

Campzeitung

Eine Campzeitung ist aus den meisten Ferienlagern nicht mehr weg zu denken.

Trotzdem fällt es vielen Betreuern schwer eine Zeitung mit ihrer Gruppe zu gestalten.

Was ist eine Campzeitung?

heute aktuell, morgen Wurstpapier, in zwanzig Jahren Kulturgeschichte

Eine Zeitung hat zunächst einen informativen Charakter. Sie bietet eine Möglichkeit des Austauschs, welcher durch indirekte Kommunikation gestützt ist und ein wichtiges Ausdrucksmittel der Kinder und Jugendlichen werden kann.

Eine Campzeitung kann verschieden Formen haben, sie hat mäßigen Seitenumfang und erscheint regelmäßig, meist täglich.

Vier Kriterien müssen gegeben sein, wenn man von einer Zeitung spricht:

- Aktualität (zeitnahe Berichterstattung)
- Periodizität (regelmäßiges Erscheinen)
- Publizität (für Leser zugänglich) und
- Universalität (inhaltliche Vielfalt).

Weitergehend wird eine Campzeitung von den Teilnehmenden gestaltet. Nicht die BetreuerInnen verfassen die Artikel, gestalten das Layout und bestimmen die Inhalte, sondern die Jugendlichen selbst.

Formen einer Campzeitung

Die Wandzeitung

Wandzeitungen sind aus den Falken- Jugendfahrten Camps nicht mehr weg zu denken und stellen die meist gewählte Form dar. Die Wandzeitung illustriert ihre Aussage auf großem Format. Es wird Wissenswertes, Aktuelles, Interessantes, Kontroverses und Ungewöhnliches in Texten, Bildern, Skizzen, Fotos und Karikaturen arrangiert. BetrachterInnen sollen einen Überblick zu einem Thema erhalten. Zuerst muss Recherche betrieben werden, d.h. untersuchen, fragen und notieren, aufarbeiten und diskutieren. Das gesamte Material muss gesichtet werden. Es wird entschieden, was nun als Quintessenz in der Wandzeitung verwendet wird. Daraus wird die Wandzeitung gestaltet. Überschriften werden formuliert. Eine gute Wandzeitung lädt zum Verweilen und Lesen ein, also muss neben der inhaltlichen Komponente auch die grafische Gestaltung ansprechend sein.

Die gedruckte Zeitung

Habt ihr im Camp PC, Drucker und Kopierer zur Verfügung ist dies die schönste Form eine Zeitung zu gestalten. Die Kinder und Jugendlichen gestalten ihre Texte am PC, können Bilder bearbeiten und einfügen und ein eigenes Layout kreieren. Außerdem bietet diese Form der Zeitung ein wunderbares Erinnerungsstück und wertet die geleistete Arbeit der Kinder und Jugendlichen durch ihre Vielfältigkeit enorm auf.

Die Riesen- Zeitung

Dieser Typus wird mit den gleichen Kriterien der vorhergehenden Zeitungsformen erarbeitet. Die Riesen- Zeitung stellt eine Mischform dar. Sie ist zum einen zum Aufklappen wie die gedruckte Zeitung, im Gegensatz zu ihr gibt es aber nur ein Exemplar. Zu ihrer Herstellung können die verschiedensten Medien und Ausdrucksformen verwendet werden.

Checkliste "Erstellen einer Wandzeitung"

- Themensuche
 - Was interessiert uns? Was könnte für die Rezipienten interessant sein?
- Achtet auf einen klaren Aufbau der Seiten (Einleitung, Hauptteil, Schluss) und auf eine gute Struktur: Gliedert eure Wandzeitung mithilfe von Überschriften in Abschnitte!
So erleichtert ihr den Lesern Eurer Wandzeitung das Lesen.
Die Gliederung kann mit den Kindern und Jugendlichen in Form eines Inhaltsverzeichnisses erarbeitet werden, dazu können folgende Fragen hilfreich sein:
 - Was ist am wichtigsten? Das kommt an den Anfang!
 - Welche Artikel passen zusammen?
 - Können wir für zusammen passende Artikel Überschriften finden?
- Als gestalterische Bestandteile könnt ihr folgende Elemente verwenden (achtet aber darauf, dass Eure Darstellung nicht zu unübersichtlich wird):
 - Schriftart (z.B. gedruckt, Graffiti Schrift, Schnörkelschrift, Druckschrift etc.)
 - Farben (zur Verdeutlichung von Inhalten)
 - Bilder (Fotos/Karikaturen/Kollagen)
 - Symbole (Pfeile/Piktogramme/Satzzeichen)
 - Übersichtlichkeit (Tabellen/Diagramme/Schaubilder)
 - Verschiedenste Materialien, mit welchen z.B. Rahmen für Artikel gebastelt werden können

Wie findet man Themen? Themenvorschläge und Möglichkeiten der Aufarbeitung

Die Antwort hierauf ist einfach:

Die Themen findet ihr bei den Kindern und Jugendlichen selber!
Es ist empfehlenswert sich dafür Jugendzeitschriften anzuschauen. Die immer noch beliebteste Jugendzeitschrift ist die Bravo!. Sie ist für etwa €1,50 zu erwerben.

