

Jungschar-Sommer

Pädagogische und inhaltliche Grundlagen

Inhaltsverzeichnis

1. Sommerprogramm – ein Jungschar-Sommer

- Was soll ein Sommerprogramm den Kindern bringen?
- Die Besonderheiten
- Was bedeutete das für die Gestaltung des Sommerprogramms?
- Anforderungen an das Programm
- Was tun bei schlechtem Wetter?
- Schlechtwetterprogramm mitnehmen
- Material und Inspiration

2. Alltag - Tagesablauf

- Was ist wichtig bei der Gestaltung des Alltags?
- Tagesablauf
- Raumgestaltung/Ordnung
- Kommunikation
- Mitbestimmung
- Beten

3. Spielpädagogik und Spielgeschichten

- Worauf bei Spielen beim Sommerprogramm geachtet werden sollte
- Miteinander spielen und nicht gegeneinander
- Information und Animation
- Warum eine Spielgeschichte?
- Wie komme ich auf ein Thema?
- Vom Thema zur Geschichte

Downloadbereich (siehe Homepage)

Vertiefung der Inhalte

- Programmfreie Zeit
- Programm für alle, Workshops und freie Angebote
- Spielelemente
- Kommunikation
- Mitbestimmung
- Beten

Vorlagen für die Programmgestaltung

- Workshops
- Stationen
- Spielgeschichten
- Schlechtwetterideen
- Morgenlob

1. Sommerprogramm – ein Jungschar-Sommer

Was soll ein Sommerprogramm den Kindern bringen?

Ein Sommerlager ist Urlaub für die Kinder, die gemeinsam mit anderen verbracht wird. Die besondere Situation (in einer anderen Umgebung, abseits vom Schulalltag) kann das Sommerlager zu einer ganz besonderen Zeit des Jungscharjahres machen. Die Kinder wollen sich wohl fühlen und erfahren, dass es möglich ist, zusammen mit vielen anderen lustige und abwechslungsreiche Tage zu verbringen.

Auch wenn das traditionelle Hütten- oder Zeltlager mit Übernachtung heuer nicht stattfinden kann, kann ein Programm vor Ort genauso ein Gefühl den Kindern vermitteln. Kinder können auch hier wertvolle Erfahrungen sammeln: faires und demokratisches Zusammensein nach christlichen Vorstellungen, sich einbringen, die Freiheit der anderen respektieren usw. Außerdem ist dieses intensive Zusammensein eine wichtige Gelegenheit für die Gruppenleiterinnen und Gruppenleiter, die Beziehung zu den Kindern zu vertiefen.

Die Besonderheiten

▪ Neuer Lebensraum

Die Menschen, die euch umgeben, sind andere. Die Kinder verbringen viel Zeit mit Menschen, die sie sonst nur einmal in der Woche oder seltener sehen (oder länger nicht mehr gesehen haben): Es gibt viele Kinder verschiedensten Alters mit verschiedensten Bedürfnissen.

▪ Nicht alltägliche Beziehungsstrukturen

Die Gruppenleiterinnen und Gruppenleiter sollen dazu beitragen, das Zusammensein so zu gestalten, dass die Kinder ihre Beziehungen zu anderen als angenehm und hilfreich erleben können.

Beziehungen zwischen den Kindern: Im Gegensatz zum Alltag zu Hause, verbringen sie die Zeit bei euch nicht nur mit ihren Geschwistern (wenn sie Geschwister haben), sondern auch mit vielen anderen Kindern. Das ermöglicht viele verschiedene Formen des Miteinanders, des Kennenlernens, des Spielens, der Zusammenarbeit usw. Die Situation erlaubt es, sich auszusuchen, mit wem man sich jetzt beschäftigen möchte und mit wem nicht, Freundschaften können entstehen bzw. sich intensivieren, aber auch auseinandergehen. Gemeinsame Erlebnisse in der Jungschar verbinden. Dadurch können vor allem auch die Beziehungen von Mitglieder einer Jungschar- oder Minigruppe verstärkt werden.

