



Thementage

Thementage sind eine gute Möglichkeit Abenteuer und Spannung aufs Lager zu bringen. Dabei bildet eine Geschichte oder ein Thema den Rahmen für Spiele, Aktionen und Elemente die du mit den Kindern durchführen willst. Diese Themen und Geschichten können sich über einen Tag oder auch das ganze Lager ziehen, das steht dir und deiner Fantasie frei. Aber wieso sollte man sich die Mühe machen?

Warum eine Spielgeschichte?

Eine Spielgeschichte kann eine Aktion oder ein Spiel interessanter und lebendiger machen. Die Geschichte weckt die Neugier der Kinder, sie schlüpfen in neue Rollen und können darin neue Verhaltensweisen ausprobieren. Kinder mögen auch einfach Geschichten und wenn sie ein Teil davon sind umso mehr. Es regt die Fantasie der Kinder an und erleichtert ihnen auch das Verständnis von Spielregeln. Kurz: es zählt sich einfach aus.

Wie komme ich auf ein Thema?

Du kannst Themen für eine Spielgeschichte beziehungsweise Thementag in verschiedene Kategorien einteilen und auch dementsprechend auswählen. Hier mögliche Kategorien und Themenvorschläge

- ★ Themen, die die Kinder gerade speziell interessieren: Das können Filme, Bücher, Fernsehserien, Spiele sein, aber auch Themen die die Kinder angeschnitten haben: Avatar, Spongebob, Harry Potter, Herr der Ringe, Siedler von Catan, ...
- ★ Themen, die mit einem speziellen Inhalt verbunden sind: 5 Sinne, Blind durch die Welt, Benno Bücherwurm, ...
- ★ Themen, die den Alltag auf spielerische Art und Weise aufgreifen: Casino, Cineplexx, Kinderstadt, ...
- ★ Themen mit fantastischem Inhalt: Dabei stehen in den Spielen skurrile, spaßige, ausgefallene Elemente im Vordergrund. Hier kannst du dir wirklich alles überlegen: Die Schrumpelpumpels, Rettet die außerirdischen Gugelhupfs, Einmal Käse und zurück, ...
- ★ Kriminalgeschichten: Hier können die Kinder bei der Aufklärung eines „Falles“ mithelfen: Mord in der Abtei, Mission Impossible, Tatort, Agatha Christie, James Bond, ...
- ★ Wissenswertes: Spiele, wo die Kinder etwas Neues erfahren und etwas dazulernen können: 7 Weltwunder, 5 Weltreligionen, Ein Tag im Kloster, ...

Vom Thema zur Geschichte

Es gibt zwei Möglichkeiten, die du miteinander vermischen kannst.

- 1 Du denkst dir passend zum Thema eine Rahmengeschichte aus und überlegst dir anschließend, was die Kinder in der Geschichte konkret machen können.
- 2 Du überlegst dir, welche Tätigkeiten zu diesem Thema passen und versuchst dann diese logisch mit einer Geschichte zu verknüpfen.

Bei beiden Herangehensweisen ist zunächst ein Brainstorming hilfreich. So kannst du aus einer Fülle von Ideen auswählen. Achte aber immer darauf, dass die Kinder immer im Mittelpunkt stehen. Die Kinder sollten immer wieder interessante Aufgaben übernehmen und in verschiedene Rollen schlüpfen können.

Viele Themen bergen auch die Gefahr, dass man in Klischees abrutscht oder diese unterstützt. Versuche deshalb nicht Klischees zu bedienen sonder Vorurteile zu nutzen und sie umzudrehen.

Zum Thema Agent/innen sind beispielsweise folgende Tätigkeiten vorstellbar:

- 👤 Schleichen
- 👤 Dinge suchen
- 👤 Geheimschriften entschlüsseln
- 👤 Anschleichen
- 👤 Neue Identitäten zulegen
- 👤 Sicherheitseinrichtungen überwinden
- 👤 Leute verfolgen
- 👤 ...

