

Jungscharwerkstatt Archiv 2023



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

Jungscharwerkstatt Jahresarchiv 2023 by BÖ / <https://Jungscharwerkstatt.de>

Vorwort

Ihr haltet das Jahresarchiv der kompletten Beiträge die 2023 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 albernem Wortspielen – sorry. Ihr habt die Datei heruntergeladen und lest nun das Vorwort, weil euch interessiert, warum ich so eine Datei erstelle. Als ich vor vielen Jahren als Jungscharleiter begonnen habe, hatte mein Computer noch 5,25 Zoll Floppy Disks als Speichermedium. Das sind die Dinger vom Titelbild. 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. Dann versuche ich, diese als Gastbeiträge in die Jungscharwerkstatt zu bekommen

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.

Erfahrungsgemäß lassen sich nicht alle Ideen 1 zu 1 für die verschiedenen Gruppen übernehmen. Aber als Inspiration sind sie auf jeden Fall nützlich. Das ist der „Werkstatt“-Teil der Jungscharwerkstatt.

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
Dunkelverstecken.....	6
Grundregeln.....	6
Variante Endlosspiel.....	7
Obstsalat.....	8
Bananameter.....	8
Obst merken.....	8
Mandarinen Wettessen.....	9
Apfelfischen.....	9
Obst erraten.....	9
Orangentransport.....	9
Traubenlauf.....	9
Zeltlagerpraxis: Schlechtes Wetter Teil 1.....	10
Programmplanung.....	10
Gruppenprogramm.....	11
Notprogramm im großen Zelt.....	11
... oder doch nach draußen?.....	12
Notfallkoffer 2.0.....	13
Die Tiere sind weg.....	14
Grundsätzliche Regeln.....	14
Sparversion.....	15
Vogelfutterglocken.....	16
Klospiele.....	20
Klogang.....	20
Pömpelcurling.....	20
Klorollenbasketball.....	21
Soundcheck.....	21
Klobürstenhockey.....	21
Die Mumie Klopatra.....	21
Eine lange Sitzung.....	21
Lightpainting.....	22
Theoretisch ganz einfach.....	23
So viel zur Theorie, jetzt geht das Lightpainting los.....	23
Noch ein paar Tipps:.....	25
Bruchschokolade.....	26
Tennisball-Spiele.....	28
Tennisballtransport.....	28
Tennisball schnappen.....	28
Tennis-Basket-Ball.....	28
Tennisball-Boccia.....	29
Tennisball kegeln.....	29
Tennisball-Sandwich-Kampfsport.....	29
Tennisball-Pyramiden-Duell.....	29
Im Glauben wachsen.....	30
Das fast SPAM-freie Cyber-Quiz.....	32
Zeltlagerpraxis: Schlechtes Wetter Teil 2.....	34
Pflege.....	34
Aufbau.....	35
Verhalten im Zelt.....	35
Verhalten bei Regen.....	35
Plan B.....	36
Eggspedition ins Eierland.....	37
sEIfty first.....	37
zEItung.....	38

memorEI.....	38
zwEIkampf.....	38
wEItwurf.....	39
hEies bad.....	39
hEImreise.....	39
Agentenperiskop.....	40
Besserwisser.....	43
Klopapiertransport.....	45
Black Stories 27 – Hoch die Hnde: Wochenende.....	47
Beulengefahr.....	48
Blitzgefahr 1.....	48
Blitzgefahr 2.....	48
Seedballs.....	49
Das Taxi des Grauens.....	51
Indiaca basteln.....	54
Playing in the Rain.....	56
Pflzenboccia.....	56
Matschburgen.....	56
Wasserrutsche.....	57
Bootsrennen.....	57
Regen sammeln.....	57
Schirm-Sharing.....	57
No-Body-Guard.....	57
Holzfller – Ein Nachtgelndespiel.....	58
Vorbereitung.....	58
Durchfhrung.....	58
Denkbare Rahmenhandlungen:.....	59
Holzfller vom Abholzen des Waldes abhalten.....	59
Steuern fr den Knig eintreiben.....	59
Zeltlagerpraxis: Programmplanung.....	60
Im Vorfeld.....	60
Die Vorbereitung.....	60
Zu beachten.....	61
Alternativ online.....	62
Frisbee-Basics.....	63
Geschichte.....	63
Kurzer Ausflug in die Physik.....	63
Verschiedene Scheiben.....	64
Werfen.....	65
Fangen.....	65
ben im Kreis.....	66
Agenten-Quartett.....	67
Frisbee-Spiele.....	74
Ultimate Frisbee.....	74
Frisbeegolf.....	74
MTA.....	74
Catcher.....	74
Weitwurf.....	75
Disc Shot.....	75
Hin und her.....	75
Brennbee.....	75
Frisboule.....	75
Kanjam.....	75
Black Stories 28 – Glck gehabt.....	76
Flug ins Glck.....	76
Glcksschnur.....	77

Glücklich bis ans Ende.....	77
Zeltlagerpraxis: Teams einteilen.....	78
Wählen.....	78
Durchzählen.....	79
Einteilen.....	79
„Brüderlich teilen“	79
Lose 1.....	79
Lose 2.....	80
Digital.....	80
Teamgenerator für Spiele.....	80
Team Shake: Pick Random Groups.....	80
Selbstgemachte Straßenkreide.....	81
Wettlauf gegen die Zeit - Ein Gastbeitrag von Sinah, Laurine und Malin.....	84
Tetrapack-Geschenktüten.....	87
HUIII-Maschine.....	90
Material.....	90
Bauanleitung.....	91
Der Trick.....	92
Warum?.....	92
Pharao Münchhausens Geschichten.....	93
Manna und Wachteln.....	94
Alte Kinderspiele.....	97
Tauziehen.....	97
Ich sehe was, was du nicht siehst.....	97
Hans guck um.....	98
Blinde Kuh.....	98
Wer hat Angst vorm Bösen Wolf?.....	98
Schätze des Waldes.....	99
Megagrips.....	101
Das Spielprinzip:.....	101
Die Fragen.....	102
Schrumpffolie.....	112
Das Tal der Fragen – ein ägyptisches Quiz.....	114
Black Stories 29 – Echt wahr! Ich schwör!.....	115
Falsche Beute.....	115
Keine Drogen.....	116
Überraschend tödlich.....	116
Pyramidenstürmer.....	117
Uhren basteln.....	120
Tödliches Blinzeln.....	122
Kerzen dekorieren.....	127
Weihnachtsbeleuchtung.....	129
Unterstützen.....	131
Bildernachweis:.....	131
Copyright / CC-Lizenz.....	131
Social Media.....	131

Dunkelverstecken

Dunkelverstecken ist ein Spiel, das man am Besten in einem möglichst dunklen Gelände spielt.

Am geeignetsten sind ein nicht zu dichter Wald oder ein dunkler Park



Wenn mehr als 10 bis 12 Personen mitmachen, wird das Ganze eher langweilig.

Definiert ein Spielgelände, falls das gesamte Gebiet zu groß ist. Flatterbänder oder ausgelegte Knicklichter sind dafür geeignet.

Grundregeln

Der erste Fänger bekommt eine Taschenlampe. Er schließt die Augen und gibt den anderen Zeit sich zu verstecken.

Dann macht er mit einem Ruf wie „Ich komme“ allen deutlich klar, dass die Suche beginnt. Ein Mitarbeiter startet in diesem Moment einen Countdown von 5 Minuten. Je nach Mitspieleranzahl und Spielfeldgröße könnt ihr ihn auch länger oder kürzer machen.

Der Fänger sucht jetzt nach den anderen. Die Taschenlampe darf dabei benutzt werden. Einfaches Finden genügt. Ab- oder Freischlagen sind aufgrund der Verletzungsgefahr nicht sinnvoll.

Wenn der Countdown abgelaufen ist, signalisiert der Mitarbeiter dieses und alle nicht gefundenen Teils kommen aus ihren Verstecken.

In der nächsten Runde sucht ein anderer Teils. Am Ende könnt ihr dann auswerten wer am meisten Mitspielende gefunden hat. Muss aber nicht sein. Nicht alles muss zum Wettbewerb ausarten.

Variante Endlosspiel

Sobald der Fänger jemand gefunden hat, wird diese Person zum Fänger. Er schließt die Augen und der bisherige Fänger darf sich verstecken.

Alternativ sucht der neue Fänger direkt weiter und darf nicht direkt den bisherigen Fänger fangen.

Obstsalat

Bei diesem Spieleabend dreht sich alles um Obst.

Außer den eigentlichen Spielen könnt ihr auch eine Schüssel mit Obst zum Naschen vorbereiten

Teilt die Teilis in faire, etwa 4 bis 6 Personen starke Gruppen auf.

Bananameter

Jede Gruppe bekommt eine Banane und eine Liste mit 5 Gegenständen, die gemessen werden sollen. z.B. der Gruppenraum, das Auto eines Mitarbeitenden, die Länge der Kirche...

Die Gruppe, die die genauesten Ergebnisse abliefern, gewinnt.

Ihr müsst natürlich im Vorfeld die Gegenstände selber abmessen und gleich große Bananen verteilen.



Obst merken

Bereitet Kärtchen mit Bildern von verschiedenen Obstsorten vor und legt sie verdeckt auf einem Tisch aus. Die Teilis müssen versuchen, möglichst viele Paare aufzudecken, indem sie sich das Obst merken. Hat die Gruppe ein Paar gefunden, darf sie die Karten aus dem Spiel nehmen und noch mal zwei Karten aufdecken.

Es gewinnt das Team mit den meisten Paaren.

Mandarinen Wettessen

Jeder Teili bekommt eine Mandarine. Auf ein Startsignal hin muss der erste Teili seine Mandarine möglichst schnell schälen und dann essen. Sobald er fertig ist, darf der nächste Mitspieler beginnen.

Das Team, das als erstes fertig ist, gewinnt.

Apfelfischen

Mal wieder der Klassiker.

Ihr braucht für jede Gruppe eine Schüssel mit Wasser und einen halben Apfel (oder auch nur ein Viertel, wenn es schnell gehen soll.) Auf ein Startsignal hin isst ein Freiwilliger aus jeder Gruppe möglichst schnell den Apfel aus der wassergefüllten Schüssel. Dass dabei die Hände nicht benutzt werden dürfen, muss man nicht extra erwähnen, oder?

Obst erraten

Ein Teili aus jeder Gruppe denkt sich eine Obstsorte und die anderen Spieler müssen „Ja/Nein“-Fragen stellen, um diese herauszufinden (z.B. „Ist es grün?“ „Ja.“ „Ist es eine Kiwi?“ „Nein.“). Der Teili, dessen Obst die meisten Fragen benötigt, gewinnt für sein Team.

Orangentransport

Je zwei Teilis aus jeder Gruppe müssen gemeinsam eine Orange transportieren. Dabei dürfen die Hände nicht benutzt werden.

Das Ganze findet als Wettlauf durch den Gruppenraum statt. Wenn die Orange vor dem Ziel runter fällt, muss das Duo an der Startlinie neu beginnen.

Die Aufgaben sind:

- Die Orange wird zwischen den Köpfen eingeklemmt
- Die Orange wird zwischen den Rücken eingeklemmt
- Die Orange wird zwischen den Hüften eingeklemmt
- Die Orange wird zwischen den Knien eingeklemmt

Als Bonus kann noch das ganze Team antreten: Alle Teilis legen sich auf den Rücken und geben die Orange mit den Füßen weiter.

Traubenlauf

Die Teilis müssen eine Traube auf einem Kaffeelöffel transportieren. Baut einen Parcours auf, den jeder einzelne bewältigen muss. Stoppt dabei die Zeit. Löffel und Traube werden am Ende an den nächsten Läufer weitergegeben.

Fällt die Traube auf den Boden muss der Läufer zurück an den Start.

Das Team, das die Aufgabe am schnellsten erfüllt, gewinnt.

Zeltlagerpraxis: Schlechtes Wetter Teil 1

Programm planen und anpassen

Für Zeltlager wird üblicherweise das Meiste in Freien geplant. Leider hält sich das Wetter nicht immer an die Programmplanung. Daher dieser Beitrag zum Thema „Schlechtes Wetter“.

Während ich mir Gedanken zum Thema gemacht habe, fiel mir immer mehr zum Thema ein. Und deshalb werden daraus mehrere Beiträge. Als Grundlage nehme ich vor allem die Erfahrungen von der AJC-Jungcharfreizeit (<http://ajc-jungcharfreizeit.de>). Je nachdem, wie euer Zeltlager organisiert ist, könnt ihr mehr oder weniger davon übernehmen.

Programmplanung

Das Wetter sollte schon in der Programmplanung (siehe <https://jungcharwerkstatt.de/programmplanung>) mit bedacht werden. Manche Programmpunkte finden sowieso im großen Zelt statt. Bei angekündigtem Regen kann ohne viel Aufwand das Programm getauscht werden. Oder ein Programmpunkt der Sonnenschein braucht wird vorgezogen, wenn bis zum Ende der Freizeit nur noch ein sonniger Tag gemeldet ist.

Die Hauptverantwortlichen haben das Wetter per App im Blick. Die nächsten zwei bis drei Tage im Voraus sind ziemlich zuverlässig. Viele Anbieter zeigen auch 10 und mehr Tage an. Das reicht für ein Zeltlager. Wenn das Wetter nicht zum geplanten Programm passt, können sie Programmpunkte tauschen.



Grundsätzlich muss auf der AJC-Jungscharfreizeit jeder Programmpunkt am nächsten Tag durchführbar sein. Das heißt: Wenn es wetterbedingt erforderlich ist, wird in der abendlichen MA-Besprechung das Programm getauscht und die jeweiligen Mitarbeitenden machen am nächsten Nachmittag oder Abend ihren Programmpunkt. Die Bibelarbeiten am Vormittag sind sowieso regenunabhängig im Zelt.

Für die Mitarbeitenden heißt das: Je besser der Programmpunkt vorbereitet wurde, desto weniger Stress auf der Freizeit. Außerdem muss ja auch zum geplanten Termin alles vorbereitet sein.

Wenn baden in einem Hallenbad geplant ist, kann das auch als Schlechtwetter Alternative genutzt werden.

Gruppenprogramm

Sollte das Wetter kurzfristig umschlagen, kann man einen spontanen Gruppennachmittag oder -abend einberufen. Dann ist jede Zeltgruppe in ihrem Zelt und macht ihr eigenes Programm.

Ideen dafür wären:

- verschiedene Brett- bzw Kartenspiele
- Black Stories <https://jungscharwerkstatt.de/tag/black-stories>
- Mord in Palermo <https://jungscharwerkstatt.de/mord-in-palermo>
- Stadt Land Fluss <https://jungscharwerkstatt.de/stadt-land-fluss-standard-oder-extrem>
- Spyfall <https://jungscharwerkstatt.de/spyfall>
- in der „Gute-Nacht-Geschichte“ weiter lesen
- Einfach nur chillen
- Escape the Boom <https://jungscharwerkstatt.de/escape-the-boom>
- Einige Spiele aus dem Notfallkoffer sollten auch im Gruppenzelt machbar sein <https://jungscharwerkstatt.de/notfallkoffer-seite>
- Ebenso ein paar Spiele aus der Liste ohne Material <http://jungscharwerkstatt.de/tag/kein-material>
- ...

Es gibt sicher noch mehr was man spontan in einer Zeltgruppe machen kann. Aber mit dieser Liste steht ihr schon mal ganz gut da, falls ihr spontan sein müsst. Am besten macht ihr euch schon mal vor dem Zeltlager Gedanken und lest euch in den einen oder anderen Programmpunkt ein.

Notprogramm im großen Zelt

Natürlich kann bei einer komplett verregneten Freizeit nicht alles in Zeltgruppen stattfinden. Sollte der Fall eintreten, dass alle Schlechtwetter-Programmpunkte gemacht sind und es immer noch regnet, dann müsst ihr eben im Großen Zelt eine Show für alle auf die Bühne bringen. Idealerweise merken die Teilis gar nicht, dass der Programmpunkt nicht geplant war.

Slideshows

In der Jungscharwerkstatt gibt es einige Spiele für die große Leinwand. Üblicherweise sind das eine Menge Bilder, die entweder in eine Präsentation eingebaut werden, oder nacheinander im Vollbildmodus gezeigt werden. Zu den Slideshows: <https://jungscharwerkstatt.de/tag/slides>

Mit Hilfe eines Beamers haben wir auf der AJC-Jungscharfreizeit das Vorprogramm einer Nachtwanderung bis zur Schlafenszeit verlängert. Während des Vorprogramms hatte es zu regnen begonnen. Die Nachtwanderung wurde für diesen Abend abgesagt. Und die Moderatorinnen des Vorprogramms haben mit „Baron Münchhausens Lügenquiz“ absolut spontan eine halbe Stunde verlängert. Wichtig ist bei diesen Spielen auf der Leinwand, dass die Moderierenden die Lösungen kennen. Schaut euch die Slideshows also möglichst vorher an.

Spieleabende

Ihr könnt natürlich auch andere Spieleabende im großen Zelt mit der ganzen Meute machen.

Ich hab mal eine Liste mit Spieleabenden erstellt, die im großen Zelt durchführbar sind, wenig Vorbereitung brauchen und schnell vorbereitet sind. Lasst euch nicht vom Begriff „Spieleabend“ davon abhalten die Programmpunkte an einem verregneten Nachmittag durchzuführen.

- Der Klassiker unter den spontanen Spieleabenden ist Blamieren oder noch mehr blamieren. Dafür braucht ihr nur ein paar Mitarbeitende, die sich zum Affen machen und jemand, der die Spiele moderiert. <https://jungscharwerkstatt.de/blamieren-oder-noch-mehr-blamieren>
- Der Angeberabend von Chrissi dreht sich rund um das Thema „Selbsteinschätzung“. Die meisten Aufgaben sind schnell vorbereitet. <https://jungscharwerkstatt.de/angeberabend>
- Rettet den Regenwald – das Quiz lässt sich in einer abgespeckten Version auch in ein paar Stunden vorbereiten. <https://jungscharwerkstatt.de/rettet-den-regenwald-das-quiz>
- A, B oder C hat in der Gruppeneinteilung einen höheren Aufwand. Viele der Spiele und Fragen lassen sich aber schnell vorbereiten. <https://jungscharwerkstatt.de/a-b-oder-c-ein-spieleabend>
- Beim Spieleabend Groß gegen Klein treten Teiligruppen gegen Mitarbeitende an. <https://jungscharwerkstatt.de/gross-gegen-klein-ein-spieleabend>
- Für den Ritterabend werden die Teilis in verschiedene Burgen eingeteilt und treten gegen einander an. <https://jungscharwerkstatt.de/ritterabend>
- Wenn ihr das aufwändige Rahmenprogramm weg lasst, könnte auch der Wettkampf der Kapitäne ziemlich spontan einen Abend füllen. <https://jungscharwerkstatt.de/wettstreit-der-kapitaene>
- Der Planeten-Spieleabend beinhaltet einige Spiele rund um den Weltraum. <https://jungscharwerkstatt.de/planeten-spieleabend>

Unter dem Schlagwort „spontan“ findet ihr noch weitere Ideen. Nutzt die Suchfunktion in der Jungscharwerkstatt

... oder doch nach draußen?

Es gibt kein schlechtes Wetter, sondern nur die falsche Kleidung.

Regen ist auch im Zeltlager nicht unbedingt etwas schlechtes. An einem heißen Sommertag kann Regen durchaus angenehm sein. Also: raus und den Regen genießen!

Als Programmpunkt könnt ihr dann zum Beispiel Wasserspiele machen.

<https://jungscharwerkstatt.de/wasserspiele>

Ein „Splashyball,-Turnier wäre auch etwas, das ihr bei Regen im Freien machen könnt

<https://jungscharwerkstatt.de/splashyball>

Oder einen Regen-Nachmittag. (<https://jungscharwerkstatt.de/playing-in-the-rain>)

Achtet darauf, dass die Teilis sich anschließend warm duschen und ordentlich abtrocknen können. Eventuell kann es auch heißen Kakao oder ähnliches im Anschluss geben. Eure Kranken-Mitarbeitenden sind euch bestimmt dafür dankbar .

GANZ WICHTIG:

Ihr braucht euch jetzt gar nicht alles merken. Nur im Notfall solltet ihr wissen, wo ihr nachschauen müsst. Und zwar genau dort, wo ihr viele andere Ideen für eure Jugendarbeit findet: In der Jungscharwerkstatt!

Notfallkoffer 2.0

Seit Anfang 2019 gibt es die Rubrik „Notfallkoffer“. Dort sind Programmpunkte aufgelistet, die ihr mit dem im Koffer enthaltenen Material innerhalb weniger Minuten durchführen könnt.

Jetzt war es an der Zeit, den Koffer zu überarbeiten. In den letzten Jahren sind viele neue Programmideen in der Jungscharwerkstatt hinzu gekommen.



Das „Heft“ mit Ideen, was man in einem programmtechnischen Notfall machen kann, wurde komplett überarbeitet. Die Seitenanzahl hat sich von ursprünglich 21 auf 65 erhöht. Und damit natürlich auch die Möglichkeiten ein passendes Notprogramm für eure Gruppe zu finden

Darin findet ihr alles Mögliche. Von Spielen, die ein paar Minuten bis zum Ende der Gruppenstunde überbrücken, bis zu kompletten Gruppenstunden. Von ruhigen Spielen und Geschichten bis zu Action und Geländespielen.

Ich empfehle euch, das Dokument auszudrucken und in den Koffer oder die Kiste mit dem Material zu legen. Dann seid ihr immer gut gerüstet.

Download der Datei unter https://theone-andonly.de/jsw-bonus/23/Notfallkoffer2_0.pdf

Die Tiere sind weg

Im Zirkuslager der AJC-Jungscharfreizeit 2011 mussten beim Geländespiel die verschwundenen Tiere im Wald gesucht werden. Wenn ihr der Meinung seid, dass Tiere gar nicht in den Zirkus gehören, könnt ihr die Handlung auch auf einen Bauernhof oder Noahs Arche verlegen.

Dieses Geländespiel ist ziemlich Mitarbeiter intensiv. Etwa 10 bis 15 Mitarbeitende im Wald wäre schon gut. Eine abgespeckte (ungetestete) Version gibt es weiter unten.

Grundsätzliche Regeln

Je nach Szenario sind die Tiere aus dem Zirkus oder vom Bauernhof ausgebrochen, bzw müssen für die Arche von den Teilis im Wald, im Dorf oder in einem anderen definierten Bereich gesucht werden.

Macht einen Treffpunkt aus, an dem sich der Bauernhof, der Zirkus oder die Arche befinden. Dort beginnt und endet dann das Spiel. Hier werden auch die Tiere zur Wertung abgegeben. Hier sollte mindestens ein Mitarbeitender sein, der für jedes Team einen „Stall“ bewacht. Das ist entweder ein großer Umschlag oder ein Schuhkarton.



Jeder Mitarbeitende bekommt einen Stapel mit Karten einer Tierart und versteckt sich im Spielgebiet. Wenn ihr etwas mehr Aufwand treiben wollt, können sie auch geschminkt oder verkleidet im Wald rum rennen...

Die Teilis werden in faire Teams eingeteilt. Dann bekommen sie eine bestimmte Zeit um möglichst viele Tiere einzufangen und in den eigenen Stall zu bringen. Dazu muss der jeweilige Mitarbeitende abgeschlagen werden. Auf der Jungscharfreizeit war ein „Affe“ für eine Runde auf einen Baum geklettert. Da war Abschlagen nicht nötig, der hat die Karten einfach so herunter geworfen, wenn die Teilis ihn gefunden hatten.

Das Team mit den meisten Tieren hat diese Runde gewonnen. Wie häufig bei Geländespielen ist es sinnvoll, mehrere Runden zu spielen. Dann könnt ihr die Regeln auch zwischendrin variieren.

Für die Version mit der Arche könnt ihr auch nur die Tiere zählen, die das Team als Paar zur Arche bringt. Also bringt ein einzelner Affe keinen Punkt, zwei Affen bringen einen Punkt und drei oder mehr auch nur einen, weil ja auf der Arche nur bedingt Platz ist und nur zwei von jeder Tierart haben Platz. Das mit reinen und unreinen Tieren würde ich nicht einbauen, sonst wird es zu kompliziert...

Sparversion

Wenn ihr nicht genügend Mitarbeitende habt, könnt ihr die Tierkarten schon vorher im Suchgebiet verstecken. Da sind mehrere Runden natürlich schwierig. Aber dafür könnt ihr das Spiel auch mit ein oder zwei Mitarbeitenden durchführen. Wie oben schon erwähnt ist diese Version nicht praxiserprobt. Falls ihr das Spiel einmal so spielt, würde ich mich ganz besonders über eine Rückmeldung in den Kommentaren.

Grundsätzlich könnt ihr auch Kommentare hinterlassen, wenn ihr die normale Version spielt. Oder sonst was zu sagen habt.

Vogelfutterglocken

Wenn im Winter Schnee liegt, finden die Vögel, die nicht in den Süden ziehen nur schwer Futter. Da kann eine Futterglocke ein Vogelleben retten. Außerdem ist es eine schöne Bastelarbeit, die ihr mit Teilis fast jeder Altersgruppe basteln könnt.

Wenn die Glocke dann noch so aufgehängt wird, dass man sie durch ein Fenster sehen kann, hat man eine Möglichkeit, Vögel aus dem warmen Zimmer heraus zu beobachten.



Ihr benötigt jeweils einen Blumentopf aus Ton oder eine halbe Kokosnussschale, eine (fertige) Vogelfuttermischung, Kokosfett, einen kleinen Ast und eine stabile Schnur (kein Kunststoff!) oder einen Draht als Aufhängung.

Falls ihr das Futter selber mischen wollt, müsst ihr folgendes beachten:

Klassiker wie Sonnenblumenkerne, Nüsse, Leinsamen, Haferflocken oder ähnliches könnt ihr problemlos verwenden, wenn sie ungesalzen sind. Bei Rosinen oder anderen Beeren müsst ihr darauf achten, dass sie ungeschwefelt sind. Brot ist für Singvögel ungeeignet, weil es im Magen aufquellen kann. Falls ihr euch nicht sicher seid, nehmt fertig gemischtes Vogelfutter.



Ich habe eine Version aus einem Blumentopf und eine aus einer Kokosnusshälfte gebastelt.



Für den Blumentopf hab ich ein Stück Schnur fest mit einem Stück Draht an einen dünnen Zweig gebunden. Auf keinen Fall kleben, da die Vögel sonst vielleicht den Kleber fressen. Mit einem weiteren Stück Draht lässt sich die Schlaufe leicht durch das Loch im Blumentopf fädeln.



Im Idealfall schließt die Schnur mit dem Hölzchen das Loch im Blumentopf ziemlich dicht ab. Das ist gut, weil dann später kein Fett durch tropft.



Bei der Kokosnuss habe ich einfach einen Draht so gebogen, dass er nicht durch ein kleines Loch rutscht und unten eine Schlaufe bildet, an der sich die Vögel festhalten können.



Für die Füllung macht ihr das Kokosfett so warm, dass es sich verflüssigt. Geht auch gut in einer hitzebeständigen Schüssel im Backofen bei 50 bis 80 Grad. Bei höherer Temperatur geht es schneller, dafür steigt die Verbrennungsgefahr. Das Fett sollte vom Gewicht her etwa 1 zu 1 zur Körnermischung sein. Wenn es flüssig ist, könnt ihr einfach die ganze Mischung in den Topf geben. Kräftig durchmischen. Das Fett klebt später die Körner zusammen.



Wenn ihr den Blumentopf und die Kokosnuss in einen Becher oder eine kleine Schüssel stellt, könnt ihr sie ganz einfach mit der warmen Mischung füllen. Einfach löffelweise einfüllen. Wenn ein paar Löffel drin sind, solltet ihr die Körner etwas verdichten, indem ihr das Gefäß mehrfach auf den Tisch klopft oder mit dem Löffel kräftig nach drückt.