Beziehung zwischen Kindern und Gruppenleiterinnen/Gruppenleiter: Im Sommerprogramm (z.B. von Montag bis Freitag) können Gruppenleiterinnen und Gruppenleiter viel intensiver auf die Kinder eingehen, als das während einer einzelnen Gruppenstunde möglich ist. Dadurch kann auch die Beziehung vertieft werden – beide Seiten können sich besser kennenlernen. Die Kinder können das, was den Gruppenleiterinnen und Gruppenleiter wichtig ist, wesentlich direkter erfahren als bei einem wöchentlichen Treffen.

Was bedeutet das für die Gestaltung des Sommerprogramms?

Neben der Planung einzelner Programmpunkte ist es auch notwendig, sich im Team Gedanken über den **Sommerprogramm-Stil** zu machen. Der Stil ergibt sich aus verschiedensten Aspekten, er zeigt sich nicht

nur in der Programmgestaltung, sondern vor allem in der Art des alltäglichen Umgangs miteinander. Mit anderen Worten: Es geht nicht nur um das WAS, sondern vor allem um das WIE des Miteinander-Tuns.

Dafür ist es wichtig, eine **Zielvorstellung** zu formulieren. Diese könnte so aussehen: Das Sommerprogramm soll eine bereichernde Zeit für Kinder, Gruppenleiterinnen und Gruppenleiter sein. Die Kinder sollen erleben, dass ein Miteinander möglich ist, in dem sich alle möglichst wohl fühlen (trotz Corona). Wir sind nicht nur für die Kinder da, sondern mit ihnen da. Das heißt: das Sommerprogramm dient primär nicht dafür, die Kinder eine Woche lang zu beschäftigen, sondern gemeinsam mit ihnen Alltag zu gestalten. Alle sind aufgefordert und allen sollte es möglich gemacht werden mitzugestalten und mitzuentcheiden.

In diesem Sinne ist die **Rolle der Gruppenleiterin und des Gruppenleiters** zu sehen. Das Sommerprogramm ist in erster Linie für die Kinder da. Selbstverständlich ist es auch ganz wichtig, dass sich die Gruppenleiterinnen und Gruppenleiter wohl fühlen können. Aber ein Sommerprogramm ist für Gruppenleiterinnen und Gruppenleiter sicherlich kein Urlaub. Denn: Es muss immer jemand für die Kinder da sein, wir stehen als Ansprechpersonen zur Verfügung und haben die Aufgabe das Programm mit den Kindern zu gestalten.

Anforderungen an das Programm

Das Programm muss **vielfältig** sein: Damit alle Kinder die Möglichkeit haben, für sie Neues und Interessantes auszuprobieren, sollten Programmpunkte angeboten werden, bei denen unterschiedliche Tätigkeiten möglich sind (etwas erforschen, bauen, sich austoben, spielen, singen, tanzen, suchen, erzählen, zuhören, anschauen...).

Das Programm soll **unterschiedliche Sozialkontakte** zulassen: Die Kinder sollen unterschiedliche Formen des Miteinanders wählen können (alle machen etwas gemeinsam, in kleinen Gruppen, zu zweit, allein).

Das Programm soll ein **aktives Miteinander** fördern und so einen Gegenpol zum Konsum von Fernsehprogrammen und Computerspielen bieten, bei denen die Kinder nur irgendwie beschäftigt werden.

Das Programm soll den Kindern **neue Erfahrungen** ermöglichen. Dafür können auch die Besonderheit der Situation im Sommerprogramm genutzt werden (viele Kinder, mehr Gruppenleiterinnen und Gruppenleiter, viel Material und Zeit stehen zur Verfügung...). Z.B. ist zu Hause wahrscheinlich kein Bach zum Dammbauen vorhanden; in einem Team gibt es Leute mit unterschiedlichen Fähigkeiten, sodass verschiedenste kreative Workshops möglich sind; es können Aktivitäten stattfinden, die über mehrere Tage ziehen usw.

