

# Gerüchteküche

Stationenspiel fürs Ferienlager



## MATERIAL

- 30 bis 40 vorbereitete Gerüchte (wahre und falsche) über alle Gruppenleiter/innen
- Skala zur Bewertung
- Klebepunkte
- Spielgeld für jede Gruppe
- Zettel und Stifte für die Kinder
- Verkleidungen für die Gruppenleiter/innen
- Utensilien für den Frisiersalon
- Obst und Gemüse für den Markt
- Augenbinden zum Verkosten am Markt
- Saft, Strohhalme für die Saftbar
- Tennisbälle für den Massagesalon
- Karten mit tatsächlichen und falschen Aufgaben der Kirche
- Formulare für die Zahnarztpraxis
- Karton, Schere, Vorlage, Rundstab, Spitzer für den Kreisel
- Utensilien für das Theater
- Wäscheklammern für den Gärtner

## GRUNDIDEE

Bei diesem Stationenspiel im Haus oder rund um das Lagerquartier geht es darum, die Gruppenleiter/innen (GL) besser kennen zu lernen. Außerdem darf die Lust am Klatschen und Tratschen (ausschließlich über Gruppenleiter/innen und erfundene Personen) ausgelebt werden.

## AUFBAU

Bei verschiedenen Stationen können die Kinder mit Leuten ins Gespräch kommen und Gerüchte über Gruppenleiter/innen erfahren. Bei dem Reporter werden diese abgeliefert und nach ihrem Wahrheitsgehalt beurteilt. Zum Schluss können alle erfahren, welche Gerüchte wahr sind. Natürlich kannst du noch mehr Stationen erfinden, welche weglassen oder die Aufgaben abändern.

### „LAGERORT HEUTE“

Valentin Vielschreiber (GL) stellt sich den Kindern als Herausgeber der Zeitung „Lagerort heute“ vor. Er ist auf der Suche nach Nachwuchstalenten für seine Klatschkolumne und wendet sich deswegen an die Kinder, die sich in dieser Rolle versuchen können. Wie ihm zu Ohren gekommen ist, befinden sich derzeit wieder viele interessante Personen im Ort und er wüsste gerne, was es über diese zu berichten gibt.

Die Kinder sollen sich nun in Gruppen einteilen. Jedes Kind erhält Spielgeld (benötigt es für zwei Stationen) sowie Zettel und Stifte zum Notieren der Gerüchte. Sie sollen nun die einzelnen Orte aufsuchen und Neuigkeiten in Erfahrung bringen. Möglicherweise ist es nötig, Personen freundlich zu stimmen, um an Informationen heranzukommen – eine herausfordernde Aufgabe für die Kinder. Wenn Probleme auftauchen, können sie jederzeit bei Valentin Vielschreiber Hilfe erhalten.

Sobald die Kinder einige Gerüchte erfahren haben, können sie diese zu Valentin Vielschreiber bringen. Dort können sie laufend mit Klebepunkten auf einer Skala (z. B. ein Thermometer) von 0 (stimmt nicht) bis 100 (stimmt sicher) einschätzen, wie sehr sie das glauben können.

Achtung: Beim Erfinden oder Erzählen von Geschichten soll auf die persönlichen Grenzen aller Rücksicht genommen werden, das heißt die GL erzählen außerhalb der vorbereiteten Gerüchte nur Geschichten aus dem eigenen Leben. Die Kinder sollen keine Gerüchte erfinden, sondern nur schon Gehörtes weitererzählen. Das Gesprächsthema wird immer auf die GL zurückgelenkt.

#### DIE STATIONEN

Jede Station weiß vier Gerüchte. Davon können jeder Gruppe zwei beliebige erzählt werden. Es werden ausschließlich Gerüchte über Gruppenleiter/innen (die interessanten Persönlichkeiten) verbreitet.

Hier werden die Kinder frisiert und neu gestylt. Der/die Frisör/in plaudert zunächst über imaginäre Kund/innen (z. B. „Also haben S' schon gehört, von der Frau Marxer, ...“) Wenn die Kinder in das Gespräch einsteigen, dann erfahren sie zwei Gerüchte über die Gruppenleiter/innen. Die Kinder können sich auch gegenseitig frisieren und stylen.

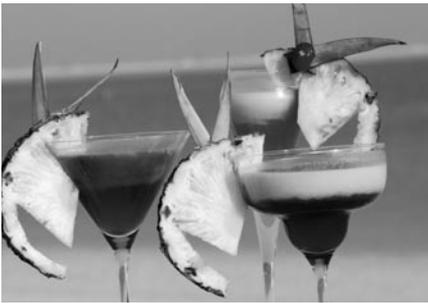
#### KÜCHE

Hier geht es im wahrsten Sinne heiß her. Der Koch ist furchtbar im Stress und lässt sich deshalb gerne beim Gemüseputzen, Zwiebelschneiden, Erdäpfelschälen oder was sonst gerade anfällt helfen. (Vielleicht lässt sich der Speiseplan entsprechend darauf abstimmen.) Außerdem liebt er es, neue Rezepte zu erfahren und über Verbesserungsvorschläge zu fachsimpeln. Nebenbei verrät er auch zwei Gerüchte.

#### MARKT

Bei einem Marktstand können die Kinder Obst und dergleichen mit ihrem Spielgeld erwerben. Der/die Verkäufer/in handelt gerne. Wer sich also aufs Handeln einlässt, der kann den/die Verkäufer/in in ein Gespräch verwickeln, in dessen Verlauf auch zwei Gerüchte verraten werden. Aufgabe: Der/die Verkäufer/in lässt euch am Marktstand auch verschiedene Obst- und Gemüsesorten blind verkosten bzw. riechen. Erratet ihr sie?





