Jungscharwerkstatt
Archiv 2022

Dieses „Buch“ unterliegt der CC BY-NC-SA 4.0 Lizenz. https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de

Vorwort

Ihr haltet das Jahresarchiv der kompletten Beiträge die 2022 in der Jungscharwerkstatt veröffentlicht wurden in Händen. Wobei „in Händen halten“ eventuell der falsche Ausdruck ist. Es sei denn ihr habt es ausgedruckt. Dann ist es der richtige Ausdruck. Und das empfehle ich euch: Druckt es aus und heftet es ab.

Ich verhaspel mich schon wieder in albernen Wortspielen – sorry. Ihr habt die Datei heruntergeladen und lest nun das Vorwort, weil euch interessiert, warum ich so eine Datei erstelle. Als ich als Jungscharleiter begonnen habe, hatte mein Computer noch 5,25 Zoll Floppy Disks als Speichermedium. Ihr müsst gar nicht wissen, was das ist. Die Tatsache, dass die meisten von Euch noch nie so ein Ding in den Händen hatten, beweist, dass sich die Zeiten ändern. Was ich damals auf Disketten gespeichert hatte, kann ich heute nicht mehr auslesen. Was ich allerdings auf Papier geschrieben oder ausgedruckt habe, ist heute noch klar lesbar.

Was ich damit sagen will: Die Zeiten ändern sich. Und irgendwann wird es die Jungscharwerkstatt im Internet nicht mehr geben. Ich hoffe, dass das noch viele Jahre dauern wird, aber der Ausdruck bleibt bestehen. Leider kann ich nicht alle Dateien in den Anhang kopieren. Dann schreibe ich die Links rein.

Noch ein paar Worte zu mir und zur Jungscharwerkstatt:

Ich (Bernd „BÖ“ Östreicher) blicke mittlerweile auf über 30 Jahre Jungschar- und fast genau so lange Zeltlagerarbeit zurück und will von meinen Erfahrungen weitergeben. Aber Erfahrung ist nicht alles. Das merke ich jedes Jahr auf der AJC-Jungscharfreizeit (https://ajc-jungscharfreizeit.de). Was „die jungen“ Mitarbeiter für Ideen haben. Super! Dinge, auf die ich nie gekommen wäre.

Ich stelle in der Jungscharwerkstatt alle möglichen Programmpunkte zusammen und hoffe, dass ihr diese Seite gut findet.
Nehmt die alten und die neuen Ideen. Setzt sie um!
Kommentiert und kritisiert, wenn ihr Verbesserungsvorschläge habt, schreibt eure Erfahrungen.
Und wenn ihr selber Ideen und Impulse habt, freue ich mich sie hier zu veröffentlichen.

Das Ziel ist, jeden Sonntag (abgesehen von der Sommerpause im August) einen neuen Beitrag zu veröffentlichen. Das wird nicht immer eine perfekt ausgearbeitete Bibelarbeit sein, aber eine Spielidee sollte ich auch im größten Arbeitsstress schaffen. Ich mache die Jungscharwerkstatt ehrenamtlich und habe nicht vor damit Geld zu verdienen. Das verdiene ich als Elektriker.

Wenn ihr einen Programmpunkt ausprobiert habt, nehmt euch bitte kurz Zeit um die Beiträge auf der Homepage zu kommentieren.
– Was hat gut funktioniert, was nicht?
– Welche Art von Jungschar habt ihr? Mädchen? Jungs? Gemischt? Alter von – bis? Wie viele Teilnehmer?
– Was würdet ihr das nächste Mal ändern?
Das hilft mir, die Beiträge zu verbessern.

Danke

Euer BÖ

PS: Noch ein Hinweis zur Sprache: Zwecks besserer Lesbarkeit schreibe ich deutsch. Ohne irgendwelche Rücksicht auf Geschlecht oder Minderheiten. Es dürfen sich aber Frauen, Männer, Mädchen, Jungen und alle dazwischen mit „Leser“ oder „Mitarbeiter“ oder „Teilnehmer“ angesprochen fühlen, da es meiner Meinung nach einen Unterschied zwischen grammatikalischem und biologischem Geschlecht gibt.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort....2
Auf der Arche....6
Nägel einschlagen....6
Checkliste durchgehen....6
Tiere einladen....7
Felsen im Wasser....7
Proviant über Bord!....8
Eine Taube fliegen lassen....8
Tangram....9
Lösungen....15
Kaleidoskop....18
Personenfahndung....23
Angeberabend....25
Paracord Armbänder....28
Black Stories 23 – UPS!....33
Prost Mahlzeit!....33
Knapp daneben und dann vorbei....34
Rosen sind rot, Veilchen sind blau....34
TicTacToe-Beutel....35
Anleitung....35
Spielregeln:....36
Südseeabend....37
Kokosnuss-Kegeln....37
Hula Hoop....38
Limbo....38
Schätze ausgraben....38
Südsee-Cocktails....39
Sandburg bauen....39
Suchspiel....40
Das Spielfeld....43
Wildschweinjagd....45
Weltraum-Bilderrahmen....48
Ostereiersuche....50
Stapler....60
Streichhölzer stapeln....60
Becher stapeln....60
Steinmännchen....60
Kisten stapeln....61
Würfelturm....61
Spielkarten / Bierdeckelhaus....61
Christophs Eierstapel....61
Gabelstapler....61
Mixed Mode....61
Jenga....61
Sachensucher XXL....62
Türme von Hanoi....64
Weltreise....67
Koffer packen....67
Funkerspiel....67
Stadt – Land – Fluss....67
Reise nach Jerusalem....68
Mississippiüberquerung....68
Affen beobachten....68
Der Boden ist Lava....68

Koffer auspacken....68
Regierungsbank....69
Agentenjagd....70
Spielkartenhalter....71
Black Stories 24 – Reiseerlebnisse....73
Zimmer mit Ausblick....73
Falsche Kleidung oder falscher Ort....74
Das hätte böse enden können....74
Murmel-Abend....75
Wettrennen....75
Klickern....76
Bowling....76
Kreisspiel....76
Doppelkreis....76
Murmelfuchsen....76
Abpraller....77
Murmel Boccia....77
Strandstuhl....78
Material:....78
Werkzeug....79
Bauanleitung....79
Die Rückenlehne (Plan)....80
Die Sitzfläche (Plan)....81
Ninja....82
LED-Nagelbilder....83
Becher-Geduldspiel....85
Seifenblasen....87
Gitterkartoffeln grillen....88
Flaschenraketen....90
Cocktail-Party....96
Rezepte, die ihr schon in der Jungscharwerkstatt findet....96
Dotterbarts Liebling....96
Der blutige Stumpf....97
Der Blauwal....97
KiBa....97
Neue Cocktails extra für diesen Abend....97
Triple A....97
Blutorange....97
Spiele rund um Cocktails....98
Saftpresse....98
Cocktailkirschenpiekser....98
Zitronentransport....98
Sheriffausbildung....99
Cowboy-Barometer....102
In der Sackgasse....104
Black Stories 25 – Grusel Ausgabe....106
Heiße Leiche....106
Unfall mit Leiche....107
Beliebte Mörderin....107
Schlittendrachen....108
Hinweise zum Drachen steigen lassen:....112
QR-mory....113
Die Siedler der Prärie....119
Der Herbst ist da....122
Motschelspringen....122
Kastaniengolf....122

Kürbisstemmen....122
Laubsauger....122
Laubhaufen....123
Laubhaufentransport....123
Schwarz-Weißer Nachmittag....124
Viergewinnt – Das Quiz....126
Tafeln basteln - Eine Idee von Neele....127
Motschel – Hygrometer....129
Black Stories 26 – True Crime....132
Der Verhaftung entgangen....132
Vitaminbombe....133
Nutzlose Handschuhe....133
(K)Einer ist zuviel....134
Gitterkugellichterkette....136
Bildernachweis:....139
Copyright / CC-Lizenz....139
Social Media....139

Auf der Arche

Hier ist wieder mal ein Spieleabend. Dieses Mal geht es um Noah und seine Arche. Vom Bau bis zur Ankunft auf festem Land.

Als Einstieg könnt ihr die Geschichte aus 1. Mose 6,5 – 9,19 erzählen oder einer kindertauglichen Version vorlesen. Beispielsweise von DerKindergottesdienst.de.
(https://www.derkindergottesdienst.de/geschichten/01archenoah.htm)

Dann teilt ihr die Teilis in 2 bis 4 möglichst gleichstarke Gruppen ein.

Nägel einschlagen

Noah hat nicht viel Zeit, die Arche zu bauen. Helft ihm die Nägel in die dicken Balken zu schlagen, damit er rechtzeitig fertig wird, bevor der Regen beginnt.

Ihr braucht einen dicken Holzbalken, den ihr möglichst auf zwei Böcke legt. Ein Tisch ist evtl nicht stabil genug. Außerdem braucht ihr einen Hammer und relativ große Nägel. Etwa 8 bis 10 Zentimeter lang (nicht länger als der Balken dick ist) und 3 bis 5 Millimeter dick. Dickere Nägel gehen schwerer ins Holz, verbiegen sich aber nicht so schnell.

Jeder Teili darf einen Nagel einschlagen. Dabei werden die Schläge gezählt. Am Ende bekommt die Gruppe mit den wenigsten Schlägen einen Punkt. Bei verschiedenen Gruppenstärken sollten es entweder gleich viele Nägel sein und ein Teili aus einer kleineren Gruppe schlägt 2 Nägel ein, oder ihr rechnet den Durchschnitt aus.

Checkliste durchgehen

Bald kommen die Tiere in die Arche. Damit auch keine Art vergessen wird, müsst ihr ALLE Tiere in einer Checkliste zusammenfassen und diese auswendig lernen.

„Ich packe in meinen Koffer“ ist ja vermutlich bekannt. Setzt die Teilis so in den Kreis, dass immer abwechselnd jemand aus Gruppe 1, dann jemand aus Gruppe 2 und dann aus Gruppe 3 … sitzt.

Ein Teili aus Gruppe 1 beginnt „Auf der Arche-Checkliste stehen Pferde“. Der aus Gruppe 2 sagt: „Auf der Arche-Checkliste stehen Pferde und Hunde“

Die weiteren zählen immer auf, was für Tiere bisher auf der Checkliste stehen plus ein weiteres.

Jede Gruppe darf drei mal einen Fehler machen. sobald eine den 4. Fehler macht scheidet sie aus. Die anderen machen weiter. Die Gruppe, die am längsten durchhält bekommt einen Punkt.

Tiere einladen

Die Tiere sind da und laufen wild durcheinander vor der Arche herum. Findet die Paare und sperrt sie zusammen in die Ställe.

Ein Tier-Memory (https://theone-andonly.de/jsw-bonus/22/Arche_Jungscharwerkstatt.zip) wird ausgebreitet und die Gruppen dürfen reihum jeweils 2 Karten aufdecken. Sind es 2 gleiche Tiere, darf die Gruppe die Karten behalten und noch mal zwei Karten umdrehen. Sind es unterschiedliche Tiere werden die beiden Karten vertauscht und an der Stelle der jeweils andern Karte wieder abgelegt.

Die Gruppe mit den meisten Paaren bekommt einen Punkt.

Felsen im Wasser

Gerade rechtzeitig sind die Tiere an Bord als es zu regnen beginnt. Das Wasser steigt immer höher. Aus den Pfützen werden Bäche und aus den Bächen reißende Flüsse. Die Arche muss gefährliche Klippen umschiffen. Da die Arche ziemlich hoch ist, kann Noah die Felsen direkt vor dem Schiff nicht erkennen.

Ein Teili bekommt die Augen verbunden und muss mit dem Stift einen Strich von links nach rechts malen, ohne die Felsen zu berühren. Die anderen aus der Gruppe geben Kommandos. Die schnellste Gruppe bekommt einen Punkt

Das Bild gibt es im Anhang noch als PDF zum Ausdrucken. Und in besserer Auflösung damit ihr es in einem Grafikprogramm auf dem Beamer spielen könnt und die Linie mit der Maus oder auf einem Touchscreen zeichnen lassen könnt. Siehe https://theone-andonly.de/jsw-bonus/22/Arche_Jungscharwerkstatt.zip

Proviant über Bord!

Oh Nein! Da ist Proviant über Bord gegangen. Sammelt es schnell wieder ein!

Ein Freiwilliger aus jeder Gruppe muss mit dem Mund einen Marshmellow aus einer Wasserschüssel fischen. Die Gruppe mit dem schnellsten Angler bekommt einen Punkt.

Eine Taube fliegen lassen

Endlich ist wieder fester Boden unter der Arche. Aber wie sieht es draußen aus? Lasst eine Taube fliegen. Wenn sie – wie beim legendären Kirchturmstart vom Ernschd – nicht mehr wiederkommt, kann Noah die Arche verlassen. Ansonsten wird eben die Zeit gestoppt.

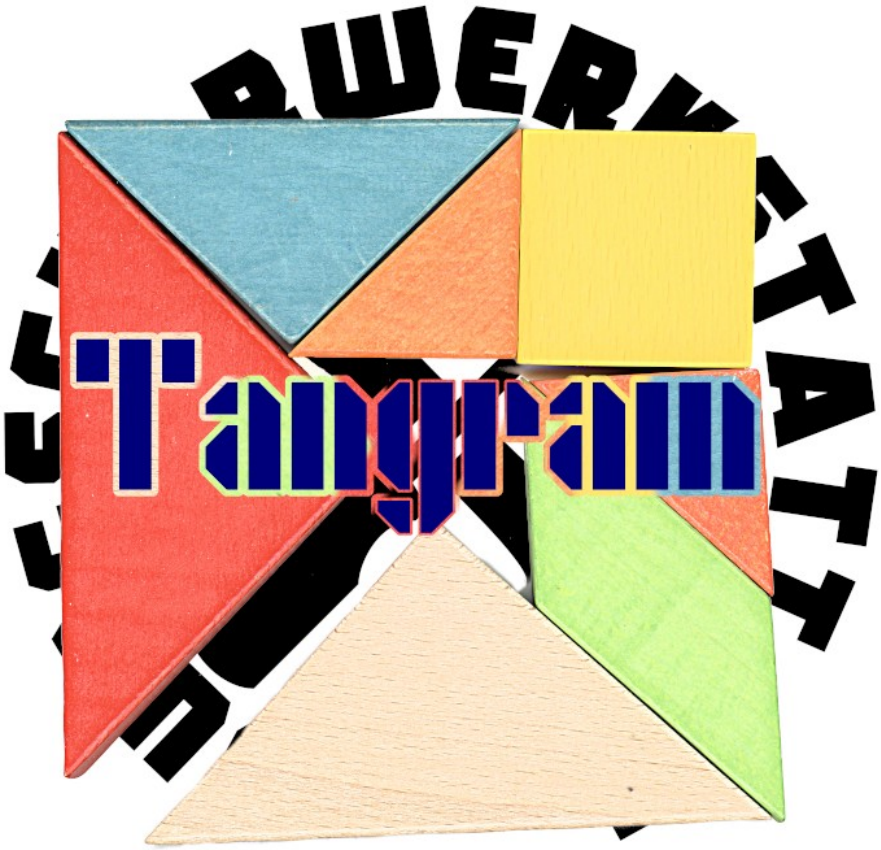
Jeder Teilnehmer darf einen Papierflieger basteln und fliegen lassen. Der Papierflieger der am längsten in der Luft bleibt, bringt der Gruppe einen Punkt.

Tangram

Tangram ist ein uraltes chinesisches Lege und auch Geduldspiel.

Die Figuren müssen mit den 7 Steinchen nachgelegt werden. Und da gibt es tausende Möglichkeiten und das ist vermutlich noch untertrieben. Für manche Bilder gibt es mehrere Lösungen. Sieht es aus, wie die Vorlage, dann ist es richtig gelöst

Die Puzzelteile schneidet ihr entweder aus Papier oder Pappe aus, oder ihr bastelt mit den Teilis, schnappt euch eine Laubsäge und macht eine Version aus Sperrholz



Das Dokument mit einigen Vorlagen ist auf den nächsten Seiten abgedruckt und auf

https://theone-andonly.de/jsw-bonus/22/Tangram_Jungscharwerkstatt.pdf

Weitere Vorlagen findet ihr zum Beispiel unter:

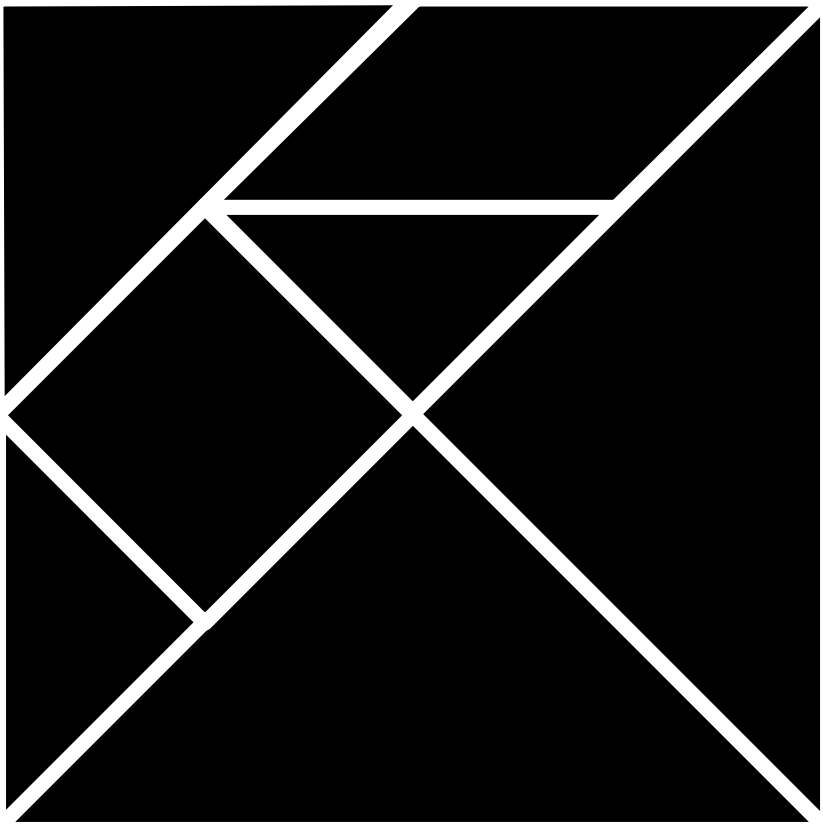
https://legepuzzle.de/tangram-vorlagen.html

https://www.pentoma.de/tangram-figuren-uebersicht/

Link zu einer Spieleanleitung von Ravensburge

http://www.mathematische-basteleien.de/tangram.htm

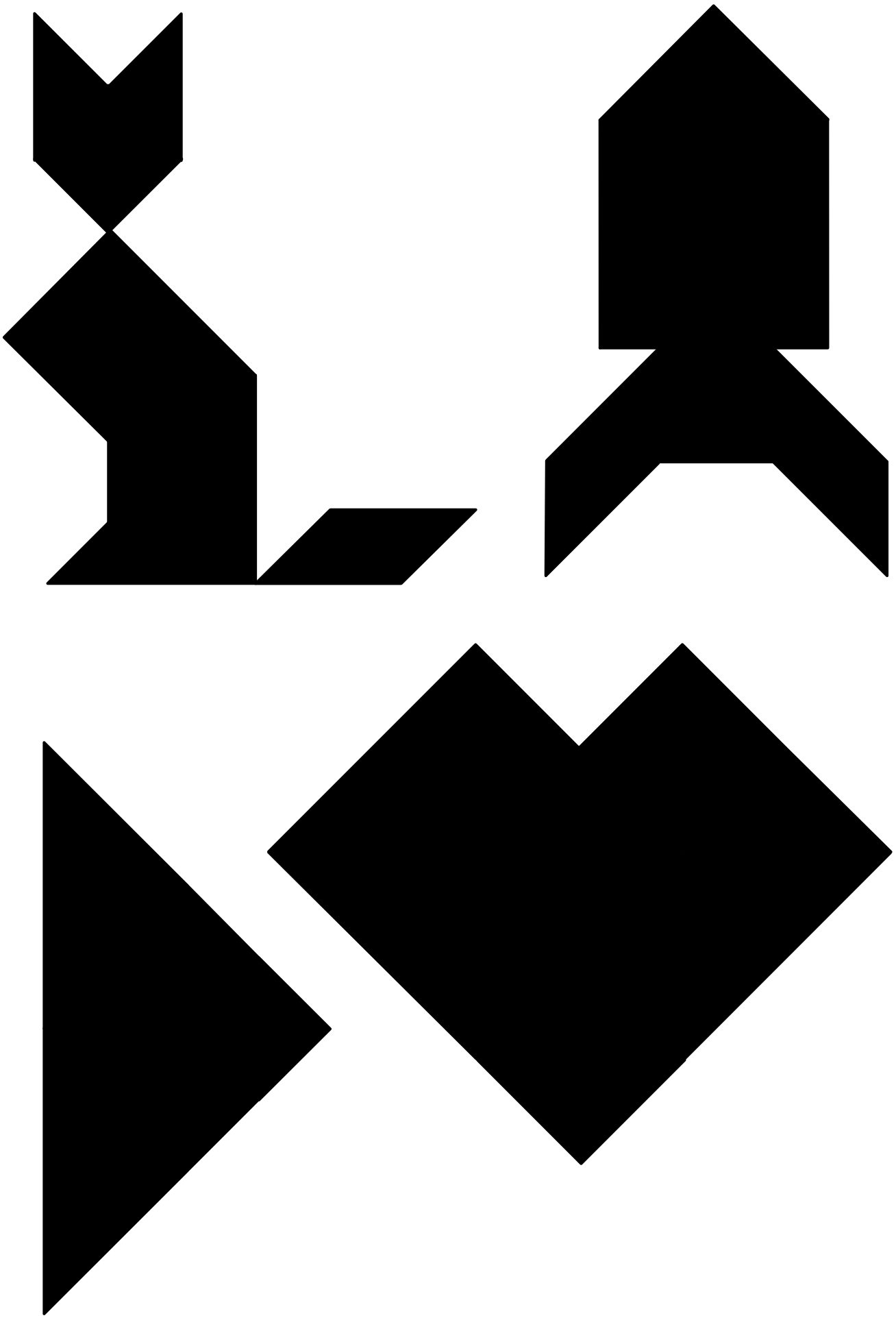
Tangram

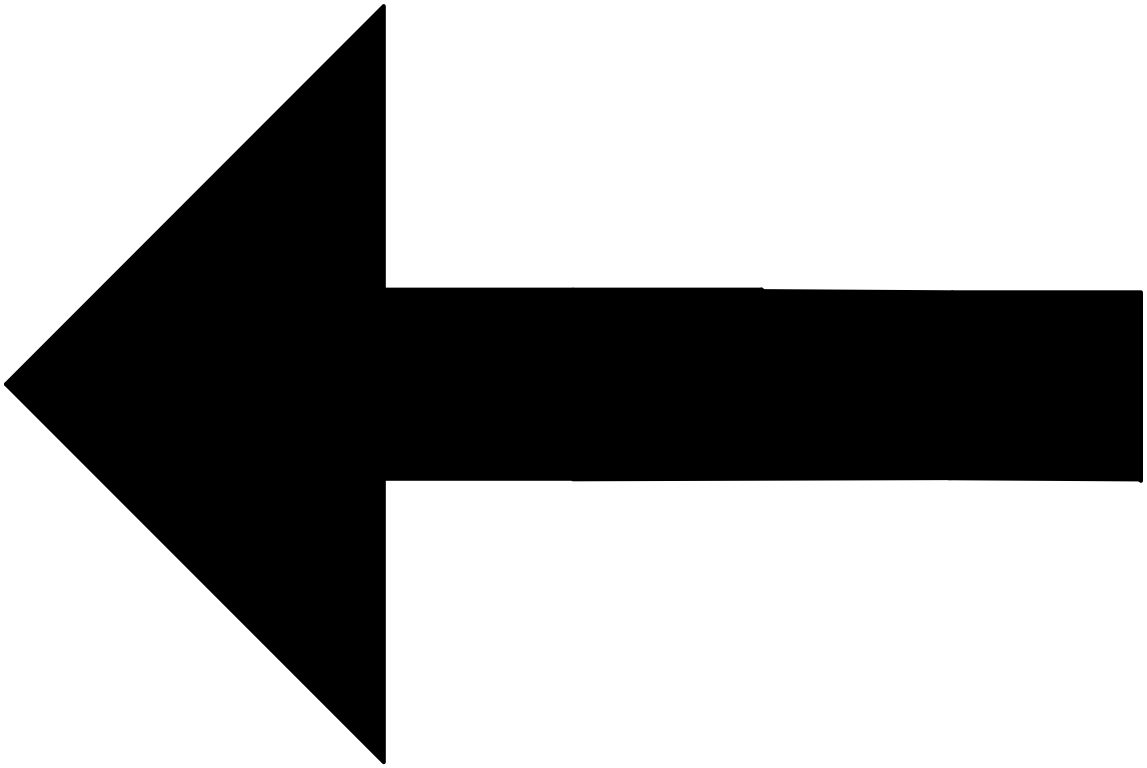


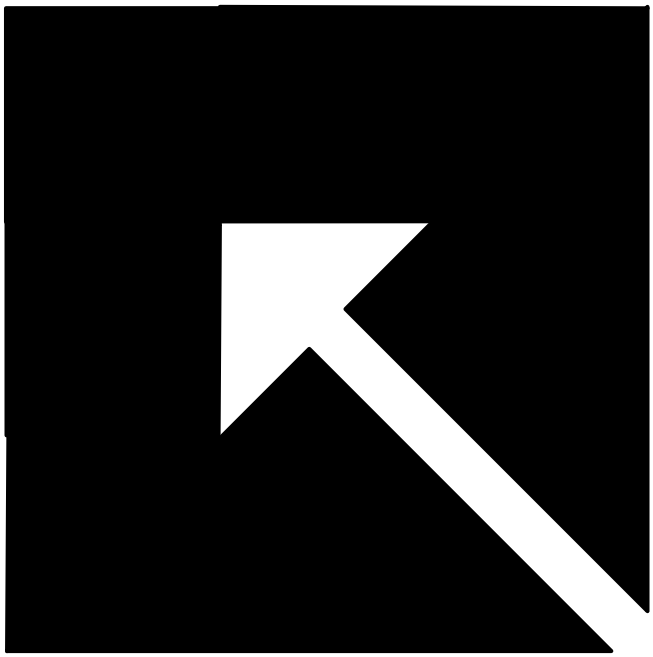
Tangram ist ein uraltes chinesisches Lege und auch Geduldspiel.
Die Figuren müssen mit den 7 Steinchen nachgelegt werden. Und da gibt es tausende Möglichkeiten und das ist vermutlich noch untertrieben. Für manche Bilder gibt es mehrere Lösungen. Sieht es aus, wie die Vorlage, dann ist es richtig gelöst
Ihr könnt sie einfach aus Papier oder Karton ausschneiden oder mit der Laubsäge aus Sperrholz aussägen. In diesem Fall solltet ihr noch ordentlich die Kanten mit Schmirgelpapier entgraten und die Spielsteine eventuell mit Farbe schön bemalen.
Auf der letzten Seite findet ihr die Steinchen noch mal in groß. Das könnt ihr dann als Vorlage nehmen.

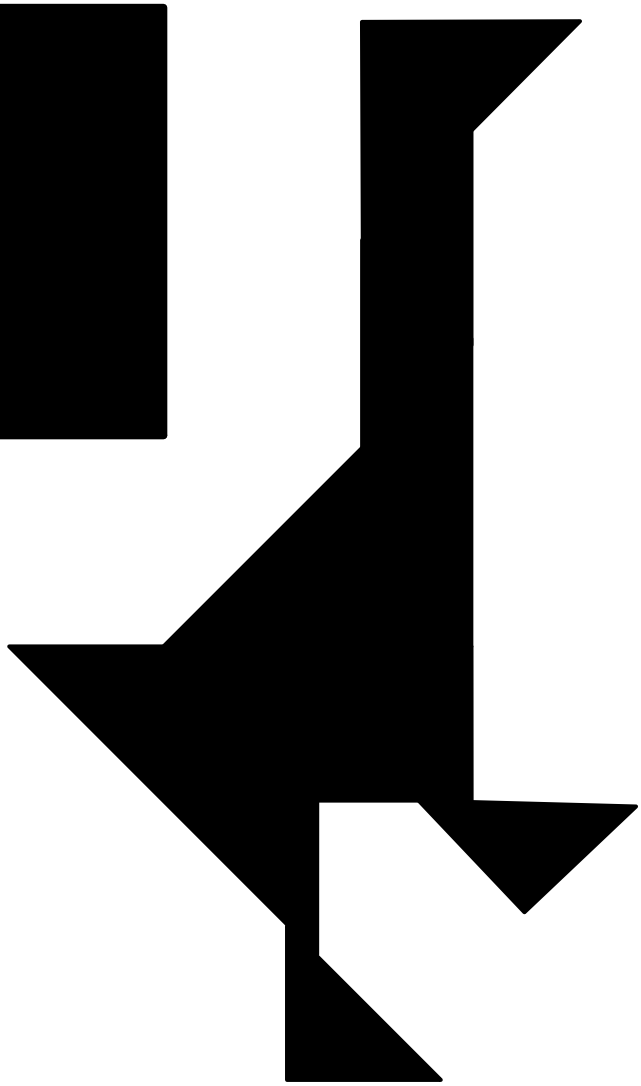
Die Vorlagen sind übrigens nicht genau so groß wie eure Plättchen. Die verschiedenen Größen waren aus Platzgründen nötig.

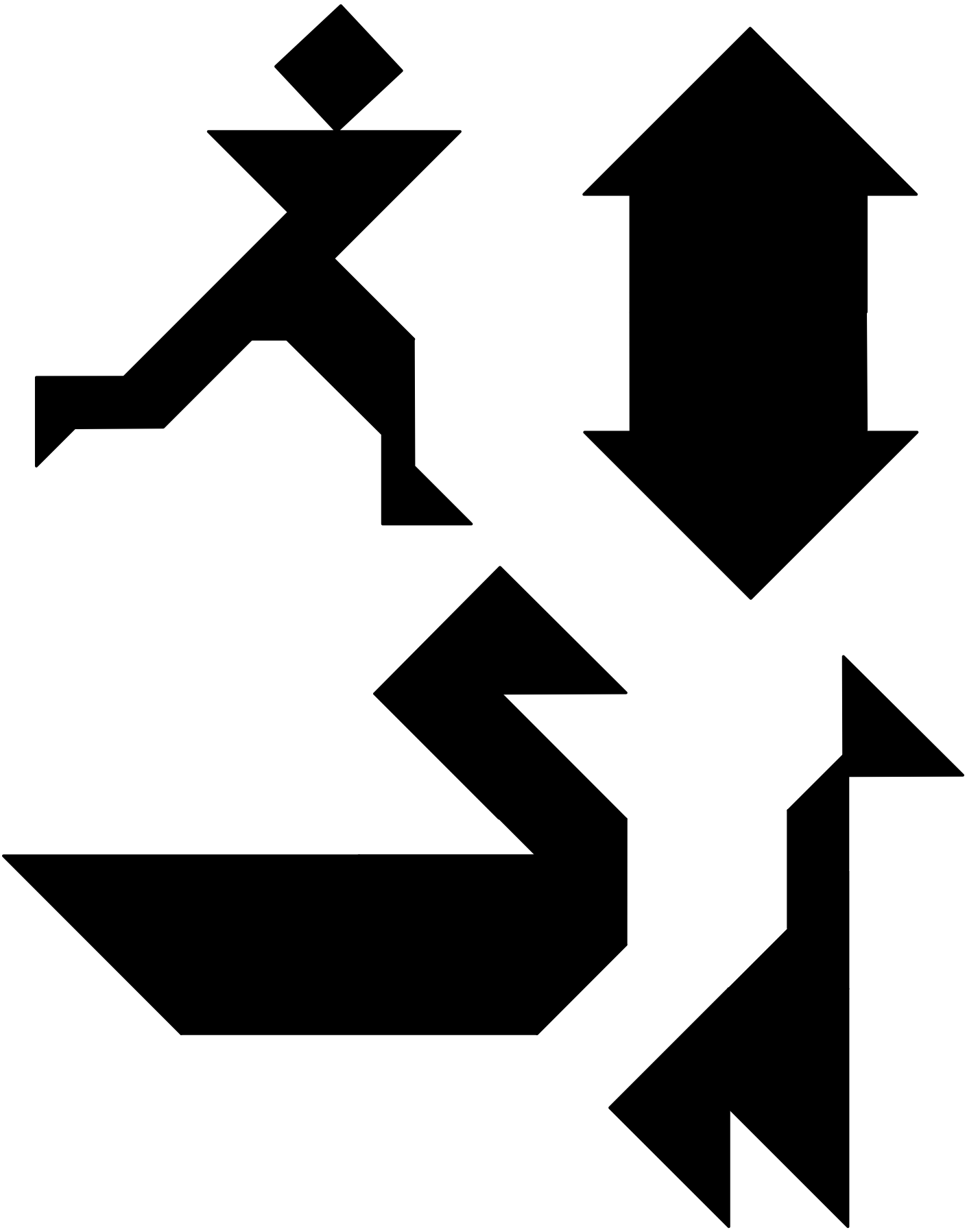
Auf der letzten Seite findet ihr übrigens auch noch ein paar Links zu weiteren Vorlagen.