Lasst das ganze abkühlen. Wenn ihr nicht bis zur nächsten Gruppenstunde warten könnt, geht es im Kühlschrank deutlich schneller.

Ihr solltet die Glocke an einen schattigen Platz hängen. Wenn das Fett an einem sonnigen Wintertag schmilzt, gibt das unschöne Fettflecken auf dem Boden.

Außerdem muss sie außer Reichweite von Katzen hängen.

Klospiele

Obwohl es keinen besonders guten Ruf hat, können wir nicht ohne es. Mehrfach täglich setzen wir uns damit auseinander. Oder eben drauf. Manche schaffen es nicht mal eine Schulstunde ohne: Das Klo.

Es ist an der Zeit, diesem stillen Ort mit einem ganz speziellen Spieleabend ein kleines Denkmal zu setzen.

Die hier an diesem Spieleabend verwendeten „Spielgeräte“ sollten neu und unbenutzt sein. Muss man das echt extra erklären? Ich mach es einfach mal...

Klogang

Ein Spiel, das ich aus „Blamieren oder noch mehr blamieren“ übernommen habe.

<https://jungscharwerkstatt.de/blamieren-oder-noch-mehr-blamieren>

Das Spiel eignet sich sehr gut als Einstieg. Zwei oder drei freiwillige Teilis gehen vor die Tür. Jeder bekommt im Vorfeld etwas anderes gesagt, das die anderen angeblich raten sollen. Zum Beispiel, sollen sie auf dem Stuhl pantomimisch zeigen, wie sie in der Achterbahn fahren, auf einem Pferd reiten, einen Gruselfilm anschauen, mit dem Motorrad durchs Gelände fahren oder im Cockpit eines Formel1 Autos sitzen. Den anderen Teilis wird gesagt, die Schauspieler vor der Tür zeigen, wie sie sich auf der Toilette verhalten. Dann werden diese nacheinander für ihre Vorführung auf die Bühne geholt.

Pömpelcurling

Mit Straßenmalkreide wird eine Zielscheibe auf den Boden gemalt. Jeder Teili darf mit drei Pömpeln von einer Abwurflinie aus versuchen, die Pömpel ins Ziel zu werfen. Der Kreis, in dem der komplette Saugnapf des Pömpels liegt, wird gewertet.



Klorollenbasketball

Der Name sagt schon alles. Je nach Platz werden Teams von 2 bis 4 Teilis gebildet.

Gespielt wird auf eine Klobrille, die auf Höhe eines Basketballkorbs gehängt wird. Falls ihr das nicht habt oder basteln könnt, tut es auch ein normaler Korb.

Die Klorolle muss drei mal gepasst werden, bevor ein Wurf auf den Korb stattfinden darf. Wer die Rolle hat, muss stehen bleiben und passen bzw einen Korbwurf versuchen.

Spielt das ganze in einer „Liga“. (Siehe Tischkickern auf Zeit <https://jungscharwerkstatt.de/tischkickern-auf-zeit>)

Soundcheck

Die Mitarbeitenden bilden eine Jury, die künstlich erzeugte Furzgeräusche der Teilis bewertet.

Vielleicht weiß ja auch jemand (wie z.B. Mörzel, ein früherer Zeltgruppenmitarbeiter) wie man „pumpt“ und damit „richtig“ pupsen kann.

Klobürstenhockey

Die Regeln stammen vom Hausfrauenhockey (<https://jungscharwerkstatt.de/hausfrauenhockey>). Nur wird mit Klobürsten gespielt. Als Ball ist ein Tennisball geeignet. Eine Klorolle als Puck ist witzig, aber nicht stabil genug.

Die Mumie Klopatra

Dieses Spiel hat nichts mit dem gleichnamigen Mitspielkrimi zu tun.

<https://jungscharwerkstatt.de/die-mumie-klopatra-mitspielkrimi>



Welche Gruppe hat zuerst einen Teili komplett mit Klopapier in eine Mumie verwandelt? Die einzelnen Mumien können durch Mitarbeitende bewertet werden.

Eine lange Sitzung

Wer schafft es am längsten mit angewinkelten Beinen in der „Klohaltung“ an der Wand zu lehnen? Die Ober- und Unterschenkel sollen dabei möglichst in einen 90 Grad Winkel sein.

Lightpainting

Dieser Beitrag behandelt Fotografie gleich im doppelten Sinn. Das Wort aus dem Griechischen bedeutet „malen mit Licht“. Zum einen „malt“ ein klassischer Fotoapparat die Motive mit Lichtstrahlen auf einen Film (Digital ganz ähnlich auf einen Sensor), zum anderen malt ihr bei dieser Technik mit Taschenlampen oder anderen leuchtenden Gegenständen ein Bild in die Nacht.

Ich erkläre hier mal die Grundlagen der Lichtmalerei. Einen Link zu einer detaillierteren Beschreibung findet ihr am Ende des Beitrags.

Grundsätzlich ist die Technik richtig einfach, allerdings müsst ihr ein bisschen mit den Einstellungen der Kamera experimentieren. Ich empfehle euch, das mal in einem kleinen Mitarbeitendenkreis zu testen und nicht gleich mit einer Gruppe ungeduldiger Teilis.



Apropos Kamera: Ihr braucht eine Kamera, an der ihr gewisse Werte manuell einstellen könnt. Viele Kameras vermeiden automatisch das, was ihr erreichen wollt: Spuren von bewegten Dingen.

Hört euch mal in eurem Bekanntenkreis um, ob jemand eine bessere Kamera hat, die ihr euch ausleihen könnt. Wobei „besser“ relativ ist. Ich möchte nicht mit einer mehrere tausend Euro teuren Spiegelreflexkamera in der Jungschar arbeiten. Wichtig ist, dass ihr Einstellungen manuell vornehmen könnt. Idealerweise hat die Person auch Erfahrung mit den Kameraeinstellungen und unterstützt euch bei eurem Projekt.

Unter Umständen gibt es auch Handys, bei denen ihr die Einstellungen vornehmen könnt. Das wird aber eher schwierig, weil der Bildsensor deutlich kleiner ist, als in einer Kamera. Bei Fotos im Dunkeln ein klarer Nachteil. Probiert es trotzdem einfach aus.

Theoretisch ganz einfach...

Ich mache in der Theorie den einen oder anderen Abstecher in die analoge Fotografie um die Technik besser zu erklären.

Das Grundprinzip der Lichtmalerei ist ganz einfach: Lass den Verschluss im Foto lange auf, bewege eine oder mehrere Lichtquellen und schau dann an, was dabei raus kommt.

Und da geht es schon los. Wie bringe ich eine Kamera dazu, lange an zu bleiben? Im Automatik-Modus entscheidet die Elektronik in Sekundenbruchteilen, wie lange der „Verschluss“ offen bleibt. Bei besseren Kameras gibt es die Möglichkeit die Belichtungszeit von Hand einzustellen.

So lange, wie die Kamera belichtet, könnt ihr malen. Bei den meisten Kameras ist allerdings bei 30 Sekunden Schluss. Das ist für die meisten Bilder mehr als genug. Euch reicht das nicht? Da gibt es dann manchmal die Möglichkeit mit „bulb“ den Verschluss so lange zu öffnen wie der (Fern-)Auslöser gedrückt bleibt.

Das Problem an der Sache ist, dass das Foto in der langen Zeit viel zu viel Licht abbekommt und damit überbelichtet. Früher gab es da die Möglichkeit, einen licht-unempfindlicheren Film zu kaufen und in die Kamera zu legen. Dieser Empfindlichkeitswert wird in „ISO“ angegeben. Dabei geht der Wert meist bei 100 los, was unempfindlich ist und geht oft bis 25600 was sehr empfindlich ist. In der Digitalkamera ist ein Sensor verbaut. Den kann man nicht austauschen. Aber man kann die Empfindlichkeit einstellen. Für Lightpainting stellt ihr am besten 100 ein. Eventuell auch etwas drüber, das kommt auf die Helligkeit der Umgebung an.

Die andere Möglichkeit eine Überbelichtung zu verhindern ist die Blende. Damit wird in Kameras das Loch reduziert, durch das Licht auf den Film kommt. Allerdings hat das Verstellen der Blende auch andere Auswirkungen. Zum Beispiel auf die „Tiefenschärfe“. Das ist bei unseren einfachen Lichtmalereien relativ egal. Das gibt höchstens Probleme, wenn ihr – wie im folgenden Foto – Landschaft mit in den Hintergrund bringen wollt.



Macht die Blende also relativ dicht. Wert etwa von 10 bis 16.

Den Fokus vernachlässige ich hier einfach mal. Allzu scharf werden die Bilder, die ihr malt sowieso nicht. Und wenn ihr euch tiefer in die Materie einarbeitet, ist es logisch, was ihr machen müsst.

So viel zur Theorie, jetzt geht das Lightpainting los

Wartet, bis es ziemlich dunkel ist. Stellt die Kamera so auf, dass sie sich während des Belichtens nicht bewegt. Ihr könnt sie auf einen Tisch oder einen Stuhl legen. Ideal ist ein Stativ. Da ruckelt gar nichts. Und viele Leute die eine entsprechende Kamera haben, können es euch vielleicht gleich mit ausleihen.

Ich habe an meiner Kamera einen HDMI-Ausgang, an den ich einen Bildschirm anschließen kann. Da kann man dann gleich die Ergebnisse in groß sehen. Das ist nicht unbedingt nötig, aber die Teilis sind vermutlich

ungeduldig. Da ist das winzige Display der Kamera nicht optimal. Für das eigentliche Lightpainting ist ein extra Bildschirm aber nicht nötig.

Am Besten macht ihr als erstes ein Foto im Automatikmodus. Eventuell auch mit Blitz. Der bleibt beim eigentlichen Lightpainting aber aus. Drauf seht ihr, wie groß die „Leinwand“ ist, die euch zur Verfügung steht. Ein Tipp: Malt nicht bis zum Rand. Ihr könnt in der Nachbearbeitung relativ einfach das Bild an den Rändern stutzen. Was über den Rand des Original-Fotos hinaus geht, ist allerdings verloren. Verändert ab jetzt möglichst nicht mehr die Position der Kamera.

Stellt im nächsten Schritt die Kamera auf manuell. Mein Jungschar-Ankerkreuz hatte 13 Sekunden Belichtungszeit, ISO 100 und Blende 16. Gemalt habe ich mit einer einfachen Taschenlampe.

Gebt ein Kommando und drückt den Auslöser. Jetzt könnt ihr für einige Sekunden eure Lichtquellen vor der Kamera bewegen. Ob ihr einfach Muster malt (am Anfang zu empfehlen) oder richtige Bilder oder Texte ist euch überlassen.

Nichts geworden? Dann überlegt warum. Nicht richtig gemalt oder falsche Einstellungen? Versucht es nochmal und verbessert euch.

Einige Fehler von mir:



Hier hatte ich eine Blende 10 und ISO 160 bei 10 Sekunden Aufnahmedauer. Insgesamt viel zu hell.



Blende 14 ISO 100 und mit 13 Sekunden genügend Zeit, den Kreis zu malen. Allerdings zu groß und aus dem Bild gemalt...

Die meisten der Aufnahmen hab ich allerdings vermurkst, weil die Anordnung des Ankerkreuzes bzw. des Kreises drum rum nicht gepasst hat. Und da hilft nur üben...

Noch ein paar Tipps:

Texte müssen aus eurer Sicht spiegelverkehrt geschrieben werden. Falls euch das zu kompliziert ist, spiegelt am Ende das ganze Bild digital.

Wollt ihr, dass der Hintergrund zu erkennen ist? Dann müsst ihr (mindestens) einen der drei Werte ändern: Blendenwert runter (also weiter auf) ISO höher oder Belichtungsdauer länger. Vermutlich ist es am besten, wenn ihr die Belichtungsdauer hoch nehmt. Wenn es aber grundsätzlich zu dunkel ist, wird das mit dem Hintergrund schwierig.

Wollt ihr, dass man euch auf den Bildern sieht? Dann bewegt euch möglichst wenig. Für folgendes Bild hat sich die Frau während der Belichtung gar nicht bewegt. Dafür hat die Person die gezeichnet hat, sich ständig bewegt und ist gar nicht zu sehen.



Ihr könnt einfach Farbe ins Spiel bringen, wenn ihr mit dem Handy verschiedene Farben fotografiert, auf euren Displays die Farben anzeigt und damit malt.

Ein Stück Luftballonhülle über der Taschenlampe ändert ebenfalls die Lichtfarbe.

Lasst mal ein Video auf eurem Handy laufen und malt mit sich ändernden Farben.

Bunt leuchtende oder sogar farbwechselnde LED-Gegenstände ergeben tolle Lichtstifte.

Fackeln, Wunderkerzen oder andere pyrotechnische Gegenstände eignen sich grundsätzlich gut zum malen, sind aber gefährlich. Können eure Teilis damit sicher umgehen? Wenn ihr euch nicht ganz sicher seid, lasst es bleiben.

Googelt mal zur Inspiration nach „Lightpainting“ und „Bilder“, was alles möglich ist. Ob ihr alles so hin bekommt wie die Künstler, die das schon oft gemacht haben, verspreche ich allerdings nicht...

Was ich an Werten empfohlen habe, ist keine absolute Wahrheit. Wenn ihr mit anderen Werten gute Ergebnisse erzielt, macht es einfach. Es gibt in der Kunst kein „richtig“ oder „falsch“.

Probiert einfach ein bisschen herum und denkt daran, dass es vor allem um den Spaß geht.

Hier eine Quelle zur Lichtmalerei, die mehr ins Detail geht:

<https://www.pixolum.com/blog/fotografie/lightpainting-lichtmalerei>

Bruchschokolade

Bruchschokolade ist eine leckere und einfache Süßigkeit, die sich gut mit Teilis aller Altersgruppen „basteln“ lässt.



„Alte“ Schokoweihnachtsmänner oder Osterhasen (noch genießbar!) können dabei gut als Grundlage dienen. Wenn ihr allerdings in größeren Stil Bruchschokolade herstellen wollt, solltet ihr ein paar Tafeln Schokolade kaufen.

Die Zutaten könnt ihr nach Belieben variieren.



Ihr solltet pro Teili etwa 100 bis 150 Gramm Schokolade bereit halten. Am besten solche ohne Füllung, da ihr die ja anschließend selber drauf streut. Für die Optik bietet sich dunkle Bitterschokolade, braune Vollmilchschokolade und weiße Schokolade an.

Außerdem braucht ihr verschiedene Toppings nach Belieben (z.B. Nüsse, getrocknete Früchte, Karamellbonbonstückchen, Schokolinsen, klein geschnittene Marshmallows oder Frühstücksflocken)

Heizt den Backofen auf 50 Grad vor und legt ein Backblech mit Backpapier aus. Wenn ihr für jeden Teili eine eigene Tafel machen wollt, könnt ihr Backpapier auf flache Teller legen. Dann können alle ihre eigenen Kreationen erstellen. Die Teller sind am Ende nicht wirklich heiß, trotzdem solltet ihr mit Topflappen arbeiten.

Zerbrecht die Schokolade in kleine Stücke und gebt sie auf das Backblech. Achtet darauf, dass die Stücke gleichmäßig verteilt sind.



Stellt das Backblech in den Backofen und lasst die Schokolade für etwa 10-15 Minuten schmelzen. Achtet darauf, dass die Schokolade nicht zu flüssig wird.

Wenn ihr wollt, könnt ihr jetzt mit einem Schaschlikspieß Muster in die verschiedenen Schokoladenfarben malen.

Nehmt das Backblech aus dem Ofen und streut die Toppings über die geschmolzene Schokolade.

Lasst die Bruchschokolade vollständig abkühlen und aushärten. Wenn es schnell gehen muss, kann der Kühlschrank den Vorgang beschleunigen.



Jetzt können alle ihre individuell gefertigte Schokolade genießen.

Tennisball-Spiele

Tennisbälle eignen sich nicht nur zum Tennisspielen. Man kann noch deutlich mehr Spiele damit spielen.

Für diesen Spieleabend braucht ihr viele Tennisbälle. Die müssen aber nicht neu sein. Fragt mal im Tennisverein in eurer Gegend, ob ihr dort gebrauchte Bälle kostenlos oder zumindest günstig bekommt.

Tennisballtransport

Die Teilis bekommen jeweils eine Minute um möglichst viele Tennisbälle von einer Seite des Raumes auf die andere zu transportieren. Dabei dürfen so viele Bälle auf einmal transportiert werden, wie die Teilis in den Händen oder sonst irgendwie ohne Hilfsmittel tragen können.

Tennisball schnappen

Ein Tennisball liegt auf dem Tisch. Zwei Teilis sitzen sich gegenüber und legen beide Hände an die Kante der Tischplatte. Auf ein Kommando versuchen beide möglichst schnell den Ball zu schnappen. Wer zuerst drei mal den Ball hatte kommt eine Runde weiter. In der zweiten Runde treten die Gewinner aus der ersten Runde gegeneinander an. Falls die Duelle zahlenmäßig nicht aufgehen, übernimmt ein Mitarbeitender als Gegner. Gewinnt er, ist der Teili raus.



Tennis-Basket-Ball

Die Teilis werden in Zweierteams eingeteilt. Ein Teili nimmt einen Papierkorb, der andere bekommt 5 Tennisbälle. Diese werden nach einander vom einen Ende des Raumes abgeworfen und auf der anderen Seite mit dem Papierkorb aufgefangen. Welches Team fängt alle Bälle?

Tennisball-Boccia

Ein Tischtennisball wird als „Schweinchen“ von einer Abwurfline auf eine ebene Fläche geworfen. Jetzt versuchen alle Teilis nach einander mit einem Tennisball möglichst dicht an den Tischtennisball zu treffen.

Tennisball kegeln

Stellt leere Flaschen als Kegel auf und kegelt mit Tennisbällen. Wer die meisten Flaschen um kegelt, hat gewonnen.

Tennisball-Sandwich-Kampfsport

Wieder werden Zweierteams gebildet. Jedes Team klemmt einen Tennisball zwischen die Körper. Auf ein Startsignal hin versuchen alle Teams die anderen zu trennen, damit deren Tennisball auf den Boden fällt. Sobald ein Team den Ball verloren hat, scheidet es aus. Das Team, das den Ball am längsten hält, hat gewonnen.

ACHTUNG! : Teilis können Körperkontakt zwischen sich und anderen als unangenehm empfinden. Wenn ihr den Eindruck habt, dass das der Fall ist, spielt dieses Spiel nicht. Brecht es auch ab, wenn es zu aggressiv zwischen den Teams zu geht.

Tennisball-Pyramiden-Duell

Je zwei Teilis treten gegeneinander an. Jeder hält 3 Tennisbälle mit beiden Händen fest. Ein Vierter liegt als Pyramidenspitze auf den drei anderen und darf nicht festgehalten werden. Auf ein Signal hin versuchen beide durch gegenseitiges Anrempeln die Pyramidenspitze des anderen von der Pyramide zu stoßen. Wer die Pyramide länger komplett hält, hat gewonnen.

Im Glauben wachsen

Das Bild vom Pflanzenwachstum wird in der Bibel als Vergleich mit dem Reich Gottes verwendet. Aber auch in uns Menschen muss der Glaube wachsen.

Stellt euren Teilis folgende Fragen:

Kannst du deinem besten Freund oder deiner besten Freundin vertrauen?

Woher weißt du das?

Während die erste Frage hoffentlich von allen mit einem einfachen „ja“ beantwortet werden kann, wird die zweite Antwort vermutlich vielfältiger ausfallen.



Aber wahrscheinlich kann man alle Antworten damit zusammenfassen: Du hast die Erfahrung gemacht, dass deine beste Freundin oder dein bester Freund dich mag und zu dir hält. Die Erfahrung macht es aus.

Durch viele Gespräche und Dinge, die ihr gemeinsam erlebt habt, konntet ihr euch Stück für Stück besser kennen lernen. Und heute wisst ihr, dass ihr euch auf einander verlassen könnt.

So ist es auch im Glauben. Jesus will euer Freund sein. Allerdings stellt sich die Frage: Kann ich Jesus vertrauen? Und auch hier ist es wie mit der Freundschaft zwischen Menschen. Die Freundschaft zwischen dir und Jesus beginnt vielleicht, weil eure Mitarbeitenden von ihrer Erfahrung mit Jesus erzählen. Und dann gehst du einen ersten Schritt mit Jesus, indem du ihm sagst, dass du mit ihm leben willst. Deine Mitarbeiter können dir dabei helfen. Sprich sie einfach mal an.

Und dann passiert etwas in deinem Leben: Wenn du Jesus als Freund hast und nach seinen Ideen lebst, wird die Freundschaft immer fester.

Du wirst ja vermutlich nichts tun, was dein bester Freund oder deine beste Freundin kacke findet. Wenn das aber doch mal passiert, wird dir deine Freundin oder dein Freund hoffentlich vergeben. Sie oder er wird nicht begeistert sein. Aber eine echt gute Freundschaft hält auch die eine oder andere Enttäuschung aus. Sprecht ehrlich darüber. Wenn ihr Ärger nicht raus lasst, vergiftet es eure Freundschaft. Lernt euch dadurch noch besser kennen und vermeidet in Zukunft das was eurer Freundschaft schadet.

Deshalb solltest du auch nichts tun, was Jesus kacke findet. In der Bibel steht viel, wie ein gutes Leben aussehen kann. Und manche Dinge sind einfach schädlich für dein Leben und das Zusammenleben mit anderen. Vermeide es, sie zu belügen, zu bestehlen, zu mobben und so weiter.

Und was, wenn du doch etwas tust, was Jesus als schlecht bezeichnet? Dann kannst du ihn um Vergebung bitten. Und er wird dir vergeben.

So wächst das Vertrauen zu Jesus Stück für Stück wie eine Pflanze. Und nicht nur in der Beziehung zu Jesus ändert sich etwas. Je mehr Menschen sich auf eine Freundschaft mit Jesus einlassen, um so größer wird Gottes Reich.

Markus 4

30 Und er sprach: Womit wollen wir das Reich Gottes vergleichen, und durch welches Gleichnis wollen wir es abbilden?

31 Es ist wie mit einem Senfkorn: Wenn das gesät wird aufs Land, so ist's das kleinste unter allen Samenkörnern auf Erden;

32 und wenn es gesät ist, so geht es auf und wird größer als alle Kräuter und treibt große Zweige, sodass die Vögel unter dem Himmel unter seinem Schatten wohnen können.

Ihr bekommt jetzt alle einen kleinen Sonnenblumensamen. Wenn ihr ihn in die Erde pflanzt, wird daraus eine Sonnenblume. Ihr müsst euch darum kümmern, damit sie wächst. Denkt jedes mal, wenn ihr sie seht, dass sie aus einem kleinen Samenkorn entstanden ist. Denkt daran, wie die Freundschaft zwischen dir und deiner besten Freundin oder deinem besten Freund gewachsen ist. Und denke daran, dass auch Jesus dein Freund sein möchte.

Um zu verdeutlichen, wie Pflanzen wachsen, gebt ihr allen Teilis einen kleinen Blumentopf mit Erde oder eine Quelltablette (<https://duckduckgo.com/?q=quelltabletten>) und ein paar Sonnenblumensamen mit nach Hause. Nehmt am besten Samen für möglichst große Blumen. Manche werden größer als eure Teilis.

Dann können sie sehen, wie die Pflanzen wachsen, wenn man sich darum kümmert. erinnert sie nach ein paar Wochen daran, dass die Blume in einen größeren Topf oder ins Freie sollte. Oder macht einen Wettbewerb daraus, wer am Ende die größte Sonnenblume hat.

Am Ende des Sommers könnt ihr die Teilis ermuntern, die Sonnenblumenkerne in den Blüten zu sammeln und zu sehen, ob diese im nächsten Jahr wieder wachsen.

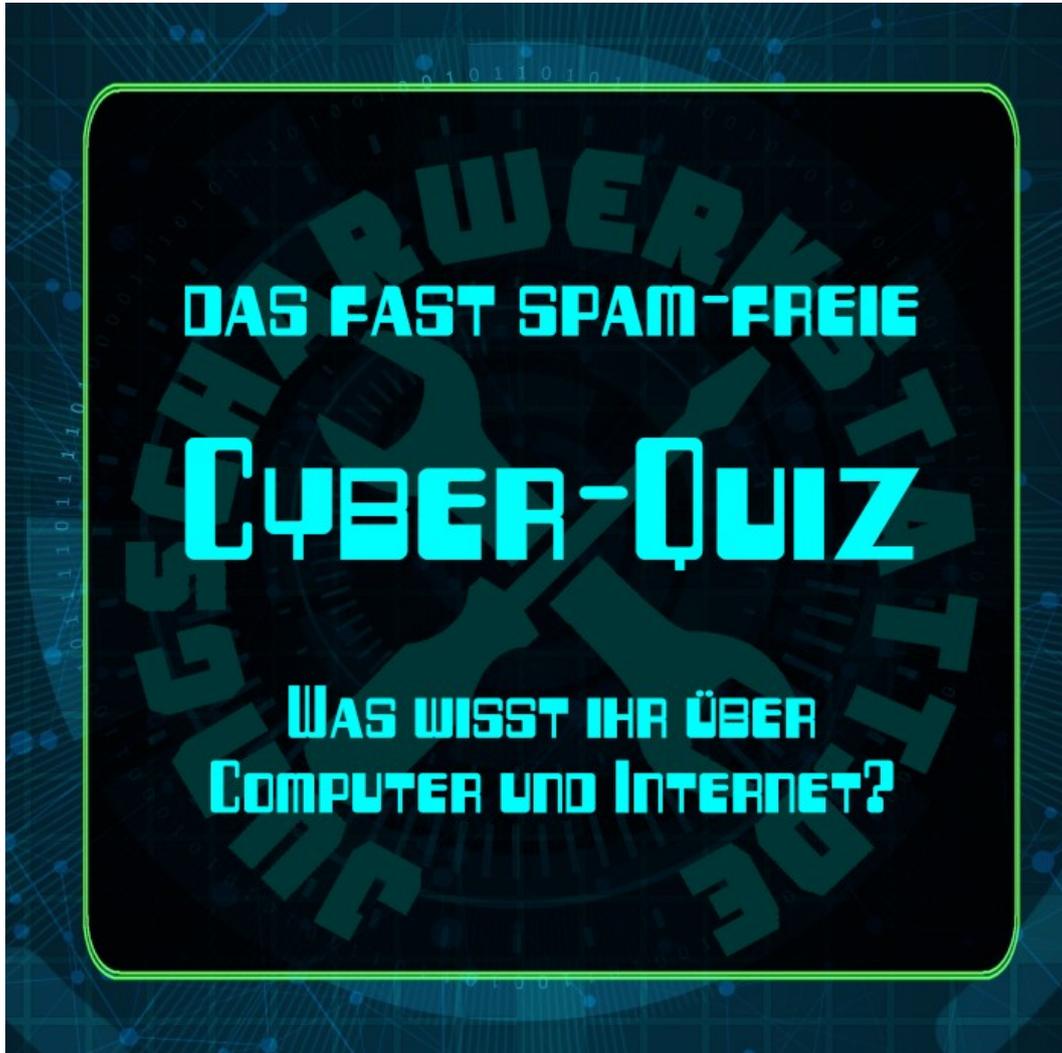
Das fast SPAM-freie Cyber-Quiz

Das fast SPAM-freie Cyber-Quiz ist wieder einmal ein Programmpunkt, den ihr auf einer Leinwand oder einem Bildschirm spielt.

Wenn ihr das als richtigen Show-Abend aufziehen wollt, folgen noch einige Ideen, was ihr machen könntet. Grundsätzlich könnt ihr das Quiz auch innerhalb kürzester Zeit als Notprogramm durchziehen.

Dazu habe ich pro Frage 3 Folien vorbereitet.

Folie xxx1 ist jeweils eine Frage mit 4 Antwortmöglichkeiten. Auf Folie xxx2 ist die richtige Antwort markiert. Und auf Folie xxx3 steht noch eine kleine Erklärung, damit die Teilis auch was lernen.



