

Neue Ideen fürs Zeltlager



1. Take what helps, leave what does not!

In diesem Skript stehen keine Weisheiten und einzig gültige Wahrheiten. Jeder von Euch könnte aus eigenen Zeltlager-Erfahrungen sicher auch ein Skript zusammentragen, in dem ganz andere Sachen stehen...!

[Anmerkung: TN = Teilnehmer, KK = Kinder]

2. Ziel des Zeltlagers

Bei den Vorbereitungen überlegen: Was wollen wir mit dem Zeltlager bei den Kindern erreichen? Welche Schwerpunkte setzen wir?

Natur erleben, alle Sinne ansprechen, Erlebnisse ohne Eltern, Gemeinschaft erfahren, Kolpingfeeling vermitteln, Gruppe stärken (wenn KK sich schon untereinander kennen), eine gewisse Thematik näherbringen, ...

3. Sich kennenlernen im ZL

Namensschilder:

schon vorbereitet (Buttons zum Anstecken) oder selber basteln:

- z. B. Namen auf altes mitgebrachtes T-Shirt schreiben und es noch weiter bemalen
- Namen auf Holzscheibchen (dünn aus einem Ast gesägt) schreiben, Loch durchbohren, Bändel durch und um den Hals hängen

Kennenlernspiele:

[Große Gruppen zum Kennenlernen in kleine (höchstens 10 KK) aufteilen.]

- **Name auf einen Ansteckbutton und einen Luftballon schreiben.** Luftballons im Kreis in der Luft bewegen. Auf ein Zeichen den nächstbesten Luftballon nehmen und die Person suchen, deren Name auf dem Luftballon steht; sich gegenseitig begrüßen, vorstellen und eine lustige Frage stellen (z. B. Lieblingsswitz, was hast Du heute nacht geträumt, etc.); mehrere Runden!
- **mein rechter, rechter Platz ist leer**, da wünsch' ich mir den/die ... her!
- **Zeitungschlagen:** Eine zusammengerollte Zeitung dient einem K, das in der Kreismitte steht, als Patsche. Ein K im Kreis beginnt, den Namen eines anderen zu rufen, der/die Angesprochene nennt so schnell wie möglich wieder einen Namen. Ist er/sie dabei nicht schnell genug oder sagt den Namen des Ks, das gerade in der Mitte steht, kann es von diesem mit der Zeitung abgeschlagen werden und muss selbst in die Kreismitte.
- **Namensschlange:** Ein K im Kreis beginnt: „ich bin die Katrin und habe ein Klatschen (alle klatschen einmal) mitgebracht“. Das nächste K wiederholt: „Das ist die Katrin, sie hat ein Klatschen mitgebracht und ich bin die Moni und habe ein Muuuh (alle: muuuh!) mitgebracht, usw.
- **Interview und Vorstellen:**
Je zwei KK unterhalten sich miteinander und versuchen möglichst viel über den anderen herauszufinden. Später im großen Kreis stellt einer den anderen vor.
- **Namensecho:** KK stehen im Kreis. Ein K beginnt und ruft/flüstert/singt... seinen Namen in den Kreis hinein. Als Echo kommt der Name von allen KK zurück und zwar genauso, wie er in den Kreis hineingerufen wurde (z. B. Sssssssssarah,...)

4. Spiele für große Gruppen

[Spiele entnommen aus den Büchern: andrew fluegelman „new games – die neuen spiele“ und „die neuen spiele band 2“, verlag an der ruhr, je 35,- DM.

Diese und noch viele andere **Bücher rund um das Thema „Freizeiten“** können auch im Diözesanbüro ausgeliehen werden. Ebenfalls ausleihen kann man sich dort u. a. eine **Buttonmaschine** und **Fallschirme!**

Einfach anrufen bei **Ingrid Hierlwimmer, Jugendreferentin, Tel. 08 21/34 43 -136]**

(Spiele geordnet von lebhaft bis ruhig)

Speichenrennen

Setzt euch wie die Speichen eines Rades mit überkreuzten Beinen hintereinander in Vierer- oder Fünferreihen. Alle schauen nach innen zur Nabe.

Eine Spielerin beginnt als Ausrufer. Sie rennt um das Rad herum und zerbricht eine Speiche, indem sie dem letzten in der Reihe einen Klaps gibt. Dabei ruft sie entweder „Kommt mit!“ oder „Haut ab!“ Nun rennen der Ausrufer und alle Spieler der gebrochenen Speiche um das Rad herum und versuchen wieder eine neue Speiche am alten Platz zu bilden; sie rennen jedoch nicht immer in die gleiche Richtung. Bei „Kommt mit!“ laufen die Spieler dem Ausrufer hinterher. Heißt es „Haut ab!“, so rennen sie in die entgegengesetzte Richtung. (Dem Ausrufer bleibt immer die Innenbahn.) Der letzte, der außen an der Speiche ankommt, wird der Ausrufer für die nächste Runde. Es geht wild zu bei diesem Spiel und vor allem die intakten Speichen können leicht etwas abbekommen. Deshalb solltet ihr gut aufpassen. Es darf nur gebrochene Speichen geben, nicht gebrochene Rippen.

Virus

Zuerst wird ein Spielfeld abgesteckt. Einer ist der Virus, und alle anderen die Weißen Blutkörperchen. Mit einem Schaumgummiball in der Hand macht der gefährliche Virus Jagd auf die Weißen Blutkörperchen. Wenn er eines mit dem Ball berührt, wird es unmittelbar inaktiviert und erstarrt an Ort und Stelle.

Es könnte scheinen, als wäre gegen den Virus kein Kraut gewachsen, aber die Weißen Blutkörperchen sind ihm nicht völlig hilflos ausgeliefert – die Erstarten können reaktiviert werden. Sobald zwei freie Weiße Blutkörperchen ein paralysiertes in ihre Mitte nehmen, mit den Armen einen geschlossenen Kreis bilden und „Kampf dem Virus!“ rufen, erwecken sie es wieder zum Leben, und es kann mit größerer Kraft gegen den Virus antreten.

Der muss nun sehr virulent werden, wenn er noch weiter sein Unwesen treiben will. Die befreiten Weißen Blutkörperchen haben nämlich erkannt, dass sie gemeinsam stärker sind, ja, die werden sogar immun, wenn sich zwei von ihnen an den Händen fassen.

Das ist höchste Alarmstufe für den Virus, denn es brauchen nur noch zwei weitere befreite Weiße Blutkörperchen dazu kommen, und sie können ihm den Garaus machen. Wenn vier von ihnen den Virus umzingeln und rufen „gesund, gesund!“, dann hat er ausgespielt.

Tintenfisch

Es heißt, dass Tintenfische gar nicht so böse sind, wie ihre Fangarme voller Saugnäpfe vermuten lassen. Aber ihr schlechter Ruf ist uns gerade recht, um einen gruseligen Hintergrund für dieses Spiel abzugeben.

Natürlich braucht ein Tintenfisch einen Ozean, und der besteht aus einem Spielfeld mit einer Ziellinie an beiden Enden. Ihr beginnt das Spiel alle als Fische, bis auf einen, der sich bereit erklärt, den Tintenfisch zu spielen, und mit einem Schaumgummiball bewaffnet ist. Der Tintenfisch hat großen Appetit auf die kleinen Fische, die er sich fängt, indem er sie mit dem Ball abschlägt oder trifft. Dadurch werden seine schrecklichen Fangarme noch größer und in seiner Gier kann er noch mehr Fische verschlingen.

Der Tintenfisch lässt sich im Ozean treiben, während sich alle anderen hinter einer Ziellinie zu einem Fischschwarm vereinigt haben. Dann ruft der Tintenfisch „Fischlein, Fischlein klein, schwimmt in meinen Ozean rein!“ Daraufhin müssen alle Fische den Ozean durchschwimmen (rennend, gehend, hüpfend, oder was sonst vereinbart), um zur gegenüberliegenden Ziellinie zu gelangen.

Wenn einer von ihnen abgeschlagen oder vom Ball erwischt wird, erstarrt er auf der Stelle. Alle gefangenen Fische werden in der nächsten Runde Fangarme des Tintenfisches, die sich nicht von der Stelle rühren dürfen. Wenn der hungrige Tintenfisch die Fische das nächste Mal auffordert, in seinen Ozean zu schwimmen, müssen sie sich vor den Fangarmen in acht nehmen und von dem Tintenfisch selber, der frei herumschwimmt. Nach jeder Runde wachsen seine Fangarme. Wenn nur noch ein paar Fische übrig sind, könnt ihr deren Leben dadurch verlängern, dass die Fangarme ihre Augen schließen müssen und es so schwerer haben, ihre Opfer zu umschlingen.

Ihr ahnt schon, wie das endet – ein riesiger Tintenfisch, der mit seinen schlängelnden Saugnapfarmen im Ozean wabert. Kein Wunder, dass Tintenfische einen so schlechten Ruf haben!