Es ist darauf zu achten, dass es eine sinnvolle Abwechslung von **Aktivitäts- und Ruhephasen**, d.h. von besonders gestalteten Programmpunkten und „freier“ Zeit gibt.

Die Kinder sollen **selbst entscheiden** können, ob und bei welchen Programmpunkten sie mitmachen. Würden wir Kinder zwingen, bei etwas dabei zu sein, obwohl sie das nicht sollen, liefe dies dem Ziel

entgegen, Kinder darin zu unterstützen, selbstständig und eigenverantwortlich Entscheidungen zu treffen bzw. diese zu lernen. Natürlich ist es aber wichtig, Programmpunkte einladend anzukündigen und die Kinder zu motivieren, am Programm teilzunehmen.

Je besser ihr auf das Sommerprogramm **vorbereitet** seid, desto kreativer und spontaner könnt ihr auf die Kinder eingehen. Dann müssen nicht schnell noch Stationen für ein Spiel vorbereitet werden, sondern die Zeit kann genutzt werden, um mit den Kindern zu plaudern, Aktivitäten anzubieten und das Programm so gut und adäquat wie möglich mit den Kindern zu gestalten.

Was tun bei schlechtem Wetter?

Manche Menschen meinen ja, es gäbe kein schlechtes Wetter, nur die falsche Bekleidung – wer aber schon mal auf Jungscharlager war, weiß, dass das dann doch nicht so ganz stimmt. Schlechtes Wetter wünscht sich niemand – auch nicht beim Sommerprogramm. Manchmal geht das aber soweit, dass darauf gebaut wird, es werde „eh schön bleiben“, und die Möglichkeit von (mehreren) Schlechtwetter-Tagen einfach ignoriert wird. Grund dafür ist möglicherweise die Befürchtung, dass es einen riesigen zusätzlichen Aufwand bedeuten könnte, auch für schlechte Tage zu planen. Ein Schlechtwetter-Check bei allen Vorbereitungen zu machen, ist lohnenswert. Der Mehraufwand steht meist in keiner Relation zu dem Stress, den es bedeutet, spontan auf ein – längeres - Schlechtwetter reagieren zu müssen.

Schlechtwetterprogramm mitnehmen

Ihr plant neben anderen Programmpunkten auch ein Programm für ein oder mehrere Tage ein, das problemlos im Haus stattfinden kann. Dieses Programm hebt ihr euch bis zuletzt auf, um es jederzeit bei Bedarf einsetzen zu können. Bleibt es bis zum Ende schön, sind diese Programme meist auch ganz einfach ins Freie zu verlegen.

Eine andere Möglichkeit ist es, Programmpunkte zusätzlich zum geplanten Wochenprogramm in peto zu haben, die ihr statt eines Schönwetter-Programms leicht aus dem Hut zaubern könnt. Das können entweder aufwändigere Programme sein, oder aber Spiele mit wenig Material- und Vorbereitungsaufwand. Für diese Variante empfiehlt es sich, eine Mappe mit den Spielen anzulegen, die ihr nicht durchgeführt habt (Workshops eignen sich meist sehr gut dafür).

Diese Variante garantiert, dass ihr auch für mehrere Schlechtwettertage gut gerüstet seid, und ist durchaus zusätzlich zu den ersten beiden zu empfehlen: Entweder jede Person, die ein Programm vorbereitet, überlegt sich eine Schlechtwettervariante dazu, oder aber ihr überlegt euch, welche Programmpunkte leicht adaptierbar sind.

Noch zwei Tipps: Wenn ihr größere Aktivitäten im Freien plant, achtet darauf, dass diese auch bei Schlechtwetter durchführbar sind oder aber schaut euch nach entsprechendem Ersatzprogramm um. Für Schlecht- genauso für Schönwetter lohnt es sich, Material für spontane Aktivitäten dabei zu haben, z.B. Bastelmaterial, Brettspiele, Bücher, Bänder knüpfen, Hairwraps usw.

Ein paar Ideen für ein Schlechtwetterprogramm findet ihr zum Download.