Als Rahmenhandlungen kommen in Frage:

- 👤 Agent/innen sollen was verhindern (wie James Bond): Die Kinder müssen herausfinden, wer mit/gegen wen agiert, was sie tun können um gewisse Ereignisse zu verhindern.
- 👤 Agent/innen werden ausgebildet und müssen zum Abschluss gemeinsam eine Aufgabe lösen.
- 👤 Agent/innen unterstützen die Polizei bei der Lösung eines Kriminalfalls.
- 👤 ...

Als nächstes müsst ihr natürlich ein paar organisatorische Überlegungen anstellen: wollt ihr das Spiel im Haus oder im Freien durchführen, wie viele Gruppenleiter/innen stehen zur Verfügung, soll es Stationen geben, gehen die Kinder in der Gruppe oder allein, wie lange soll das Spiel dauern? Dadurch werden die Spielstruktur und der Ablauf schon grob definiert und es ist dann nicht mehr so schwer passende Elemente zu finden und einzubauen. Schaut eu-

ch am Ende nochmals an, ob Anfang und Ende logisch zusammenpassen und die Tätigkeiten noch zur Geschichte passen. Dann steht einem genialen Thementag nichts mehr im Wege.

Einen möglichen Thementag der nach dem obigen Schema von mir, Julian Pegoraro und Michele Quagliato entwickelt wurde, könnt ihr hier nachlesen und ausprobieren.

Viel Spaß dabei



Avatar - Der Herr der Elemente

Alter	Gruppengröße	Dauer
6 - 14		7 Stunden

Aang, der einzige Windbändiger der Welt und Herr der Elemente braucht eure Hilfe. Der Fürst der Feuernation will die Kontrolle über den Landstrich eures Lagers übernehmen. Jetzt heißt es die Feuernation abzuwehren, damit das Lager auch die nächsten Tage in Ruhe und Sicherheit durchgeführt werden kann. Doch Aang, der Avatar kann das nicht alleine. Er bildet die Kinder in der Kunst der Elementbändigung aus und es kommt zu einer großen Befreiungsaktion.



Die Kinder helfen dem Avatar Aang, das Lagerland zu retten.

Aufbau:

Das Spiel teilt sich in zwei Phasen. Am Vormittag werden die Kinder in drei Gruppen geteilt und erhalten eine Ausbildung im Bändigen der jeweiligen Elemente. Nach einem stärkenden Mittagessen muss Aang aus der Gefangenschaft des Feuerlords befreit werden. Durch das Sammeln von Energiesteinen kann der Feuerlord schließlich vertrieben werden.

Hinweis zur Durchführung:

Dieser Thementag ist für eine Gruppe von bis zu 40 Kindern geschrieben. Für die Durchführung braucht man ungefähr 15 Gruppenleiter/innen (besonders beim Geländespiel am Nachmittag sind



eine Gruppe von „fitten“, laufstarken Gruppenleiter/innen gefragt). Die beiden Phasen dauern jeweils ca. 2,5 bis 3 Stunden. Man kann also eine gemütliche Mittagspause einbauen.

VORMITTAG:

Beim Frühstück werden die Gruppen eingeteilt und der Thementag eingeleitet. Unter jedem Teller oder Tasse wird im Vorfeld eines der drei Elementsymbole Erde, Wasser und Luft aufgeklebt. Aang (natürlich verkleidet) sitzt das ganze Frühstück lang in Meditationspose neben den Kindern und sagt kein Wort. Wenn alle Kinder gegessen haben öffnet er die Augen und erklärt den Kindern die Situation: „Die Welt von Avatar wurde von vier großen Nationen beherrscht. Der Feuer-, Erde-, Luft- und Wassernation. Doch vor 100 Jahren erklärte die Feuernation den andern Völkern den Krieg. Der Avatar – der Herr der Elemente, der dies hätte verhindern können, verschwand jedoch und die Feuernation hat die gesamte Welt unter seine Kontrolle gebracht. Nur ein kleiner Teil ist noch frei und zwar der Landstrich auf dem wir unser Lager abhalten. Der Feuerlord will nun auch das Lager angreifen. Aang – der Avatar, ist nun wieder zurückgekehrt, um uns gegen den Feuerlord zu helfen und ihn zu vertreiben. Dafür müssen die Kinder aber zunächst in der Kunst des elementebändigens ausgebildet werden. Dazu wird nun überprüft, wer welchem Element angehört.“



Die Kinder werden in Elementengruppen eingeteilt.