Riesen – Elfen – Zauberer

Dieses Spiel wird in einem Königreich zelebriert, das von drei sehr unterschiedlichen Arten von Wesen bewohnt wird: Den Riesen; sie stehen auf den Zehen und recken sich mit ausgestreckten Armen so hoch wie möglich in die Luft, schauen wild und grimmig drein und brüllen „Riesen!“ Aus den Elfen, die sich ganz klein machen, die Schultern einziehen und ihren Namen nur ganz leise wispern; und den Zauberern, die mit buckligem Rücken, magischem Blick und verzaubernden Gesten „Zauberer“ zischen.

Die Macht in diesem Königreich ist so verteilt, dass keiner über alle anderen herrschen kann. Die Riesen sind natürlich sehr stark und können die winzigen Elfen leicht überwältigen. Sie sind aber ziemlich dumm und können sich deshalb den magischen Kräften der Zauberer nicht entziehen. Und obwohl die winzigen Elflein den Riesen nicht gewachsen sind, können sie durch raffinierte Tricks die Zauberer dazu bringen, die falschen Zaubersprüche zu sagen. Die Zauberer werden mit den Riesen

fertig, sind aber gegenüber den winzigen Elfen machtlos. Also besiegen die Riesen die Elfen, die Elfen die Zauberer, die Zauberer die Riesen.

Probt die einzelnen Charaktere eures mythischen Dramas und prägt euch die Rangordnung gut ein. Dann könnt ihr das Spiel beginnen. Bildet zwei Teams auf einem Spielfeld von ungefähr acht Metern Länge mit je einer Ziellinie an den Enden. Jedes Team zieht sich auf seine Linie zurück und verabredet, welche der drei Rollen es darstellen will.

Dann stellen sich die beiden Teams in der Mitte des Spielfeldes einander gegenüber und rufen alle gemeinsam im Vierertakt „Zauberer, Riesen, Elfen“, wobei sie jedes Mal die entsprechende Haltung einnehmen. Beim vierten und letzten Taktschlag verwandelt sich jedes Team in das verabredete Wesen und ruft seinen Namen.

Wenn sich jetzt eine Elfenschar einer Riesenmeute gegenüber sieht, die Anstalten macht, sie einzufangen, flitzen die Elfen so schnell wie möglich hinter ihre Ziellinie, um sich zu retten. Es könnte aber auch sein, dass die Elfen den Zauberern Beine machen, oder dass die Zauberer flüchtende Riesen verfolgen.

Wird ein Spieler von einem Gegner abgeschlagen, bevor er sich hinter seine Ziellinie in Sicherheit bringen konnte, geht er zum gegnerischen Team über. (Für den Fall, dass beide Teams die gleichen Charaktere gewählt haben, sollte jedes Team auch noch eine Alternative bereithalten, damit nicht alle noch einmal auseinander gehen müssen, um sich auf eine andere Rolle zu einigen.)

Ihr könnt solange spielen, bis ein Team im anderen völlig aufgegangen ist.

Siamesischer Fußball

Die Variante des beliebtesten Profisports der Welt hat mit Siam nur insofern zu tun, als die berühmten Siamesischen Zwillinge diesem Spiel seinen Namen geben. Wir spielen es allerdings höchst unprofessionell.

Die Regeln entsprechen ganz denen eines normalen Fußballspiels. Nur das Spielfeld ist etwas kleiner, und zu jedem Team können etwa zwanzig Spieler gehören. Der Hauptunterschied zum regulären Fußball besteht darin, dass sich jeweils zwei Spieler eines Teams die Knöchel zusammenbinden.

Ihr könnt den Ball sowohl mit einem der beiden freien Füße als auch mit dem „Klumpfuß“ kicken. Das Tor hütet ein Paar, das Rücken an Rücken um den Bauch zusammengebunden ist.

Am Ball zu bleiben, wird nicht so einfach sein, wenn ihr mit eurem Zwilling übers Feld hoppelt.

Falls ihr es noch ein bisschen verrückter wollt, probiert es mit zwei Fußbällen. (Für jedes Team einen, wobei beide Teams gleichzeitig stürmen.) Oder mit drei Teams? Oder mit einem Tor in der Mitte des Spielfeldes? – Alles ist erlaubt!

Zwinkern

Der Name dieses Spiels lässt kaum vermuten, dass es auf einen ziemlich heißen Kampf hinausläuft, für den das Zwinkern nur der Auftakt ist. Die Mischung aus schnellem Reagieren, körperlichem Einsatz und dauerndem Rollentausch hat Zwinkern zu einem Favoriten gemacht, wenn es darum geht, intensiv zu spielen.

Ihr braucht eine ungerade Zahl von Mitspielern. Teilt euch in Paare auf, die einen bilden im Schneidersitz den Innenkreis, die anderen dahinter kniend den Außenkreis. Der übrig gebliebene Spieler wird der erste Zwinkerer, kniet sich ebenfalls in den Kreis und markiert den leeren Platz vor sich mit einem Frisbee oder einem anderen Gegenstand.

Das Spiel beginnt, wenn der Zwinkerer einem der Mitspieler im Innenkreis zuzwinkert. Das ist für ihn das Signal, zur Frisbee zu hechten, während sein Partner alles daran setzt, ihn zurückzuhalten. Er muss sich der Umklammerung entwinden und den Frisbee berühren, bevor die anderen bis sechs gezählt haben. Keiner der Spieler darf aufstehen und keiner darf sich bewegen, bevor ihm zugezwinkert worden ist.

Wenn der Angezwinkerte rechtzeitig zum Frisbee gelangt, bildet er mit dem Zwinkerer ein neues Paar und kniet sich hinter ihn. Übrig bleibt der, dem es nicht gelungen ist, seinen Partner festzuhalten; er wird der neue Zwinkerer. Konnte er den Angezwinkerten jedoch lange genug festhalten, so tauscht er mit seinem Partner den Platz und der Zwinkerer bemüht sich erneut, einen Partner anzulocken.

Zwinkern kann ziemlich wilde Formen annehmen. Deshalb solltet ihr auf ein paar Dinge achten.

Wählt einen sicheren Untergrund und tragt keinen scharfkantigen Schmuck oder Gürtelschnallen. Die

Kraft, die ihr aufwendet, soll immer der Kraft eures Partners entsprechen; ihr braucht nicht zu beweisen, dass ihr stärker seid. Es soll Spaß machen, intensiv zu spielen, ohne dass ihr dabei Angst haben müsst, verletzt zu werden. Natürlich soll jeder ohne weiteres die Möglichkeit haben, aus dem Spiel auszusteigen, wenn es ihm zu bunt wird.

Zwinkerer werden eine erstaunliche Zähigkeit an den Zug legen. Aber es ist kein Kampf, bei dem es vor allem auf Muskelstärke ankommt. Wer schnell reagiert und beweglich ist, wird meistens einem Kraftprotz überlegen sein. Und noch eine Warnung: Weite, locker sitzende Hosen sind für dieses Spiel nicht empfehlenswert!

Invasion aus dem All

Dieses Spiel ist nichts für allzu zarte Gemüter!

Bei „Invasion aus dem All“ ist einer der unheilbringende Eindringling aus dem All und die anderen sind normale friedliche Durchschnittsbürger. Sie gehen ihren üblichen Tätigkeiten nach, allerdings mit geschlossenen Augen, denn sie sind blind für die Gefahr aus dem All. (Ein Spielleiter sollte verhindern, dass sich einer der blinden Durchschnittsmenschen in der Umgebung verliert.)

Als höheres Wesen hat der Angreifer aus dem All seine Augen offen. Er beginnt seinen Eroberungsfeldzug, indem er sich an einen ahnungslosen Bürger heranschleicht und mit schauerlichem Geheule über ihn herfällt. Überlebt der Überfallene den Angriff, wird er selbst zu einem Angreifer.

Dann machen sich beide Ungeheuer zusammen auf die Suche nach einem neuen Opfer und Überläufer. Die wenigen überlebenden Bürger müssen mit geschlossenen Augen mitanhören, wie ihre Zahl systematisch und hinterhältig reduziert wird.

Die Schlusszene ist zu schrecklich, als dass sie hier beschrieben werden könnte; jedenfalls sollte der letzte Überlebende eine Freikarte für den nächsten Science-Fiction-Thriller oder das nächste Spiel bekommen.

(Anmerkung: Während der ganzen Vorstellung von „Invasion aus dem All“ müssen die Türen geöffnet bleiben, damit Teilnehmer, die keine Science-Fiction-Horror-Fans sind, den Saal jederzeit verlassen können!)