Wenn ihr das Quiz als große Show aufziehen wollt, solltet ihr euch ordentlich ins Zeug legen.

Ich empfehle 2 oder mehr Teams zu bilden und mit Buzzern zu arbeiten. Alternativ bekommt jedes Team 4 Schilder mit den Zahlen 1 bis 4 und hält auf ein Kommando hin die Antwort nach oben.

Es können ein oder zwei Mitarbeitende den Abend moderieren. Zu zweit fühlen sich die Meisten sicherer. Eventuell kann eine dritte Person die Folien weiter klicken, sonst bleibt es auch an den Moderierenden hängen. Wichtig ist eine vorher festgelegte Reihenfolge und eine genaue Absprache, wann welches Spiel dran ist.

Legt die Regeln fest und erklärt sie am Anfang genau. Lasst auch noch Fragen zu, falls etwas unklar ist.

Lest euch unbedingt im Vorfeld die Fragen durch. Ihr solltet nicht auf der Bühne stehen und selber mit raten müssen.

Überlegt euch, ob ihr noch einen „Show-Act“ einplant. Ein Mitarbeitender verkleidet sich als Promi und „singt“ und tanzt zu einem Vollplayback. Oder habt ihr jemand der auch ohne Playback singen kann? Na dann los.

Ihr könnt auch noch zusätzlich mehrere Action-Spiele auf oder vor der Leinwand gegeneinander spielen. Jede Gruppe entsendet einen Teili für eine Runde „Mario Kart“ oder andere Party-Spiele. Kein Teili darf zwei mal antreten.

Da kann sich die Samstag-Abend-Show warm anziehen.

Ihr bekommt eine ZIP-Datei mit Folien, die so nummeriert sind, dass sie direkt nach einander durchgeklickt werden können. Oder ihr baut sie in eine Präsentation ein oder ladet sie direkt in ein Präsentationsprogramm.

Zusätzlich zu den Fragen, Antworten und Erklärungen habe ich noch jeweils eine Grafik „blanko“ gepackt. Damit könnt ihr eigene Fragen hinzufügen. Aus dem gleichen Grund findet ihr noch eine Datei für das kostenlose Grafikprogramm „GIMP“ falls ihr damit arbeitet. <https://www.gimp.org>

Falls ihr zusätzliche Fragen einbaut, würde ich mich freuen, wenn ihr mir diese schickt. Dann kann ich das Quiz noch erweitern.

Das fast SPAM-freie Cyber-Quiz: <https://theone-andonly.de/jsw-bonus/23/cyberquiz.zip>

Zeltlagerpraxis: Schlechtes Wetter Teil 2

Hier folgt wie versprochen der zweite Teil rund um schlechtes Wetter. Habt ihr [Teil 1](#) eigentlich schon gesehen?

Dieses mal geht es rund um die Zelte. Pflege, Aufbau und Verhalten bei Regen. Ich berufe mich wieder mal auf die Erfahrungen bei der AJC-Jungcharfreizeit. <https://ajc-jungcharfreizeit.de/>

Pflege

Damit ein Zelt überhaupt wasserdicht ist, muss es imprägniert sein. Das ist es, wenn ihr es kauft. Aber im Lauf der Zeit wird die Beschichtung schlechter. Das merkt ihr spätestens, wenn es im Zeltlager mal regnet, und sich auf der Innenseite eines Zeltes Wassertropfen bilden. Sobald das Zelt trocken ist, solltet ihr die entsprechende Stelle reinigen und mit einem Imprägnierspray besprühen oder mit einer Imprägnierlösung bestreichen. Imprägnieren und grundsätzlich gut gepflegte Zelte sind also schon vor dem Aufbau wichtige Maßnahmen um die Teilis im Inneren trocken zu halten.

Hier erfahrt ihr mehr über das Imprägnieren von Baumwollzelten. <https://www.outdoor-zelte.net/baumwollzelt-reinigen/>

Falls sich ein Zelt erst während des Lagers als richtig undicht erweist, könnt ihr es komplett mit Kunststoffolie überspannen. Im Baumarkt gibt es vorgefertigte Planen mit Ösen, die man schnell mit ein paar Leinen oder Gummiexpandern befestigen kann.

Richtige Löcher in der Zelthaut sollten schon beim vorherigen Abbau vermerkt und so schnell wie möglich repariert werden. Vermutlich folgt hierzu ein weiterer Beitrag zum Thema „Zelte pflegen und reparieren“.



Aufbau

Der nächste wichtige Schritt findet beim Aufbau statt. Ein gut aufgebautes Zelt verhindert auch die ein oder andere Überflutung.

Grundsätzlich muss man dabei unterscheiden, welche Zeltarten ihr im Einsatz habt. Am häufigsten dürften auf Zeltlagern wohl Spitzzelte verschiedener Arten und Stangen-Gerüstzelte (SG-Zelte) im Einsatz sein.

Link zu Zeltarten: https://de.wikipedia.org/wiki/Liste_von_Zelttypen

Baut die Zelte immer so auf, wie in der Anleitung beschrieben. Lest sie eventuell mal wieder durch. Wenn „über mehrere Generationen“ der Aufbau nur von Mund zu Mund weiter gegeben wird, schleichen sich Fehler ein. Nutzt alle Heringe* und schlägt sie ordentlich in den Boden. Wenn es regnet und der Boden weich wird, lockern sich schlecht eingeschlagene Heringe und machen das Zelt instabil. Besonders schlecht ist das, wenn zum Regen noch ordentlich Wind kommt. Wobei meiner Meinung nach die Heringe, die aus Blech gefertigt sind sofort durch T-Heringe ersetzt werden sollten. Die Blechteile sind oft schnell „Rollmöpfe“ wenn der Boden etwas härter ist.

Bei Gestängezelten ist darauf zu achten, dass die Zelthaut ordentlich gespannt ist. sonst bilden sich schnell Wassersäcke wenn es regnet.

Bei Zelten mit Schmutzlappen unten gibt es grundsätzlich zwei richtige Arten. Entweder ihr klappt sie komplett nach außen. Das ist gut, wenn ihr keine Böden habt. Das Wasser sickert bei leichtem Regen gut 20 cm vom eigentlichen Innenraum in den Boden. Wenn ihr Böden in den Zelten habt, könnt ihr die Schmutzlappen auch unter den Boden stecken. Dann läuft das Wasser bei starkem Regen gewissermaßen unter dem Zelt durch. FALSCH ist auf jeden Fall, wenn die Lappen über den Zeltboden sind. Das Wasser läuft dann direkt ins Zelt.

Der größte Fehler beim Zeltaufbau ist allerdings der falsche Platz. In einer Senke sammelt sich bei einem Platzregen das Wasser. Wenn da ein Zelt steht, haben auch gut aufgebaute Zelte keine Chance die Teilis trocken zu halten.

Wenn ihr keine Zeltböden habt, sind Feldbetten eine gute Lösung. Nach 10 Tagen auf dem Gras kommt unter einer Luftmatratze auch ohne Regen ein nicht so gut duftendes Aroma hervor. Gepäck kann man gut auf eine Palette legen, damit es vor Wasser geschützt ist.

Verhalten im Zelt

Ihr (und eure Teilis) könnt schon bei trockenem Wetter durch euer Verhalten undichte Zelte vermeiden.

Ein paar Tipps:

- Keine Kleidung zum trocknen auf die Zelthaut legen. Das schadet der Imprägnierung.
- Nicht unnötig von innen gegen die Haut fassen. Vor allem, wenn das Zelt außen nass ist, wird es an dieser Stelle undicht.
- Kein Deo oder andere Sprays im Zelt verwenden. Und schon gar nicht (den eigenen Namen) mit Deo gegen die Zelthaut sprühen.
- ...

Verhalten bei Regen

- Wenn der Wetterbericht Regen oder starken Wind vorher sagt, müssen die Eingänge und Fenster geschlossen werden. Können eure Teilis das selber, wenn es über das Zuziehen eines Reisverschlusses hinaus geht? Erklärt es ihnen möglichst gleich am ersten Tag.
- Alle Abspannungen und Heringe noch mal überprüfen damit keine Wassertaschen entstehen.
- Gepäck von den Außenwänden weg rücken.

- Alles was auf dem Grasboden liegt auf die Palette räumen.
- ...

Plan B

Habt ihr einen Plan B falls ein Zelt trotz aller Maßnahmen geflutet wird? Gibt es einen Raum im Haus in dem ihr eine Gruppe einquartieren könnt? Oder ein Aufenthaltszelt das als Notunterkunft dienen kann?

Könnt ihr irgendwo unter einem Dach eine Wäscheleine spannen, um das Gepäck aus mehreren Koffern zum trocknen aufzuhängen?

Auch bei langjähriger Erfahrung war es nur selten der Fall, dass wir einen Plan B nutzen mussten. Aber wenn sich zumindest die HVs oder das Kernteam Gedanken darüber machen, ist im Notfall schneller eine Entscheidung getroffen.

Habe ich irgendwelche Fehler in meiner Beschreibung gemacht? Habt ihr andere Erfahrungen gemacht? Oder was zu ergänzen? Dann tut euch keinen Zwang an und schreibt in die Kommentare.

PS: Beim Durchlesen des Beitrags ist mir aufgefallen, dass alles ziemlich pessimistisch klingt. Das ist wohl dem Thema geschuldet. Natürlich gibt es viele Zeltlager, die bei strahlendem Sonnenschein keine dieser Maßnahmen ergreifen müssen. Und genau so ein Lager wünsche ich euch.

* Ich werfe in diesem Beitrag Heringe und Zeltnägel in einen Topf. Grundsätzlich ist da natürlich ein Unterschied, den ich allerdings in dieser oberflächlichen Beschreibung vernachlässigen kann.

Eggspedition ins Eierland

Erst mal Sorry. Der Wortwitz im Titel ist sogar für meine Verhältnisse flach. ABER! Es bleibt garantiert nicht der eizige...

An diesem Abend könnt ihr gemeinsam mit Heike und Meik eine Reise ins Eierland machen und dort einige Abenteuer erleben. Ihr könnt die Rahmengeschichte vorlesen, dann haben die ganzen Spiele einen roten Faden.

Heike und Meik waren zwei Eier, die beschlossen hatten, Urlaub im Eierland zu machen. Sie hatten schon viel über das Eierland gehört und waren sehr aufgeregt, es endlich zu besuchen.

sEIfty first

Im Flugzeug saßen sie sicher in einem Eierkarton. Plötzlich gingen die Warnlampen an. Ihnen war klar, dass sie aus dem Flugzeug springen mussten um zu überleben. Fallschirme gab es keine, also mussten sie sich gut polstern...

Die Teilis werden in Gruppen mit 2 bis 4 Personen aufgeteilt. Jede Gruppe bekommt ein rohes Ei. Als Verpackungsmaterial gibt es Zeitungspapier, Schaschlikspieße, Klebestreifen und Trinkhalme.

Die Teilis bekommen jetzt 5 Minuten Zeit, das Ei so zu polstern, dass es einen Sturz aus zwei Meter Höhe übersteht.

Macht den Test aus eigenem Interesse auf einem Boden, den man leicht wieder sauber bekommt.

PS: haltet eine Schüssel bereit. Dann könnt ihr aus den „verunglückten“ Eiern am Ende noch ein Rührei machen...



zEitung

Meik und Heike hatten großes Glück. Ihre Polster konnten den Sturz gut abfedern und sie kamen ohne Schäden in Eiro, der Hauptstadt des Eierlands an. Andere Passagiere hatten teilweise einen Sprung in der Schale.

Sogar die Zeitung berichtete am nächsten Tag von diesem Unglück. Beim Frühstück im Hotel fiel Heike auf, dass in der Zeitung ganz oft das Wort „Ei“ auftauchte. Aber wie oft?

Die Gruppen bekommen jeweils eine Seite aus der Tageszeitung und einen Textmarker. Die Aufgabe besteht darin, in 5 Minuten möglichst oft die Buchstabenkombination „ei“ zu markieren.

Ideal wäre, wenn alle eine identische Seite haben. Kopiert zum Beispiel einen Ausschnitt mit viel Text.

memorEI

Meik wollte direkt nach dem Frühstück los ziehen, um Eiro zu erkunden. „Vielleicht können wir auch neue Freunde kennen lernen!“

So zogen sie los und schauten sich die Sehenswürdigkeiten an. Den Eiffelturm, die Eiheitsstatue, die Insel Einau und natürlich bewunderten sie die einmalige Eiline der Stadt

Mittags gingen sie in ein Eiscafé. Meik bemerkte gleich zwei Mädchen, die sich glichen, wie ein Ei dem Anderen. „Seid ihr Zwillinge?“ fragte er sie. „Ja, ich bin Eileen und das ist meine Schwester Einar.“ antwortete das eine Mädchen. „Hier in Eiro findet ein großes Zwillingstreffen statt.“ „Oh, können wir uns das ansehen?“ bettelte Heike. „Na gut, wenn es sein muss“ meinte Meik. So zogen sie nach dem Essen gemeinsam mit Eileen und Einar los um in einer großen Halle lauter Zwillingspaare zu sehen.

In einer Eierpalette stehen lauter Eier, die sich auf den ersten Blick gleich sehen. Allerdings hat jedes Ei auf der Unterseite eine Markierung. Ob ihr Zahlen oder Buchstaben verwendet oder verschiedene Farben ist euch überlassen. Allerdings muss immer auf zwei Eiern die gleiche Markierung sein. Und man darf die Markierungen nicht sehen, wenn die Eier in der Palette stehen.

Reihum darf jedes Team zwei Eier aus der Palette nehmen und die Markierungen ansehen. Sind diese gleich, darf das Team die Eier behalten und das nächste Paar anschauen. Bei unterschiedlichen Markierungen werden die Eier an eine beliebige freie Stelle in der Palette zurück gesetzt.

zwEikampf

„Ei! Was guckst du meine Freundin so an!“ rief plötzlich eine Stimme. Hinter Meik stand ein riesiger Kerl. „Äh, meinen sie mich?“ fragte Meik verwirrt. „Das muss ein Missverständnis sein...“

„Quatsch! Du hast meiner Freundin nachgeguckt. Ich fordere dich zum Duell heraus!“ So sehr Meik auch versuchte, sich aus der brenzigen Situation heraus zu reden, er schaffte es nicht. Und so stand er kurz darauf auf der Straße beim Duell.

Jeder Teili bekommt ein gekochtes Ei. Durch ein Losverfahren treten immer zwei Kontrahenten gegeneinander an. Sie stoßen die spitzen Enden der Eier gegen einander. Dabei geht immer ein Ei zu Bruch, das andere bleibt ganz. Der Verlierer darf sein zerstörtes Ei essen, der Sieger muss in der nächsten Runde mit dem heilen Ei gegen den Sieger eines anderen Duells antreten. So geht es im KO-System, bis nur noch ein Ei ganz ist.

wEItwurf

Meik hatte Glück. Der Kerl, der ihn zum Duell gefordert hatte war eigentlich ein Weichei. Und deshalb bekam er schon beim ersten Zusammenstoß einen Sprung und gab den Regeln entsprechend auf. „Puh, das war knapp“ sagte Heike erleichtert. „Komm, wir gehen weiter. Da hinten ist ein Vergnügungspark mit Achterbahn. Da werden wir ordentlich durchgeschüttelt!“

Spielt im Freien, am Besten auf einer Wiese

Bildet Zweierteams. Jedes Team bekommt ein gekochtes Ei und wirft es sich zu. Am Anfang beträgt der Abstand einen Meter. Wenn sie es erfolgreich hin und her geworfen und natürlich gefangen haben gehen sie einen Meter weiter aus einander und werfen es wieder. Erfolgreich? Dann noch mal einen Meter auseinander. Und noch einen... Welches Team schafft die größte Entfernung und fängt das Ei trotzdem?

hEißes bad

Die Zeit im Vergnügungspark verging wie im Flug. Und als Heike und Meik zurück in ihrem Hotelzimmer waren wünschten sie sich nichts mehr als ein heißes Bad. Also legten sie sich für viereinhalb Minuten in den heißen Whirlpool.

Die Teams aus „sEIfy first“ treten wieder gegen einander an. Jedes Team bekommt ein rohes Ei und die Aufgabe, es viereinhalb Minuten lang zum Frühstücksei zu kochen.

Bedingung: Nicht im Gemeindehaus. Also: Irgendwo in der Nachbarschaft klingeln, lieb fragen, Ei kochen und zurück kommen. Welches Team schafft das am schnellsten?

hEImreise

Heike und Meik verbrachten noch die ganze Woche in Eiro und als der Tag der Abreise gekommen war, beschlossen sie, nicht mit dem Flugzeug zu fliegen, sondern sich ganz sanft auf Löffeln heim tragen zu lassen.

Was wäre ein Spieleabend rund um Eier ohne den Klassiker „Eierlauf“. Jedes Team bekommt einen Löffel und ein hart gekochtes Ei. Nach einander müssen alle Teils einen abgesteckten Parcours durchlaufen und dabei das Ei auf dem Löffel balancieren. Fällt das Ei runter, muss der Teils zurück an den Start

Agentenperiskop

Wenn man als Detektiv oder eine Agentin eine Person beschatten muss, sollte man möglichst nicht selbst gesehen werden. Da ist ein Periskop ein gutes Hilfsmittel um über Mauern oder um die Ecke zu schauen.

Laut Wikipedia ist ein Periskop „ein optisches Instrument zur parallelen Verschiebung des Strahlengangs“. Das heißt: durch zwei im jeweils 45° Winkel angeordnete Spiegel wird das Bild ein Stück versetzt angezeigt. Der Kopf bleibt unter der Mauer und nur die obere Öffnung des Periskops schaut drüber.

Grundsätzlich kann man in Periskope noch eine zusätzliche Optik einbauen und es damit um eine Fernglasfunktion oder ähnliches zu erweitern. Unser Jungschar-Periskop hat aber nur die einfache Grundfunktion. Damit hält sich der Preis für das Material im Rahmen.



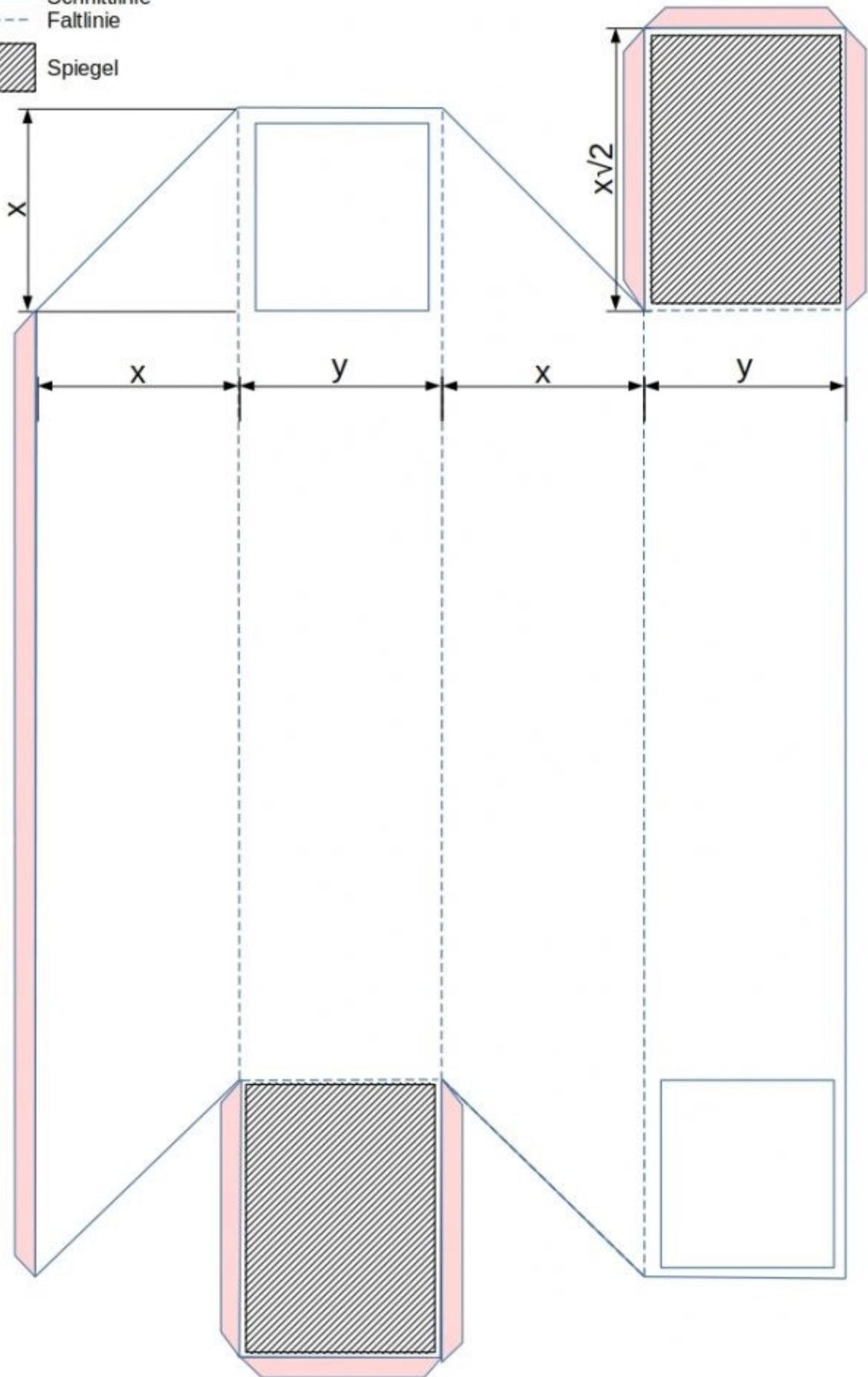
Ihr braucht nur etwas stabilen Karton, 2 (Kunststoff-)Spiegel und Klebstoff. Wenn ihr keine Klebelaschen (rot) an der Schablone anbringen wollt oder könnt, ist Klebeband eine gute Möglichkeit. In meinem Muster habe ich auf Klebelaschen verzichtet. Mit der dicken Wellpappe kann man das nicht so gut umsetzen.

Ich habe mal eine Skizze angefertigt. Die Maße könnt ihr grundsätzlich auf eure Bedürfnisse anpassen. Wichtig ist dabei nur, dass die Spiegel im 45° Winkel sind. Die Maße x und y sind in meinem Fall identisch, dürfen aber grundsätzlich unterschiedlich sein. Wenn ihr y größer macht, könnt ihr das Guckloch breiter machen und mit beiden Augen gleichzeitig rein schauen.

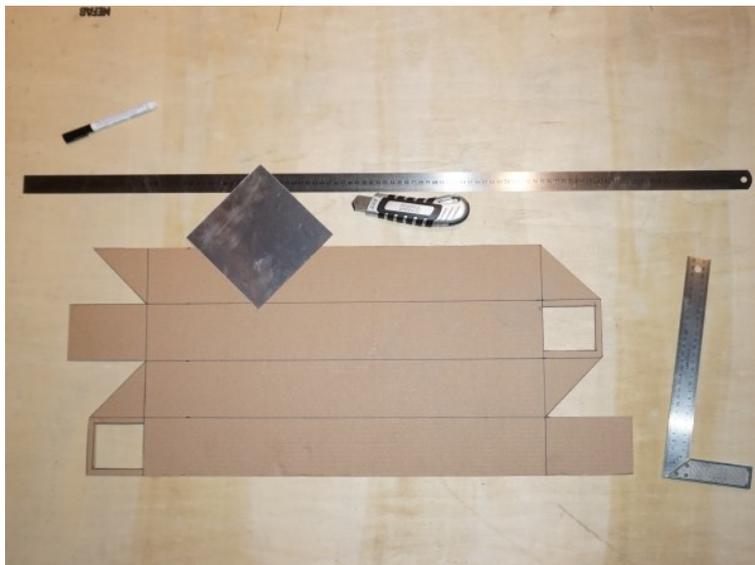
Wichtig ist, dass die Fläche mit dem Spiegel $x\sqrt{2}$ ist. Dann passt sie genau auf die 45° Kante.

Ich empfehle euch eine Schablone aus Karton anzufertigen, die die Teilis dann auf Tonpapier übertragen oder die Vorlage auf dickes Papier (DinA3) zu drucken.

- Schnittlinie
- - - - - Faltnie
- ▨ Spiegel

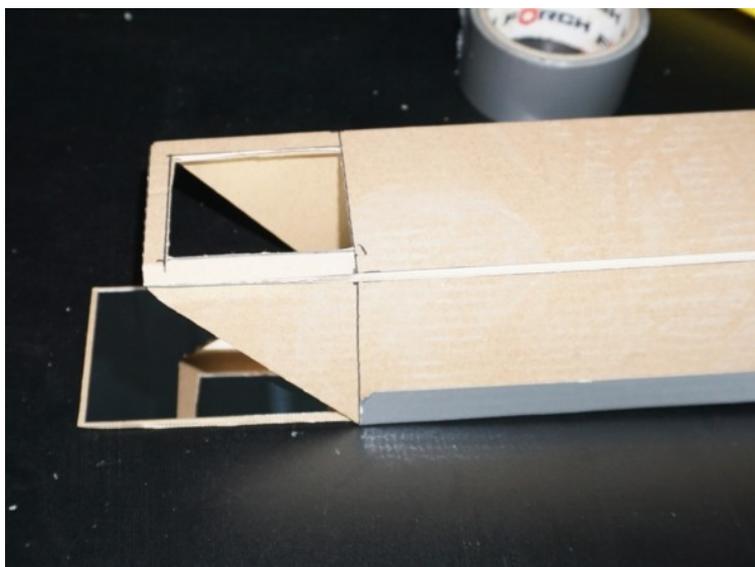


So viel zur Theorie, lasst uns basteln.



Ich habe die Vorlage angepasst. Da mein Spiegel 15 cm breit ist, habe ich mich für eine Seitenlänge von 8 cm entschieden. Dann halbiere ich den Spiegel und habe einen minimalen Überstand.

Der Spiegel ist aus Kunststoff und lässt sich, wie auch der Karton, gut mit einem Teppichmesser schneiden. Können eure Teilis verletzungsfrei damit umgehen? Wenn nicht, bereitet zumindest die Spiegel vor. Glas wäre von der Optik her besser, aber lässt sich nur schwer bearbeiten. Auf meinem Spiegel ist noch eine Schutzfolie. Der spiegelt später noch besser.



Den Spiegel habe ich mit Bastelkleber auf die Innenseite des Periskops geklebt. Damit sich der dicke Karton besser falten lässt, habe ich mit dem Teppichmesser die Falzkanten angeritzt. Zusammengeklebt habe ich die einzelnen Kanten mit Klebeband.

Und schon ist das Periskop einsatzbereit.

Ich habe den Plan ohne Bemaßung als PDF hinterlegt.

https://theone-andonly.de/jsw-bonus/23/Periskop_Jungscharwerkstatt.pdf

Besserwisser

Als Elektriker muss ich häufig bei Kunden zu Hause arbeiten.

Viele erklären mir, was es zu tun gibt und lassen mich dann in Ruhe arbeiten. Ab und zu schauen sie mal vorbei und fragen, ob alles in Ordnung ist.

Andere stehen die ganze Zeit hinter mir und sehen mir beim Arbeiten zu. Das kann manchmal schon etwas nerven. Aber im Großen und Ganzen kann ich damit umgehen.

Die schlimmsten sind die, die mir erklären wie ich zu arbeiten habe. Kurz zur Erklärung: Ich habe dreieinhalb Jahre lang eine Ausbildung zum Elektriker gemacht und arbeite mittlerweile seit 30 Jahren in diesem Beruf. Ich lehne mich also nicht besonders weit aus dem Fenster, wenn ich sage: Meistens weiß ich, was ich wie machen muss.