Ausbildung

Du brauchst:

4 Gruppenleiter/innen (Ein/e ist Aang (Avatar) – jeweils ein/e Ausbilder/in der Wasser-, Luft- und Erdenation), Kopien der 3 Elemente für die Kinder, Schminkefarben und Krepppapier in den Farben der Elemente (Blau, Weiß, Grün), Material der Stationen



Die Kinder schauen unter ihren Tassen oder Teller und sehen welchem Element sie angehören und welche Ausbildung sie genießen werden.

Die Ausbildung wird durch verschiedene Stationen bestritten die den Elementen entsprechen. Haben die Gruppen alle ihre Stationen durchlaufen, sind sie ausgebildete Elementbändiger/innen. Die Stationen können den örtlichen Gegebenheiten angepasst und abgewandelt werden. Ihr solltet aber darauf achten, dass mindestens eine kooperative Übung pro Gruppe eingebaut wird. Hier einige Vorschläge

Wasser (Blau)	Luft (Weiß)	Erde (Grün)
Zielschießen Spritzpistolen (eine blinde Person muss mit der Spritzpistole in einen Becher treffen, die anderen Kinder dürfen es anleiten) Wassertransport mit löchrigem Becher gemeinsam eine Wasserleitung mit Naturmaterialien bauen	Tischtennisball-Bias Parquor Luftballonblasen und platzen (zu zweit) Kerzenauslöschchen mit Fächer Eisschollenspiel mit Papierwolken	Horizontal Bouldern Töpfern Pyramide bauen Papierturm kooperativ

Nach dem erfolgreichen Abschluss der Ausbildung verkleiden und bemalen sich die Kinder je nach Element in den passenden Farben. Mittags essen die Gruppen gemeinsam an großen Tischen. Je nach Element bekommen die Kinder eine andere Nachspeise. Die Wassernation eine Wassermelone, die Windnation Windbeutel und die Erdnation erhält Erdbeeren.

NACHMITTAG:

Am Nachmittag berichtet ein/e Ausbilder/in, dass Aang vom Feuerlord gefangen genommen wurde. Wenn wir ihn aber befreien und ihm so viele Energiesteine wie möglich bringen, kann er den Feuerlord ein für allemal vertreiben. Doch Vorsicht: im Wald sind der Feuerlord und seine Soldaten auch auf der Suche nach den Ener-

giesteinen und werden alles versuchen Aang gefangen zu halten.

Geländespiel – Befreiung von Aang

Du brauchst:

15 Steine pro Gruppenleiter/in in drei Farben (5 Blau, 5 Weiß, 5 Grün), ein Säckchen pro Gruppenleiter/in, 20x lange Stoff- oder Papierstreifen (2x2m), 200 Energiesteine, Absperrband, Spagat oder dünne Seile

Für dieses Spiel braucht man einen für Laufgeländespiele geeigneten Wald und genügend Gruppenleiter/innen, denn sie spielen gegen die Kinder. Die Gruppengröße der Feuernation (Gruppenleiter/innen) sollte wenn möglich einem Drittel, mindestens einem Viertel der Kinder entsprechen. 3 Gruppenleiter/innen übernehmen andere Rollen, bei denen sie nicht laufen müssen.