Fallschirmspiele

Leonardo da Vinci wird die Erfindung des Fallschirms zugeschrieben; allerdings war es ihm versagt, ihn auszuprobieren, weil er noch keine Möglichkeit entdeckt hatte, sich in die Luft zu erheben. Wenn er mit seinen Gedanken und Füßen auf dem Boden geblieben wäre, hätte er sich immerhin an ein paar Spielen freuen können:

Stellt euch rund um den ausgebreiteten Fallschirm auf und haltet ihn am Rand. Bewegt ihn so, als wolltet ihr einen Teppich ausschütteln: er bläht sich auf, hebt sich ein wenig und sinkt sanft auf einem Luftkissen wieder herab. Wenn ihr gut zusammenarbeitet, wird es Euch gelingen, den Fallschirm zur vollen Entfaltung zu bringen. Lauft alle zur Mitte des Riesenpilzes, der euch in seinen Falten einhüllt. Rennt wieder nach außen und zieht den Fallschirm hoch und über eure Köpfe, so dass ihr euch innen auf seinen Rand setzen könnt. Nun seid ihr umhüllt von einem Nylon-Kokon und könnt euch in eurem eigenen kleinen Universum hin- und herwiegen.

Nehmt wieder die Anfangsposition ein und zählt 1-2-3 im Kreis herum, so dass jeder weiß, ob er eine 1, eine 2 oder eine 3 ist. Lasst jetzt den Fallschirm auf- und nieder schweben. Auf ein Zeichen rennen alle Einsen unter dem Fallschirm hindurch auf die gegenüberliegende Seite und vertauschen so ihren Platz mit einer anderen Eins. Seht zu, ob ihr den Wechsel schafft, ohne dabei vom Fallschirm berührt zu werden; passt aber auf, dass ihr euch in der Mitte nicht umrennt. Und dasselbe für die Zweier und Dreier. Als großes Finale könnt ihr alle gleichzeitig versuchen, einen neuen Platz zu ergattern, bevor euch der Fallschirm unter sich begräbt.

Fasst den Fallschirm wieder am Rand und schüttelt ihn, so dass eine wellenförmige Bewegung entsteht. Ruft dazu Buchstaben des Alphabets und wandert über die Luftgebirge, wenn ihr den Anfangsbuchstaben eures Namens hört. Wenn ihr vom vielen schütteln und Rennen und all dem Gewühle außer Atem seid, könnt ihr euch abwechselnd unter den Fallschirm legen, den die anderen als riesiges Sonnendach über euch ausbreiten.

Werft einen oder ein paar Bälle in die Mitte des Fallschirms und versucht, sie in die Luft zu schleudern. Ihr könnt auch Teams bilden (zwei oder mehr, ganz wie ihr wollt) und sehen, ob es euch gelingt, die Bälle über die Köpfe des anderen Teams auf den Boden fliegen zu lassen. Habt ihr zwei kleine Fallschirme zur Verfügung, so könnt ihr euch aufteilen und Fallschirm-Volleyball spielen, wobei ihr einen Gegenstand mit den Fallschirmen hin und her schleudert. Wenn ihr Lust habt, könnt ihr Rekorde an Höhe, Weite und Treffsicherheit aufstellen.

Ihr könnt Katz und Maus spielen, wenn ihr euch rund um den ausgebreiteten Fallschirm aufstellt, ihn am Rand haltet und in Wellenbewegung bringt. Einige von euch kriechen als Mäuse darunter, ein paar andere laufen als Katzen darauf herum und versuchen, sie zu fangen. Wenn wir den Fallschirm richtig ins Wogen bringen, können die Katzen zeigen, wie geschmeidig sie sind.

Oder ihr legt euch unter den Fallschirm auf den Rücken mit den Köpfen zur Mitte und klemmt den Rand des Fallschirms unter euer Hinterteil. Mit euren Beinen, die vom Fallschirm hochgehalten werden, könnt ihr jetzt kreisende Bewegungen machen. Wenn jemand daran gedacht hat, einen Schaumgummiball mit unter den Fallschirm zu nehmen, ist das eine Gelegenheit für eine ganz besondere Art von Handball.

Krokodile im Sumpf (Fallschirm)

Hier werden nicht etwa Krokodile gejagt, - denn wir wollen ja nicht, dass diese Spezies gänzlich ausstirbt – im Gegenteil, sie werden sehr freundlich behandelt. Euer Fallschirm ist für sie ein großer Sumpf, in dem sie sich wohlfühlen. Und da die Krokodile allem Anschein nach einen Riesenhunger haben, sind in diesem Spiel allmählich die Menschen vom Aussterben bedroht.

Fasst euren ausgebreiteten Fallschirm am Rand an, setzt euch auf den Boden und steckt die Beine darunter. Das ist gar nicht so ungefährlich, denn einer von euch ist unter den Fallschirm geschlüpft und zu einem gierigen Krokodil geworden, das tagelang nichts Richtiges mehr in den Bauch bekommen hat.

Ihr wisst nicht einmal, wo das hungrige Untier steckt, denn ihr vertreibt euch die Zeit damit, den Fallschirm durch die Luft wogen zu lassen und dabei den Namen eures Lieblingssumpfes in den Tropen zu intonieren (wenn euch gerade nichts einfällt, schlagen wir euch „Okefenokee“ vor, weil es so hübsch klingt).

Auf die drohende Gefahr werdet ihr zum erstenmal aufmerksam, wenn einer von euch einen markerschütternden Schrei ausstößt, weil ihn etwas an den Füßen packt und ihn unbarmherzig in den Sumpf zerrt. Ihr werdet ihn nie mehr wiedersehen. Kurz darauf sieht es ganz so aus, als trieben nun zwei Krokodile ihr Unwesen, denn plötzlich verschwinden zwei von euch, bevor sie noch recht Gelegenheit haben, um Hilfe zu schreien.

Fast muss man fürchten, dass inzwischen vier hungrige Krokodile im Fallschirmsumpf umgehen, denn die Zahl der Opfer, die auf Nimmerwiedersehen verschwinden, verdoppelt sich ständig. Die natürliche Progression dieses Spieles ist offensichtlich und unvermeidlich. Fällt euch jetzt ein schönes Spiel für fünfzig satte Krokodile ein, die sich unter einem wogenden, sonnendurchfluteten Fallschirm räkelnd?

Jurtenkreis

Die Jurte ist eine geniale Zeltkonstruktion der mongolischen Nomaden, bei der Dach und Wände so aufeinandertreffen, dass ein stabiles Gleichgewicht entsteht. Wenn wir alle zusammenhelfen, können wir in Nullkommanichts unsere eigene standfeste Jurte bauen.

Eine gerade Zahl von Mitspielern bildet einen Kreis. Schaut alle in die Mitte, stellt euch fast Schulter an Schulter und fasst euch an den Händen. Dann sagt einer nach dem anderen: „Innen“, „Außen“, „Innen“, „Außen“, ..., so dass am Schluss jeweils ein „Innen“ zwei „Außen“ neben sich hat und umgekehrt.

Nun zählt ihr bis drei und lehnt euch abwechselnd nach innen oder nach außen. Die Füße bleiben fest am Boden und ihr haltet das Gleichgewicht nur mit den Armen. Mit ein bisschen Übung könnt ihr euch erstaunlich weit nach vorne oder nach hinten beugen, ohne umzufallen.

Wenn eure Jurte stabil dasteht, könnt ihr versuchen, bis drei zu zählen und die Richtung zu wechseln, ohne die Hände loszulassen. Und wenn auch das gelingt, könnt ihr euch rhythmisch nach innen und außen bewegen.

Regen

Ihr sitzt im Kreis und schaut zur Mitte. Schließt eure Augen und seid einen Augenblick still, während ihr euch darauf vorbereitet, die Geräusche zu wiederholen, die der Spieler zu eurer Rechten machen wird. Die Augen bleiben die ganze Zeit über geschlossen.

Der erste Spieler reibt seine Handflächen aneinander. Einer nach dem anderen zu seiner Linken tut das gleiche und ihr hört, wie der Regen stärker wird.

Wenn der erste merkt, dass auch der Spieler zu seiner Rechten die Hände aneinander reibt, fängt er an, mit den Fingern zu schnipsen, und schon geht das neue Geräusch im Kreis herum, bis ihr die Regentropfen platschen hört. Sobald alle mit den Fingern schnipsen, geht der erste Spieler zu Klatschen über und die anderen folgen ihm – ein echter Klatschregen; daraus wird ein Wolkenbruch, wenn der erste Spieler beginnt, sich auf die Schenkel zu schlagen. Stampft schließlich mit den Füßen auf den Boden und ihr habt auch noch Donnerrollen dazu. Und dann flaut das Unwetter wider ab, genau wie es gekommen ist – Fußstampfen, Schenkelschlagen, Klatschen, Fingerschnalzen und Händereiben. (Wenn ihr Schwierigkeiten habt, die Übergänge zu hören, könnt ihr euren Nachbarn ein wenig anstupsen, um ihn auf den Wechsel aufmerksam zu machen).