Diese kleine Anzahl an Kunden allerdings weiß auch genau, was ich wie machen muss. Dann erklären sie mir beispielsweise: „Ich hab im Internet nachgeschaut: Die Sicherung lässt sich nicht mehr einschalten. Die muss getauscht werden“



Ich tausche natürlich nicht gleich die Sicherung, sondern gehe systematisch auf Fehlersuche. Hab ich so gelernt. Erstmal den Draht ausklemmen, der an der Sicherung angeschlossen ist. Und siehe da, die Sicherung hält. Der Besserwisser ist skeptisch. „Im Internet stand aber...“

Nach kurzer weiterer Fehlersuche kann ich eine Leitung ausfindig machen, die offensichtlich in der Wand beschädigt ist. Zumindest sprechen die Messwerte des Isolationsmessgerätes ganz klar dafür. Ich frage den Besserwisser: „Haben sie in dieser Wand gebohrt oder einen Nagel eingeschlagen?“

„Ja, gestern habe ich ein Bild aufgehängt.“ Dabei hat er wohl den Nagel in die entsprechende Leitung geschlagen und damit einen klassischen Kurzschluss verursacht. Mir bleibt nichts anderes übrig als die Wand vorsichtig auf zu stemmen und die beschädigte Leitung zu reparieren.

Simon hatte irgendwann einen ähnlichen Fall. Es war nicht wirklich ein Kunde, aber offensichtlich ein klassischer Besserwisser.

Simon war Fischer. Er hatte von klein auf diesen Beruf gelernt. Simon fuhr mit seinen Kollegen jede Nacht auf den See um zu fischen. Und sie machten ihren Job gut. Zumindest so gut, dass sie davon leben konnten. Aber das war nicht verwunderlich. Sie wussten, was zu tun war.

Manchmal hatten sie auch Pech und fingen nur wenige Fische. Und am Morgen nach so einer Nacht waren sie gerade dabei die Netze zu flicken um sich dann ein paar Stunden aufs Ohr zu hauen und zu schlafen. Plötzlich kam eine Gruppe Leute auf sie zu. Sie liefen hinter einem Wanderprediger her und wollten hören, was er zu sagen hatte. Doch weil sich alle um ihn drängten, konnte man nicht viel verstehen. Deshalb kam er auf Simon zu und fragte, ob er ihn mit dem Boot ein Stück auf den See fahren könnte.

Simon überlegte. Eigentlich war Feierabend – oder Feiertag? – und er wollte nur noch schlafen. Aber dieser Mann faszinierte ihn. Er ruderte ein paar Meter auf den See hinaus und die anderen Menschen blieben am Ufer stehen. Der Wanderprediger erzählte mit lauter Stimme von Gottes Reich und alle konnten ihn verstehen.

Als er seine Rede beendet hatte sagte er zu Simon: „Wirf deine Netze noch mal aus.“

Simon wusste, dass das eine dumme Idee war. Er hatte lange genug als Fischer gearbeitet, dass er folgendes wusste: Bei Tag hätten die Fische den Schatten des Bootes als Bedrohung gesehen und wären davon geschwommen. Das hatte er so gelernt.

Dieser Besserwisser, Jesus hieß er wohl, hatte doch keine Ahnung. Man erzählte sich, dass er eigentlich Zimmermann war. Wenn der ihm Tipps gegeben hätte wie man ein Holzboot repariert, dann hätte Simon sicher darauf gehört. Aber tagsüber fischen?

Aus irgendeinem Grund tat er aber trotzdem, was dieser Jesus da verlangte. Und plötzlich war das Netz so voll, dass es zu reißen begann. Die Kollegen mussten in einem zweiten Boot auf den See und helfen.

Dieses Wunder beeindruckte Simon so sehr, dass er beschloss seinen Beruf als Fischer aufzugeben und mit diesem Jesus von Ort zu Ort zu ziehen. Zwei seiner Kollegen kamen auch gleich mit. Simon bekam später den Spitznamen Petrus. Er hat noch viel mehr mit Jesus erlebt.

Wie würde ich reagieren, wenn Jesus mir erklären würde, wie ich meinen Job zu machen habe?

Im Berufsleben ist mir das noch nie passiert. Ich versuche trotzdem im Alltag nach den Regeln zu leben, die in der Bibel stehen. Da steht übrigens gar nicht so viel über elektrischen Strom drin.

Aber in meinem Leben konnte ich schon häufig feststellen, dass es gut ist, das zu tun was Jesus will. Er weiß es wirklich besser.

Und ich wünsche euch, dass ihr die gleiche Erfahrung macht. Lasst euch auf ein Leben mit diesem Besserwisser Jesus als eurem Herrn ein.

PS: Die ganze Geschichte von Simon findet ihr in Lukas 5,1-11

Klopapiertransport

Ein Gelände- oder Dorfspiel für Gruppen mit 4 bis 20 Teilis. Ob im Wald , einer freien Fläche (Fußballplatz?) oder im Dorf, grundsätzlich kann es überall gespielt werden

Grundlage ist die klassische transportiere-irgendwas-von-A-nach-B-Idee, die in vielen Geländespielen verwendet wird.

Außer ein paar Rollen Klopapier braucht ihr noch für jeden Teili eine Spritzpistole.

Teilt die Teilis in 2 faire Gruppen ein. Ihr braucht außerdem mindestens 2 Mitarbeitende.

Am Besten spielt ihr mehrere kurze Runden. Dann können die Teilis verschiedene Strategien ausprobieren.



Das Ziel des Spieles ist, ein möglichst langes Stück Toilettenpapier an die gegenüberliegende Station zu bringen. Eine Gruppe bekommt ihr Papier an Station A von den Mitarbeitenden und transportiert sie zu Station B. Die andere Gruppe arbeitet gerade anders herum von Station B zu A. Irgendwo zwischen den Stationen treffen die gegnerischen Paare auf einander. Dann dürfen sie mit Hilfe der Spritzpistolen den Klopapierstreifen der Anderen nassspritzen und damit zum Abreißen bringen. Direkter Kontakt ist verboten. Es kann natürlich auch passieren, dass man noch einem zweiten gegnerischen Paar begegnet. Das gibt dann das nächste Duell.

Wenn das Klopapier reißt, wird das längere Stück weiter transportiert und bei den Mitarbeitenden abgegeben. Die Reste werden auch direkt mitgenommen. Dann holen die Teilis das nächste Stück Klopapier an ihrer Ausgabe und versuchen, ein noch längeres Stück ins Ziel zu bringen.

Nach Ablauf der Zeit gewinnt die Mannschaft die den längsten zusammenhängenden Papierstreifen ins Ziel gebracht hat. Egal wie viele Streifen transportiert wurden: nur das längste Stück entscheidet über Sieg und Niederlage.

Weitere Regeln:

- Der Papierstreifen darf nur an den äußersten Blättern gehalten werden. Der Streifen selbst hängt frei zwischen den Teilis.
- Wenn eines der beiden Papiere bei einem Duell gerissen ist, darf nicht mehr weiter gespritzt werden. Beide Paare ziehen mit ihren Reststreifen friedlich weiter.
- Es gibt an der Ausgabe grundsätzlich keine Längenbegrenzung der Papierstreifen. Einen 10-Meter-Streifen zu zweit durch den Wald zu transportieren, halte ich allerdings für nicht besonders aussichtsreich.
- Eine grundsätzliche Materialbegrenzung ist sinnvoll. Wenn die Rolle leer ist, gibt es eben nichts mehr.
- Ob das Papier wegen Wasser oder aus sonstigen Gründen reißt, ist egal. Gerissen ist gerissen und der längere Abschnitt wird weiter transportiert.

Black Stories 27 – Hoch die Hände: Wochenende

Es gibt ja unzählige Dinge, die man nach Feierabend oder am Wochenende machen kann. Ich persönlich ziehe es vor mich von der stressigen Woche auszuruhen. Andere brauchen eher Action, die gelegentlich zu gefährlichen Situationen führt. Drei solche Tätigkeiten kommen in diesen Black Stories vor.

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

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



Beulengefahr

Situation:

Victor und Astrid wollten einen schönen Abend mit einander verbringen. Doch Victors Prahlerei bescherte Astrid Kopfschmerzen.

Die Geschichte:

Victor wollte beim Bowling angeben und holte mit der Bowlingkugel extra weit aus. Diese rutschte ihm nach hinten von den Fingern und traf Astrid am Kopf.

Blitzgefahr 1

Situation:

Lara hätte ohne Blitz zwar kein schlechteres Foto, aber ein Problem weniger.

Die Geschichte:

Lara hatte sich in einem kanadischen Nationalpark für ein ganz besonders Selfie nahe an einen Bären ran geschlichen. Die Frau hatte ihn nicht wirklich aus der Ruhe gebracht. Den Blitz hielt er aber für eine Bedrohung, gegen die er sich wehrte. Mit Mühe konnte Lara das Auto erreichen und flüchten.

Link zum Thema: <https://www.oe24.at/welt/weltchronik/das-sind-die-gefaehrlichsten-selfies-der-welt/398220460>

Blitzgefahr 2

Situation:

Oscar war in einem Fahrzeug ohne Fahrer mit über 100 km/h unterwegs als er geblitzt wurde. Plötzlich wurde er kreidebleich.

Die Geschichte:

Oscar fuhr in einer Achterbahn. Mitten in einer scharfen Kurve wurden Fotos gemacht, die man am Ausgang als Andenken kaufen konnte.

Seedballs

Samenkugeln oder Seedballs sind kleine Kugeln aus Erde, die mit Samen bestückt sind. Wenn sie sich im Freien auflösen, haben die Pflanzen alles, was sie zum Wachsen brauchen.

Anhänger vom Guerilla Gardening (https://de.wikipedia.org/wiki/Guerilla_Gardening) bepflanzen damit zum Beispiel öffentliche Grünflächen. Kugel werfen, fertig.



Rechtlich gesehen ist das allerdings verboten. Auf dem eigenen Grundstück oder mit ausdrücklicher Genehmigung der Eigentümer können die Teilis die Samenbomben werfen und den Pflanzen beim wachsen zuschauen.

Die Bomben selbst sind einfach zu basteln. Ihr benötigt Blumenerde. Am besten direkt vom Komposthaufen oder gekaufte ohne Torf. Damit die Kugeln zusammenhalten wird diese im Verhältnis 1 zu 1 mit Tonerdepulver gemischt. Gibt es als „Heilerde“ in der Drogerie.

Und dann braucht ihr noch Samen. Hier bietet sich eine Mischung aus verschiedenen Wildblumen an. Die gibt es als Insekten-, Schmetterlings-, oder einfach Wildblumenparadies zu kaufen. Oder ihr nehmt nur eine Blumenart.

Die Zutaten werden trocken in einer Schüssel vermischt.

Dann kommt vorsichtig etwas Wasser dazu. Mit einem Löffel rührt ihr kräftig um. Und immer wieder ein Schuss Wasser, bis sich eine feste Pampe bildet. Falls es zu flüssig wird, kippt noch etwas Tonerde nach.



Aus der Pampe könnt ihr jetzt Kugeln formen. Von der Größe her irgendwo zwischen Walnuss und Hühnerei. Ihr müsst sie mit den Fingern zusammendrücken und nicht zwischen den Händen rollen.

Die fertigen Kugeln lasst ihr auf Zeitungspapier oder in einem Eierkarton zwei bis drei Tage trocknen, dann sind die „Bomben“ einsatzbereit.

Noch ein Link zu einem Beitrag zur rechtliche Lage: <https://www.miss-greenball.de/wohin-darf-man-seedbombs-werfen>. Wie schon erwähnt seid ihr auf eurem Privatgrundstück sicher. Oder fragt nach ob ihr rund ums Gemeindehaus werfen dürft.

Das Taxi des Grauens

Gruselgeschichten sind nicht für alle Teilis geeignet. Ihr kennt eure Teilis und solltet es einschätzen können. Achtet darauf, dass aus „gruseln“ nicht „Angst“ wird. Beobachtet sie während des Erzählens und brecht im Zweifelsfall ab.

Diese Gruselgeschichte erzählt ein „Ereignis aus eurem Leben“. Passt sie dementsprechend an und erzählt sie frei.

Vor vielen Jahren war ich Zivi in Schwäbisch Hall. Ich hab den Krankenschwestern im Krankenhaus geholfen, die Patienten zu versorgen. Leider war die Bezahlung nicht besonders gut. Also hab ich einen Nebenjob angenommen. Taxi fahren.

Das war meistens recht angenehm. Ab und zu musste man auch unsympathische Menschen fahren, aber mit den meisten konnte man sich ganz gut unterhalten.

Weil ich ja tagsüber im Krankenhaus arbeitete, übernahm ich mit dem Taxi häufig die Schicht am Abend. Und an einem nebligen Freitagabend im November begann die Geschichte...

Über das Funkgerät bekam ich kurz vor Schichtende um Mitternacht von der Zentrale den Auftrag, einen Mann am Bahnhof abzuholen. Also fuhr ich zur vereinbarten Stelle. Der Mann, der dort in das Taxi stieg, war etwas seltsam gekleidet. Er hatte einen langen, schwarzen Mantel an und einen Hut mit einer breiten Krempe, die das Gesicht größtenteils verdeckte. Unter dem Hut hingen glatte, blonde Haare hervor. Sie gingen bis zu seinen Schultern und schienen gut gepflegt. In der Hand hatte er einen schwarzen Koffer.

Weil ich ja tagsüber im Krankenhaus arbeitete, übernahm ich mit dem Taxi häufig die Schicht am Abend. Und an einem nebligen Freitagabend im November begann die Geschichte...



Über das Funkgerät bekam ich kurz vor Schichtende um Mitternacht von der Zentrale den Auftrag, einen Mann am Bahnhof abzuholen. Also fuhr ich zur vereinbarten Stelle. Der Mann, der dort in das Taxi stieg, war etwas seltsam gekleidet. Er hatte einen langen, schwarzen Mantel an und einen Hut mit einer breiten Krempe, die das Gesicht größtenteils verdeckte. Unter dem Hut hingen glatte, blonde Haare hervor. Sie gingen bis zu seinen Schultern und schienen gut gepflegt. In der Hand hatte er einen schwarzen Koffer.

Er setzte sich großlos auf die Rückbank und sagte mit einer tiefen Stimme: „Bring mich zum Friedhof!“ Ich startete das Taxameter und fuhr los. Im Rückspiegel sah ich, dass er den Hut nicht abgenommen hatte. Ich konnte sein Gesicht nicht erkennen. Irgendwie war mir nicht nach lockerer Unterhaltung zumute. Dem Fahrgast wohl auch nicht. Also fuhren wir schweigend durch die Nacht.

Am Friedhof angekommen, stieg er aus und sagte bestimmend: „Warte hier!“

Ich gruselte mich. Die krächzende Stimme ließ mir einen kalten Schauer über den Rücken laufen. Am Friedhof war nachts natürlich niemand unterwegs. Und so wartete ich im Dunkeln.

Zwei Minuten... fünf Minuten... zehn Minuten... Nur das Taxameter tickte leise vor sich hin.

Plötzlich ging die hintere Tür auf und der seltsame Fahrgast stieg wieder ein. „Bring mich zurück zum Bahnhof“ sagte die Stimme wieder in einem Befehlston.

Am Bahnhof angekommen, stieg er wortlos aus, bezahlte und verschwand auf einem unbeleuchteten Weg.

Erleichtert brachte ich das Taxi zurück zur Zentrale. Kurze Kontrolle: Alles sauber, keine Schramme im Lack. Endlich Feierabend. Es war schon nach Mitternacht und im Ziviwohnhelm war noch Party angesagt.

Ich hatte den seltsamen Mann schon fast vergessen, oder sollte ich sagen verdrängt, als am Freitag darauf wieder eine halbe Stunde vor Schichtende ein Funkspruch kam, dass ich jemanden am Bahnhof abholen sollte. Und ihr liegt richtig, wenn ihr vermutet, dass es wieder dieser seltsame, schwarz gekleidete Mann war. Wieder stieg er ein und ich hörte die bekannte Stimme: „Bring mich zum Friedhof!“

Wieder konnte ich das Gesicht nicht erkennen. Wieder musste ich warten.

Zwei Minuten... fünf Minuten... zehn Minuten... Nur das Taxameter tickte leise vor sich hin.

Ich machte mir meine Gedanken. „Letztes mal ist ja alles gut gegangen. Und nur, weil er etwas gruselig aussieht, und sich auch so verhält, ist er noch lange kein schlechter Mensch. Er ist ja genau genommen nicht mal unfreundlich, nur eben so ... gruselig.“

Auf einmal ging die Tür wieder auf und der seltsame Fahrgast stieg wieder ein. „Bring mich zurück zum Bahnhof“.

Im Rückspiegel konnte ich erkennen, dass sein Hut weiter nach hinten gerutscht war. Die ursprünglich glatten Haare waren zerzaust und das, was ich vom Gesicht erkennen konnte war mit Dreck verschmiert.

Am Bahnhof zahlte er wortlos und verschwand in die gleiche Richtung wie beim letzten mal. Als ich dieses mal das Taxi zurückstellte, lag im Fußraum dort, wo er gesessen hatte, Erde. Und auf dem Sitz war ein roter Fleck. War das Blut? Hatte er sich irgendwo verletzt? Der Sitz war aus Kunstleder, also war das schnell weg gewischt. Und die Fußmatte konnte ich mit dem Staubsauger ruck-zuck sauber saugen. Feierabend. Wochenende genießen und den seltsamen Mann vergessen.

Am nächsten Freitag hatte ich während der ganzen Schicht ein ungutes Gefühl. Und als ich gegen halb zwölf den Funkspruch empfing, dass ich jemand am Bahnhof abholen sollte, war ich kurz davor, die Fahrt abzulehnen. Aber die Neugier hatte mich gepackt. Und ich bin ja auch kein Feigling!!!

Also fuhr ich zum Bahnhof. Und, genau wie ich erwartet hatte, stieg der schwarzgekleidete Mann mit den Worten „Bring mich zum Friedhof!“ zu.

Wie schon an den letzten beiden Freitagen musste ich vor dem Friedhof warten.

Zwei Minuten... fünf Minuten... zehn Minuten... Nur das Taxameter tickte leise vor sich hin.

Ich beobachtete zwar die Umgebung, so gut das in der Dunkelheit ging, aber ich sah ihn nicht kommen. Ich erschrak als sich die Tür öffnete und der Mann fast hektisch wieder zu stieg. „Bring mich zurück zum Bahnhof“ sagte er mit der seltsam tiefen und kratzigen Stimme.

Er schien außer Atem zu sein. Und als ich in den Rückspiegel sah, erschrak ich noch mehr. Der Hut war weg und ich konnte sein bleiches Gesicht sehen. Die Haare waren total durcheinander und an den Mundwinkeln waren Blutspuren zu sehen. Was mir erst auf den zweiten Blick auffiel, waren seine langen, spitzen Eckzähne.

Mich beschlich ein grausamer Verdacht. Innerlich rang ich mit mir. Ich wollte es wissen, aber traute mich nicht, es auszusprechen.

Mit leiser, zitternder Stimme fragte ich: „Äh, Entschuldigung, wenn ich so ... direkt ... frage. Aber... sind... sind sie... sind sie ein Vampir?“

„JAAAAA“

Wie schon erwähnt lebt diese Geschichte von der Art des Erzählens. Der Effekt bei dieser Geschichte ist, dass ihr beim Erzählen zuerst normal sprecht, dann immer leiser werdet und am Ende die Antwort auf eure Frage laut schreit.

PS: Nach einem Facebook Kommentar kam mir der Gedanke, dass ein alternatives Ende mit „NEIN!“ keine Existenz von Vampiren voraussetzt und grundsätzlich genau so gut funktioniert.

Indiaca basteln

Indiaca ist, laut Wikipedia, ein schnelles und sehr dynamisches Rückschlagspiel. Spielgerät ist die gleichnamige Indiaca, die mit der flachen Hand geschlagen wird.

<https://de.wikipedia.org/wiki/Indiaca>

Natürlich kann man eine Indiaca kaufen. Selber bauen geht aber auch.

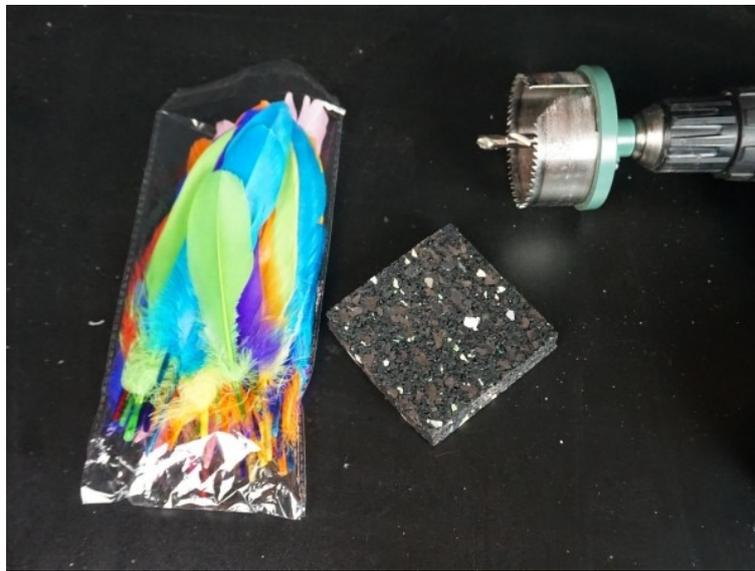
Ich habe ein bisschen mit verschiedenen Materialien experimentiert. Die ursprüngliche Idee war, einfach Holz zu verwenden. Technisch geht das einwandfrei. Aber der „Kopf“ ist ziemlich hart und ist nicht besonders angenehm beim Spielen. Eventuell könnte man auch noch ein Stück Schwamm oder ähnliches drauf kleben.



Auf der Suche nach etwas Weicherem, das trotzdem ein entsprechendes Gewicht hat, bin ich auf Terrassenpads aus Gummigranulat (<https://duckduckgo.com/?q=Terrassenpads+aus+Gummigranulat>) gestoßen. Diese werden eigentlich bei Holzterrassen unter das Holz gelegt, damit dieses nicht direkt auf dem Boden liegt.

Wenn ihr mit anderen Materialien experimentiert, lasst mir bitte eure Erfahrungen zukommen.

Das Material ist relativ überschaubar. Außer dem Kopf besteht die Indiaca nur noch aus Federn. Die kann man auch relativ einfach im Internet bestellen (<https://duckduckgo.com/?q=gänsefedern+kaufen+20cm>). Als Naturprodukt unterliegen sie Größenschwankungen. Ich habe 20 cm lange Federn bestellt. Tatsächlich waren in der Verpackung Längen zwischen 15 und 23 cm.



Die Terrassenpads haben eine Größe von 90x90cm und sind 2cm stark. Mit einer Lochsäge für Holz lassen sich die Köpfe gut zuschneiden. Ich habe einen Durchmesser von 78mm gewählt. Grundsätzlich könnt ihr die Größe aber variieren.



Spannt das Pad mit zwei Schraubzwingen fest. Bohrt dann mit einer langsamen Drehzahl mit einem Akkuschauber so weit in den Gummi, dass der Kern sich vom restlichen Pad löst. Da der Zentrierbohrer vor der eigentlichen Säge aus dem Gummi kommt, solltet ihr ein dickes Brett, in das ihr ein Stück hinein bohren könnt, unterlegen, sonst beschädigt ihr den Tisch. **ACHTUNG VERLETZUNGSGEFAHR!**

Durch den Zentrierbohrer habt ihr aber gleich ein Loch in das ihr ein paar Federn stecken könnt. Drei bis vier wären gut. Fixiert sie mit einer Heißklebepistole. **ACHTUNG!** Wie der Name Heißkleber vermuten lässt, ist der Kleber heiß. Verbrennungsgefahr!

Nach einer kurzen Abkühlungsphase ist die Indiacca einsatzbereit.

Ihr könnt einfach im Kreis stehen und euch gegenseitig zuspieren, oder ein Turnier nach offiziellen Regeln des DTB veranstalten.

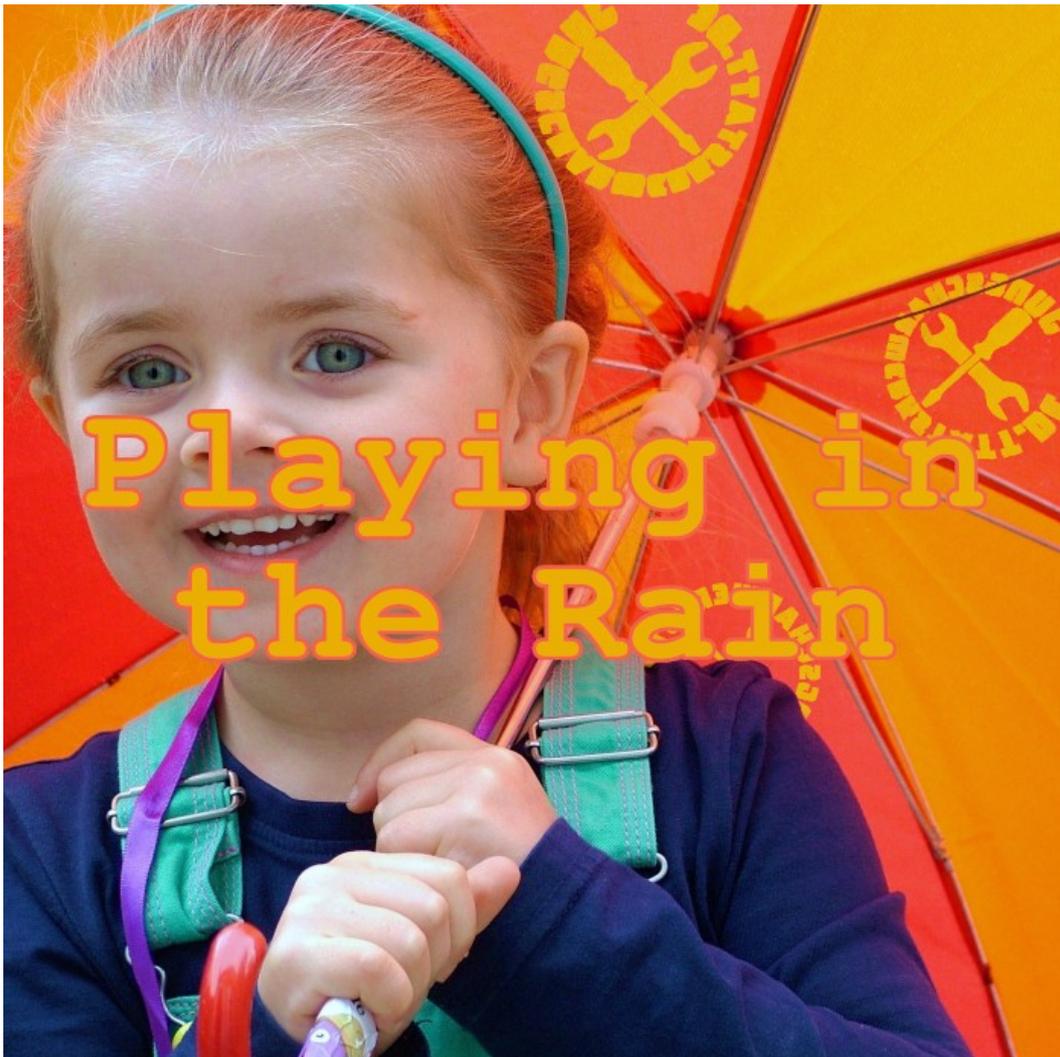
<https://www.dtb.de/indiacca/themen/spielregeln/>

Playing in the Rain

Kennt ihr das auch? Da hat man für die Gruppenstunde ein tolles Programm im Freien ausgedacht, und dann fängt es an zu regnen. Was kann man tun? Wer sich in der Jungscharwerkstatt auskennt antwortet jetzt natürlich: „Ich schnappe mir meinen Notfallkoffer und bereite in 5 Minuten eine komplette Gruppenstunde vor.“ <https://jungscharwerkstatt.de/notfallkoffer-2-0>

Wenn es aber warm genug ist könnt ihr auch Spiele im Regen spielen. Lasst den Eltern im Vorfeld möglichst noch kurz eine Nachricht zukommen, dass die Teilis nass und schmutzig werden und sich entsprechend anziehen sollen.

