

SCHÖPFERISCHES TUN

Schöpferisches Tun bedeutet ...

- die eigenen kreativen Talente entdecken, weiterentwickeln und in ihrer Vielfalt ausleben,
- neue kreative Möglichkeiten und Techniken ausprobieren sowie
- eigene Ideen, Gefühle und Gedanken fantasievoll ausdrücken.

Als Grundvoraussetzung allen schöpferischen Tuns ist es wichtig, dass du eine Atmosphäre des Vertrauens schaffst. Schöpferisches Tun ist nämlich - wie Spirituelles Leben – ein integrativer Bestandteil aller anderen Schwerpunkte und nicht isoliert zu betrachten. Es liegt an dir, die Kinder dabei zu ermutigen

und zu bestärken, sämtliche kreativen Ausdrucksmittel gleichwertig einzusetzen: die bildnerischen, die musikalischen sowie die sprachlichen und darstellenden. Achte darauf, dass alle Ausdrucksmittel den gleichen Stellenwert haben.

Allen Kindern, die sich kreativ betätigen, sollte Respekt für ihre Darstellung gezeigt werden, um sie in ihrem kreativen Tun zu ermutigen. Das bedeutet, dass wir jeder menschlichen Äußerung Interesse und Verständnis entgegenbringen müs-

sen. Nur so entsteht bei den Kindern Selbstvertrauen und Mut zu weiterer kreativer Betätigung. Ein gedankenloses „Du singst aber falsch“ oder „Was soll denn das sein – ein Auto vielleicht?“ hat schon manches Kind von weiteren kreativen Tätigkeiten abgehalten.

Der Sinn der Erprobungen dieses Schwerpunktes liegt also darin, dass sich das Kind auf vielfältige Weise kreativ betätigen lernt. Deine Aufgabe ist es nicht, Gestaltungstechniken abzu prüfen und zu beurteilen ob diese beherrscht werden; deine Aufgabe hierbei ist es vielmehr, dem Kind die Möglichkeit zu geben, verschiedene Techniken kennenzulernen.

Wenn du das Jahr über ein abwechslungsreiches Heimstundenprogramm gestaltest, wirst du merken, dass du all die verschiedenen Inhalte dieses Schwerpunktes als Methoden einsetzt. Uns ist es beim Schreiben dieses Behelfes ebenso ergangen. Daher haben wir oft nur kurze Stichwortlisten zu den Erprobungen gestellt, um dich an die verschiedenen Möglichkeiten der Umsetzung zu erinnern.

Die Entwicklungsaufgaben **Geschlechtsidentität, Fähigkeiten und Fertigkeiten** sowie **Herausforderungen und Grenzen** werden in diesem Schwerpunkt besonders angesprochen.

Konkret bedeutet das für deine WiWö:

- Welche Möglichkeiten des kreativen Ausdrucks habe ich?
- Was macht mir Spaß und will ich vertiefen?
- Was probiere ich aus und lerne ich dazu?





WEG ZUM 1. STERN



Ich zeichne, male, bastle oder gestalte mit verschiedenen Materialien.



Zeichnen/Malen

Geschichten darstellen, Comics zeichnen, Kulissen für Theaterstücke entwerfen, Ansichtskarten oder Wappen zeichnen, schminken, Geburtstagskalender...



Basteln

Kostüme, Dekorationen, Spielmaterialien, Materialien für Sondertreffen, Tischschmuck, Raumschmuck, Collagen...



Formen/Gestalten

Ton, Knetmasse, Fimo, Salzteig, Draht, Pfeifenputzer, Gebäck, Kekse, Marzipan, Wachs, Lebensmittel kreativ anrichten ...



Ich singe, tanze oder musiziere allein oder mit anderen.

Sicher ist dir schon aufgefallen, dass beim Singen, Tanzen und Musizieren deine Hemmschwelle und auch die deiner Kinder höher ist als bei anderen kreativen Tätigkeiten. Daher ist es hier besonders wichtig, dass du durch dein Mittun - und somit deine Vorbildwirkung - deinen Kindern die Scheu vor Neuem/Ausprobieren/körperlichen Ausdrucksformen nimmst und ihre Freude am gemeinsamen Tun weckst.



Instrumente basteln und musizieren

Mit deinen WiWö kannst du zuerst Instrumente basteln und diese dann in einem Lied gemeinsam einsetzen.