Hört der letzte Spieler auf, seine Hände zu reiben, fasst er seine Mitspieler zur linken an der Hand. Das geht weiter so im Kreis, bis es wieder ganz still ist. Wenn ihr die Augen öffnet, kommt vielleicht gerade die Sonne zwischen den Wolken hervor.

5. Schlechtwetterprogramm

Postkarten:

Aus Tonpapier blanko-Postkarten schneiden. KK bemalen und gestalten sie und schreiben sie nach Hause. Fürs Porto füllen die KK jeweils eine Scheck aus (siehe 7. Organisation)

Lagerzeitung:

Auftrag an die KK in den Zelten: Artikel schreiben, Rätsel malen, Zeltlager-Speiseplan aufschreiben, Berichte, Reportagen, Interviews,... Alles sammeln, und nach dem Lager mit Fotos zu einer Zeitung zusammenstellen, die dann als Erinnerung an alle KK verschickt wird.

Nicht nur für schlechtes Wetter!

Fernsehspiele:

(vorher vorbereiten)

Wer wird Millionär, Der große Preis, Wetten dass..., Herzblatt, etc.

Schlafsackralley:

[Material: Papier und Stifte]

Jedes Zelt bildet eine Mannschaft (nicht weniger als 3 – 4 KK). Leiter überlegen sich so viele Aufgaben, wie es Mannschaften gibt und schreibt jede auf ein extra Blatt. Nun bekommt jedes Zelt eine der Aufgaben und hat 15 Minuten Zeit, sie zu erfüllen. Ein lautes Signal (Gong, Pfeife,...) ertönt, wenn die Zeit abgelaufen ist. Danach werden die Aufgaben je ein Zelt weitergegeben, so dass nach 5 Runden (bei 5 Zelten) jedes Zelt jede Aufgabe bearbeitet hat. Darbietungen, die im Rahmen der Aufgabenstellung verlangt werden, dürfen im oder vor dem Leiterzelt aufgeführt werden. Die Leiter bewerten und führen Buch über den Punktestand der Mannschaften.

Bei solchen Kreativ-Ralleys steht der Spaß, nicht das Siegen im Vordergrund, deshalb sollte bei der Siegerehrung „jeder der Sieger sein“...

Bsp. für Aufgaben:

- Schreibt eine sinnvolle Geschichte zu folgenden Begriffen: Medizin, Gewitter, Dinosaurier, hüpfen, kuschelweich, Boris Becker, Xylophon, ...

- Dichtet das Lied „Ihr Kinderlein kommet“ so um, dass es vom Zeltlager handelt und singt es den Betreuern vor.
- Zeichnet zu jedem Kontinent der Erde drei typische Tiere
- Wenn man mit zwei Würfeln würfelt: welche Zahlen können jeweils zusammen erscheinen?
- Wieviel ergibt es wenn man alle Zahlen von 1 bis 50 zusammenzählt? (1+2+3 usw.)
- Zieht alles an, was ihr an Kleidung mitgenommen habt und zeigt Euch so den Betreuern. Legt danach alles wieder zusammen und verstaut es ordentlich in Euren Taschen (die Betreuer schauen sich das auch an!)
- Jeder sucht sich im Zelt etwas, auf dem er trommeln kann. Dann studiert ein Trommelstück ein und tanzt dazu (den Betreuern vorführen! Je lauter desto besser!)
- Findet mindestens 5 Tiere im Zelt und zeigt sie (lebendig!) den Betreuern.
- Schreibt eine Geschichte mit dem Titel „die ganze Wahrheit über Mama Schlumpf“ (oder „Wenn ich ein Ausserirdischer wäre“ oder „Können Teletubbies Kinder kriegen?“)
- Verkleidet den Jüngsten in eurem Zelt als Indianerhäuptling und führt eine Kriegstanz um ihn herum vor.

6. Geländespiele

Räuber-Banken-Spiel:

Tip: In der Dämmerung oder sogar im Dunkeln spielen!

Die KK bilden Mannschaften zu je 5-6 Leuten. Fünf der Betreuer verstecken sich einzeln in einem vorher abgestimmten (nicht zu kleinen Gebiet). Sie sind Banken, jede Bank tauscht nur eine ganz bestimmte Sorte von „Geld“. Die Mannschaften erhalten je eine Tauschliste auf der z. B. steht: „Tannenzapfen, Bucheckern, Eicheln, Kastanien, Nasenzwicker. (Jede Mannschaft eine andere Reihenfolge!) Diese Tauschobjekte entsprechen auch den jeweiligen Tauschbanken. Während die Banken sich verstecken, erklärt der Spielleiter, der während des ganzen Spiels im Lager bleibt und Zufluchts- und Zielpunkt darstellt, das Spiel und schickt die Mannschaften los. Sie müssen zunächst die Banken suchen und immer fragen, ob sie die Bank ihres ersten Tauschobjektes gefunden haben. Die Bank darf nur mit ja oder nein antworten, nie verraten, für welches Tauschobjekt sie zuständig ist. War es nicht die richtige, sucht die Mannschaft weiter nach der nächsten Bank. War es die richtige, zeichnet die Bank auf die Tauschliste der Mannschaft ihr Symbol und die Mannschaft versucht, das nächste Tauschobjekt zu finden. Zwei der KK (die Ältesten, oder Rabauken, die sich mal richtig austoben sollen) spielen Räuber. Sie fangen die Gruppen auf ihrem Weg von einer zur anderen Bank. Wird einer aus der Mannschaft von einem Räuber abgeschlagen, darf dieser der Mannschaft einen Strafpunkt auf ihre Tauschliste malen. Beim Spielleiter im Lager ist man vor den Räufern sicher, verliert aber Zeit. Hat eine Mannschaft nun alle Objekte getauscht, läuft sie so schnell wie möglich zum Spielleiter zurück und bekommt 5 Extrapunkte. Nun kann der Spielleiter entweder alle anderen sofort zurückrufen und den zweiten, dritten, etc. Sieger nach der Anzahl der getauschten Objekte, bzw. der Räuberstrafpunkte bestimmen, oder warten bis alle Mannschaften fertig sind und nur die Punkte zählen (Jedes getauschte Objekt: 1 Punkt, jeder Räuberstrafpunkt: - 1 Punkt, erster sein im Lager: 5 Punkte, zweiter sein: 4 Punkte, usw.)

Wenn ihr wollt, setzt zusätzlich eine gute Fee ein, die auch auf dem Gelände herumläuft und Räuberstrafpunkte wieder wegzaubern kann.

Das Spiele-Spiel (auch Zettel-Spiel):

Schon vor dem Zeltlager vorbereiten:

- 50 Zettel (Postkartengröße), die durchnummeriert sind und auf der anderen Seite jeweils einen Begriff stehen haben: z. B. Städtenamen oder Zeltlagerbegriffe, ...
- einen Spielplan mit 50 Feldern (mit Edding auf ein großes Blatt Papier malen)
- Spielfiguren und einen Würfel

- eine Liste, die den Spielleitern dann dazu dient, die Aufgaben zu stellen. Auf dieser Liste stehen die Nummern von 1 bis 50, die dazugehörigen Begriffe und jeweils eine Aufgabe: z. B.: Singt gemeinsam einen Kanon; bringt ein lebendes Tier; nehmt euch gegenseitig huckepack und lauft einmal um den Platz herum; rechnet aus, wie alt ihr alle zusammen in 77 Jahren seid; hebt einen von Euch über eure Köpfe hoch; Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Die Aufgabe sollte innerhalb einer Minute gelöst werden können. 5 Joker mit einbauen.

Alle 50 Zettel in einem vorher abgesprochenen Gebiet bunt gemischt verteilen (mit Tesakrepp befestigen, nicht verstecken). Die KK in Mannschaften (höchstens 5 KK pro Mannschaft) aufteilen. Jede Mannschaft überlegt sich einen Namen und einen Schlachtruf. Letzterer ist sehr wichtig, da die Gruppe über ihn wieder zusammenfindet. Bei den Spielleitern, der im Lager die zentrale Anlaufstelle ist, geht's los. Jede Gruppe stellt sich mit ihrem Schlachtruf vor und würfelt einmal. Wer die höchste Zahl hat, fängt an und zieht die gewürfelte Augenzahl auf dem Spielplan. Die Zahl, auf der sie gelandet ist, muss nun als Zettel im Gelände gesucht werden. Die Gruppe verteilt sich und hat einer den richtigen Zettel gefunden, merkt er sich den Begriff auf der Rückseite, ruft den Schlachtruf und die Gruppe versammelt sich wieder bei den Spielleitern. Wissen sie den richtigen Begriff, bekommen sie ihre Aufgabe gestellt, führen sie aus und dürfen dann wieder weiter würfeln.

Die erste Gruppe, die im Ziel (nach der Nr. 50) ist, hat gewonnen.

