



bdkj-ferienwerk

Regenwetter- Programm

**Ideen
für die Praxis**

Grundlagenkurs 2002



Autoren

Angela Werder, Burkhard Schmidt, Martin Gerner, Simone Moosmann,
Simone Eberhard, Timo Blaser, Verena Bodi

1. Spiele

- 1.1. Denk – und Konzentrationsspiele
- 1.2. Reaktionsspiele
- 1.3. Kennenlernspiele
- 1.4. Brettspiele
- 1.5. Sozial Spiele
- 1.6. Rollenspiele
- 1.7. Bewegungsspiele
- 1.8. Wahrnehmungsspiele
- 1.9. Quiz

2. Werkstätten

- 2.1. Instrumente herstellen
- 2.2. Textilarbeiten
- 2.3. Kochen / Backen
- 2.4. Werken
- 2.5. Malen
- 2.6. Basteln

3. Musik

- 3.1. Singen
- 3.2. Tanzen
- 3.3. Mini Playback Show
- 3.4. Karaoke
- 3.5. Rhythmische Spiele
- 3.6. Musik hören
- 3.7. Musical

4. Projektarbeit

- 4.1. Gesprächskreis
- 4.2. Freizeitzeitung
- 4.3. Video machen
- 4.4. Kleinkunstabühne
- 4.5. Programm für folgende Tagesabschnitte vorbereiten
- 4.6. Gottesdienst

5. Entspannung

- 5.1. Leise Spiele
- 5.2. Wellness
- 5.3. Meditation / Traumreise

6. Ausflüge

7. Literaturhinweise

1. Spiele

1.1 Denk- und Konzentrationsspiele:

- Ich packe meinen Koffer, Mord in Palermo, Wortspiele, Otto mag... (alles mit Doppelkonsonanten), Ich fliege ins Weltall (jeder nimmt etwas mit Anfangsbuchstabe vom eigenen Namen mit),
- **Wem hat der Spielführer die Hand gegeben?:** Eingeweihte verläßt den Raum auf Befehl von Spielführer, der gibt demjenigen der sich zuletzt bewegt hat bevor der Eingeweihte raus ging die Hand. Dann wird der Eingeweihte wieder reingeholt und dieser muss dann sagen wem die Hand gereicht wurde. Die anderen Mitspieler müssen versuchen raus zu kriegen woher der Eingeweihte weiß wem die Hand gereicht wurde.
- **Schwarze Magie:** Spielführer schickt Eingeweihten raus und die übrigen Mitspieler einigen sich auf einen Gegenstand im Raum. Der Eingeweihte kommt rein und der Spielführer stellt ihm Fragen wie z.B. Ist es der Stuhl..., dann stellt er eine Frage bei dem der Gegenstand schwarz ist und die Antwort auf die Frage danach ist der Gegenstand.
- **Wer bin ich:** Jeder Mitspieler bekommt von seinem Nachbarn einen Zettel mit einem Namen an die Stirn geklebt. Die Spieler müssen mit Fragen raus bekommen wer sie sind. Reih um werden Fragen an die Mitspieler gestellt, welche sie nur mit ja und nein beantworten dürfen. Bei einer nein Antwort ist der nächste dran und fragt.
- **Wer ist der Mörder?:** Mörder der vorher per Zettel ziehen bestimmt wurde bringt per blinzeln Teilnehmer um. Die Teilnehmer müssen heraus finden wer der Mörder ist. Wer einen bestimmt er sei der Mörder stirbt er selbst wenn sich der Verdacht nicht bestätigt. Liegt er richtig ist der Mörder tot und das Spiel ist zu Ende.
- **Geheimschrift entziffern:** z.B. Text mit Windings-schrift schreiben, oder Blindenschriftbögen verwenden (Inhalt: Legende, Geschichte oder Schatzkarte).
- **Zahlenrätsel:** Gebärden Sprache (z.B. Alphabet) vormachen und die Kinder müssen entziffern.

1.2 Reaktionsspiele:

- Klatschen zu zweit, Daumendrücken
- **Blinzeln:** Hälfte der Teilnehmer sitzt im Stuhlkreis und die andere Hälfte steht dahinter. Ein Stuhl ist leer, doch dahinter steht auch jemand. Dieser muss versuchen durch zublinzeln zu den Sitzenden einen Partner zu finden. Die Sitzenden müssen darauf reagieren in dem sie versuchen wegzurennen, zu entkommen bevor die Stehenden sie halten. Entkommen sie setzt sich derjenige, der ihn hergeblinzelt hat auf den Stuhl und der neue Partner stellt sich dahinter.