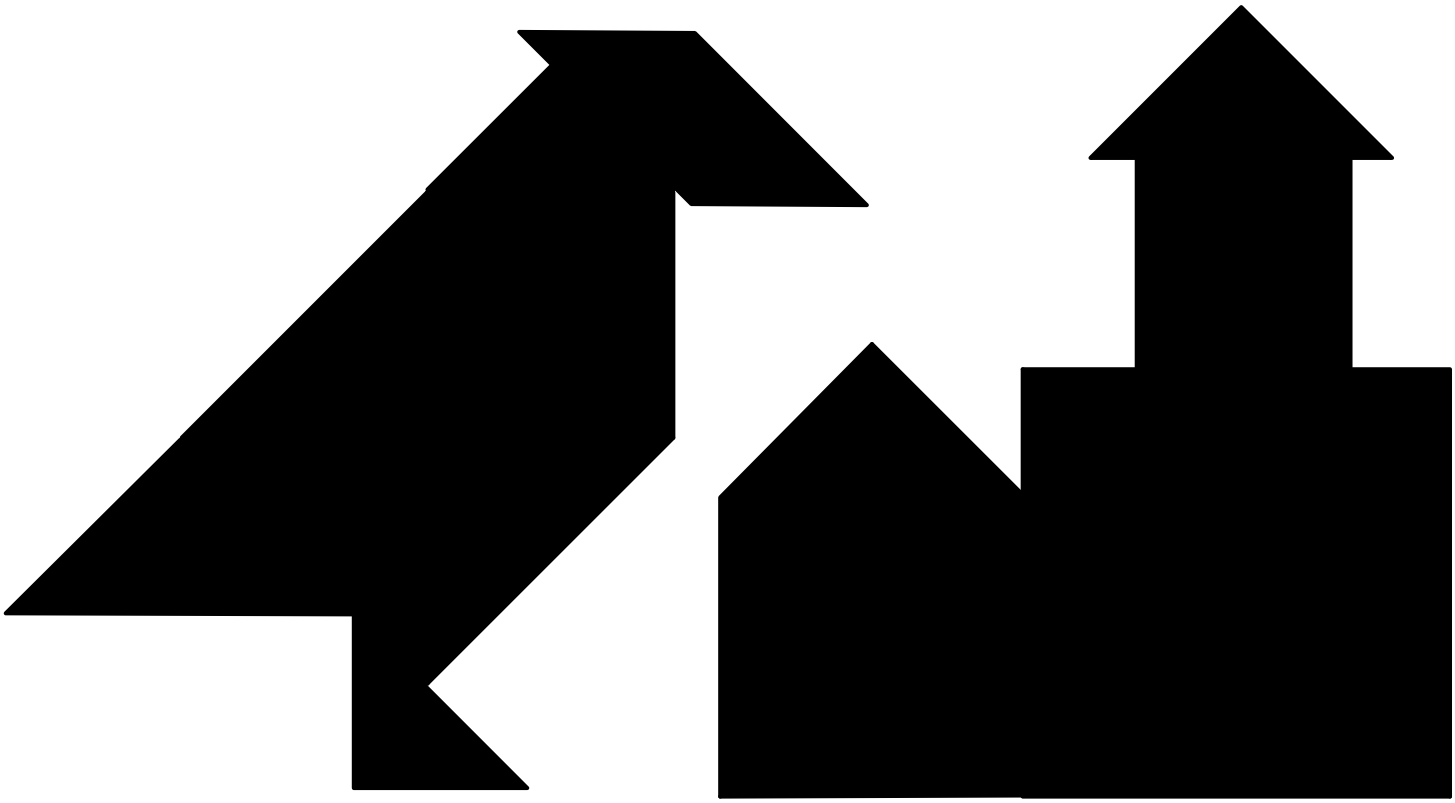


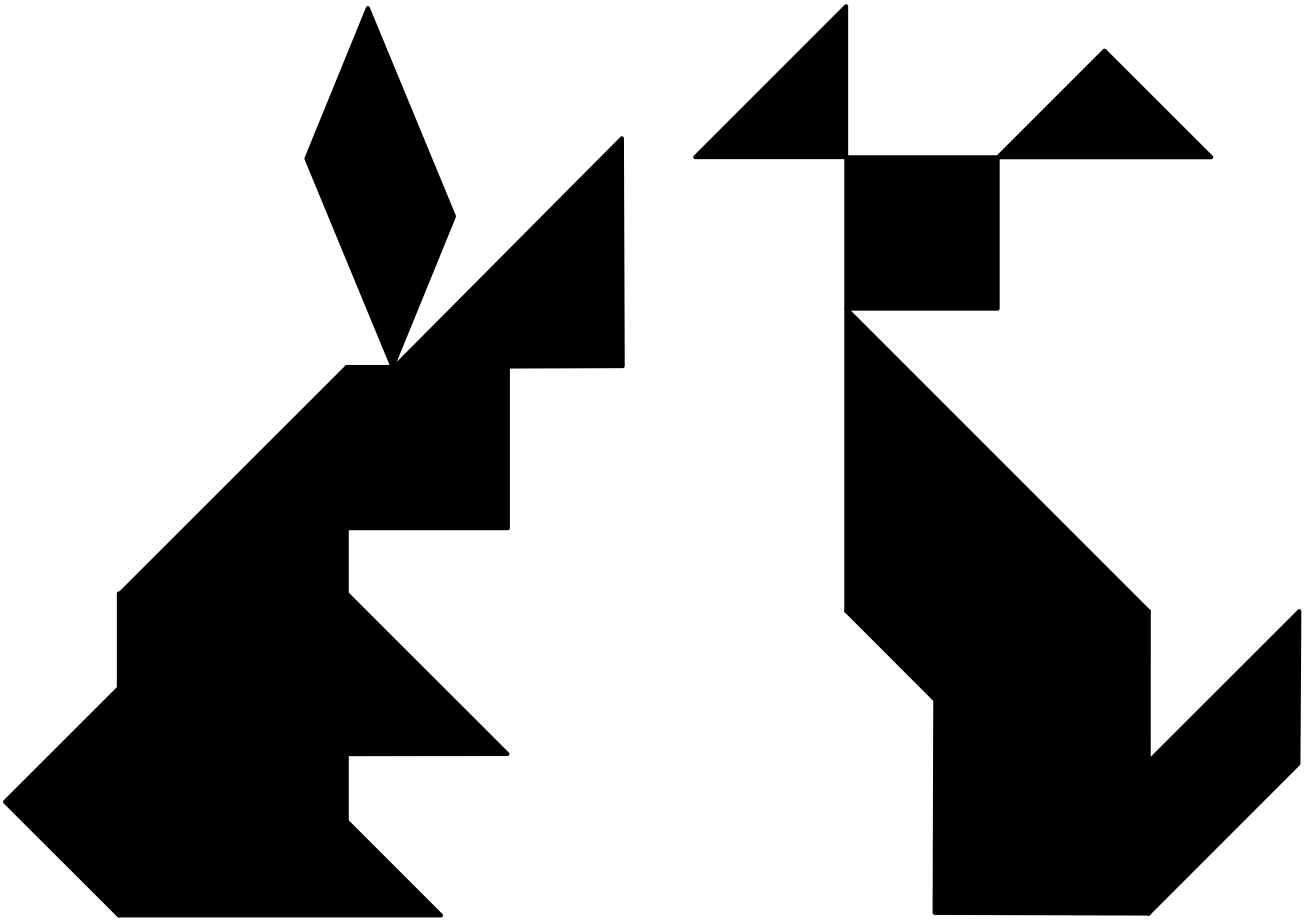




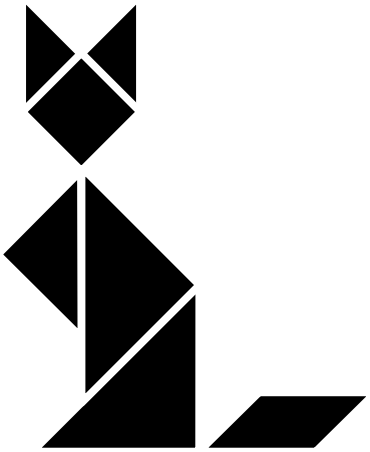




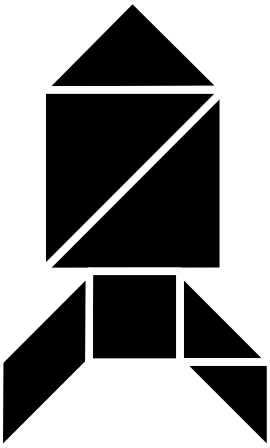




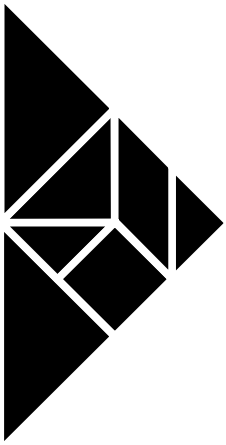
Lösungen



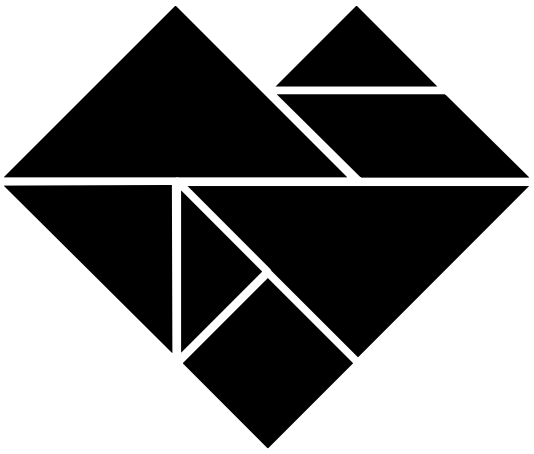
Katze



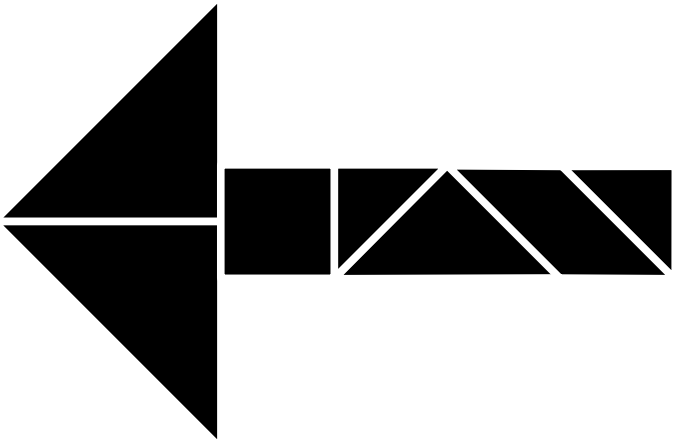
Rakete



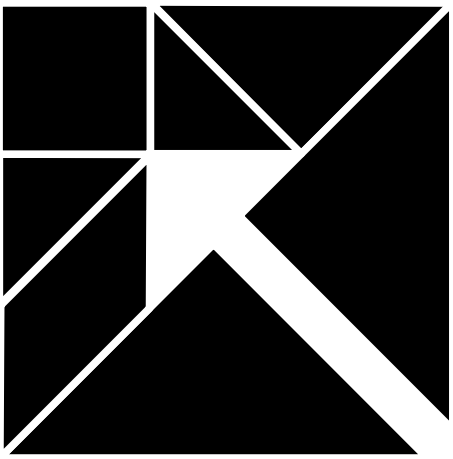
Dreieck



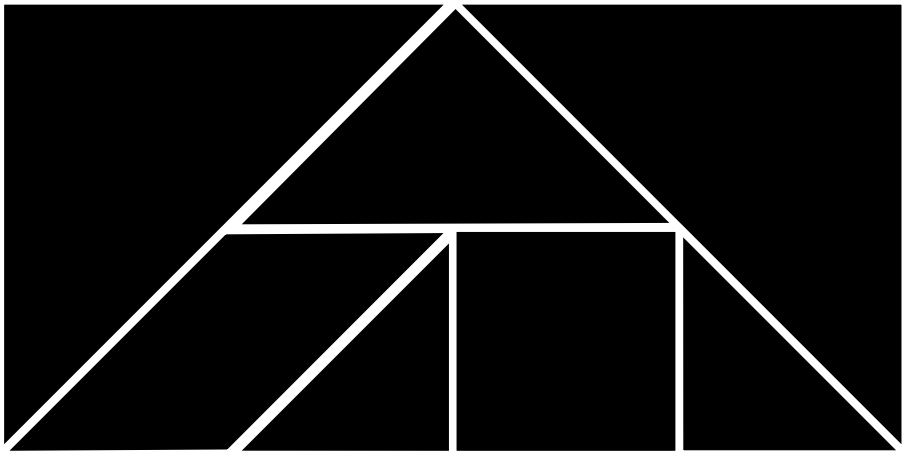
Herz



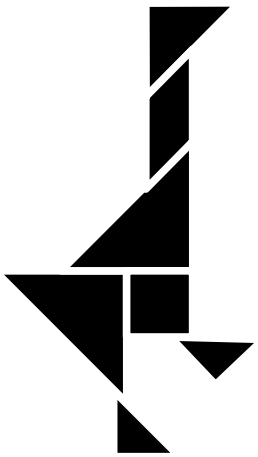
Pfeil 1



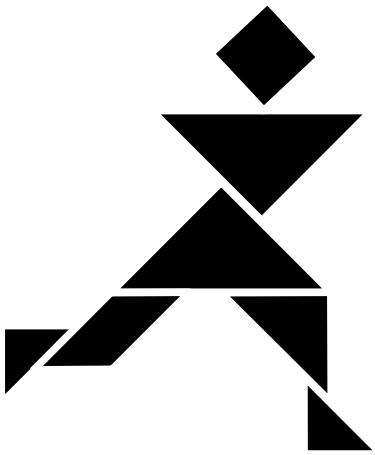
Pfeil 2



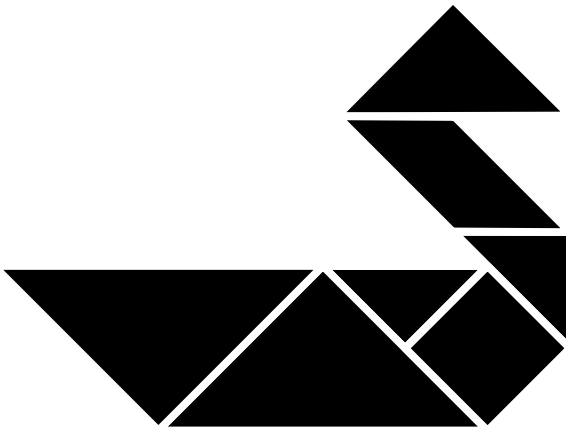
Rechteck



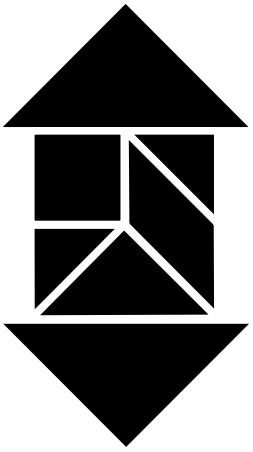
Gans



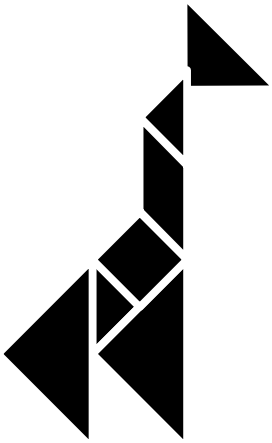
rennende Person



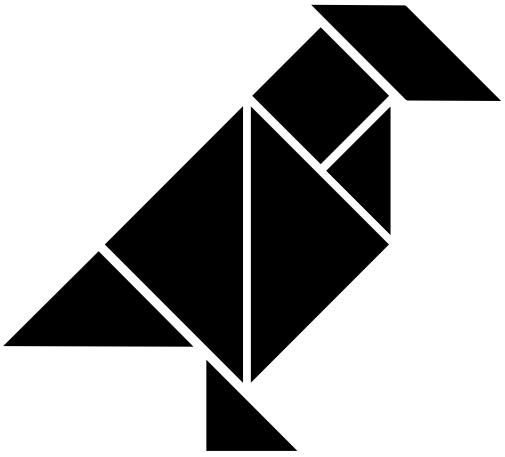
Schwan



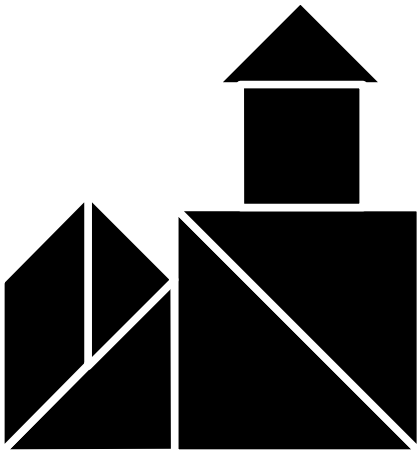
Doppelpfeil



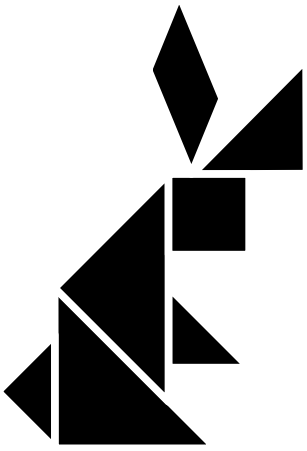
Giraffe



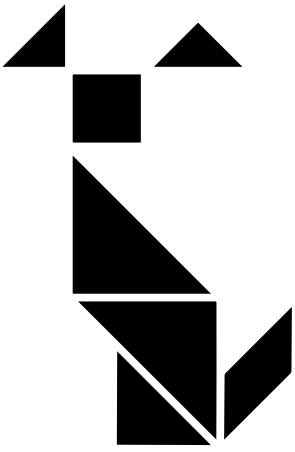
Vogel



Burg

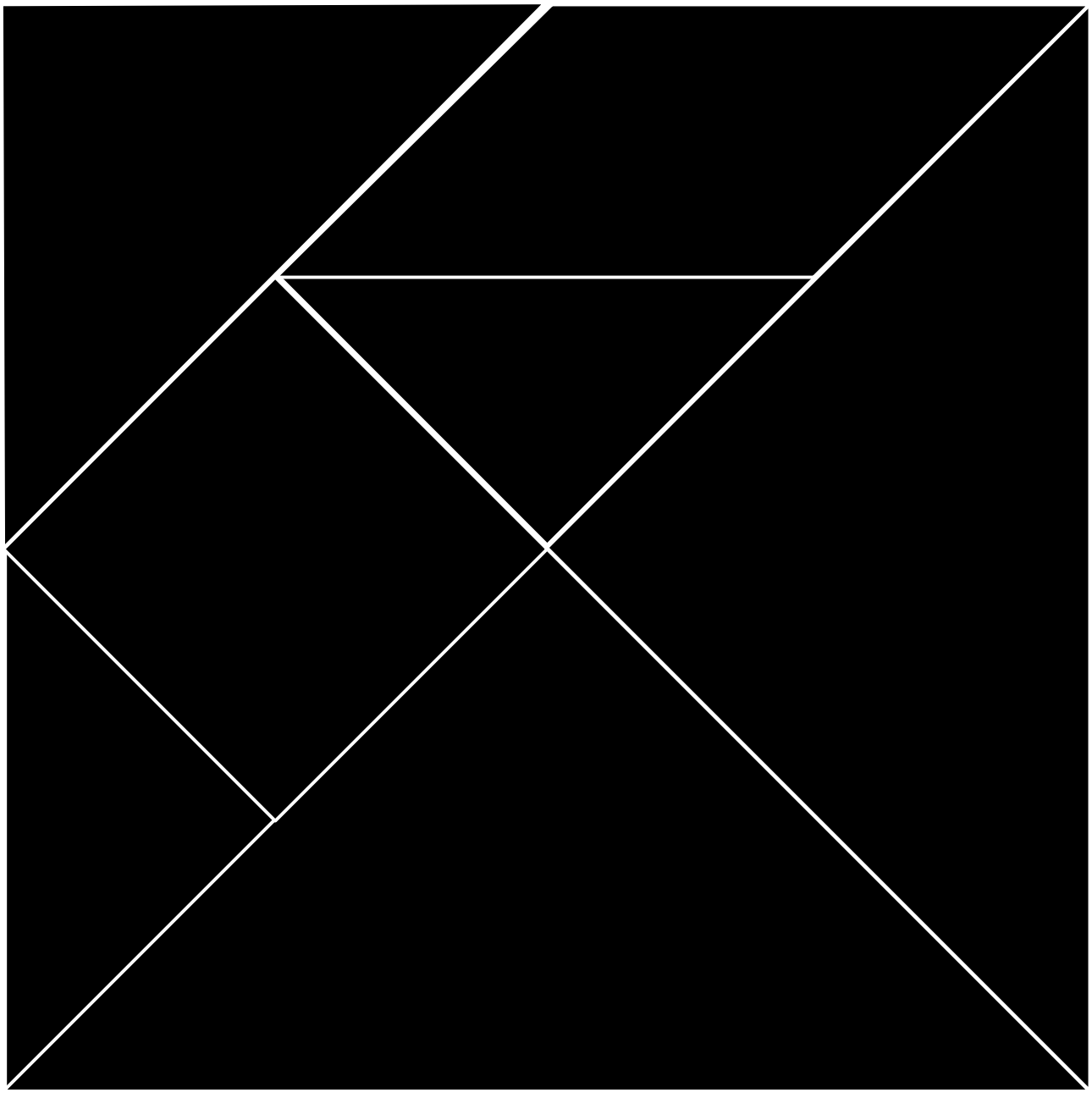


Hase



Hund

Hier noch die Vorlage zum ausschneiden:



Weitere Vorlagen findet ihr zum Beispiel unter:
https://legepuzzle.de/tangram-vorlagen.html
https://www.pentoma.de/tangram-figuren-uebersicht/
https://www.ravensburger.de/spielanleitungen/ecm/Spielanleitungen/Tangram.pdf
http://www.mathematische-basteleien.de/tangram.htm

Dieses Dokument darf frei verwendet und vervielfältigt werden.
Dieses „Buch“ unterliegt der CC BY-NC-SA 4.0 Lizenz.
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de

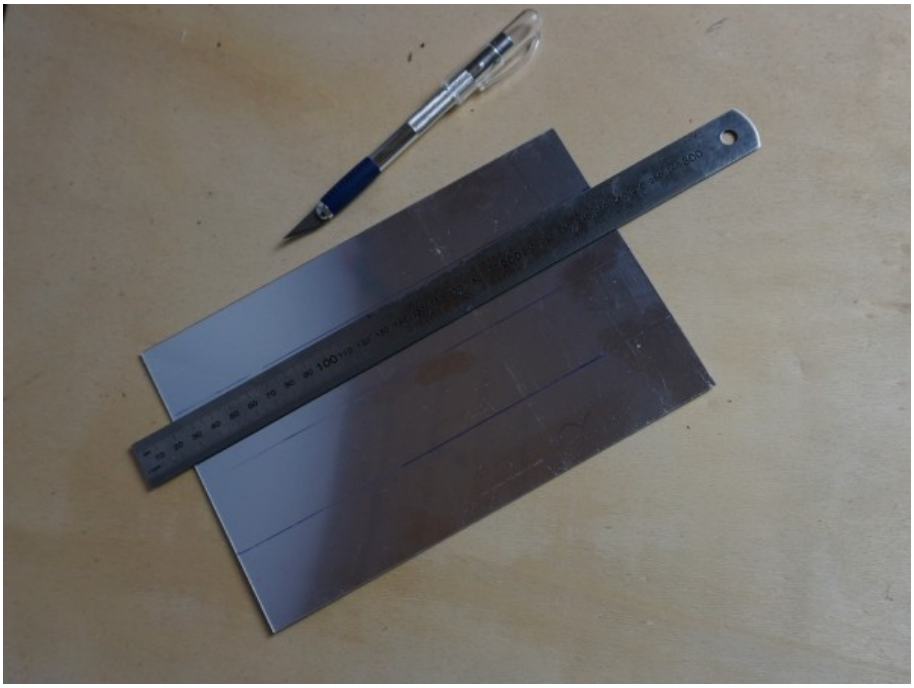
Grundsätzlich freue ich mich über Rückmeldungen und wenn ihr anderen Mitarbeitenden von den kostenlosen Ideen auf https://jungscharwerkstatt.de erzählt.

Kaleidoskop

Ein Kaleidoskop ist ein optisches Spielzeug.

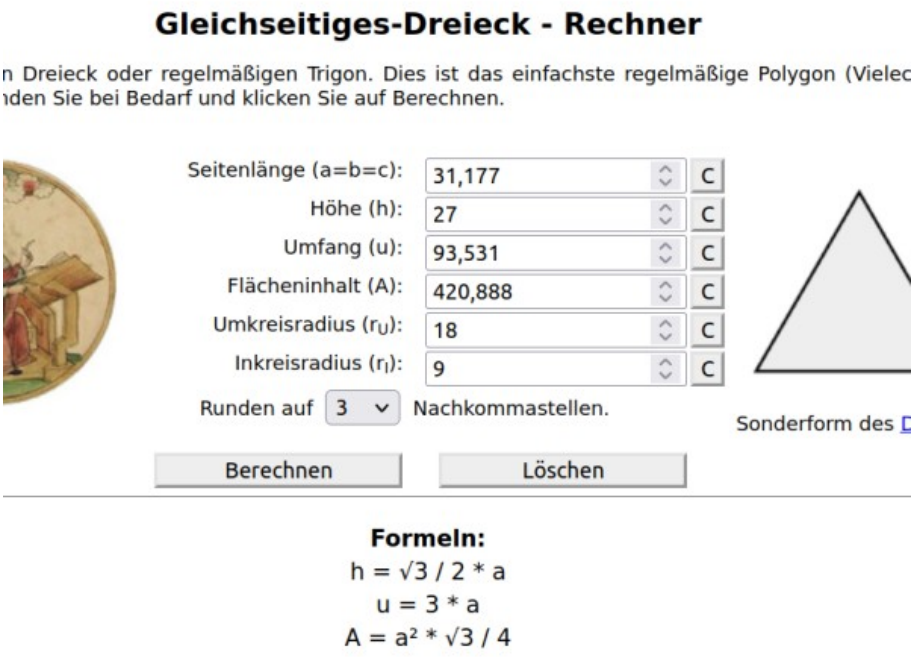
Durch drei Spiegel wird das Bild, das in die Röhre fällt immer wieder gespiegelt und breitet sich „ins Unendliche“ aus. Es gibt verschiedene Versionen. Von drei einfachen zusammengeklebten Spiegeln bis hin zu bunten Perlen, die beim Drehen immer wieder neue, bunte Formen entstehen lassen.

Ich beschreibe den Bau eines Deluxe-Kaleidoskops. Wie weit ihr es bastelt ist euch überlassen. Und wenn ihr die Anleitung bis zum Ende lest, könnt ihr euch ja eine Upgrade-Option offen lassen.



Als Grundlage habe ich Kunststoffspiegel genommen. Die kann man leicht mit einem Teppichmesser oder einem Bastelskalpell schneiden. Glasspiegel bringen im Kaleidoskop keine nennenswerten Vorteile. Das Bild soll ja verzerrt werden. Da ist es nicht so schlimm, wenn die Kunststoffspiegel ein bisschen gebogen sind.

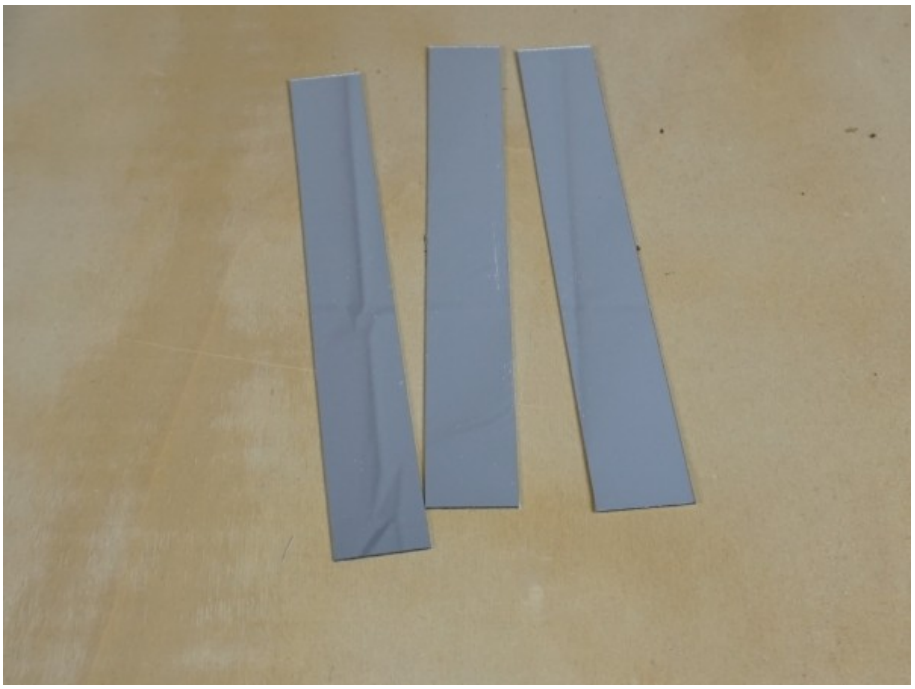
Ihr braucht drei gleich breite Streifen. Wenn ihr sie später in ein Rohr einbauen wollt, müsst ihr darauf achten, dass es auch genau passt. Das heißt: Der Innendurchmesser des Rohres muss so groß sein, wie der Umkreis eures gleichseitigen Dreiecks.



Das lässt sich auf dieser Seite genau berechnen: https://rechneronline.de/pi/gleichseitiges-dreieck.php
Ihr gebt bei Umkreisradius den Innenradius (!) eures Rohres ein. Das ist der halbe Innendurchmesser.

Jetzt einfach auf „berechnen“ klicken und bei „Seitenlänge (a=b=c)“ die Breite eurer Spiegelstreifen ablesen.

Und so breit lasst ihr die Teilis ihre Spiegel schneiden. Oder schneidet sie im Vorfeld selber, falls ihr ihnen keine scharfen Messer in die Hand geben wollt.



Rundet im Zweifelsfall ein bisschen ab, damit die Streifen schmäler werden und nehmt ein bisschen mehr Heißkleber bei der Befestigung. Je nach Stärke eurer Spiegel wird es sonst eng.

Von der Länge her haben meine Spiegel knapp 23 cm (9 Zoll). Die hab ich einfach so gelassen.

Kaum habt ihr den Spiegel zerschnitten, schon baut ihr ihn wieder zusammen. Jetzt aber als gleichseitiges Dreieck. Die Spiegelflächen zeigen dabei nach innen. Ich hab dazu ein starkes Klebeband verwendet.

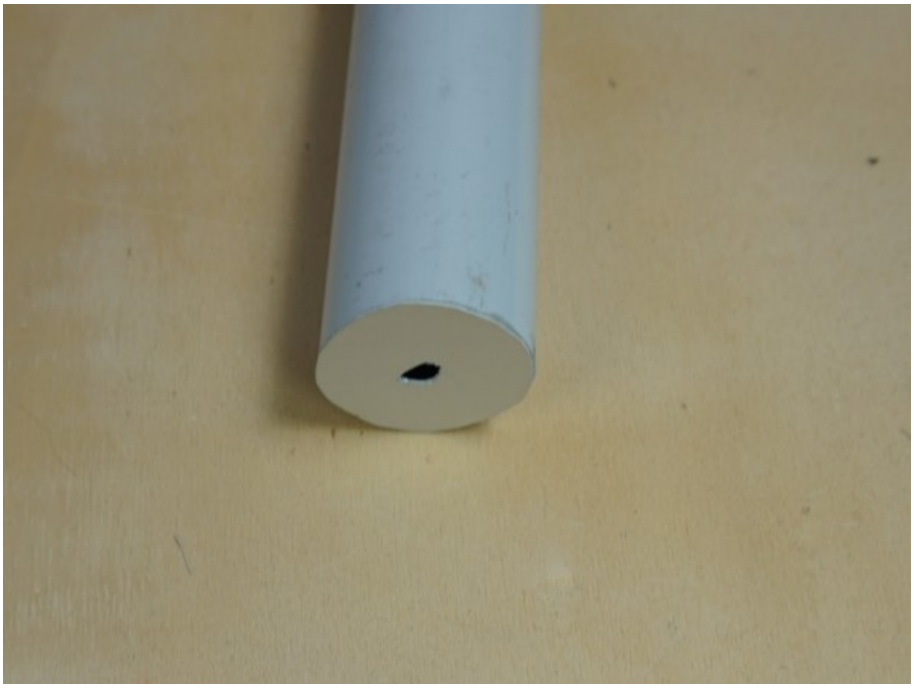
Die einfachste Version ist hiermit fertig. Schaut mal durch wie durch ein Fernglas und die Welt spiegelt sich hunderfach wieder.

In diesem Zustand ist es auch schon bereit für den Videomodus. Betrachtet Videos durch euer Kaleidoskop.

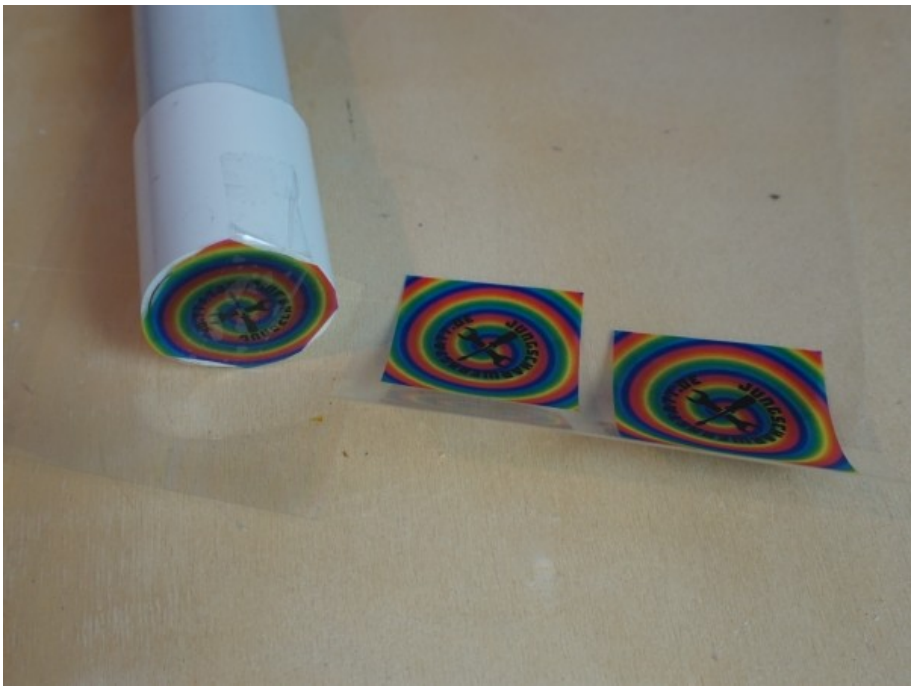
Besonders robust ist die ganze Sache aber noch nicht. Deshalb empfehle ich, die Spiegel in ein stabiles Rohr einzubauen. Als Elektriker natürlich in ein 40mm KuPa-Rohr. Natürlich geht es auch mit einer Papphülse aus einer Küchenrolle oder ähnlichem. Das KunststoffPanzerrohr ist allerdings, wie der Name schon andeutet, deutlich stabiler. Alu- oder Stahlrohre gehen natürlich auch, wenn eure Teilis mit dem entsprechenden Werkzeug umgehen können.

Meine Spiegel sind genau genug, dass sie in der Röhre festklemmen. Falls das bei euch nicht so ist, oder die (Papp-) Röhre nicht stabil genug ist, klebt sie einfach fest. Vorne und hinten jeweils an den 3 Kontaktpunkten zwischen Rohr und Spiegel.

Das Rohr sollte übrigens genau so lang wie die Spiegel sein.
Ausnahme: Ihr baut die Deluxe-Ausführung. Dann lasst es etwa einen Zentimeter länger.



Damit das Licht nur aus einer Richtung in die Röhre fällt, solltet ihr das eine Ende mit einer Scheibe aus Karton oder Kunststoff verschließen. Vergesst aber nicht, ein kleines Guckloch in die Mitte der Scheibe zu schneiden.



Wenn ihr nicht nur die Welt oder Videos spiegeln wollt, sondern bunte Farben direkt in euer Kaleidoskop integrieren, müsst ihr einen Ring an das bestehende System anbauen. Dann könnt ihr die Farben vor den Spiegeln hin und her drehen und tolle Effekte erzielen.

Den Ring schneidet ihr von einem etwas dickeren Rohr ab. Idealerweise ist der Innendurchmesser des Rings identisch oder minimal größer als der Außendurchmesser des Rohres. Dann malt oder druckt ihr bunte Muster auf eine Kunststofffolie und klebt sie an den Ring.

Diesen steckt ihr auf das Rohr. Wenn ihr jetzt durchschaut, seht ihr die Farben gespiegelt. Ihr könnt am Ring drehen und die Farben tanzen. In diesem Zustand habe ich das Beitragsbild fotografiert.

Die Deluxe-Ausführung hat kein festes Bild integriert sondern bewegliche Teile wie kleine Glasperlen oder bunte Papierschnipsel, die sich beim Drehen immer wieder neu anordnen. Den Ring braucht ihr in diesem Fall nicht.

Dazu müsst ihr das Rohr etwa einen Zentimeter länger lassen als die Spiegel und eine runde Scheibe aus durchsichtiger Folie in die Röhre kleben. Sie verhindert, dass das Füllmaterial zwischen die Spiegel geraten.

Den kleinen Hohlraum füllt ihr dann mit den bunten Teilen und klebt eine zweite Scheibe vorne auf die Röhre.

Hier seht ihr einmal die Variante mit bunten Schnipseln aus Folie

In die endgültige Variante habe ich aber sogenanntes „Schmelzgranulat“ in verschiedenen Farben eingefüllt. Kleine durchscheinende Kunststoffkörnchen. Füllt den Hohlraum nur zu zwei Dritteln, damit die Körner sich beim Drehen unterschiedlich anordnen können.