Es macht nichts, wenn zwei Gruppen dieselbe Nummer suchen. Wichtig ist: Zettel bis zum Schluss hängen lassen und auch nicht umhängen! Tip: Spielleitung aus mehreren Personen bilden, so dass auch mal zwei Gruppen gleichzeitig eine Aufgabe erfüllen können.

Schlussrunde: alle Gruppen können noch einmal Punkte sammeln, indem sie so viele Zettel wie möglich wieder zurückbringen!

Geisterparcours:

Zwei der Betreuer suchen untermals ein Waldstück, das folgende Kriterien erfüllt: ca. 5 bis 10 Minuten Fußmarsch vom Lager entfernt; unbefahrener Waldweg, der eine weite Kurve beschreibt, so dass man am Beginn des Wegstückes nur den ersten Abschnitt sieht, Bäume möglichst dicht am Weg stehend. Dieses Wegstück (ca. 200 m) wird prepariert:

Eine Stelle finden, an der die Kinder vor dem Einstieg in den Geisterparcours warten können. Von dort aus sollen sie nur den Einstiegspunkt, nicht aber den Weg selber sehen. Einstiegspunkt z. B. mit einer brennenden Kerze oder einem weißen Tuch markieren. Am Weg entlang Dinge platzieren, die im Dunkeln gespenstisch wirken könnten: ein Regenmantel an einem Kleiderbügel an einen Baum gehängt, nasse Teebeutel in Kopfhöhe an einer Schnur über den Weg spannen, einen weißen Stoffetzen mit rotem Tee „blutbefleckt“ an die Seite legen, Plastiktüten auf den Weg legen, die beim darüber gehen rascheln, etc.

Die KK kommen wenn es fast ganz dunkel ist zum Einstiegsort für den Geisterparcours (Fackelwanderung). Dort werden alle Lichter gelöscht bis auf das Einstiegslicht, bzw. die Taschenlampe eines Betreuers, der den Parcours aufgebaut hat. Betreuer aufteilen: Einer (er wird später als erster durch den Parcours gehen), der die Kinder am Ende des Parcours empfängt, 2 – 3, die im Parcours Geister spielen und der Rest, der die Kinder am Einstieg betreut und los schickt. Den Kindern erklären: Alle 1 bis 2 Minuten werden zwei (besonders mutige können auch allein gehen) von ihnen los geschickt. Vom Einstieg aus sehen sie ein helles Licht, auf das sie geradeaus zugehen sollen. Von dort aus sehen sie das nächste helle Licht und dann noch eines, das schon das Ziel markiert. Die Lichter sind starke Taschenlampen, hinter denen je ein Betreuer steht, der von den KK nicht gesehen wird, weil das Licht sie blendet, und deshalb schaurige Geräusche von sich geben kann, oder die KK erschrickt.

Als letzte gehen die Betreuer, die am Anfang bei den Kindern waren.

[Anmerkung: Erprobt ist dieser Parcours mit Kindern zwischen 9 und 15 Jahren. Erfahrungsgemäß schreien die Betreuer aber sogar meistens mehr als die Kinder!

Sowohl durch so einen Parcours zu laufen, als auch ihn aufzubauen und „Gespenst“ zu spielen ist eine krasse Erfahrung! Beim Diözesanzeltlager ist der Geisterparcours schon zu einer festen Instanz geworden. Viel Spaß dabei!]

Die große Humsa:

Was ist eine Humsa? Sie ist unsichtbar und hält sich immer dort auf, wo am Ende eines dunklen Waldstückes ein Licht scheint.

Untertags ein Gelände suchen, das folgende Kriterien erfüllt: ansteigender Fichtenwald mit nicht zu dichtem Abstand der Bäume zueinander. Hinter der Ansteigung sollte es flach sein, oder sogar wieder ein Stück bergab gehen. Größe des Geländes: etwas kleiner als ein Fußballplatz.

Ziel des Spieles ist es, dass die KK im Dunklen drei Geräuschen nachgehen, die sie in dem Waldstück hören, aber nicht sehen, dafür jeweils einen Punkt bekommen und dann zu einem Licht, das sie schon beim Einstieg in das Waldstück sehen können, weil es oben am Hügel leuchtet, gehen, wo sie ein Betreuer empfängt und mit ihnen auf die anderen Kinder wartet. Wie beim Geisterparcours werden die KK zu zweit im Abstand von 1 bis 2 Minuten losgeschickt. Die Geräusche machen drei der Betreuer immer an der selben Stelle und immer dasselbe Geräusch (z. B. mit einem Stock an einen Baum klopfen), kleine Steinchen in einem Topf bewegen, zwei Löffel gegeneinander schlagen, ...). Haben zwei KK das Geräusch aufgespürt, bekommen sie einen Klebepunkt auf die Hand und gehen weiter. Jeder der bei der Humsa angekommen ist und auch noch drei Klebepunkte gesammelt hat, hat gewonnen!

7. Organisation

Verschiedene Ideen und Erfahrungen:

Essen:

Was außer dem „normalen“ Zeltlager-Essen immer gut ankommt:

- Buchstabensuppe (Nudelsuppe mit Buchstabennudeln)
- Stockbrot (salzigen Hefeteig machen. Eine fingerdicke längere Wurst um das gesäuberte Ende eines Steckens wickeln und übers Feuer halten.)

Namen der Gerichte auf Zeltlager oder aufs Thema abstimmen:

Thema Indianer:	Tortellini mit Tomatensoße	= Goldnuggets mit rotem Feuer
	Eintopf	= Indianer-Tralala usw.

Geld:

Um Querelen (Verlieren, Diebstahl, Prahlerei...) ums Taschengeld zu vermeiden, gibt jeder TN bei der Begrüßung neben seiner Versicherungskarte auch sein ganzes Geld in der Lagersparkasse ab. Der Betrag wird erfasst und der TN bekommt eine Scheckkarte (vorher vorbereitet) mit seiner persönlichen Nummer darauf und einen Packen Schecks (auch vorher vorbereitet im Postkartenformat ca. 10 - 15 pro Kind). Will der TN ein Getränk, eine Briefmarke für die Postkarte nach Hause, etc. kaufen, füllt er einen Scheck mit dem jeweiligen Betrag aus, vermerkt Nummer und Namen darauf und gibt ihn zur Bezahlung ab. Am Ende des Lagers wird dann abgerechnet. Die Kinder bekommen den Restbetrag ihres Geldes wieder zurück.

Begrüßungssituation:

Wenn die KK von ihren Eltern ins Zeltlager gebracht werden, wird man die Eltern meist nur schwer wieder los.

Erste Möglichkeit: Warten, bis eine Gruppe KK angekommen ist. Ein Betreuer geht mit dieser Gruppe in den Wald, so weit weg, dass die Eltern nicht mitkommen und macht mit dieser Gruppe schon mal Spiele, eine Schnitzeljagd, etc. Der nächste Schwung Kinder kommt mit einem anderen Betreuer einige Zeit später, usw. Erst wenn alle Eltern weg sind, ins Lager zurück gehen.

Zweite Möglichkeit: Eltern bis zu einem gewissen Punkt noch mit einbeziehen und einspannen (Begrüßungstrunk, Zeltplatz-Führung, Zelte beziehen, Luftmatratzen aufpumpen!) und dann ein Kreativ-Angebot für die KK bereithalten (z. B. Namensschilder basteln, etc.), bei dem klar wird, dass die KK allein beschäftigt sind. Hoffen, dass die Eltern es checken und abfahren.

Ältestenrat:

Um ein Feedback über die Stimmung, den Tagesablauf, das Essen, etc. zu bekommen und den KK die Möglichkeit zu geben, Vorschläge zu machen, Beobachtungen mitzuteilen, Kritik zu üben, ... hat es sich bewährt, dass die/der Älteste aus jedem Zelt, bzw. pro 5 KK ein(e) „Älteste(r)“ sich mit dem ältesten unter den Betreuern jeden Tag für eine Viertelstunde nach dem Abendessen treffen und beraten.

Heimweh:

Heimweh-Kügelchen (bunte Zuckerperlen zum Kuchenverzieren) können ein wirkungsvolles Placebo gegen Heimweh sein. („Die nehme ich auch immer, die helfen bestimmt!“)

Beschäftigungstherapie: Dem Heimweh-Kandidaten so schnell wie möglich „besondere“ Aufgaben übertragen, die ihn vom Heimweh ablenken, z. B. Du darfst mir jetzt helfen, Holz zu holen, in der Küche Kartoffeln zu schälen, den Klowagen zu reparieren, etc.

8. Motto

Dem Zeltlager ein Thema geben, das sich soweit es geht durch den Ablauf zieht, mit dem sich die TN identifizieren können, auf das (fast) alles abgestimmt ist:

Bsp:

Indianer: Indianerschmuck, -stirnbänder, -gewänder basteln, den Lagerplatz mit Federn, etc. schmücken, einen Marterpfahl aufstellen, den Zelten Indianernamen geben, ...