Entgegen der weit verbreiteten Annahme, Bravo! setzte Trends und manipulierte Jugendliche im Auftrag großer Konzerne hinsichtlich ihres Konsumverhaltens, spiegelt Bravo! Die aktuellen Trends Jugendlicher auch wieder.

Die Bravo! Redaktion besitzt eine riesige Marketing Abteilung, den größten Bereich nimmt darin die Markt Analyse ein.

Nicht nur Klingeltonanbieter und Markentextilhersteller haben Kinder und Jugendliche als Kaufkraftfähige Masse erkannt. Auch die persönlichen Interessen, Wünsche und Zukunftsvorstellungen von Jugendlichen werden analysiert, damit Banken, Versicherungen und Bauunternehmen ihre Angebote und Werbeanzeigen schon jetzt optimieren können, um die Erwachsenen von Morgen schon heute an ihre Unternehmen zu binden.

Nimmt man also Jugendzeitschriften als soziologische Studie wahr, bieten sie uns ein hilfreiches Instrument um uns über die Interessen der Jugendlichen klar zu werden.

Die Themen in den Zeitschriften können sehr vielfältig sein, immer wieder kehrend sind vor allem folgende Interessensgebiete:

- Liebe und Sex (Dr Sommer)
- Freundschaften
- Stars und Sternchen
- Tests und Quiz
- Horoskop

Weitere Themen und Ideen die sich für eine Campzeitung im Ferienlager eignen:

- Interviews mit TeilnehmerInnen oder BetreuerInnen
- Beschreibung und evt. Bewertung der Aktivitäten vom Vortag
- Bewertung des Essens
- Gerüchteküche (TeilnehmerInnen und BetreuerInnen)
- Tippseite (z.B. „So wirst du ein Star“, „Fit im Ferienlager“, „So gehst du mit Heimweh um“ etc.)
- Foto- Love- Story/ Comic
- Gedichte, Kurzgeschichten, Erfahrungsberichte
- alles was den Kindern einfällt

Tipps zur Umsetzung der Themen

Die Themen sollten bei den Kindern und Jugendlichen vorhanden sein. D.h. 6- 10 jährige werden sich kaum für das Thema Liebe und Sex interessieren. Hier soll bitte auch nichts angeregt werden. Wir haben nicht den Auftrag sexuelle Aufklärung durchzuführen!
Der Betreuer sollte im Vorfeld sensibel wahrnehmen was bei den Kindern und Jugendlichen aktuell ist und Tipps zur Umsetzung geben.

Liebe und Sex

Das Thema kann klassisch umgesetzt werden. Neben der, in den meisten Camps aufgestellten Letterbox, wird eine zweiter Briefkasten aufgestellt: Der „Kummerkasten“ oder „Liebesbox“ o.ä..

Es gibt zwei Möglichkeiten:

→ *Dr. Sommer (Dr. Camp, Dr. Pobierowo, Dr. Gernrode, etc.)*- das ist die klassische Methode. Die Kinder und Jugendlichen werfen ihre Briefe ein, das Betreuer Team beantwortet sie (ernsthaft und wertschätzend!) und veröffentlicht sie am nächsten Tag in der Campzeitung

→ *Kinder helfen Kindern*- das ist die pädagogisch sinnvollere Variante. Hier lesen die Kinder und Jugendlichen selbst die Briefe der TeilnehmerInnen und überlegen sich mögliche Hilfestellungen und Lösungsstrategien.

Beides sind Methoden, welche den LeserInnen viel Spaß einbringen, aber gleichzeitig oft interessiert gelesen werden, um die Handlungsstrategien auf das eigenen Leben zu übertragen.

Stars und Sternchen

Hier stehen den BetreuerInnen alle Möglichkeiten offen.

Von einer „Camphitliste“ und wiedergegebenen oder umgeformten Songtexten über einen ausgedachten Bericht oder ein Interview und einem gezeichneten Portrait können hier alle kreativen Fähigkeiten der TeilnehmerInnen einfließen.

Horoskope

Horoskope können bei Bedarf einfach selbst erfunden werden.

Interview

Entscheidet sich die Gruppe ein Interview mit einer/m BetreuerIn oder TeilnehmerIn durchzuführen, sollte vorerst bei der Entwicklung des Interviewleitfadens unterstützt werden.

Was interessiert uns und die LeserInnen an der Person?

Inhalte des Interviews können alle möglichen Themen sein

Ein kleiner Steckbrief zu Beginn ist sinnvoll, damit der/die LeserIn weiß um wen es sich handelt. Danach kann versucht werden die privatesten Details zu erforschen. Es liegt dann beim Interviewpartner welche Fragen er beantworten möchte und welche nicht.

