Sessioun: Animatiounstechnikken – D'SPILL

Oflaf

1. **Introspill** 5'

Jamaquack *(aktiv)*
Jamaquacks sind seltene Vögel, die im Süden Australiens vorkommen. Sie stehen immer vornübergebeugt, halten sich mit den Händen an den Waden oder Fußgelenken fest und watscheln rückwärts durch die Gegend. Sie sind Nachttiere und haben tagsüber die Augen geschlossen. Tag und Nacht quaken sie ununterbrochen mit ihren Artgenossen und halten den Schnabel nur um zu atmen. Da die Jamaquacks immer versuchen, sich aus dem Staub zu machen, kann nur ein Drittel von euch gleichzeitig Jamaquacks sein. Die anderen bilden ein Jamaquack-Gehege: Sie stellen sich im Kreis auf, fassen sich an den Händen und schauen zur Mitte. Zwei von euch lassen ihre Hände los, denn das Gehege hat ein Loch. Die Jamaquacks versammeln sich in der Mitte, stehen mit den Köpfen beieinander und beginnen sich mit geschlossenen Augen rückwärts zu bewegen um dem Gehege zu entschlüpfen. Während die närrischen Vögel mit ihren blinden Fluchtversuchen beschäftigt sind, versuchen die Spieler im Kreis die Jamaquacks durch sanfte Schubser mit dem Knie ins Gehege zurückzubefödern. Wenn ein Jamaquack endlich das Ziel erreicht und in die Freiheit gelangt ist, kann er sich aufrichten und seine Augen öffnen, sollte aber nicht zu quaken aufhören, damit seine Artgenossen den Ausgang leichter finden.

2. **Theorie Deel 1 (5') Deel 2 (15')**
3. **Virstelle vun der App: Kee Material-Kee Problem**
4. **Spiller (25')**

Den éischten Deel vun der Theorie vum Spill erklären mir kuerz a knapp de Kandidaten.

Fir den zweeten Deel vun der Sessioun deelen mir se an 3 Gruppen an all Grupp presentéiert een Deel (virumSpill/während dem Spill/nom Spill)
Duerno spille mir Spiller, déi si sech an der App Kee Material-Kee Problem erausgesicht hunn!

D'Theorie vum Spill (erkläre mir)

- Spill ass d'Haaptaktivitéit bei de Wëllefcher. D'Spill soll virun allem Spaass maachen, an awer och léieren si do eppes bäi.
- Dobäi ënnerscheede mir tëscht dem geleete Spill an dem Fräispill.
- Beim fräie Spill kënnen d'Kanner hiert Spill selwer gestalten. D'Cheffen bidden dobäi de Kader un (Zäit, eventuell Material, d'Plaz, …). D'Cheffe sinn do present, mëschen sech awer net an, ënnerstëtzen do, wou hier Hëllef gefrot gëtt.

Beim geleete Spill denke mir u folgend Punkten:

- D'Spill steet ënnert engem Thema a soll vum Thema hier bei d'Versammlung oder d'Aktivitéite passen. Hei ass d'Kreativitéit vum Chef gefuerdert.
- All Spill vermëttelt de Kanner eppes. Wa mir also eng Iddi hunn, kënne mir d'Spill doropshin sou eraussichen, datt mir hinnen de Message vermëttelt kréien.
- Et gin eng Hellewull Spiller a Spilliddien, zum Bsp. a Bicher oder um Internet. All Spill kann een souwisou so ëmäenneren oder upassen, datt et zum Thema passt.

- Am Laf vun der Aktivitéit, wéi och am Laf vum Joer, probéiere mir vill Ofwiesslung an eise Spiller ze hunn: verschidde Spillformen an der Versammlung (Denk-, Bewegungs-, … -spiller).
- Besonnesch a groussen Gruppen ass et am beschten, wann all Kand sou aktiv wéi méiglech um Spill bedeelegt ass. Kanner, déi aus dem Spill ausscheeden, solle wa méiglech anescht agebonne (z. Bsp. am Spill eng nei Aufgab kréien, …).
- D'Chef'en motivéieren d'Kanner matzemaachen. Dest geet am beschten andeems si selwer mat Begeeschterung derbäi sinn.
- Fir dass e Spill ordentlech funktionnéiert, soll et verständlech an onkomplizéiert erklärt ginn.