Rasselbecher



Perlen (oder Reis), leerer Kaffeebecher mit Deckel, für die Dekoration z.B. Federn, Kleber



Die Perlen werden in den Becher gegeben, der Deckel wird mit Kleber fixiert. Die Federn oder andere Deko-Materialien werden um den Becher geklebt. Sind keine Federn oder sonstigen Materialien vorhanden, kann der Becher auch mit Plakatfarbe bemalt werden.

Alternativ kannst du auch aus leeren Klopapierrollen Rasseln basteln, eine Anleitung dazu findest du online.



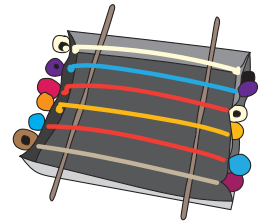
Zupfschachtel



Perlen, Holzstäbchen, Gummiringe, eine Schachtel, Schere, Nadel



Die Gummiringe werden durchgeschnitten. An die Gummiringe werden vorn und hinten je eine Perle geknotet. Die Schachtel erhält auf jeder Seite sechs Löcher, diese werden mit der Nadel gestochen. Mit der Schere setzt man von Rand bis zu den Löchern einen Einschnitt. Die Gummiringe werden eingespannt. Damit der Klang noch besser wird, werden die Holzstäbchen unter die Gummis geschoben.



Klanggeschichten



Für eine Klanggeschichte kann man jede kurze Geschichte verwenden. Die Kinder machen sich aus, wer bei welchem Wort welchen Klang macht. Kommt zum Beispiel das Wort „Regen“ vor, sagt ein Kind immer „plitsch-platsch“ oder imitiert beim Wort „Zoo“ einige Tierlaute. Dafür könnt ihr auch Kapitel aus „Das Dschungelbuch“ oder „Puck sucht ihren Namen“ verwenden.



Singen

Vorsingen, Kanon, Singspiele, Lieder aus anderen Ländern, Rappen, Geräusche oder Stimmen nachahmen, Karaoke, Online-Videos, ...



Tanzen

Gemeinsam könnt ihr Kreistänze einstudieren oder Linedance ausprobieren. Welche Lieder hören deine WiWö gern? Kennen sie bereits Tänze, die sie sich untereinander beibringen möchten? Lieder und Tänze aus dem Dschungel und Waldenland findest du auf InfoPedia.



Ich erzähle Geschichten oder spiele Theater.

Kinder können sich in Geschichten leicht hineinversetzen. Es ist wichtig, dass alle mitspielen können, aber freiwillig ihren Part übernehmen und nicht zu etwas gezwungen werden, was sie überhaupt nicht spielen wollen. Die Identifikation mit der Rolle ist als etwas sehr Wesentliches anzusehen und trägt auch zum Wohlbefinden aller Mitwirkenden bei. Wer keine Sprechrolle übernehmen möchte, kann sicherlich auch als Passantin oder Mitglied der Affenbande auf der Bühne stehen.

sicherheitsshalber!



Erzählen

von daheim, der Schule, vom letzten Urlaub, Geschichten, Märchen, Witze, Reden über „Gott und die Welt“ ...



Theater

Pantomime, Schattenspiel, Rollenspiel, Sondertreffen, Rahmengeschichten ...

**Kopfwehkönig*in**

Ein Bewegungsspiel, bei dem die Kinder Berufe und Tiere darstellen.