Sobald alles trocken ist, könnt ihr euer Kaleidoskop benutzen.

Durchschauen, drehen und staunen.

Personenfahndung

Ich muss mal wieder Wikipedia zur Definition eines Begriffs heran ziehen:
https://de.wikipedia.org/wiki/Personenfahndung

Unter **Personenfahndung** versteht man alle Maßnahmen zur Feststellung des Aufenthaltsortes gesuchter Personen (Tatverdächtige, Vermisste, Zeugen).

Ziel des Spieles ist, verschiedene Personen zu finden, die bestimmte Eigenschaften haben.

Die Personenfahndung ist ein Stadt- beziehungsweise Dorfspiel, das in vertrauter Umgebung ganz anders funktioniert, als zum Beispiel in einer unbekannten Ortschaft in der Nähe des Zeltlagers. Wenn die Teilis eine betreffende Person in der eigenen Ortschaft kennen, gehen sie natürlich zielstrebig vor. Auf unbekannten Terrain bekommt es deutlich mehr Agenten- oder Detektiv-Charakter und sie müssen alle Leute, die sie auf der Straße treffen, nach einer Zielperson fragen.

Die Teilis schwärmen in Gruppen aus (mit je mindestens einem MA) und versuchen in der vorgegebenen Zeit möglichst viele Personen zu finden, die die geforderten Vorgaben erfüllen. Ob eine Person mehrere Bedingungen erfüllen darf, solltet ihr nach der Bevölkerungsdichte festlegen.

In die Tabelle wird jeweils in der ersten Spalte der Name der Zielperson eingetragen, sobald eine Zielperson gefunden wurde, die diese Bedingung erfüllt. In die letzte Spalte kommt noch eine neutrale Person, die das bezeugen kann. Eventuell könnt ihr euch die dritte Spalte auch einsparen. Je nachdem, wie belebt das Dorf ist.

Hier eine Tabelle mit möglichen Erkennungsmerkmalen. Kann natürlich beliebig erweitert werden.

Name	Eigenschaft	Zeuge
	kann ein Lied vorsingen	
	kann 10 Liegestützen machen	
	kann 7 Tiere mit „S“ aufzählen	
	kann einen Zungenbrecher aufsagen	
	kann ein Kompliment machen	
	kann einen Witz erzählen	
	kann das Alphabet rückwärts aufsagen	
	kann einen Apfel 30 Sekunden auf dem Kopf balancieren	
	kann die Dauer von 30 Sekunden Abschätzen (+/- 2 Sekunden)	
	hat Birkenstockschuhe an	
	kann eine Krawatte binden	
	kann mit den Ohren wackeln	
	kann 5 Tiere nachahmen	
	hat heute Geburtstag (Ausweis zeigen)	
	kommt aus einem außereuropäischem Land	
	Aus welchem?	
	hat ein Loch im Strumpf	
	kann eine komische Grimasse schneiden	
	tanzt mit jemandem einen Walzer	
	stellt eine lebendiges Standbild/Statue dar	
	kann einen von uns zeichnen/karikieren	
	kann einen Luftballon bis zum Platzen aufblasen	
	kann auf einen Baum klettern	
	kann eine große Kaugummiblase machen	
	kann 50m auf einem Bein hüpfen	
	kann einen Salto machen	
	kann in 50 Sekunden laut bis 100 zählen	
	kann einen Fußball 20 mal jonglieren	
	kann einen Löffel auf die Nase hängen	
	kann Einrad fahren	
	kann einen Handstand machen	

Angeberabend

Ein Gastbeitrag von Chrisse

Dieser Spieleabend wurde für einen Jugendkreis entwickelt. Eventuell müsst ihr für jüngere Gruppen die Ziele anpassen. Oder die Teilis schaffen halt nicht alle Punkte…

Der Angeberabend ist ein Gruppenwettkampf in Gruppen von mindestens 4 Personen. Ziel ist es, möglichst viele Punkte zu sammeln. Zu Beginn jeder Spielrunde schickt nennt der Spielleiter eine Kategorie und jede Gruppe schickt einen Vertreter ins Rennen. Dann erklärt der Spielleiter das jeweilige Spiel. Der Spieler, der antritt, schätzt sich selbst ein (z.B. 50 Kniebeugen in 1 min). Schafft er das angegebene Ziel, erhält die Gruppe die zugehörigen Punkte, schafft er es nicht, gibt es keine Punkte. Jeder aus der Gruppe muss mindestens einmal gestartet sein, bevor jemand ein zweites Mal antreten darf.

Zwischen den Einzelwettkämpfen kann man auch Gruppenwettkämpfe einfügen. Die Liste der Spiele lässt sich natürlich beliebig erweitern oder kürzen.

Spiel 1: Der Stärkste (gefüllte 1l-Flasche mit ausgestrecktem Arm halten)

40	**60**	**80**	**100**
20s	40s	60s	80s

Spiel 2: Der Blitzmerker (möglichst viele Zahlen in 10s merken: 3426790162982)

40	**60**	**80**	**100**
5	8	10	12

Spiel 3 (Gruppenwettkampf): Die Platzsparendsten (wie viele Leute haben 30s lang auf einer Getränkekiste Platz?)

40	60	80	100
5	6	7	8

Spiel 4: Der Bastler (möglichst viele Karten zu einem Kartenhaus verbauen; Zeit 1min)

40	60	80	100
2	4	8	12

Spiel 5: Der Schlinger (wie lange brauchst du, um ein trockenes Toastbrot zu essen; anschließend pfeifen; Alternative: Salzstangen in 1min)

40	60	80	100
2min	1min 40s	1min 20s	1min

Spiel 6: Der Muskelprotz (möglichst viele Liegestütze)

40	60	80	100
3	5	10	20

Spiel 7: Die Reiseerfahrenen (Gruppenwettkampf) Die Gruppen bekommen eine Liste mit 10 Städten. Bei wie vielen können sie die Länder richtig zuordnen?

Belgien: Brüssel; Bulgarien: Sofia; Quito: Ecuador; Nairobi: Kenia; Kambodscha: Phnom Penh; Portugal: Lissabon; Schweden: Stockholm; Lettland: Riga; Luxemburg: Luxemburg; Kiew: Ukraine)

40	60	80	100
4	6	8	10

Spiel 8: Der Genaue (möglichst genau zwei Minuten abschätzen)

40	60	80	100
20s	15s	10s	5s

Spiel 9: Der Weitwerfer (Teebeutelweitwurf)

40	60	80	100
2m	4m	6m	8m

Spiel 10: Der Buchstabenkenner (Alphabet rückwärts aufsagen)

40	60	80	100
3min	2min	1min	0,5min

Spiel 11: Der Schwindelfreieste (30s lang um eine Flasche rennen)

40	60	80	100
8 Runden	15 Runden	20 Runden	30 Runden

Spiel 12 (Gruppenwettkampf): Die Hungrigsten (Keks essen, dann pfeifen)

40	**60**	**80**	**100**
2,5min	2min	1,5min	1min

Spiel 13: Der Falter (Zeitung falten)

40	**60**	**80**	**100**
6	10	20	30

Spiel 14: Der Schmecker (10 Gummibärchen erschmecken)

40	**60**	**80**	**100**
3	5	7	9

Spiel 15: Der Flieger (Wie weit fliegt ein von dir gefalteter Papierflieger? -> 2 Versuche)

40	**60**	**80**	**100**
3m	5m	7m	9m

Spiel 16: Der Reißer (Eine wie lange Papierschlange kannst Du aus einer DIN A4 Seite reißen)

40	**60**	**80**	**100**
0,5m	1m	2m	2,5m

Spiel 17: Der Rechner (wie viele einstellige Zahlen kannst du in einer Minute multiplizieren)

40	**60**	**80**	**100**
4	6	9	12

Spiel 18 (Gruppenwettkampf): Der Kleiderschrank (Wie viele Kleidungsstücke könnt ihr einem von eurer Gruppe übereinander anziehen? Er muss danach noch 20 m laufen.)

40	**60**	**80**	**100**
15	25	35	45

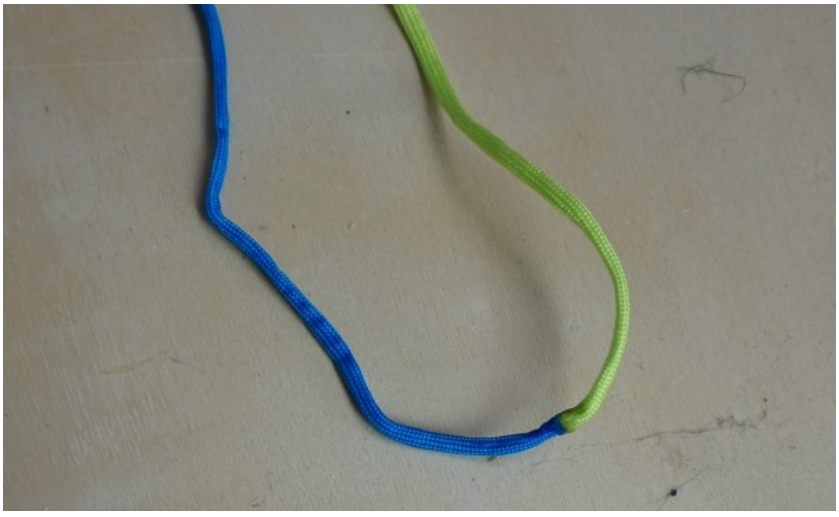
Materialliste

- Stoppuhr -> Sport
- Literflaschen
- Getränkekisten
- Kartenspiel
- Toastbrot/Salzstangen
- Teebeutel
- Flaschen
- Butterkekse
- Zeitungen
- Gummibärchen
- Papier
- Meterstab

Paracord Armbänder

Fallschirmleine oder Paracord ist ein dünnes Seil aus Nylongewebe. Ursprünglich wurde es für militärische Fallschirme entwickelt. Es ist leicht und stabil und findet deshalb im Outdoor und Survival-Bereich großen Anklang. Die Armbänder, die ich hier vorstellen möchte, sind ursprünglich in dieser Szene zuhause. Als Armband hat man immer ein paar Meter Leine griffbereit und kann es im Ernstfall schnell entknüpfen um damit einen Unterschlupf oder Ähnliches zusammen binden.
In bunten Farben geknüpft gibt es auch ohne militärischen oder überlebenstechnischen Hintergrund dekorative Armbänder.
Wie ihr im Titelbild erkennen könnt, gibt es verschiedene Verschlüsse für die Bänder. Vom einfachen zusammenbinden über einen Klickverschluss bis zum „Survivalverschluss“ mit Notrufpfeife, Feuerstahl und Kompass könnt ihr verwenden, was die Jungscharkasse hergibt.

Zuerst zeige ich die grundsätzliche Knüpftechnik an einem Metallverschluss und am Ende zeige ich noch den Einstieg für die Version ohne mechanische Schnalle.



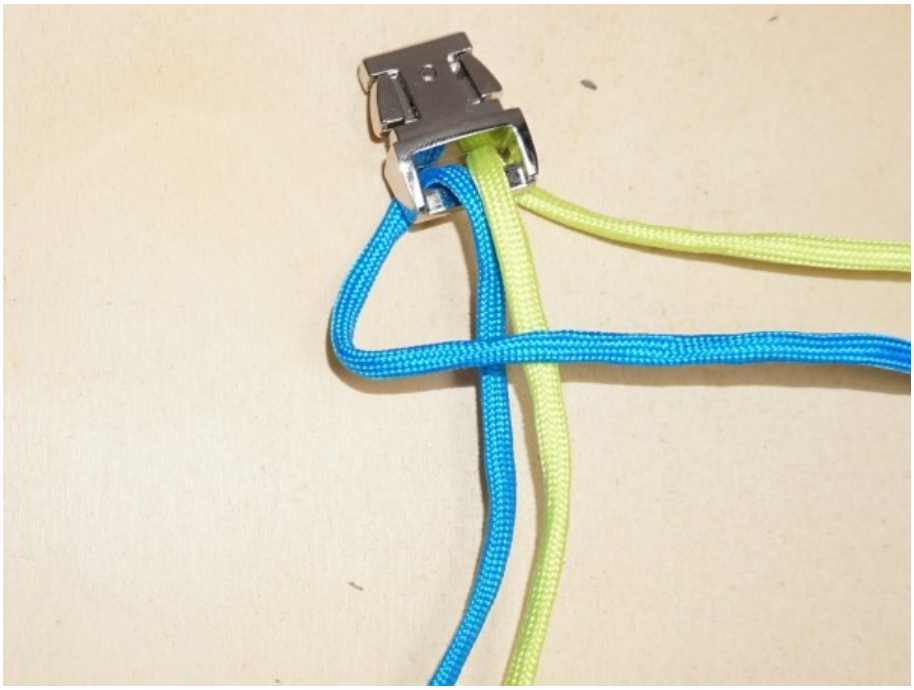
Ich habe ein Set mit unterschiedlichen Farben gekauft. Darin waren lauter 3m Stücke. Eines davon reicht auch für einen starken Erwachsenenarm. Für meinen durchschnittlichen Arm waren 2,5m ausreichend (Einlagig geknüpft)

Die gängigste Leine ist „Typ III – 550“ mit etwa 4mm Durchmesser.

Da ich zweifarbig knüpfen wollte, habe ich das Ende von zwei Leinen mit dem Feuerzeug erhitzt und zusammen geschmolzen. ACHTUNG! VERBRENNUNGSGEFAHR! Der flüssige Kunststoff kann an den Fingern kleben und zu Verbrennungen führen. Evtl zieht ihr dazu Schutzhandschuhe an.

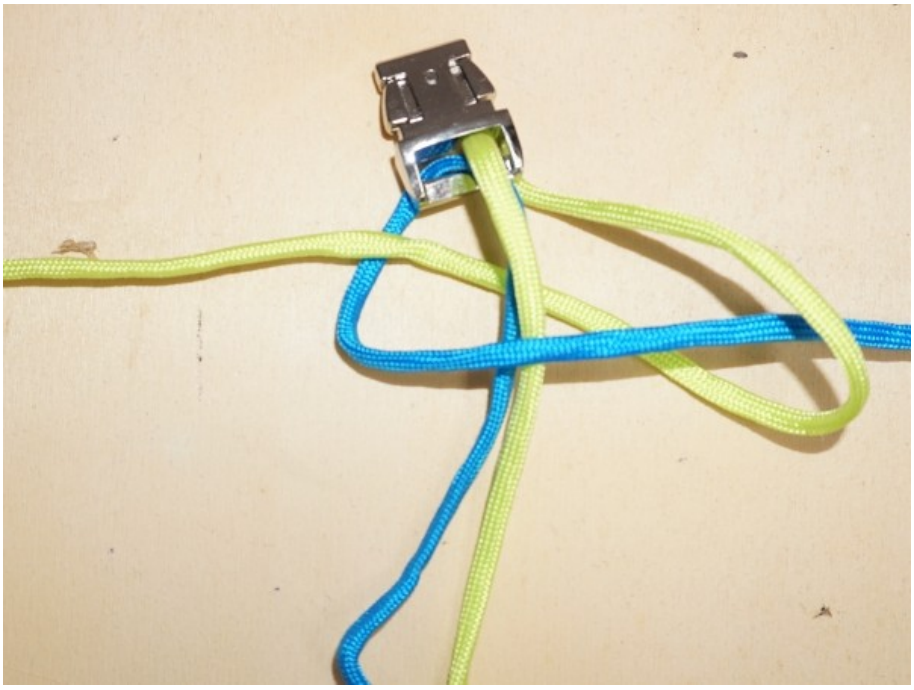
AUF KEINEN FALL solltet ihr das den Teilis überlassen!

Genug gewarnt. Beim einfarbigen Knüpfen habt ihr dieses Problem nicht. Dann nehmt ihr einfach ein Stück Leine, faltet es in der Mitte und führt die entstandene Schlaufe von unten durch die Schnalle. Die losen Enden zieht ihr ebenfalls durch die Schlaufe und zieht sie dann fest.



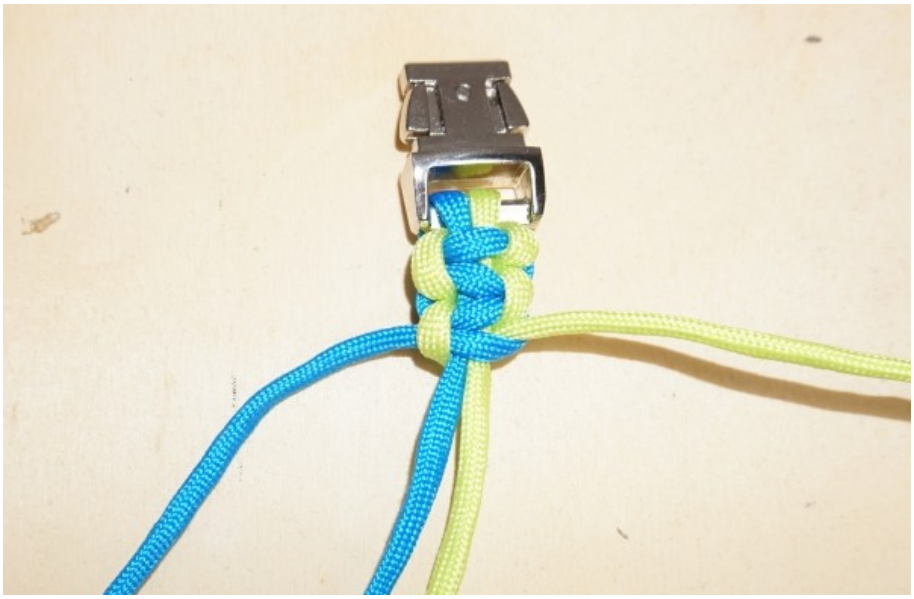
Die Enden fädelt ihr von oben durch das andere Teil der Schnalle. Jetzt müsst ihr die Länge des Bandes bestimmen. schließt den Verschluss und steckt euren Arm in das Armband. Es sollte angenehm locker um das Handgelenk passen, aber nicht über die Hand rutschen.

In dieser Länge beginnt ihr dann zu knüpfen. Grundsätzlich geht eine Leine immer über das Band (in diesem Fall Blau) und die andere unten durch (gelb). Bei einfarbigen Bändern muss man genauer hinschauen oder einen Faden mit einem Stück Isolierband markieren. Dann weiß man: „Das ist der Obere“



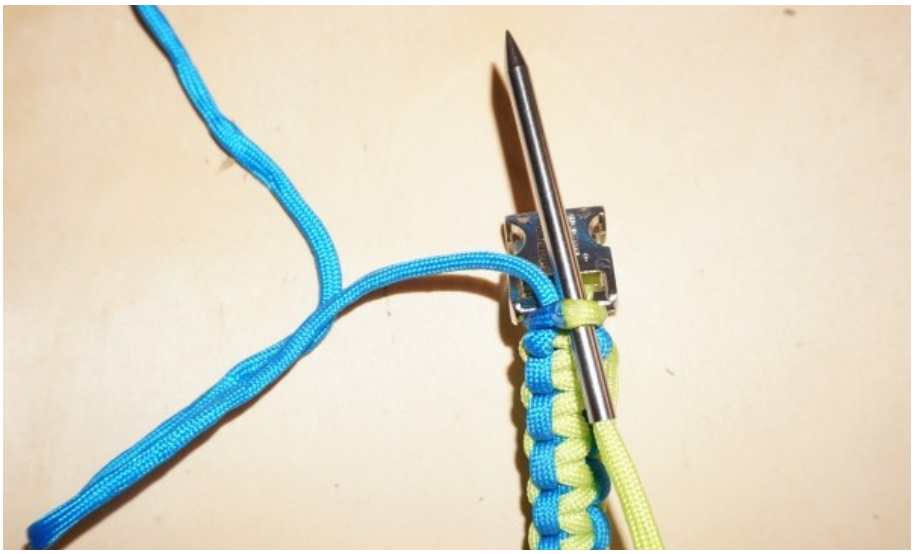
Der erste Knoten ist der schwierigste, weil alles noch locker ist. Grundsätzlich ist er aber genau wie alle anderen.

Die obere Leine geht über die beiden Mittleren. Die Untere geht einmal um die Obere und dann unter den Mittleren durch und dann durch die Schlaufe der Oberen. Zieht diesen ersten Knoten vorsichtig zu und prüft dann noch mal die Länge. Passt alles? Falls nicht, könnt ihr den Knoten noch mal lockern und ein bisschen nachjustieren.



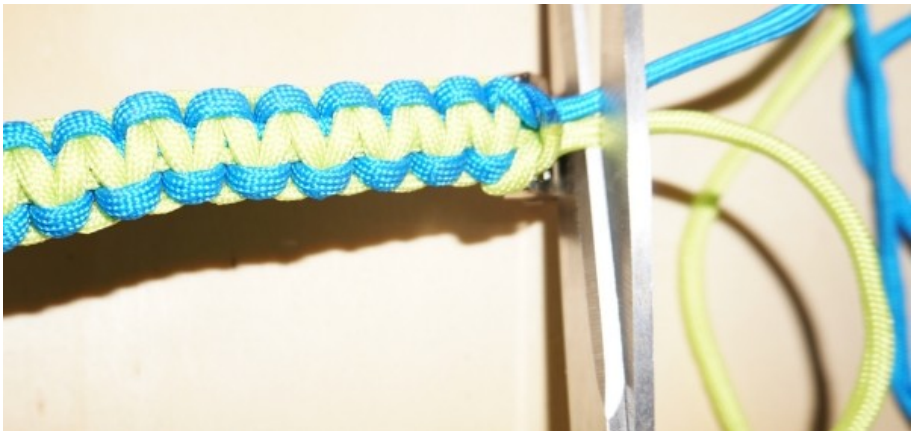
Dann kommen die nächsten Knoten. Die obere Leine von rechts nach links über die Mittleren, die untere Leine um die Obere, unter den Mittleren durch und durch die Schlaufe der Oberen.

Das wiederholt ihr, bis ihr an Ende angekommen seid.

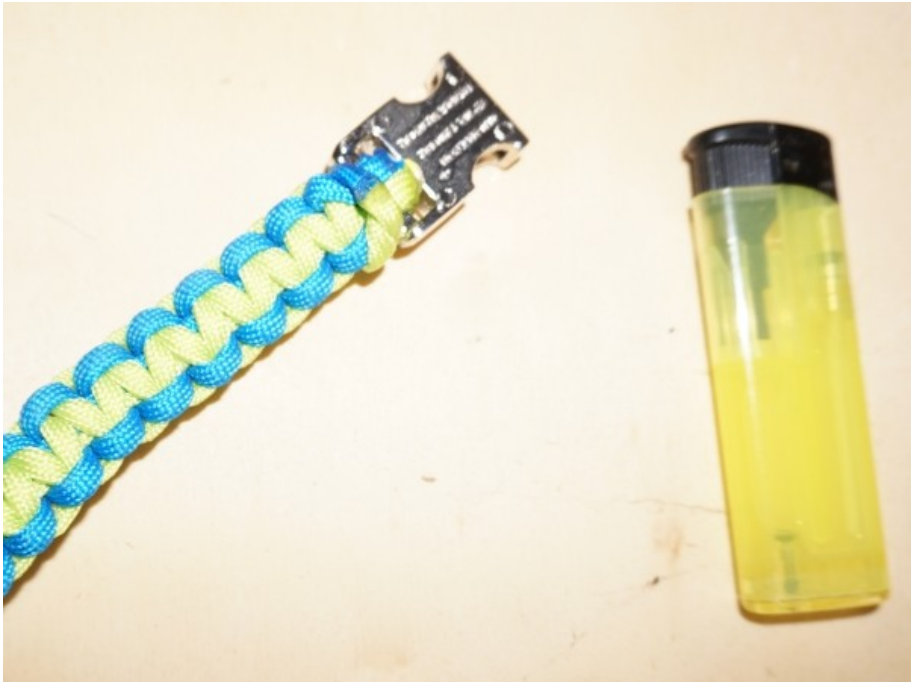


Wenn ihr im Überlebensfall mehr Leine braucht, oder ein dickeres Armband haben wollt, könnt ihr das Ganze noch mal über das bisherige Band machen. Farblich gibt es einen schönen Effekt, wenn ihr dieses mal die andere Farbe nach oben nehmt.

In meinem Set war gleich noch eine „Nadel“ dabei. Die ist sehr hilfreich um die Enden durch die Schlaufe vom Anfang zu fädeln. Falls ihr keine habt, müsst ihr die Enden eben ohne durch die Schlaufe bringen.

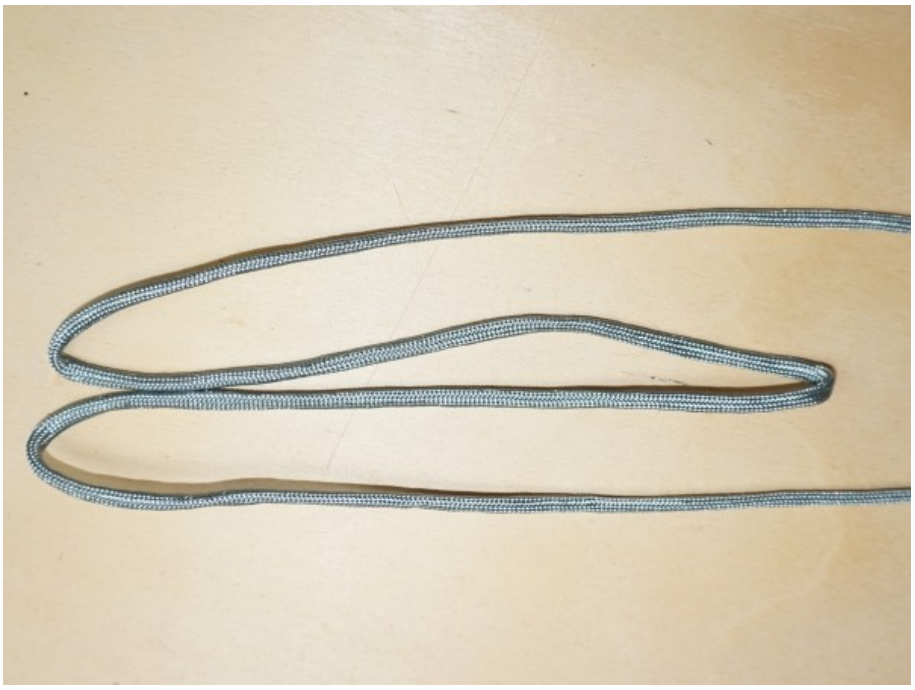


Lasst an Ende 3 bis 4 Millimeter überstehen und schneidet die Leinen ab.



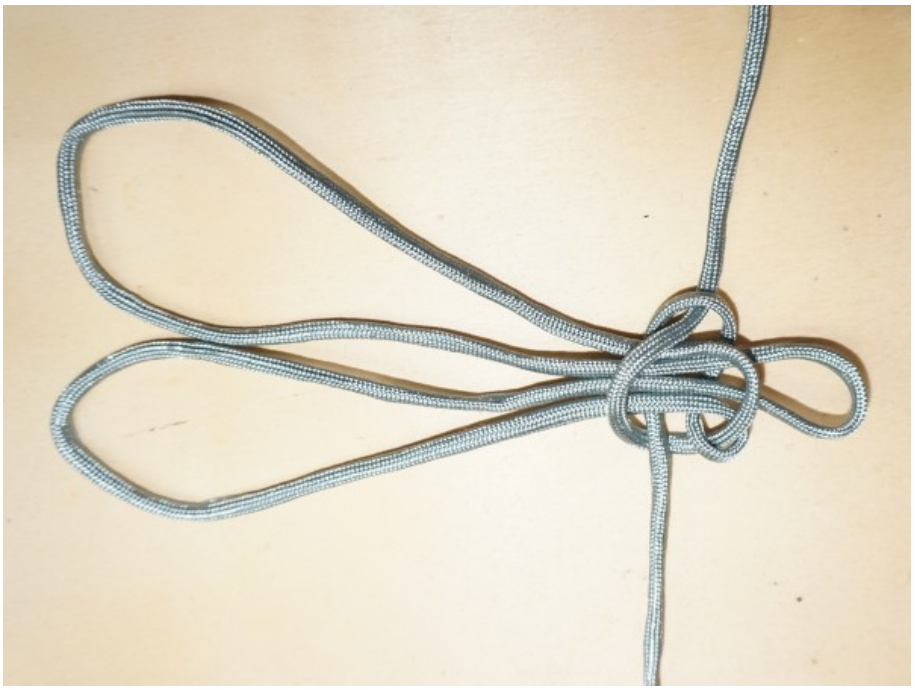
Damit die Enden nicht ausfransen, solltet ihr nochmal ein Feuerzeug nehmen und sie leicht anschmelzen. Am Besten macht ihr das auch gleich bei den Resten, wenn ihr diese irgendwann noch mal benutzen wollt.

Fertig ist das Paracord-Armband.



Für die Variante ohne Schnalle müsst ihr die Leine wie hier gezeigt legen. die rechte Schlaufe bleibt später eine Schlaufe, durch die beiden Linken zieht ihr am Ende die Knüpfleinen, und lasst 8 bis 10 cm zum verknoten übrig.

Der größte Unterschied zum gekauften Verschluss ist, dass ihr dieses mal 4 mittlere Leinen habt. Achtet darauf, dass sie möglichst parallel liegen. So könnt ihr an Ende alles schön zusammen ziehen.



Auf diesem Bild sind die ersten beiden Knoten locker geknüpft. Jetzt könnt ihr sie zusammen ziehen und weiter knüpfen. Wenn ihr am linken Ende angekommen seid, steckt die Enden durch die beiden Schlaufen und zieht diese zusammen. Einfach kräftig an der rechten Schlaufe ziehen,

Black Stories 23 – UPS!

Wer kennt das nicht? Einen kurzen Moment nicht aufegpasst und schon löst eine kleine Unachtsamkeit eine Kettenreaktion aus. So geht es auch den Personen in dieser Ausgabe der Black Stories. Und das teilweise mit tödlichen Folgen.

Dieses mal beruhen zwei Geschichten auf kuriosen Tatsachen und könnten tatsächlich so passiert sein.

Black Stories sind Rätselgeschichten bei denen eine seltsame, häufig makabere, Situation vom Spielleiter beschrieben wird. Die Teilis dürfen Fragen stellen, die der Spielleiter mit Ja oder Nein beantworten kann. So müssen sie herausfinden, was passiert ist.

Den Teilis macht das vor allem auch abends im Zelt als Gute-Nacht-Geschichte Spaß.

Wenn man im Internet sucht, findet man auch ziemlich makabere Geschichten. Achtet darauf, wie viel „Grusel“ eure Teilnehmer vertragen.

Ich versuche in der Jungscharwerkstatt nach Möglichkeit möglichst wenig Gewalt anzuwenden und die Anzahl der Leichen in Grenzen zu halten. Das ist aber nicht immer möglich. In dieser Folge sterben Menschen!

Das Thema der Geschichten hilft oft bei der Lösung . Überlegt euch also gut, was ihr verraten wollt.

Prost Mahlzeit!

Situation:
Einer verlor sein Essen, zwei andere ihre Gesundheit.

Die Geschichte:
Ein Seeadler hatte einen großen Fisch gefangen, der noch kräftig in seinen Krallen zappelte. Als er über eine Straße flog, verlor er den Fisch. Dieser fiel nach unten. Direkt auf die Scheibe eines Autos. Der Fahrer erschrak so sehr, dass er die Kontrolle über den Wagen verlor. Er kam auf die Gegenfahrbahn, wo er frontal mit einem entgegenkommenden Fahrzeug zusammen stieß. Beide Fahrer wurden verletzt.

Knapp daneben und dann vorbei.

Situation:
Hans hatte noch selber den Pannendienst angerufen. Aber als der Abschleppwagen ankam, lag Hans tot einige Meter hinter seinem Auto.

Die Geschichte:
Nach einer wahren Geschichte: https://www.diepresse.com/543682/unfall-ueberlebt-beim-pinkeln-von-stromschlag-getoetet

Hans hatte Glück im Unglück. Er war von der Straße abgekommen und hatte den Strommasten nur gestreift. Das Auto war fahruntüchtig also rief er den Pannendienst. Während der Wartezeit drückte ihn die Blase und er pinkelte an den Unglücksmasten. Die Isolierung der Leitung, die an dieser Stelle aus dem Boden kam, war beim Unfall beschädigt worden. Hans bekam einen tödlichen Stromschlag.

Rosen sind rot, Veilchen sind blau

Situation:
Paul musste für mangelnde Fremdsprachenkenntnisse anderer büßen.

Die Geschichte:
Auf einer wahren Basis:

Quelle 1: https://www.spanien-treff.de/forums/topic/5072-warum-mitsubishi-seinen-geländewagen-pajero-in-spanisch-sprechenden-ländern-in-montero-umbenennen-ließ/

Quelle 2: https://de.pons.com/übersetzung/spanisch-deutsch/pajero

Anfang der 80er Jahre brachte Mitsubishi den Geländewagen „Pajero“ auf den Markt. Paul war einer der Ersten, die mit diesem Fahrzeug unterwegs waren. Im Spanienurlaub schauten die Einwohner ihn und sein Auto immer wieder kritisch an. Bis ein kräftiger Mann auf ihn zulief, ihn auf spanisch anschrie, und einen Schlag ins Gesicht verpasste.
Als das Veilchen rund ums Auge einige Zeit später erblüht war, erklärte ihm ein Spanier mit Deutschkenntnissen, dass „Pajero“ im Spanischen ein derbes Schimpfwort ist und die Entwickler von Mitsubishi davon wohl nichts wussten.

TicTacToe-Beutel

Eine Idee von Neele

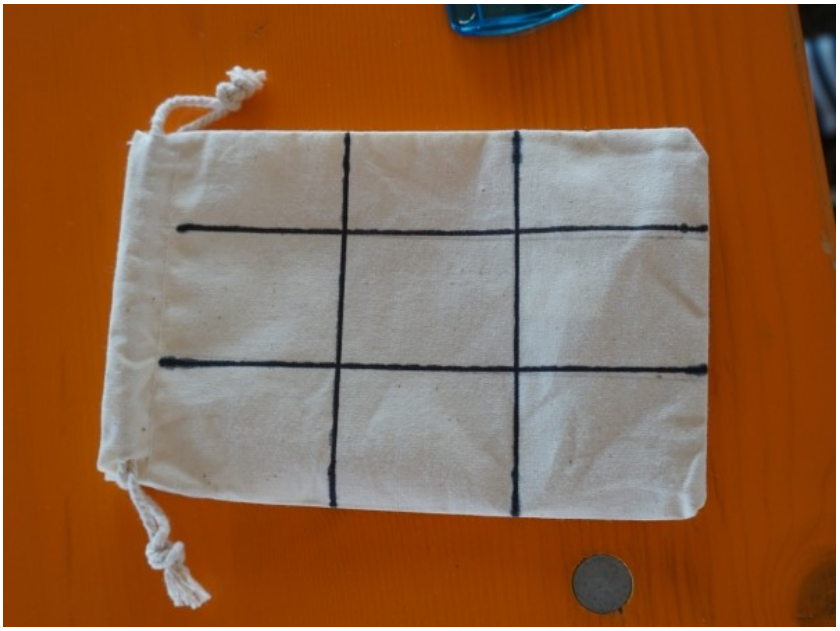
Das Spiel TicTacToe sollte eigentlich allen ein Begriff sein. Auf der AJC-Jungscharfreizeit habe ich mir bei Neele eine Version abgeschaut, die ich noch nicht kannte.

Sie lässt sich auch mit jüngeren Teilis einfach basteln. Die Steine können in den Säckchen einfach verstaut werden.