Material und Inspiration

Wir haben für euch alle möglichen Behelfe und unsere digitale Datenbank durchstöbert und versucht, verschiedenste Vorlagen für Stationen, Workshops, Spielgeschichten etc. auszuwählen, die heuer in einem alternativen Sommerprogramm möglich sein können. Die Vorlagen findest du im Downloadbereich und dieser wird auch in den nächsten Wochen mit weiterem Material befüllt.

Nichtsdestotrotz möchten wir euch ein paar Links und kostenlosen Unterlagen mitgeben, die euch in der Planung unterstützen:

- Die Gruppenstundendatenbank der Katholischen Jungschar der Erzdiözese Wien – über 1.000 Gruppenstunden und Bausteinen kostenlos für dich: <https://wien.jungschar.at/modelle/modellsuche/>
- Die Vereinzeitschrift „vollbunt“ der Katholischen Jungschar der Diözese Linz gibt es digital: <https://vollbunt.jungschar.at/>
- „Kompass. Gruppenstunden, Ideen und Aktionen für den Gruppenalltag“ der Katholischen Jungschar der Diözese Linz – ein Behelf mit fast 300 starken Seiten kostenlos zum Download.: https://www.dioezese-linz.at/dl/lnnlJKJmOnknJqx4KJK/Kompass_komplett_ohne_web.compressed.pdf
- Die „Spielgeschichtenmappe“ mit 40 ausformulierte Spielgeschichten der Katholischen Jungschar der Diözese Linz kostenlos zum Download: https://www.dioezese-linz.at/dl/qmpOJKJkkNkOJqx4MJk/12_02_Spielgeschichtenmappe.pdf
- 22 Distanzspiele: Spiele „Auf Abstand“ zum Durchblättern von Spielothek Wiener Hilfswerk: <https://www.yumpu.com/de/document/view/63257196/ideen-spiele-auf-distanz>

2. Alltag - Tagesablauf

Was ist wichtig bei der Gestaltung des Alltags?

Bei der Gestaltung einzelner Programmpunkte liegt der Schwerpunkt auf dem Bemühen, neue Erfahrungen und Erlebnisse zu ermöglichen. Umso mehr soll der Alltag **klare und verlässliche Orientierungspunkte** bieten, damit sich die Kinder auskennen und geborgen fühlen. Zu viel Neues kann im Alltag überfordern und so Angst und Aggression erzeugen. Kinder brauchen Fixpunkte innerhalb des Alltags, sie müssen wissen, was auf sie zukommt, was wann und wo passiert. Das gilt besonders für jüngere Kinder. Daher bedarf es eines gut vorbereiteten Tagesablaufes, der sich nicht permanent ändert, einer bewussten Gestaltung der Räume und besonders der Art der Kommunikation.

Ein geregelter Ablauf bedeutet aber nicht, dass den Kindern vorgeschrieben wird, wie sie was wann zu tun haben. Gerade ein Sommerprogramm bietet für Kinder die Möglichkeit Dinge individuell und selbstverantwortlich zu gestalten. Die Gestaltung der alltäglichen Dinge durch die Gruppenleiterinnen und Gruppenleiter soll diese **selbstständigen Entscheidungen** ermöglichen und unterstützen. So lässt z.B. ein Workshop-Vormittag zu, dass jedes Kind sich bewusst für ein oder mehrere Workshops entscheiden kann und so seinen Vormittag selbst gestaltet.

Gerade im Alltag werden **grundsätzliche Werte und Verhaltensweisen des Zusammenlebens** vermittelt. Wenn Kinder erleben, wie es möglich ist, beispielsweise bei einem Lagerparlament gemeinsame Entscheidungen zu treffen, bei denen auch Wünsche von Minderheiten berücksichtigt werden, lernen sie oft mehr als z.B. bei einer Aktion zu diesem Thema. Oder der selbstverständliche, ungezwungene Dank für verschiedenste Aspekte des gemeinsamen Lebens vor dem Essen kann bei den Kindern mehr Eindruck hinterlassen als eine Gruppenstunde über das Beten.