Spielvorbereitung:

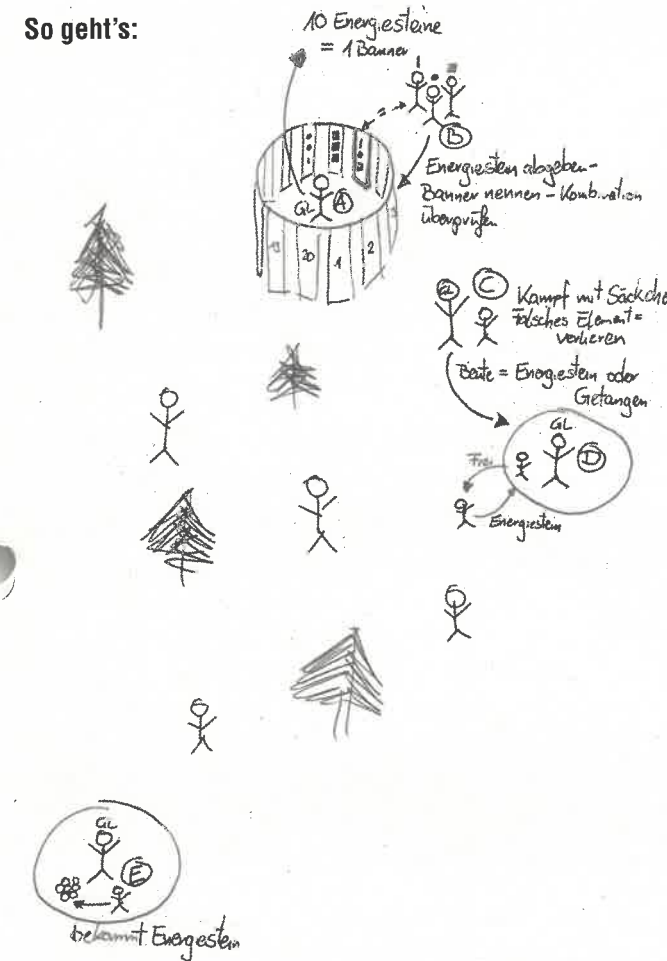
Die zwanzig Stoffstreifen werden beidseitig nummeriert. Auf einer Seite wird eine aus drei Farben bestehende Elementkombination (Erde, Wasser oder Wind) so klein als möglich aufgemalt. Dabei gibt es 10 mögliche Kombinationen (Erde+Erde+Erde, Erde+Erde+Wasser, Erde+Erde+Luft, Erde+Wasser+Luft, ...). Also kannst du jede Kombination auf zwei Stoffstreifen aufmalen. Im Wald steckst du mit dem Absperrband drei Bereiche ab. Sie sollten alle gleich weit voneinander entfernt (ca. 100 m), also in einem Dreieck angeordnet sein. Ein Bereich ist das Gefängnis von Aang (A). Dort werden in einem engen Kreis die Stoffstreifen aufgehängt, ähnlich den Stäben einer Gefängniszelle. Dabei zeigt die Seite auf der die Farbkombinationen aufgemalt wurden nach innen. Ein anderer Bereich ist das Lager der Feuernation beziehungsweise das Gefängnis für die Kinder (D), wo der Feuerlord sitzt und Energiesteine sammelt. Der dritte Bereich ist das Lager der Kinder, in dem sie sich retten, ausruhen und Energiesteine abholen können.

Spielziel:

Aang ist gefangen worden, wir müssen ihn befreien. Die Kinder gewinnen, wenn Aang befreit wurde oder sie Aang mehr Energiesteine bringen als dem Feuerlord.



So geht's:



A: Aang, der gefangen wurde, steht im Ring aus Bannern (Stoffstreifen). Sie können nur entfernt werden, wenn die Kinder die Farbkombination der einzelnen Banner entschlüsseln und sie durch ihre kombinierten Fähigkeiten zerstören.

B: Die Kinder kommen in Dreiergruppen zum Gefängnis, geben einen Energiestein ab und sagen welches Banner sie entfernen wollen. Stimmt die Gruppe, das heißt die Elementfarben der einzelnen Kinder mit der Kombination auf der Rückseite des Banners überein, wird es entfernt. Ansonsten sagt Aang wie viele Elemente übereinstimmen (nach dem Mastermind-Prinzip).

