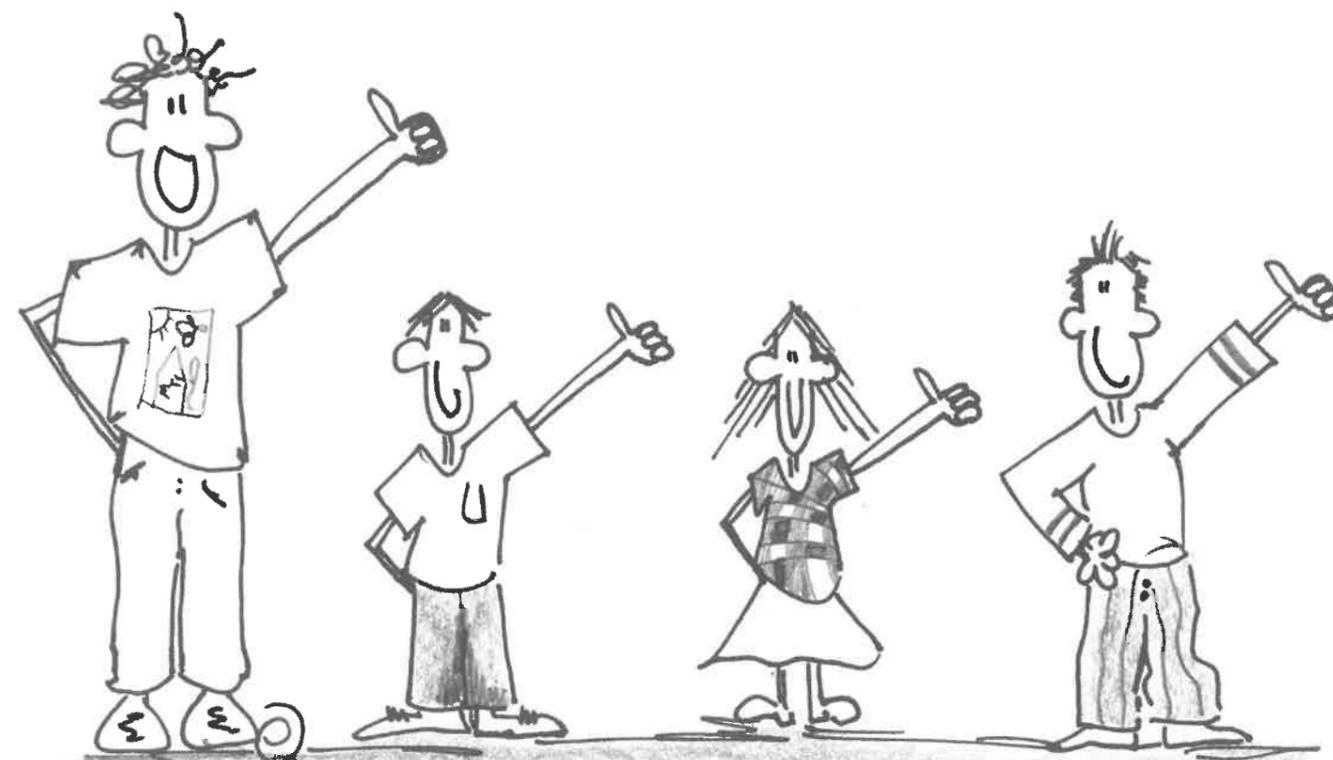
Nein, auch in der Jungscharstunde müssen sie oft genug ruhig sein und still sitzen. Deshalb sollte man als Jungschar- und Minileiter/in immer wieder versuchen, solche Spiele einzusetzen, um das natürliche Bedürfnis der Kinder zu befriedigen. Das kann kurzfristig passieren (Tipp 1: SuSs sind super für „faule“ Leiter/innen, denn man

braucht kein Material und keine Vorbereitung), wenn man merkt, dass die Gruppe unruhig oder unaufmerksam ist. Oder um Großgruppen beispielsweise auf dem Lager zu animieren und das Gruppengefühl zu stärken.