Natürlich müsst ihr mit diesem Programm nicht warten, bis es euch eine Gruppenstunde verregnet. Der Regen von oben ist teilweise auch gar nicht unbedingt nötig. Andere Spiele brauchen auch etwas mehr Vorbereitung als 5 Minuten.



Pfützenboccia

Ein kleiner Stein wird in eine Pfütze geworfen. Die Teilis versuchen jetzt mit jeweils zwei etwa hühnereigroßen Steinen möglichst nahe an das Ziel zu treffen. Da spritzt das Wasser schön in alle Richtungen. Regeln in Anlehnung an Crossboccia. (<https://jungscharwerkstatt.de/crossboccia>)

Matschburgen

Sandburgen halten nicht, wenn der Sand zu trocken ist. Wenn er allerdings zu nass ist, gibt es auch Probleme. Dann versucht mal, im Regen Burgen aus matschiger Erde zu bauen. Wer baut die höchste, größte oder schönste Matschburg?

Wasserrutsche

Ihr braucht für die Wasserrutsche ein paar Meter stabile Kunststoffolie, einen Hang und biologisch abbaubares Spülmittel. Die Folie wird am Hang ausgelegt und mit etwas Spülmittel schön glitschig gemacht. Zusammen mit dem Regen sorgt es für ausreichend Schmierung, damit die Kinder den Hang runter rutschen können. Falls es nicht regnet, sorgt ab und zu mit einer Gießkanne für Feuchtigkeit.

Als Folie eignet sich zum Beispiel Silofolie oder ein Zeltboden. Ihr könnt auch mehrere Böden ein Stück überlappen lassen, wenn euch die Strecke zu kurz ist. Oder ihr geht aufs Ganze: Buschi hat für die Jugendfeuerwehr 50 Meter LKW-Plane als Rutsche gekauft. Für eine einmalige Aktion ist das aber eher keine Option.

Bootsrennen

Bei stärkerem Regen bilden sich am Straßenrand manchmal richtige „Flüsse“. Wenn die Straße übersichtlich und wenig befahren ist, könnt ihr dort ein Bootsrennen starten. Nehmt einfach kleine Holzstückchen, baut Papier- oder Korkenboote (<https://jungscharwerkstatt.de/korkenboote>) und stoppt mit dem Handy, wessen Boot am schnellsten eine bestimmte Strecke zurücklegt.

Regen sammeln

Bildet mehrere Teams, die mit Bechern losziehen um damit möglichst viel Wasser in einen Eimer zu befördern. Einfach den Becher in den Regen halten, aus Pfützen schöpfen oder an einer (Dach-)Kante das Wasser in einen Becher laufen lassen? Ihr legt fest was erlaubt ist.

Schirm-Sharing

Startet den Versuch, wie viele Teilis sich unter einen Regenschirm stellen können, ohne nass zu werden.

No-Body-Guard

Wie bei Bodyguard (<https://jungscharwerkstatt.de/bodyguard>) steht ein Promi in der Mitte und muss sich gegen Angriffe wehren. Zur Abwehr gibt es einen Regenschirm. Die Angreifenden haben eine Wasserbombe, die sie entweder möglichst sauber zu einander passen oder auf den Promi werfen. Aus Umwelt- und Kostengründen solltet ihr Schwammwasserbomben (<https://jungscharwerkstatt.de/wasserbomben-basteln>) nutzen. Stellt einen Eimer mit Wasser zum Nachladen bereit.

Holzfäller – Ein Nachtgeländespiel

Holzfäller ist ein klassisches „Finde Mitarbeitende im Wald“-Geländespiel. Die MA sind in diesem Fall Holzfäller. Das Ganze findet idealerweise bei Nacht statt.

Wichtig: Alle Aktionen im Wald im Allgemeinen und bei Nacht im Besonderen müsst ihr im Vorfeld mit dem Förster abklären!

Vorbereitung

Die Teilis sollten in Gruppen von 2 bis 4 Personen eingeteilt werden. Diese müssen während des Spiels zusammenbleiben. Die Gruppen sind eigentlich ohne Mitarbeitende unterwegs. Traut ihr das euren Teilis zu? Wenn nicht, muss in jeder Gruppe ein MA dabei sein.

Falls nicht der ganze Wald genutzt wird, müsst ihr das Spielgebiet gut erkennbar mit Absperrband oder Knicklichtern markieren.

Ihr solltet ein Signal vereinbaren, bei dem sich alle an einer vereinbarten Stelle treffen. Ansonsten geht auch ein vorher klar definierter Zeitpunkt.



Durchführung

Die Mitarbeitenden übernehmen die Rolle der Holzfäller. In unregelmäßigen Abständen klopfen sie mit einem Stock gegen einen Baum. Die Teilis müssen den Geräuschen folgen und die MA finden.

Sprecht euch als Holzfäller ab, wer sich leichter finden lässt und wer nur ganz selten „einen Baum fällt“. Auch wie oft und wie stark (laut) ihr pro „Fällung“ gegen einen Baum klopft, wirkt sich auf den Schwierigkeitsgrad aus.

Jeder Mitarbeitende hat Karten (oder Münzen, Knicklichter...) in einer individuellen Farbe bei sich und gibt der Gruppe, die ihn gefunden hat jeweils eine davon. Jeder Mitarbeitende darf nur einmal pro Gruppe ein Kärtchen ausgeben. Anhand der Farben kann man nachvollziehen welche Holzfäller die Gruppe gefunden hat.

Die Gruppe, die am Ende die meisten Karten hat, oder als erste eine von jedem MA, gewinnt das Spiel. Eventuell könnt ihr mehrere Runden spielen. Dann könnt ihr das Feedback der Teilis abfragen und die Regeln oder das Klopfverhalten anpassen.

Denkbare Rahmenhandlungen:

Holzfäller vom Abholzen des Waldes abhalten

In diesem Fall sind die Holzfäller illegal unterwegs und fällen die Bäume. Die Teilis wollen den Wald schützen und das verhindern. Deshalb nehmen sie den Holzfällern jeweils eine Axt ab.

Für dieses Szenario habe ich euch Kärtchen vorbereitet.

<https://theone-andonly.de/jsw-bonus/23/holzfalleraxt.pdf>

Steuern für den König eintreiben

Die Holzfäller müssen natürlich Steuern bezahlen. Die Teilis sind Steuereintreiber und bekommen Münzen. Hier bieten sich Pokerchips an.

Zeltlagerpraxis: Programmplanung

Wie alle meine Beiträge zu Zeltlagern ist das nicht die einzige und unveränderliche Möglichkeit. Wir machen es auf der [AJC-Jungcharfreizeit](https://jungcharwerkstatt.de) schon seit vielen Jahren so, und es hat sich bewährt.

Schreibt doch in die Kommentare, wie ihr euer Programm plant. So können wir auch noch dazulernen.



Im Vorfeld

Die Programmplanung findet Ende April bis Anfang Mai statt. Im Vorfeld wurde schon folgendes geplant:

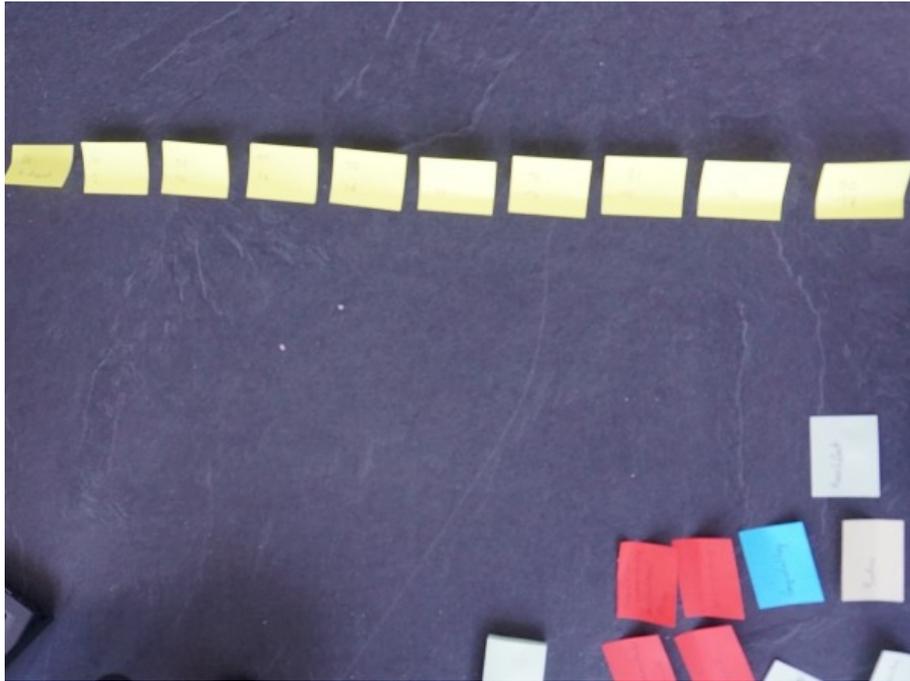
- Das Thema der Freizeit wurde vom [Kernteam](#) festgelegt. Also sowohl das biblische Thema als auch das Lagerthema. Beispiel: 2021 war das biblische Thema Elia und das Lagerthema „Dschungel“.
(Siehe <https://jungcharwerkstatt.de/expedition-ins-ungewisse>)
- Das Bibelarbeitsteam hat die Bibelarbeiten für die einzelnen Tage festgelegt. So gibt es für jeden Tag einen Zielgedanken oder eine Geschichte, die ins Programm einfließen kann.
- Das erste Treffen des ganzen Mitarbeitendenteams ist in erster Linie ein Brainstorming. Die MA erfahren das Thema und einen kurzen Abriss der Bibelarbeiten. Dann dürfen alle ihre (verrückten) Ideen zum Programm auf großen Plakaten festhalten.

Die Vorbereitung

Mit diesen Informationen trifft sich dann das Programmteam. Etwa 4 bis 6 Mitarbeitende setzen sich gemütlich in einem Wohnzimmer oder auf einer Terrasse zusammen.

Falls ihr euch terminlich nicht direkt treffen könnt, schreibe ich am Ende noch ein bisschen was für eine online Programmplanung. Wobei ich ein direktes Treffen mit Kaffee und Kuchen ganz klar bevorzuge.

Wichtig sind bei unserer Art der Vorbereitung verschieden farbige Haftnotizen. Die einzelnen Freizeittage werden in eine Reihe nebeneinander auf den Tisch geklebt. Darunter kommen dann jeweils das Nachmittags- und das Abendprogramm.



Haftnotizen haben den Vorteil, dass sie jederzeit noch mal umgeklebt werden können. So kann dann das Programm einfach erstellt und geändert werden. Am Ende sollte dann unter jedem Tag ein passendes Programm kleben. Das könnt ihr dann abfotografieren oder gleich in eine Tabelle schreiben. Macht euch zu jedem Programmpunkt ein paar Notizen, was ihr euch gedacht habt. Das restliche Team kann dann die einzelnen Programmpunkte vorbereiten.

Zu beachten

Wir nutzen die verschiedenen Farben um auf einen Blick Fehler zu vermeiden. Auf rot werden anstrengende Programmpunkte wie 2 Tageswanderung, Geländespiel, Nachtwanderung u.s.w. notiert, auf grün die Entspannten wie basteln oder Verwöhnnachmittag. Achtet darauf, dass nicht unbedingt am Tag nach einer anstrengenden Wanderung das Geländespiel als Nachmittags- und eine Nachtwanderung als Abendprogramm stehen. Die sind bei und alle rot und würden auffallen.

Programmpunkte, die fix an diesem Tag stattfinden sollten, könnt ihr gelb machen. Die Zeltplatzerkundung MUSS am ersten Nachmittag stattfinden. Ein Specialguest von außerhalb kommt an dem Tag, an dem der Termin ist. Also braucht ihr euch keine Gedanken machen, ob der gelbe Programmpunkt an einem anderen Termin besser wäre...

Überlegt euch auch, ob die Programmpunkte in Zeltgruppen oder in gemischten Gruppen stattfinden sollen. Bei uns sind die Zeltgruppen altersmäßig eingeteilt. Ein körperlich anstrengendes Geländespiel wäre mit dieser Einteilung nicht fair. Stationenläufe oder ähnliches (z.B.: 12 Schatzkisten <https://jungscharwerkstatt.de/12-schatzkisten>) können aber ohne weiteres in Zeltgruppen gespielt werden. Schreibt in die Programmbeschreibung, was ihr euch vorstellt.

Für die ganz Kreativen könnt ihr auch einen Programmpunkt einbauen, bei dem außer einem (verrückten) Namen nichts weiter bekannt ist. So ist der „Schwarz-Weiße Nachmittag“ entstanden <https://jungscharwerkstatt.de/schwarz-weisser-nachmittag>

Einige Gedanken zum Programm habe ich schon unter schlechtes Wetter Teil1 aufgeschrieben. Lest es einfach da noch mal nach. <https://jungscharwerkstatt.de/zeltlagerpraxis-schlechtes-wetter-teil-1>

Cool ist es natürlich, wenn das Programm zum Thema des Tages passt. Entweder zum Zielgedanken der Bibelarbeit oder zum Theater.

Alternativ online

2021 und 2022 fand die Programmplanung online statt. Die MA waren im Videochat zusammenschaltet und konnten über die Plattform Mural (zeitlich begrenzt ist das kostenlos) alle auf ein Dokument zugreifen.

<https://www.mural.co/>

Sonntag 15.8.	Montag 16.8.	Dienstag 17.8.	Mittwoch 18.8.	Donnerstag 19.8.	Freitag 20.8.	Samstag 21.8.	Sonntag 22.8.	Montag 23.8.	Dienstag 24.8.	Mittwoch 30.8.
Anreise	Gott versorgt	Gott hält, was er verspricht	Gott hört Gebet, Gebet wirkt/verändert	Was sind unsere Götter? Woran hängt mein Herz?	Gott ist der einzig wahre Gott, Gott lässt uns die freie Wahl	Glaube ich Gottes Zusage, auch wenn ich nichts sehe?	Wie ist Gott? Anders als wir erwarten?	Gott möchte, dass wir seine Diener werden	Gottes Wege sind oft anders als wir denken	Abreise / Abbau 25. 8.!
Bibelarbeit	Elja am Bach Kritik	Bei der Witwe - Öl und Mehl wird nicht leer	Sohn der Witwe stirbt, wird aufgeweckt	Israel ist selbst schuld, hat Götzen angebetet	Feuer auf dem Berg Karmel	Elja betet um Regen	Elja flieht, zu Berg Horeb, begegnet Gott im Säuseln	Elja beruft Elisa, Elja fährt mit Feuerwagen in den Himmel	Naaman von Aussatz geheilt, anders als er erwartete	Zusammenfassung
Nachmittag	Nachmittag	Nachmittag	Nachmittag	Nachmittag	Nachmittag	Nachmittag	Nachmittag	Nachmittag	Nachmittag	Nachmittag
Zeltplatz erkunden Reisevorbereitung	Wandertag über Stationen außerorts Ankunft im Dschungel	Stationenlauf Pfannkuchen	Schatzsuche Schatz ist eine DVD	Geländespiel Rettet den Regenwald Setzlinge sammeln	Verwöhnachmittag	Regennachmittag Wasserspiele	Basteln	Survival-Nachmittag	Chilensachmittag	Abbau
Abend	Abend	Abend	Abend	Abend	Abend	Abend	Abend	Abend	Abend	Abend
Vorstellungabend Check in	King Lui Abend LemurenParty (Madagascar)	Gruppenabend Insekten?	Open Air Filmabend ansch. Open Air pennen	Rettet den Regenwald - Das Quiz	Lagerfeuerabend	Dschungelcamp Ich bin ein Mitarbeiter holt mich hier Reaaaaus!!!	Vorprogramm Nachwanderung	Lobpreisabend	Galaabend	LKW ausladen Gemütlicher Ausklang

gemüßlich

anstrengend

Die Tabelle mit Datum, Zielgedanke und Bibelarbeit wurde schon im Vorfeld erstellt und als Grafik hochgeladen. Die einzelnen „Haftnotizen“ konnten alle Beteiligten bearbeiten und verschieben. Am Ende lässt sich alles als PDF exportieren.

Frisbee-Basics

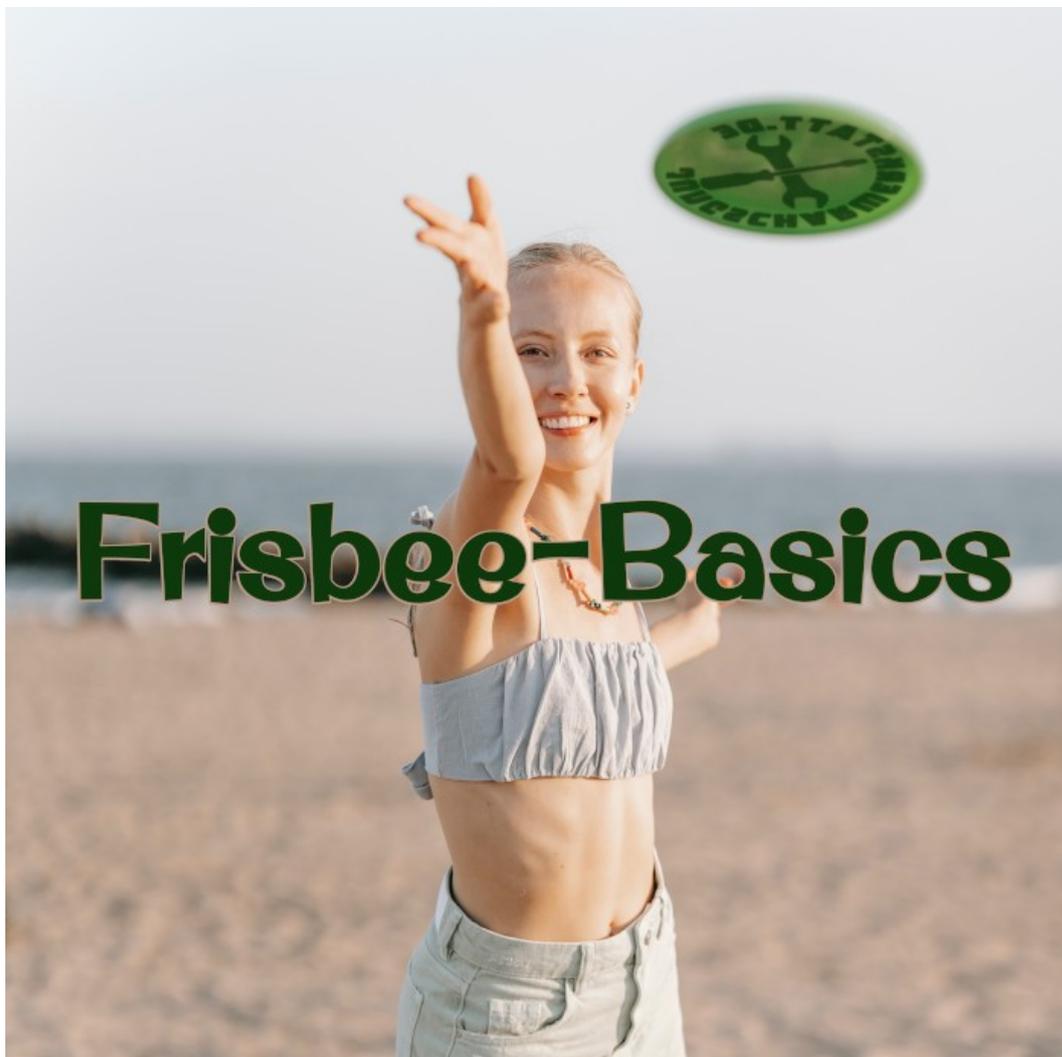
Eigentlich sollte dies ein Beitrag mit verschiedenen Frisbee-Spielen werden. Beim Schreiben wollte ich kurz die physikalischen Grundlagen und verschiedene Wurf- und Fangtechniken erklären. Das wurde dann so viel, dass ich einen Beitrag zu den Grundlagen, und einen andern zu den Spielen schreiben werde.

Geschichte

1871 gründete William Russel Frisbie eine Bäckerei. Diese Bäckerei verkaufte unter anderem Torten in runden Kuchenformen aus Blech. In den 1940er Jahren beobachtete Walter Frederick Morrison, wie Kinder sich diese Bleche gegenseitig zu warfen.

Dies brachte ihn auf die Idee, runde Scheiben als Spielzeug zu verkaufen. Blech war nicht wirklich das geeignete Material. Es dauerte aber noch einige Jahre, bis er die erste Kunststoffscheibe auf den Markt brachte. Das war die Geburtsstunde der Frisbeescheibe.

Mit so einer Scheibe kann man viele verschiedene Spiele spielen, und einige davon möchte ich in diesem Beitrag vorstellen.



Kurzer Ausflug in die Physik

Wenn ihr die Physik hinter der Scheibe versteht, könnt ihr sie besser werfen.

Für die Flugeigenschaften sind 2 Effekte wichtig. Ich fasse das mal kurz zusammen.

Erstens bekommt die Scheibe durch ihre Form einen Auftrieb. Die Scheibe bewegt sich durch die Luft nach vorne. Aufgrund der gewölbten Kante muss die Luft an der Oberseite schneller vorbei strömen, als auf der

Unterseite. Der Luftdruck oben ist geringer und der höhere Luftdruck an der Unterseite „drückt“ die Scheibe wie die Tragfläche eines Flugzeugs nach oben.

Der zweite Effekt entsteht durch die Drehung der Scheibe. Ein sogenannter „Drehimpuls“ sorgt dafür, dass die Scheibe nicht „umkippt“.

Einige andere Effekte spielen auch noch mit, aber zum Werfen reicht es, wenn ihr versteht, dass die Scheibe eine Vorwärts- und eine Drehbewegung machen muss. Beim Abwurf sorgt der Arm für die Vorwärtsbewegung und das Handgelenk für die Drehung

Ausführlicher könnt ihr das in der Welt der Physik nachlesen: <https://www.weltderphysik.de/thema/hinter-den-dingen/frisbee/>

Verschiedene Scheiben

Grundsätzlich fliegt alles, was wie eine Frisbeescheibe aussieht. Nur nicht zwangsläufig gut. Viele Werbegeschenke sind in Ordnung und für verschiedene Spiele nutzbar. Aber im großen und ganzen sind sie zu leicht. Mehr Masse bedeutet: weiterer Flug und bessere Rotation.

Ich empfehle euch eine „Wettkampfscheibe“ mit einem Gewicht von 175 Gramm und einem Durchmesser von 275 mm. Preisklasse zwischen 15 und 25 Euro. Das ist der Allrounder.

Wenn ihr Frisbeegolf in der Gruppe spielen wollt, braucht jeder eine eigene Scheibe, da geht das mit Wettkampfscheiben ganz schön ins Geld. Fairerweise sollten alle identische Scheiben haben. Da sind dann die Werbegeschenke wieder besser. Wollt ihr allerdings „professionell“ golfen, solltet ihr euch ein Discgolf-Scheibenset zulegen. Das sind meist drei verschiedene Scheiben für weite oder präzise Würfe. In der Gruppe eher nicht bezahlbar. <https://jungscharwerkstatt.de/frisbeegolf>

Es gibt Scheiben aus Schaumstoff. Wenn ihr in der Gruppe Ultimate Frisbee spielen wollt, ist das vielleicht eine Alternative. Eine nicht sauber geworfene Wettkampfscheibe im Gesicht ist schmerzhafter, als eine aus Schaumstoff. Wenn eure Teilis allerdings gut zielen können, würde ich auch hier den Allrounder einsetzen.

<https://jungscharwerkstatt.de/ultimate-frisbee>



Wurfringe sind mit Frisbeescheiben verwandt. Da sie flacher sind und das ganze Gewicht außen liegt, fliegen sie deutlich schneller als klassische Scheiben. Sie sind weniger anfällig gegen Seitenwind und fliegen weit. Nicht wirklich zum Einstieg geeignet.

Werfen

Grundsätzlich gibt es kein „richtig“ oder „falsch“ beim werfen. Wenn die Scheibe fliegt, war der Wurf gut. Es haben sich aber einige Techniken bewährt. Grundsätzlich gibt es in der Technik keinen Unterschied, ob man mit der rechten oder der linken Hand wirft

Der Anfängerwurf ist die **Rückhand**

Man hält die Frisbeescheibe am Rand mit dem Daumen oben, dem Zeigefinger außen am Rand und den anderen Fingern darunter.

Man stellt sich mit den Füßen etwa schulterbreit auseinander hin, wobei man leicht seitlich zur Wurfrichtung zeigt. Das bedeutet, dass sich die Schulter und Hüfte in etwa in die Richtung drehen sollten, in die man die Frisbeescheibe werfen möchte.

Man schwingt den Arm nach hinten und dreht gleichzeitig deinen Oberkörper leicht zur Seite.

Während man den Arm nach vorne schwingt, öffnet sich Hand und lässt die Frisbeescheibe los. Achte darauf, dass deine Handinnenfläche nach oben zeigt und die Frisbee freigibt, wenn dein Arm etwa auf Schulterhöhe ist. Versuche, die Frisbee dabei flach zu halten.

Wende dein Handgelenk leicht nach vorne, während du die Frisbeescheibe loslässt, um zusätzliche Stabilität und Kontrolle zu erhalten.

Der zweite Grundwurf ist die **Vorhand**. Vor allem wenn man schnell vom Fangen ins Werfen übergehen will, ist dieser Wurf wichtig.

Lege den Daumen wieder an die Oberseite und den Mittelfinger von innen an den Rand der Scheibe. Der Zeigefinger stabilisiert die Scheibe, während Ring- und kleiner Finger angezogen sind.

Mit dem Ellbogen zeigst du beim Ausholen in die Wurfrichtung.

Beim Werfen bewegst du den Arm nach vorne und versetzt die Scheibe mit dem Mittelfinger in Drehung.

Noch ein Video das zusätzlich zu Rück- und Vorhand zusätzlich den **Overheadwurf** zeigt.

Außerdem werden Kurvenwürfe erklärt. <https://www.youtube.com/watch?v=1CJzB1W2IY0>

Achte bei jeder Wurftechnik darauf, dass du die Flugbahn der Frisbeescheibe verfolgst und sieh, wohin sie fliegt. Dies ermöglicht es dir, deine Wurftechnik im Laufe der Zeit zu verbessern und präzisere Würfe zu erzielen. Sauber geworfene Scheiben lassen sich besser fangen.

Fangen

Fangen ist zum Beispiel beim Ultimate extrem wichtig. Wenn die Scheibe auf den Boden fällt, verliert man sie. Deshalb sollte auch das Fangen üben.

Auch hier gilt: gefangen ist gefangen. Allerdings kann eine sauber gefangene Frisbeescheibe schneller und genauer weiter gespielt werden.

Welche Fangtechnik angewendet wird, kommt auch darauf an, wie die Scheibe auf euch zu kommt.

Beihändiges Fangen ist einfacher.

Hier gibt es die **Sandwichtechnik**, bei der die Scheibe mit je einer Hand von oben und unten eingeklemmt wird. Wie ein Belag zwischen zwei Brotscheiben.

Beihändig am Rand ist ebenfalls verbreitet. Dabei greifen beide Daumen von unten und die restlichen Finger von oben nach der Scheibe.

Einhändiges Fangen ist etwas schwieriger. Dafür aber auch flexibler. Wenn eine Scheibe ziemlich hoch oder tief kommt, ist es nicht immer möglich mit beiden Händen zuzugreifen. Beim einhändigen Fangen greift man je nach Flughöhe mit dem Daumen von der einen, und den restlichen Fingern von der anderen Seite nach dem Rand der Scheibe. Faustregel: über Bauchnabelhöhe ist der Daumen an der Unterseite.

Auch zum Fangen habe ich ein (englischsprachiges) Video gefunden. <https://www.youtube.com/watch?v=1CJzB1W2IY0>

Üben im Kreis

Mehrere Personen stehen im Kreis, werfen sich die Scheibe zu und fangen sie auf. fertig.