Beispiel: Drei Kinder stehen vor dem Gefängnis von Aang. Ein Kind der Erdnation, zwei der Wassernation. Eines der Kinder gibt einen Energiestein ab und sagt sie möchten das Banner Nummer 1 entfernen. Aang sagt, dass diese Kombination leider nicht stimmt, sondern dass nur 2 Elemente übereinstimmen. Das Kind der Erdnation war zuvor mit zwei anderen Kindern der Erdnation bei Aang. Damals stimmte ein Element überein. Das Kind kombiniert, dass es jetzt nur noch eine möglich richtige Kombinationsmöglichkeit gibt, nämlich Erde, Wasser und Luft. Es muss jetzt also ein Kind der Windnation finden, zusammen mit einem Kind der Wassernati-

on zu Aang zurückkehren, wieder einen Energiestein abgeben und kann dann den Streifen entfernen.

Die Dreiergruppe die gerade einen Energiestein abgegeben hat ist rund um das Gefängnis geschützt, alle anderen Kinder dürfen gefangen werden.

Für jeweils 10 gesammelte Energiesteine darf Aang ein beliebiges Banner entfernen:

C: Die Soldaten der Feuernation (=Gruppenleiter/innen) versuchen die Kinder zu fangen. Gelingt es dem Soldaten, kommt es zum Kampf. Das Kind zieht aus dem Säckchen des Soldaten ein Elementstein (zu Beginn befinden sich jeweils fünf Steine pro Farbe im Säckchen): beim eigenen Stein (die Farbe des Steins entspricht dem Element des Kindes), nimmt der Soldat diesen Stein aus dem Säckchen. Dem Kind passiert nichts und es darf weiterlaufen. In jedem anderen Fall nimmt der Feuersoldat dem Kind einen Energiestein ab. Falls es keinen Energiestein besitzt wird es gefangen genommen und in die Fürstenburg der Feuernation (D) gebracht.

D: Fürstenburg der Feuernation: Gefangene können dort von den anderen Kindern für einen Energiestein befreit werden. Der Feuerfürst sammelt dort auch die Energiesteine seiner Feuersoldaten.

E: Rebellenlager: Kinder bekommen dort Energiesteine von einer Ausbilder/in (immer nur einen) und sind dort vor den Feuersoldaten sicher. Dort können sie sich natürlich auch austauschen.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn Aang befreit wird, also alle Banner seines Gefängnisses entfernt wurden (die Kinder gewinnen) oder nach einer gewissen Zeit beziehungsweise wenn im Rebellenlager die Energiesteine ausgehen. Dann gewinnt die Seite, die mehr Energiesteine gesammelt hat (Aang oder der Feuerfürst). Es kann also passieren, dass die Feuernation (Gruppenleiter/innen) dieses Spiel gewinnt. Dann liegt es an dir, wie ihr damit umgehen wollt.

Abschluss:

Am Ende des Tages kann noch ein Elementfest gefeiert und der Sieg über die Feuernation bei einem Lagerfeuer besiegelt werden. Aang bedankt sich für die Mithilfe und es wird gefeiert bis in die Abendstunden.



Harry Potter Tag

Alter 6 - 14	Gruppengröße 	Dauer 7 Stunden
-----------------	------------------	--------------------

Du brauchst:

Schminkfarben, schwarzen Karton (genug, um für alle Kinder Zauberhüte und Zauberstäbe zu basteln), Scheren, Kleber, Bleistifte, Lineale, „Klassenregister“ (für die Lehrpersonen bei den Kursen), verschiedene Säfte, Gläser, leere Flaschen, Spagat, Kugelschreiber, vier Hula-Hup Reifen, 8 Stangen, Markierungen für ein Spielfeld, Ball, Mannschaftsschleifen

So geht's:

Die Schule und Klassen:

Die gesamte Gruppe ist in Hogwarts, auf der Zauberschule, die auch Harry Potter besucht. Hier gibt es verschiedene Klassen betreut durch eine/n Vertrauenslehrer/in. Die Kinder bekommen Blitze in vier verschiedenen Farben auf die Stirn gezeichnet. Diese Farben symbolisieren die Klassen. Jede/r Leiter/in ist ein/e Vertrauenslehrer/in und bekommt eine Klasse zugeteilt.