Roter Faden „Gonni“: Jeden Abend verkleidete sich einer der Betreuer als Mediziner, der mit den KK am Lagerfeuer kurz den Tag reflektierte, ihre Tapferkeit, Ausdauer, Geschicklichkeit und ihren Mut lobte und ihnen als Belohnung einen Teil einer Schatzkarte übergab, die das ganze Lager über an einen Baum gepinnt war. Zum Abschluss der Zeremonie streute der Mediziner Kräuter ins Feuer und alle sangen und tanzten gemeinsam „O Gonni“. Lied: siehe 12. Lieder; Tanz: im Kreis an den Händen gefasst 4 langsame Schritte zur Kreismitte, 4 langsame Schritte wieder nach außen. Bei „E“ die Arme von unten nach oben bewegen und bei „-lah!“ einmal am Platz hochspringen.

Übrigens: Die Schatzkarte ergab den Weg zu einem Ort in der näheren Umgebung, an dem einer der Betreuer mit einem Eis für jedes Kind wartete.

Andere erprobte Mottos:

Zigeuner, Gallier, 1001 Nacht, Ritter-Hexen-Gaukler, Zirkus,...

9. Kreativ

Bodypainting, Gipsmasken, Pappmaché, Töpfern

bieten sich im Zeltlager geradezu an, weil man nicht aufpassen muss, dass alles sauber bleibt. Für Bodypainting tun es nicht nur teure Körpermalfarben, sondern auch normale Wasserfarben.

Instrumente basteln

Kazoo: leere Klopapierrolle, Butterbrotpapier. Aus dem Butterbrotpapier einen handtellergroßen Kreis ausschneiden und straff über eine Öffnung der Klopapierrolle spannen. So festkleben, die Rolle außen bemalen und in das offene Ende hineinsingen: klingt wie ein Saxophon und kribbelt an den Lippen!

Rasseln: Filmdöschen, leere Cappuchino-Dosen, Pringels-Rollen oder andere füllbare Gefäße mit kleinen Steinchen, Reiskörnern, Münzen, etc. füllen, gut zukleben und außen bemalen – fertig!

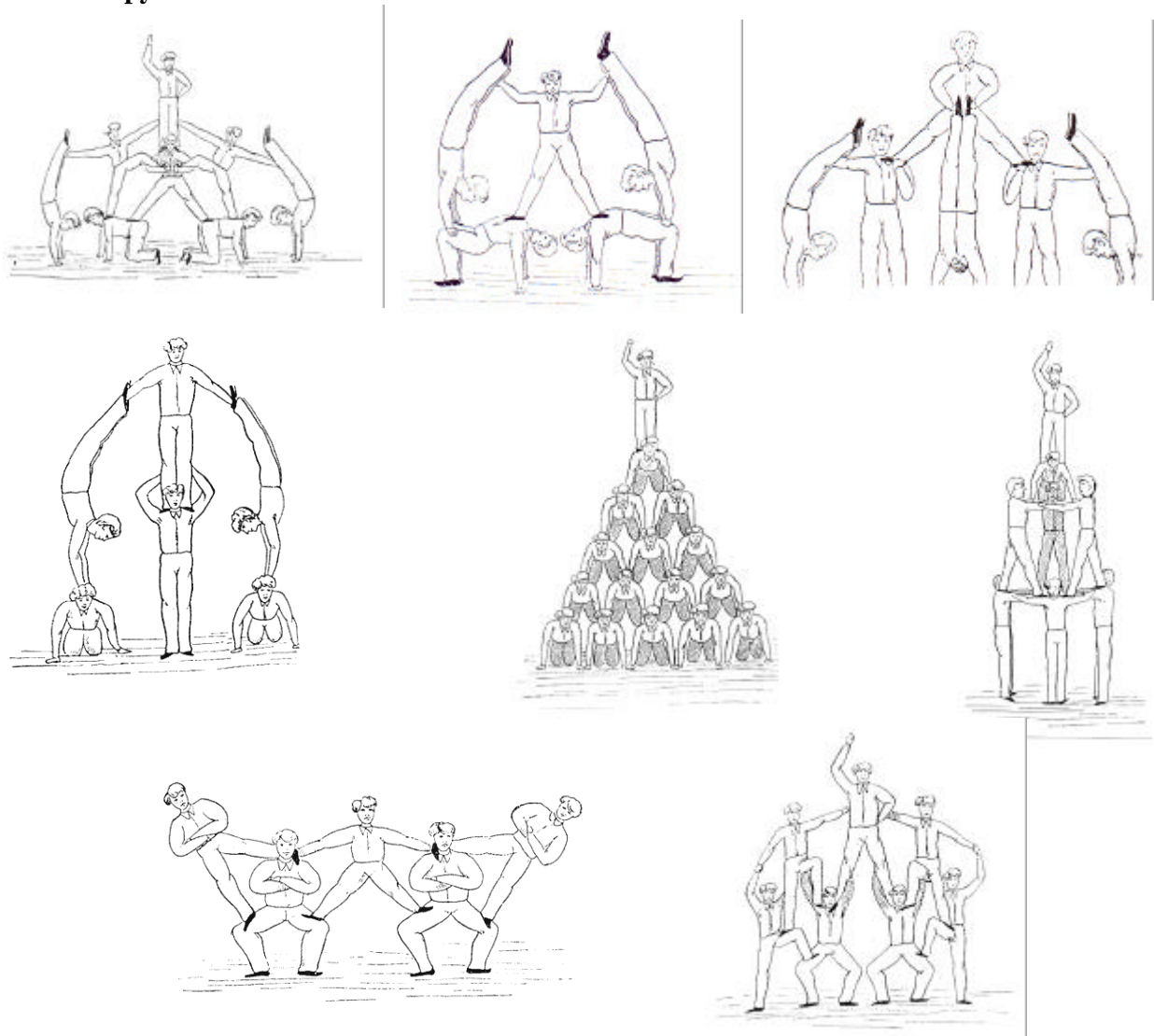
Entenlocker: Von einem Bambusrohr (Durchmesser ca. 2 – 4 cm, gibt's im Baumarkt) ein ca. 15 cm langes Stück absägen und aushöhlen. Ein Ende sehr schräg abfeilen (so dass die schräge Stelle gut 3 cm lang ist). Aus einem Joghurtbecher ein Stück Seitenwand, dass dieses schräge Loch genau abdeckt mit einem kleinen Spitz am unteren Ende, ausschneiden. Das

ausgeschnittene Stück sieht dann aus, wie ein plattgedrückter Teelöffel. Der „Löffelstiel“ wird so am Bambus mit Tesakrepp festgebunden, dass die „Löffelfläche die Schräge genau abdeckt (wenn nötig, so zurechtbiegen). Das ganze sollte jetzt einem Klarinettenmundstück ähnlich sehen. Weit in den Mund stecken und kräftig pusten, dann quakt es!

Oboe: Das eine Ende eines Plastik-Trinkhalms mit der Schere anspitzen (ca. 1 cm) Das Rohr hat jetzt eine Doppelspitze. Wenn man diese zusammendrückt, zwischen die zusammengepressten Lippen legt und kräftig bläst, entsteht ein Oboenähnlicher Ton. Die Tonhöhe verändert sich je nach Länge des Trinkhalmes. Aus einem Stück Bambusrohr, in das Löcher für die Finger (wie bei einer Blockflöte) gebohrt werden, kann auch ein Oboen-Corpus werden. In diesem Fall wird ein ca. 8 cm langes Trinkhalm-Mundstück mit Stoff und Tesakrepp am unteren Ende so lange umwickelt, bis es in die Öffnung der restlichen Oboe hineinpasst. Wer am Schluss noch einen Haushaltstrichter als Schalltrichter unten in sein Instrument hineinsteckt, hat schon fast eine richtige Schalmel!

Nicht vergessen: Mit den selbstgebauten Instrumenten ein Konzert geben!

Menschenpyramiden



Weitere Kreativ-Ideen

Stöckchen-Floße bauen; (Indianer-)Schmuck aus Leder, Perlen, etc.; Armbänder knüpfen; Gesichtsmassagen, Müll-Skulpturen

10. Religiös

Bei einem Kolping-Zeltlager ist es schön, neben einem Lagergottesdienst auch abends 5 Minuten bei einer besinnlichen Geschichte zur Ruhe zu kommen oder nachzudenken, Gott für den Tag zu danken, alle Erlebnisse noch einmal Revue passieren zu lassen, zu singen, etc.

Einmal gab es bei uns auch einen „**Pilgerweg**“: eine abendliche Wanderung, wo an einigen Feldkreuzen Station gemacht wurde und Fürbitten gesprochen wurden, Lieder gesungen, ein Vaterunser gebetet, usw.