Das sollte von den BetreuerInnen im Vorfeld deutlich klar gestellt werden. Ein kleines gezeichnetes Portrait ist auch eine gute Möglichkeit die Kinder und Jugendlichen zum kreativen Gestalten anzuregen

Gerüchteküche

Bei der Rubrik Gerüchteküche findet der Camp Tratsch und Klatsch seinen Platz.

Welche/r BetreuerIn mit wem?

Wer bandelt unter den Kindern und Jugendlichen miteinander an?

Aber Vorsicht! Hier muss der Betreuer einschätzen, welche Kinder so etwas abkönnen. Die betroffenen Kindern und Jugendlichen sollten immer nach ihrem Einverständnis gefragt werden. Besteht ohnehin schon eine negative Gruppenatmosphäre sollte diese Rubrik lieber weggelassen werden. Sie kann in beide Richtungen positiv wie negativ verstärkend wirken.

Foto Love Story/ Comic

Die Foto Love Story ist bei Rezipienten von Jugendzeitschriften sehr beliebt.

Im Idealfall hat das BetreuerInnen Team Computer, Drucker und Digitalkamera oder Fotohandy vor Ort. Unter medienpädagogischen Aspekten kann dann mit den Kindern ein kurzer Ablaufplan geschrieben werden. Es sollte immer eine kleine Einführung in die später dargestellten Situationen geschrieben werden, auch eine Vorstellung der Protagonisten ist von Vorteil. Dieser wird dann in kleinen Szenen dargestellt und abfotografiert. Mit Photoshop können die Bilder dann bearbeitet werden. Kleine Sprechblasen werden eingefügt, in welche die Kinder und Jugendlichen dann den Text der jeweiligen Person eingeben. Im Anschluss wird ausgedruckt und aufgehängt.

Im Normalfall haben wir diese technische Ausrüstung nicht im Camp oder haben nicht die Möglichkeit sie mit den TeilnehmerInnen zu nutzen.

Trotzdem ist es sehr empfehlenswert diese Methode durchzuführen. In dem Fall braucht man ein Kind das gerne zeichnet. Die Zeichnungen müssen nicht gut sein- es geht hier trotz geringem Textanteil mehr um

den Inhalt! Die verschiedenen Situationen werden dann statt fotografiert- gezeichnet.

Diese Methode lässt sich gut dazu nutzen, um Konflikte in der Gruppe zu bearbeiten.

Bei der Themenfindung für eine Foto Love Story kann der/die BetreuerIn Vorschläge in diese Richtung machen.

Beispiel: _

Dustin und Kevin haben sich gestern geprügelt. Dabei ging es darum, das Kevin, Dustin des Diebstahls beschuldigt hat. Nina kam dazu, um Dustin beizustehen und hat dabei einen Schlag abbekommen. Die Situation wurde danach von Mirko dem Betreuer aufgelöst. Alle wurden zunächst verarztet, die beiden Jungs anschließend sanktioniert.

Mirko soll am nächsten Tag mit seiner Gruppe die Campzeitung gestalten.

Die Jugendlichen wollen gerne eine Foto Love Story herstellen.

Mirko macht die Situation vom Vortag zum Ausgangsthema.

Die Situation wird noch einmal besprochen, es wird gemeinsam überlegt was im Vorfeld und im Nachhinein passierte. Jetzt können mit der Gruppe verschiedene Lösungsstrategien besprochen werden. Außerdem sollten alle 3 Rollen in den Vordergrund kommen. Warum hat sich jeder so verhalten wie er es getan hat?

Welche anderen Möglichkeiten hätte es gegeben, damit der Konflikt anders ausgegangen wäre?

Es bietet sich an, vor der Zeichnung, kleine Rollenspiele durchzuführen und mögliche Handlungsstrategien einmal durchzuspielen.

Mit dieser Methode kann man also Konflikte bearbeiten, ohne die Betroffenen in die unangenehme „Kritik- Gesprächs- Situation“ zu manövrieren.

Die Beteiligten haben die Möglichkeit ihren Konflikt aus einer Distanz heraus zu betrachten und andere mögliche Handlungs- und

Lösungsstrategien durchzuspielen, ohne in eine Rechtfertigungssituation zu kommen.

Zeitung schreiben unter dem pädagogischen Blick

An einer Zeitung zu schreiben fördert ganzheitlich alle Kompetenz-Bereiche:

- * Ich- Kompetenz
- * Soziale Kompetenz
- * Sachkompetenz und
- * Lernmethodische Kompetenz

Als Betreuer im Ferienlager sind für uns besonders die ersten beiden Kompetenz Bereiche wichtig.

Die Ich- und Sozial- Kompetenzen jedes einzelnen Jugendlichen beeinflussen die Gruppendynamik und bewirken ob diese sich positiv oder negativ gestaltet.