Anleitung

Die Beutel selbst sind gekaufte Baumwollbeutel mit Kordelzug. Etwa 10 auf 15 cm groß

Auf eine der Außenseiten wird mit 4 Linien das typische TicTacToe Spielfeld gemalt. Ihr könnt dazu spezielle Stoff-Stifte verwenden und diese mit einem Bügeleisen fixieren. Da die Säckchen aber eher nicht in der Waschmaschine landen, tut es auch ein handelsüblicher wasserfester Permanentmarker (Edding)



Die Spielsteine werden aus weißem Dekokies gemacht. In Neeles Fall hatten sie eine Körnung von 18 bis 25 mm. Ob runde Kiesel oder eckiger Schotter ist reine Geschmackssache.

Für ein Spiel braucht ihr 9 Steine. Da allerdings die Farben immer abwechselnd anfangen, empfehle ich, von jeder Farbe 5 Steinchen zu machen.

Zeitungspapier auf den Tisch, Acrylfarben mit Pinseln verteilen und die Malerei kann beginnen.

Achtung, Acrylfarbenflecke gehen nur schwer aus Kleidungsstücken. Kündigt eventuell vorher an, was ihr vor habt, damit die Teilis nicht in den schönsten Sonntagsklamotten basteln.

Spielregeln:

Zwei Spieler legen immer abwechselnd einen Stein in ein Feld. Wer als erstes drei Steine in einer Reihe hat, gewinnt. Dabei ist es egal, ob die Reihe gerade oder diagonal ist.

Südseeabend

Sommer, Sonne, Strand und Meer. Lauter tolle Dinge die alle Klischees für die Südsee erfüllen. Und lauter Dinge, die sich in einen Spieleabend einbauen lassen. Na dann: Ab in die Südsee!

Idealerweise führt ihr diesen Spieleabend im Freien durch. Ein Spielplatz mit Sandkasten wäre optimal. Jeder Teili tritt gegen alle anderen an.

Punkte werden bei allen Spielen folgendermaßen verteilt: Das schlechteste Ergebnis bringt einen Punkt, das zweitschlechteste 2 und so weiter. Bei 10 Teilis bringt das beste Ergebnis also 10 Punkte.

Bei Gleichstand bekommen beide die gleiche Punktzahl. Beispiel: das drittbeste Ergebnis wurde von 2 Teilis erreicht: Platz 2 bekommt wie immer 9 Punkte, Die beiden mit gleicher Punktzahl (Platz 3 bzw 4) jeweils 8 und Platz 5 bekommt 6 Punkte.

Kokosnuss-Kegeln

Südsee = Kokospalmen. Mit einem besseren Klischee könnte man einen Südseeabend gar nicht beginnen.

Je nachdem ob ihr das klassische Kegeln oder das modernere Bowling spielen wollt, braucht ihr 9 oder 10 PET-Flaschen und eine Kokosnuss. Baut eine Kegelbahn mit etwa 5 Metern Länge auf, indem ihr auf der einen Seite mit Kreide die Positionen der einzelnen Flaschen markiert und auf der anderen eine Abwurflinie. Nach einander dürfen dann alle Teilis mit der Kokosnuss kegeln und müssen so viele Flaschen wie möglich umkegeln. Beim Bowling werden die Flaschen, die nicht umgefallen sind wieder auf ihre Position gestellt und es wird mit einem zweiten Versuch auf die übrigen Flaschen gekegelt.

Macht zwei oder drei Durchgänge und zählt die Flaschen, die jeder umgekegelt hat.

Hula Hoop

Hula ist ursprünglich ein Tanz aus Hawaii. Bei uns ist eher Hula Hoop bekannt.

Ihr braucht einen Hula Hoop Reifen und die Teilis eine geschmeidige Hüfte, um die sie den Reifen kreisen lassen. Jeder hat drei Versuche. Die Umdrehungen aus dem besten Versuch werden gewertet.

Um die Spannung zu halten sollten alle zuerst den ersten Versuch machen, dann alle den zweiten und erst nach dem letzten Teilnehmer steht fest, wer am meisten geschafft hat und damit die meisten Punkte in der Gesamtwertung bekommt.

Limbo

Weiter geht es mit einem Tanzwettbewerb aus der Karibik. Beim Limbo geht es darum, unter einer waagrecht gehaltenen Stange durch zu „tanzen“.

Mit nach hinten gebeugtem Rücken muss man unter der Stange durch kommen, ohne diese zu berühren oder sich ab zu stützen.

Ich setze dieses Spiel immer wieder gerne bei „Wettkämpfen“ ein. Hier haben ausnahmsweise die Kleineren einen Vorteil.

Alle stellen sich bei karibischer Musik hinter einander in eine Schlang. Einer nach dem Anderen tanzt unter der Stange durch. Nach jeder Runde wird die Stange ein bisschen tiefer gehalten. Jeder Teili, der sich abstützen muss, oder nicht unter der Stange durch kommt, scheidet aus.

Für die Jungscharfreizeit habe ich einen Limbostangenhalter mit „Low-Score“ entwickelt. Die Stange ist dabei an einer Schraubzwinge befestigt. Dank eines Meterstabs an der senkrechten Dachlatte kann die Limbostange zentimetergenau befestigt werden.

Schätze ausgraben

Am Strand hat vor langer Zeit ein Pirat einige Münzen verloren. Verteilt vor beginn der Gruppenstunde im Sandkasten für jeden Teili etwa 5 Unterlegscheiben als Münzen.

Auf ein Startkommando hin müssen alle gleichzeitig beginnen möglichst viele Münzen zu finden. Wenn ihr genügend Siebe habt, könnt ihr diese an die Teilis verteilen. Ansonsten müssen sie mit den Händen buddeln.

Gebt ihnen etwa 5 Minuten Zeit. Danach liefern alle ihre Schätze zur Bewertung ab.

Südsee-Cocktails

Nach so einer Anstrengung haben sich alle eine Pause verdient.

Bereitet für jeden Teili einen Cocktail vor.

Am einfachsten ist „KiBa“: In ein Glas kommen 2/3 Bananensaft und 1/3 Kirschsaft. Nicht umrühren, sondern das Muster, das sich ergibt stehen lassen. Eiswurfel und Strohhalm rein und fertig ist der Cocktail.

Sandburg bauen

Am Strand muss man natürlich auch eine Burg bauen.

Die Teilis bekommen jeweils einen Becher mit dem sie ihre Burg bauen dürfen. Ob sie versuchen möglichst viele „Kuchen“ direkt über einander zu stapeln, sie als Pyramide aufbauen oder sonst wie anordnen, dürfen sie selbst entscheiden.

Nach 2 Minuten müssen alle mit bauen aufhören. Dann entscheidet ausschließlich die Höhe der Burg.

Suchspiel

Ein Gastbeitrag von Chrisse

Ich habe wieder mal einen Gastbeitrag von Chrisse bekommen. Dieses mal einen actionreichen Spieleabend quer durch das ganze Gemeindehaus.

Danke für diesen genialen Programmpunkt.

Das Suchspiel kann man in einem ganzen Haus veranstalten. Vor Spielbeginn müssen Zettel mit Zahlen bis 50 versteckt werden. Jede Gruppe würfelt und geht mit einer Figur auf dem Spielfeld vor. Nun muss die Gruppe den Zettel mit der Zahl, auf der ihre Figur gelandet ist, finden und damit zum Spielleiter gehen. Der Spielleiter nennt eine Aufgabe. Erst wenn die Aufgabe erfüllt ist, darf die Gruppe weiter würfeln. Davor den Zettel natürlich wieder an die gleiche Stelle verstecken. Die Gruppe, die zuerst im Ziel angekommen ist, gewinnt. Unten findest du 50 Beispielaufgaben, die aber nach Belieben abgeändert werden können.

Aufgaben zum Suchspiel

1. Bringt 3 orange Gegenstände.

2. Dichtet ein Gedicht mit den Wörtern: Sommer, Qualle, Schnee

3. Bringt einen der Mitarbeiter zum Lachen.

4. Zählt 10 Tiere auf, die nur ein L im Namen haben.

5. Zählt blind als Gruppe bis 10. Dabei darf ein Spieler keine zwei aufeinanderfolgenden Zahlen sagen.

6. Jeder in der Gruppe soll ohne Fehler einmal folgenden Zungenbrecher sagen: Bismarck biss Mark, bis Mark Bismarck biss.

7. Verkleidet einen von euch möglichst witzig (z.B. als Kaktus, Stehlampe oder Karotte).

8. Trinken mit durchlöchertem Strohhalm (Wasser, Strohhalme, Becher)

9. Sucht Gegenstände mit den Buchstaben A, B, E, F, H und J.

10. Schreibt einen Liebesbrief aus Zeitungsschnipseln. (Zeitung)

11. Schätzt 2 Minuten möglichst exakt ab. (Bei mehr als 10s daneben nochmal). (Stoppuhr)

12. Pfeift gemeinsam ein Lied.

13. Nennt die Länder, die an Deutschland grenzen.

Schweiz, Österreich, Frankreich, Belgien, Niederlande, Tschechien, Polen, Luxemburg, Dänemark

14. Merkt euch diese Zahl: 416702411785936101275

15. Reißt eine Zeitung in eine mindestens 2m lange Schlange. (Zeitung, Maßband)

16. Bringt Gegenstände, die mit den Buchstaben K, M, Q, O und Z beginnen.

17. Erklärt, was ein Hattrick ist.*(dreimaliger Torerfolg eines Spielers in einem Spiel, ohne dass zw. den Treffern ein Torerfolg eines eigenen oder gegner. Spielers liegt. Geschieht dies innerhalb einer Halbzeit, spricht man von einem »echten« H.)*

18. Baut ein Kartenhaus. (Karten)

19. Zeichnet ein Bild von der Arche Noah.

20. Kekswettessen -> Pfeifen (Kekse)

21. Sagt das Alphabet auf, jeder abwechselnd einen Buchstaben. Aber rückwärts. Bei einem Fehler müsst ihr von vorne bzw. hinten anfangen.

22. Geht zwei Felder zurück.

23. Spielt ein Märchen eurer Wahl vor.

24. Gurgelt gemeinsam das Lied *Atemlos* von Helene Fischer.

25. Faltet ein Papierschiff.

26. Würfelt weiter.

27. Stapelt Streichhölzer auf eine Flasche (Streichhölzer, Flasche)

28. Findet jeweils eine Stadt zu den ersten 7 Buchstaben des Alphabets.

29. Wer war Fußballweltmeister der letzten 5 WMs? *Italien (2006), Brasilien (2002), Frankreich (1998), Brasilien (1994), Deutschland (1990)*

30. Bringt 3 runde Gegenstände

31. Würfelt weiter.

32. Wollfaden – Löffel – Spiel (Löffel, Faden)

33. Stellt ein Standbild von einem Gleichnis.

34. Was sind das für Süßigkeiten: Süßigkeiten: Elastische Raubtierbabys (Gummibärchen), Leibesübungen von Burgbewohnern im Mittelalter (Ritter Sport), Musikalisches Getreide (Popcorn), Turnübung eines Adligen (Prinzenrolle)

35. Schreibt ein Gedicht zum Thema „Jungschar“.

36. Zeichnet ein Blatt mit 100 Blumen voll.

37. Haltet eine Wasserflasche insgesamt 3 Minuten. (volle Flasche)

38. Extreme activity: Erratet 3 Begriffe, die einer von euch blind zeichnet: Eis, Maus, Apfelbaum, Kuchen, Streichholz, Leiter, Pizza, Schultüte, Schrank, Löwe (Augenbinde)

39. Extreme activity: Erratet 3 Begriffe, die einer von euch mit Wasser im Mund erklärt: Riese, England, Dreieck, Seehund, Ebbe, Strauß, Muschel, Honig, Drachen, Tee (Becher, Wasser)

40. Activity: Erratet 3 Begriffe, die einer von euch pantomimisch vormacht: Basketball, Lehrer, singen, Baby, Strand, Geschenk, Blumen gießen, Opa, Polizist, Kamel, krank

41. Sagt jeder folgenden Zungenbrecher auf: In Ulm, um Ulm und um Ulm herum.

42. Findet heraus, welches Nahrungsmittel in Johannes 6,35 erwähnt wird. (Brot)

43. Bringt drei blaue Gegenstände.

44. Sagt einen Satz aus mindestens 6 Wörtern, die alle mit G beginnen.

45. Geht 3 Felder zurück.

46. Sitzt 1 Minute ohne Stuhl an der Wand.

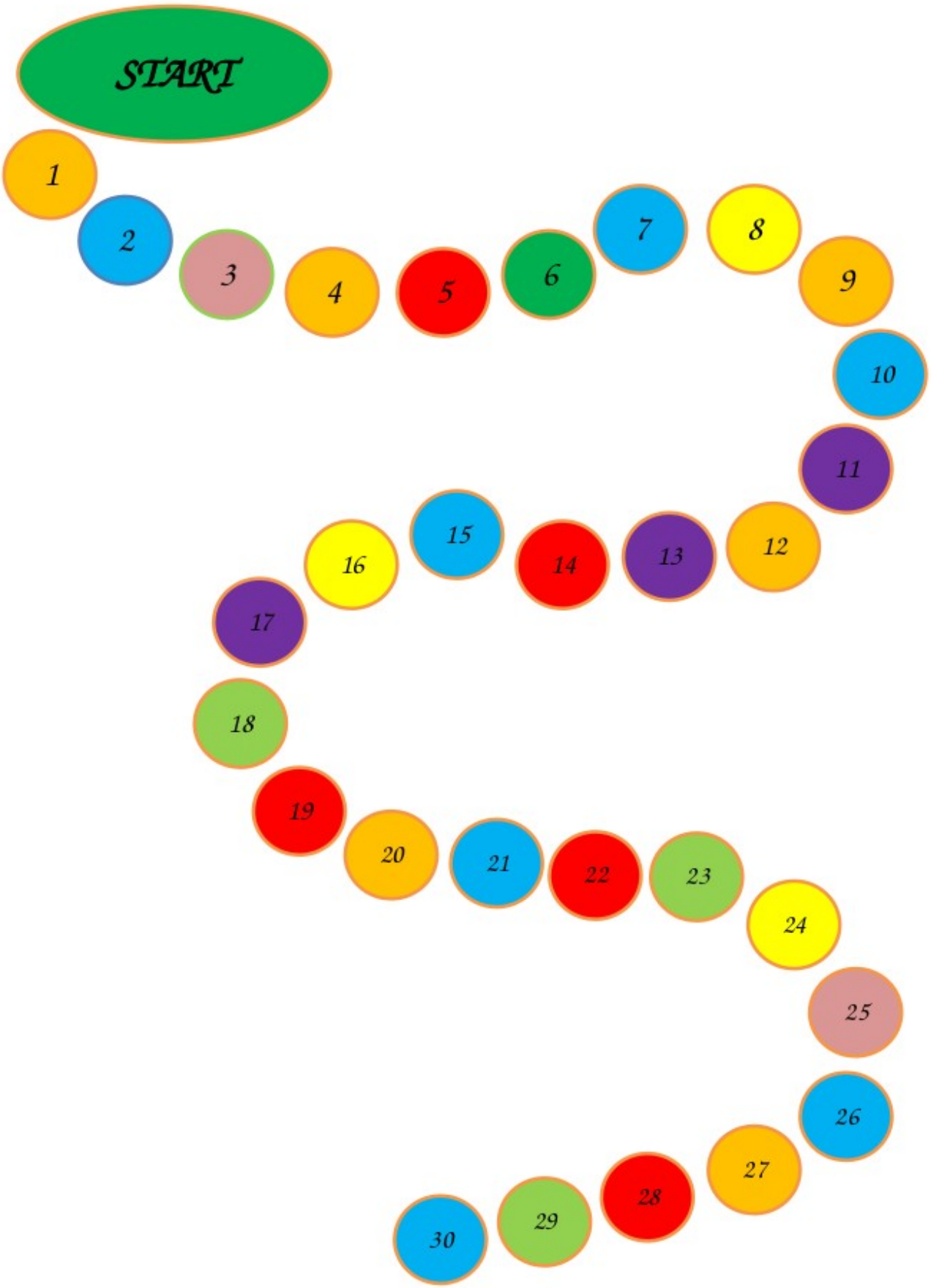
47. Erzählt einen Witz.

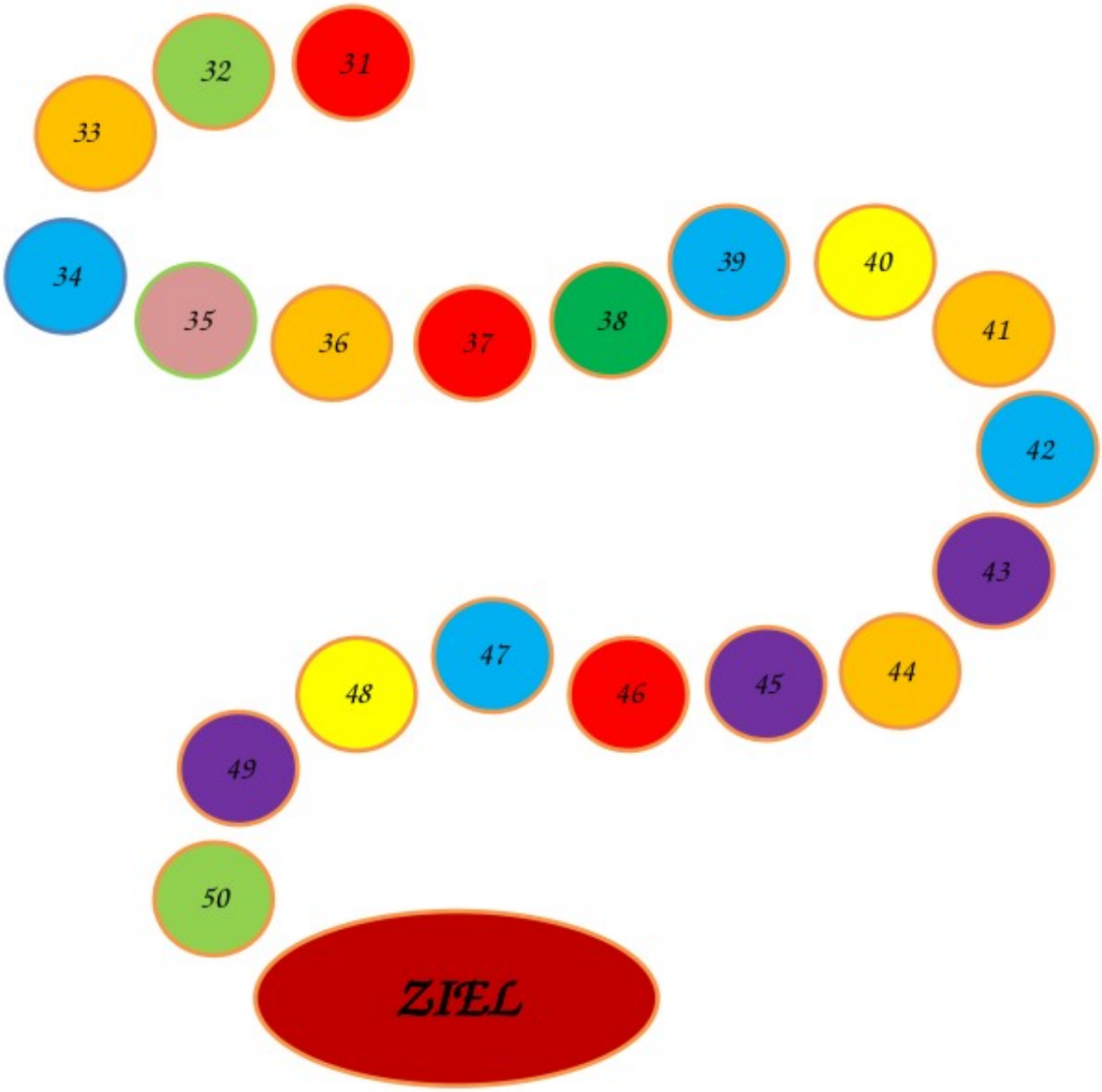
48. Schreibt mit den Füßen einen Satz.

49. Springt insgesamt 50mal mit einem Seil. (Springseil)

50. Macht jeder 20 Kniebeugen.

Das Spielfeld




32
31
33
34
39
40
35
36
37
38
41
42
43
47
48
46
45
44
49
50
ZIEL

Wildschweinjagd

Es ist dunkel im Wald. Ihr seht nicht die Hand vor Augen. Hier und da grunzt ein Wildschwein. Eure Aufgabe: möglichst viele Wildschweine zu finden und zu fangen.

WICHTIG!
Nachts im Wald rum rennen ist nicht ungefährlich und eigentlich auch nicht erlaubt. Holt euch die ausdrückliche Erlaubnis des Eigentümers bzw Försters.

Wildschweinjagd ist ein einfaches Nachtgeländespiel für Zeltlager. Ihr braucht einige Mitarbeitende als Wildschweine und einen oder zwei an der Basis. Der Wald sollte nicht zu dicht sein und den Wildschweinen trotzdem Möglichkeiten geben, sich zu verstecken.

Die Wildschweine bekommen Punktekarten mit 1, 5 und 10 Punkten.

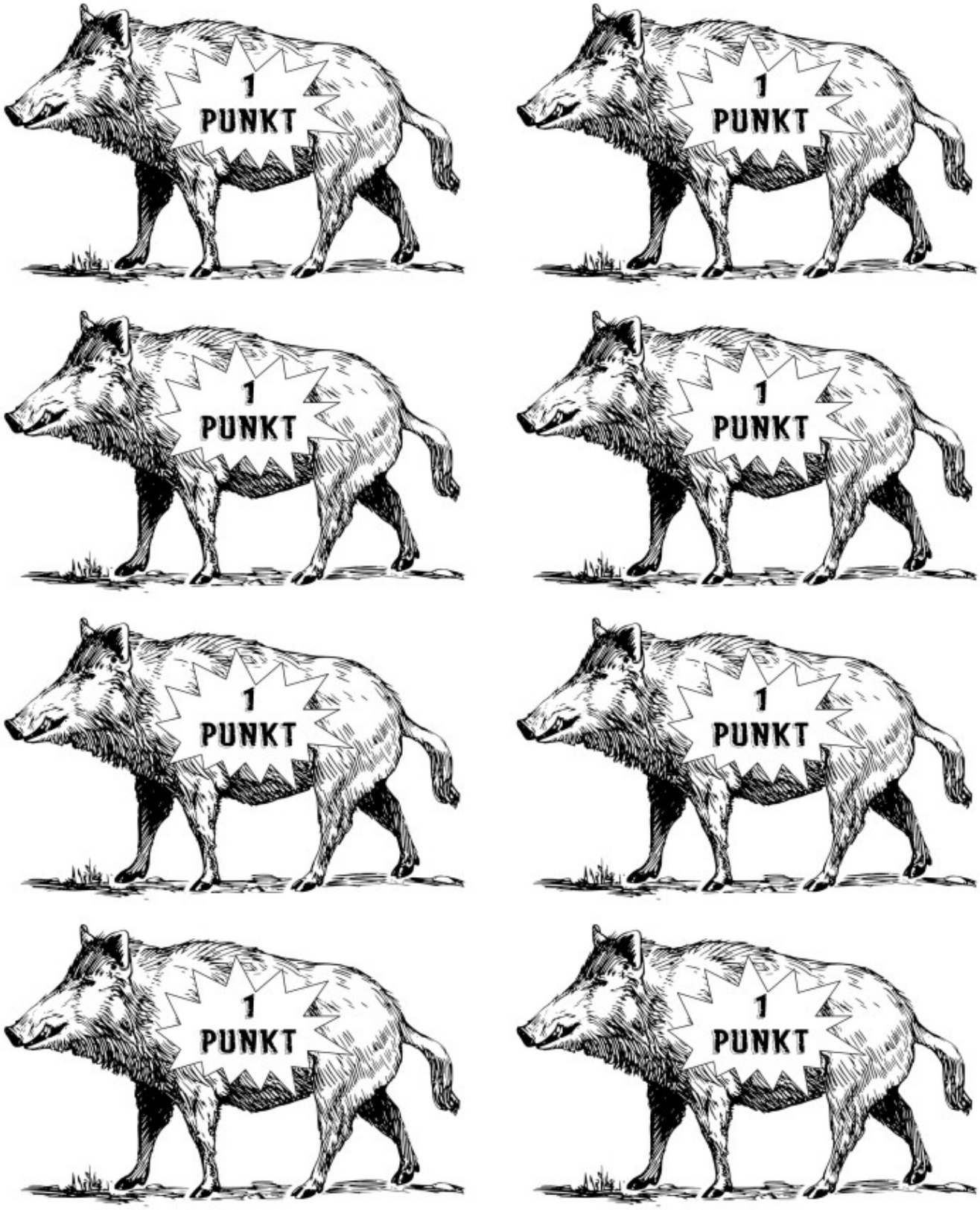
Jedes Wildschwein stellt seinen Handytimer auf eine bestimmte Zeit ein. Ein 1-Punkte-Schwein wird so alle zwei Minuten daran erinnert ein Grunzen von sich zu geben. Ein 5-Punkte-Schwein grunzt alle 4 Minuten und ein 10-Punkte-Schwein darf 6 Minuten schweigen, bevor es sich zu erkennen gibt. Die Wildschwein-MA bekommen auch die Stimmung der Teilis im Wald mit und können durch schwerere oder leichtere Verstecke und lauteres oder leiseres Grunzen die Gesamtsituation beeinflussen.

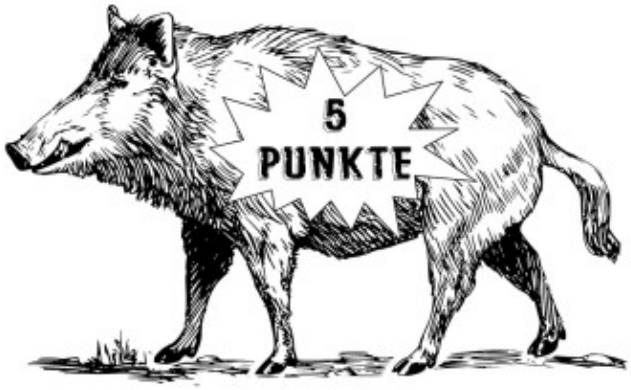
Vermutlich müsst ihr die Zeiten je nach Waldgröße und Teilianzahl etwas anpassen. Spielt eventuell mehrere Runden und variiert mit den Zeiten.

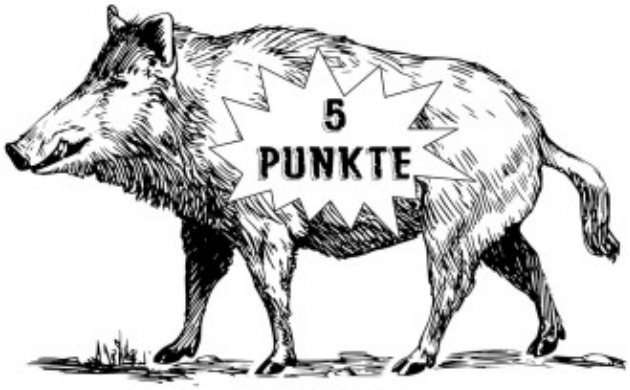
Sinnvoll ist es wenn die Wildschweine ihre Punkte, und damit die Häufigkeit des Grunzens auch mal tauschen dann sind sie nicht so abgehetzt

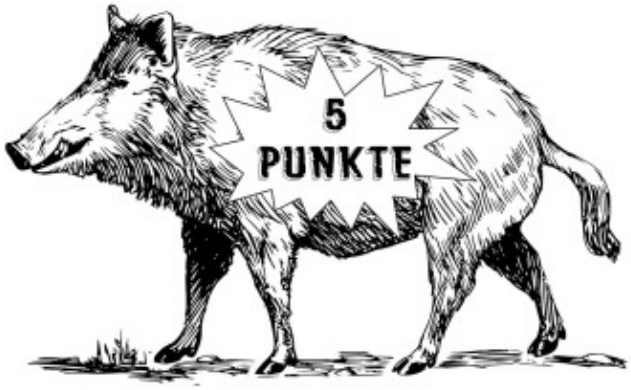
Ihr könnt auch ein (Wild-) Schweingrunzen als Weckton einstellen. https://freeanimalsounds.org/de/bauernhof/

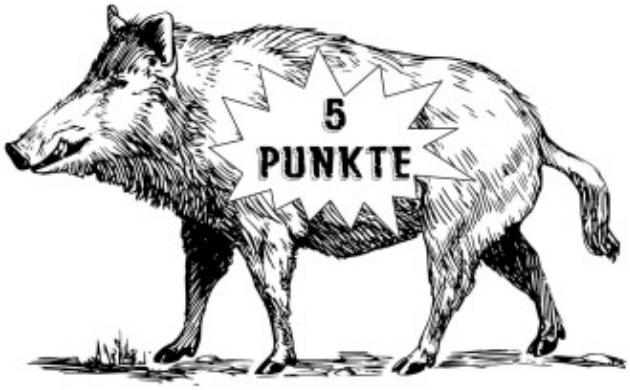
Die Aufgabe der Teilis ist schnell erklärt. In Gruppen eingeteilt müssen sie im Dunkeln möglichst viele Wildschweine aufspüren und abschlagen. Dann bekommen sie eine Punktekarte, die sie zur Basis bringen müssen. Die Gruppe, die am Ende der Spielzeit die meisten Punkte hat, gewinnt.

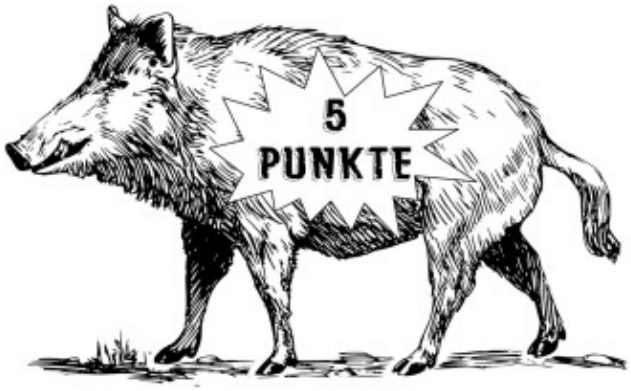



5
PUNKTE


5
PUNKTE


5
PUNKTE


5
PUNKTE


5
PUNKTE

10
PUNKTE

10
PUNKTE

10
PUNKTE

Weltraum-Bilderrahmen

Ein Gastbeitrag der AJC-Kindertage

Die Mitarbeitenden der AJC-Kindertage (https://ajc-kindertage.de/) hatten 2022 ein richtig cooles online Programm auf die Beine gestellt.

Damit die Kinder aber nicht nur passiv vor dem Computer saßen, gab es auch ein Paket mit Bastelmaterial nach Hause. Unter anderem war auch ein Bilderrahmen passend zum Thema „ab ins All“ dabei, der mir freundlicherweise zur Verfügung gestellt wurde.

Mit ein paar Holzstäbchen wurde der Merkvers der Kindertage schön eingerahmt. Ihr könnt natürlich auch ein Foto nehmen und die Idee auf andere Themen umbauen.

In der Zip-Datei, die ihr unter https://theone-andonly.de/jsw-bonus/22/Weltraumrahmen.zip downloaden könnt, habe ich die Anleitung und ein paar Planeten und Sterne zusammen gepackt. Viel Spaß damit

Bilderrahmen zum Merkvers

Material:

Im Bastelpaket bekommst du:

- 2 größere und 4 kleine Holzstäbchen
- Karte mit dem Merkvers
- 2 Vorlagen mit Sternen und Planeten
- Schnur, Glitzersternchen

Du brauchst noch:
Blaue Wasserfarbe oder Filzstifte, Bunt- oder Filzstifte zum Ausmalen Klebstoff, Schere, Klebestreifen (Tesa)

Und so geht's:

1. Male die Holzstäbchen mit Wasserfarbe oder Filzstift blau an und lasse sie trocknen.

2. Klebe die zwei größeren Holzstäbchen auf den grauen Rand des Bildes mit dem Vers. Dann klebst du die vier kleineren Hölzchen rechts und links auf die größeren Holzstäbchen.

3. Jetzt kannst du wählen, ob du den Rahmen mit den gelben Sternen, Sonne und Mond bekleben willst oder mit den Planeten.

3a. Für den ersten Rahmen schneidest du die Sterne, Sonne und Mond aus und klebst sie auf den Rahmen, so wie es dir gefällt. Die kleinen Glitzersternchen sind selbstklebend. Du kannst sie abziehen und aufkleben.

3b. Für den anderen Rahmen malst du die Planeten mit Bunt- oder Filzstiften an. Dann schneidest du sie aus und klebst sie auf den Rahmen. Du kannst auch die selbstklebenden Glitzersternchen abziehen und aufkleben, wenn du möchtest.

4. Am Schluss befestigst du die Schnur noch mit Klebestreifen hinten am Rahmen, damit du ihn aufhängen kannst.

Viel Spaß beim Basteln und Dekorieren! :-)

Ostereiersuche

Auf der AJC-Jungscharfreizeit 2008 hatten wir nach einer Bibelarbeit um die Auferstehung ein „osterliches“ Dorfspiel. Da das ganze im August stattfand waren einige Bewohner der Ortschaft ein bisschen verwundert

Im ganzen Dorf waren „Eier“ versteckt, auf denen Aufgaben standen.

Ich habe die originalen Eier aus Copyrightgründen noch mal neu entworfen. Die Aufgaben sind aber identisch.

Bei jeder Gruppe war eine Aufsichtsperson dabei, die auch die Aufgaben an den Stationen als erledigt abhakte. Das ganze Spiel war bewusst nicht als Wettbewerb aufgezogen.

Jede Gruppe hatte einen Osterkorb mit folgendem Inhalt:

- ein paar Schokoeier als Proviant
- ein rohes Ei (mit einem X markiert)
- für jede Person in der Gruppe ein gekochtes Ei
- eine Zeitung
- ein Stift

An der Station Hoppelhase braucht ihr mindestens 2 Säcke, die zum Sackhüpfen taugen. Außerdem solltet ihr hier eine Hoppelrunde abstecken.

Der Rest sollte sich aus den Stationsbeschreibungen selbst erklären.

Eier bemalen

An dieser Station findet ihr Farben und Pinsel und in eurem Osterkorb genügend gekochte Eier.

Eure Aufgabe:

Jedes Gruppenmitglied bemalt ein Ei

Eiergruppenbild

Stellt euch Ei-förmig auf und lasst euch von einem Balkon aus fotografieren.

Eier kochen

Ihr habt in eurem Osterkorb ein rohes Ei (das ist das mit dem "X"). Da aber Eier gekocht viel besser schmecken, ist es eure Aufgabe, das ei irgendwo zu kochen.
Ich persönlich bevorzuge ja Viereinhalbminuteneier...

Eier suchen

In eurem Osterkorb findet ihr eine Zeitung. Nehmt euch eine Seite und kreist in viereinhalb Minuten möglichst viele "Ei" ein.

Eiwörter

Diese Aufgabe ist nicht besonders schwer.
Schreibt in zwei Minuten möglichst viele Worte auf die mit "Ei" beginnen

Falscher Hase

Findet eine Person, die sich als Osterhase verkleidet und macht ein Gruppenbild mit Hase.

Hasenfoto

Macht ein Foto von einem Hasen oder einem Kaninchen

Hoppelhase

Schnappt euch die Säcke und hüpft wie die Hasen die abgesteckte Runde ab. Jede Gruppe muss 15 Runden hoppeln. Jede Person mindestens eine Runde.

Stups der kleine Osterhase

Klingelt an einer Haustür und singt den Bewohnern "Stups der kleine Osterhase" vor.
Lasst euch euren Gesang auf einer Skala von 1 bis 10 bewerten. (1 ist "naja" 10 ist "SUPER!")

Stapler

An diesem Abend geht es darum, möglichst hohe Türme aus verschiedenen Gegenständen zu bauen. Es gibt keine Gesamtwertung. Jedes Spiel steht für sich.