Ein **Lagergottesdienst ums Feuer** ist auch etwas besonderes...

Beim Kyrie/Schuldbekennnis hat jeder zunächst nachgedacht, was vielleicht nicht so kameradschaftlich, freundlich oder gut war an seinem Verhalten den Tag über und dann als Symbol dafür ein bereitgelegtes Stück Holz genommen und ins Feuer geworfen. Das Feuer ist Symbol für die Liebe und das Verzeihen Gottes, das alle Fehler verbrennt!

11. Bunter Abend

Am letzten Abend im Lager ein Programm vorbereiten:

Jedes Zelt bereitet eine Einlage vor. Dafür einen ganzen Nachmittag Zeit geben, die KK dabei begleiten, unterstützen, Tips geben, etc.

Am Abend selbst: Koordinieren, Moderieren, etwas Besonderes daraus machen, feiern!

12. Lieder

Mein Dackel Waldemar

Mein Dak - kel Wal - de - mar und ich, wir zwei, wir woh - nen
Re - gen - bo - gen - stras - se drei; und wenn wir a - bends ei - ne Run - de dreh'n,
dann kann man Dak - kel - bei - ne wak - keln seh'n

Bewegungen dazu:

...Dackel Waldemar – *auf fiktiven Dackel am Boden zeigen*; ...ich – *auf sich selbst zeigen*; ...zwei – *zwei Finger hochstrecken*; ...Regenbogenstraße – *mit der Hand einen großen Bogen in die Luft malen*; ... drei – *drei Finger hochstrecken*; ...Runde dreh'n – *einmal um sich selbst drehen*; ...Dackelbeine wackeln – *mit den Knien nach außen und innen federn*;

O Gonni

O Gon - ni, o Gon - ni! E - la! O
 Gon - ni, o Gon - ni! E - la! Ecce - la

Indianer-Gonni-Beschwörungstanz dazu:

Kreisaufstellung, Hände gefasst; Auf die 1 und 3 in den ersten zwei Takten je einen Schritt in die Kreismitte (rechter Fuß beginnt); in den nächsten zwei Takten die Schritte genauso wieder zurück; Bei „E-“, die Hände loslassen und schütteln - dabei parallel von unten nach oben bewegen; Bei „-la!“ einen Schritt nach links hüpfen und wieder von vorn beginnen;

O la bamba

Oh la bam - ba a - di - ri di - ri dam - ba
 Oh - - - di - ri dam - ba
 Ein Schrau - ben - schlüs - sel Ein Gas - pe - dal
 Ein Kup - plungs - zug Ein Fahr - rad - sat - tel.
 Wir hab'n zu leis' ge - sun - gen d'rum müß'n wir lau - ter sin - gen!

Ein Vorsänger singt je einen Vers, dann wiederholen ihn alle.

Wir hab'n zu	leis'	gesungen, d'rum	müss'n wir	lauter	singen
	laut			leiser	
	schnell			langsamer	
	langsam			schneller	
	tief			höher	
	hoch			tiefer	

usw.

Kleiner Fisch bam bam

Musical notation for the first line: Treble clef, 4/4 time signature, key signature of one flat. The melody consists of quarter notes: G4, A4, Bb4, C5, followed by a quarter rest, then G4, A4, Bb4, C5. The lyrics are: Klei - ner Fisch bam bam ba - ram - bam - bam

Musical notation for the second line: Treble clef, 4/4 time signature, key signature of one flat. The melody consists of quarter notes: G4, A4, Bb4, C5, followed by a quarter rest, then G4, A4, Bb4, C5. The lyrics are: Gros - ser Fisch bam bam ba - ram bam bam

Musical notation for the third line: Treble clef, 4/4 time signature, key signature of one flat. The melody consists of quarter notes: G4, A4, Bb4, C5, followed by a quarter rest, then G4, A4, Bb4, C5. The lyrics are: Ba- by Hai bam bam ba - ram - bam bam

Musical notation for the fourth line: Treble clef, 4/4 time signature, key signature of one flat. The melody consists of quarter notes: G4, A4, Bb4, C5, followed by a quarter rest, then G4, A4, Bb4, C5. The lyrics are: Weis - ser Hai bam bam ba - ram - bam bam

Musical notation for the fifth line: Treble clef, 4/4 time signature, key signature of one flat. The melody consists of quarter notes: G4, A4, Bb4, C5, followed by a quarter rest, then G4, A4, Bb4, C5. The lyrics are: Frau schwimmt bam bam ba - ram - bam - bam

usw.

Vorsänger-Nachsänger

Weitere Strophen und Bewegungen dazu:

Kleiner Fisch bam bam baram bam bam	Daumen und Zeigefinger einer Hand wie ein Fischmaul auf- und zuklappen
Baby-Hai bam bam baram bam bam	Beide Handflächen auf- und zuklappen
Weißer Hai bam bam baram bam bam	Gestreckte Arme auf- und zuklappen
Frau schwimmt. bam bam baram bam bam	Brust-Schwimm-Bewegung der Arme
Hai sieht. bam bam baram bam bam	Eine Hand spähend über die Augen halten
Frau schwimmt. bam bam baram bam bam	Brust-Schwimm-Bewegung der Arme
Hai sieht. bam bam baram bam bam	Eine Hand spähend über die Augen halten
Frau sieht. bam bam baram bam bam	Eine Hand spähend über die Augen halten, erschrecken

Frau schwimmt schneller. bam bam baram bam	Hastige Schwimmbewegung
Hai sieht. bam bam baram bam bam	Eine Hand spähend über die Augen halten
Frau schwimmt noch schneller. bam bam baram	Noch hastigere Schwimmbewegung
Hai frisst. bam bam baram bam bam	Gestreckte Arme zuklappen, dass die Hände klatschen
Böser Hai! bam bam baram bam bam	Mit erhobenem Zeigefinger drohen
Lied aus! bam bam baram bam bam	Achselzucken

Bei der Kais'rin Josefine

Bei der Kais' - rin Jo - se - fi - ne ha - ben wir Mu - sik ge -
 macht. Ei - ner spielt die Vi - o - li - ne, ei - ner spielt den Kon - tra -
 bass. Tschim - ba - rim - ba - sa - sa; Tschim - ba - rum - ba - sa - sa
 Tschim - ba - rim - ba - sa - sa, tschim - ba - rum.

Die Sänger werden in zwei Gruppen eingeteilt, die abwechselnd bei „Tschimbarimbasasa“ und „Tschimbarumbasasa“ aufstehen und singen. Vor jeder Strophe wird erklärt, wie sie gesungen wird.

Strophen:

1. normale Lautstärke
2. etwas leiser singen, die Kais'rin ist krank
3. ganz leise singen, sie liegt im Sterben!
4. laut und schnell singen; der Arzt kommt mit dem Pferd (reiten andeuten)
5. weinend und schluchzend singen: die Kais'rin ist gestorben
6. laut und flott singen: „die neue Kais'rin soll leben!“

Löwenjagd (Sprechstück)

rhythmisch gesprochen (Vorsprecher – Alle); wo es geht Bewegungen und Gesten dazu machen.

:| Wir geee-hen, wir geee-hen, wir gehen auf die Löwenjagd :|
: ...und was sehen wir da?! :		: Eine groooooße Wüste! :
: Wir können nicht rechts vorbei, :		: wir können nicht links vorbei, :
: wir können nicht oben d'rüber, :		: wir können nicht unten durch, :
: wir müssen mitten hindurch! :	*Alle schleppen sich pantomimisch durch eine Wüste*	

Nach der Wüste geht es noch über ein hohes Gebirge, durch einen tiefen See, durch einen dichten Dschungel, ... (jeweils auf das Sprechstück übertragen).
Dann plötzlich steht vor uns der Löwe! *Alle erschrecken fürchterlich und laufen pantomimisch den ganzen Weg wieder zurück.* Puh, das war eine Löwenjagd!