Ich Kompetenz

- Sich seiner Bedürfnisse und Interessen bewusst werden
- Eigene Stärken und Schwächen erkennen
- Kommunizieren, etwas sprachlich oder anders ausdrücken, interagieren
- Offen und neugierig für Informationen, Wissen und neue Erfahrungen
- Die eigene Meinung über Dinge finden
- Initiative ergreifen, Ideen entwickeln
- An einer selbst gestellten Aufgabe dran bleiben, bei Misserfolgen nicht gleich aufgeben

Soziale Kompetenz

- Die Verschiedenheit in den Interessen zwischen Kindern untereinander sowie zwischen Kindern und Erwachsenen wahrnehmen
- Sich über unterschiedliche Erwartungen verständigen, Konflikte aushandeln und Kompromisse finden
- Entscheidungsstrukturen erkennen, mitbestimmen wollen
- Die Folgen des eigenen Verhaltens für andere Erkennen

Ein wichtiges pädagogisches Ziel von Falken- Jugendfahrten ist die Gemeinschaft. Die TeilnehmerInnen sollen die Vorteile einer Gemeinschaft, einer Gruppe kennen lernen, in dieser Spaß haben, Konflikte austragen, kooperieren und Kompromisse schließen. Bei der Herstellung einer Zeitung kann dieses Ziel besonders gut aufgegriffen werden.

Es bietet sich an die Campzeitung jeden Tag im Gruppenprogramm zu gestalten.

Dabei sollte die zuständige Betreuer Gruppe täglich wechseln. So wird sichergestellt das jede/r TeilnehmerIn die Möglichkeit hat sich in die Camppresse einzubringen. Wird die Campzeitung als Workshop angeboten, werden einige TeilnehmerInnen dieses Angebot aus eigener Unsicherheit im Voraus ablehnen.

Es sollte eine angenehme Arbeitsatmosphäre geschaffen werden. Empfehlenswert ist es den TeilnehmerInnen eine demokratische Struktur vorzuschlagen, d.h. es wird ein Moderator gewählt, jeder kann seine Vorschläge einbringen, Entscheidungen werden nach dem Mehrheitsprinzip beschlossen und Aufgaben gerecht verteilt. Dann sollte die „Checkliste zur Herstellung einer Wandzeitung beachtet werden“.

Der Betreuer hat die Möglichkeit im Hintergrund zu manipulieren. Durch die demokratische Form der Arbeitsgruppe wird er gleichberechtigtes Gruppenmitglied. Damit kann er genauso Vorschläge

einbringen und durch seine Stimme Entscheidungen beeinflussen. Er kann die Situation in soweit beeinflussen, als das er einen weitgehend objektiven Blick auf seine Gruppenmitglieder hat und ihre Stärken und Schwächen anders wahrnimmt als die TeilnehmerInnen. Somit hat er die Möglichkeit der Gruppe Vorschläge zu machen, bei welchen die Kompetenzen jedes einzelnen in den Vordergrund rücken, denn jedes Kind kann etwas besonders gut! Damit erfährt jede/r TeilnehmerIn Wertschätzung für die eigene Person und das geleistete Endergebnis. Je mehr wichtige und positiv besetzte Rollen eine Gruppe zur Verfügung hat desto positiver entwickelt sich die Gruppendynamik- welche sich dann natürlich auf alle anderen Aktivitäten im Ferienlager überträgt.

Spiele mit Sprache

Zeichenspiele

Knickbild die erste

Jedes Kind überlegt sich einen Gegenstand und malt diesen in den oberen Bereich des Blattes. Der Zettel wird nach rechts weitergegeben. Diese Person schaut sich den Gegenstand an, knickt das Papier so um, dass der Gegenstand nicht mehr zu sehen ist und schreibt hin, was gesehen wurde. Der Zettel wird wieder eine Person weiter nach rechts gegeben. Diese nächste Person malt nun wiederum ein Bild aufgrund des zuvor aufgeschriebenen Textes oder Begriffs. Nach 2-3 weiteren Runden wird das erste Bild mit dem letzten Bild verglichen.

Knickbild die zweite

In der ersten Runde mal jeder einen Kopf bis zum Hals. Das Bild wird nun so geknickt, dass nur noch ein Millimeter vom Halsansatz zu sehen ist. Das Papier wird jeweils nach rechts weitergegeben. In der nächsten Runde malt nun jeder auf das neue Papier einen Oberkörper bis zum Bauchnabel. Das Papier wird wieder so geknickt, dass der Nebenmann

anschließend den Unterkörper bis zum Knie malen kann. Zum Abschluss geht's dann vom Knie abwärts mit den Beinen bis zu den Plattfüßen. Am Schluss wird das Bild komplett aufgeklappt und es kommen sehr lustige Personenzeichnungen heraus.

Stille Bilder-Post

Variante 1: mit dem Finger wird auf dem Rücken des Kindes eine Zahl oder ein Buchstabe geschrieben. Das Kind muss die Zahl, den Buchstaben (oder ein ganzes Wort) erraten.