20 Minuten



Großgruppe



drinnen oder draußen

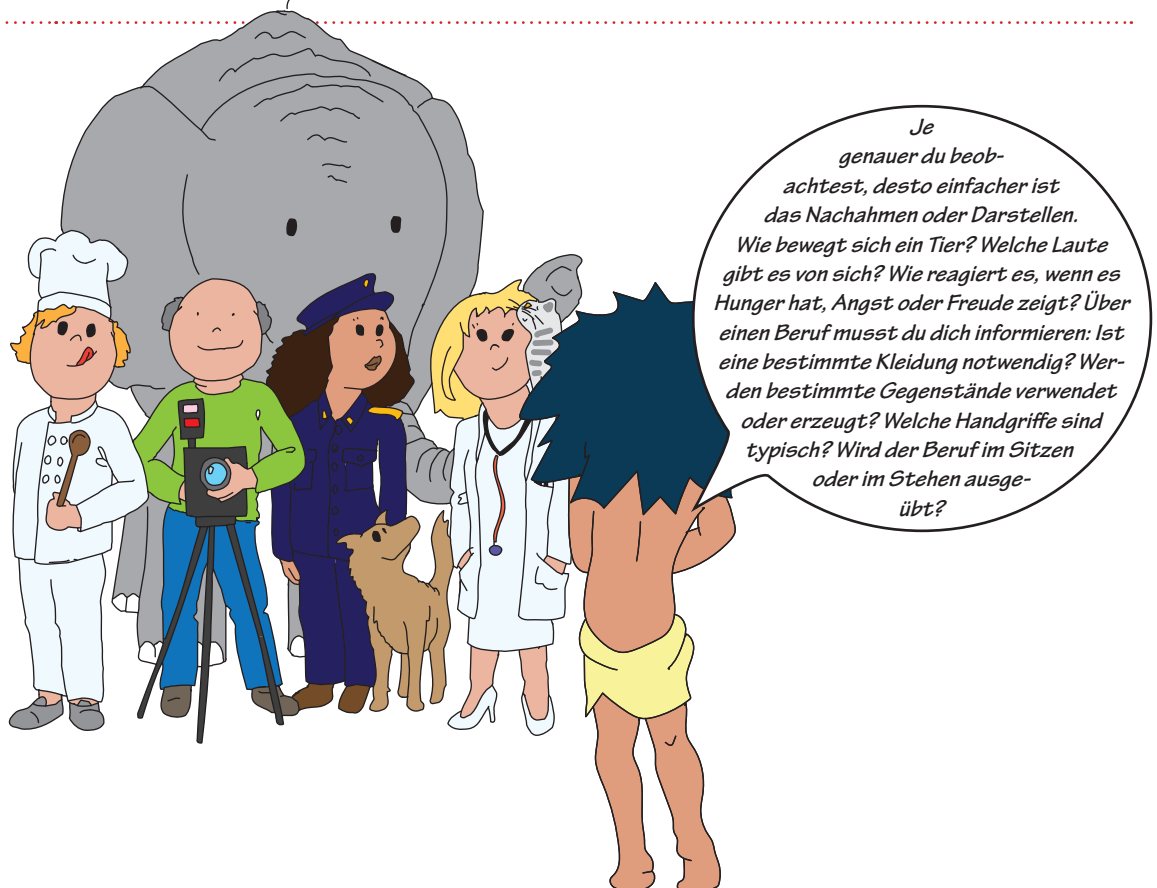


Berufe und Tiere zur Auswahl auf kleinen Zetteln, zwei Sessel



Dem König und der Königin geht's heute gar nicht gut! Nicht nur, dass der Nachbarkönig den gesamten Hofstaat abgeworben hat, nein, natürlich sind auch alle Tiere aus ihrem königlichen Tiergarten davongelaufen – es waren ja keine Wärter*innen mehr da! Und zu allem Überdross haben der König und die Königin heute schreckliche Kopfschmerzen (der Föhn wahrscheinlich). Jetzt müssen sie einen neuen Hofstaat einstellen und neue Tiere für den Zoo aussuchen – und die ganze Arbeit mit dröhnenden Schädeln erledigen. Alle, die im Hof angestellt werden wollen (das Königspaar bezahlt sehr gut!) und alle Tiere, die nur darauf warten in den königlichen Tiergarten zu kommen (der ist der schönste im ganzen Reich!) wissen das natürlich. Und wer Chance auf eine Anstellung haben will, weiß daher auch, dass er bei der Vorstellung kein Wort reden darf und keinen Mucks von sich geben darf, weil die beiden ja fürchterliche Kopfschmerzen haben!

Zwei Kinder sind der König und die Königin, sie sitzen auf einem Thron. Alle anderen stellen sich eines nach dem anderen vor - mittels Pantomime, einen Beruf oder ein Tier darstellend. König und Königin versuchen zu erraten, was der Untertan darstellt. Sobald sie es erraten haben, bekommt es dieser aber mit der Angst zu tun (die Verantwortung!) und läuft davon. Erwischt ihn der König oder die Königin innerhalb einer gewissen Strecke, ist er eingestellt und darf beim Raten mithelfen.





WEG ZUM 2. STERN



Ich kann aus fünf vorgegebenen Wörtern eine kurze Geschichte erfinden und anderen erzählen.