13. Gruselgeschichte für das Betreuersteam

Die Nacht auf dem Friedhof (Anton Tschechow)

„Iwan Iwanytsch, erzählen Sie was zum Fürchten!“

Iwan Iwanytsch drehte an seinem Schurrbart, räusperte sich, rückte etwas näher an die jungen Damen heran und begann:

„Meine Erzählung fängt an wie alle besseren russischen Geschichten; ich war, um es offen zu sagen, betrunken... Ich hatte bei einem alten Freund Silvester gefeiert und mich volllaufen lassen wie fünfhundert Säue. Zu meiner Rechtfertigung muss ich sagen, dass ich mich keineswegs aus Freude betrunken hatte. Sich über einen solchen Quatsch wie das neue Jahr zu freuen ist meiner Meinung nach dumm und der menschlichen Vernunft unwürdig. Das alte Jahr war schlecht und das neue wird noch schlechter sein... Meiner Meinung nach soll man sich zum Jahresende hin nicht freuen, sondern leiden, weinen und Selbstmordversuche machen. Man darf nicht vergessen – je neuer das Jahr, desto näher der Tod, desto größer die Glatze, desto tiefer die Falten, desto älter die Frau, desto zahlreicher die Kinder, desto weniger Geld. Nun, ich hatte mich aus Kummer betrunken... Als ich aus dem Haus des Freundes trat, schlug die Uhr der Kathedrale gerade zwei. Draußen war ein abscheuliches Wetter... Nicht mal der Teufel hätte gewusst, ob Winter oder Herbst war. Eine Finsternis, man konnte nicht die Hand vor den Augen sehen: Man starrte und starrte und sah nichts, als säße man in einer Dose mit Schuhwischse. Der Regen peitschte... Ein kalter, schneidender Wind gab fürchterliche Töne von sich; er heulte, schrie, stöhnte, winselte, als würde eine Hexe das Orchester der Natur dirigieren. Um meine Füße schwappte schluchzend der Schlamm; die Laterne schaute trübe drein wie verheulte Witwen... Die arme Natur befand sich in einem Zustand, wo man nicht gerne einen Hund vor die Tür gejagt hätte... Kurz, es war ein Wetter, an dem Diebe und Räuber ihre Freude gehabt hätten, aber nicht ich, eine friedfertiger, betrunkenen Bürger. Mich machte es ganz schwermütig...

„Das Leben ist ein ewiges Einerlei...“ philosophierte ich, als ich schwankend durch den Schmutz schlurfte, ein leeres, farbloses Dahinvegetieren... eine Fata Morgana... Tag um Tag, Jahr um Jahr vergeht, du aber bleibst immer dasselbe Vieh, das du warst... Es vergehen weitere Jahre, und noch immer bist du derselbe Iwan Iwanowitsch, der isst, trinkt und schläft... Und schließlich schaufelt man dir Holzkopf das Grab, isst anschließend auf deine Kosten Beerdigungsplinsen und sagt: „War ein guter Mensch, schade, dass der Schurke so wenig Geld hinterlassen hat...“

Mein Weg führte von der Mestchanskaja – nach der Presnjastraße – für einen Betrunkenen eine beachtliche Entfernung... Ich schwankte durch dunkle, enge Gassen, ohne einer Menschenseele zu begegnen, ohne einen einzigen menschlichen Laut zu vernehmen. Da ich fürchtete, meine Galoschen könnten naß werden, ging ich zunächst auf dem Trottoir, dann aber, als es trotz dieser Vorsichtsmaßregel in meinen Galoschen kläglich zu schmatzen begann, ging ich auf die Straße: hier hatte ich weniger Chancen, gegen einen Pfosten zu rennen oder in den Rinnstein zu fallen... Mein Weg war eingehüllt in kalte, undurchdringliche Finsternis. Zunächst kam ich noch an trübe leuchtenden Laternen vorbei, dann aber, als ich zwei, drei Gassen hinter mir hatte, hörte auch diese Annehmlichkeit auf. Ich tastete mich mühsam vorwärts, starrte in die Dunkelheit, lauschte auf das klägliche Heulen des Windes und hastete weiter... Allmählich packte meine Seele ein unerklärliches Grauen... dieses Grauen verwandelte sich in Entsetzen, als ich gewahr wurde, dass ich den Weg verfehlt und mich verirrt hatte. „Kutscher!“ schrie ich.

Keine Antwort... Da beschloß ich, einfach geradeaus zu gehen: immer der Nase nach, aufs Geratewohl., in der Hoffnung, früher oder später auf eine größere Straße zu stoßen, wo es Laternen und Droschken gab. Ich sah mich nicht um, ich fürchtete mich sogar, nach der Seite zu blicken, ich rannte nur immer weiter... Der schneidende, kalte Wind blies mir entgegen, dicke Regentropfen

klatschten mir in die Augen... Bald lief ich auf dem Trottoir, bald auf der Straße... Wie mein Schädel bei den zahlreichen Zusammenstößen mit Pfosten und Laternenpfählen heil bleiben konnte, ist mir heute noch unerklärlich.“

Iwan Iwanytsch trank ein Glas Wodka, drehte an der anderen Hälfte seines Schnurrbarts und fuhr fort: „Ich weiß nicht mehr, wie lange ich so gelaufen bin... Ich entsinne mich nur, dass ich schließlich stolperte und schmerzhaft an einen merkwürdigen Gegenstand stieß... Sehen konnte ich ihn nicht, aber als ich ihn abtastete, fühlte ich etwas Kaltes, Feuchtes, Glatgeschliffenes... Ich setzte mich darauf, um auszuruhen... ich will ihre Geduld nicht weiter auf die Probe stellen, ich sage nur, dass ich alsbald ein Streichholz anzündete, um mir eine Zigarette anzustecken – und da sah ich, dass ich auf einem Grabstein saß...“

Ich, der ich nichts wahrnahm als Finsternis, und keinen einzigen menschlichen Laut hörte, schloß beim Anblick dieses Grabsteins entsetzt die Augen und sprang auf... Kaum aber hatte ich einen Schritt getan, da stieß ich gegen einen anderen Gegenstand... Und stellen Sie sich mein Entsetzen vor! Es war ein hölzernes Kreuz...

Mein Gott, ich bin auf einen Friedhof geraten, dachte ich, schlug die Hände vors Gesicht und ließ mich auf den Grabstein nieder. Anstatt nach der Presnja-Straße zu gehen, habe ich mich nach Wagankowo verlaufen.

Ich fürchte mich weder vor Friedhöfen noch vor Toten... Ich bin frei von Vorurteilen und glaube schon lange nicht mehr an Ammenmärchen, aber als ich mich jetzt in stockfinsterner Nacht inmitten schweigender Gräber wiederfand, während der Wind stöhnte und mir Gedanken durch den Kopf schossen, einer immer düsterer als der andere, da merkte ich, wie sich mir die Haare sträubten, und vor Entsetzen lief es mir eiskalt den Rücken hinunter...

„Das kann nicht sein“, tröstete ich mich, das ist eine optische Täuschung, eine Halluzination... Das alles kommt mir nur so vor, weil mir Deprez, Bauer und Arabashi im Schädel sitzen... Feigling!“

Im gleichen Augenblick, als ich mir so Mut zusprach, hörte ich leise Schritte... Jemand kam langsam gegangen, aber... das waren keine menschlichen Schritte...für einen Menschen waren sie zu leise und zu behutsam...

Ein Toter, fuhr es mir durch den Kopf.

Endlich war dieser geheimnisvolle Jemand bei mir angelangt, berührte meine Knie und seufzte... Dann hörte ich ein Heulen... Es war ein furchtbares Grabesgeheul, das mir die Seele zerriß... Wenn es für Sie schon schrecklich ist, den Ammen zuzuhören, die von heulenden Toten erzählen, was heißt es da erst, dieses Heulen selbst zu hören! Vor Entsetzen war ich starr und wie versteinert... Deprez, Bauer und Arabashi waren aus meinem Kopf verschwunden und mit ihnen meine ganz Trunkenheit. Mir schien, dass, wenn ich jetzt die Augen öffnete und es wagte, in die Dunkelheit zu blicken, ich einen blassgelben Totenschädel und ein halbverwestes Leichengewand vor mir sehen würde...

„Herrgott, laß bald morgen werden“, betete ich.

Aber ehe noch der Morgen anbrach, musste ich etwas unvorstellbar Entsetzliches erleben, das sich überhaupt nicht beschreiben lässt. Als ich so auf dem Grabstein saß und das Geheul des Grabesbewohners hörte, vernahm ich plötzlich wieder Schritte... Schwer und gleichmäßig aufstampfend, kam jemand geradewegs auf mich zu... Als dieser zweite, dem Grab entstiegene Leichnam bei mir angelangt war, seufzte er, und gleich darauf legte sich eine schwere Knochenhand auf meine Schulter... Ich verlor das Bewußtsein.“

Iwan Iwanytsch trank ein Glas Wodka und ächzte.

„Ich erwachte in einem kleinen, quadratischen Raum... Durch das einzige, vergitterte Fenster drang schwaches Morgenlicht. Nun, dachte ich, da haben mich die Toten also in ihr Grabgewölbe gezerrt... Aber wie groß war meine Freude, als ich hinter der Wand menschliche Stimmen hörte.

„Wo hast du ihn aufgesammelt?“ fragte ein Baß.

„Bei der Grabsteinhandlung Beloryssow, Euer Wohlgeboren“ antwortete ein anderer Baß, wo die Grabmale und Kreuze ausgestellt sind. Ich sehe, er sitzt da und umarmt einen Grabstein, und neben ihm heult ein Hund... War wohl betrunken...“

Als ich morgens erwachte, wurde ich entlassen.“