Variante 2: immer 5-6 Kinder sitzen hintereinander. Der ersten Person jeder Gruppe wird eine Zahl, ein Motiv (Hund, Katze, Maus, Haus, Baum, Vogel, ...), oder ein Wort gezeigt. Diese Vorgabe malt die Person nun mit dem Finger auf den Rücken des vor ihm sitzenden Mitspielers. Sobald dieser meint zu wissen was gemalt wurde, malt diese Person wiederum auf den Rücken des vor ihm sitzenden Mitspielers. Bei der vordersten Person angekommen muss diese nun diese Botschaft auf ein Blatt Papier aufmalen. Anschließend rücken alle Personen um eine Person weiter, der vorderste Spieler wird zum letzten Spieler. Gewonnen hat die Gruppe mit den besten Ergebnissen.
Schreibspiele

Der Zeitungsbericht

Ganze Gruppe muss einen Zeitungsbericht schreiben. Jeder schreibt nur einen Teil auf und faltet das Blatt und gibt es an den nächsten weiter: Wer.... tut was mit wem.... bei welcher Witterung.... Ortslage.... Ortsbezeichnung..... wogegen (wer war dabei?).... was geschah dabei.... zu welcher Zeit.... sonstige Umstände.....

Das Inserat

Ganze Gruppe muss eine Annonce/Inserat schreiben. Jeder schreibt nur einen Teil auf und faltet das Blatt und gibt es an den nächsten weiter Wer oder was ?.... Wie beschaffen ? Nähere Umschreibung Was

„Kreatives Schreiben“ Falken-Jugendfahrten e.V.
Jenny Roberts

28.05.11

geschah damit ?.... Unter welchen Bedingungen ? Zu welchem Preis
? Angebote an wen ?

Schreiben

Die eine Person hält den Stift in unbewegter Haltung. Die andere Person führt das Blatt und versucht ein Wort zu schreiben. Das leserlichste Ergebnis zählt.

Scrabble-Wort-Kreationen die erste

Aus einem langen Wort werden mit den vorhandenen Buchstaben so viel wie möglich weitere Wörter gebildet. (Jugendarbeit: Jugend, Arbeit, Tier, Bande, Teig, bei, Garten, ...)

Scrabble-Wort-Kreationen die zweite

Jemand hat sich einen Satz (z.B. ein Lebensmotto, ein Werbeslogan) ausgedacht. Alle darin vorkommenden Buchstaben werden durcheinander aufgeschrieben. Die Gruppen müssen nun versuchen anhand der Buchstaben der Satz herauszufinden. Dies wird kaum gelingen, aber es kommen teilweise lustige Satzkombinationen heraus. Etwas einfacher wird es, wenn es zum einen nicht so viele Buchstaben sind und zum anderen vielleicht das Thema bzw. ein kleiner Hinweis gegeben wird.

Scrabble-Wort-Kreationen die dritte

Eine kleine Übung zu Konsonanten, Vokale, Umlaute und Doppellauten. Aus zwei oder drei Konsonanten (H,S,T) werden durch Hinzufügen von beliebigen Vokalen, Umlauten und Doppellauten weitere Wörter gebildet. (HOSE, HUT, HAUT,HAT,HASE, ...). Gewonnen hat die kreativste Mannschaft.

Scrabble-Wort-Kreationen die vierte

Aus einem Lebensmotto, oder einem Werbeslogan werden alle Selbstlaute entfernt. Die übrig gebliebenen Buchstaben sind alle aneinander zu reihen. Aufgabe ist es nun durch Einfügen von Selbstlauten den ursprünglichen Satz wieder herzustellen. Welcher Gruppe gelingt das am schnellsten?

Scrabble-Wort-Kreationen die fünfte

Jeder der Mitspieler sagt 1 oder 2 Buchstaben. Z.B. werden von der Gruppe z.B. a,c,b,s,t,h,r genannt. Die Gruppe muss nun daraus so viele Wörter wie möglich bilden, jedoch ohne weitere Buchstaben zu verwenden. Herauskommen könnte z.B. Ast, Bach, Stab, Rast

Der Fortsetzungsroman

Jede Person schreibt eine Geschichte mit 5-6 Sätzen auf. Der letzte Satz bleibt stehen, der Text davor wird umgeknickt. Der Text wird jeweils an den rechten Nachbarn weitergegeben. Dieser schreibt die Geschichte weiter. Zum Schluss wird die gesamte Geschichte vorgelesen. Um nicht irgendeine Geschichte entstehen zu lassen kann ein Thema oder eine Situation (z.B. auf dem Zeltlager Nachts bei der Nachtwache ...) vorgegeben werden.