Als Andacht könnt ihr passenderweise die Geschichte vom Turmbau zu Babel erzählen.
https://www.derkindergottesdienst.de/geschichten/01turmbauzubabel.htm

Streichhölzer stapeln

Jeder Teili bekommt die gleiche Anzahl Streichhölzer. TN 1 legt 1 Streichholz auf den Flaschenhals und schiebt die Flasche weiter zu TN 2. Der legt wiederum ein Holz auf die Flasche oder die schon liegenden Hölzer und schiebt sie zu TN 3. und so weiter. Bei wem der Stapel umfällt, der bekommt alle abgestürzten Hölzer. Wer zuerst alle Hölzer los ist, ist der Sieger.

Becher stapeln

Ihr braucht für dieses Spiel möglichst viele gleiche Kunststoffbecher. Jeder Teili bekommt eine Minute Zeit um einen Turm daraus zu bauen. Der unterste Becher steht richtig herum auf dem Tisch. der zweite wird mit der Öffnung nach unten darauf gestellt. Der dritte steht wieder richtig rum und so weiter.

Nach Ablauf der Minute (Coutdown mit Handy?) zählt die Anzahl die (noch) steht. Die Kunst ist, rechtzeitig zu stoppen.

Steinmännchen

Gebt den Teilis 10 Minuten Zeit um Steine zu suchen und einen Turm daraus zu bauen. Es zählt die Anzahl der Steine.

Kisten stapeln

Kistenstapeln ist spektakulär und eine Herausforderung an die Teilis. Gleichzeitig Getränkekisten stapeln und am Stapel hochklettern ist eine spannende Erfahrung.

Leider könnt ihr es nur spielen, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind: Klettergurte und Seile, einen passenden Anschlagspunkt in entsprechender Höhe und eine „Toprope“-befähigte Person.

Die Kompromiss-Version ist im Team von unten bauen. Der Turm wird komplett angehoben und die nächste Kiste wird darunter geschoben. In diesem Fall sollten alle im Kippbereich Helme tragen.

Würfelturm

Ihr braucht etwa 10 bis 15 Würfel aus Brettspielen. Nach einander versuchen die Teilis die Würfel auf einander zu stapeln. Die Anzahl der Würfel die noch sicher stehen, bevor der Turm umkippt, zählen als geschafft. Wer schafft die meisten Würfel?

Spielkarten / Bierdeckelhaus

Das klassische Kartenhaus. Immer 2 Karten gegeneinander lehnen und die verschiedenen Ebenen mit waagerechten Karten trennen. Wer schafft das höchste Haus?

Bei älteren könnt ihr als Herausforderung sagen, dass die unterste Ebene der Höhe des Hauses entspricht und weder nachträglich vergrößert oder verkleinert werden darf. So müssen sie vorher einschätzen, wie gut sie sind.

Christophs Eierstapel

Eier stapeln? Geht das überhaupt? Mit einem kleinen Trick kann man das echt machen.

Macht ein kooperatives Spiel daraus.

Gebt der ganzen Gruppe drei oder vier hartgekochte Eier und fordert sie heraus diese über einander zu stapeln.

Falls sie es nicht schaffen, gebt ihnen der Tipp „Das Ei des Kolumbus“ und erzählt im Zweifelsfall die Geschichte dazu. Dann sollten sie es schaffen.

Gabelstapler

Ihr braucht möglichst viele gleiche Gabeln. Zwei Teilis treten gegeh einander an und legen immer abwechselnd eine Gabel auf die andere. Nutzt eine Turnier-App und tragt als Punkte die gestapelten Gabeln beim Umfallen für den Sieger ein und eine weniger für den Verlierer.

Mixed Mode

Verschiedene Gegenstände gestapelt werden. Klorollen, ein paar Blatt Papier, ein Tennisball… lasst euch etwas einfallen.
2 Teams mit den gleichen Gegenständen treten gegeneinander an. Der höhere Turm gewinnt.

Jenga

Ein klassisches Stapelspiel ist Jenga. Wenn ihr es habt, könnt ihr ein paar Runden spielen

Sachensucher XXL

Sachensucher kennt ihr ja schon von der Jungschar at home – Onlinegruppenstunde.

In der Originalversion ging es darum, im eigenen Haus möglichst schnell einen Gegenstand zu fotografieren, der von der Spielleitung vorgegeben wurde.

Bei Sachensucher XXL geht es immer noch darum, möglichst schnell Sachen zu suchen. Dieses Mal spielen aber Teams im Gemeindehaus oder im ganzen Dorf gegen einander.

Für jedes Team wird ein Stapel mit Gegenstandskarten ausgelegt. Diese enthalten zwar die gleichen Gegenstände, aber in unterschiedlicher Reihenfolge.

Auf ein Startkommando hin decken alle Teams ihre oberste Karte auf. Der Gegenstand der darauf ist muss so schnell wie möglich der Spielleitung vorgelegt werden. Sobald das erfüllt ist, darf die nächste Karte aufgedeckt, und dieser Gegenstand gesucht werden.

Gewonnen hat das Team, das am Ende der Zeit die meisten Sachen gefunden hat, bzw als erstes den ganzen Stapel abgearbeitet hat.

Das schöne an Sachensucher XXL ist, dass es sowohl als Dorf- als auch als Hausspiel gespielt werden kann. Je nachdem, welche Gegenstände ihr aufschreibt.

Eine Liste Mit möglichen Gegenständen

- Blatt Papier
- Löffel
- Ei
- Grashalm
- 30cm langes Haar
- (Fernseh-)Zeitschrift
- Blatt vom Baum

- Schokolade
- Stofftier / Puppe
- Blatt Klopapier
- Becher Wasser
- Turnschuh
- Unterschrift eines Elternteils
- Bonbon
- Stempelabdruck
- Münze
- Tageszeitung (von gestern)
- Taschentuch
- Weihnachtsdeko
- Tasse
- Kartenspiel
- Taschenlampe
- Bibel
- DVD
- Apfel
- Ketchupflasche
- Kopfkissen
- Zahnbürste
- …

Eine Liste mit fast 100 Sachen zum Download vom originalen Sachensucher.
https://jungscharwerkstatt.de/wp-content/uploads/2020/05/JSWSachensucher.pdf

Türme von Hanoi

Die Türme von Hanoi sind ein Knobelspiel, bei dem verschieden große Scheiben von einem Stab auf einen anderen versetzt werden. Dabei darf nie eine größere Scheibe auf eine kleinere.

Die Höhe der Türme ist von mathematischer Seite aus nur bedingt erweiterbar, da jede zusätzliche Scheibe die optimale Anzahl der Züge verdoppelt. 10 Scheiben sind in einer viertel Stunde machbar, 11 dauern ohne Fehler eine halbe, 12 eine ganze. 20 Scheiben beschäftigen pausen- und fehlerlos etwa 12 Tage…

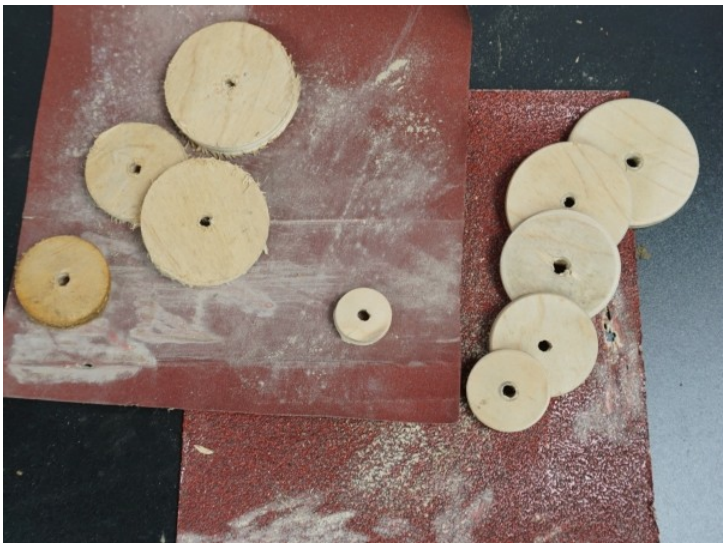
Wikipedia hat diesem Spiel sogar einen ganzen Artikel gewidmet.
https://de.wikipedia.org/wiki/Türme_von_Hanoi

Ich habe euch eine Bauanleitung mit Schritt für Schritt Fotoanleitung erstellt.

Ihr braucht verschieden große Scheiben mit einem Loch in der Mitte. Da fällt mir als Elektriker sofort ein Dosenfräser oder Lochsägen-Set ein. Wenn ihr so was vom Elektriker oder Schreiner eures Vertrauens ausleihen könnt, drückt das die Kosten und lässt sich relativ schnell selber machen. Ideal ist eine Ständerbohrmaschine, ein Akkuschrauber tut es aber auch.

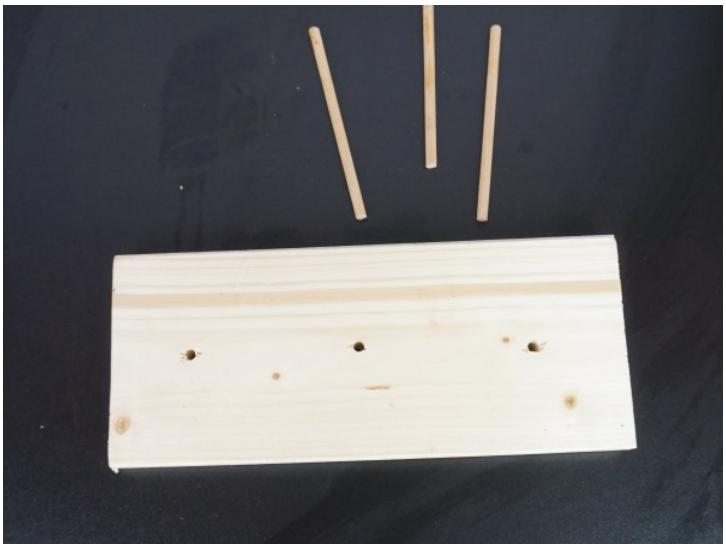
Bohrt aus 10 bis 15 mm dickem (Sperr-) Holz 5 bis 10 verschieden große Holzscheiben. Ob ihr das die Teilis selber machen lasst, hängt davon ab ob ihr ihnen einen unfallfreien Umgang mit den entsprechenden Maschinen zutraut.

Je nach Schärfe der Lochsägen und der Qualität des Holzes franzt es mehr oder weniger aus. Bei mir war beides nicht optimal. Das ist aber nicht schlimm. Denn im nächsten Schritt wird genau dieses behoben.



Spätestens jetzt geht die Arbeit für die Teilis los. Zuerst entfernen sie mit gröberem Schleifpapier die Splitter am Rand der Scheiben. Danach wird die gesamte Oberfläche mit feinerem schön geglättet.

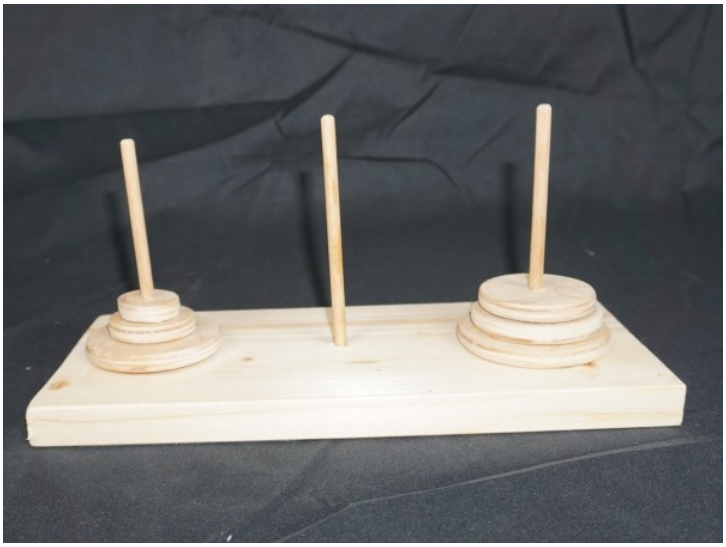
Das sind die 6 Scheiben vom Turm von Hanoi. Jetzt fehlt noch die Plattform.



Drei Löcher werden in ein Holzbrett gebohrt. Der Abstand zwischen den Löchern sollte mindestens dem Durchmesser der größten Scheibe entsprechen.

Der Durchmesser der Löcher (bei mir 5mm) sollte 1mm kleiner als die Löcher in den Spielsteinen bei mir 6mm) sein. Außerdem braucht ihr Rundstäbe mit 5mm Durchmesser. Von der Länge her mindestens die Dicke des Holzbretts plus euer gesamter Turm.

Wenn ihr sie länger lasst, könnt ihr das Spiel später noch erweitern.



So sieht das fertige Spiel aus. Der Turm muss von der linken Stange auf die rechte versetzt werden. Dabei darf immer nur eine Scheibe bewegt werden. Es darf nie eine größere auf einer kleineren liegen.

Weltreise

Die nächste Reise kommt bestimmt. Da kann es nicht schaden, wenn ihr euch schon mal mit diesem Spieleabend darauf vorbereitet.
Für diesen Spieleabend gibt es keine Gesamtwertung. Jedes Spiel steht für sich just for fun.

Koffer packen

Klassiker als Einstieg in den Spieleabend. Die erste Person beginnt mit „Ich packe in meinen Koffer…“ und packt etwas ein, das auf der Reise nützlich sein könnte. Die zweite Person packt diesen Gegenstand und einen weiteren in den Koffer und so weiter. Wie viele Gegenstände schafft ihr?

Funkerspiel

Bevor ihr zur Weltreise aufbrechen könnt, müsst ihr zuerst lernen, wie ihr abseits der Zivilisation Kontakt zu den anderen halten könnt. Die Teilis sitzen im Kreis und werden durchnummeriert. Funker 1 beginnt indem er die Hände als Antenne seitlich an den Kopf hält. Diese ist leider nicht groß genug. Daher braucht er die Verstärkung der beiden Nebensitzer. Beide halten die Hand, die in Richtung Funker geht als Zusatzantenne an ihren Kopf. So reicht die Stärke aus. Funker 1 ruft mit dem Ruf: „Funker 1 ruft Funker X. Bitte kommen. Over.“ einen anderen Funker. Der muss auch seine Antennen und die Nebensitzer die Zusatzantennen aufstellen. Mit „Funker X hört.“ nimmt er den Funkspruch an. Sollte der Funker oder eine der Zusatzantennen den Einsatz verpassen, scheidet diese Person aus. Der angefunkte Funker ruft dann mit sämtlichen Zusatzantennen den nächsten Funker an. Ausgeschiedene Zusatzantennen werden durch din jeweils nächsten im Kreis ersetzt. Wer einen ausgeschiedenen Funker anfunkt, scheidet ebenfalls aus.

Stadt – Land – Fluss

Auf einer Weltreise muss man sich auch in Erdkunde auskennen. Also wird das vor Beginn der Reise getestet. Zur Anleitung: https://jungscharwerkstatt.de/stadt-land-fluss-standard-oder-extrem

Reise nach Jerusalem

Ein bekanntes Spiel. Musik läuft. Teilis tanzen um die Stühle. Jede Runde ein Stuhl weniger. Wer keinen Platz findet, wenn die Musik aufhört scheidet aus.

Mississippiüberquerung

Der Mississippi wird durch zwei Kreidelinien markiert. Zwischen den Linien sollte etwa 5 Meter Fluss sein. Jeder bekommt drei „Steine“ (Din-A4 Blätter). Auf ein Startsignal hin müssen alle gleichzeitig versuchen möglichst schnell von der einen Küstenlinie zur anderen zu kommen. Dabei darf der Boden nicht direkt berührt werden. Nur auf den Steinen können die Teilis sicher stehen. Dabei müssen sie immer den hintersten aus dem Wasser holen und vor sich wieder ablegen.

Affen beobachten

Ein Tourist wird vor die Tür geschickt und der Rest der Gruppe einigt sich auf einen Affenkönig. Dieser gibt die Bewegungen vor und alle anderen Affen machen die Bewegungen nach. Dabei bewegen sie sich durch den ganzen Raum. Der Tourist kommt zurück und muss herausfinden, wer in der Affenhorde das sagen hat.

Der Boden ist Lava

Ihr seid auf Island. Diese Insel ist für ihre vulkanische Aktivität bekannt. Jederzeit kann der Boden sich in flüssige Lava verwandeln.

Die Urversion ist vermutlich diese:
Jemand ruft plötzlich ohne Vorwarnung: „Der Boden ist Lava“ und zählt von 5 runter. Wer bei 0 nicht auf irgendeinen Gegenstand geklettert ist und noch den Boden berührt, hat verloren. Ein schnelles Spiel zwischendurch. Wenn eure Gruppe die Regel kennt, könnt ihr jederzeit ein schnelles Auflockerungsspiel machen. Ob drinnen oder in Freien. Kein Aufwand, keine Vorbereitung. Ein Kommando und es geht los.

Eine ausführlichere Anleitung findet ihr unter https://jungscharwerkstatt.de/der-boden-ist-lava

Koffer auspacken

Das Spiel vom Anfang noch mal. Ihr beginnt mit „Ich packe AUS meinem Koffer…“ und zwar alles, was ihr am Anfang eingepackt habt. Die erste Person zählt alles auf, die zweite ein Stück weniger und so weiter…

Regierungsbank

Bei Regierungsbank geht es darum die 5 Stühle der Regierung mit Mitspielern des eigenen Teams zu besetzen. Das ist nicht so einfach, wie es zunächst klingt.

Die Teilis werden in zwei möglichst gleich große Gruppen eingeteilt. Sie sitzen immer abwechseld in einem Stuhlkreis. 5 Stühle sind als Regierungsbank markiert. 2 aus jedem Team sitzen also auf der Regierungsbank, der mittlere Stuhl der Regierungsbank ist frei.

Die Person rechts vom freien Stuhl sollte bei einer ungeraden Spieleranzahl aus dem kleineren Team sein. Sie darf sich jetzt jemand auf die Regierungsbank wünschen. Am besten natürlich aus dem eigenen Team.

Am Anfang des Spieles ist es kein Problem. Aber die beiden tauschen jetzt ihre Namen. Damit es bei jüngeren Teilnehmern übersichtlich bleibt, können alle ihre Namen auf einen Zettel schreiben und diese tauschen.

Die Person rechts vom frei gewordenen Stuhl darf sich wieder eine Person auf diesen wünschen. Es ist empfehlenswert, jemand aus dem gegnerischen Team von der Regierungsbank zu holen.

Wieder werden die Namen getauscht. Und die Person rechts vom freien Stuhl wünscht sich jemand darauf. Es reagiert natürlich immer die Person, die gerade diesen Namen hat.

Wenn ein Team alle fünf Regierungssitze hat, hat es gewonnen.

Es empfiehlt sich, wenn ihr das Spiel zum ersten mal spielt, eine Runde ohne das Namen tauschen zu spielen. Damit die Teilis das grundsätzliche Spielprinzip verstehen.

Agentenjagd

Agentenjagd ist ein Stadt- oder Dorfspiel, bei dem gegnerische Agententeams sich gegenseitig beschatten.

Wichtig ist dabei, dass man selbst nicht enttarnt wird.

Die einfachste Variante

Alle Teilis ziehen mit den Handys los und nach einer bestimmten Zeit trifft man sich wieder zur Auswertung.

Jedes deiner Fotos auf dem ein anderer Teili zu erkennen ist, bringt zwei Punkte. Jedes Foto, das andere von dir gemacht haben, bringt einen Minuspunkt.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt die Runde. Legt fest, dass Serienbilder nur als eines zählen. Es empfiehlt sich, eine Mindestzeit zwischen zwei Fotosfest zu legen, damit kein Handy mit Serienfotos hundert Punkte auf einmal macht.

Ihr könnt die Teilis natürlich auch in Gruppen einteilen und die Bilder entsprechend Gruppenweise auswerten.

Die Live – Variante:

Jeder bekommt einen Aufkleber mit einer gut lesbaren Nummer auf den Rücken oder auf die Stirn geklebt. Die Fotos werden in eine Gruppe gestellt. Wer enttarnt wurde, muss sich an der Basis am Gemeindehaus eine neue Nummer holen und darf in dieser Zeit keine anderen Agenten enttarnen.

Die alberne „entmmilitarisiert“ Variante

Falls ihr die Sache etwas alberner aufziehen wollt oder das Militärische aus dem Spiel nehmen wollt, könnt ihr auch das „Ag-“ im Namen streichen. Dann rennen verkleidete Teilis in Entenkostümen durch die Stadt und müssen gejagt werden.

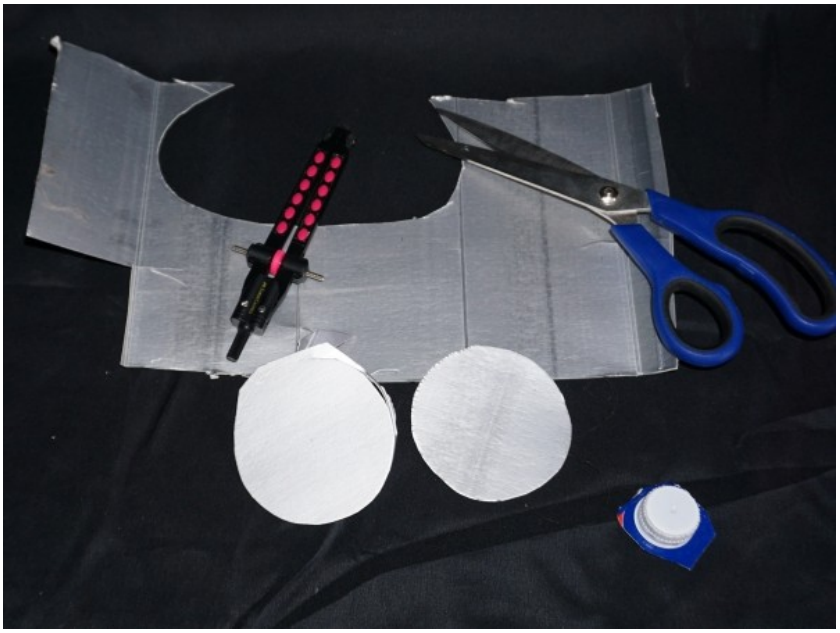
Spielkartenhalter

Du kennst die Situation: Beim Uno legst du eine „4 ziehen“. Die Person nach dir kann ebenfalls eine solche ablegen. Bis hierher kein Problem. Aber jetzt wirft die Person vor dir noch eine „4 ziehen“ dazwischen! Alle finden so was witzig. Außer dir. Denn du musst die ganzen 12 Karten aufnehmen und kannst sie fast nicht mehr in den Händen halten.

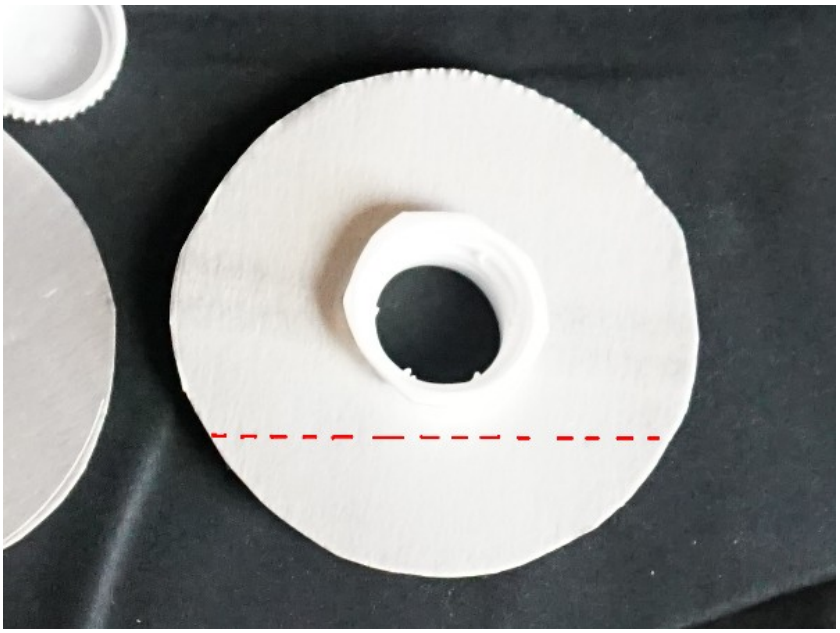
Mal davon abgesehen, dass so eine Situation die Diskussion anstößt, ob man eine „4 ziehen“ Karte laut Regelwerk mit einer weiteren blocken darf und ob zwischenwerfen erlaubt ist, wäre es nicht gut, für solche und ähnliche Situationen einen Kartenhalter zu haben, der das Halten bei so vielen Karten erleichtert?

Für diese einfache Upcycling-Bastelarbeit brauchst du nur einen leeren Tetrapack. Schere und Zirkel sollten sich in jedem Haushalt finden lassen.

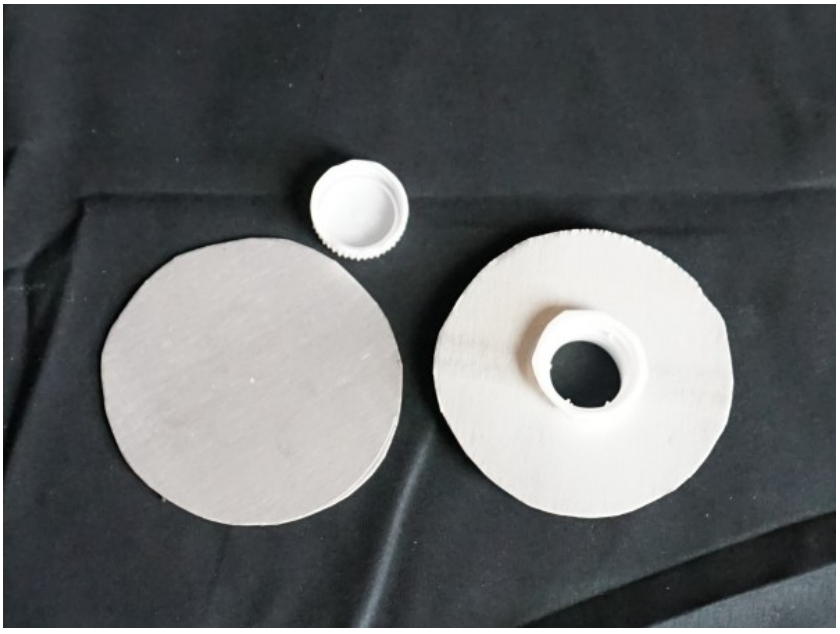
Spüle den Tetrapack gut aus, damit keine Getränkereste am Kartenhalter kleben.



Im Prinzip musst du nur zwei Kreise mit etwa 8 cm Durchmesser aus der Verpackung schneiden.



Falls dein Tetrapack zu klein ist, kannst du auch auf das untere Drittel (unterhalb der roten Linie) verzichten.



Das innere Loch ist etwas fizzelig. Es sollte nicht viel größer sein, als der Schraubverschluss. Dieser muss ziemlich stramm im Loch sitzen. Das Loch muss dann auch noch in die andere Scheibe.

Fädle beide Scheiben auf das Gewinde des Verschlusses und schraube den Deckel darauf. Fertig ist dein Kartenhalter.

Black Stories 24 – Reiseerlebnisse

Wenn jemand eine Reise tut, so kann er was erzählen,
drum nehm ich meinen Stock und Hut und tät das Reisen wählen.

Das dichtete Matthias Claudius schon vor über 200 Jahren. Blöd nur, wenn man die Reise aus dem einen oder anderen Grund nicht überlebt.

Black Stories sind Rätselgeschichten bei denen eine seltsame, häufig makabere, Situation vom Spielleiter beschrieben wird. Die Teilis dürfen Fragen stellen, die der Spielleiter mit Ja oder Nein beantworten kann. So müssen sie herausfinden, was passiert ist.

Den Teilis macht das vor allem auch abends im Zelt als Gute-Nacht-Geschichte Spaß.

Wenn man im Internet sucht, findet man auch ziemlich makabere Geschichten. Achtet darauf, wie viel „Grusel“ eure Teilnehmer vertragen.

Ich versuche in der Jungscharwerkstatt nach Möglichkeit möglichst wenig Gewalt anzuwenden und die Anzahl der Leichen in Grenzen zu halten. Das ist aber nicht immer möglich. In dieser Folge sterben Menschen!

Das Thema der Geschichten hilft oft bei der Lösung . Überlegt euch also gut, was ihr verraten wollt.

Zimmer mit Ausblick

Situation:

Als Phillipp den Balkon seines Zimmers betrat, wusste er, dass er ein Problem hatte. So schnell er konnte ging er zurück ins Zimmer und schloß die Tür.

Die Geschichte:
Phillipp hatte eine Kreuzfahrt gebucht. In dem Moment, als er sein Zimmer verließ, sah er eine Monsterwelle, die Sekunden später das Schiff traf und ihn fast von Bord gespült hätte.

Falsche Kleidung oder falscher Ort

Die Situation:

Mitten im Wald liegt eine tote Frau in einem Taucheranzug.

Die Geschichte:
Die Frau hatte im Urlaub einen Tauchkurs belegt. In der Nähe brach ein Waldbrand aus. Die Feuerwehr setzte Löschflugzeuge ein, die genau an der Stelle Wasser aufnahmen, wo die Frau tauchte. Dummerweise geriet sie mit in den Wassertank und wurde gemeinsam mit dem Wasser über der Brandstelle abgeworfen.

Das hätte böse enden können

Die Situation:

Als Familie Junker von der Wanderung zurückkehrte, waren die Wände mit blutroten Flecken verschmiert. Auf dem Boden lagen Scherben. Als sie die Situation begriffen, waren sie erleichtert.

Die Geschichte:
Die Familie war seit einigen Tagen im Wohnwagen unterwegs. Der Sohn hatte am ersten Tag eine halb leer getrunkene Flasche Kirschsaft in einer Ecke stehen lassen, die in den nächsten Tagen aufgrund der hohen Temperatur im Wohnwagen zu gären begann. Durch den entstehenden Druck explodierte die Flasche. Da niemand in der Nähe war, wurde auch niemand verletzt

Murmel-Abend

Murmeln sind zu unrecht etwas in Vergessenheit geraten. Schon seit etwa 5000 Jahren gibt es diese Kugeln aus Glas. Es gibt unzählige Spiele, die man damit spielen kann. Einige davon möchte ich euch heute vorstellen.

Zu diesem Spieleanend hat mich ein Youtube-Kanal inspieiert, der verschiedene „Sport-Events“ mit Murmeln zeigt. Vom Geländerennen über Formel1 und Videos mit tausenden Murmeln gleichzeitig bis zu olympischen Spielen macht Jelles Marble Runs Videos ausschließlich um Murmeln.
https://www.youtube.com/c/JellesMarbleRuns

Wettrennen

Optimal ist es, wenn man wie bei den Videos einen sandigen Hang hat, in den man eine Rennstrecke graben kann. Falls das nicht der Fall ist, reicht eine längere schräge Ebene. Die Streckenbegrenzung könnt ihr dann mit dicken Seilen, Hölzern oder Steinen bauen. Nutzt die Gegebenheiten und lasst die Teilis schon beim Bau mit machen.

Jeder Teili sucht sich eine Murmel aus, die für ihn an den Start geht. Wenn ihr nicht genügend eindeutig unterscheidbare Kugeln habt, malt mit einem Permanent Marker Startnummern auf die Murmeln. Es ist aber spannender, wenn verschiedene Farben gegeneinander antreten. Dann sieht man besser, welche Murmel vorne ist.

Für den Start habt ihr vermutlich keine so tolle Vorrichtung wie in den Videos. Allerdings ist es je nach Gefälle eurer Rennstrecke gut, wenn ihr euch eine kleine Rampe für den Start baut. Ein Holzklotz und ein Brett sollten reichen um die Murmeln am Anfang in Schwung zu versetzen. Auf dieser Rampe werden die Murmeln bis zum Start durch ein gerades Stück Holz fest gehalten.

Die Murmel, die als erstes die Ziellinie überquert, hat gewonnen. Ihr könnt die Ziellinie mit einer Kamera filmen (wenn möglich Zeitlupenmodus) um eventuell ein Fotofinish zu haben.

Klickern

In eine ebene (Sand-) Fläche wird ein etwa 6 bis 8 cm großes, rundes Loch gegraben. Aus einer Entfernung von etwa 5 Metern werfen nach einander alle ihre Murmel möglichst knapp an das Loch. Ab dann wird sie reihum mit den Fingern in Richtung Loch geschnippt. Die Anzahl der Schnipper wird gezählt. Wer hat nach x Runden die wenigsten Versuche?

Bowling

Auf dem Tisch wird eine „Bowlingbahn“ aufgebaut. 10 Mensch ärgere dich nicht Figuren ersetzen die Pins. Eine Murmel ersetzt die Bowlingkugel. Ansonsten bleiben die Regeln gleich. Ein Wurf auf die Vollen, ein weiterer auf die übrig gebliebenen. Wer hat nach 10 Runden die meistem Punkte?

Kreisspiel

In einem Kreis mit etwa 50cm Durchmesser befindet sich eine ungerade Anzahl an (kleinen) Murmeln. Zwei Teams treten gegeneinander an. Ziel ist es, mit den größeren Schußmurmeln die kleineren aus dem Kreis zu schießen. Die Schußmurmeln dürfen nur außerhalb des Kreises abgeworfen werden. Wenn (mindestens) eine kleine Murmel aus dem Kreis rollt, darf diese Mannschaft noch mal. Schafft sie es nicht, ist die andere Mannschaft dran. Die Schußmurmeln werden nach jedem Schuß wieder aus dem Kreis genommen.

Das Team, das über die Hälfte der Murmeln aus dem Kreis geschossen hat, gewinnt.

Doppelkreis

Um den inneren Kreis wird ein zweiter Kreis mit etwa 2m Durchmesser gezogen. Im inneren Kreis liegt wieder eine ungreade Anzahl an Murmeln. Jede Mannschaft hat 10 weitere Murmeln, die immer abwechselnd vom äußeren Kreis in die Mitte geworfen werden. Jede Kugel (inklusive der geworfenen), die den inneren Kreis verlässt darf das Team zu seinen Murmeln dazu nehmen. Sollte die geworfene Kugel im inneren Kreis liegen bleiben, bleibt sie dort.

Das Team, das über die Hälfte aller Murmeln hat, gewinnt. Sollte ein Team keine Murmeln mehr zum schießen haben, hat es verloren.

Murmelfuchsen

Alle versuchen nach einander ihre Murmel möglichst nahe an eine Wand zu rollen. Die Murmel, die am nächsten an der Wand ist, ohne sie zu berühren, gewinnt.

Abpraller

Dieses mal muss die Wand berührt werden und die Murmel noch möglichst weit von der Wand wegrollen.

Murmel Boccia

Eine größere Murmel wird von einer Abwurflinie etwa 3 bis 4 Meter weit geworfen. Die einzelnen Mitspieler bekommen je zwei Murmeln und versuchen damit möglichst nahe an die Zielmurmel zu treffen.

Strandstuhl

Ein Strandstuhl zum zusammenklappen und überall mit hin nehmen ist eine bequeme Sache. Und aus ein paar Dachlatten kann man ganz einfach einen bauen.

Material:

Die gehobelten Dachlatten, die ich verwendet habe sind aus dem Baumarkt. 2 Meter lange Stücke und damit gut im Auto zu transportieren. Wenn ihr auf das Budget achten müsst, könnt ihr mal beim Zimmermann eures Vertrauens nachfragen. Die haben vermutlich einige Reste, die ihr günstig oder sogar umsonst bekommen könnt.

Der Stuhl ist auf Lattenmaße von 35 x 17mm ausgelegt. Falls euer Material andere Maße haben sollte, müsst ihr die Abstände entsprechend anpassen.

Falls ihr nur ungehobelte Latten bekommt, ist das nicht schlimm, ihr müsst dann nur mehr schleifen. Vor allem die Sitzfläche.