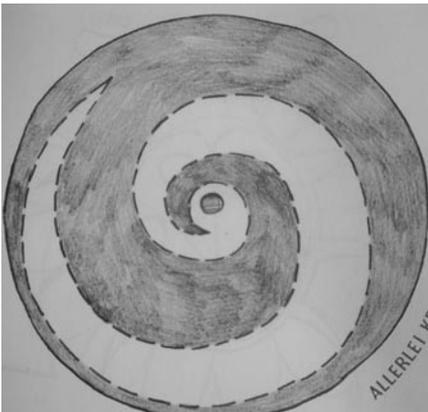
### MASSAGESALON

Hier können sich die Kinder massieren lassen (z. B. mit Tennisbällen) und sich gegenseitig massieren. Die Masseurin ist wortkarg und spricht nur über Muskelknoten, Verspannungen und medizinische Details. Wer mit ihr fachsimpelt oder ihr Arbeit abnimmt, kann so einiges (zwei Gerüchte) erfahren.



### PFARRBÜRO

Im Pfarrbüro sind eine Reihe von Anfragen zu ganz unterschiedlichen Themen eingelangt. Für viele Anliegen der Menschen ist die Kirche zuständig. Hilf der Pfarrsekretärin beim Sortieren der Anfragen. Welche Anfragen betreffen die Pfarre, welche nicht (z. B. Taufurkunde ausstellen, Fußballturnier organisieren, Miniplan erstellen, jeder Frau am Valentinstag eine Blume schenken, ...)? Durch deine unterstützende Mithilfe und das Interesse, was denn alles die Kirche macht, verrät sie dir zwei Gerüchte.

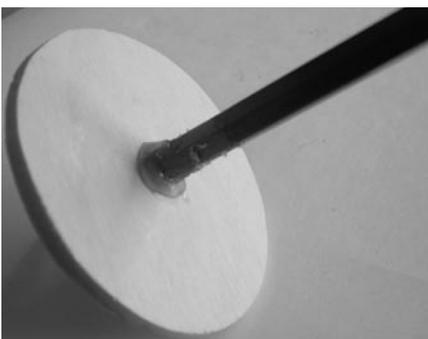


### SAFT BAR

Hier können die Kinder mit ihrem Spielgeld Getränke kaufen bzw. selber mischen. Sie erfinden auch tolle Namen für ihre gemixten Cocktails. Der Barkeeper erzählt allen Gästen von seinem schwierigen Job. (Arbeit bis spät in die Nacht, Gefahr von übermäßigem Alkoholkonsum, lästige Gäste, ...) Wenn die Kinder darauf eingehen, erfahren sie auch hier zwei Gerüchte.

### ARZTPRAXIS

Hier treffen die Kinder auf eine eitle Sprechstundenhilfe. Die Kinder müssen zuerst ein aufwändiges Formular ausfüllen. Sobald die Kinder durchschaut haben, dass man der Sprechstundenhilfe Komplimente z. B. über die Praxis machen muss, um sie zu gewinnen, erfahren sie wieder zwei Gerüchte. Aufgabe: Bastle mit den Kindern einen Farbkreis und beobachte, wie sich die Farben verändern.



## THEATER

Der Theaterdirektor ist voller Aufregung, da die Schauspieler/innen noch nicht hier sind und die Vorführung in zwei Minuten losgeht. Er bittet euch, pantomimisch ein kurzes Theaterstück (z. B. ein Märchen) oder einen Tanz dem wartenden Publikum vorzuspielen. Vor Freude, dass ihr ihm so spontan geholfen habt, verrät er euch ein Gerücht.



## GARTEN

Der Gärtner zeigt euch stolz die verschiedenen Blumen in seinem Garten. Ganz besonders stolz ist er auf die empfindsamen Riesenschnecken. Wenn die Kinder darauf eingehen, erfahren sie weitere Neuigkeiten. Aufgabe: Spielt die Riesenschnecken. Die Hälfte der Spieler/innen sind Schnecken, die blind im Raum stehen. Die anderen Spieler/innen haben jeweils zirka drei Wäscheklammern, die sie vorsichtig an die Schnecken stecken. Sobald eine Schnecke was spürt, zieht sie sich zusammen und beugt sich nach unten. Rollentausch nicht vergessen.



## JOURNALIST/IN

Dieser ist das mobile Element, das heißt, er hat keine fixe Station, sondern wandert im ganzen Spielgebiet herum. Er interviewt ständig alle Leute zu möglichst abstrusen Fragen (z. B.: Soll Schnellreden eine olympische Disziplin werden? Würden Sie an einer Expedition in das antike London teilnehmen? Sind Sie dafür, dass Lindgrün als Farbe verboten werden soll?) Und macht dabei dauernd Notizen. Er scheint furchtbar im Stress zu sein und wirkt etwas überdreht. Deshalb ist es nicht so leicht, Gerüchte von ihm zu erfahren. Wer allerdings hartnäckig ist, der bekommt zwei Gerüchte zu hören.



## ABSCHLUSS

Wenn die Gruppen bei allen Stationen waren, dann versammeln sie sich wieder bei Valentin Vielschreiber. Die Gruppenleiter/innen steigen aus ihren Rollen aus und kommen ebenfalls dazu. Nun können die Kinder die Gruppenleiter/innen über den Wahrheitsgehalt der Gerüchte befragen und diese auflösen. Valentin Vielschreiber bedankt sich bei den Kindern für ihre Unterstützung. Die Gerüchte können noch einige Zeit hängen bleiben, damit alle nachlesen können.

Viel Spaß beim Ausprobieren der Gerüchteküche im Lager oder an einem Spielenachmittag wünscht dir *Silvia Nußbaumer*