Das schöne an diesem gemütlichen Spiel ist, dass zum Beispiel im Zeltlager einfach weitere Personen dazu kommen können und mitspielen. 5 Minuten oder mehrere Stunden? Spielt so lange ihr Lust habt. Dabei erlernt ihr ganz nebenbei die Wurf- und Fangtechniken.

Agenten-Quartett

Für echtes Agentenpoker reicht dieses Spiel nicht. Und wenn wir ehrlich sind, ist es eben „nur“ ein Quartett.

Spielbar in Wald, Dorf, Stadt, im ganzen Gemeindehaus oder einfach am Tisch. Wobei ihr „einfach am Tisch“ auch einfach ein Autoquartett spielen könnt.

Als Vorbereitung müsst ihr die Kartenvorlagen für jedes Team in einer eigenen Farbe auf dickes Papier drucken. Zum Beispiel einmal auf blau und einmal auf grün. Für ein drittes Team noch mal auf rot und so weiter.

Die Karten zeigen verschiedene freischaffende Agentengruppen. Jede Gruppe besteht aus vier Personen mit verschieden ausgeprägten Fähigkeiten. Ich habe beim Erstellen der Karten darauf geachtet, dass die Karten, die häufig angreifen, und damit die Fähigkeit aussuchen dürfen, keine 10 Punkte haben.



Die Teilis werden in faire Gruppen eingeteilt und beziehen mit einem Mitarbeitenden ihr Hauptquartier. Die einzelnen Hauptquartiere sollten nicht zu nahe beieinander liegen. Bei mehr als zwei Teams sollten die Abstände zwischen den HQs ähnlich sein.

Jetzt geben die Mitarbeitenden allen Teilis ihrer Gruppe jeweils eine Karte in ihrer Farbe. Mit dieser ziehen diese ins Spielgebiet los und suchen sich einen Teili aus einem anderen Team. Sobald sich zwei Gegner gefunden haben, geht das Duell los.

Die Regeln sind folgende:

1. Die Karte mit dem „kleineren“ Buchstaben wählt die Kategorie aus. Treffen also A3 und B1 aufeinander, beginnt A3
2. Bei gleichen Buchstaben hat die kleinere Zahl das Wahlrecht. Bei A3 und A4 wählt A3 die Fähigkeit in der die Agenten gegeneinander antreten. Bei identischen Karten ist ein Duell sinnlos, da die Werte alle gleich sind. Also enden alle Kämpfe unentschieden.
3. Bei unentschiedenen Duellen ziehen sich beide Duellanten friedlich zurück.
4. Ansonsten gewinnt jeweils der höhere Wert. Der Gewinner bekommt die Karte des Gegners.
5. Wer ein Duell verliert, holt sich im Hauptquartier eine neue Karte.
6. Wer eine Karte gewinnt (also einen gegnerischen Agenten gefangen nimmt) bringt sie in das eigene Hauptquartier. Grundsätzlich kann man mehrere „Gefangene“ gleichzeitig mit sich rum tragen.
7. Gefangene Karten können nicht von Gegnern abgenommen werden. Man kann nur die Karte der eigenen Farbe zum Duell nutzen, auch wenn eine „gefangene“ bessere Werte hat.

Die Mitarbeitenden in den Hauptquartieren geben neue Karten an die Teilis aus, die ihre bei einem Duell verloren haben. Dazu werden die Karten gemischt und wie ein Zugstapel abgelegt. Die jeweils oberste Karte wird ausgegeben.

Die zweite Aufgabe ist, das Annehmen der gefangenen Karten. Jede Karte gibt einen Punkt. Jedes komplette Quartett (also z.B. alle Agenten von A1 bis A4) gibt einen weiteren Punkt. Wobei die Farben (bei mehr als zwei Teams) egal sind. Wurden beispielsweise A1 bis A3 wurden dem grünen Team abgenommen und A4 dem roten, dann zählt das als komplettes Quartett.

Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

Und hier könnt ihr euch die Karten als PDF und Libre Office Datei runterladen

https://theone-andonly.de/jsw-bonus/23/Agentenquartett_Jungscharwerkstatt.zip

In das Quartett „I“ (Top-Team) fügt ihr 4 Mitarbeitende ein. Das gibt dem Spiel einen individuellen Touch.



A1

Gaudi Gang



Carla Claun

Charme	7
Tarnung	3
Gewandtheit	6
Diplomatie	3
Kampftechnik	6
Stärke	7

A2

Gaudi Gang



Sepp Baier

Charme	3
Tarnung	6
Gewandtheit	5
Diplomatie	6
Kampftechnik	5
Stärke	7

A3

Gaudi Gang



Berta Blaubrille

Charme	7
Tarnung	5
Gewandtheit	6
Diplomatie	7
Kampftechnik	1
Stärke	6

A4

Gaudi Gang



Heavy Metal Henry

Charme	5
Tarnung	4
Gewandtheit	7
Diplomatie	3
Kampftechnik	6
Stärke	7

B1

Die Schönen



David Schön

Charme	8
Tarnung	2
Gewandtheit	6
Diplomatie	8
Kampftechnik	4
Stärke	5

B2

Die Schönen



Leonie Schön

Charme	7
Tarnung	4
Gewandtheit	1
Diplomatie	8
Kampftechnik	7
Stärke	6

B3

Die Schönen



Petra Weiß

Charme	8
Tarnung	7
Gewandtheit	6
Diplomatie	5
Kampftechnik	4
Stärke	3

B4

Die Schönen



René Faber

Charme	7
Tarnung	1
Gewandtheit	7
Diplomatie	7
Kampftechnik	5
Stärke	6

C1

Familie Steampunk



Mama Steampunk

Charme	8
Tarnung	5
Gewandtheit	4
Diplomatie	7
Kampftechnik	3
Stärke	7

C2

Familie Steampunk



Papa Steampunk

Charme	5
Tarnung	4
Gewandtheit	6
Diplomatie	2
Kampftechnik	8
Stärke	9

C3

Familie Steampunk



Sohn Steampunk

Charme	9
Tarnung	9
Gewandtheit	5
Diplomatie	7
Kampftechnik	3
Stärke	1

C4

Familie Steampunk



Tochter Steampunk

Charme	7
Tarnung	9
Gewandtheit	7
Diplomatie	6
Kampftechnik	2
Stärke	3

D1

Heroes



Spinnenman

Charme	1
Tarnung	5
Gewandtheit	6
Diplomatie	8
Kampftechnik	7
Stärke	8

D2

Heroes



Wander Woman

Charme	5
Tarnung	1
Gewandtheit	6
Diplomatie	7
Kampftechnik	8
Stärke	8

D3

Heroes



Katz-Woman

Charme	7
Tarnung	1
Gewandtheit	8
Diplomatie	5
Kampftechnik	8
Stärke	6

D4

Heroes



Badman

Charme	8
Tarnung	6
Gewandtheit	7
Diplomatie	8
Kampftechnik	1
Stärke	5

E1

Team Asia



Karateka

Charme	4
Tarnung	1
Gewandtheit	7
Diplomatie	6
Kampftechnik	10
Stärke	7

E2

Team Asia



Kunoichi

Charme	8
Tarnung	5
Gewandtheit	7
Diplomatie	2
Kampftechnik	7
Stärke	6

E3

Team Asia



Ken Do

Charme	3
Tarnung	6
Gewandtheit	8
Diplomatie	6
Kampftechnik	7
Stärke	5

E4

Team Asia



Sam Urai

Charme	3
Tarnung	1
Gewandtheit	7
Diplomatie	6
Kampftechnik	9
Stärke	9

F1

Emotional

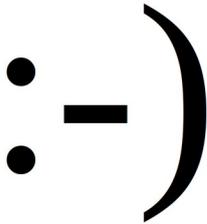


Button

Charme	9
Tarnung	7
Gewandtheit	1
Diplomatie	6
Kampftechnik	4
Stärke	8

F2

Emotional



2001

Charme	8
Tarnung	10
Gewandtheit	4
Diplomatie	2
Kampftechnik	6
Stärke	5

F3

Emotional



ASCII

Charme	3
Tarnung	8
Gewandtheit	5
Diplomatie	6
Kampftechnik	7
Stärke	6

F4

Emotional



2020

Charme	9
Tarnung	8
Gewandtheit	5
Diplomatie	6
Kampftechnik	5
Stärke	2

G1

Die Vierlinge

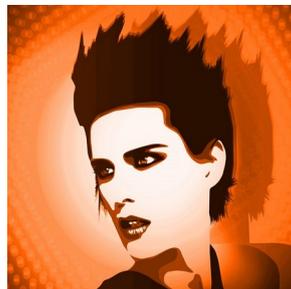


Mo

Charme	3
Tarnung	9
Gewandtheit	5
Diplomatie	4
Kampftechnik	8
Stärke	7

G2

Die Vierlinge



Momo

Charme	7
Tarnung	8
Gewandtheit	5
Diplomatie	4
Kampftechnik	9
Stärke	3

G3

Die Vierlinge



Momomo

Charme	7
Tarnung	9
Gewandtheit	4
Diplomatie	5
Kampftechnik	8
Stärke	3

G4

Die Vierlinge



Toni

Charme	7
Tarnung	9
Gewandtheit	5
Diplomatie	4
Kampftechnik	8
Stärke	3

H1

Profis



Mata Hari

Charme	10
Tarnung	7
Gewandtheit	9
Diplomatie	7
Kampftechnik	2
Stärke	3

H2

Profis



James B.

Charme	6
Tarnung	4
Gewandtheit	7
Diplomatie	3
Kampftechnik	8
Stärke	10

H3

Profis



Ethan H.

Charme	3
Tarnung	10
Gewandtheit	5
Diplomatie	3
Kampftechnik	9
Stärke	8

H4

Profis



Lara C.

Charme	6
Tarnung	4
Gewandtheit	8
Diplomatie	2
Kampftechnik	9
Stärke	9

I1

Top Team

Charme	7
Tarnung	6
Gewandtheit	4
Diplomatie	9
Kampftechnik	4
Stärke	10

I2

Top Team

Charme	9
Tarnung	5
Gewandtheit	10
Diplomatie	7
Kampftechnik	3
Stärke	6

I3

Top Team

Charme	5
Tarnung	10
Gewandtheit	7
Diplomatie	7
Kampftechnik	2
Stärke	9

I4

Top Team

Charme	10
Tarnung	4
Gewandtheit	5
Diplomatie	9
Kampftechnik	5
Stärke	7

Frisbee-Spiele

Nachdem dieser Beitrag für die Frisbee-Basics nach hinten geschoben wurde, fangen wir gleich mit den Spielen an.

Ultimate Frisbee

Wurde schon in einem eigenen Beitrag erklärt. <https://jungscharwerkstatt.de/ultimate-frisbee>

Frisbeegolf

Wurde schon in einem eigenen Beitrag erklärt. <https://jungscharwerkstatt.de/frisbeegolf>



MTA

MTA steht für Maximum Time Aloft. Hier wird versucht, das Frisbee möglichst lange in der Luft zu halten. Mit der Stoppuhr messen.

Catcher

Eine Variante von Ultimate Frisbee.

Der große Unterschied zu Ultimate: es gibt keine Endzonen. Für jede Mannschaft steht ein Catcher im hinteren Spielfeld Drittel auf einer umgedrehten Getränkekiste. Die Teams versuchen, dem Catcher die Scheibe zuzuwerfen. Das Spiel kann hinter den Catchern weiter gehen.

Wenn der Catcher die Scheibe mit einer Hand fängt, gibt es zwei Punkte, mit beiden Händen eine. Catcher und Feldspieler können jederzeit einen fliegenden Wechsel machen. Punkte zählen nur, wenn der Catcher beim Wurf des Passes auf der Kiste steht.

Weitwurf

Der Name erklärt alles. Von einer Abwurflinie aus versuchen die Teilis die Kunststoffscheibe möglichst weit zu werfen.

Als Steigerung der Schwierigkeit könnt ihr Zweierteams bilden und nur die Würfe werten, die gefangen wurden.

Disc Shot

Disc Shot ist die Scheibenalternative zum Fußball oder Hockey. Zwei Mannschaften mit (gepolstertem) Torwart spielen gegen einander auf Tore.

Ich verlinke mal zu ausführlichen Regeln: <https://www.sportunterricht.ch/download/Disc-Shot.pdf>

Hin und her

Bildet Zweierteams und wirft die Scheibe möglichst oft hin und her, ohne dass sie den Boden berührt. Hier gilt es, sauber zu werfen und zu fangen.

Entweder wertet ihr, wie viele Würfe in einer bestimmten Zeit gefangen wurden. Dann zählen die nicht gefangenen Versuche einfach nicht.

Oder ihr wertet nur die Würfe bis zum ersten Fehler.

In einer dritten Variante gehen die Teilis vor jedem Wurf einen Schritt weiter auseinander. Auch hier würde ich die Würfe bis zum ersten Fehler werten.

Brennbee

Brennball mit der Frisbeescheibe.

2 faire Teams einteilen. Das Werferteam ist außerhalb des Spielfeldes, das Fängerteam verteilt sich innerhalb. Die Werfer beginnen: Scheibe werfen, losrennen und möglichst viele Bases schaffen. Die Gegner müssen die Scheibe fangen bzw aufheben und in einen Zielkreis werfen. Jeder Werfer, der in diesem Moment nicht an einer sicheren Base ist, fliegt raus. Jeder, der die ganze Runde schafft, erspielt einen Punkt. Wer eine Runde ohne zwischenstopp schafft, erspielt drei Punkte fürs Team.

Frisboule

Für jeden Mitspieler braucht ihr eine Scheibe. Der erste wirft das Frisbee von einer Abwurflinie irgendwo ins Feld. Alle anderen versuchen, ihre Scheibe mit nur einem Versuch möglichst nahe an diese zu treffen. Wer den geringsten abstand hat, bekommt einen Punkt und darf in der nächsten Runde das Ziel setzen.

Kanjam

Kanjam ist ein Spiel für 4 Personen. Ihr benötigt spezielles Zubehör. Deshalb erkläre ich die Regeln nicht ausführlicher. Wenn ihr euch ein Set zulegt, sind die ja dabei. Ich verlinke mal ein Video mit den überschaubaren Regeln. https://youtu.be/q_rLIrD_vdA

Black Stories 28 – Glück gehabt

In vielen Black Stories passieren Unglücke, bei denen Menschen zu Schaden kommen. In diesen drei Geschichten hatten die Personen aber Glück. Sie können mehr oder weniger unbeschadet aus der Situation entkommen.

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.

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



Flug ins Glück

Situation:

Gertrud flog nie gerne. Aber zum 20. Geburtstag ihrer Enkelin, die mittlerweile in New York lebte, wollte sie eine Ausnahme machen. Das rettete ihr das Leben.

Die Geschichte:

Gertrud war kurz vor der Reise operiert worden. Am Flughafen schlug der Metalldetektor an, obwohl sie kein Metall an sich hatte. Bei einer genaueren Untersuchung wurde festgestellt, dass die Ärzte eine Schere in ihrem Bauch vergessen und eingenäht hatten.

Glücksschnur

Situation:

Albert schloss die Tür ab, band den Schlüssel an einen Bindfaden und ging ins Bett.

Die Geschichte:

Albert war Schlafwandler. Schon mehrfach hatte er schlafend das Haus verlassen und war auf die Straße gewandelt. Um ein Unglück zu verhindern hatte er mit seiner Frau ausgemacht, dass sie den Hausschlüssel über Nacht an ihren großen Zeh binden. Wenn er also das Haus verlassen wollte, musste er seiner Frau an den Fuß fassen. Da diese sehr kitzelig war, würde sie aufwachen und ihn daran hindern.

Glücklich bis ans Ende

Situation:

Die hübsche Frau erwachte, weil ein fremder Mann in ihrem Schlafzimmer war. Als sie das Blut auf dem Boden sah, erinnerte sie sich an das Vorgefallene und war glücklich.

Die Geschichte:

Dornröschen hatte 100 Jahre geschlafen. Der Prinz war in ihr Zimmer vorgedrungen und hatte sie wach geküsst. Das Blut war auf den Boden getropft, als sie sich vor 100 Jahren mit der Spindel stach.

Zeltlagerpraxis: Teams einteilen

Auf der AJC-Jungcharfreizeit (<https://ajc-jungcharfreizeit.de>) sind die Teils in den Zeltgruppen nach Alter und Geschlecht sortiert. Das ist eine gute Sache, denn in der Altersspanne von 8 bis 13 haben die Kids sehr unterschiedliche Interessen.

Bei Dorf- oder Geländespielen ist das allerdings ein Nachteil. Wenn es darum geht, schnell durch den Wald zu rennen, haben die jüngeren Zeltgruppen keine Chance.

Deshalb werden für solche Spiele vom Programmteam (<https://jungcharwerkstatt.de/zeltlagerpraxis-teams>) „gemischte Gruppen“ empfohlen. Ich möchte verschiedene Möglichkeiten aufzeigen, wie ihr Gruppen fair durchmischen könnt. Wobei absolut fair vermutlich nie möglich ist. Das geht schon damit los, dass bei 7 Gruppen die Anzahl der Mitspielenden nicht unbedingt durch 7 teilbar ist. Also haben manche Gruppen eine Person mehr. Aber halbwegs fair sollte machbar sein.



Wählen

Das klassische Wählen aus dem Sportunterricht. Für jedes der 7 Teams wird ein „Wahlberechtigter“ bestimmt. Die dürfen dann immer der Reihe nach ein Teammitglied wählen. Das ergibt automatisch ähnlich starke Teams. Es wird immer der vermeintlich Beste gewählt. So kommen in jedes Team sowohl starke als auch schwache Mitspieler.

Da haben wir auch schon den großen Haken. Es bleiben immer die Schwächsten bis zum Ende. Und manchmal heißt es: „Nehmt ihr den doch noch zusätzlich, wir wollen den nicht“. Ich spreche aus Erfahrung, dass das die Unsportlichen ziemlich frustrieren kann.

Der andere Nachteil im Zeltlager ist: Es dauert bei 100 Teilis zu lange. In kleineren Gruppen kann man so aber schon ab und zu Teams einteilen.

Durchzählen

Abzählen ist auch eine bekannte Möglichkeit, Mannschaften zufällig einzuteilen. Halbwegs fair wird es, wenn sich alle nach Körpergröße wie die Orgelpfeifen aufstellen. Oder nach dem Alter. Die Größten ganz nach links und dann der Reihe nach bis zu den kleinsten. Muss nicht auf den Millimeter genau sein, aber halbwegs sollte es hin hauen. SAGT NICHT WIE VIELE TEAMS ES GEBEN SOLL. Wenn alle stehen, achten Mitarbeitende darauf, dass nicht mehr getauscht wird. Dann werden die Gruppen durchgezählt.

Einteilen

Meine Lieblingsmöglichkeit ist das Einteilen im Vorfeld. Dazu nehme ich die Teililiste. Die Teilis stehen dort in Zeltgruppen sortiert. Ich beginne bei der jüngsten Mädelsgruppe und schreibe vor jeden Namen eine Zahl. Bei sieben Teams bekommt die erste eine eins, die zweite eine zwei und so weiter bis 7. Dann geht es wieder bei 1 los.

Wenn die jüngsten Mädels ihre Nummern haben kommen die jüngsten Jungs dran. Einfach weiter zählen. So arbeite ich mich bis zu den ältesten Gruppen vor. Die Liste wird in Zeltgruppen zerschnitten. Alle Zeltgruppen-MA bekommen dann die Zahlen für ihre Gruppe und schreiben den Teilis ihre Nummer mit Filzstift auf den Arm.

Wenn allerdings für zwei Spiele 7 Gruppen benötigt werden, entstehen automatisch identische Teams. Also kann man immer nach 7 Namen einen Strich machen und zwischen zwei Strichen die Zahlen 1 bis 7 zufällig verteilen. Oder man nimmt zuerst alle Mädchen- und dann alle Jungsgruppen.

PS: Manche malen die Zahlen auch ins Gesicht, als „Waschkontrolle“. Kann man die Zahl am nächsten Tag noch erkennen, sollten sich die Teilis besser waschen...

„Brüderlich teilen“

Diese Einteilmöglichkeit für 2 Teams eignet sich nicht nur für Brüder, sondern auch für Schwestern. Genau genommen müssen die Teamchefs nicht mal verwandt sein.

Wie teilt man ein Stück Kuchen brüderlich auf? Jeder Bruder will natürlich mehr. Also ist es eine faire Möglichkeit, wenn ein Bruder den Kuchen schneidet und der andere sich seine Hälfte aussucht. Der Schneidende wird zwei möglichst gleich große Stücke schneiden, denn wenn eins deutlich größer ist, bekommt er das kleinere.

Bei der Gruppeneinteilung teilt deshalb ein Teamchef zwei möglichst gleich starke Gruppen ein. Wenn sie nämlich nicht gleich stark sind, nimmt sich der andere Teamchef das stärkere.

Für einen entspannten Stationenlauf auf dem Zeltplatz müssen die Gruppen nicht unbedingt gleich stark sein. Deshalb noch ein paar Ideen, die Teams durchzumischen ohne dieses Ziel.

Lose 1

Ihr braucht so viele Lose, wie Teilis. Bei 7 Gruppen steht auf allen Losen gleich oft die Zahl 1 bis 7. Bei nicht durch 7 teilbaren Teiliszahlen gibt es dann eben in Gruppe 1 bis x ein Los mehr

Im Vorbeigehen nimmt sich jeder Teili ein Los und stellt sich zu seiner Gruppe.

Lose 2

Ihr schreibt alle Namen der Teilis auf Lose und zieht dann die Gruppen.

Entweder zuerst das komplette Team 1 und dann zwei und so weiter.

Oder zuerst je die erste Person für Team 1 bis Team 7 und dann die zweite Person für Team 1 bis 7 und so weiter.

Digital

Was wäre die heutige Zeit, wenn es nicht für alles eine App gäbe.

Die Gruppen-Apps die ich getestet habe sind eher für Sportunterricht oder Fußballtraining. Aber auch für die Jugendgruppe können sie nützlich sein.

Zwei Apps möchte ich hier besonders hervor heben. Eine ist kostenpflichtig (einmalig unter 3 Euro), die andere ist werbefinanziert.

Teamgenerator für Spiele

Teamgenerator für Spiele ist für Fußballteams gedacht. Die App ist deutsch und werbefinanziert. immer wieder ein kurzes Video, und Werbung am Rand der App. für 99Cent kann man die Pro-Version ohne Werbung kaufen.

Man startet die App, gibt die Namen aller Teilis ein. Das klappt sogar per Spracheingabe. Die Option, einzelne Spieler als Torwart zu markieren, gibt es auch.

Im nächsten Schritt kann man auswählen, wie viele Teams es geben soll und wie viele Spieler im Team sind. Beim generieren kommt konsequent ein Werbevideo. Ich hatte bei 11 Mitspielern sowohl die Anzahl der Teams (3) als auch die Spieler pro Team (2) eingegeben. Logischerweise waren dann 5 Mitspieler in keinem Team.

Jetzt kommt wieder das Fußball-Thema der App durch: Man kommt direkt weiter zu einer „Anzeigetafel“. Es spielt Team 1 gegen Team 2 Die Tore können gezählt werden, während der Timer runter zählt. Für die zweite Halbzeit kann man den Countdown erneut starten.

Download: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.wgpapps.footballteamsgenerator>

Team Shake: Pick Random Groups

Die App Team Shake: Pick Random Groups ist deutlich komplexer. Dafür kostet sie knapp 3 Euro.

Mitspielern kann ein Geschlecht zugewiesen werden und deren Spielstärke kann definiert werden. Teams können nach Geschlecht getrennt werden oder eine Anzahl Frauen pro Team wird vorgegeben. Die Personen kann man dauerhaft speichern und auf „abwesend“ stellen. Dann werden sie in der Gruppeneinteilung ignoriert.

Die Grundfunktion zur Gruppeneinteilung erklärt sich von selbst. Für weitere Funktionen muss man sich etwas reinarbeiten. Dafür bekommt man dann auch faire Teams

Für ein Zeltlager ist das ein ziemlicher Aufwand. Aber für eine regelmäßige Gruppenstunde lohnt es sich, die Teilis einmal mit mehr Details einzutragen.

Leider habe ich in der Vielzahl der Einstellmöglichkeiten keine gefunden, die die Sprache auf deutsch stellt.

Download:<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rhineo.teamshake&pli=1>

Selbstgemachte Straßenkreide

Für Spiele wie Schnitzeljagd, zum aufmalen von Spielfeldern oder einfach nur so zum malen kann man spezielle Straßenkreide kaufen. Eine handliche Größe, bunte Farben und nach dem ersten richtigen Regen ist alles weg.

Ihr könnt mit eurer Gruppe auch Straßenkreide selber basteln. Und das geht richtig einfach.



OK. Ich muss als Klugschmeißer mal klarstellen, dass die Straßenkreide per Definition keine Kreide ist, sondern Gips.

Ihr braucht für die Straßenkreide nicht viel Material.

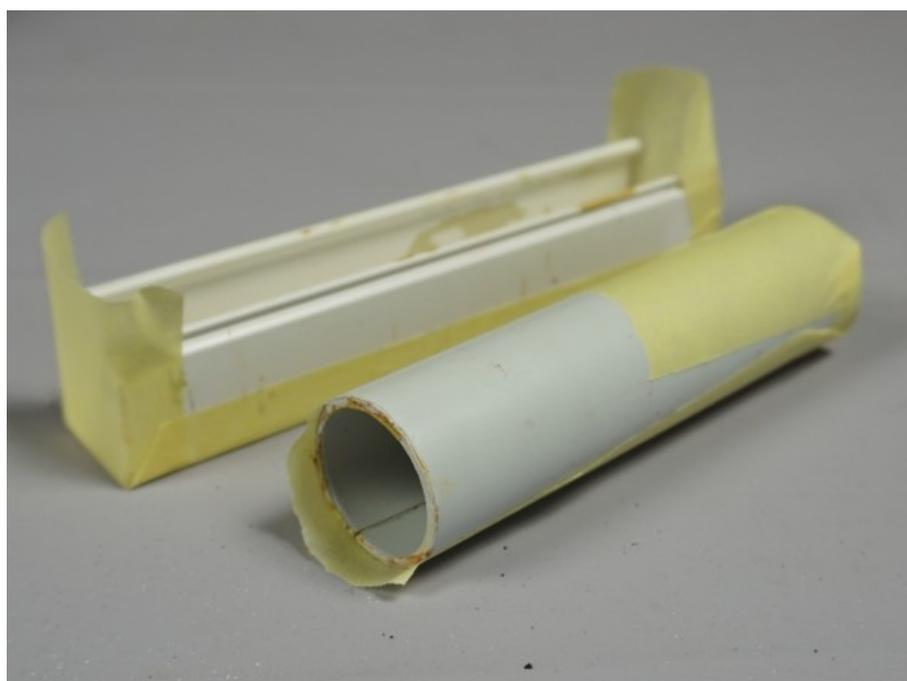
- Gips. Ich habe einen relativ schnell abbindenden Bau- und Hobbygips verwendet. Wird auch als „Elektrikergips“ verkauft.
- Lebensmittelfarbe. Flüssige Farbe könnt ihr direkt ins Wasser geben, Tabletten brauchen etwas Zeit um sich aufzulösen.
- Wasser
- Gipsbecher und Spachtel zum anrühren. Ein Becher aus Kunststoff und ein alter Löffel erfüllen den selben Zweck. Allerdings müsst ihr die dann schnell mit Wasser reinigen, bevor der Gips abbindet.
- Gießformen. Dazu gleich mehr.



Als Gießformen habe ich als Elektriker mal wieder das genommen, was ich täglich benutze. Kabelkanal und KuPa- Rohr. Fragt mal beim Elektriker eures Vertrauens. Wenn ihr ihm etwas Vorlauf gebt, kann er euch bestimmt ein paar Stücke besorgen, die sonst im Müll landen. Etwa zwischen 15 und 20 cm sind ganz gut. Der Kabelkanal hat 30 mal 30 mm das Rohr einen Durchmesser von 32mm. Natürlich könnt ihr auch andere Größen nehmen. Die Formen könnt ihr wiederverwenden. Je nachdem, wie viele Teile ihr gleichzeitig beschäftigen wollt, braucht ihr aber trotzdem einige Formen.