Man kann SuSs auch als Ritual einführen und so jede Gruppenstunde beginnen oder abschließen, oder eine ganze Gruppenstunde unter das Motto „Laut, Lauter, Jungschar“ stellen (Tipp 2: am nächsten Tag kein Vorstellungsgespräch oder keinen Vortrag halten, da spielt die Stimme bestimmt nicht mehr mit).

Sing- und Schreispiele beanspruchen aber nicht nur eure Stimmbänder sondern auch euer Trommelfell und möglicherweise auch eure Nerven. Besonders schlimm ist es, wenn einige Lieder bis zur Bewusstlosigkeit geträllert werden oder die Lautstärke von einigen Spielen durch die ganze Gruppenstunde gezogen wird. Deshalb sollten auch bei diesen Spielen einige klare Regeln zuvor ausgemacht und einige Tipps beachtet werden:

✗ Behalte die Gruppe immer gut im Auge. Manchmal kann es passieren, dass aus solchen Spielen das komplette Chaos entsteht.





Wenn du bemerkst, dass das Spiel außer Kontrolle gerät, versuche früh genug das Spiel zu wechseln oder die Lautstärke zu ändern (besonders gut bei Singspielen: so still/langsam/tief/langweilig wie möglich singen). Dadurch kommt gleich wieder Ruhe und Kontrolle in die Gruppe.

✘ Jedes Spiel ist mal zu Ende. Also versuche den Kids klar zu machen, dass es nach dem lauten Geschrei auch wieder ruhig weitergehen sollte. (Tipp 3: fang so laut wie möglich mit einem Spiel an und werde zum Schluss immer ruhiger. Damit beeinflusst du die Lautstärke der Gruppe nach dem Spiel.)

✘ Ziehe die Spiele nicht zu lange hinaus. Wenn ein Singspiel 20 Strophen hat, aber die Kinder nach der 4. Strophe schon nicht mehr mitsingen, dann sing die anderen 16 Strophen nicht stur durch. Das hat keinen Sinn. Wenn du merkst, dass die Kinder genug haben, dann wechsele das Spiel oder bring neuen Schwung in die Sache.

✘ Wenn ihr einfache Lieder singt, wo ihr Bewegungen macht oder die Lautstärke/Tonfall ändert, wie bei „I say yeah!“, dann erkläre nicht was du tust, sondern tu es einfach. Die Kinder machen dann automatisch alles nach was du vorzeigst und sie müssen nicht ewig lange Erklärungen über sich ergehen lassen.

✘ Wenn ihr komplizierte Lieder einstudiert, dann lass dir Zeit. Es ist nichts demotivierender für ein Kind, als wenn alle anderen mitsingen können, nur er/sie kommt mit dem Text nicht mit (ich habe bis heute Probleme mit den Humbahassa-abenedigitomba-kribuskra-bus-bumswallera-Liedern). Lernet es langsam und Stück für Stück, dann können es am Ende sicher alle.

✘ Und das Wichtigste zum Schluss: wer motivieren will, muss selber motiviert sein. Das Um und Auf ist es mal wieder, dass du als Leiter/in bei diesen Spielen IMMER mitmachst und zwar lauter und motivierter als alle anderen. Das ist besonders am Beginn wichtig, denn viele Kinder sind es nicht gewohnt sich gehen zu lassen (Schule und Nachbarn sei Dank) und müssen erst aus der Reserve gelockt werden. Wenn sie aber sehen, dass es erlaubt und gewünscht ist, sich die Seele aus dem Leib zu schreien, dann machen auch sie mit.

So, nach der langweiligen Theorie kommen wir endlich zur lauten Praxis. Im folgenden Abschnitt werde ich einige Schreispiele vorstellen, wo es auf Lautstärke und Bewegung ankommt. Singspiele werde ich nur einige wenige kurz erwähnen, da es den Rahmen sprengen würde und sie sowieso im Liederbuch „Wenn wir fröhlich sind ...“ mit Noten und Beschreibungen abgedruckt sind oder du sie auf den VHS Kassetten „Sing und Schreispiele 1-2“ in Aktion anschauen kannst (beides erhältst du im Jungscharbüro).