Ein Klappstuhl besteht aus verschieden langen Stücken. Insgesamt gibt es aber nur 3 Längen.

- Für die „Rückenlehne“ braucht ihr 2 Stücke mit 80 cm
- Für die „Sitzfläche“ 2 Stücke mit 60 cm
- Die anderen Stücke sind alle 40 cm lang

In den Zeichnungen werde ich diese Längen zwecks besserer Übersicht nicht bemaßen.

Außer dem Holz benötigt ihr noch ein Stück Stoff (45 x 35c m)für die Rückenlehne, ein paar Senkkopfschrauben 4 x 40mm und ein paar Dachpappenägel oder einen Tacker

Für den die Rückenlehne habe ich ein Stück Jeansstoff genommen. Jeder robuste Stoff ist geeignet.

Dachpappenägel sind kurze Nägel mit großem Kopf. Mit diesen wird der Stoff am Stuhl befestigt. Falls iht keine habt, könnt ihr ihn auch einfach festtackern.

Ein bisschen wasserfester Holzleim an die Stellen wo geschraubt wird macht die Stühle robuster. Unbedingt nötig ist er nicht

Werkzeug

Auch der Werkzeugaufwand hält sich in Grenzen.

Eine Säge braucht ihr, um die Latten auf die richtige Länge zu bringen. Egal ob elektrisch oder von Hand, passt auf die Finger der Teilis auf!

Wenn die Winkel genau werden sollen, ist eine Gehrungslade ist hilfreich, aber nicht unbedingt nötig. Zur Not reicht auch ein Anschlagwinkel und ein Bleistift.

Wenn ihr mehrere Akkuschrauber habt, erleichtert es die Sache natürlich erheblich. Zum Vorbohren ist einer nötig. Ansonsten müsst ihr immer zwischen Bohrer und Bit wechseln oder die Teilis müssen die Schrauben mit einem Schraubendreher rein schrauben.

Einen Hammer braucht ihr für die Dachpappenägel. Oder einen Tacker mit ausreichend Klammern.

Schraubzwingen verhindern, dass die Latten sich beim Bohren lösen und die Teilis sich verletzen.

Bauanleitung

Bevor es losgeht noch ein Hinweis:

Wenn ihr die Stühle mit Teilis baut, tragt ihr die Verantwortung. Ihr könnt hoffentlich einschätzen, ob sie mit Werkzeug umgehen können, ohne sich zu verletzen. Falls ihr euch nicht sicher seid, lasst es bleiben.

Jetzt geht es aber los.

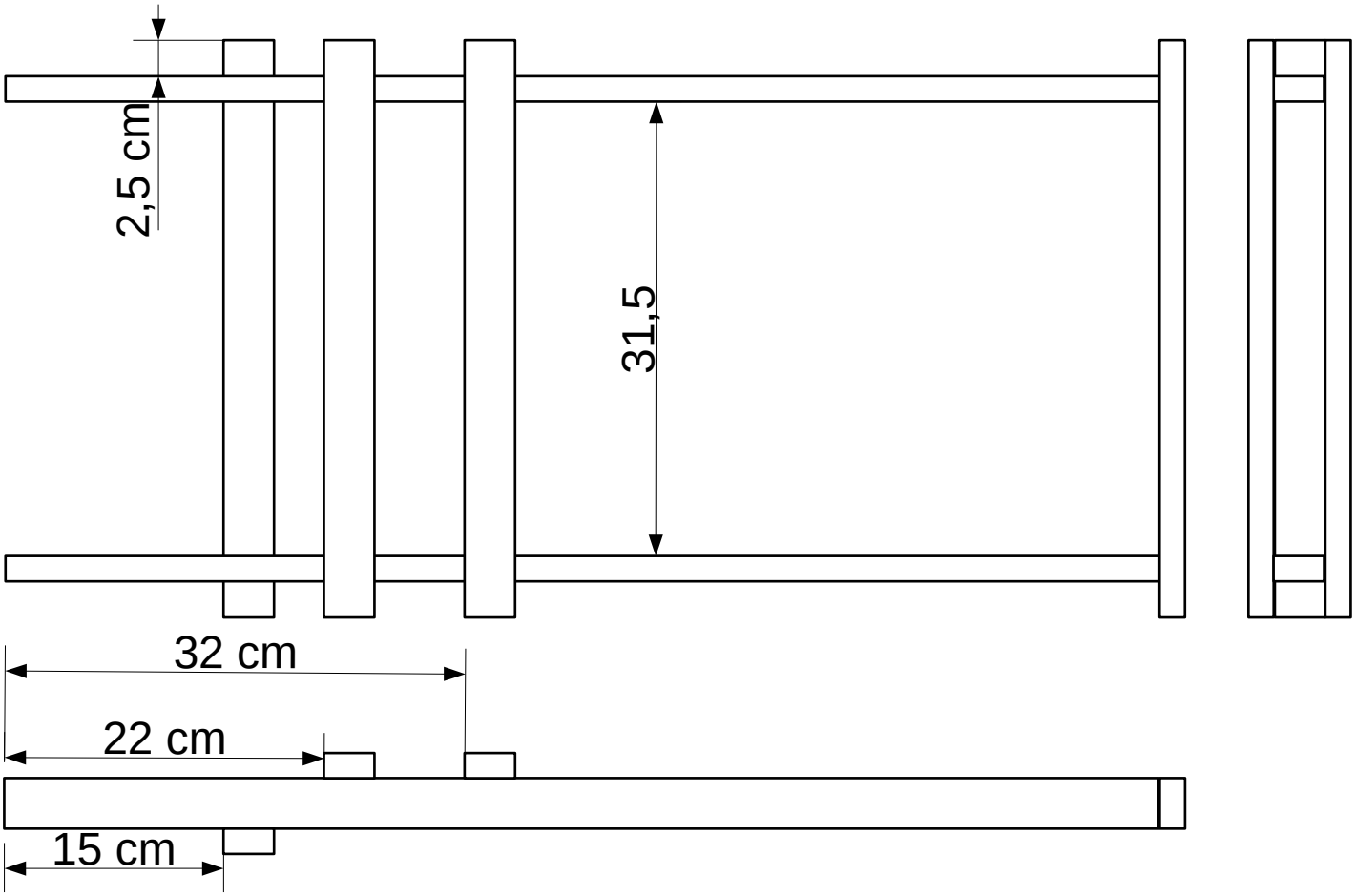
Im Prinzip verschraubt ihr einfach die einzelnen Latten nach dem Plan. Allerdings gibt es für handwerklich unerfahrene Personen ein paar Stolperfallen.

Daher ein paar Tipps:

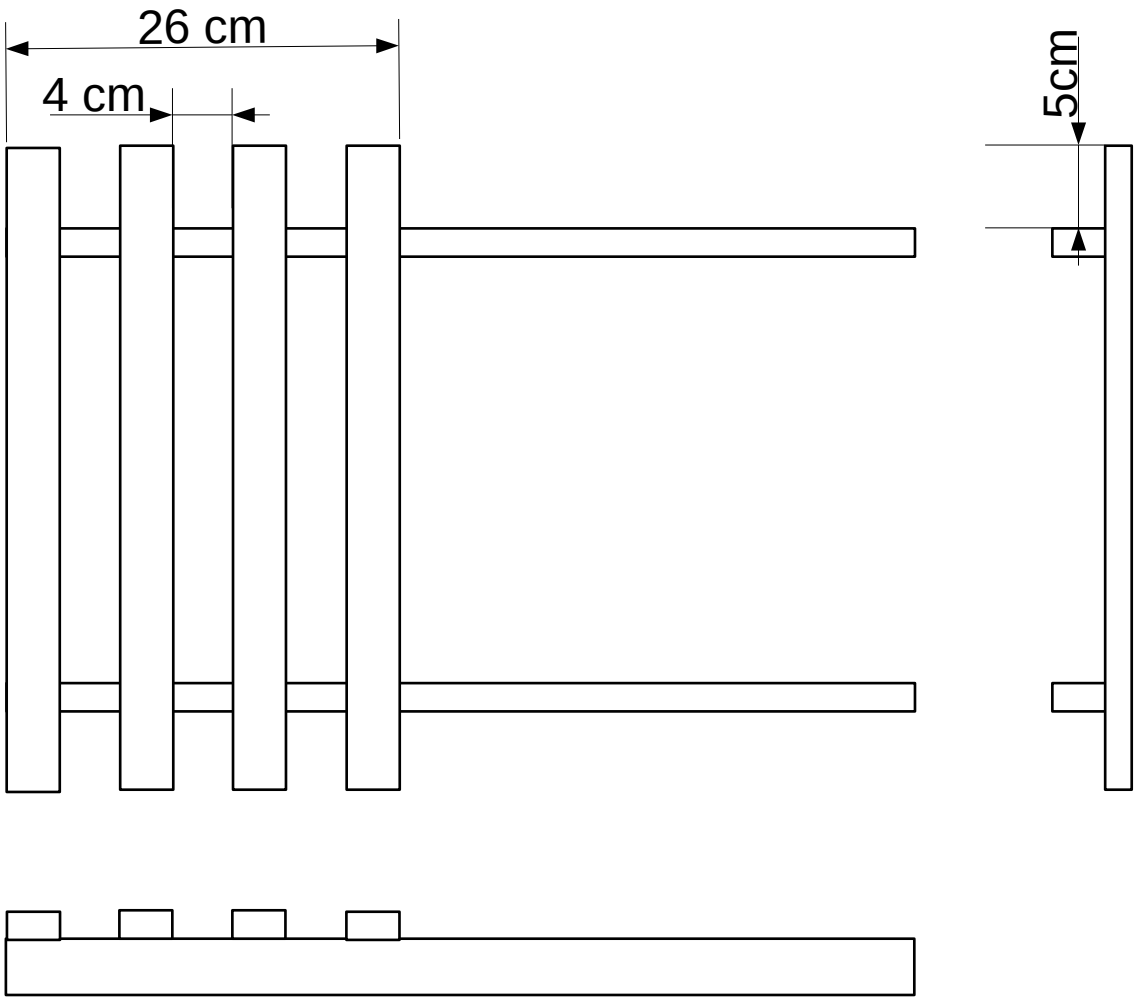
1. Die Dachlatten sind mit einer Stichsäge ruck zuck abgesägt. Allerdings auch ein Kinderfinger. Wenn ihr die schnelle Version wählt, längt die Latten schon im Vorfeld ab. Die Teilis können dann immer noch schleifen und zusammen schrauben
2. Ungehobelte Hölzer müssen auf der ganzen Fläche glatt geschliffen werden, damit man sich keinen Splitter einzieht. Gehobelte sollte man zumindest an der Sägekante mit Schleifpapier entgraten.
3. Haltet eine Rolle Malerkrepp bereit, wenn ihr mit mehreren Teilis arbeitet. Damit kann man auf jedes einzelne Teil schreiben, wem es gehört.
4. Die Schrauben sind dafür ausgelegt direkt in Spanplatten oder Holz geschraubt zu werden. Die Dachlatten sind allerdings relativ dünn und können splittern. Deshalb empfehle ich, dass ihr mit einem 2,5 mm Holzbohrer jede Schraube in beiden zu verbindenden Hölzern vorbohrt.
5. Falls die Teilis von Hand die Schrauben einschrauben sollen, ist das Vorbohren ebenfalls hilfreich

6. Wenn ihr die Teilis selber bohren lasst, solltet ihr darauf achten, dass mit dem Schrauber vorsichtig umgegangen wird.
7. Befestigt die Hölzer beim Bohren mit einer Schraubzwinge am Tisch wenn ihr keinen Schraubstock habt.
8. Jede Verbindungsstelle wird mit zwei Schrauben verschraubt und gegebenenfalls zusätzlich verleimt.
9. Der Stoff für die Rückenlehne sollte zumindest an den langen Kanten umsäumt werden, damit er nicht ausfranst.
10. Die Rückenlehne wird mit Dachpappenägeln oder einem Tacker unterhalb des Tragegriffs befestigt.
11. Der Stuhl wird wie auf dem Foto zu sehen aus den beiden Teilen zusammengesteckt. Zum Transport passt das Teil mit der Sitzfläche genau in das Teil mit der Rückenlehne und kann so an der oberen Latte einfach getragen werden.

Die Rückenlehne (Plan)



Die Sitzfläche (Plan)



Nachdem ich die Anleitung erstellt hatte bekam ich noch einen detailierteren Plan vom SOLA Crailsheim. Danke an Uli.

Der Plan: http://theone-andonly.de/jsw-bonus/22/SOLA_Crailsheim_2018_08_24_Strandhocker.pdf

SoLa Crailsheim: https://solacr.de/

Achtung! Die Stühle vom SOLA haben andere Maße als die von der Jungscharwerkstatt! Die Anleitung, wie man sie zusammenbaut ist aber identisch.

Ninja

Wieder mal beginnt ein Jungscharwerkstatt Beitrag mit einer Begriffsdefinition von Wikipedia.

Ein Ninja ist ein besonders ausgebildeter Kämpfer. Der Ursprung findet sich im vorindustriellen Japan. Ninja wurden als Kundschafter, Spion, Saboteur, Brandstifter oder Meuchelmörder eingesetzt. Weibliche Ninja werden Kunoichi genannt.

In der Kampftechnik *Taijutsu* geht es in erster Linie um Körperbeherrschung. Und damit werden wir uns bei „Ninja“ beschäftigen.

Natürlich kann man die hohe Kunst des Taijutsu nicht in einer einzigen Gruppenstunde erlernen. Aber Grundlagen wie „bewegungslos stehen bleiben“ kann man zumindest üben.

Zu Beginn einer Runde stellen sich alle Ninja und Kunoichi im Kreis auf. Alle gehen einen Schritt zurück, um etwas Abstand von den anderen zu bekommen.

Nachdem ausgemacht ist, wer beginnt, nehmen alle eine Haltung ein, die sie lange aushalten können. Die Person, die beginnt, darf jetzt einen Angriff durchführen. Dieser muss mit einer einzigen, schnellen Bewegung durchgeführt werden. Das Ziel ist, die Hand der angegriffenen Person zu treffen. Die versucht natürlich, ihre Hand in Sicherheit zu bringen.

Es dürfen sich nur die angreifende und die angegriffene Person bewegen. Alle anderen sind völlig bewegungslos. Einzig als Angriff und Verteidigung ist eine einzelne Bewegung erlaubt.

Nach dem Angriff ist die nächste Person im Uhrzeigersinn mit dem Angriff dran. Wer dabei angegriffen wird, ist den Angreifenden überlassen.

Eine Berührung von Hand zu Hand lässt die angegriffene Person sofort ausscheiden. Am Ende sind noch zwei Personen übrig. Spätestens jetzt ist es wichtig, ganz klar eine kurze Pause zwischen den Angriffen zu lassen, damit man weiß, wer gerade angreift.

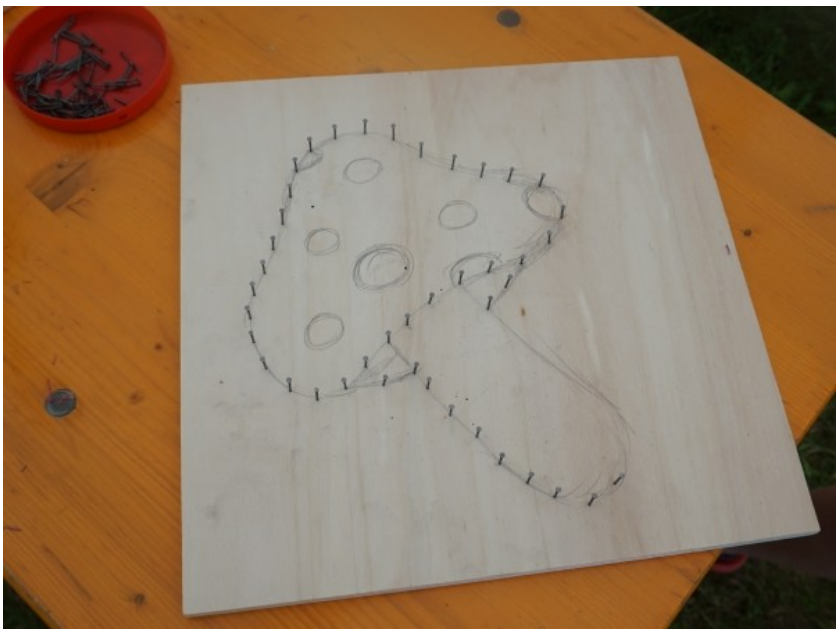
Wer am Ende die Hand der anderen Person erfolgreich trifft, hat gewonnen

LED-Nagelbilder

Schon „normale“ Nagelbilder können richtig kunstvoll sein. Aber auf der AJC-Jungscharfreizeit 2021 habe ich von Mareike und Christina eine besondere Version abgeschaut.

Wie bei den klassischen Nagelbildern beginnt man mit einer Zeichnung auf einem Sperrholzbrett. Die Größe ist grundsätzlich egal. Denkt aber beim Zeltlager darn, dass das Kunstwerk am Ende (im Bus) nach Hause transportiert werden muss. Die Stärke ist allerdings wichtig. Da die Nägel ordentlich halten müssen, sollte die Platte mindestens 10 mm dick sein.

Beginnt also mit einer Zeichnung auf einem Brett. Nehmt einfach strukturierte Motive. Wenn ihr mal nach „Nagelbilder“ im Internet sucht, gibt es da sehr komplexe Kunstwerke. Die erfordern aber mehr Zeit und Geschick, als die meisten Teilis aufbringen können.



Im nächsten Schritt schlagt ihr entlang der aufgezeichneten Linien Nägel ein. Achtet darauf, dass sie auf der Rückseite nicht heraus schauen

Zur Größe der Nägel: Bis zu einem gewissen Maß gilt: kleiner ist besser. Allerdings lassen sich zu kurze Nägel nur schwer beim Einschlagen festhalten, ohne dass die Finger in Mitleidenschaft gezogen werden. 20 bis 30 mm Nägel sollten aber passen.

Wenn die Nägel rund um die Zeichnung eingeschlagen sind kommen die Bunten Fäden zum Einsatz. Stickgarn ist sehr gut geeignet. Das gibt es in vielen Farben zu einem günstigen Preis.

Wenn jetzt nichts mehr käme, wären es ganz normale Nagelbilder. Hübsch, aber nicht spektakulär. Aber wir wollen das Ding ja zum leuchten bringen.

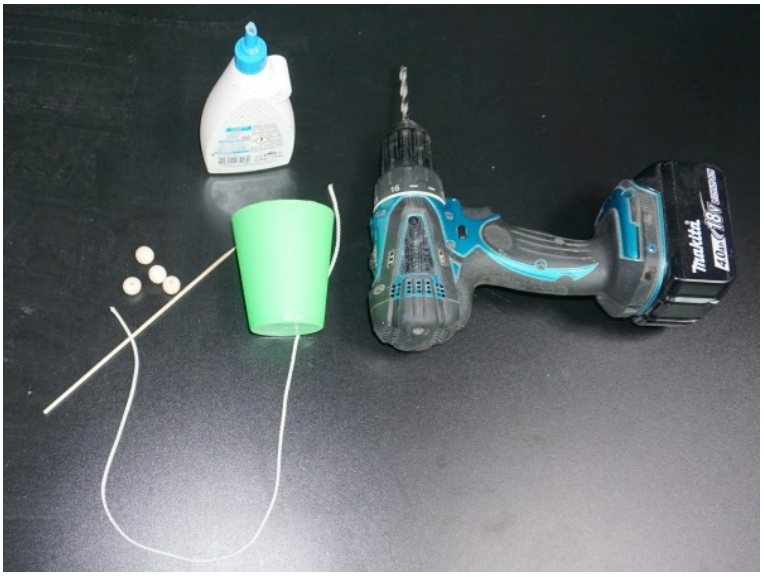
Dazu braucht ihr eine kleine LED-Lichterkette. Am besten mit Knopf-Batterien. Die Technik ist nur wenige Milimeter dick und kann mit Heißkleber hinten an der Platte befestigen. Die eigentliche Kette wird dann wie ein Faden zwischen den Nägeln durch grfädelt.

Die LEDs sollten möglichst klein sein. Dann fallen sie im ausgeschalteten Zustand fast nicht auf. Die Stichworte bei der Internet-Suche lauten „Silberdraht“ und „CR2032“. Es gibt dabei deutliche Unterschiede in Länge, LED-Anzahl und Preis.

Becher-Geduldspiel

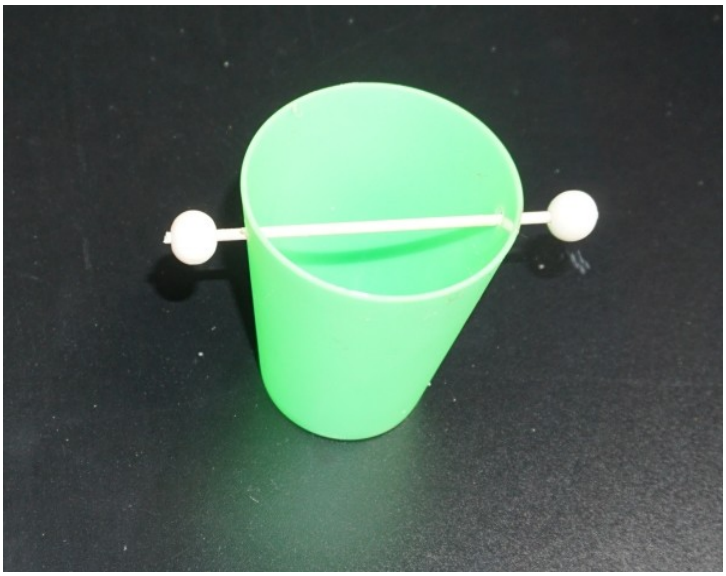
Ich möchte euch mal wieder eine Bastelanleitung für ein Knobelspiel zur Verfügung stellen.

Wenn ihr dieses Geduldspiel mit jüngeren Teilis basteln wollt, müsst ihr eventuell die Löcher vorbohren. Wenn ihr ihnen einen sicheren Umgang mit einem Akkuschrauber zutraut, lasst sie das ruhig selber machen.

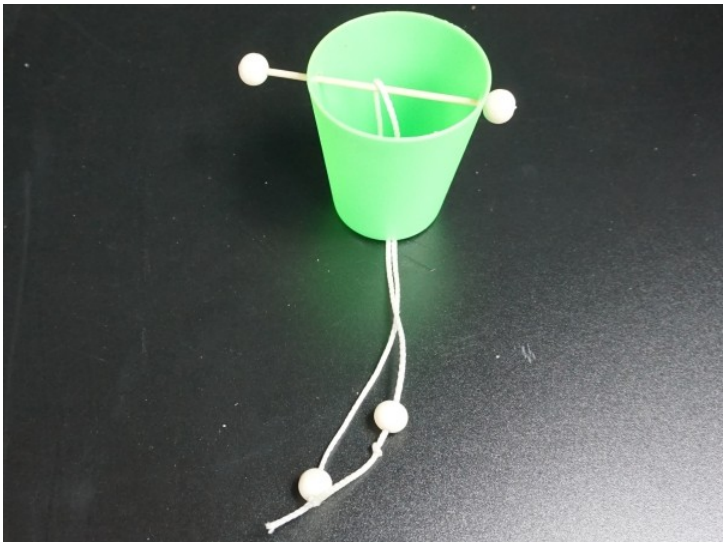


An Material und Werkzeug braucht ihr nicht viel. Einen Becher, einen Schaschlikspieß,4 Holzperlen (8 bis 10mm), deren Löcher genau auf den Spieß passen, 20cm (Maurer-) Schnur, etwas Holzleim und den bereits erwähnten Akkuschrauber nit einem 6mm Bohrer.

Im ersten Schritt bohrt ihr ein Loch mitten in den Boden und zwei in die Außenwand. Etwa 1cm unterhalb vom Rand genau gegenüberliegend.



Dann nehmt ihr den Schaschlikspieß und steckt ihn durch die beiden oberen Löcher.Lasst ihn etwas länger und klebt an die Enden jeweils eine Perle.



Sobald der Leim trocken ist, fädelt ihr die Schnur von unten durch das Loch in den Becher, einmal um den Spieß und dann wieder durch das Loch raus. Je eine Perle auf jedes Ende und mit einem Knoten sichern.

Ziel des Spieles ist es, die Schnur ohne Gewalt vom Becher zu trennen.

Seifenblasen

Seifenblasen sind etwas faszinierendes. schillernd bunt schweben sie durch die Luft und sind so empfindllich, dass man sie nicht anfassen kann.

Im Internet findet man hunderte Rezepte für die besten, größten und langlebigsten Seifenblasen. Im Endeffekt sind sie aber alle sehr ähnlich zusammengesetzt. Ich habe mal ein bisschen experimentiert und möchte zwei ganz akzeptable Mischungen vorstellen.

Die Mischung für viele kleine Seifenblasen besteht aus einem Liter warmen Wasser 100 Gramm Zucker und 120 ml Spülmittel. Den Zucker unbedingt zuerst im Wasser auflösen und dabei kräftig rühren. Sobald das Spülmittel drin ist, fängt die Mischung an zu schäumen. dann müsst ihr mit dem rühren vorsichtig sein.

In den meisten Anleitungen liest man, dass das grüne Fairy Ultra das beste Spülmittel für Seifenblasen ist. Normalerweise benutze ich ein No-Name Spülmittel im Haushalt. Für die Versuche gabe ich aber tatsächlich das „Wundermittel“ gekauft und hatte den Eindruck, dass die Seifenblasen tatsächlich etwas länger hielten. Aber das No-Name funktioniert grundsätzlich auch ganz gut. Ihr müsst also nicht das teuere Markenprodukt kaufen.

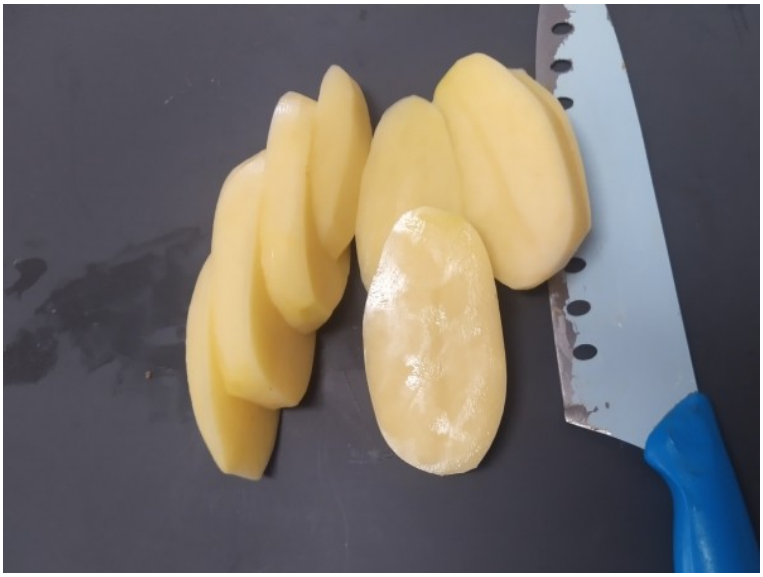
Für große Seifenblasen kommt dann einfach noch 50 Gramm Maisstärke und 2 bis 3 Esslöffel Glycerin zur normalen Seifenblasenmischung. Auch hier wieder zuerst alles ohne Spülmittel gut vermischen und es erst am Ende vorsichtig einrühren.

Gitterkartoffeln grillen

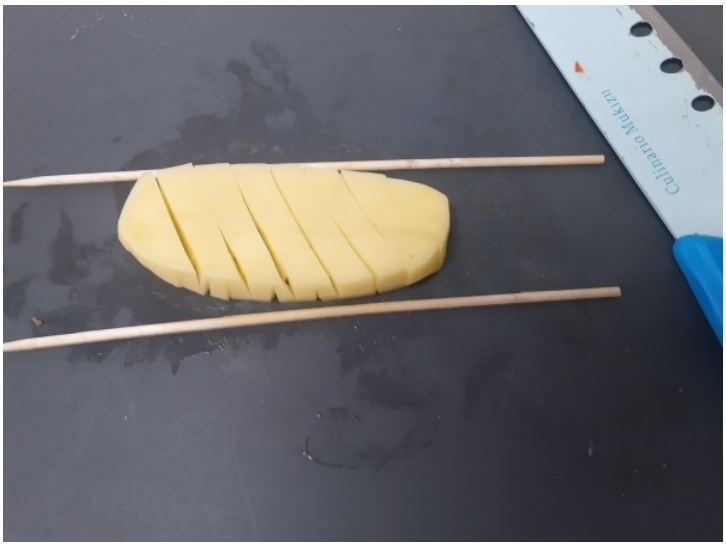
Beim Grillen mit der Gruppe ist gefühlt nie genug zum Essen da. Eine einfache Methode, die hungrigen Mäuler zu stopfen sind Gitterkartoffeln. Einfach vorzubereiten und schnell fertig.

Für die Gitterkartoffeln braucht ihr möglichst große, festkochende Kartoffeln. Ob ihr sie mit oder ohne Schale zubereitet, ist euch überlassen

Schneidet sie in gut 1cm dicke Scheiben



Legt zwei Schaschlikspieße neben die Scheibe auf ein Schneidebrett und schneidet die Scheibe diagonal ein. Die Holzspieße verhindern, dass ihr sie ganz durchschneidet. Anschließend dreht ihr sie um und schneidet sie wieder ein. Die Schnitte sollen sich dabei etwa om 90 Grad-Winkel kreuzen.



Als letzten Vorbereitungsschritt werden die Gitterkartoffeln mariniert. Benutzt eine Marinade eurer Wahl.

Meine einfache Version: Öl, ein bisschen Wasser, Tomatenmark, Senf, Paprikapulver Petersilie, Schnittlauch und Chillipulver ordentlich durchmischen.

Die Gitterkartoffeln werden entweder damit bestrichen oder darin eingelegt.

Wenn dann der Grill heiß ist, einfach drauf legen und knusprig grillen.

Allerdings muss man, wie auch bei Steaks darauf achten, dass das „Röstaroma“ sich in Grenzen hält.

Flaschenraketen

Flaschenraketen sind eine spektakuläre Bastelarbeit, die man mit älteren Teilis gut nachbauen kann

Mit einer Luftpumpe oder einem Kompressor wird in der Flasche ein Überdruck erzeugt. Wenn der Auslösemechanismus betätigt wird, fliegt sie erstaunlich hoch.

WICHTIG!

Sperrt das Startgebiet großflächig ab und achtet darauf, dass alle den Start mitbekommen. Wenn die Flasche aus großer Höhe eine Person trifft, ist das ziemlich schmerzhaft

Die eigentliche Startrampe benötigt ihr nur ein mal. Ich würde sie auch nicht mit Minderjährigen bauen. Verweist auf diese Bauanleitung. Dann können die Eltern die Rampe mit den Teilis bauen.

Als Material braucht ihr

- ein Stück Druckluft- oder zur Not Gartenschlauch
- ein Autoventil (fragt mal beim KFZ-Mechaniker eures Vertrauens nach)
- eine Schnellverschluss- Schlauchkupplung
- ein Stück Alu-Rohr mit ca 20mm Durchmesser
- ein Stück Schrumpfschlauch oder eine Schlauchschelle
- einen kleinen Metallwinkel
- 2 Rohrschellen (Nicht auf dem Bild) mit passenden Schrauben

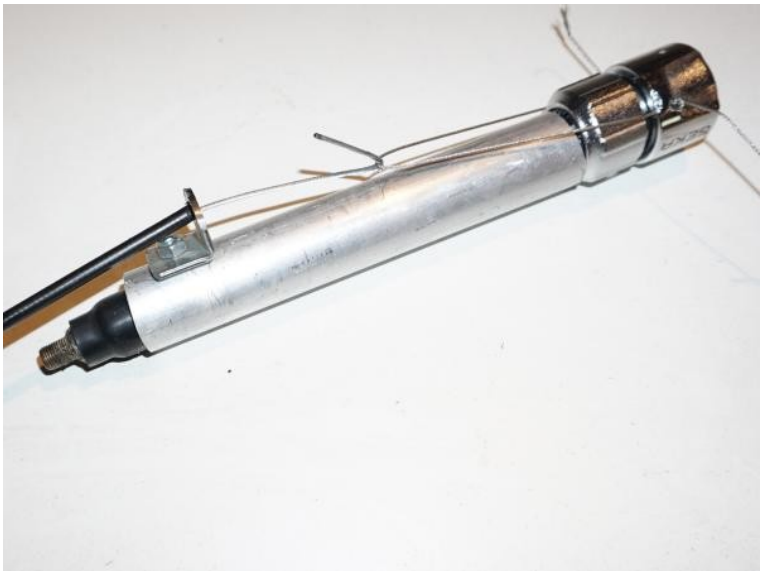
Ob ihr eine Kunststoff oder Metallkupplung nehmt, ist grundsätzlich egal. Ich habe mich für eine aus Metall entschieden. Nicht nur, weil sie robuster ist, sondern weil ich sie relativ einfach zerlegen kann.

Das erleichtert das Bohren von 2 1,5 mm Löchern an beiden Seiten der Kupplung. Da wird dann ein 1mm Drahtseil gezogen und mit leichten Knoten vorerst fixiert. Macht sie noch nicht zu fest und zwickt die Enden noch nicht ab. Das kommt erst nach den Feineinstellungen.

Das Alurohr ist etwa 20 cm lang. am unteren Ende habe ich einen kleinen Winkel mit 4mm Loch befestigt. Da liegt später der Bowdenzug an, der die Kupplung löst.

Der Schlauch ist etwas länger als das Rohr. Am einen Ende habe ich mit einer passenden Schrumpfmuffe vom Elektriker das Ventil befestigt. Wichtig ist bei Schrumpfmuffen, dass sie innen „Kleber“ haben.

Ihr könnt stattdessen auch eine Schlauchschelle nehmen. Dann müsst ihr den Schlauch deutlich länger lassen als das Alurohr, weil die Schelle erst nach dem Einbau ins Alurohr befestigt werden kann.



Der Schlauch wird samt Ventil in das Rohr gesteckt, bis die Schnellkupplung am Anfang anliegt.

Jetzt könnt ihr das Drahtseil des Bowdenzugs in die Schlaufe der Kupplung einhängen und passend umbiegen. Das Ganze wird mit einer Drahtseilschelle fixiert.

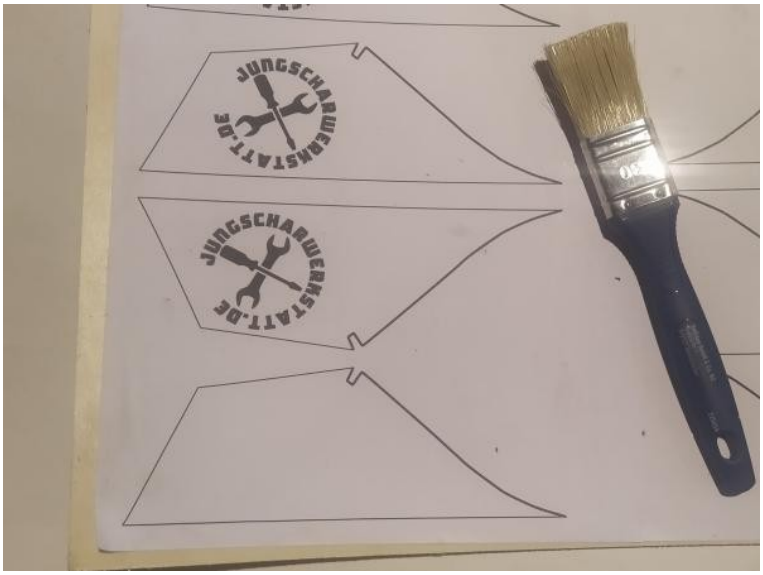
Das andere Ende des Zugs habe ich an einer Bremse und einem Stück alten Lenker befestigt. In der endgültigen Fassung blieb nur noch der Griff mit Gummiüberzug übrig. In diesem Stadium solltet ihr die Feineinstellung vornehmen.