Steno

Immer zwei Kinder bilden ein Team. Alle Teams erhalten den gleichen Text. Auf Kommando beginnt jeweils ein Kind dem anderen Kind einen Text zu diktieren. Welches Team ist am schnellsten fertig? Welches Team hat den Text fehlerfrei auf Papier gebracht? Wer viele Schreibmaschinen auftreiben kann, oder mehrere Computer (Schule) hat, der kann es auch so probieren.

Auf jede Frage gibt es eine Antwort - nur nicht immer die passende!

Alle sitzen im Kreis. Jeder zweite erhält ein Blatt. Jede Person mit Blatt schreibt eine (beliebige) Frage auf, knickt das Blatt um gibt das Blatt an den jeweils rechten Nachbarn weiter. Diese Schreiben nun eine Antwort auf das Blatt. Das Blatt wird wieder so geknickt, dass nichts zu sehen ist und weitergegeben. Zum Schluss werden die Sätze (Fragen und Antworten) vorgelesen. In einer neuen Runde können die Rollen getauscht werden und die Antwortschreiber werden zu Fragestellern.
Telegrammstil

Die Gruppe/Klasse ruft 5-6 x-beliebige Wörter heraus. Diese Wörter werden aufgeschrieben. Die Gruppe/Klasse muss nun ein Telegramm aus diesen Wörtern erstellen und darf maximal die gleiche Anzahl an zusätzlichen Wörtern zur Satzvervollständigung verwenden.
(Schullandheim, Partyabend, Herr Müller, Socken, Essen, Nachts)

Wörtersalat

Dem Druckereibetrieb Müller ist ein Malheur passiert. Der Setzkasten mit 20 (bis 30) Wörtern einer Kurzgeschichte ist heruntergefallen. Nun liegen alle Wörter verstreut am Boden. Kann es der Gruppe gelingen aus den 20 bis 30 Wörtern eine neue Geschichte zu setzen?

Vorbereitung: aus einer Zeitung werden 20-30 Wörter ausgeschnitten.
Variante: Um für Abwechslung zu sorgen muss jedes Wort mit einem anderen Buchstaben beginnen.

Variante: Im ersten Spieldurchgang muss jede Gruppe 20-30 Wörter aus einer Zeitung ausschneiden, die jeweils mit einem anderen Buchstaben beginnen. Gewonnen hat die Gruppe, die als erste alle Wörter ausgeschnitten haben. Anschließend wird der Gruppe mitgeteilt, dass aus den Wörtern eine Kurzgeschichte zu erstellen ist.

Setzen und Ersetzen

Jede Gruppe bekommt ein Blatt Papier und ein Anfangswort (z.B. Baum). Unter das Wort Baum wird ein weiteres Wort geschrieben,

welches durch Ändern von maximal 2 Buchstaben zu einem neuen Wort wird. Welche Gruppe schafft die meisten Wortwandlungen.

Variante: etwas leichter wird es, wenn zusätzlich maximal noch ein Buchstabe neu hinzukommen, oder entfallen darf.

Begriffe auf den Rücken zeichnen

Es werden 2 Gruppen gebildet. Jeweils der ersten Person wird gleichzeitig ein Bild mit einem Begriff gezeigt. Dieser Begriff wird nun auf den Rücken der nächsten Person gezeichnet, welche wiederum das „empfangene“ Bild auf den Rücken der nächsten Person weitergibt. Kann die letzte Person das Bild auf ein Blatt Papier zeichnen oder den richtigen Begriff nennen? Das Spiel ist ähnlich wie „Stille Post“.

Wörter bilden

Aus einem vorgegebenen Wort muss die Gruppe innerhalb einer vorgegebenen Zeit so viel wie möglich andere Wörter bilden.

Zusammengesetzte Wörter

Wer kennt zusammengesetzte Wörter in denen Tiere vorkommen?
(Pferdekuss, Bärenatze, Bienenstich, Mausefalle, Laufkatze, Hamsterkäfig, Hundehütte, ...)

ABC

Bei diesem ABC Spiel nennt die erste Person einen Begriff, welcher mit A anfängt, die nächste Person nennt einen Begriff, welcher mit B anfängt. Nun handelt es sich nicht um x-beliebige Begriffe, sondern die Begriffe müssen aus Begriffsfamilien kommen. Also es kann vereinbart werden nur Pflanzen zu nennen, nur Tiere, oder nur Vornamen, Städtenamen etc. Die Reihenfolge kann auch variiert werden, oder es wird immer ein Ball jemandem zugeworfen, der dann den Folgebegriff nennen muss.

Abkürzungen schreiben

Teilnehmer: beliebig viele

Material: Zettel, Stifte

Wenn Paulus heute leben würde, würde er auch beim SMS-Schreiben Abkürzungen verwenden. Jeder schreibt zehn Abkürzungen auf einen Zettel, danach tauscht er mit einem anderen Spieler seinen Zettel und muss nun hinter die Abkürzungen schreiben, was sie bedeuten. Wer kennt die meisten Abkürzungen und weiß, was sie bedeuten?