Singspiele

Einige der bekanntesten Singspiele sind beispielsweise „Ich hab' ne Tante in Marokko“, „Jack sitzt in der Küche“, „Wir wollen pflanzen die schöne Polenta“, „In einen Harung, jung und schlank“ und „Drei Chinesen mit dem Kontrabass“ (Tipp 4: versucht es auch mal mit Umlauten, ä, ei, au, ...). Diese und noch viele mehr findest du im bereits erwähnten Liederbuch „Wenn wir fröhlich sind...“

Doch es gibt auch einige neue Singspiele, die du vielleicht schon mal gehört und gesungen hast, die du aber wahrscheinlich nirgends in gedruckter Form finden wirst. Da ich des Notenschreibens nicht mächtig bin, kann ich leider nur mit den Texten aufwarten.

„Hallo, ich bin Hannes“
(wer, wenn nicht ich sollte darüber schreiben ;-).

Der Text:
„Hallo ich bin Hannes.
Habe Frau und sieben Kinder und arbeite in einer Knopffabrik.
Eines Tages kam mein Chef und sagte: „Hannes, hast du Zeit für mich, dann drehe diesen Knopf mit deiner rechten Hand“.

Die Bewegung:
Der Text wird ständig wiederholt, nur wird der „Knopf“ bei jeder Wiederholung mit einem neuen Körperteil gedreht (also eine kreisförmige Bewegung), zum Beispiel. ...mit deiner linken Hand, ...mit deinem linken Fuß oder ...mit deiner Zunge, usw. Die neue Bewegung wird zusätzlich zu den anderen die ganze Strophe lang weitertgemacht. Bis zum Schluss sollte sich jeder –wirklich jeder- drehbare Körperteil um die eigene Achse bewegen.

„I say yeah“
Du sprichst den Text Satz für Satz vor, die Kinder sagen ihn nach und machen dazu die vorgezeigten Bewegungen.

„I say Yeah“	- Daumen nach oben
„I say No“	- Daumen nach unten
„I say Yeah, No, Yeah“	- Daumen nach oben, unten, oben
„Karumba“	- mit Händen nach oben und mit Finger regnen lassen
„Kasamba“	- mit Händen nach unten und mit Fingern regnen lassen
„En piruett“ (kann kein französisch)	- sich um die eigene Achse drehen
„I say yeah“	- Daumen nach oben

Und dann alles wieder von vorn, aber mit anderer Lautstärke/Tonfall/Geschwindigkeit/Ausdruck.

Schreispiele

Unter den Überbegriff Schreispiele fallen Unmengen von Spiele und Varianten, die alle eines gemeinsam haben: sie sind laut und machen eine Menge Spaß. Einige Beispiele habe ich euch hier kurz zusammengesucht.

Geräuschelawine
Für eine Gruppe von 15 oder mehr Personen

Du gibst nach und nach vorbereitete beschriftete Kärtchen in die Sitzrunde mit folgenden Hinweisen:
✘ den Text auf der Karte lesen,
✘ das Kärtchen weiterreichen,
✘ die gelesene Aufforderung so lange durchführen, bis man ein neues Kärtchen mit einer neuen Aufgabe erhält.

Dabei kann es sich um die unterschiedlichsten Geräusche handeln, wie Klatschen, Summen, Stampfen, Lachen, Weinen, Schreien, ... Je nach Gruppengröße sollte man beachten, dass mehrere Karten zugleich in Umlauf sind und dass die Geräusche wirklich solange gemacht werden, bis das nächste Kärtchen kommt. (Tipp 5: ein leeres Kärtchen am Schluss ist ein super Abschluss und bringt die nötige Stille, um ein nächstes Spiel zu erklären.)