Wenn der Auslöser nicht betätigt ist, muss die Kupplung komplett geschlossen sein. Wenn ihr allerdings die „Bremse“ betätigt, muss die Kupplung auslösen.

Das Auslösesystem habe ich mit 2 Rohrschellen in einer Colakiste befestigt. Plan war, dass das ganze System nicht über die Kiste raussteht und so gut transportiert werden kann. Allerdings hat mich das Leitwerk der Rakete gezwungen, den Auslöser doch höher zu setzen. Eure Leitwerke werden deshalb etwas kürzer.

Die PET-Mehrwegflaschen bekommen einen Schnellverschluss auf den Hals geschraubt. Dummerweise passen die Gewinde nicht zusammen. Aber als Handwerker weiß man: „Was nicht passt, wird passend gemacht!“

Den Flaschenhals kurz mit einem Heißluftgebläse weich fönen und dann mit leichtem Druck den Schnellverschluss aufdrehen. Zur Not mit Kleber nachhelfen.



Die Leitwerksflossen habe ich mit dem Laserdrucker ausgedruckt und mit Tapetenkleister auf eine 4mm Sperrholzplatte geklebt. Nach dem Trocknen ließen sie sich gut mit der Laubsäge aussägen. Die Alternative ist eine Schablone, mit der ihr die Umrisse aufzeichnet.

DIE VORLAGE ZUM RUNTERLADEN: https://theone-andonly.de/jsw-bonus/22/Leitwerk.pdf

An der etwas dickeren Linie müsst ihr evtl mit Schmirgelpapier die Form so gut wie möglich an den Flaschenkörper anpassen. An den anderen Kanten ist das eher eine optische Angelegenheit

Für eine Rakete braucht ihr 3 Leitwerksflossen. Diese werden mit Heißkleber an der Flasche befestigt. Die Rillen helfen sowohl bei der Verteilung als auch bei der Ausrichtung.

Ihr könnt entweder einen Kompressor oder eine Luftpumpe zum Aufbau des Überdrucks benutzen. Wie ihr seht, habe ich mich für eine Luftpumpe entschieden. Dann haben die Teilis auch was zu tun.

Der Start läuft folgendermaßen ab:

- Absperren des Geländes
- Aufbau der Rampe und aufstecken der Rakete
- Druckaufbau (fangt mit 3 oder 4 Bar an und steigert euch dann)
- Lauter Countdown, den alle im Startbereich hören
- …3…2…1…Abzug betätigen

Da diese Rakete keinen Fallschirm besitzt, landet sie im freien Fall. Jeder im Startbereich sollte den Flug bewusst beobachten.

Wenn ihr die Rakete zu etwa einem Drittel mit Wasser füllt, wird die Beschleunigung etwas zurück genommen, dafür entweicht der Druck nicht ganz so schlagartig. Das lässt die Rakete noch höher fliegen. Experimentiert ein bisschen mit der Füllmenge und dem Druck. Wie fliegt sie bei euch am höchsten?

Cocktail-Party

In mehreren Beiträgen sind jetzt Cocktails aufgetaucht. Da kommt die Frage auf: Warum gibt es keinen Beitrag, in dem Rezepte für Cocktails sind?

Und weil es dafür keinen Grund gibt, machen wir heute eine Cocktail-Party. Ihr könnt in eurem Jugendraum eine Ecke als Cocktailbar herrichten und den Rest für die Spiele nutzen.

Muss ich erwähnen, dass die Abgabe von Alkohol an Minderjährige verboten ist? Ich hoffe eigentlich. dass ihr das selber wisst. Nutzt die alkoholfreien Alternativen

Rezepte, die ihr schon in der Jungscharwerkstatt findet

In anderen Beiträgen wurden schon folgende Cocktails gemixt:

Dotterbarts Liebling

(Bowle für 8 – 10 Portionen)
3 Liter Saft (Multivitaminsaft)
300 g Pfirsiche
1 EL Vanillezucker
3 Liter Kindersekt oder Mineralwasser
Pfirsiche würfeln, mit Zucker bestreuen und im Idealfall ein paar Minuten ziehen lassen. Mit Multivitaminsaft und Blubberwasser auffüllen. Ein paar Eiswürfel rein. Fertig.

Der blutige Stumpf

9 cl Kirschsaft,
5 cl Ananassaft,
3 cl Zitronensaft
2 bis 3 Cocktailkirschen als Deko ins Glas
Alle Zutaten zusammen im Shaker mit Eiswürfeln schütteln und in ein Long-Drink-Glas seihen.

Der Blauwal

150 ml Ananassaft
30 ml Kokosmilch
15 ml Sahne
Ein Schuss Blue Curaçao alkoholfrei
Ananasscheiben zum Garnieren
Saft, Kokosmilch und Sahne im Mixer vermischen, auf Eiswürfel gießen und mit Blue Curaçao einfärben

KiBa

In ein Glas kommen 2/3 Bananensaft und 1/3 Kirschsaft. Nicht umrühren, sondern das Muster, das sich ergibt stehen lassen. Eiswurfel und Strohhalm rein und fertig ist der Cocktail

Neue Cocktails extra für diesen Abend

Triple A

12 cl Apfelsaft
10 cl Ananassaft
3 cl Aprikosensaft
Eiswürfel

Alle Zutaten im Shaker mixen, ins Glas gießen und mit einer viertel Ananasscheibe dekorieren

Blutorange

16 cl Orangensaft
1 cl Grenadinesirup
1 cl Zitronensaft

Alle Zutaten direkt im Cocktailglas mit ein paar Eiswürfeln verrühren

Spiele rund um Cocktails

Zwei gleich starke Teams spielen gegen einander.

Saftpresse

Ihr braucht eine (stabile) Hand-Saftpresse und für jede Gruppe eine Orange. Die Gruppe, die nach einer Minute den meisten Saft aus ihrer Orange gepresst hat, gewinnt

Cocktailkirschenpiekser

Vor jedem Teili liegt eine (Cocktail-) KIrsche auf dem Tisch. Ziel ist es, diese mit einem Zahnstocher aufzuspießen. Dieser wird allerdings mit den Zähnen festgehalten und die Hände bleiben auf dem Rücken. Sobald das erste Gruppenmitglied die Kirsche aufgespießt hat, darf das nächste anfangen. Das Team, das als erstes alle Kirschen aufgespießt hat, gewinnt.

Zitronentransport

Staffellauf: jeder Teili durchquert so schnell wie möglich einen Parcours mit Zitrone zwischen den Knien. Ist er am Ziel, startet der Nächste aus seiner Gruppe.

Welche Gruppe ist schneller?

Sheriffausbildung

Von Utzi und mir

Auf der AJC-Jungscharfreizeit 2022 wurde das Dorfspiel zu einem Kriminalfall. Beim Mittagessen wurde bekannt gegeben, dass das Lädle ausgeraubt wurde. Normalerweise hätte es zwischen dem Essen und dem Nachmittagsprogramm geöffnet. An diesem Tag war es allerdings mit Absperrband und Schildern abgesperrt.

Zum Nachmittagsprogramm erklärte ein Mitarbeiter, dass der Sheriff des nahe gelegenen Dorfes die Zeltgruppen um Mithilfe gebeten hatte.

Schon während der ganzen Freizeit tauchten Steckbriefe von gesuchten Verbrechern auf. Eine dieser Personen musste es gewesen sein. Die Kopfgelder waren nicht besonders hoch. Zwischen 20 und 99 Cent. Aber jede Person aus jeder Gruppe, die den Täter erkannte, würde den Gegenwert in Form von Süßigkeiten aus dem Lädle erhalten.

Da das Spiel in Zeltgruppen ablief, war der Plan, dass alle die Person überführen werden. An verschiedenen Stationen bekamen die Gruppen Teile eines Phantombilds. Und an einzelnen Teilen konnte man die gesuchte Person erkennen. Keine Gruppe musste alle Stationen machen. Damit hatten die größten Jungs keine Vorteile gegenüber den jüngsten Mädels.

Die einzelnen Stationen wurden als „geschafft“ definiert, wenn die Gruppen sich halbwegs angestrengt hatten.

Dosentelefon

Hilfssheriffs müssen ihre Informationen an die Zentrale weiter geben. Daher wird eine Telegrafenstation aufgebaut, die mit dem Büro des Sheriffs verbunden ist.

Da die Morsesysteme aber erst im letzten Jahr eine Station waren, gab es dieses mal Dosentelefone. Wobei telegrafieren natürlich eher „Wildwest-Style“ ist.

Egal, was ihr auswählt, Ziel ist es eine Botschaft von A nach B zu übertragen

Fingerabdrücke

Ein Hilfssheriff muss sich natürlich auch mit Daktylogrammen auskennen.
https://de.wikipedia.org/wiki/Fingerabdruck

Mehrere Mitarbeiter gaben ihre Fingerabdrücke für eine Fingerabdruckkartei. Diese wurde kopiert und an jede Gruppe verteilt.
Dazu bekamen die Teilnehmer einen Bogen mit Fingerabdrücken vom „Tatort“ und mussten herausfinden welcher Mitarbeiter sie dort hinterlassen hatte.

Phantombilder

Genaues Zuhören und Zuordnung von Hinweisen ist für Hilfssheriffs elementar.

Verschiedene Verbrecherfotos wurden ausgedruckt und die Teilnehmer müssen anhand von Personenbeschreibungen herausfinden, welches die gesuchte Person ist.

Geheimschrift

Gewisse Grundlagen in der Kryptographie sind für Hilfssheriffs aus zweierlei Gründen wichtig. Erstens können sie so sicher mit dem Sheriffbüro kommunizieren und zweitens abgefangene Botschaften von Verbrechern entschlüsseln.

Entweder einen Text mit „Wingdings“ schreiben oder einen Rotationscode verwenden (siehe Codierscheibe https://jungscharwerkstatt.de/codierscheibe-fuer-geheimagenten) oder den „Freimaurer-Code“ oder den „Kenny-Code“ (Jeweils unter Geheime Botschaften https://jungscharwerkstatt.de/geheime-botschaften)
Die Teilnehmer müssen den geheimen Text möglichst schnell entschlüsseln.

Cowboystiefelweitwurf

Diese Disziplin erfordert Geschick und Kraft von den werdenden Hilfssheriffs.

Wenn euch echte Cowboystiefel zu teuer sind, könnt ihr auch Gummistiefel nehmen.

Schießstand

Hilfssheriffs müssen natürlich mit einer Pistole umgehen können. Deshalb gab es einen Schießstand zum Üben.

Mit einer Nerf Gun werden aus 2 Meter Entfernung leere Getränkedosen abgeschossen.

Lassowerfen

Mit einem Lasso können sowohl Wildpferde als auch Verbrecher gefangen werden. Bei echten Hilfssheriffs werden wohl eher Verbrecher die Seilschlinge zu spüren bekommen.

Zur Übung sollte es reichen, einen Holzpfosten oder eine Vogelscheuche oder so zu fangen.

Blindes Pferd

Hilfssheriffs und ihr Reittier müssen sich im Ernstfall zu 100 % vertrauen. Daher ist diese Übung extrem wichtig.

Jeweils 2 Teilis machen aus, wer Pferd und wer Hilfssheriff ist. Die Augen des Pferdes werden verbunden und in jeder Hand hält es ein Seil als Zügel. Die Hilfssheriffs steuern ihr Pferd durch ziehen an den Zügeln durch einen abgesteckten Parcours.

Hufeisen werfen
Hilfssheriffs müssen auch mit ungewöhnlichen Gegenständen ihr Geschick beweisen.

Wenn ihr keine echten Hufeisen auftreiben könnt, schneidet welche aus Pappe beziehungsweise sägt sie aus Sperrholz.

Aus einer bestimmten Entfernung müssen die Teilnehmer versuchen ihr Hufeisen über einen Pflock im Boden zu werfen.

Sackhüpfen

Fitness ist für Hilfssheriffs unverzichtbar.

Daher müssen sie möglichst schnell eine Strecke mit Sackhüpfen zurücklegen.

Kutschenfahren mit Bollerwagen

Hilfssheriffs brauchen unbedingt einen Kutschenführerschein.

Ein Teili zieht den Bollerwagen, ein anderer sitzt darauf. Wichtig ist nicht die Zeit, sondern die Fehlerfreiheit. Jeder muss ein mal ziehen.

Der Schuh des Manitu verbinden mit Linien

Ich hoffe, der verantwortliche Mitarbeiter schickt mir bis zur Veröffentlichung eine Beschreibung dieser exklusiv entwickelten Station.

NACHTRAG am Tag der Veröffentlichung:

Leider hatte der entsprechende Mitarbeiter direkt nach der Freizeit schon wieder beruflich so viel um die Ohren, dass er die Anleitung nicht schreiben konnte. Sobald diese nachgereicht wird, werde ich euch über Instagram, Facebook und Telegram informieren.

Instagram: https://www.instagram.com/jungscharwerkstatt

Facebook: https://www.facebook.com/jungscharwerkstatt

Telegram: https://t.me/jungscharwerkstatt

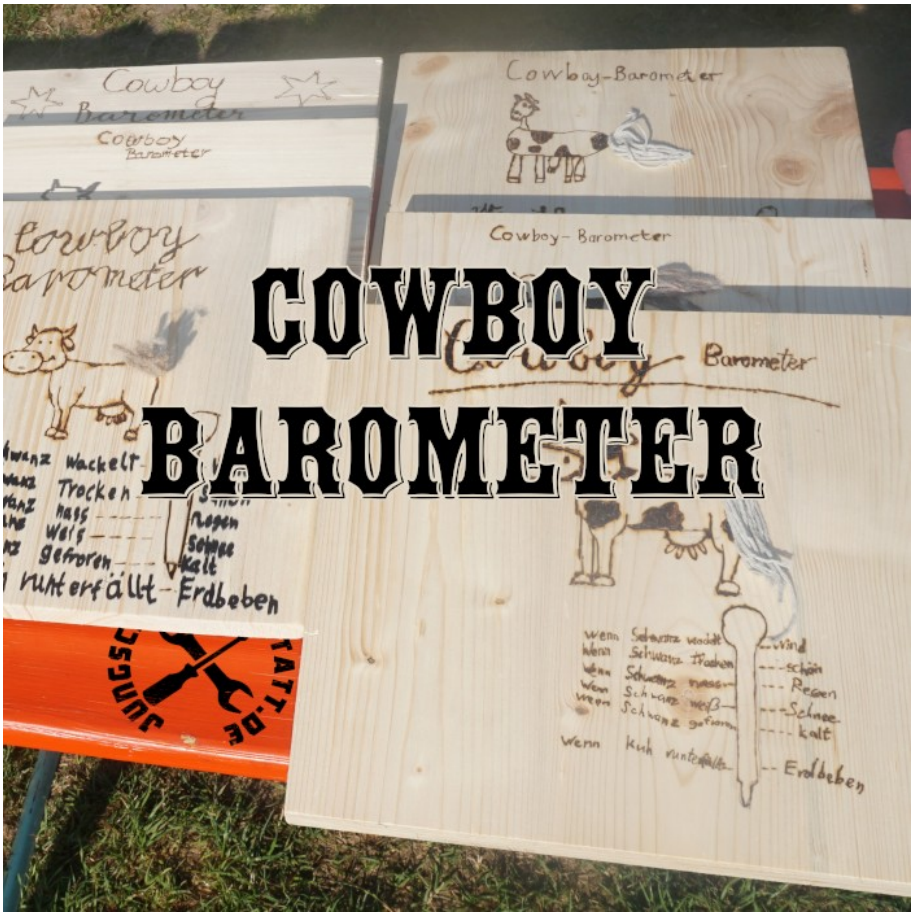
Cowboy-Barometer

Abgeschaut habe ich mir dieses Barometer von Lara, Jasmena und Salome auf der AJC-Jungscharfreizeit 2022. Danke für diese Tolle Idee.

Das Cowboy-Barometer ist eine witzige Bastelarbeit, die Teilis in der einfachen Version mit Stiften oder Pinseln basteln können sobald sie schreiben können.

Deutlich eindrucksvoller wird es natürlich, wenn sie mit einem Brenneisen umgehen können. Dann müsst ihr auf Sicherheit achten. Die Eisen werden sehr heiß. Es besteht Verletzungs- und Brandgefahr. Außerdem muß der Raum gut gelüftet werden (Stichwort: Rauch einatmen und Brandmelder die los gehen können). Geht nach Möglichkeit ins Freie.

Das Cowboy-Barometer besteht eigentlich aus einer Holztafel und ein paar Wollfäden. Die Größe könnt ihr einfach variieren.



Außerdem benötigt ihr noch Stifte oder Farben mit Pinsel bzw einen Brennkolben.

In die obere Hälfte wird eine Kuh bzw ein Pferd gemalt oder gebrannt. Die Gestaltung könnt ihr komplett euren Teilis überlassen. Allerdings darf kein Schwanz an das Tier gemalt werden.

An den Hintern wird ein Loch gebohrt (ca 5mm) Durch das werden ein paar Wollfäden gesteckt und mit Holzleim befestigt.

Das Barometer ist hiermit grundsätzlich fertig. Allerdings muss noch eine Erklärung für das Messgerät auf die Tafel.

Ich hab mal ein paar Wetterindikatoren zusammen gesucht.

- Wenn Schwanz wedelt: Wind
- Wenn Schwanz trocken: Schön
- Wenn Schwanz nass: Regen
- Wenn Schwanz weiß: Schnee
- Wenn Schwanz gefroren: Kalt
- Wenn Schwanz schlecht zu sehen ist: Nebel
- Wenn Schwanz gar nicht zu sehen ist: Nacht
- Wenn Schwanz im Wasser: Sturmflut
- Wenn Schwanz einen Schatten wirft: Sonne
- Wenn Kuh runterfällt: Erdbeben
- Wenn Kuh weg ist: Diebstahl

Sucht ein paar davon aus und schreibt sie als Erklärung auf euer Barometer.

PS: Als Dorfkind weiß ich, daß ein Kuhschwanz anders aussieht. Das muss man einfach ignorieren.

In der Sackgasse

Ich denke schon lange darüber nach, diese Geschichte als eine Art „verlorener Sohn“ zu veröfentlichen. Auf der Jungscharfreizeit hat mich eine Geschichte, die ein früherer Freizeitmitarbeiter, der als Besucher da war, auf eine ganz andere Idee gebracht.

Ihr bekommt heute eine Geschichte, die ihr als verlorener Sohn (Lukas 15,11–32), über die Früchte des Geistes (Galater 5,22) oder als Mitarbeitendenandacht zum Thema Geduld mit schwierigen Teilis verwenden könnt. Die orangenen Abschnitte legen mehr Wert auf die Umkehr, die grünen mehr auf die Früchte des Geistes. Der blaue Abschnitt ist für Mitarbeitende wichtig. Für die würde ich eher auf die Früchte eingehen.

Neulich hat ein früherer Freizeitmitarbeiter von einem früheren Freizeitteilnehmer erzählt, an den ich mich auch erinnere.

An die Geschichte, die Matthias erzählt hat, kann ich mich nicht mehr erinnern. Aber an eine ähnliche Begebenheit.

Er war ein, sagen wir mal „etwas anstrengender“ Teilnehmer. Leicht reizbar. Und er fühlte sich ständig ungerecht behandelt, obwohl die Mitarbeiter iversuchten, so fair wie möglich zu sein.

In einer Jungscharstunde war der Junge mal wieder ohne erkennbaren Grund ausgerastet. Er rannte aus dem Jungscharraum und quer durch die Ortschaft. Einer seiner Mitarbeiter war immer ein paar Schritte hinter ihm. Der Junge schrie „Lass mich in Ruhe“ – da hielt der Mitarbeiter ein bisschen mehr Abstand. Aber er blieb an ihm dran. Irgendwann war das Dorf zu Ende. Der Mitarbeiter war immer noch, mit etwas Abstand, aber in Sichtweite, hinter dem Teilnehmer.

Ein paar hundert Meter vom Ortsschild entfernt war ein alter, verlassener Steinbruch. Man konnte dort problemlos hinein und ein paar alte Förderbänder waren ein prima Abenteuerspielplatz für die Kinder des Dorfes, ganz ungefährlich war die ganze Sache allerdings nicht.

An der einen Seite ging es fast ebenerdig in die Grube. Dort fuhren früher die Fahrzeuge rein, die die Steine abtransportierten. Die anderen Seiten waren jedoch von 10 bis 15 Meter hohen, steilen Felswänden umgeben. Was im Umkehrschluss bedeutete, dass der Teilnehmer nicht mehr weiter konnte. Das hatte er nicht bedacht. Er saß in der Sackgasse

Er hatte im Übrigen auch seine überschüssige Energie abreagiert und schon wieder vergessen, warum er sauer war. Also ließ er sich von seinem Mitarbeiter zurück in die Jungscharstunde bringen.

Später stellte der Teilnehmer fest, dass der Weg vom Mitarbeiter weg über einen Kilometer war. Der Weg zurück aber nur wenige Meter.

Dieser Teilnehmer hat irgendwann kurz darauf Jesus als seinen Herrn anerkannt. Er betete mit seinem Jungscharmitarbeiter, dass er den Heiligen Geist in sein Herz lassen wollte. Er nahm sich vor: Ich will mich verändern. Er wollte das tun, was Jesus in der Bibel als gut definiert hat.

Er wurde ganz brav und hatte keine Wutausbrüche mehr.

Und wenn er nicht gestorben ist, dann lebt er noch heute.

Nein. Ganz so war es nicht. Er war immer noch gelegentlich zornig und konnte seine Mitarbeiter zur Weißglut treiben. Und er dachte: „jetzt mag mich Jesus nicht mehr.“ Das sagte er irgendwann seinem Mitarbeiter. Der beruhigte ihn: Keine Angst. Jesus vergibt dir deine Fehler immer noch. Probier nur weiterhin, das zu tun was Jesus will. Wenn du Fehler machst ist das schlecht. Aber der Heilige Geist wird dich von innen heraus verändern. Das passiert langsam. Genau so wie wenn eine Frucht am Baum wächst. Die ist ja auch nicht von heute auf morgen da, oder?“

Und der Mitarbeiter sollte recht behalten. Im Lauf der Zeit wurden die Wutausbrüche weniger. Er spürte die Veränderung. Immer, wenn er etwas tat, von dem er wusste, dass Jesus es nicht wollte, betete er: „Jesus, vergib mir was ich falsch gemacht habe. Bitte verändere mich immer weiter zum Guten.“

Wenn er trotzdem wieder mal Fehler machte, dachte er an die Situation im Steinbruch zurück. Er wusste: Egal wie weit ich von Jesus wegrenne, er bleibt bei mir. Genau wie damals bei meinem Mitarbeiter muss ich mich nur wieder umdrehen und um Verzeihung bitten. Und das tat er auch. Immer wieder.

Irgendwann wurde der Teilnehmer selbst Mitarbeiter. Er hatte viele Teilnehmer im Lauf der Jahre. Auch welche, die so schwierig waren wie er selbst früher. Er wusste: Jesus kann auch ihnen die Schuld vergeben und jeden einzelnen Teilnehmer zum Guten verändern.

Manchmal verhält sich dieser frühere Teilnehmer immer noch falsch. Wenn das passiert, bittet er Jesus immer noch um Vergebung. Und Jesus vergibt ihm immer noch.

Nach über 30 Jahren wachsen die „Früchte des Geistes“ immer noch in ihm. Ganz brav im klassischen Sinn ist er nie geworden.

Er erzählt immer noch in der Jungschar, wie sehr Gott jeden einzelnen Menschen liebt,und wie er sie verändern kann.

Er macht sogar eine Internetseite mit Ideen für andere Mitarbeitende. Und das nur, weil vor vielen Jahren ein anderer Mitarbeiter Geduld mit einem schwierigen Teilnehmer hatte. Versucht also, auch eure schwierigen Teilis zu lieben, auch wenn das manchmal schwer fällt.

Black Stories 25 – Grusel Ausgabe

Ich versuche ja üblicherweise bei den Black Stories für die Jungscharwerkstatt möglichst wenig Gewalt anzuwenden und die Anzahl der menschlichen Leichen in Grenzen zu halten. Manchmal geht es allerdings nicht. Deshalb habe ich heute 3 Geschichten mit toten Menschen für euch. Sie sind allerdings nicht so grausam, wie es zuerst klingt.

Black Stories sind Rätselgeschichten bei denen eine seltsame, häufig makabere, Situation vom Spielleiter beschrieben wird. Die Teilis dürfen Fragen stellen, die der Spielleiter mit Ja oder Nein beantworten kann. So müssen sie herausfinden, was passiert ist.

Den Teilis macht das vor allem auch abends im Zelt als Gute-Nacht-Geschichte Spaß.

Wenn man im Internet sucht, findet man auch ziemlich makabere Geschichten. Achtet darauf, wie viel „Grusel“ eure Teilnehmer vertragen.

Ich versuche in der Jungscharwerkstatt nach Möglichkeit möglichst wenig Gewalt anzuwenden und die Anzahl der Leichen in Grenzen zu halten. Das ist aber nicht immer möglich. In dieser Folge sterben Menschen!

Das Thema der Geschichten hilft oft bei der Lösung . Überlegt euch also gut, was ihr verraten wollt.

Heiße Leiche

Situation:
Sie hatten sich in der Wüste verirrt. Und zu allem Überfluss hatten sie eine Leiche im Gepäck.

Die Geschichte:
Mose und das Volk Israel hatten die Gebeine von Josef auf der Wüstenwanderung dabei

Mose aber nahm die Gebeine Josephs mit; denn dieser hatte die Söhne Israels mit schwerem Eide verpflichtet: Wenn Gott sich dereinst eurer annehmen wird, müsst ihr meine Gebeine von hier mit euch nehmen
2. Mose 13,19

Unfall mit Leiche

Situation:
Philipp war der Unfallverursacher. Das war klar. Aus dem anderen, total beschädigten, Wagen musste eine Leiche mit schwerem Gerät geborgen werden. Trotzdem wurde Philipp nur zu einer Geldstrafe verurteilt.

Die Geschichte:
Das andere Fahrzeug, das er von hinten gerammt hatte, war ein Leichenwagen. Die Hecktür war so verbogen, dass der Sarg nur mit schwerem Gerät aus dem Auto geholt werden konnte. Der Fahrer des Leichenwagens und Philipp selbst kamen mit dem Schrecken davon. Ansonsten war alles nur Blechschaden.

Beliebte Mörderin

Situation:
Für jedes ihrer Mordopfer dachte Monika sich grausamere Todesarten aus. Seltsamerweise wurde sie dadurch immer beliebter.

Die Geschichte:
Monika war Krimiautorin. Ihre Spezialität waren besonders grausam ausgeführte Morde.

Schlittendrachen

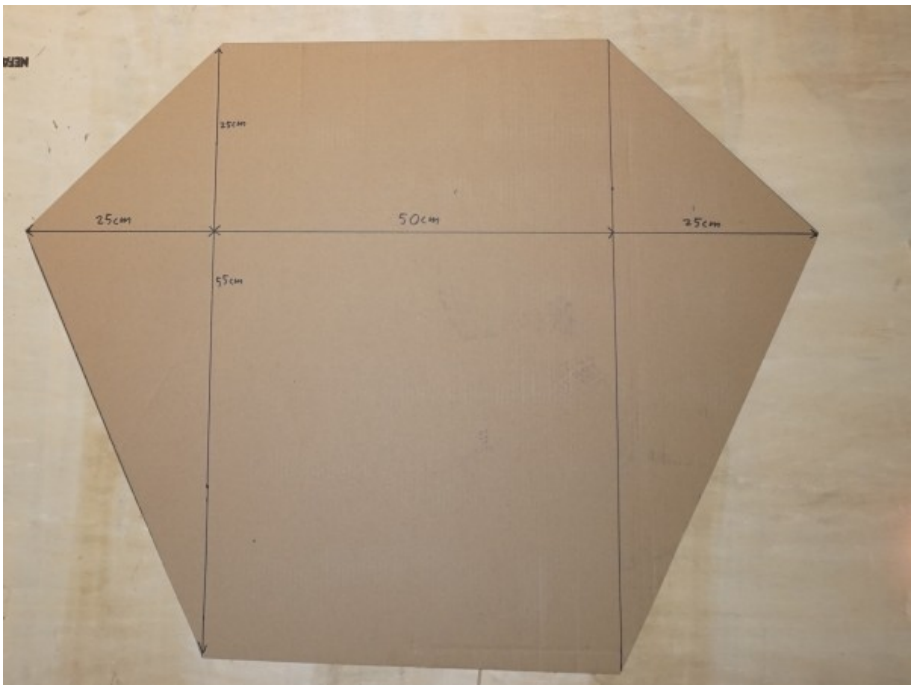
Drachen mit jüngeren Teilis zu bauen ist oft ziemlich frustrierend. Schon kleine Ungenauigkeiten in der Symmetrie machen sie unbrauchbar. Die Drachen. Nicht die Teilis.

Da ist ein Schlittendrachen mit seiner flexiblen Bauart eine gute Alternative. Er verzeiht den einen oder andern Fehler beim Bau.

Den Musterdrachen in der Jungscharwerkstatt habe ich in der Luxus-Version mit Spinnaker-Nylon Stoff gebaut. Das ist allerdings ein Kostenfaktor, der mit etwa 8 Euro zu Buche schlägt.
Google- Suche nach „Spinnaker Ripstop Meterware70g/m² Gewebe B1“ (kauft, wo ihr wollt)

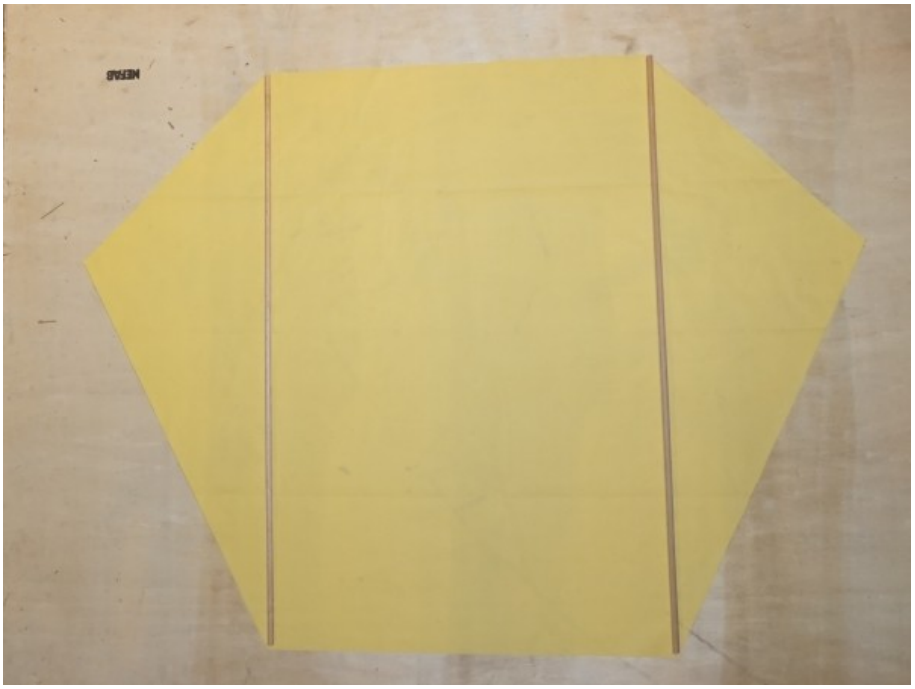
Die günstige Alternative sind stabile Kunststoff-Folien. Die könnt ihr auch als Meterware kaufen oder beim Landwirt eures Vertrauens nach Silo-Folie fragen. Oder ihr nehmt stabile Müllsäcke und schneidet sie euch zurecht.

Zusätzlich zum Segel benötigt ihr ein großes Stück Karton oder eine sonstige Schablone, 2 Rundstäbe aus Holz oder Fiberglas mit 6 bis 8mm Durchmesser und Gewebe-Klebeband (Gaffa- bzw Panzertape)

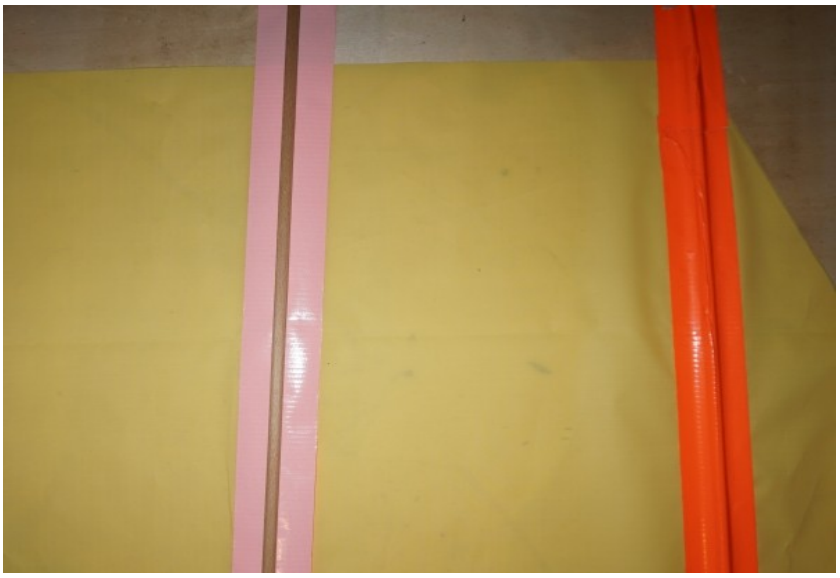


Schneidet euch aus dem Karton eine Schablone zurecht. Die Maße könnt ihr auch maßstabsgetreu ändern.

Damit könnt ihr dann die Form auf das Segel übertragen. Es ist sinnvoll, das Ganze mit etwas Klebeband zu fixieren.



Nach dem Ausschneiden des Segels sägt ihr die beiden Stäbe auf die richtige Länge. Die beiden teilen das Segel in die eigentliche Segelfläche und zwei Dreiecke.

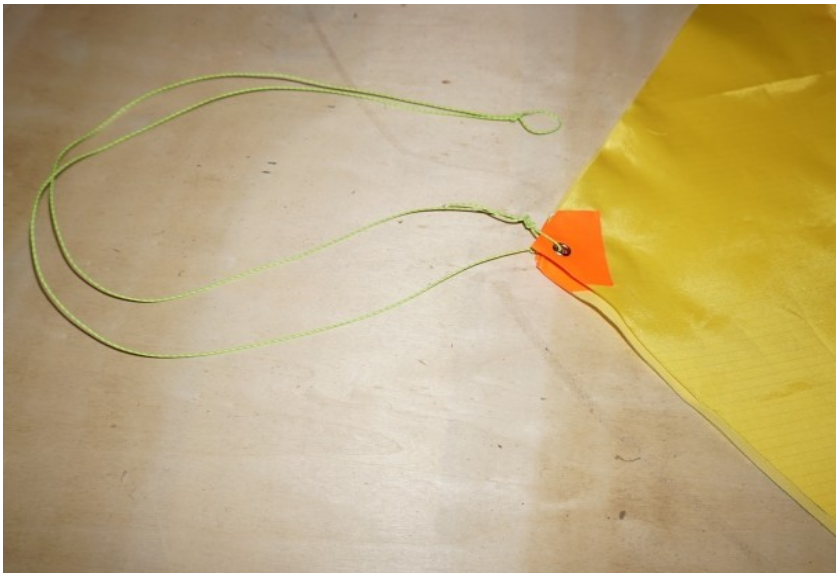


Nehmt ein Stück Klebeband in der Länge der Drachenstäbe und klebt zuerst einen Stab auf das Band. Dann dreht ihr den Stab samt Klebeband um und klebt beides möglichst genau an die entsprechenden Stellen.