Jede Klasse hat das Ziel am Ende des Schuljahres (Ende des Tages) die beste Klasse in Hogwarts zu werden. Dazu muss man sich während des Schuljahres anstrengen und möglichst viele Punkte für die Klasse sammeln.



Ein Tag voller Zauber und Magie... Wer wünscht sich das nicht?

Die Ausrüstung der Lehrlinge:

Zu Beginn des Schuljahres müssen sich die neuen Zauberlehrlinge ausrüsten. Dazu werden Zauberhüte und Zauberstäbe gebastelt. Diese sollen farblich gekennzeichnet werden und mit der Farbe der eigenen Klasse übereinstimmen.

Die ersten Kurse in der Zauberschule:

Jede Lehrperson bietet einen Kurs an, den die Lehrlinge besuchen können. Jedes Kind muss mindestens drei aus vier Kursen besuchen, je mehr desto besser. Bei jedem Kurs bekommen die Jungzauberer/innen Punkte, die zum Schluss zur Klassenwertung zu-

sammengezählt werden. Die Lehrer/innen vermerken die Punkte der Kinder in ihren Registern.

Folgende Kurse werden von den Zauberlehrpersonen angeboten:

- **Zaubersprüche erfinden:** je nach Kreativität, Länge und Wirkung werden hierfür Punkte vergeben.
- **Zaubertrank brauen:** der Zaubertrank wird nach Geschmack und Wirkung bewertet.
- **Geschicklichkeitstest Besenfliegen:** Um das Besenfliegen als Trockentraining auf der sicheren Erde zu erlernen versuchen die Zauberlehrlinge hier einen Kugelschreiber, der an einem Spagat um die Hüfte gebunden wird, in eine Flasche zu befördern ohne hierbei ihre Hände zur Hilfe zu nehmen. Der Test wird nach Schnelligkeit bewertet.
- **Unsichtbarkeitstest:** Die Lehrlinge müssen versuchen ein etwas sperrigeres Ding (ein Stuhl oder ähnliches) innerhalb von einer Kleinen Fläche verschwinden zu lassen ohne diesen Gegenstand aus der vorgesehenen Fläche zu bewegen. Dieser Test wird nach Durchsichtigkeit und Einfachheit bewertet.



Die Magielehrer/innen prüfen deine Zauberkräfte...

Der Sportunterricht - Quidditchturnier:

In Hogwarts gibt es eine Nationalsportart, die jede/r Zauberer/in kennen muss: Quidditch.

Für dieses Quidditch werden vier Hula-Hup Reifen an jeweils zwei Stäben befestigt. Diese sollten nach Möglichkeit in die Erde - auf einer Wiese - geschlagen werden können.

Das Spielfeld wird markiert, zwei Torlinien gezogen und jeweils zwei Reifen pro Seite aufgestellt. Jede Mannschaft wählt eine/n Torhüter/in. Diese Person ist die einzige, welche hinter die eigene Torlinie darf. Die restlichen Spieler/innen befinden sich im Feld. Ziel ist es, durch einfaches Zuwerfen eines Balles, Tore zu werfen - natürlich durch die Quidditchreifen der gegnerischen Mannschaft.

Hierbei gelten folgende Regeln:

- Wer im Ballbesitz ist, darf sich nicht weiter als drei Schritte fortbewegen
- Fouls werden als Regelüberschreitung angesehen (grobes Spielen)
- Keine Person, auch nicht jene der eigenen Mannschaft, mit Ausnahme der Torwächter/innen dürfen die Torlinien übertreten. Missachtungen dieser Regeln bedeuten Ballverlust für die eigene Mannschaft. Der Ball wird hinter der Torlinie der gegnerischen Mannschaft angespielt. Weiters kann der/die Schiedsrichter/in Kinder und Gruppenleiter/innen vom Feld verweisen, wenn diese wiederholt die Regeln brechen.