Eddie Murphy
Für eine Gruppe von 2 oder mehr Personen

Dieses Spiel ist zwar kein richtiges Schreispiel, es kommt aber trotzdem drauf an, wer am längsten mit seiner Stimme durchhält. Zwei Spieler sitzen sich gegenüber, schauen sich in die Augen und reden zugleich stur aufeinander ein (über das Wetter, Gott und die Welt, den letzten Urlaub, usw.). Wem als erstes nichts mehr einfällt oder wer auf seinen Gegenspieler hört und seinen Redeschwall kurz unterbricht, hat verloren und wird ausgetauscht. Je nach Spieler, kann dieses Spiel recht lange dauern und auch recht laut werden. Sicher ist aber, dass es den Zuhörern sehr viel Spaß machen wird.

Elefantennieser
Für eine Gruppe von 15 oder mehr Personen

Hast du schon mal einen Elefanten beim Niesen gehört? Teile die Mitspieler in Gruppen ein und gib ihnen verschiedene Laute vor, die sie auf ein Kommando kurz aber laut ausstoßen. Zum Beispiel: eine Gruppe – kurzes A, eine Gruppe - kurzes U, eine Gruppe –



kurzes K, eine Gruppe – kurzes Sch, eine Gruppe – schrilles I, eine Gruppe – kurzes O.

Nach einer Einübungsphase, versucht man die Laute in einer bestimmten Reihenfolge zu dirigieren, damit sie wie ein Niesen oder andere Worte klingen. (Tipp 6: versuche es mal mit einzelnen Silben und dirigiere ganze Sätze. Versteht jemand, was der Elefant gerade genießt hat?). Dieses Spiel ist perfekt für große Gruppen, nur der gewisse Schwung darf nicht fehlen.

Geheimbotschaft

Für eine Gruppe von 8 Personen

Einfach aber genial: Einer versucht seinem 4-5m weit entfernten Partner eine Botschaft zuzurufen, die dieser dann aufschreiben muss. Der ganze Rest der Gruppe versucht, diese Übermittlung durch Zwischenrufe zu stören. Danach folgt das nächste Paar.

Telefonieren ohne Leitung

Für eine Gruppe von 10 oder mehr Personen
Dieses Spiel ist ähnlich wie das Spiel Geheimbotschaft, nur dass alle Kinder in Zweiergruppen versuchen, eine Botschaft zu übertragen und so durch ihre eigenen „Telefonate“, die der anderen stören.

Elektrische Leitung

Für eine Gruppe von 10 oder mehr Personen

Ein Kind verlässt den Raum, es ist der Elektriker. Die anderen Kinder setzen sich in einen Stuhlkreis und halten sich an den Händen. Sie sind Stromleiter, durch ihre verbundenen Hände läuft Strom. Die Kinder unterstreichen dies auch lautstark, indem sie „ZZZZZZZZZZ...“ zwischen und mit den Händen zittern. Sie einigen sich nun auf ein Händepaar, in dem ein Kurzschluss ist. Der Elektriker stellt sich nun in die Mitte und muss versuchen, den Kurzschluss zu finden, indem er auf verschiedene Händepaare zeigt. Sobald er auf das richtige Händepaar zeigt, schreien alle Kinder so laut wie möglich „Peng!“, springen auf und suchen sich einen neuen Sitzplatz. Das Kind, das keinen Platz findet, ist der neue Elektriker.

So, ich hoffe du hast ein paar Inputs für eine laute Gruppenstunde bekommen und baust vielleicht das eine oder andere Spiel einmal ein. Die Kinder werden es dir danken.



Musikinstrumente selber bauen



Floßzither

Du brauchst: trockene Äste, Schnur, Gummibänder

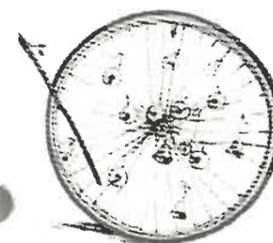
So geht's: baue dir aus trockenen Ästen ein Floß, das mit Schnuren zusammengebunden ist. Gummibänder werden als Saiten über das Floß gespannt. Wenn du zwei Hölzchen einlegst, bekommen sie mehr Spannung und können frei schwingen. Die Floßzither kommt ursprünglich aus Afrika und gibt sehr leise und feine Töne von sich.