Überstehendes Klebeband könnt ihr abschneiden.

Die beiden äußeren Spitzen der Dreiecke solltet ihr ebenfalls mit Klebeband verstärken, bevor ihr ein Loch durch stecht. Es ist eher ein optischer Grund, auch hier die überstehenden Stücke abzuschneiden.

Ich habe zusätzlich noch eine 6mm Planenöse eingeschlagen. Macht das ganze bei starkem Wind stabiler, ist aber nicht wirklich nötig. Falls ein Loch beim Drachen steigen lassen mit euren Teilis ausreißt, könnt ihr dieses Problem schnell mit einem Stück Klebeband beheben. Einfach drüber kleben, neues Loch rein und die Schnur wieder rein knoten.



Apropos Schnur: Jetzt nehmt ihr eine etwa 2 Meter lange Schnur und knotet je ein Ende in eines der verstärkten Löcher. Dann haltet ihr die Ecken direkt auf einander und knotet genau in der Mitte der Schnur eine Schlaufe. Hier ist eine genaue Arbeit wichtig.

Aus übrig gebliebenen Stoff- bzw Folienstücken könnt ihr noch Streifen schneiden und mit Klebeband als Schwänze an den Drachen kleben. Außerdem könnt ihr Stifte benutzen um euren Drachen zu dekorieren.
Die Drachenleine bindet ihr an der Schlaufe fest, und schon kann das Drachen steigen lassen beginnen.

Hinweise zum Drachen steigen lassen:

- Bäume können für eurem Drachen tödlich sein, Stromleitungen sogar für Euch. Abstand halten!
- Sollte sich der Drachen los reißen und in einer Stromleitung verfangen NICHT SELBER BERGEN!
- Nicht in der Nähe von Flughäfen, Landebahnen, Segelflugplätzen… (3km Abstand)
- Nicht bei Gewitter! Eine feuchte Leine leitet einen möglichen Blitz direkt in euren Körper!
- Abstand zu parkenden Autos, Straßen und Bahngleisen halten.
- Nicht höher als 100m steigen lassen.
- Nicht auf/neben Tierweiden, in Natur- und Landschaftsschutzgebieten. Tiere könnten sich erschrecken und panisch werden.

QR-mory

QR-mory ist eine Variante des bekannten Kartenmerkspiels. Nur werden in diesem Fall die Karten nicht (nur) umgedreht, sondern mit einem Handy oder Tablet eingescannt. Dann erst weiß man, was sich auf der Karte befindet.

Ein Paar besteht aus einem Tierfoto und dem dazugehörigen Geräusch.

Gespielt wird es wie normales Memory. Zwei oder mehr Teams dürfen reihum zwei Karten einscannen.

Passt das Bild zum Geräusch, darf das Team, das richtig geraten hat, die Karten nehmen und das nächste Paar ausprobieren. Liegt es falsch, ist das nächste Team dran.

Falls ihr nicht sicher seid, was für ein Geräusch das jeweilige Tier macht: Die Dateinamen sorgen für Klarheit.

Ich habe euch 2 Dateien erstellt:

Zum einen eine PDF zum schnell ausdrucken und ausschneiden. Damit könnt ihr, wie ihr es vom klassischen Memory kennt, sofort auf dem Tisch loslegen. Ob ihr die Karten von Anfang an offen auslegt, oder ob die Teilis sie jeweils umdrehen müssen ist euch überlassen. Hab ich auf den folgenden Seiten direkt mit ins Archiv übernommen

Außerdem gibt es eine Zip-Datei (https://theone-andonly.de/jsw-bonus/QRmory/qrmemorygrafiken.zip) mit den einzelnen Grafiken. Die könnt ihr dann zum Beispiel einzeln auf je eine Din-A 4 Seite drucken und an die Wand hängen. Dann haben alle einen guten Überblick und können jeweils eine Person zum scannen nach vorne schicken.
Verbindet in diesem Fall am Besten ein Tablet mit einem Bluetoothlautsprecher. Dann sieht und hört der Rest der Gruppe was aufgedeckt wurde.

PS: Die Testspieler bemängelten teilweise den hohen Schwierigkeitsgrad. Nehmt am Anfang nicht alle 15 Kartenpaare sondern startet mit etwa 5 bis 7 Paaren oder markiert die Bilder mit einer Farbe und die Geräusche mit einer anderen.

JUNGSCHARWERKSTATT.DE

JUNGSCHARWERKSTATT.DE

JUNGSCHARWERKSTATT.DE

JUNGSCHARWERKSTATT.DE

JUNGSCHARWERKSTATT.DE

JUNGSCHARWERKSTATT.DE

Die Siedler der Prärie

Auf der AJC-Jungscharfreizeit 2022 waren wir als Siedler im Wilden Westen unterwegs. Beim Geländespiel wurden dann tatsächlich Siedlungen gebaut. In der Goldgrube wurde Gold gesucht, das im Baumarkt gegen Rohstoffe für die Siedlung eingetauscht wurde.

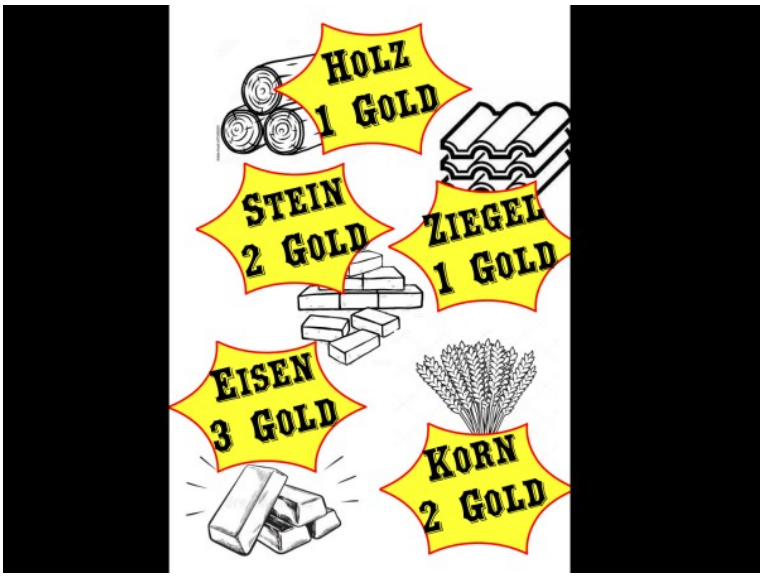
Die Teilis wurden in möglichst gleich starke Gruppen eingeteilt. Je ein MA wurde als „Bürgermeister“ in der Gruppe mit geschickt. Diese Seidlergruppen sollten dann Siedlungen mit möglichst vielen verschiedenen Gebäuden aufbauen. Diese wurden dann als Punkte gut geschrieben.

Die erste Station war ein improvisierter Sandkasten im Wald. 4 Bänke hin gelegt, Silofolie darübergelegt und eine größere Menge Sand mit Goldnuggets rein. Da die AJC-Jungscharfreizeit, wie viele andere Jugendgruppen, ein bisschen auf die Finanzen achten muss, haben wir anstelle echter Goldnuggets mit Goldspray lackierte Schottersteinchen genommen.

Für jede Siedlergruppe gab es ein Sieb, so dass sich die Teilis absprechen mussten, wer siebt und der Rest der Gruppe musste rennen. Wechseln war jederzeit erlaubt.

Das Rennen war in zwei Abschnitte unterteilt. Da in unserem Geländespielwald ein ziemlicher Höhenunterschied war, hatten wir es so organisiert, dass eventuelle Verfolgungsjagden eher bergauf stattfanden.

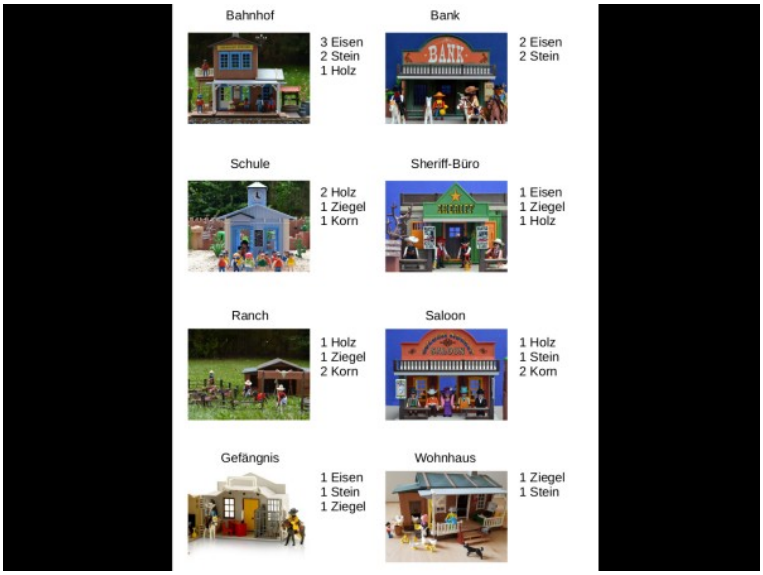
Die erste Station war der Baumarkt. Dort wurden die Goldnuggets in Baumaterial umgetauscht. Je nachdem was die Bürgermeister ihren Teilis aufgetragen hatten. Auf beiden Abschnitten konnten etwa 5 Banditen (MA) den Teilis sowohl Gold als auch die Rohstoffe abnehmen. Wobei diese, wie bei allen Geländespielen mit „bösen“ MA, auch hier auch eine ausgleichende Wirkung haben sollten. Also eher größere, schnellere Teilis angreifen und schwächere durchkommen lassen.



Die Rohstoffe waren auf Kärtchen gedruckt. Diese mussten jetzt den steilen Hang hinauf transportiert werden. Auch hier waren Banditen unterwegs.

Oben waren auf einer Lichtung die Bürgermeister, die die Waren entgegennahmen. Sobald das Material für ein Gebäude komplett war, schickten sie Teilis zum „Bauamt“ um das Gebäude bauen zu lassen. Dort wurden dann auch die Punkte gut geschrieben.

Das Bauamt war auch auf der Lichtung und für alle Siedlungen gut zu erreichen.



Jeweils das erste Gebäude jeder Art brachte einen Bonuspunkt zum eigentlichen Wert.

Apropos Punkte, das bringen die einzelnen Gebäude:

- Ranch: 7 Punkte
- Saloon: 7 Punkte
- Haus: 3 Punkte
- Sheriffstation: 5 Punkte
- Gefängnis: 6 Punkte
- Schule: 5 Punkte
- Bank: 10 Punkte
- Bahnhof: 14 Punkte

Wir haben 2 Durchgänge gespielt. Da in der ersten Runde oft genau die dringend benötigten Rohstoffe von den Banditen abgenommen wurden, durften die Bürgermeister in der 2. Runde mit den anderen Siedlungen handeln und Rohstoffe tauschen.

Der Herbst ist da

Der Herbst ist eigentlich zu unrecht eine unbeliebte Jahreszeit. Vor allem wenn der goldene Oktober mit den letzten sonnigen Tagen zuschlägt, kann man mit den Materialien die er bietet viele verschiedene Spiele spielen.

Es gibt dabei keine gemeinsame Wertung. Jedes Spiel ist just for fun.

Motschelspringen

Eine Motschel (Tannen- , Fichten- oder ähnlicher Zapfen) wird an eine 3 bis 5 Meter lange Schnur gebunden. Ein Teili lässt sie knapp über dem Boden kreisen, die anderen müssen versuchen, möglichst oft über die Schnur zu springen ohne an ihr hängen zu bleiben

Kastaniengolf

Jeder Teili bekommt eine Kastanie und einen Stock. Markiert am besten die einzelnen Kastanien mit wasserfestem Stift. In einiger Entfernung grabt ihr ein kleines Loch in den Boden. Wer schaft es mit den wenigsten Schlägen, seine Kastanie im Loch zu versenken?

Kürbisstemmen

Ihr braucht einen großen Kürbis und eine Stoppuhr. Die Teilis müssen nach einander den Kürbis mit beiden Armen nach vorne ausgestreckt halten. Wer schafft es am längsten?

Als Steigerung können die Teilis dabei auch Kniebeugen machen

Laubsauger

Mit einem Strohhalm saugt der erste Teili ein Blatt an. Dieses gibt er dann an den Nächsten weiter. Wie oft schaffen sie es, ohne dass das Blatt runter fällt

Laubhaufen

Die Teilis bekommen 5 Minuten Zeit um gemeinsam einen möglichst großen Laubhaufen auf zu türmen

Laubhaufentransport

Die Teilis müssen so schnell wie möglich den Laubhaufen aus dem letzten Spiel 10 Meter versetzen

Schwarz-Weißer Nachmittag

Auf der AJC-Jungscharfreizeit 2017 hatten wir die Geschichte von Paulus zum Thema. Um die Bekehrung und Veränderung von Saulus zu Paulus (Apostelgesch. 9,1-31) deutlich zu machen wurde vom Programmteam ein Schwarz-Weißer Nachmittag vorgeschlagen. Ursprünglich war der Gedanke der Veränderung „von Schwarz zu Weiß“, während der Vorbereitung ergab sich aber „von weiß zu bunt“

Schon im Rüstbrief stand, dass die Teilis eine schwarze Hose und ein weißes T-Shirt zum bemalen mitbringen sollten.

Ich übernehme und ergänze das Detailprogramm:

Detailprogramm SchwarzWeißer Nachmittag

Ein entspannter Nachmittag in Zeltgruppen.
An verschiedenen Stationen können die Teilnehmer T-Shirt-Stifte erspielen und ihre bis dahin weißen T-Shirts bemalen. An jeder Station die erledigt wurde, gibt es eine Farbe. Keine Mindestpunkte oder so.
Zielgedanke: Jesus verändert (Bibelarbeit an diesem Tag: Bekehrung des Paulus)

BUNT:

- Gegenstände in verschiedenen Farben sortieren (Perlen oder M&Ms?)
  Aus einer großen Schüssel mit bunten Perlen musste jede Gruppe in 3 Minuten möglichst viele in einer vorgegebenen Farbe heraus suchen
- Make „n“ Break
  Erklärvideo vom Hersteller: https://www.youtube.com/watch?v=UQ_hQCukf0g
  Mit bunten Bausteinen müssen vorgegebene Türme nachgebaut werden. Wenn ihr das originale Spiel nicht habt, könnt ihr mit beliebigen Steinen Türme bauen und diese fotografieren um Karten zu bekommen
- Dart mit bunten Luftballons
  An einem Platz, wo nicht plötzlich Teilis in die Schusslinie rennen können!!!

Eine Sperrholz oder Pressspanplatte (ca 1m x 1m) wird an der Wand befestigt. An diese werden mit doppelseitigem Klebeband 10 gleich groß aufgeblasene Luftballons befestigt. Die Gruppe darf so oft werfen, bis alle Luftballons getroffen wurden.

- Besetzt
  https://jungscharwerkstatt.de/besetzt
- Uno
  Möglichst mehrere Kartensätze, da sich hier vermutlich die Gruppen „stauen“.
  Regeln sollten bekannt sein, oder?

SCHWARZWEIß:

- RibblDibbl:
  Entweder mit schwarzen Rußkorken oder mit weißer Nivea-Creme
  https://jungscharwerkstatt.de/ribbl-dibbl
- Ja/nein/schwarz/weiß
  Die Mitarbeitenden an dieser Station versuchen im Gespräch mit den einzelnen Teilis, diese dazu zu bringen, die „verbotenen“ Worte „ja“, „nein“, „schwarz“ oder „weiß“ zu sagen. Dazu haben sie eine Minute Zeit. Wenn ein Teili ein verbotenes Wort sagt, hat er verloren. Schafft er es diese Minute durchzuhalten, hat er gewonnen.
  Besonders gemein ist folgende Strategie:
  MA: OK, es geht los. Hast du alles verstanden?
  TN: Ja…
- Mehlschneiden mit schwarzer Schokolade
  Auf dem Tisch wird ein kleiner Berg aus Mehl angehäuft (1-2 Kg). Auf die Spitze kommt ein Schokolade. Mit einem Messer schneidet reihum jeder ein Stück vom Berg ab und schiebt es zur Seite. Irgendwann fällt die Schokolade um und die Person, die zuletzt am Mehlhaufen geschnitten hat muss es mit dem Mund aus dem restlichen Mehl holen.
- Montagsmaler mit schwarzem Stift auf weißem Papier
  https://jungscharwerkstatt.de/montagsmaler
- Black Stories
  https://jungscharwerkstatt.de/tag/black-stories
- Staalischieße
  https://jungscharwerkstatt.de/staali-schiesse-steinchen-schiessen

Viergewinnt – Das Quiz

Das Spiel „Vier gewinnt“ sollte allen ein Begriff sein. Falls nicht, ich habe schon mal eine Bauanleitung von Uli veröffentlicht. (https://jungscharwerkstatt.de/viergewinnt-selber-bauen)
Und genau dieses Spiel ist die Grundlage für den heutigen Beitrag.

Die Teilis werden in zwei faire Gruppen eingeteilt. Sie sollten so sitzen, dass sie sich in den Gruppen gut unterhalten können.

Der Spielleitende hat eine Menge Fragen und Aufgaben und ein Viergewinntspiel auf einem Tisch vorne im Raum. Beide Gruppen sollten diesen gut im Blickfeld haben.

Das Spiel beginnt mit der ersten Frage, gestellt durch den Spielleitenden. Sie wird offen gestellt und die Gruppe, die die Antwort zuerst geben. Ist die Antwort falsch, darf die andere Gruppe versuchen, die richtige Antwort zu geben.

Um das Spiel fair zu machen ist ein Buzzersystem hilfreich. Da das die wenigsten Jugendgruppen haben, könnt ihr jeder Gruppe eine Fahrradhupe oder Trillerpfeife geben oder einen Tennisball am Spielleitertisch ablegen. Die Gruppe, die zuerst hupt, trillert oder sich den Ball schnappt darf die Frage beantworten.

Ist die Antwort richtig, darf diese Gruppe einen Spielchip in ihrer Farbe in das Spiel werfen.

Dann kommt die nächste Frage. Wer sich zuerst bemerkbar macht darf antworten und bei richtiger Antwort einen Spielchip ins Spiel werfen. Dabei sind im Gegensatz zum Originalspiel nicht gleich viele Chips von beiden Farben im Spiel. Was gleich bleibt, ist das Ziel: Vier Chips der eigenen Farbe in eine gerade Reihe zu werfen. Dann hat diese Gruppe gewonnen.

Spielt gegebenenfalls mehrere Runden. Je nach Teamstärke kann das Spiel schon nach vier Fragen aus sein. In diesem Fall solltet ihr euch Gedanken machen, ob die Gruppen wirklich fair sind, oder ob ihr sie neu einteilt.

Zwischendurch könnt ihr Aufgaben als Slides für den Beamer (https://jungscharwerkstatt.de/tag/slides)oder andere Aufgaben in der Art von „Rudern“ (https://jungscharwerkstatt.de/rudern-spieleabend) einbauen.

Tafeln basteln - Eine Idee von Neele

Da ich gerade beruflich viel um die Ohren habe, muss ich mal wieder eine Bastelidee von der AJC-Jungscharfreizeit zu einem Beitrag verarbeiten.

Neele hat 2021 gemeinsam mit den Teilis Tafeln mit Magnethalterung gebastelt. Wenn man sie im Hausflur aufhängt kann jedes Familienmitglied dort eine Nachricht für die anderen hinterlassen.

Die Maße könnt ihr nach Belieben variieren. Die Tafeln von Neele waren etwas größer als ein Din-A 4 Blatt. Und der Streifen aus Eisenblech war etwa 6cm breit. Dieser wurde auch als erstes auf das 1cm starke Sperrholzblech geklebt.

Mit Malerklebeband wurde dann der Streifen sauber abgeklebt, damit der Tafellack nur auf das Holz kam. Einfach mit einem großen Pinsel auf das Holz streichen.

Zum Einsatz kam ein wasserbasierter Schultafellack. Diese (egal von welchem Hersteller) machen eine etwas raue Oberfläche und sind nach dem Trocknen wasserfest. Die Tafel kann also mit Tafelkreide beschriftet und einem nassen Lappen oder Schwamm gereinigt werden.

Motschel – Hygrometer

Ganz am Anfang zwei Begriffserklärungen:

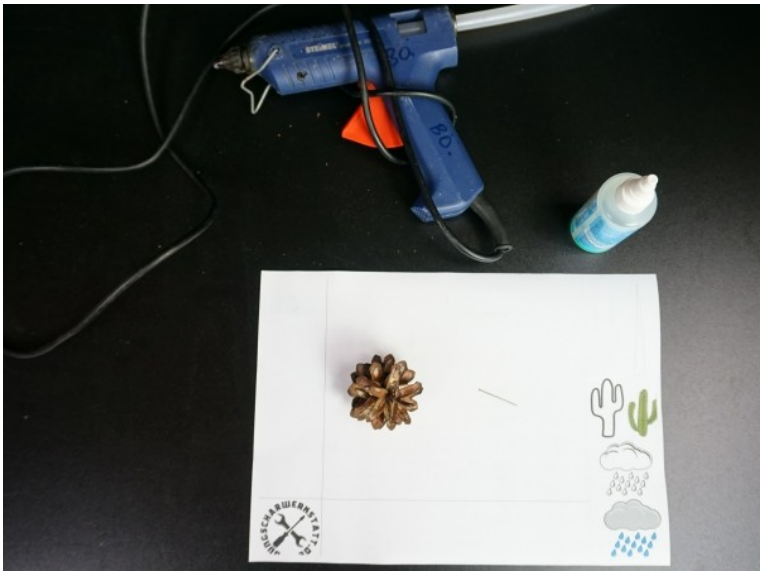
Erstens: (die) Motschel ist im Hohenlohischen der Begriff für einen Zapfen von einem Baum. Im konkreten Fall eignet sich ein Kiefernzapfen besonders gut. Grundsätzlich haben aber Motscheln von allen Bäumen die gleiche Eigenschaft.

Zweitens: Rein mathematisch kann sich in der Luft je nach Temperatur eine gewisse Menge an Wasser befinden. Dieses wird von einem Hygrometer gemessen und angezeigt.

Das Motschel-Hygrometer ist natürlich kein exaktes Messgerät. Es zeigt aber an, ob sich mehr oder weniger Wasser in der Luft befindet.

Um Ihre Samen möglichst bei trockenem Wetter vom Wind davon tragen zu lassen, öffnen sich die Motscheln bei geringer, und schließen sich bei hoher Luftfeuchtigkeit. Das ist bei allen Bäumen die Motscheln haben so.

Die Geschlossenen hatte ich über Nacht bei Nebel im Freien liegen. Die Offenen im Haus. Wenn es im Wald geregnet hat, findet ihr die Motscheln im geschlossenen Zustand. Wie gesagt, lässt sich in diesem Fall mit Kiefernzapfen am Besten basteln. Sucht (gemeinsam mit euren Teilis) ein paar unbeschädigte und nehmt sie mit nach Hause und lagert sie im Trockenen. Dann seht ihr auch gleich den entsprechenden Effekt.



Für das Hygrometer benötigt ihr außer der Motschel noch Klebstoff, eine Stecknadel, Heißkleber (können eure Teilis damit umgehen???) und eine „Skala“. Wenn ihr eine aus Papier oder Pappe basteln wollt, könnt ihr euch die Vorlage hier herunterladen (https://theone-andonly.de/jsw-bonus/22/Hygrometer_Jungscharwerkstatt.pdf). Das könnt ihr dann auf dickes Papier drucken oder einen Ausdruck auf Pappe kleben.

Alternativ könnt ihr auch einen Schuhkarton nehmen oder bei entsprechenden Fähigkeiten der Teilis aus Sperrholz oder gar Blech ein entsprechendes Gehäuse basteln.

Auf der Vorlage findet ihr außer dem „Gehäuse“ noch zwei verschiedene Zeiger und Symbole für „feucht“ und „trocken“. Wo sich die Symbole bei euch befinden müssen hängt von der Motschel ab. Schneidet an der gestrichelten Linie entlang, damit ihr nur noch die Fläche mit den beiden Linien und dem Jungschaarwerkstatt-Symbol habt. Die Linie rechts vom Symbol schneidet ihr jetzt bis zum Kreuzungspunkt ein.

Faltet den Rand an den beiden Linien entlang nach vorne und klebt das JSW-Symbol mit Alleskleber von unten an den unteren Streifen.

Steckt eine Stecknadel in eine „Schuppe“ der Motschel und klebt mit einem Streifen Klebeband oder mit Heißkleber einen Zeiger an der Nadel fest.

Wenn eure Motschel trocken ist, könnt ihr sie jetzt so auf dem unteren Streifen festkleben (Heißkleber), dass der Zeiger fast waagrecht nach rechts zeigt. Dort klebt ihr außerdem mit Alleskleber ein Symbol für „trocken“ hin. Oder ihr malt es selber oder schreibt es…

Das Symbol für „feucht“ kommt ein Stück darüber. Haltet eventuell mal noch die Option offen, das eine oder andere Symbol zu verschieben, falls es mal noch feuchter oder trockener wird.

Black Stories 26 – True Crime

Viele Black Stories sind ja an den Haaren herbei gezogen und ziemlich verrückt. Aber in die bisherigen Geschichten haben sich schon einige eingeschlichen, die tatsächlich so passiert sind.

Die 3 Geschichten in dieser Ausgabe haben alle echte Polizeieinsätze als Grundlage. Zumindest habe ich entsprechende Quellen im Internet gefunden.

Black Stories sind Rätselgeschichten bei denen eine seltsame, häufig makabere, Situation vom Spielleiter beschrieben wird. Die Teilis dürfen Fragen stellen, die der Spielleiter mit Ja oder Nein beantworten kann. So müssen sie herausfinden, was passiert ist.

Den Teilis macht das vor allem auch abends im Zelt als Gute-Nacht-Geschichte Spaß.

Wenn man im Internet sucht, findet man auch ziemlich makabere Geschichten. Achtet darauf, wie viel „Grusel“ eure Teilnehmer vertragen.

Ich versuche in der Jungscharwerkstatt nach Möglichkeit möglichst wenig Gewalt anzuwenden und die Anzahl der Leichen in Grenzen zu halten. Das ist aber nicht immer möglich.

Die Auflösungen stehen hinter „Die Geschichte“ in weißer Schrift auf weißem Hintergrund. Markiert den Text oder drückt STRG + A

Das Thema der Geschichten hilft oft bei der Lösung . Überlegt euch also gut, was ihr verraten wollt.

Der Verhaftung entgangen

Situation:

Sandra beobachtete in der Dämmerung einen bärtigen Mann, der bei den Nachbarn über eine Leiter auf den Balkon und dann ins Haus stieg. Sie benachrichtigte die Polizei. Diese liesen den Einbrecher aber sofort wieder frei.

Die Geschichte:

Der Einbrecher war der Hausbesitzer, der als Weihnachtsmann verkleidet, seinen Kindern die Weihnachtsgeschenke überbringen wollte. Den Umweg über den Balkon wählte er wohl für einen besonderen Auftritt.

Quelle: Allgäu online https://www.all-in.de/kaufbeuren/c-polizei/vermeintlicher-einbrecher-war-nur-der-weihnachtsmann-nachbarin-ruft-in-bad-woerishofen-die-polizei_a2156106

Vitaminbombe

Situation:

Nachdem das Bombenräumkommando sein Grundstück verlassen hatte, kochte Ralf sich erleichtert eine Gemüsesuppe.

Die Geschichte:
Ralf hatte die Polizei gerufen, weil er eine Weltkriegsbombe in seinem Garten fand. Die Bombe entpuppte sich als Zuccini, die Ralf auch ganz ohne Kampfmittelbeseitigungsdienst „entschärfen“ konnte.

Quelle: Schwarzwälder Bote https://www.all-in.de/kaufbeuren/c-polizei/vermeintlicher-einbrecher-war-nur-der-weihnachtsmann-nachbarin-ruft-in-bad-woerishofen-die-polizei_a2156106

Nutzlose Handschuhe

Situation:

Erik hatte mehrere Einbrüche begangen. Obwohl er dabei natürlich immer Handschuhe trug, konnten seine Abdrücke gleich an mehreren Tatorten ihn eindeutig überführen

Die Geschichte:

Erik hatte vor den Einbrüchen immer an der Wohnungstür gelauscht. Damit wollte er sicherstellen, dass niemand in der Wohnung ist. Dabei hinterließ er Ohrabdrücke, die genau so eindeutig sind, wie Fingerabdrücke.

Quelle: NTV https://www.n-tv.de/panorama/Ohrabdruck-ueberfuehrt-Einbrecher-article6144406.html

(K)Einer ist zuviel

Schon aus der Ferne konnte ich sie sehen. Sie war mit ein Grund, warum ich in aller Frühe in Berlin unterwegs war. Eigentlich nur ein Teil von ihr.

Ich war über mein Hobby, das Geocaching, auf sie aufmerksam geworden. Und immer wieder hatte ich von ihr gehört. Und so wollte ich bei dieser digitalen Schnitzeljagd auch diesen „Schatz“ finden.

„Sie“ war eine Giraffe aus Legosteinen. Etwa 6 Meter hoch und ich konnte problemlos unter ihr durchgehen. Das war schon sehr beeindruckend. Ich war extra früh aufgebrochen um sie genau zu untersuchen, ohne dass mich dabei zu viele Menschen beobachten konnten. Denn mein Ziel war nicht die Giraffe, sondern ein einzelner, besonderer Klemmbaustein.

Der Geocache hieß: „Lego – Einer ist zuviel“. Und wie beim Geocaching üblich ging es darum, seinen Namen in ein Logbuch zu schreiben. Es war relativ schnell klar, dass dieses in einem der tausenden Bausteine versteckt war.

Ich hatte Glück und wurde schnell fündig. Der Owner, also die Person, die diesen Cache versteckt hat, hatte den zusätzlichen Baustein unauffällig markiert. Mit einem ganz spitzen Bleistift schrieb ich meinen Namen in das winzige Logbuch und befestigte den Stein wieder an der richtigen Stelle.

Immer wieder musste ich an dieses beeindruckende Bauwerk denken. Ich muss bei solchen Sachen immer denken: „Wie macht man so was?“ Vermutlich hat sie ein „Skelett“ aus Metall. Um dieses wurden dann die Bausteine gebaut.

Wenn aber nicht jeder dieser Bausteine an der richtigen Stelle sitzen würde, wäre es keine Giraffe, sondern eine Banane oder ein Minion oder etwas anderes mit viel Gelb. Aber irgendjemand hat sich Gedanken gemacht, dass man, wenn jeder Stein am richtigen Ort sitzt, daraus eine Giraffe bauen kann. Und so haben vermutlich mehrere Personen nach diesen Plänen eine Giraffe gebaut. Jeder Stein da hin wo seine Stelle ist.

Paulus hat im Brief an die Korinther (1.Korinther 12 ab Vers 12) etwas ganz ähnliches geschrieben. Er hat die Gemeinde Gottes mit einem Körper verglichen. Jede Person hat in der Gemeinde eine eigene Aufgabe. Wie Körperteile am Körper.

Gott hat einen Plan, wie sein Reich aussehen soll. Und für jeden einzeln Menschen einen Plan. Einen Ort, wo er seinen Talenten entsprechend gut hinpasst.

Jeder Mensch hat verschiedene Gaben. Manche können gut singen und machen in einem Chor mit. Wenn ich zu singen beginne, sehen die meisten in der Umgebung nicht besonders glücklich aus. Aber meine Gabe ist eine andere. Ich weiß, wie man Mikrofone, Mischpult, Verstärker und Lautsprecher mit vielen Kabeln verbinden muss, damit man den Chor in einer großen Halle bis in die letzte Reihe hören kann. Daher bin ich (und der Rest vom Technikteam) genau so wichtig, wie jedes einzelne Chormitglied auf der Bühne.

Wenn ich nicht meinen Platz einnehme, sieht die Giraffe schon nicht mehr wie eine Giraffe aus. Sie wird schon in bisschen zur Banane.

Du bist auch wichtig. Ich habe noch nie jemand kennen gelernt, der keine Gaben hatte. Ich wünsche dir, dass du deine Aufgabe entdeckst und dich genau an deinem vorgesehenen Platz für Gottes Reich einsetzt.

Denn: Keiner ist zuviel!

Gitterkugellichterkette

Diese Lichterketten sind auch mit jüngeren Teilis gut zu basteln. Der einzige Nachteil ist, dass die Gitterkugeln lange trocknen müssen. Plant also eher zwei Gruppenstunden ein.

Ich empfehle euch, beim Basteln alte Kleidung und Handschuhe zu tragen. Die Tische sollten mit Zeitungspapier oder einer alten Tischdecke geschützt werden.

Für die Lichterketten braucht ihr relativ wenig Material.

- Kleine Luftballons
- Stickgarn oder dünne Wolle in verschiedenen Farben
- Holzleim
- Sprühdosendeckel oder Eierpaletten
- LED-Lichterkette mit 10 LEDs und Batteriebetrieb.

Wickelt etwa 1 bis 2 Meter Wolle um eure Finger. Nehmt nicht zu viel, damit sie sich nicht zu verheddert.

Verdünnt in einer kleinen Schale oder einem Deckel Holzleim und Wasser im Verhältnis 1:1 und legt den Wollstrang hinein. Wartet einen Moment, damit sich die Wolle schön vollsaugen kann.

Ich habe das gleiche testhalber auch mit kleinen Stücken Küchenrolle gemacht und sie in einer Lage um einen Luftballon geklebt. Das gibt dann Kugeln ohne Gitter. Funktioniert super.

Wickelt dann die Wolle um einen aufgeblasenen Luftballon. Etwa 6 bis 10 cm sind ideal. Wiederholt das, so oft bis euch eure Gitterkugel gefällt. Dann legt ihr sie zum trocknen auf einen Sprühdosendeckel oder ähnliches. Macht mehrere Kugeln. Idealerweise für jede LED in der Lichterkette eine. Wenn ihr mit größeren Gruppen arbeitet, bieten sich Eierpaletten zum Trocknen an. Immer eine Palette pro Teili, dann können die Kugeln den Teilis in der nächsten Stunde auch wieder zugeordet werden.

In der nächsten Stunde sind die Kugeln gertocknet. Durch den Holzleim sind sie jetzt richtig ausgehärtet. Zerstecht die Luftballons und zieht sie aus den Löchern im Gitter.

Jetzt müsst ihr nur noch die LEDs der Lichterkette in die Kugeln fädeln und mit Heißkleber (schnell aber mit Verbrennungsgefahr) oder Holzleim (wieder einmal warten…) in die Kugeln kleben.

Ob ihr für jede LED eine Kugel bastelt, oder jeweils 2 oder noch mehr LEDs in eine Kugel steckt, ist eurem persönlichen Geschmack überlassen.

Bildernachweis:

Alle Bilder in diesem Dokument wurden von den Urhebern der Beiträge selbst gemacht oder stammen von https://pixabay.com.

Die jeweiligen Titelbilder wurden mit der kostenlosen Bildbearbeitungssoftware GIMP – Gnu Image Manipulation Programm – bearbeitet. https://www.gimp.org

Copyright / CC-Lizenz

Dieses Dokument darf zur Vorbereitung von Jungschar- und anderen Gruppenstunden frei verwendet und vervielfältigt werden, solange die Links zu https://jungscharwerkstatt.de nicht entfernt werden. Für eventuelle Nachfragen stehe ich gerne zur Verfügung.

Dieses „Buch“ unterliegt der CC BY-NC-SA 4.0 Lizenz.

https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de

Social Media

Du willst jede Woche über den neuen Beitrag der Jungscharwerkstatt informiert werden?

Dann folge mir auf

Instagram: https://www.instagram.com/jungscharwerkstatt

Facebook: https://www.facebook.com/jungscharwerkstatt

Pinterest: https://pin.it/445ktl3

Telegram: https://t.me/jungscharwerkstatt