Tagesablauf

- **Ankommen:** Kinder, die früher da sind, müssen Gestaltungsmöglichkeiten für diese Zeit haben (Bücher- oder Spielecke nutzen, beim Vorbereiten des Programms helfen). Natürlich sollte eine Gruppenleiterin oder ein Gruppenleiter für die Kinder, die früher da sind, im Raum sein.
- **Essen/Jause:** Es gibt die Möglichkeit, dass alle gemeinsam (die Jause) essen oder dass es eine gewisse Zeit (ca. 30-60 Minuten) gibt, in der man essen kann. Einige Überlegungen können dazu beitragen, dass die Nahrungsaufnahme zu einem gemeinsam und angenehm erlebten Essen wird, z.B. der gemeinsame Beginn kann ein Tischgebet bilden (siehe Downloadbereich) und das Ende des gemeinsamen Essens können Ankündigungen für den weiteren Verlauf des Tages bilden.
- **Siesta:** In der programmfreien Zeit nach dem Mittagessen sollte die Möglichkeit zum Ausruhen gegeben sein. Natürlich können sich jetzt auch Gruppenleiterinnen und Gruppenleiter erholen, trotzdem müssen sie auch während der Siesta für die Kinder da sein. Gerade Zeiten, in denen kein Programm ist, können gut zum Miteinander-Plaudern genützt werden. Man kann für Kinder,

die nicht wissen, was sie tun sollen, verschiedene (ruhige) Beschäftigungsmöglichkeiten anbieten: Geschichten unter einem Baum vorlesen, Brettspiele, Lieder oder Bänderknüpfen usw.

- **Hygiene:** Die Gruppenleiterinnen und Gruppenleiter können hier einerseits „gutes Beispiel“ für die Kinder sein, andererseits können verschiedene Aktionen die Kinder zusätzlich motivieren. Beispiele: eine Hände-Waschen-Show, bei der sich jemand lustig verkleidet und mit der „Handseife des Tages“ die „Hand-Wasch-Bewegung des Tages“ vorführen. Oder im Bad kann fürs Hände waschen (40-60 Sekunden lang) Lieder angehört (durch Radio, Musikbox) oder gesungen werden (Texte aufhängen). Außerdem müssen die Gruppenleiterinnen und Gruppenleiter absprechen, wie und durch wen die Sanitäranlagen sauber gehalten werden. Das gründliche Putzen ist keine Aufgabe für Kinder, sondern ist Aufgabenbereich der Gruppenleiterinnen und Gruppenleiter.
- **Abschied:** Gerade wenn Kinder an einem Tag viel erlebt haben, was beim Sommerprogramm oft der Fall ist, braucht der Tag ein langsames Ausklingen, damit die Spannung nachlassen kann und die Kinder sich auf den Abschied einlassen können. Dafür sollte genügend Zeit vorhanden sein, damit z.B. Bastelarbeiten fertig gestellt werden können und man sich in einem Sesselkreis von allen verabschieden kann.

Raumgestaltung/Ordnung

Die Art der Räume und Bereiche, ihre Größe und Lage zueinander sowie ihre Ausgestaltung können entscheidend für das **Zustandekommen und das Gelingen der verschiedensten Tätigkeiten** sein. So wird z.B. gemütliches Plaudern in einer Kuschecke viel eher stattfinden als im Spielbereich. Zuerst muss überlegt werden, wie viele Räume und Bereich es gibt und wie sie sinnvoll genutzt werden können. Den Räumen und Bereichen werden verschiedene Funktionen zugewiesen (Basteln, Spielen, Essen...).

Für die **Ausgestaltung der Räume** gilt es zu unterscheiden, welche Dinge schon vor dem Eintreffen der Kinder fertig sein müssen und welche am besten gemeinsam mit oder durch die Kinder geschehen. Der Ort, den man jetzt gemeinsam für eine bestimmte Zeit „bewohnt“, will von den Kindern erforscht und angeeignet werden. Wenn sie die Möglichkeit haben, ihre Umgebung aktiv mitzugestalten, dann halten sie sich wahrscheinlich noch lieber dort auf.