Anderen etwas weitersagen

Teilnehmer: 4

Material: --

Es wird nach vier Freiwilligen gefragt. Drei der Freiwilligen gehen nach draußen. Dem Vierten wird ein Wort gesagt, z.B. „Weihnachtsbaum“. Ein Freiwilliger kommt wieder in den Raum. Der Vierte erklärt nun das Wort „Weihnachtsbaum“, ohne die Worte „Weihnachten“ und „Baum“ zu verwenden. Wenn der Ratende das Wort genannt hat, kommt der nächste Freiwillige herein. Der, der in der letzten Runde geraten hat, erklärt nun das gleiche Wort, darf dabei allerdings die vorherige Erklärung nicht verwenden.

Beispiel: Der erste erklärt: „An dieses Ding werden Kugeln und Lametta gehängt“.

Der zweite erklärt: „Darunter liegen Geschenke“ usw.

Anschreien

Teilnehmer: beliebig viele

Material: Zettel, Stift

Ein Kind wird aus dem Zimmer geschickt. Der Spielleiter gibt ein mehrsilbiges Wort vor, das das Kind, das draußen ist, raten muss. Die einzelnen Silben des gesuchten Wortes werden auf die Kinder verteilt,

z.B. bei dem Wort Hinterhofmusik bekommen z.B. zwei Kinder die Silbe „hin“, drei die Silbe „ter“, zwei die Silbe „hof“, drei die Silbe „mu“ und zwei die Silbe „sik“. Das Kind wird wieder hereingerufen. Auf ein Zeichen des Spielleiters schreit jedes Kind seine Silbe so laut es kann. Nun muss das Kind, das draußen war, aus diesem Durcheinander das Wort herausfinden. Als Hilfe kann das Kind die einzelnen Silben, die es versteht, auf einen Zettel schreiben und dann versuchen das Wort zusammenzusetzen.

Alphabet

Teilnehmer: 2er-Gruppen

Material: Papier, Stifte

Alle Paare erhalten ein Blatt und einen Stift. Zu jedem Buchstaben des Alphabets schreiben sie nun Worte auf, die mit dem Thema Herrschaft zu tun hat: Aufpassen, Bedienen, Chef, usw. Wer schafft es, das vollständige Alphabet zu füllen? Es darf gegenseitig geholfen werden. Hier zeigt sich, dass die vermeintlich schwächeren Kinder ein helles Köpfchen haben können.

Aufgaben aus der Ferne lösen

Teilnehmer: 1

Material: Fernglas, Rätsel + Rechenaufgaben in kleiner Schrift

Der Mitspieler erhält ein Fernglas oder einen Feldstecher. Verschiedene Rätsel oder Rechenaufgaben werden auf Zettel in kleiner Schriftgröße ausgedruckt und in weiter Entfernung (am Ende des Raumes, auf der gegenüberliegenden Straßenseite, an einem Baum im Garten usw.) angebracht. Nun müssen die Kinder mithilfe des Fernrohrs die Aufgaben erkennen, lösen und die richtigen Antworten auf einen Zettel schreiben. Wer hat die meisten richtigen Lösungen?

Achtung: Man muss unbedingt vor der Gruppenstunde ausprobieren, ob

Jenny Roberts

man die Aufgabenzettel lesen kann, damit das Spiel nicht zu schwer bzw. zu leicht wird!

Bilder beschreiben

Teilnehmer: je zwei

Material: zwei Tafeln, Stifte

Ein Spieler wird vor die Tür geschickt. Ein anderer kommt hinter eine Tafel und bekommt den Auftrag ein kleines Bild zu malen (Baum mit Vogelhäuschen im Garten neben dem Haus ...). Dann soll er dem rausgeschickten Spieler das Bild langsam und so erklären, dass der es auf seiner Tafel zeichnen kann.

Chef und Sekretärin

Teilnehmer: Jeweils zwei Kinder spielen als Paar zusammen gegen die anderen

Material: Schreibzeug und kurze Texte

Durchführung: 4 - 6 Spieler werden ausgewählt. Sie sind die Chefs und suchen sich jeweils eine Sekretärin oder einen Sekretär. Die Chefs und die Sekretärinnen setzen sich im Abstand von ca. 4-6 m gegenüber. Nun erhält jeder Chef einen kurzen Zeitungsbericht oder einen anderen Text. (Beachte: alle Texte müssen die gleiche Länge und gleichen Schwierigkeitsgrad haben.) Nach dem Startzeichen beginnen alle Chefs gleichzeitig zu diktieren. Die Sekretärinnen, die mit Schreibzeug ausgerüstet sind, haben das Diktat ihres Chefs mitzuschreiben. Ein heilloses Durcheinander wird beginnen. Welches Paar ist am schnellsten und hat die wenigsten Fehler?