1.3 Kennenlernspiele:

→ Siehe gelbe Blätter vom Grundlagenkurs

1.4 Brettspiele: selbstgemachte, gekaufte

1.5 Sozialspele:

- **Jurtenkreis:** (vergleiche Grundlagenkurs), Sitzspiel im Kreis(jeder setzt sich je nach Vorgabe auf den Schoß oder Stuhl nebenan, vergleiche Grundlagenkurs), Schlangenhindernislauf (Polonaisestellung bei dem alle Teilnehmer die Augen schließen außer der Anführer. Dieser führt seine Mannschaft durch den Raum), Menschen weiterbefördern (Reihe in der sich zwei gegenüberstehen und halten wird gebildet. Einer legt sich darauf und wird die Strecke entlang „geworfen“), Gordische Knoten (alle laufen in die Mitte und fassen mit geschlossenen Augen die Hände der anderen. Jetzt wird versucht der Knoten zu lösen)

1.6 Rollenspiele: Vorgelesene Geschichten werden nach oder weiter gespielt

1.7 Bewegungsspiele:

- **Fangen, Verstecken, Katz und Maus, Schnitzeljagd, Komm mit lauf weg**
- **Versteinern:** gefangene/abgeschlagene müssen stehen bleiben, diese muss man befreien mit Bocksprüngen und zwischen den Füßen durchkrabbeln.
- **Kettenfange:** Gefangene werden vom Fänger an die Hand genommen und müssen helfen die anderen zu fangen.
- **Robocop:** 2 Roboter und 1 Mechaniker bilden eine Gruppe, Roboter laufen in einen Richtung und werden vom Mechaniker gelenkt, wenn sie gegen einen Gegenstand oder gegen die Wand laufen. Das macht er mit antippen der Schulter. Ziel des Mechanikers ist es, dass die beiden Roboter gegeneinander laufen.
- **Kegeln:** mit Sand gefüllten Flaschen etc.
- **Hast du schon mal (den Arm gebrochen...)?:** Bei jeder Antwort die mit ja beantwortet wird muss man sich einen neuen Stuhl suchen der verlassen wird. Der, der keinen bekommt stellt die nächste Frage.
- **Hausralley,**
- **50 Zettelspiel:** Nummerierte Zettel mit „Passwort“ werden versteckt. Auf einem Brettspiel, das 50 Felder hat und beim Spielleiter steht würfelt jede Gruppe. Der Zettel mit der Nummer die auf dem Feld steht muss gefunden werden. Wenn das richtige Passwort gegeben wird muss die Gruppe eine bestimmte Aufgabe lösen.

1.8 Wahrnehmungsspiele:

- Schmecken, tasten, riechen, sehen (Tisch mit vielen Kleinigkeiten visieren => eine Sache wird weggenommen => herausfinden was es ist), Hören(Flüsterpost), Spüren (erspüren was der Hintermann auf den Rücken malt oder schreibt.) Stille Post (Spieler in der Mitte muß erkennen, wo das zirkulierende Handdrucksignal im Stuhlkreis gerade ist.

1.9 Quiz:

- Selbstgemacht / vorgegebenes Brettspiel
- **Nobody is perfekt:** verschiedene Fremdwörter werden von Gruppen erfunden, beschrieben, erklärt und zugeordnet. Am Schluss werden zwischen allen Antworten inklusive der richtigen abgestimmt. Bei richtigem erraten darf man ein Spielfeld weiter. Auch wenn alle auf die eigene aber falsche Umschreibung reinfallen darf der Urheber ein Feld vor.

2. Werkstätten / Workshop

2.1 Instrumente herstellen:

Digeridoo mittels Rohre (Abflussrohr,...), Flöte schnitzen, Trommeln (→ Oberfläche mit Gelatine bestreichen), Rasseln (Joghurtbecher), Zupfinstrumente (mit Schuhkarton + Gummis), Panflöte (aus Bambusrohr).

2.2 Textilarbeiten:

Batiken, Freundschaftsbänder, T-Shirts malen / bepainten, Weben (mit selbstgemachten Webrahmen), Nähen, Stricken (mit selbstgemachter Strickliesel), Freizeit- / Gruppenfahne herstellen

2.3 Kochen / Backen:

Neue Rezepte, (landestypische Gerichte) ausprobieren, Kochwettbewerb (Kochduell: jedes Team bekommt Lebensmittelgeld → Juri wertet bestes Gericht aus).

2.4 Werken (Holz, Stein, Ton,...)

- **Speckstein / Ytongstein** modellieren mittels Taschenmesser, Schmirgelpapier
- **Brückenbauen:** 2 Gruppen bauen unabhängig von einander ein Brückenteil aus Papier. Alle 15 min treffen sich zwei aus der beiden Gruppen und sprechen sich ab (ohne Notizen), Juri legt die Kriterien (Belastbarkeit,...) ab.
- **Fliegerbauen:** verschiedene Gruppen konstruieren ein Fluggerät, welches ein rohes Ei eingebaut hat. Dieses Fluggerät wird nun gestartet. → Juri bewertet den Flug (Kriterien: Ei ganz, Weite, Aussehen,...).
- **Spielgeräte aus Holz:** Tischtennisschläger, Spielbretter für überdimensionale Brettspiele, Fußballbrett (Brett mit Nägeln (= Spieler) an versch. Positionen, Feld eingrenzen, Tor basteln, Ball = Murmel, Beschleunigung durch Fingerschnipsen), Murmellabyrinth, großes Mikado (ca. 1m), Würfel für Twister und Twisterbühne herstellen
- **Tigerenten herstellen:** aus Holz, wobei Rohling schon vorbereitet sein sollte.
- **Salzteigarbeiten**
- **Mosaikarbeiten**