Ordnung hat zwei Aspekte: Sie erfüllt eine Funktion im Alltag, um sich leichter zurechtzufinden und sich das Leben zu erleichtern, sie hat aber auch ästhetische Zwecke. Diese beiden Aspekte müssen klar auseinandergelassen werden.

In der Vorbereitung des Sommerprogrammes ist zu klären, in welchen Bereichen euch **welches Maß von Ordnung** wichtig ist. Es geht dabei nie um „Ordnung um der Ordnung willen“, sondern um eine Klärung, in welchen Räumlichkeiten wie viel Ordnung für das Gelingen des Sommerprogramms notwendig ist. Für jeden Bereich könnte eine Gruppenleiterin oder ein Gruppenleiter zuständig sein, die oder der z.B. die Bücher in der Bücherecke oder die Dinge im Materialschränk ordnet, dass alles leicht gefunden werden kann und in den Räumen eine angenehme Atmosphäre herrscht.

Kommunikation

Wo Menschen miteinander leben, befinden sie sich in Kommunikation. Bei einer so intensiven Form des Zusammenseins wie beim Sommerprogramm wird die Gestaltung der Kommunikation einen ganz wesentlichen Beitrag zum Sommerprogrammstil leisten und dazu, ob dieser positiv erlebt wird. Deshalb

solltet ihr Überlegungen anstellen, ob und wie es neben den vielen Gesprächen und Kontakten, die ungeplant und informell beim Sommerprogramm stattfinden, auch andere Formen der Kommunikation geben soll, die bewusster gestaltet werden. Dafür findest du Ideen und Tipps im Downloadbereich.

Mitbestimmung

Alle Kinder sollen die Möglichkeit haben, an der Gestaltung des Sommerprogramms mitzuwirken, indem sie ihre Meinung sagen, für oder gegen etwas sind oder Vorschläge machen, die gehört und bei Zustimmung auch durchgeführt werden. Auch wenn ein Sommerprogramm, dessen Programmpunkte und Abläufe fix feststehen, verhindert eine starre Planung, dass Kinder aktiv mitgestalten können.

Auch wenn Gruppenleiterinnen und Gruppenleiter grundsätzlich wissen, welche Meinung die Kinder haben und was für sie das Beste ist, ist Mitbestimmung aus folgenden Gründen wichtig: Alle haben das Recht auf Meinung und diese zu äußern, gemeinsam leben heißt gemeinsam gestalten, Mitgestalten bringt Vorfreude und Demokratie erleben. Die Beschreibung des Lagerparlaments in der Jungschar, welches auch im Sommerprogramm abgehalten werden kann, findest du im Downloadbereich.

Beten

Ein Lager oder Sommerprogramm ist immer eine besondere Chance, mit Kindern Alltag zu (er-)leben. Dadurch entsteht die Möglichkeit, bestimmte Ziele oder Wertvorstellungen im gemeinsamen Tun erfahrbar zu machen. Neben vielem anderen gilt das natürlich auch für den Umgang mit Gebeten. Welche Haltung auch immer wir hier zu vermitteln versuchen, sie muss authentisch sein und unseren Überzeugungen auch im Leben „außerhalb des Lagers oder des Sommerprogramms“ entsprechen, damit sie nicht künstlich oder fremd wirkt. Die Kinder sollen auch im Gebet ihre Gruppenleiterinnen und Gruppenleiter „wiedererkennen“, eine kindgerechte Herangehensweise erleben und sich aus den hier gemachten Erfahrungen für Zuhause etwas mitnehmen können. Auch hier gilt, dass die Kinder zum Mitmachen motiviert, aber nicht dazu gezwungen werden dürfen. So kann mit einem Morgengebet, einem Lied oder einer Geschichte der Tag eingeleitet oder abgeschlossen werden. Zu Tischgebete findest du Ideen und Tipps im Downloadbereich.