Weil die Kreide am Ende aus der Form wieder raus muss, müsst ihr das Rohr einmal der Länge nach auf sägen. Auf dem Foto könnt ihr den Schnitt sehen.

Damit die flüssige Masse nicht aus der Form läuft, müsst ihr diesen Schnitt und ein Ende mit Malercrepp zukleben.



Im Kabelkanal sind unten Löcher und an beiden Enden läuft der Gips ebenfalls raus. Die gleiche Vorgehensweise: Malerkrepp auf die Unterseite und an den Enden sauber abkleben.

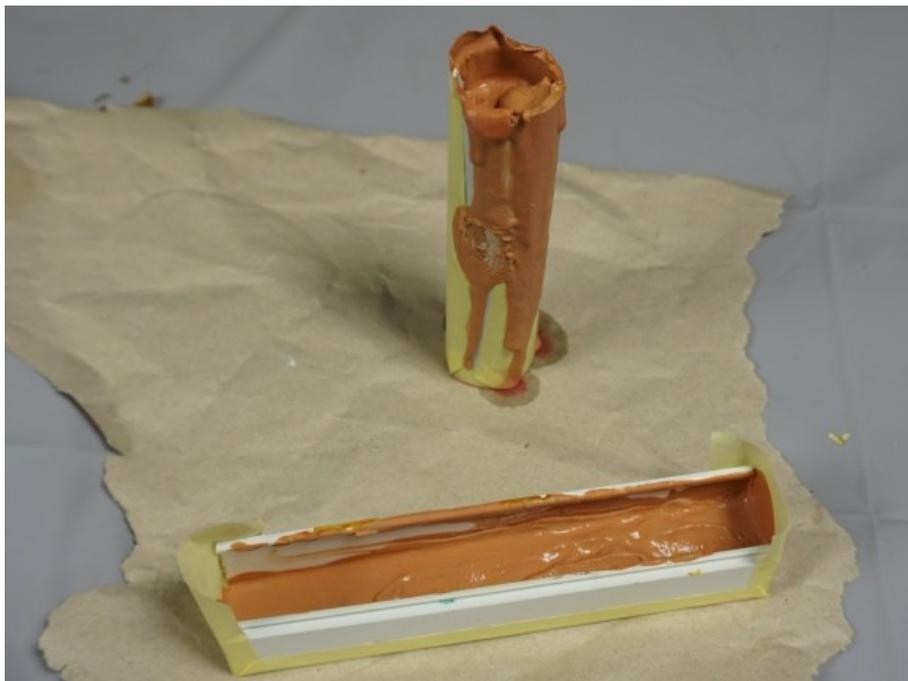
Wenn ihr mit jüngeren Teilis bastelt ist Kabelkanal besser, weil sich der Gips leichter einfüllen lässt.

Füllt etwas Wasser in euren Becher und färbt es mit Lebensmittelfarbe ein. Dann rührt ihr Gipspulver wie auf der Verpackung beschrieben rein. Passt auf, dass niemand was in die Augen bekommt.

Wenn ihr eine dickflüssige Masse habt, füllt ihr sie in die Formen.



Ja, das Einfüllen in das Rohr kann eine ziemliche Sauerei geben. Deckt daher den Tisch und auch den Boden gut ab. In die Kabelkanal-Form könnt ihr mehrere Schichten in verschiedenen Farben einfüllen. Im Rohr bleibt ziemlich viel an der Außenseite kleben, dann gibt das keinen so schönen Effekt. Klopft mit den Formen vorsichtig auf den Tisch, damit Luftblasen nach oben steigen können.



Auch wenn der Gips laut Anleitung nach 20 Minuten abbindet, solltet ihr mindestens eine Stunde warten, bis ihr die Kreide aus den Formen löst. Lasst sie dann noch eine Weile trocknen, bevor ihr damit malt. Dass der Gips beim Abbinden warm wird, ist normal.

Wettkampf gegen die Zeit - Ein Gastbeitrag von Sinah, Laurine und Malin

Auf der AJC-Jungscharfreizeit 2023 gab es einen tollen Stationenlauf. Am Vormittag stellte Mose die eherne Schlange auf. An dieses Thema knüpft das Nachmittagsprogramm an. Da keine eherne Schlange in Sicht war, mussten die Teils dem Praktikanten helfen.

Grobe Spielidee: Gruppen erspielen sich an verschiedenen Stationen Mittel für das Gegengift (Schlangenbiss), da ein Forscher von einer Schlange gebissen wurde.

Spielablauf

Am Anfang wird ein kurzes Theater gezeigt von einer verpeilten Forscherin, die mit ihrem Praktikanten in der Natur unterwegs ist.

Sie sind gerade dabei eine neue Schlangenart zu finden, doch plötzlich wird der Praktikant von einer sehr giftigen Schlange gebissen. Nun muss die verpeilte Forscherin schnell handeln und das Gegengift besorgen. Dabei müssen ihr die Gruppen helfen.



Das Gegengift

Die Kinder werden in [gemischte Gruppen eingeteilt](#) und müssen sich an Stationen Zutaten für das Gegengift erspielen. An jeder Station treten zwei Gruppen gegeneinander an und nur die Gruppe, die gewinnt bekommt Zutaten für das Gegengift. Es gibt ein Rezept für das Gegengift und man sammelt als Gruppe Punkte, indem man eine vollständige Dosis Gegengift zusammenstellt. Es können mehrere Dosen Gegengift erspielt werden. Das Rezept besteht aus verschiedenen Flüssigkeiten (verschiedene Farben: Orange, Grün, Lila). Jeweils an einer Station wird eine Grundfarbe erspielt (Gelb/Rot/Blau). Damit die richtigen Farben für das Rezept entstehen, müssen die Grundfarben im Forschungslabor gemischt werden.

Das Forschungslabor

Das Labor befindet sich in einem markierten Bereich, der von einer Gefahrenzone umgeben ist. Um in das Forschungslabor zu kommen, muss ein Teilnehmer durch die Gefahrenzone hindurch kommen, ohne von den Fängern gefangen zu werden. Wenn der Teilnehmer von einem Fänger gefangen wird, muss er die erspielte Flüssigkeit im Reagenzglas abgeben. Am besten versucht das ganze Team zum Tisch zu kommen, dann wissen die Fänger nicht, wer die Spritze hat.



Schafft man es in das Labor, hat dort jede Gruppe ihre eigene Base. Dort werden die Flüssigkeiten gemischt und in einen Behälter gefüllt. Wurde eine Dosis Gegengift vollständig erspielt, wird dies von einem Mitarbeiter notiert, der Behälter wird geleert und es kann eine neue Dosis erspielt werden.

Zusatzpunkte

Außerdem können die Gruppen sich Zusatzpunkte erspielen. Dafür sind auf dem gesamten Zeltplatz Gummibärchenschlangen verteilt. Die Gruppen können diese während des gesamten Spiels finden und sammeln. Die verpeilte Forscherin befindet sich ebenfalls auf dem Zeltplatz. Bei ihr findet ein Glücksspiel (Schere-Stein-Papier) statt. Dabei muss eine Schlange eingesetzt werden. Der Gewinn kann entweder verdoppelt werden, oder man verliert die Schlange.

Stationen

	Material	MA	Ablauf
Bobbycar-Parkour	2 Bobbycars, Hütchen/Holz (Parkour), Wasserbehälter, Spritze, ROTE Lebensmittelfarbe	1	2 Gruppen treten gegeneinander an, beide durchfahren den Parkour gleichzeitig, schnellere Gruppe gewinnt
Puzzle	2 Puzzle (wenn möglich gleiches Puzzle/gleiche Puzzleanzahl + ab gleichem Alter), Tische ->Essenzelt, Wasserbehälter, Spritze, ROTE Lebensmittelfarbe	1	2 Gruppen treten gegeneinander an, wer das Puzzle zuerst fertig puzzelt hat gewonnen

Papierball-Feld	Absperrband, Papierbälle (Papier ->alte Zeitungen), Wasserbehälter, Spritze, BLAUE Lebensmittelfarbe	1	2 Gruppen treten gegeneinander an, jedes Team befindet sich zu Beginn in seiner Hälfte, dann bei Startsignal versucht man die Papierbälle auf die andere Feldhälfte zu werfen ->Ziel: im eigenen Feld keine Papierbälle zu haben, gewonnen hat die Gruppe, die nach der Spielzeit (2/3 Min.) weniger Bälle im Feld hat
Papierfliegerweitwurf	Papier, Stoppuhr/Handy, Wasserbehälter, Spritze, BLAUE Lebensmittelfarbe	1	2 Gruppen treten gegeneinander an, haben 1 min Zeit um Papierflieger zu basteln (jeder aus der Gruppe), danach wird geworfen, Gruppe gewinnt, deren Papierflieger am weitesten geflogen ist
Gegenstände schnipsen	Tische ->Essenszelt, Gegenstände: Tempopäckchen, Münze, Papierball, Kulli, Blatt Papier, Wasserbehälter, Spritze, GELBE Lebensmittelfarbe	1	2 Gruppen treten gegeneinander an, Gegenstände werden nacheinander von jemandem aus je einer Gruppe über den Tisch geschnipst, bei der Person, bei der der Gegenstand näher an der Tischkante liegt, deren Gruppe bekommt einen Punkt, die Gruppe mit mehr Punkten am Ende gewinnt. In Anlehnung an https://jungscharwerkstatt.de/staali-schiesssteine-schiessen
Kleider anziehen	Wasserbehälter, GELBE Lebensmittelfarbe, Spritze, Kleidungsstücke (jedes zwei mal !): Großes T-Shirt, Mütze, Schal, Handschuhe, große Hose	1	2 Gruppen treten gegeneinander an, jeder aus der Gruppe muss einmal alle Kleidungsstücke anziehen (über eigene Kleidung drüber ziehen!!!), wieder ausziehen und an den nächsten in der Gruppe weiter geben, die Gruppe, die schneller ist hat gewonnen
Wissenschaftslabor/ Base	Tische, 3 Reagenzgläser pro Gruppenbase, Wasserbehälter, Blatt (notieren welche Gruppe eine Dosis erspielt hat), Stift, Reagenzglasalterungen, 2 Laborkittel (weißer Kittel), 2 Laborbrillen	2	Die Mitarbeiter im Labor passen auf, dass jede Gruppe zur richtigen Base geht und nicht schummelt, wenn eine Dosis erspielt wurde (=3 volle Reagenzgläser), dann leeren sie diese aus und notieren welche Gruppe es erspielt hat
Fänger	Absperrband/Warnweste (als Markierung zur Erkennung der Fänger)	3	Die Fänger halten sich in der Gefahrenzone rund um das Labor herum auf, versuchen Kinder zu fangen, die ins Labor wollen (aber natürlich nicht immer fangen, Kinder müssen es auch schaffen!)

Gegengift Rezept: (wird von uns ausgedruckt und jede Gruppe bekommt das Rezept)

- vollständiges Gegengift besteht aus drei vollen Reagenzgläsern in der Base
 - 1 Reagenzglas Orange (rot+gelb)
 - 1 Reagenzglas Lila (blau+rot)
 - 1 Reagenzglas Grün (gelb+blau)
- >an jeder Station bekommt der Gewinner ein halbes Reagenzglas der jeweiligen Grundfarbe

Weiteres Benötigtes Material:

- Reagenzgläser mit Deckel (1 pro Gruppe)
- Lebensmittelfarbe (rot, gelb, blau)
- Spritzen
- Gummibärchenschlangen

Tetrapack-Geschenktüten

Tetrapack-Geschenktüten sind mal wieder eine Upcycling Bastelidee aus alten Getränkeverpackungen. Wenn man diese ein bisschen bearbeitet, ergibt das hübsche Geschenkverpackungen.

Die linke Tüte im Titelbild habe ich so geschenkt bekommen, die Rechte ist mein erster (eigentlich zweiter – siehe unten) eigener Versuch. Vermutlich sehen die Tüten eurer Teilis eher aus wie meine.



Probiert es erst mal ohne eure Teilis aus. meinen ersten Versuch hab ich mit einem größeren Eistee-Pack unternommen und bin grandios gescheitert. Die Version mit der Milchtüte ging ganz ordentlich. Wenn ihr wisst, dass es mit eurer Schachtel funktioniert, sammelt entsprechend genügend und bastelt mit der gleichen Sorte. Im Zeltlager gibt es vermutlich Milchpackungen im Überfluss.

Spült die Milchtüten schon vor dem Basteln ordentlich aus und lasst sie ohne Deckel stehen. Sonst habt ihr eine stinkige Schicht in den Tüten.



Im ersten Schritt faltet ihr die Laschen oben und unten an der Tüte auf und drückt sie flach. Mit einem Geodreieck könnt ihr dann eine gerade Linie auf etwa zwei Drittel der Schachtelhöhe anzeichnen und sie dort mit der Schere oder einem Bastelmesser sauber abschneiden. Trochnet dann je nach Bedarf die Innenseite noch mal mit einem Lappen.



Sucht dann die Naht, an der der Karton zusammengeklebt ist. Da die Schachtel aus mehreren Schichten besteht, könnt ihr dort beginnen die Schichten des Verbundkartons zu trennen. Bei meinem Eistee war die äußerste Schicht nicht stabil genug und ich konnte nur kleine Fetzen abtrennen. Mit dem Milchkarton ging es problemlos.



Wenn ihr wieder an der Naht ankommt, müsst ihr aufpassen. Da die Schichten dort überlappen, kann es sein, dass ihr die ganze Tüte aus einander reißt. Schneidet gegebenenfalls mit einer Schere oder einem Bastelmesser an der Naht entlang.

Bemalt, beklebt oder dekoriert eure Geschenktüte wie ihr möchtet. Wenn sie noch flach ist, geht das einfacher.

Jetzt müsst ihr nur noch die Tüte in ihre Originalform zurück falten und die Laschen unten mit Bastel- oder Heißkleber (ACHTUNG HEIß!) an der Unterseite ankleben.

Geschenk rein und verschließen. Hier könnt ihr zum Beispiel eine Klammer nehmen, oder mit einem Locher ein Loch in Vorder- und Rückseite stanzen und eine hübsche Schleife rein binden.

HUIII-Maschine

Die HUIII-Maschine war mein erstes Spielzeug mit Sprachsteuerung. Und das war in den späten Achzigern des letzten Jahrhunderts. Das ganze ist nochmal erstaunlicher, wenn man bedenkt, dass die ganze Maschine keine elektronischen Bauteile enthält.

Ich muss zugeben, dass hinter der Sache ein kleiner Trick steckt. Dazu später mehr.



Die Huiii-Maschine besteht aus einer Holzleiste mit Kerben an der ein Propeller befestigt ist. Wenn man mit einem Holzstäbchen über die Kerben reibt, passiert zuerst mal gar nichts. Bis man das Sprachkommando „HUIII“ gibt. Dann dreht sich der Propeller plötzlich im Uhrzeigersinn. Das nächste „HUIII“ ändert die Drehrichtung.

Material

Ihr benötigt nicht viel Material und Werkzeug

- Eine Holzleiste mit etwa 13 x 13mm
- Eine Rundholzstab mit etwa 6mm Durchmesser
- Einen Eisstieler oder einen flachen Holzstab
- einen Nagel mit 2mm Durchmesser und nicht zu kleinem Kopf
- Einen Akkuschauber oder Bohrmaschine mit 1,5 und 3mm Holzbohrer
- Eine Holzraspel
- Falls ihr die Holzleiste nicht im Vorfeld zuschneidet, eine Puk-Säge



Die Maße dürfen grundsätzlich variieren. Falls ihr von meinen Empfehlungen stark abweicht, baut erst mal einen Prototypen und schaut, ob alles so funktioniert. Das empfehle ich euch auch, wenn ihr euch an meine Maße haltet. Dann könnt ihr auch den Trick mit der Sprachsteuerung schon mal üben.

Bauanleitung

Die Holzleiste sägt ihr in 25 cm Stücke. Fangt etwa 4 cm hinter der Vorderseite an und raspelt im 1 Zentimeter-Abstand 8 bis 10 Kerben in die eine Kante. Auf dem Foto seht ihr, wie das gemeint ist

Vom Rundstab sägt ihr etwa 10 Zentimeter ab. Das ist später der „Reibestab“.



In den Propeller bohrt ihr genau mittig ein 3mm Loch. Es ist für die Funktion wichtig, dass das Loch etwas größer ist, als die Achse (der Nagel). Bei mir ist dabei der Eisstiel zerbrochen und ich habe den Propeller aus einer 3x16mm Holzleiste gebastelt, indem ich ein 6cm Stück abgesägt habe. Hatte kein Eis mehr griffbereit.



Der Propeller wird jetzt mittig auf die Stirnseite des Stabes genagelt. Bei hartem Holz solltet ihr vorbohren, sonst splittert die Leiste möglicherweise. Bei einem 2mm Nagel bohrt ihr mit einem 1,5mm Bohrer.

Die Achse darf ordentlich Spiel haben, wie ihr auf dem Foto erkennen könnt. Wichtig ist, dass der Kopf größer ist als die Bohrung im Propeller.

Der Trick

Wenn ihr mit dem Reibestab über die Kerben reibt, tut sich erstmal gar nichts. Erst wenn ihr mit dem Daumen der „Reibehand“ von oben ganz unauffällig gegen den Stab drückt, beginnt der Propeller sich zu drehen. Vergesst nicht, dass ihr das Kommando mit „HUIII“ gebt. Für einen Richtungswechsel ruft ihr wieder „HUIII“ und nehmt den Daumen vom Stab. Dafür drückt ihr jetzt mit dem Zeigefinger von unten dagegen. Zum Anhalten genügt ein „Huiii“ mit kurzem Ansatz zum Richtungswechsel und dann keinen Finger mehr an den Stab. Nach kurzer Übung solltet ihr es beherrschen.

Warum?

Wie funktioniert die Maschine?

Ich versuche es in einfachen Worten zu erklären:

Wenn ihr ohne Finger über den Stab reibt, macht die Achse eine gerade Bewegung auf und ab im Propeller. Dieser dreht sich also nicht. Wenn ihr zusätzlich mit dem Finger reibt, gibt es eine zusätzliche Bewegung seitwärts. Diese ist, je nachdem ob ihr oben oder unten gegen den Stab drückt, bei der Aufwärtsbewegung stärker oder schwächer als abwärts. Die Achse beschreibt also ein Oval im oder entgegen dem Uhrzeigersinn. Der Propeller nimmt diese Bewegung auf und dreht sich.

Wer sich tiefer in die Physik der HUIII-Maschine rein denken will: Die **Uni Münster** hat sich ausführlich damit beschäftigt. Die Ergebnisse sind hier veröffentlicht:

https://www.uni-muenster.de/imperia/md/content/fachbereich_physik/didaktik_physik/publikationen/hui_maschine.pdf

Pharao Münchhausens Geschichten

Dieses Quiz war Teil eines Spieleabends der AJC-Jungscharfreizeit 2023. Da es aber auch unabhängig von der Gameshow „Pyramidenstürmer“ verwendet werden kann, möchte ich es auch als alleinstehenden Programmpunkt veröffentlichen.

Es geht um einen Vorfahren des berühmten Baron Münchhausen. Der lebte im alten Ägypten und konnte genau so gut Geschichten erzählen, von denen man nicht jede einzelne glauben darf.

Die Teilis müssen entscheiden, ob die Behauptung gelogen oder wahr ist. Bei uns hatte jede Gruppe eine rote und eine grüne Karte. Auf ein Kommando der Moderatoren mussten sie die rote Karte hoch halten für „gelogen“ und die grüne für „wahr“.



Ihr könnt euch die kompletten Grafiken runter laden und in eine Präsentationssoftware einfügen. In der Datei findet ihr außerdem Grafiken und Dateien, mit denen ihr weitere Geschichten im gleichen Stil erstellen könnt. Wenn ihr das macht, lasst mir bitte die neuen Fragen zukommen. Dann kann ich das Quiz erweitern.

Die Grafiken wurden mit dem kostenlosen Grafikprogramm Gimp erstellt. Mit diesem könnt ihr die Dateien auch öffnen. <https://www.gimp.org/>

Die Grafiken sind immer so benannt, dass sie automatisch in der richtigen Reihenfolge angezeigt werden sollten. 001 bis 003 sind die Titelseiten und die Spielerklärung. 011 ist die erste Frage 012 die erste Antwort. 021 und 022 sind das zweite Paar. Und so weiter.

Hier könnt ihr alles auf einmal runter laden:

https://theone-andonly.de/jsw-bonus/23/pharao_Munchhausen_Jungscharwerkstatt.zip

Manna und Wachteln

Ein Gastbeitrag von Silas G, Elias, Mara, Emmylene und BÖ

Auf der AJC-Jungcharfreizeit 2023 drehte sich alles rund um Moses. Natürlich kam dabei auch die Geschichte vor, wie Gott die Israeliten in der Wüste mit Manna und Wachteln versorgt.

Rund um diese Geschichte haben ein paar Mitarbeiter ein Geländespiel entwickelt.

Hauptziel der Teilis ist es, Lebensmittel für ihre Gruppe zu sammeln. Im Wald kann an verschiedenen Stellen Manna gesammelt werden. Die Wachteln muss man richtiggehend jagen.



Der Twist an der ganzen Sache war, dass es, genau wie in der biblischen Geschichte, eine Obergrenze gab, was die Teams pro Person sammeln durften. Da wir Gruppen mit 6 und 7 Personen hatten, wurde der Durchschnitt errechnet.

Da das Geländespiel im letzten Drittel der Freizeit stattfand, mussten wir davon ausgehen, dass vor allem jüngere Teilis nicht mehr so viel Energie hatten. Deshalb konnten im Team verschiedene Aufgaben verteilt werden. Die, die nicht mehr rennen wollten, konnten relativ entspannt Manna sammeln. Die Energiebündel konnten die Wachteln durch den Wald jagen. Eine Gruppe hatte sogar einen Teili abgestellt, der eine Strichliste führte und damit für volle Punktzahl sorgte.

Als Manna verwendeten wir Verpackungsflocken auf Maisbasis. Die haben den großen Vorteil, dass man nicht jede Flocke nach dem Spiel wieder einsammeln muss. Ein Regenguss löst sie schnell auf. Das ist aber auch ein gewaltiger Nachteil. Sollte es im Wald nass sein, dann löst sich das Manna schneller auf, als die Teilis es einsammeln können. Wir hatten kein Regenproblem.

Bei uns war es eher zu heiß und dämpfig. Das bekamen die Wachteln und die Fänger zu spüren, die bei knapp 30 Grad durch den Wald rannten. Die Wachteln hatten Hähnchen-Hüte auf und waren damit gut als Jagdbeute zu erkennen. Die Fänger erkannte man an der Kriegsbemalung und an Stirnbändern aus Absperrband.

Mit diesem waren auch die Grenzen der Spielgebiets abgesperrt.

Jeder Teili hatte einen Stoffbeutel, in dem er die gesammelten Lebensmittel transportierte. Das verringert das Risiko, dass Lebensmittel nicht abgegeben werden, wenn ein Fänger jemand erwischt.

Das Detailprogramm zum Geländespiel

Die Teilis werden in 10 Gruppen (je 6 bis 7 Teilis) eingeteilt, die Manna und Wachteln einsammeln müssen. Manna wird im Wald verteilt.

Die Wachteln müssen gefangen werden. Dazu werden 3 MA entsprechend verkleidet und bekommen Wachtelkarten. Sobald eine Wachtel gefangen ist, gibt sie an die Teilis je eine Karte mit dem Bild einer Wachtel. Anschließend bekommt sie 15 Sekunden Vorsprung, bevor sie wieder gejagt werden darf.

Es gibt eine Abgabestation, an der die Lebensmittel abgegeben werden müssen. Pro Gruppe nimmt ein MA (Häuptling) alles entgegen. Die MA nehmen nach der Gruppeneinteilung auf dem Zeltplatz die Teilis in Gruppen in den Wald mit und schauen, dass am Ende alle zurück kommen.

10 Schüsseln oder so in denen die Lebensmittel gruppenweise gesammelt werden. Sobald die Lebensmittel in der Schüssel sind, dürfen sie nicht mehr gezählt werden.

5 böse Sandsturmmitarbeiter fangen Teilis. Ich glaube, ich schreibe bei jedem Geländespiel, dass die „Bösen“ für ausgleichende Gerechtigkeit sorgen, indem sie eher Älteren die Ware abnehmen. Sobald die Teilis abgeschlagen wurden, müssen sie alle Lebensmittel abgeben, die sie bei sich haben.



Eine Wachtel gibt 5 Punkte

Ein Stück Manna gibt 1 Punkt

Nach jeder Runde wird der Durchschnitt ermittelt. Die Gruppe, die am nächsten an die Maximalmenge kommt, gewinnt. Wer darüber ist, hat keine Punkte.

Maximalmengen pro Person:

2 Wachtel

20 Manna

Ergibt eine Maximalpunktzahl von 30 Punkten

Gruppeneinteilung → Hat jemand eine Idee? Ansonsten durchnummerieren

<https://jungscharwerkstatt.de/zeltlagerpraxis-teams-einteilen>

Gruppenamen? Israelitische Stämme? Sonstige Ideen?

Mitarbeitende

3 Wachteln (anstrengend)

5 Sandstürme (je nach Motivation)

10 Häuptlinge (entspannt)

Alte Kinderspiele

Immer wieder muss ich als alter Sack staunen, welche genialen Spiele „die heutige Jugend“ nicht mehr kennt. Wobei es ja an den älteren Mitarbeitenden liegen muss, wenn manche Spiele verloren gehen.

Nicht alle Spiele sind wirklich vergessen. Manche tauchen sogar in Netflix-Serien auf. Auch wenn da die Regeln etwas speziell sind.

Die ursprünglichen Spiele sprechen meist eine etwas jüngere Zielgruppe an. Ihr kennt eure Teilis, und wisst, was ihnen gefallen könnte. Probiert es einfach mal wieder aus und schreibt in die Kommentare, wie sie bei welcher Altersgruppe ankommen.



Tauziehen

Tauziehen kennt jeder. Aber wann habt ihr es das letzte mal wirklich gespielt?

Je nach Teilzahl braucht ihr ein mehr oder weniger dickes Tau. Macht Teams mit 3 bis 4 Personen. In die Mitte des Spielfeldes wird eine Linie als Markierung gemalt. Links und rechts davon kommen im gleichen Abstand zur Mittellinie zwei Startlinien. Hinter diese stellen sich zwei Teams auf. Alle greifen das Seil und ziehen auf Kommando. Sobald ein Teili über die Mittellinie gezogen wird, hat dessen Team verloren.

Level Jungscharwerkstatt: Turnier

Das Ganze könnt ihr als Turnier aufziehen. Mit einer Turnier-App wird ein Spielplan erstellt. z.B.: <https://play.google.com/store/apps/details?id=rockets.thetournamentmanager>

Ich sehe was, was du nicht siehst

Ein Teili sucht sich einen Gegenstand aus, den er von seiner Position aus sehen kann. Mit den Worten „Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist (die Farbe des Gegenstands)“ beginnt er das Spiel.

Die anderen Teilis raten nun, was gemeint sein könnte. Die Person, die den Gegenstand errät, darf in der nächsten Runde einen Gegenstand aussuchen.

Level Jungcharwerkstatt: Mehr ist mehr

Zählt, wie viele Versuche die anderen brauchen und kürt den Teili, der den am schwersten zu erratenden Gegenstand hatte, zum Gewinner.

Hans guck um

Auch bekannt als „Ochs am Berg“. Eine Version dieses Spiels wurde 2021 in „Squid Game“ als „Rotes Licht – grünes Licht“ gezeigt. Die Zusatzregeln lasst ihr allerdings weg. https://de.wikipedia.org/wiki/Squid_Game

Ein Teili wird zum „Hans“ ernannt. Dieser steht an einer Wand. Alle anderen stehen an einer Startlinie, die einige Meter von der Wand entfernt aufgemalt wurde.

