



Methodik



Anspielszenen und Übungen mit Jungscharlern und Teens

Viele Jungscharler und Teens haben das Bedürfnis, sich außerhalb der Realität mit Spaß und Freude in ihrer Mimik, Gestik und Sprache darstellen zu können. Lustige Alltagsgeschichten wie auch ernste Lebenssituationen oder auch biblische Geschichten können dargestellt werden. Gruppenerlebnisse und soziale Kooperation sowie das Fördern eines gesunden Selbstbewusstseins bei den Kindern und Teens durch gutes realistisches Nachahmen der Wirklichkeit und Kreativität werden ermöglicht. Die folgenden Übungen sind sowohl Spiele für eine Jungscharstunde als auch Vorbereitung für ein Jungscharanspiel innerhalb der Gemeinde.



1. Übungen zum Lockerwerden

Alle gehen kreuz und quer durch den Raum. Auf ein Signal haben alle den Auftrag, so viele andere Personen wie möglich in so kurzer Zeit wie möglich zu begrüßen.

Variation: Per Kopfnicken, per Handschlag, per Berührung, freundliche, überschwengliche oder kühl distanzierte Begrüßung, beim Gehen werden alle dünner und länger, anschließend kleiner und dicker.

2. Rhythmische Übungen

Alle sitzen im Kreis. A beginnt und klatscht einen zunächst einfachen Rhythmus. Die andern hören zuerst zu und übernehmen diesen Rhythmus. Er wird lauter, mal leiser, mal schneller und auch mal langsamer.

Variation: Man gibt den Rhythmus an seinen Nachbarn weiter, der ihn abändert usw. Variation mit Körperbewegungen.

3. Bewegungsspiel

Alle bilden eine Schlange, indem sich alle um die Taillen oder an die Schultern fassen. Die Schlange versucht, sich in den eigenen Schwanz zu beißen; jeder führt einmal die Schlange.

Variation: Der Erste macht eine Bewegung vor, die alle nachmachen müssen.

4. Sinneswahrnehmungsübungen

Verschiedene Gegenstände werden mit verbundenen Augen getastet, gefühlt und genau untersucht - man kann auch ohne verbundene Augen in eine Tastschachtel greifen. Verschiedene Nahrungsmittel sollen gerochen werden, verschiedene Gegenstände werden gebraucht, um Geräusche zu erzeugen und zu untersuchen. Selbst Laute erzeugen: Husten, keuchen, knurren, lachen, stöhnen, brüllen, heulen, pfeifen, summen, brummen, seufzen, singen, schnalzen ...

Weiterhin sollen andere Kinder diejenigen beobachten, die diese Übungen durchführen, um Gesichtsausdrücke zu einem bestimmten Gegenstand oder Stoff zu entdecken, zu verinnerlichen, um sie später in einer Anspielszene ausdrücken zu können.

5. Darstellungsübungen

Alle gehen durch den Raum. Man bewegt sich ...

... wie ein Roboter, bestimmte Tiere, Kleinkinder, Omas, als wäre ein Bein verstaucht ...



... fröhlich, wütend, aggressiv, verträumt, staunend, arrogant, geekelt, gehetzt ...
 ... man transportiert kleine, leichte, große, schwere Sachen ...
 ... man geht über die Autobahn, den Flughafen, die Fußgängerzone, durchs Rathaus, Hauptbahnhof, Schule
 ... man geht über Asphaltstraße, Feldweg, Wiesen, Berge, Sümpfe ...
 ... man bewegt sich in Zeitlupe, man stellt Tätigkeiten oder Berufe dar, die zu erraten sind, man balanciert auf einem Seil ...

Spiegelpantomime: Zwei Kinder stehen sich gegenüber und schauen sich an. Ein Kind macht Bewegungen und Gesichtsausdrücke und das andere macht es spiegelverkehrt im gleichen Zeitrhythmus nach.



Verschiedene Haushaltsgegenstände (Zahnbürste, Kochlöffel ...) sollen in einer ratenden Tätigkeit zweckentfremdet werden, wobei man es mit unterschiedlichen Gefühlen untermalen kann.

Abschlagen: Spieler A und Spieler B nehmen eine jeweils eigene (kontrastreiche) Figur ein. Beide beginnen die Situation ca. eine Minute zu spielen. Egal, wie weit die beiden kommen, greift Spieler C ein, indem er A oder B abschlägt und seine Position einnimmt und weiterspielt. Zugefügte Ausweitung: Spieler C beginnt mit etwas völlig Neuem und dementsprechend muss sich A oder B auf eine neue Figur, einen neuen Ort oder eine neue Handlung einstellen.



Synchronitäten: Einer vollzieht eine Tätigkeit (Banküberfall, Streit ...) und der andere synchronisiert ihn verbal, da muss man besonders aufeinander Acht geben.



6. Abschließend ein kleines Anspiel als Spiel für eine Jungcharstunde

Der/Die Jungcharmitarbeiter/in denkt sich eine alltägliche Situation aus (z. B. beginnend morgens mit dem Aufstehen), wobei der erste Jungcharler diese Situation für eine halbe Minute darstellt (mit allem, was dazu gehört, so wie es halt in echt ist (Bewegung, reden, nutzen von Gegenständen, Mimik, Gestik, reale Geschwindigkeit von Tätigkeiten ...)). Der Nächste wiederholt diese Situation und setzt sie weiter fort, so dass man einen ganzen Tagesablauf spielerisch darstellen kann und alle Kinder ihr Teil dazu beitragen. Jedes Kind beginnt also von Anfang an, wiederholt das Rollenspiel der vorherigen Spieler und lässt sich selbst noch etwas einfallen, wobei der Letzte zwangsläufig alles wiederholen muss und sich einen Abschluss ausdenkt. Eine wichtige Frage für einen Darsteller in einer bestimmten Rolle ist: Wie würde eine Person in der Situation denken, was fühlen und wie würde sie sich dementsprechend verhalten.

André Nickel, Haiger-Seelbach