Theorie (2. Deel)

D'Spill-Leedung:

Virum Spill:

- Am Viraus d'Spill ganz genee duerchliesen a verstoen.
- Sech iwwerleen, wéi een d'Spill einfach erkläert.
- Material zesummensichen a prett leen.
- e System ausdenken fir d'Equipen ze machen, wann dest fir d'Spill gebraucht gin (z.B. Sizainen, ofzielen, selwer wielen, ...)

D'Spill selwer:

- Bei der Erkläerung vum Spill:
  - duerfir suergen, datt ee gesi gëtt,
  - fir Rou suergen,
  - begeeschtert a motivéiert sinn,
  - d'Spill an eng Geschicht apaken
  - haart, däitlech an net ze schnell schwätzen,
  - kuerz a verständlech Sätz gebrauchen,
  - eventuell e puer Deeler vum Spill virmaachen
  - De Spillterrain kloer ofgrenzen
  - Kloer soen, wéini d'Spill ugeet an ophällt
  - d'Kanner froen op alles kloer as an eventuell Froen beäntwerten
- dofir suergen, datt d'Kanner sech esou opstelle, wéi et fir d'Spill noutwendeg as (z.B. an eng Reih, an e Kreess, ...).
- d'Geschicht net vergiessen (Et ass nach ëmmer eng Bomm, vun engem Ball schwätzt hei kee Mensch)
- Arbiter sin, d'Regelen esou anhaale wéi se erklärt goufen
- Zäitandeelung beuechten
- d'Iwwersiicht behaalen (wou sin d'Kanner? Waat man se? Kucken dass all Kand matspillt)
- oppassen, datt d'Kanner sech während dem Spill nët kënne wéi doen (z.B. Descher oder Still op d'Säit reckelen, ...).
- weider ufeieren, motivéieren, Stëmmung maachen, …

- Wann d'Spill et zouléisst, selwer matspillen
- agräifen, wann während dem Spill gréisser Problemer optrieden an des léisen (z.B. verschidde Régelen nach eemol erklären, d'Régele vereinfachen, ..).
- Probéieren e Spill an gudder Stemmungen opzehaalen, an net eréischt wann jidereen sech langweilt.

Nom Spill:

- Auswäertung vum Spill (Gewënner?)
- Revanche (eventuell)
- Material asammelen

Virstelle vun der App: Kee Material - Kee Problem

- Gilwellaarbecht vum Marie Lippert a Carine Gansen
- E PDF (mä hoffentlech geschwenn eng App, wou ee ganz séier e Spill ouni Material aus dem Hutt zaubere kann; 10 Minutte Waardezäit op der Bushaltestell: kee Problem:-)
- Iddi war deels virdrun do, deels um Gilwell entstan. Thema vum Gilwell war nämlech Wuesstum. Oft kréie jonk Cheffen d'Flemm, d'Carine an d'Marie hunn no engem „Hellefsmettel“ fir jonk Cheffe gesicht!
- Spiller zs gesammelt, probéiert a Kategorien ze maachen, awer dat war quasi onméiglech
- Probéiert eng kleng Hierarchie vu Kategorien dran ze maachen. Hues(séier) an Deckelsmouk(lues) sinn emmer uewen.
- Variatioune vum Spill sinn am hellturqoise Carreau.
- Op wat een oppasse muss steet beim "Oppasse-Scheld".
- Falls dir nach weider Spiller ouni Material hutt, da mellt Iech beim Carine oder Marie:

→keematerial@lgs.lu

Fonctionnement:

- Am Inhaltsverzeichnis op Spill klicken, an da kennt een direkt bei dat richtegt Spill!

Spillen:

D'Kandidaten ginn a Gruppen zu 2 oder 3 agedeelt, a sollen sech ee Spill eraussichen, wat si mat eis alleguer spillen! Bei der Spillerklärung solle si méiglechst op déi virdru geléiert Theorie oppassen☺!