2.5 Malen

- **Kleisterbilder:** mit Kleister präpariertes Papier mit Wasserfarben bemalen, mit verschiedenen Gegenständen stempeln und strukturieren
- **Marmorieren**
- **Karikaturen:** die Teilnehmer malen sich gegenseitig in Karikaturform → Gruppenbild (auf Plakat, hintereinander, ohne Kommunikation) oder einzeln auf Blatt
- **Knickbilder**
- **Serviettentechnik** (Blumentöpfe,...): oberste Lage einer Serviette abtrennen und auf gewünschten Gegenstand legen, mit Klarlack bestreichen und trocknen lassen
- **Töpfe bemalen**
- **Seidenmalen**
- **Montagsmaler**

2.6 Basteln

- **Gipsmaske / -Hände herstellen**
- **Origami (Papierfalten)**
- **Fensterbilder**
- **Dekoration:** Girlanden aus Papier
- **Perlentiere**
- **Ketten:** aus Naturmaterialien (Muscheln, Nüsse,...)
- **Modelle:** Autos,... aus Naturmaterialien (Stöcke, Nüsse, Blätter,...)
- **Müllmonster:** Figur aus Recyclingmaterialien

3. Musik

3.1 Singen:

- bekannte Lieder umdichten,
- bekannte Lieder singen
- eigene Freizeithymne dichten
- etc.

3.2 Tanzen:

- Tanz einstudieren: z.B. Lagertanz, Freestyle etc.

3.3 Mini Playback Show:

- „Kandidaten“ und Musik
- Verkleidung, Bühnengestaltung

3.4 Karaoke: (s. a. 3.3)

- Lied wird abgespielt + mitsingen
- Inszenierung eines bekannte Songs mit musikalischer Begleitung durch z.B. selbstgemachte Instrumente

3.5 Rhythmische Spiele:

- Elefantenspaziergang (Elefant kommt d.h. Klatschen geht im Stuhlkreis um -> Biene kommt dazu (= Ssssssss), geht im Stuhlkreis um -> Biene verfolgt Elefant und holt ihn schließlich ein
- Vorklatsch – Nachklatsch – Spiel: einer gibt den Rhythmus vor und der Rest klatscht / schnipst etc. nach
- Geräusch - / rhythmisches Orchester

3.6 Musik hören

3.7 Musical:

- Bühnengestaltung, Musik (passende Songs finden, bekannte Songs umdichten) , Drehbuch erfinden, in Gruppe einstudieren (siehe auch 4.4)

4. Projektarbeit

4.1 Gesprächskreis:

- Einstiegsmöglichkeiten: Geschichten erzählen, aktueller Bezug, Stoffsammlung
- über aktuelle Themen (altersentsprechend) reden, diskutieren und evtl. aufklären: z.B. Harry Potter, Drogen, Regeln, Liebe, Freundschaft)
- Problemlösungsgespräche, falls etwas in der Art ansteht
- Forum

4.2 Freizeitzeitung:

- in Papierform oder Wandzeitung
- Steckbriefe der Teilnehmer / Leiter
- Tagebuch / -protokoll
- Witzseite / Freizeitsprüche / Zitate
- Interview / Umfrage

4.3 Video machen

- Interviews
- Hausbesichtigung
- Spielfilm / Theater / Auftritte
- „Ein Tag in der Freizeit X“
- verschiedene Aufgabenverteilung (Akteure, Kamerateam, Musikleute....)
- Präsentation: Homekino / Vorstellung

4.4 Kleinkunsthöhne:

- Zirkus / Theater / Musical
- Artistisches /Pyramide, Bewegungskünste, eigene Ideen, clownen, jonglieren, Stunts...)
- Raum vorbereiten, dekorieren
- Kleidung, Moderation, Musik
- Essen
- Miniplaybackshow, Tanzvorstellung
- Sketche
- Singen, Spielen, Geschichte erfinden, erzählen

4.5 Programm für folgende Tagesabschnitte vorbereiten

- verschiedene Gruppen in Eigenregie
- angeleitete Partizipation der Teilnehmer an der Planung

4.6 Gottesdienst

- Wortgottesdienst
- Eucharistiefeier
- Fürbitten
- Lieder
- Gebete

5. Entspannung

5.1 Leise Spiele

Flüsterpost, Pantomime

5.2 Wellness

Gesichtsmasken, Massagen, selber Kosmetika herstellen, Kneippen, Moorbad, Heubad, gesundes Essen

5.3 Meditation / Traumreise (vgl. Blatt): Untermalung durch leise ruhige Musik

6. Ausflüge

- Museen
- Essen gehen
- Kinobesuch
- Schwimmbad
- Kegeln/Bowling