Zusatz oder Regenprogramm:

Sollte es an diesem Tag regnen, ist bis auf das Quidditchturnier der gesamte Tag durchführbar. Eventuell können zusätzliche Kurse erfunden werden. Alternativ kann auch ein Harry Potter Quiz oder ein Hexen- und Zauberer Quiz vorbereitet werden.

Wenn die Nacht zum Tag wird **Nachtspiele**

Auf einem Lager bieten sich Nachtspiele besonders an. Wann hat man denn schon in den Gruppenstunden die Möglichkeit spannende Spiele im Dunkeln zu spielen?!

Trotzdem, und gerade weil Nachtspiele nicht etwas Alltägliches sind, gibt es einige Dinge, die man beachten sollte, egal ob man im Haus oder Draußen spielt:

- Die meisten Kinder haben Angst im Dunkeln, deshalb sollten alle Kinder immer die Möglichkeit haben, eine Taschenlampe mitzunehmen.
- Die Nacht ist immer geheimnisvoll und auch Kinder die es vielleicht nicht zugeben, haben Angst. Hier brauchst du ein besonderes Gespür für die Situation. Spiele solltest du so umwandeln, dass Kinder nicht alleine sondern immer in Gruppen unterwegs sind. Bei jüngeren Kindern sollte auch eine Gruppenleiter/in dabei sein.
- Ein/e Gruppenleiter/in sollte immer an einem Ort (zum Beispiel am Waldrand, oder vor dem Haus) für alle Kinder zur Verfügung stehen.
- „Spiele“, die Kinder erschrecken oder einschüchtern, sollen vermieden werden.
- Kein Kind wird zum Spielen gezwungen!



Ein Alternativangebot sollte im Haus vorbereitet werden. Nachtspiele sind dann sinnvoll, wenn sie auch enden (ungefähr nach eineinhalb Stunden). Natürlich ist es für die Kinder etwas Besonderes länger aufzubleiben. Dennoch gibt es ja auch noch Spiele für den nächsten Tag, bei denen die Kinder mitmachen sollten.

Hier habe ich noch einige Spielvorschläge für aufregende Lager Nächte.

Tolle Lagernächte wünscht

Tan Tan

Nachts sind alle Katzen grau

Alter 6 - 14	Gruppengröße 	Dauer 40 min
-----------------	------------------	-----------------

Du brauchst:

Eine Taschenlampe

So geht's:

Die Kinder werden in zwei Gruppen geteilt. Entlang eines Weges versucht die erste Gruppe sich innerhalb einer bestimmten Weglänge, hinter Bäumen und Steinen zu verstecken. Dabei darf man sich nach links und rechts maximal 8 Meter vom Weg entfernen. Wichtig ist, dass ein Körperteil nicht verdeckt ist. Man muss also versuchen sich so gut wie möglich in die Verstecke einzubauen. Ein Beispiel: Peter versteckt sich hinter einem Baum und hält seinen Arm gestreckt nach außen um einen Ast vorzutauschen. Sobald alle versteckt sind, darf die zweite Gruppe den Weg abgehen und muss versuchen - ohne Taschenlampen - die Anderen zu finden. Dabei dürfen sie den Weg aber nicht verlassen. Wenn jemand aus der Gruppe einen Verdacht hat und glaubt, jemanden aus der anderen Gruppe entdeckt zu haben, leuchtet diese Person kurz in die Richtung. Sobald alle gefunden wurden, werden die Gruppen getauscht. Die Gruppe, die es schafft mit weniger Leuchtversuchen alle Mitglieder der anderen Gruppe zu finden, hat gewonnen.



Die Kinder haben zur Sicherheit immer ihre Taschenlampe dabei.