23 Pinguine

Teilnehmer: beliebig viele

Material: vorbereitete Namenszettel und Antwortzettel

Zwei Zettelstapel: Ein Stapel mit den Namen aller Gruppenmitglieder, auf dem anderen Zettel lauter verrückte Gegenstände und Fähigkeiten, z.B. 23 Pinguine, 1 Tube Vertrauen, 1 verwelkte Rose, 2 Pfd. Traurigkeit, die ersten drei Zeilen eines Beatles-Songs usw. Bei fünf Spielern werden 5x5 solche Antwortzettel gebraucht, bei 8 Spielern 64 usw.

Alle Zettel liegen verdeckt in der Mitte der Gruppe. Dann wird ein Namenszettel aufgedeckt und vorgelesen. Jeder nimmt einen Antwortzettel und soll nun den Spieler, dessen Name vorgelesen wurde, davon überzeugen, dass er seine Sache braucht. Wer ihn am meisten überzeugt hat, dem gibt er seinen Namenszettel.

Fremdwörter raten

Teilnehmer: beliebig viele

Material: Stifte, Blätter, Fremdwörterlexikon

Alle Kinder bekommen einen Stift und ein Blatt. Ein Kind oder Mitarbeiter fungiert als Schriftführer und notiert die Namen der Mitspieler. Der Spielleiter sagt nun ein Fremdwort, das von den Kindern erklärt werden muss. Dazu schreibt jedes Kind kurz und klar seine eigene Definition auf einen Zettel. Die Zettel werden eingesammelt und die verschiedenen Definitionen vorgelesen. Dann wird per Handzeichen abgestimmt, welches wohl die richtige Erklärung sei. Dann wird die wirklich richtige bekannt gegeben. Wessen Erklärung richtig war, der bekommt einen Punkt, wessen Erklärung als die richtige angesehen wurde, bekommt auch einen Punkt. Dann nennt der Spielleiter einen weiteren Begriff. Der Schriftführer schreibt die Punkte mit. Fremdwortbeispiele können im Fremdwörterlexikon gesucht werden.

Gedankenraten

Teilnehmer: alle

Material: --

Otto - Der Spielleiter erzählt von Otto, der vieles mag und vieles nicht mag. Die Kinder müssen durch „Gedankenübertragung“ herausfinden, was Otto mag.

Die Lösung: Otto mag alles, was im Wort einen doppelten Konsonanten trägt, also Wasser, Affen, Zigaretten usw.

Geheimschrift entschlüsseln

Teilnehmer: beliebig viele

Material: Geheimschrift-Satz, Stifte, Zettel

Die TeilnehmerInnen erhalten einen Satz in Geheimschrift, den sie entschlüsseln müssen, z.B. FGT JGTT KUV CWHGTUVCPFGP. Wer das Alphabet aufschreibt kommt bald auf die richtige Lösung, denn der richtige Buchstabe ist immer der, der zwei Stellen zuvor im Alphabet kommt, z.B. F=D. Die Lösung lautet: Der Herr ist auferstanden.

Gemeinsamkeiten finden

Teilnehmer: beliebig viele einzeln o. in Kleingruppen

Material: Begriffskarten

Es werden verschiedene Begriffe auf kleine Karten geschrieben, z.B. Lebertran, Diskothek, Jungschar, Bratkartoffel, Angela Merkel. Dann werden zwei Kärtchen gezogen, z.B. Angela Merkel und Lebertran. Die Teilnehmer (evtl. auch kleine Gruppen) haben nun die Aufgabe, so viel wie möglich Gemeinsamkeiten dieser grundverschiedenen Begriffe zu finden. Ausgeschlossen sind dabei aber Negativmerkmale, z.B.: Beides sind keine Tiere.

Geometrische Begriffe malen

Teilnehmer: alle

Material: Karten, Tafel, Kreide

Verschiedene Begriffe werden auf kleine Kärtchen geschrieben. Einer

erhält das Kärtchen und muss einem anderen Kind, welches an der Tafel steht, den Begriff so erklären, dass es ihn zeichnen kann. Die Erklärung soll aber so erfolgen, dass nur geometrische Figuren verwendet werden. Der Begriff Haus kann zum Beispiel folgendermaßen erklärt werden. „Male ein Quadrat. Male auf das Quadrat ein Dreieck.“ Alle anderen Kinder müssen raten, um welchen Begriff es sich handelt.

Geschichte ohne W

Teilnehmer: beliebig viele

Material: Bonbons oder andere Süßigkeiten

Alle sitzen im Kreis (am besten in gleicher Stellung), in dessen Mitte Bonbons liegen. Der erste Spieler erzählt eine Geschichte, z.B. aus den letzten Ferien. Er muss versuchen, Wörter mit W als Anfangsbuchstaben zu vermeiden. Kommt doch ein Wort mit W vor, so dürfen die anderen nach den Bonbons greifen. Wer das erste Bonbon erwischt, erzählt die Geschichte weiter.

Weitere gute Ideen unter:

www.praxis-jugendarbeit.de

www.ec-jugend.de