Regenstab

Du brauchst: Kartonrolle, Nägel, Hammer, Reis, Perlen, Wolle

So geht's: in eine Kartonrolle werden parallel verlaufend spiralförmig Nägel hineingeschlagen. Achtung: die Nägelköpfe dürfen nicht heraus schauen, die Spitzen sollen in die Mitte schauen. Man schließt dann ein Ende und gibt Reis oder ganz kleine Kieselsteine hinein. Dann wird das andere Ende geschlossen und der Regenstab verziert (Perlen, Wolle, malen...).

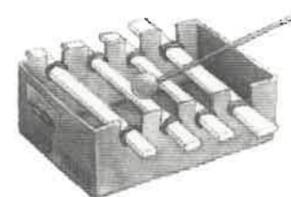
Glöckchenrad



Du brauchst: Rad, kleine Glöckchen

So geht's: an die Speichen eines Rades werden lauter Glöckchen gebunden. Dieses Instrument kann man schütteln oder mit einem Stöckchen vor sich her treiben.

Xylophon



Du brauchst: Schuhkarton, Hölzer, Gummiringe

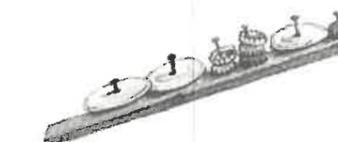
So geht's: ein Schuhkarton wird so eingeschnitten, dass mindestens vier verschieden lange Hölzer in den Lücken Platz haben. Damit sie besser halten, werden sie an der Auflagestelle mit Gummiringen umwickelt. So klingt das Xylophon noch schöner. Hier gilt das gleiche wie bei einer Panflöte: je kürzer der Stab, desto höher der Ton, je länger, desto tiefer.

Panflöte

Du brauchst: Filzstifte oder andere Röhrchen, Schnur

So geht's: verschieden lange Röhrchen, beispielsweise leere Filzstifte, können der Größe nach geordnet werden und mit Schnüren verbunden werden. Jetzt kannst du über den oberen Rand hinwegblasen. Je kürzer das Röhrchen, desto höher ist der Ton, je länger, desto tiefer.

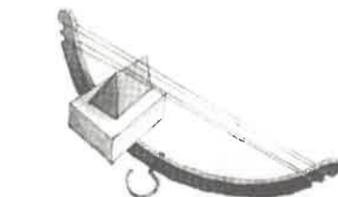
Schellenstab



Du brauchst: Blechdeckel, Nägel, Holzstab

So geht's: verschieden große Blechdeckel (Kronkorken) werden mit einem dicken Nagel durchlöchert. Danach werden sie mit langen, etwas dünneren Nägeln auf einem Holzstab befestigt. Kräftig schütteln!

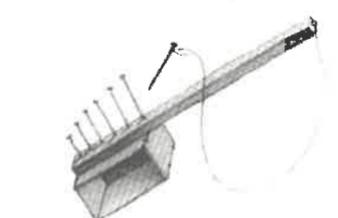
Zupfgeige



Du brauchst: Kleiderbügel, Nylonfäden, leere Dose, dreieckiges Holzklötzchen

So geht's: über die beiden Enden eines hölzernen Kleiderbügels werden straff zwei Nylonfäden gespannt. Nun eine Dose oder Schachtel als Resonanzkörper unter die Saiten klemmen und darauf ein dreieckiges Holzklötzchen als Steg setzen. Fertig ist deine Kleiderbügel-Zupfgeige!

Nagelspiel



Du brauchst: Nägel, Holzlatte, kleine Holzkiste

So geht's: verschieden lange Nägel werden auf eine Holzlatte genagelt. Als Klangverstärker dient ein hölzernes Kistchen. Die Holzlatte wird daran befestigt (geleimt oder geschraubt). Nun kann mit einem einzelnen Nagel entlang der