Wie du den Kindern die fünf Worte vorgibst, ist ganz dir überlassen: Sie suchen sie im Wörterbuch, du lässt ein anderes WiWö für sie aussuchen, sie ziehen aus einer Box vorbereitete Zettel... Vielleicht wollen die anderen WiWö die Geschichte weiterspinnen, sie gemeinsam vorspielen oder noch mehr über das Eichhörnchen mit Hosenträgern, das am Sommerlager Marmeladepalatschinken bei einem Gewitter aß, hören?

Du kannst den Kindern auch nur einen Titel und einen ersten Satz vorgeben, sie spinnen die Geschichte dann weiter:

Der große Mond

Es war schon dunkel und der See lag ruhig und still da, kein Windhauch war zu spüren und alles wirkte friedlich...

Wenn mehrere Kinder gleichzeitig diesen Punkt ablegen, können sie zusammen eine Geschichte erzählen, indem immer ein WiWö einen Satz sagt und der*die Nächste daran anknüpft.



Ich erfinde mit meiner WiWö-Gruppe ein Lied, einen Tanz oder ein Spiel.



Es gibt viele Lieder, aus denen du ganz leicht einen Tanz machen kannst. In den Rahmen-geschichten findest du Dschungel- und Waldenlandtänze; aber es gibt auch Partytänze, Kindertänze, Singspiele mit Bewegungen, Disco ...

Auch bei Liedern könnt ihr versuchen, neue Worte zu einer bekannten Melodie zu finden.

Spiele zu erfinden kann auch bedeuten, bekannte Spiele abzuwandeln, beispielsweise Versteinern oder „Mensch ärgere dich nicht“.



Ich probiere neue Möglichkeiten des Gestaltens aus und stelle sie anderen WiWö vor.

Was habt ihr noch nicht ausprobiert? Vielleicht das Basteln mit Müll, das Gestalten mit Naturmaterialien, den Einsatz von Materialien beim Tanz, Regie bei Sketch/Theater führen, das Imitieren berühmter Künstlerinnen und Künstler, Fotografie...

Auch beim schöpferischen Tun gilt unser Wahlspruch „So gut ich kann“ – und das ist gut genug!



Wenn du von den WiWö verlangst, sich mit neuen Möglichkeiten des Gestaltens auseinanderzusetzen, bedeutet es für dich, es auch selbst zu tun. Es erfordert, dass du selbst dich mit neuen Techniken vertraut machst und sie vorher auch praktisch umsetzt. Nur so kannst du dann den Kindern mit Rat und Tat zur Seite stehen.



Der allwissende Computer

*Die Kinder überlegen, was für sie „Kunst“ ist und werden selbst zu Künstler*innen.*



60 Minuten



Großgruppe



drinnen



Verkleidung für den Computer; viele unterschiedliche Materialien zum künstlerischen Gestalten



Eine tolle Computeringenieurin hat einen neuen Computer entwickelt, der wirklich auf jede Frage Antwort geben können soll. Dieser Computer (Leiter*in als Computer verkleidet mit Roboterstimme) ist jetzt im Pfadiheim, damit die Kinder ihn testen können. Unter deiner Leitung überlegen sich die Kinder Fragen, die sie dem Computer stellen wollen. Natürlich kann der Computer antworten. Dann jedoch gebt ihr das Wort „Kunst“ ein. Der Computer dreht durch (Rauch und Brennen, Alarmsignal,...); er weiß keine Antwort – hat keine Daten dazu. Der Computer wird abgeschaltet und ihr beschließt, ihm zu helfen, indem ihr ihn mit Daten versorgt. Die Kinder überlegen sich, wie sie „Kunst“ erklären können. Schließlich wird klar: Das dauert viel zu lange! Wir wollen es dem Computer, der praktischerweise mit einer Kamera ausgestattet ist, zeigen. Aus den zur Verfügung gestellten Materialien verwirklichen die WiWö alleine oder in Gruppen ihre Idee von Kunst. Dann schaltest du den Computer wieder ein. Alle können nun dem Computer zeigen, was sie produziert haben. Bei erneuter Eingabe des Wortes „Kunst“ weiß dieser in Zukunft sofort eine g'scheite Antwort.