3. Spielpädagogik

Worauf bei Spielen beim Sommerprogramm geachtet werden sollte

Bei den meisten „klassischen“ Spielen besteht das Ziel darin, eine Person zu ermitteln, die etwas am besten, schnellsten, höchsten, schönsten, meisten... usw. gemacht hat – das heißt, dass es in vielen Spielen jemanden gibt, die oder der gewinnt oder verliert bzw. eine Mannschaft gewinnt und die andere verliert. Durch diese Art von Spiel entsteht eine Hierarchie in der Gruppe: Die Verlierenden sind unten, die Gewinnenden oben. Die Gewinnenden haben eine gute Erfahrung gemacht, während die Verlierenden weniger angenehme Erfahrungen machen und ein Spiel deshalb in Zukunft womöglich ablehnen, obwohl es vielleicht an sich sehr nett war.

Deshalb empfehlen wir dir als Gruppenleiterin und Gruppenleiter vor allem kooperationsfördernde Spiele zu verwenden, also Spiele, die ermöglichen sollen, dass die Kinder gemeinsame positive Erfahrungen machen, miteinander spielen und gemeinsam Spaß haben können.

Miteinander spielen und nicht gegeneinander

Spielen hat einen Wert an sich. Es ist die intensivste Beschäftigung für Kinder und ist für sie konkret erlebte Realität. Deshalb darf es nicht um Sieg und Niederlage gehen. Es soll nicht um das Ergebnis gehen, sondern das Tun soll im Vordergrund stehen und attraktiv für die Kinder sein. Das heißt aber nicht, dass es im Rahmen der Spielgeschichte nicht auch ein Ziel geben darf, z.B. das Finden eines verlorenen Schatzes, das Sammeln von Zutaten für ein Festessen, die Erlangung eines Ausweises über die absolvierte Detektivschulung etc. Das Spiele-Ziel sollte allerdings von allen gemeinsam erreicht werden.

Information und Animation

Ein ansprechender, attraktiver **Titel** kann den Kindern Lust aufs Spiel machen. Weiters gehört zur Animation die **liebevolle Gestaltung der Materialien**, die in ausreichendem Maß vorhanden sein sollen. Kinder lieben auch diverse Figuren, die bei einem Spiel vorkommen, besonders wenn sie entsprechend verkleidet sind. Außerdem kann es auch für Gruppenleiterinnen und Gruppenleiter sehr lustig sein, sich für ein Spiel zu **verkleiden** und zu schminken.

Zu Beginn eines Spiels werden die Kinder in das Spiel eingeführt und über den Ablauf und das Ziel informiert. Dabei soll den Kindern **Lust auf das Spiel** gemacht werden und es soll für alle klar sein, was sie erwartet. Das geschieht am besten möglichst lebhaft, z.B. dadurch, dass eine Figur aus dem Spiel auftritt, den Kindern einen Gegenstand mitbringt (z.B. einen Brief) und die Spielgeschichte erklärt.

Während des Spiels sollte es immer **eine Spielleiterin oder ein Spielleiter** geben, die oder der die Anlaufstelle für alle Fragen und Wünsche der Kinder ist, alles erforderliche Material bereithält und auch den Überblick über das Spielgeschehen bewahrt.

Spielelemente

Um ein möglichst abwechslungsreiches Programm zu gestalten überlegt euch schon in der Vorbereitung, welche Elemente in welchem Spiel verwendet werden sollten, damit nicht in allen Spielen die gleichen vorkommen. Du kannst auswählen zwischen:

- Schätzen und Raten (z.B. Schätzfragen, Rätsel lösen, Reime entschlüsseln, Fehler entdecken etc.)

- Suchen (z.B. Schatzsuche, Personensuche, Schnitzeljagd etc.)
- Kompass, Plan und Orientierungshilfen (z.B. Fotos, Geräusche folgen, Markierungen etc.)
- Etwas zusammentragen
- Prophezeiungen
- Ähnlichkeiten
- Fantasierelemente
- Geheimschrift (z.B. rückwärts, Spiegelungen, Figurencode, Hieroglyphen etc.)

