

**Spieltitle: Auf den Spuren von TKKG – Allgemeines zu Abenteueraktionen auf Ferienfreizeiten**

**Dauer: Während der ganzen Fahrt**

**Zielgruppe: Kinder**

**Gruppengröße: 12-30 Personen**

**Typ: Zusatzaktion neben dem offiziellen Programm**



## **Auf den Spuren von TKKG – Allgemeines zu inszenierten Abenteuern auf Ferienfreizeiten**

Eine besondere Form der Freizeitgestaltung für Kinder ist die Inszenierung von Abenteuern. Die Kinder erleben etwas, das aus ihrer Sicht unmöglich von den LeiterInnen geplant sein kann. Sie tauchen mehrere Tage in eine Geschichte ein, die sie sonst nur aus Büchern und Geschichten kennen. Gute Ideen für solche Rahmengeschichten gibt es in den klassischen Abenteuerbüchern für Kinder (Fünf Freunde, Geheimnis um..., TKKG, Die Wilden Hühner usw.). In der Regel beginnt eine solche Geschichte, indem die Teilnehmenden „zufällig“ etwas finden oder beobachten. Um glaubwürdig zu erscheinen, muss dieser Anstoß absolut ungeplant erscheinen und in keinen Zusammenhang mit dem Verhalten der LeiterInnen gebracht werden können.

*Auf einer Freizeit spielen die Kinder mit Vorliebe an einem bestimmten Platz und buddeln dort Löcher und Gräben, um eine Burg zu bauen. Am zweiten Tag stößt ein Kind „zufällig“ beim Graben auf ein altes Stück Leder, auf dem mehrere Symbole gezeichnet sind (bspw. etwas, das aussieht wie ein Drachenkopf...).*

In Wirklichkeit ist dieser Zufall natürlich genau geplant und das Leitungsteam wartet nur noch darauf, dass die Kinder auf die Geschichte anspringen.

*Sobald die Kinder auf die Geschichte anspringen zeigt sich das Leitungsteam interessiert und unterstützt bereitwillig die Ideen und Vorschläge zur weiteren Vorgehensweise. Je nach Aufregung fördern sie die Phantasie der Kinder oder wiegeln deren Vorstellungen über mögliche Hintergründe sogar ab, um nicht in den Verdacht zu geraten, dies geplant zu haben.*

Nachdem die Kinder auf die Geschichte angesprungen sind, wird diese im weiteren Verlauf von unabhängiger Seite bekräftigt. Die Authentizität des Erlebten ist bewiesen und die Geschichte nimmt Konturen an.

*Nachfragen im ansässigen Heimatmuseum ergeben, dass in dieser Gegend öfter Wikinger mit ihren Drachenschiffen angelegt haben, um Proviant aufzunehmen oder sich zu verstecken.*

Im weiteren Verlauf kommt es dann irgendwann zu einer „geplanten Planlosigkeit“. Die Geschichte gerät ins Stocken und niemand weiß, wie weiter vorzugehen ist. Das Leitungsteam stellt sicher, dass die Geschichte trotz Schwierigkeiten nicht an Spannung verliert.

*Die Kinder finden noch weitere Teile der Karte aber niemand weiß, was die Symbole bedeuten. Es wird ein Arbeitskreis „Wikingerschatz“ eingerichtet, der jeden Abend der ganzen Gruppe berichtet, wie weit sie mittlerweile mit der Erforschung der Karte sind.*

Ein weiterer „Zufall“ löst diese Planlosigkeit.

*Ein Mitglied des Arbeitskreises beim Durchblättern eines Sachbuchs zum Thema Wikinger ein Runenalphabet und erkennt die Symbole wieder...*

In einer großen Aktion lösen die Kinder das bestehende Rätsel.

*Alle Kinder ziehen mit Schaufel und Spaten los und finden den Schatz. Dieser besteht aus einer alten Holzkiste mit Trödel, der einem Wikinger gehört haben könnte. Natürlich ist die Kiste mindestens ein Meter tief in der Erde vergraben und muss von den Kindern ausgebuddelt werden.*

In einer abschließenden Aktion endet die Geschichte und findet einen möglichst realistischen Ausklang. Die Kinder fahren mit dem Gefühl nach Hause, ein „echtes“ Abenteuer erlebt zu haben und die Geschichte endet (ohne wirklich aufgelöst zu werden).

*Der gefundene Wikingerschatz wird dem Direktor des Heimatmuseums übergeben. Dieser ist beeindruckt von dem Fund verspricht, die Sachen von einem ExpertInnenteam untersuchen zu lassen. Sobald ein Ergebnis vorliegt, wird er diese dem Leitungsteam mitteilen. Dies wird allerdings mehrere Wochen in Anspruch nehmen.*

**Anmerkung:** Weitere Tipps und Anregungen zur Inszenierung von Abenteuern findet ihr unter [www.storydealer.de](http://www.storydealer.de).