SPEZIALABZEICHEN



Erfinderin / Erfinder

Kinder sehen die Welt mit anderen Augen als Erwachsene. So fallen ihnen oft einfachere und kreativere Lösungen ein als diesen. Fördere deine WiWö dabei, weiter offen dafür zu bleiben, für Probleme ihres Alltags neue Ansätze zu erfinden.



Methodenideen

- Etwas basteln, das im Alltag hilfreich ist
- Erforschen, wie das Lieblingsspielzeug funktioniert und es in der WiWö-Gruppe präsentieren
- Etwas aus Alltagsmaterialien erfinden und Dinge weiterverwenden, die normalerweise im Müll landen würden



- Überlegen, welche Erfindung für einen selbst besonders wertvoll ist, den anderen davon erzählen und sie nachbauen
- Eine Erfinderin oder einen Erfinder vorstellen und erzählen, welche genialen Innovationen von ihm*ihr stammen
- Überlegen, was unbedingt erfunden werden müsste
- Einen nützlichen Ersatz basteln, für einen praktischen Alltagsgegenstand oder benötigtes Material, der/das am Sommerlager fehlt (z.B. Schneebesen, Klebstoff, ...)

Künstlerin / Künstler

Viele Kinder können ungeheure Geduld aufbringen, wenn es darum geht, Kunstwerke (z.B. Basteleien) herzustellen. Mach allen bewusst, dass es dir darum geht, dass sie sich bemühen *so gut sie können*. Am Ende wird das Chaos übrigens gemeinsam aufgeräumt, auch das gehört dazu.



Methodenideen

- Verschiedene Bastelmaterialien kennen und ausprobieren
- Ein Museum besuchen und davon erzählen
- Das schönste Erlebnis bei den Pfadfinder*innen fotografieren, zeichnen oder basteln
- Eine Ausstellung gestalten und die anderen WiWö dazu einladen
- Das Lieblingskunstwerk aus unterschiedlichen Materialien herstellen, zum Beispiel eine Skulptur aus Wolle, Holz, Filz oder Pappmaché
- Den anderen WiWö den*die Lieblingskünstler*in vorstellen

Entertainerin / Entertainer

Sicherlich gibt es in deiner Gruppe die Gelegenheit, dass die WiWö ein kleines Stück aufführen. Du kannst ja auch ganz speziell zu einem Elternabend einladen. Eines ist sicher: So ein Theaterstück braucht auch ein entsprechendes Publikum, dann macht die Sache viel mehr Spaß! Und es gehört für manche vielleicht ein bisschen Überwindung dazu, trotz Lampenfieber ihr Bestes zu geben.



Methodenideen

- Ein Theaterstück besuchen und Teile nachspielen
- Die anderen WiWö bei einem Sketch oder einem kurzen Theaterstück anleiten
- Einen kurzen Tanz vorstellen
- Den*die Lieblingsentertainer*in den anderen WiWö vorstellen
- Etwas auf einem Instrument vorspielen oder ein Lied singen
- Finger- oder Handpuppen (zum Beispiel aus Socken) basteln und mit ihrer Hilfe den Lagertag oder eine Geschichte nacherzählen
- Am Elternabend die Leiter*innen kreativ vorstellen
- Einen Teil des Lagerfeuerprogramms moderieren



Spieleexpertin / Spieleexperte

Beim Spielen erleben Kinder Kreativität, Herausforderungen und Fairness. Durch den Einsatz möglichst verschiedener Spiele, die Geschicklichkeit, Denken, Bewegung, Fantasie oder Zusammenarbeit erfordern, werden die unterschiedlichsten Fähigkeiten der Kinder gestärkt.



Methodenideen

- Ein Spiel ausdenken und es den anderen erklären
- Den anderen WiWö das eigene Lieblingsspiel vorstellen und anleiten
- Einen Spieleblock in der Heimstunde gestalten
- Den Leiter*nnen für die nächste Heimstunde Spiele vorschlagen
- Verschiedene Brett- und Kartenspiele empfehlen
- Spiele optimieren (so, dass sie besser zum Thema der Heimstunden passen oder mehr Spaß machen)
- Anderen Spielregeln und Fairness erklären
- Spielarten für unterschiedliche Situationen kennen (z.B. Spiele, bei denen niemand ausscheidet oder ein ruhiges Sitzkreissspiel für das Ende der Heimstunde)
- Spiele aus anderen Ländern präsentieren

Notizen