Im Downloadbereich findest du eine detaillierte Beschreibung der Spielelemente und Ideen für die Verwendung.

Spielgeschichten

Eine Spielgeschichte bildet einen Rahmen, in dem ein Spiel abläuft. D.h. anstatt zu sagen: „Die Spielregel für das folgende Spiel lautet...“, beginnt die Erklärung mit einer Erzählung, z.B.: *„Herzlich Willkommen meine Damen und Herren. Darf ich mich vorstellen: Ich bin Professor XY und habe die einmalige Gelegenheit, Sie an meinen neuesten Entdeckungen teilhaben zu lassen!“* Die Erklärung des Spiels erfolgt in Form einer Geschichte, die auch während des Spiels weitergeht, d.h. die Kinder steigen in diese Geschichte ein und übernehmen z.B. ebenfalls die Rolle von Forscherinnen und Forscher.

Warum eine Spielgeschichte?

Eine Spielgeschichte kann ein Spiel interessanter machen, da die Kinder neugierig darauf sind, welche Personen sie antreffen werden und herauszufinden, was diese mit der Geschichte zu tun haben. Wenn sich Gruppenleiterinnen und Gruppenleiter auf die Spielgeschichte einlassen (können), z.B. mit Hilfe entsprechender Verkleidung, dann kann das die Phantasie anregen und Spaß machen. Dazu kommt, dass die meisten Kinder Geschichten mögen. Selbst Teil einer Geschichte zu werden und diese miterleben ist noch einmal spannender als nur einer Geschichte zuzuhören.

Wie komme ich auf ein Thema?

Prinzipiell eignet sich als Thema fast alles. In der Fülle möglicher Themen lassen sich verschiedene Themenarten unterscheiden:

- Themen, die die Kinder gerade speziell interessieren – das können z.B. aktuelle Kinofilme oder Fernsehserien sein
- Themen, die mit einem Inhalt verknüpft sind – darunter fallen Spiele, bei denen ein bestimmtes Thema oder eine Tätigkeit im Mittelpunkt steht
- Themen, die etwas aus dem Alltag aufgreifen und es für die Kinder spielerisch erfahrbar machen
- Phantastische Themen – das sind all jene, wo das Hauptziel des Spiels vor allem darin besteht, gemeinsam an skurrilen und phantastischen Geschichten Spaß zu haben und die Tätigkeiten oder die Rollen ev. etwas ausgefallen sind
- Kriminalgeschichten – hier können die Kinder an der Aufklärung eines Falles mitwirken
- Wissenswerte – Spiele, bei denen Kinder Neues erfahren
- ein Motto – Spiele oder Aktionen, die jedes Jahr nach dem gleichen Prinzip ablaufen, können zusätzlich auch unter ein Motto gesetzt werden, z.B. „Rittersport“ statt Olympiade.

Vom Thema zur Geschichte

Ihr habt nun für ein Spiel ein Thema ausgewählt. Wie geht es weiter? Grundsätzlich gibt es zwei Möglichkeiten, die auch miteinander vermischt werden können:

1. Ihr denkt euch zuerst eine Rahmengeschichte aus und überlegt dann, was die Kinder konkret machen.
2. Ihr überlegt, welche Tätigkeiten zu diesem Thema passen und versucht anschließend, diese logisch mit einer Geschichte zu verknüpfen.

In beiden Fällen kann ein Brainstorming hilfreich sein. Außerdem gilt zu beachten, dass die Kinder in den Spielen verschiedene Rollen und Aufgaben haben – die Kinder sollen immer etwas Interessantes zu tun haben.

Zum **Schluss** ist es sinnvoll, sich folgende Fragen durch den Kopf gehen zu lassen:

- ✓ Passen Anfang und Ende zusammen? Hat das Spiel eine innere Logik?
- ✓ Passen die Tätigkeiten zur Geschichte?