Ihr Ziel ist es, von Hans ungesehen an die Wand zu kommen.

Hans dreht sein Gesicht zur Wand und sagt „Hans guck um“. Bei „um“ dreht er sich um. Alle, die er noch in Bewegung gesehen hat, schickt er zurück zur Startlinie. Dann dreht er sich wieder weg und wieder kommt „Hans guck um“. Die Geschwindigkeit des Satzes wird dabei variiert. „Haaaaans guuuck uuum“ langsam oder „Haaaaaaaaaaaaans“ ganz langsam und „guck um“ schnell. Das ist die Entscheidung vom Hans. Wie schnell sich die Anschleichenden bewegen, entscheiden sie. Manchmal ist langsamer besser.

Wer als erstes an der Wand angekommen ist, wird der nächste Hans.

Blinde Kuh

Einem Teili werden die Augen verbunden. Die anderen müssen vor der blinden Kuh flüchten. Sobald die Kuh eine andere Person berührt, wird diese zur blinden Kuh.

Level Jungcharwerkstatt: Rodeo

Für jeden Teili wird an der Kuh eine Wäscheklammer befestigt. Wer als letztes keine Klammer hat, wird zur Kuh. Dadurch wird ein Anreiz geschaffen, sich vorsichtig an die Kuh anzuschleichen.

Wer hat Angst vorm Bösen Wolf?

Die „harmlose“ Version von [American Eagle](#).

Ein Teili wird zum bösen Wolf ernannt. Er steht auf einer Seite des Spielfeldes, der Rest der Teilis auf der anderen.

Jede Runde beginnt mit einem Dialog zwischen Wolf und den Kindern:

Wolf: Wer hat Angst vorm bösen Wolf?

Kinder: Niemand

Wolf: Und wenn er kommt?

Kinder: Dann rennen wir davon!

Auf dieses Kommando hin rennen alle Teilis von der einen Seite des Feldes auf die andere. Der Wolf läuft ihnen entgegen. Jedes Kind, das vom Wolf berührt wird, wird zum Wolf und jagt in der nächsten Runde auch die Kinder.

Level Jungcharwerkstatt: Jäger und Gejagte

Die Kinder machen vor jeder Runde eine Person zum Jäger. Der Wolf, der diese Person fängt wird wieder zum Kind und spielt wieder auf deren Seite mit.

Schätze des Waldes

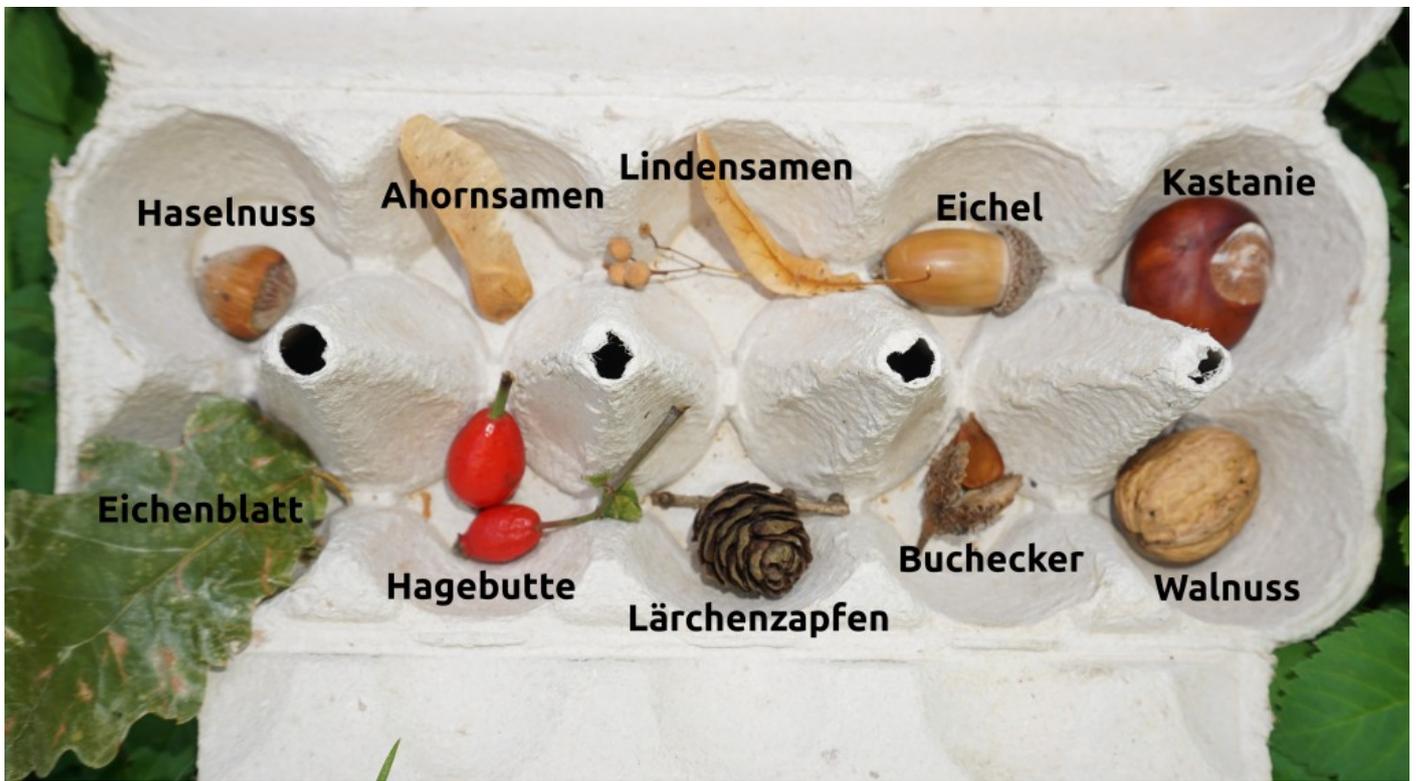
Schätze des Waldes könnt ihr als Geländespiel aufziehen oder als Aufgabe während einer Wanderung stellen.

Die Idee dahinter ist einfach. Die Teilis bekommen eine Liste mit Gegenständen, die sie im Wald finden sollen. Am Besten spielt ihr im Herbst, wenn die Bäume ihre Früchte und Samen verlieren, dann habt ihr eine große Auswahl. Während einer Wanderung im Sommer könnt ihr auch verschiedene Blumen suchen lassen.



Zur Vorbereitung macht ihr am Besten einen Spaziergang durch das Spielgebiet im Wald und haltet die Augen auf. Sammelt Eicheln, Bucheckern, Samen von Linden und Ahorn, Molschel (Zapfen) verschiedener Bäume und Blätter. Das ist in sofern wichtig, dass ihr wisst, was in eurem Wald überhaupt zu finden ist.

Die Schätze fotografiert ihr dann ab und stellt so eine Liste zusammen, was die Teilis alles sammeln sollen. Ihr könnt jeder Gruppe einen Eierkarton als „Schatzkiste“ in die Hand drücken. Da sind dann schöne Fächer in die die Schätze einsortiert werden können. Oder ihr macht eben eine Liste auf Papier und gebt den Teilis eine Tüte zum sammeln.



So könnte eure Liste aussehen. Ich habe es in einer besseren Auflösung hochgeladen. Ihr könnt es einfach speichern und ausdrucken.

<https://jungcharwerkstatt.de/wp-content/uploads/2023/10/schatzkiste-1024x569.png>

Die Walnuss habe ich schon auf dem Weg zum Wald gesammelt. Falls ihr so was macht, sagt den Teilis, dass sie nicht nur im Wald die Augen aufmachen müssen.

Gebt den Gruppen dann etwas Zeit, um die Schatzkiste zu füllen. Wie schon erwähnt, kann das Ganze auch während einer Wanderung stattfinden. Dann können natürlich auch alle möglichen anderen Früchte am Wegesrand eingebaut werden.

Am Ende treffen sich dann alle und es geht an die Auswertung. Jeder gefundene Gegenstand gibt einen Punkt. Gegenstände, die nur eine Gruppe hat, bringen zwei Punkte.

Achtet darauf, dass keine giftigen Gegenstände dabei sind. Außerdem sollten keine unter Naturschutz stehenden Pflanzen auf die Sammliste.

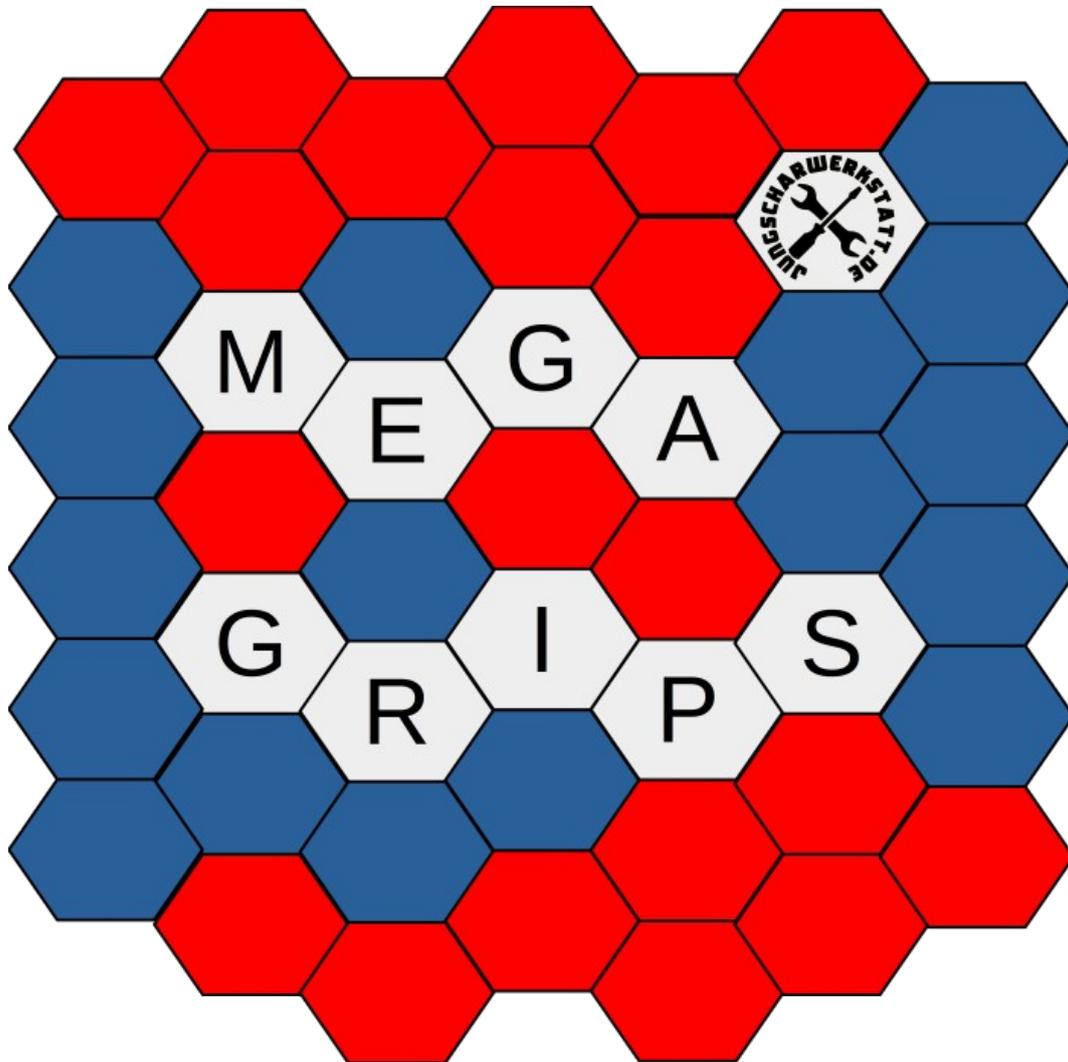
Als Rahmengeschichte könnte der Druide eines gewissen gallischen Dorfes Zutaten für einen Zaubertrank brauchen.

Megagrips

Megagrips ist ein Gameshowabend, der sich an eine Fernsehshow anlehnt, die Ende der 80er bis Mitte der 90er im Bayerischen Rundfunk lief. Als ich zu diesem Abend recherchiert habe, bin ich über eine Fanseite gestolpert, die noch einige Videoausschnitte gefunden und veröffentlicht hat. <http://www.supergrips.de/>

Das Spielprinzip:

Die originale Show hatte die Besonderheit, dass eine Person gegen zwei andere spielte. Als Alleinkämpfer konnte man mit 4 richtigen Antworten gewinnen, das Team brauchte mindestens 5.



Ziel war es, die Waben in einem 4×5 Feld von unten nach oben (roter Einzelspieler) bzw von links nach rechts (blaues Team) zu verbinden. Die Reihenfolge ist dabei egal. Am Ende müssen eben die blauen Seiten mit blauen Waben oder die roten Seiten mit roten Waben verbunden sein.

Für jede richtig beantwortete Frage wurde eine Wabe in der entsprechenden Farbe eingefärbt.

Ich habe ein paar Spielfelder in diesem 4×5 Raster und ein paar in einem 5×5 Raster für gleich große Gruppen vorbereitet und mit Buchstaben versehen. Jede Version gibt es außerdem einmal als Blanko ohne Buchstaben und als „odg“ Datei. Die ODG könnt ihr mit einem Grafikprogramm öffnen und bearbeiten. Ihr könnt sie auch verwenden und die Felder „live“ auf einem Beamer einfärben. Ansonsten empfehle ich euch, die einzelnen Felder auszudrucken und mit Stiften oder zurecht geschnittenen Haftnotizen zu arbeiten.

In dieser ZIP-Datei findet ihr mehrere Spielfelder und über 300 Fragen

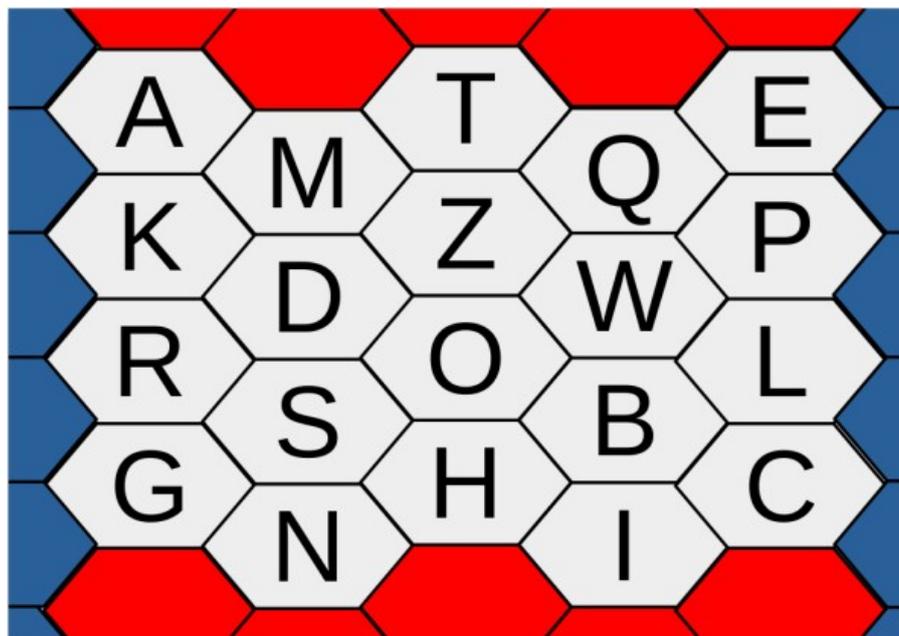
http://theone-andonly.de/jsw-bonus/23/Megagrips_Jungscharwerkstatt.zip

Bei Youtube habe ich außerdem noch eine Anleitung für eine Powerpoint-Präsentation gefunden.

<https://www.youtube.com/watch?v=9iQjroWg1GU>

Grundsätzlich würde ich für dieses Spiel einen Buzzer verwenden. Wenn ihr keinen habt, legt einen Tennisball auf den Tisch. Das Team, das ihn zuerst schnappt, darf antworten.

Ist die Antwort richtig, darf das Team den nächsten Buchstaben auswählen. Bei falscher Antwort darf das andere Team antworten und das Feld in der eigenen Farbe einfärben. Ist deren Antwort auch falsch, wird die nächste Frage zu diesem Buchstaben gestellt.



Die Fragen

Jetzt fehlen nur noch die Fragen zu den einzelnen Buchstaben. Ich habe mal einige zusammengetragen.

Wenn ihr Lust habt, denkt euch weitere aus und schickt sie an megagrips@jungscharwerkstatt.de. Dann kann ich sie mit Namensnennung veröffentlichen.

A

- Welches weit entfernte A ist die Heimat von Koalabären und Kängurus? **Australien**
- Welches 26 teilige A bildet die Grundlage für dieses Quiz? **Alphabet**
- Welcher biblische A ist der Urvater des Volkes Israel? **Abraham**
- Welches A bildet einen Großteil der Schweiz? **Alpen**
- Welchen Namen mit A kann man auch rückwärts lesen? **Anna**
- Welches A findet 4 mal vor Weihnachten statt? **Advent**
- Mit welchem A beginnt man in Griechenland das Buchstabieren? **Alpha**
- Welches A beendet ein Gebet? **Amen**
- Welches A sollte man am Flughafen nicht verpassen? **Abflug**
- Welches tierische A wohnt in einem Haufen? **Ameise**
- An welchem A des Tages gehen die meisten Menschen zu Bett? **Abend**
- Welches A steht im Telefonbuch der Fische ganz vorne? **Aal**
- Welches indianische A wurde von Winnetou angeführt? **Apachen**
- Welches A ist der vierte Monat im Jahr? **April**
- ...

B

- Welches gedruckte B wird auch als Buch der Bücher bezeichnet? **Bibel**
- Durch welches runde B schauen Schiffsreisende? **Bullauge**
- Welches brennende B gab Mose den Auftrag, nach Ägypten zu gehen? **Busch**
- Welches Haushalts-B nutzen Hexen zur Fortbewegung? **Besen**
- Welches B bedeutet bei den Seefahrern links? **Backbord**
- Welches schlaue B ist die beste Freundin von Ritter Rost? **(Burgfräulein) Bö**
- Welches metallische B macht Löcher in die Wand? **Bohrer**
- Welches heldenhafte B hat eine Fledermaus auf der Brust? **Batman**
- Welches runde B ist häufig aus Leder und mit Luft gefüllt? **Ball**
- Welches oben offene B fährt am Strand entlang? **Buggy**
- Welches B passt auf kleine Kinder auf? **Babysitter**
- Welches heiße B braucht man zur Zubereitung von Pizza und Kuchen? **Backofen**
- Welches antike B wurde durch einen Turmbau berühmt? **Babel**
- Welches tierische B bestäubt Blumen und sorgt für Honig? **Biene**
- Bei welchem sportlichen B darf man mit einer Keule schlagen? **Baseball**
- Welches schwimmende B ist ohne B ein Arsch? **Barsch**
- ...

C

- Welches sportliche C fährt ohne Dach über die Straße? **Cabriolet**
- Welches geografische C hat fast 1,5 Milliarden Einwohner? **China**
- Welche 3 musikalischen C spielen Kontrabass und erzählen sich was? **Chinesen**
- Welches englische C bedeutet Porzellan? **China**
- Welches literarische C besteht aus vielen Bildern? **Comic**
- Mit welchem C verabschieden sich nicht nur Italiener? **Ciao**
- Welches C besucht an Weihnachten die braven Kinder? **Christkind**
- Welches C ist der menschliche Freund von Tiger Hobbes? **Calvin**
- Welches historische C sagte "Ich kam, sah und siegte?" **Cäsar**
- Mit welchem genau definierten C gibt man Temperaturen an? **Celsius**
- Welches süße C sollten kleine Kinder abends nicht trinken? **Cola**
- Welches knusprige C essen nicht nur Franzosen gern zum Frühstück? **Croissant**
- ...

D

- Welcher regelmäßig stattfindende D kommt drei Tage vor dem Freitag? **Dienstag**
- Welcher D ist in Daisy verliebt? **Donald Duck**
- Welches nasse D fließt durch Donauwörth, Regensburg und Budapest? **Donau**
- Welches laute D kommt erst nach dem Blitz? **Donner**
- Welche 4 D fürchten sich vor Lucky Luke? **Daltons**
- Welches (hoffentlich) dicke D befindet sich am Haus ganz oben? **Dach**
- Welches geometrische D hat eine Winkelsumme von 180 Grad? **Dreieck**
- Welches D ist wortwörtlich das gelbe vom Ei? **Dotter**
- Unter welchem D singen viele Leute? **Dusche**
- Welches märchenhafte D schlief 100 Jahre in einem Turm? **Dornröschen**
- Welches schottische D macht Musik, wenn man es drückt? **Dudelsack**
- Welches D hält eine Schraube in der Wand? **Dübel**
- Welches zweideutige D nutzen Klempner und Poeten? **Dichtung**
- ...

E

- Welches E vergräbt Nüsse als Vorrat im Boden? **Eichhörnchen**
- Welches biblische E war die erste Mutter der Welt? **Eva**
- Welches E ist ein Ohr im Schulheft? **Eselsohr**
- In welchem E bemängelt Henri ein Loch bei Karl-Otto? **Eimer**
- Welches himmlische E sind Gabriel, Raphael und Michael? **Engel**
- Welches E sollte erst der Tod scheiden? **Ehe**
- Welches winterliche E wird mit einem Puck gespielt? **Eishockey**
- Welches E schrieben Matthäus, Lukas, Markus und Johannes? **Evangelien / Evangelium**
- Welches sagenhafte E ist ein Pferd mit Extra? **Einhorn**
- Welches E ist der einzige Kontinent, der nicht mit A beginnt? **Europa**
- Welches E ist der Mann einer Sau? **Eber**
- ...

F

- Welches gigantische F hält in New York eine Fackel in die Höhe? **Freiheitsstatue**
- Welches märchenhafte F erfüllt häufig 3 Wünsche? **Fee**
- Um welches F streiten sich 22 Leute? **Fußball**
- Auf welches F freuen sich Schüler und Lehrer gleichermaßen? **Ferien**
- Welches rote F darf auch über rote Ampeln fahren? **Feuerwehr(-auto)**
- Welches F liegt am Main und an der Oder? **Frankfurt**
- Welches F hört man, wenn man auf der DVD "Suomi" als Sprache wählt? **Finnisch**
- Welches F kommt 2 Tage vor dem Sonntag? **Freitag**
- Welches grüne F wird durch einen Kuss zum Prinzen? **Froschkönig**
- Welches elektrische F sorgt für trockene Haare? **Föhn**
- Welches bunte F bringt für kurze Zeit Sterne an den Nachthimmel? **Feuerwerk**
- Welches listige F hat die Gans gestohlen? **Fuchs**
- ...

G

- Welchem G brachte Rotkäppchen Kuchen und Wein? **Großmutter**
- Welches gruselige G spukt um Mitternacht in alten Gemäuern? **Gespens / Geist**
- In welchem G befinden sich graue Zellen? **Gehirn**
- Welches gute G ist ein sanftes Ruhekissen? **Gewissen**
- Welches tierische G leuchtet nachts in der Luft? **Glühwürmchen**
- Auf welchem G bewegt sich die Eisenbahn? **Gleis**
- Welches G sind Handwerker, nachdem sie die Lehre abgeschlossen haben? **Geselle**
- In welchem G übernachteten viele Autos? **Garage**
- Welches wertvolle G bekommen die Sieger? **Goldmedaille**
- Welches biblische G wurde gemeinsam mit Sodom von Gott vernichtet? **Gomorra**
- Welches zehnfache G bekam Mose auf dem Berg Sinai? **Gebot**
- Welches starke G ist ein großer Menschenaffe? **Gorilla**
- ...

H

- Für welches H sind Fastfood Restaurants nicht nur in Hamburg bekannt? **Hamburger**
- Welches klebrige H produzieren Bienenvölker? **Honig**
- Mit welchem lauten H machen Autofahrer im Verkehr auf sich aufmerksam? **Hupe**
- Welches natürliche H kann sowohl zum Bauen als auch im Lagerfeuer verwendet werden? **Holz**

- Welches H zwischen Schulter und Kopf sollte man täglich waschen? **Hals**
- Welches linierte H benötigt man nicht nur im Deutschunterricht? **Heft**
- Auf welches faule H legt man sich zum ausruhen? **Haut**
- Welches kuschelige H ist für seine dicken Backen bekannt? **Hamster**
- Gegen welches flinke H gewann der Igel in der Fabel nur mit Betrug? **Hase**
- Welches H in Los Angeles ist für seine Filme bekannt? **Hollywood**
- Welches duftende H verursacht bei Allergikern tränende Augen? **Heu**
- ...

I

- Welches amerikanische I hat dank Kolumbus einen falschen Namen? **Indianer**
- Welches schwedische I verkauft vor allem Möbel zum selbst zusammen bauen? **Ikea**
- Welches weiße I benutzen Menschen in schneereichen Gebieten als Unterschlupf? **Iglu**
- Welches genormte I nutzen Amerikaner, wenn sie 2,54 cm abmessen wollen? **Inch**
- Welches stachlige I gewinnt mit etwas Betrug den Wettlauf mit dem Hasen? **Igel**
- An welches geographische I erinnert uns ein Gummistiefel? **Italien**
- Welches I schlägt im Film von George Lucas zurück? **Imperium**
- Welches I beschäftigt sich mit vielen Bienen? **Imker**
- Zu welcher Gruppe I zählen Klavier, Gitarre, Flöte und Saxofon? **Instrumente**
- Welches I umgibt im Auge die Pupille? **Iris**
- ...

J

- Mit welchem J beginnt das Jahr? **Januar**
- Aus welchem J holen sich eure Mitarbeitenden offensichtlich Ideen? **Jungscharwerkstatt**
- Welches bewaffnete J sitzt oft stundenlang im Wald? **Jäger**
- Welches laute J fliegt üblicherweise schneller als Propellerflugzeuge? **Jet**
- Welches biblische J wurde mit Hilfe von Musik erobert? **Jericho**
- Von welchem J hatte Jesus gleich 12? **Jünger**
- Mit welchem J beginnen zwei Menschen eine Ehe? **Ja / Jawort**
- Welches weiche J gibt im Winter ordentlich warm? **Jacke**
- Welches immer wiederkehrende J dauert ziemlich genau 365,25 Tage? **Jahr**
- Welches motorisierte J gibt auch in unebenem Gelände nicht gleich auf? **Jeep**
- Welches J gilt auch als Land der aufgehenden Sonne? **Japan**
- Welches biblische J wurde von 11 Brüdern nach Ägypten verkauft? **Josef**
- Welches literarische J verliebte sich sterblich in Romeo? **Julia**
- ...

K

- Welches blaue K aus der Sesamstraße liebt Kekse? **Krümelmonster**
- Welches zackige K hilft dabei, die Frisur in Ordnung zu bringen? **Kamm**
- Welches K aus Wachs wächst nicht, sondern schrumpft beim brennen? **Kerze**
- Welches märchenhafte K lies sich nackt in den Straßen bewundern? **Kaiser**
- Welches chemische K lässt Sprudelflaschen beim Öffnen überlaufen? **Kohlensäure**
- Welches K lässt die Fische unter Wasser atmen? **Kiemer**
- Welches niedliche K haben Eltern gemeinsam? **Kind**
- Welches märchenhafte K trägt im echten Leben keine Stiefel? **Kater**
- Welches fliegende K ruft seinen eigenen Namen? **Kuckuck**
- Welches heiße K trinken viele Erwachsene zum Frühstück? **Kaffee**
- Welches kuschelige K lebt in Australien auf Eukalyptusbäumen? **Koalabär**
- ...

L

- Welches runde L ist das Ziel aller Golfspieler? **Loch**
- Welches tierische L ist ein Verwandter von Kamelen und lebt in den Anden? **Lama**
- Welches literarische L war ein versehentliches Ziel von Gulliver? **Liliput**
- Welches märchenhafte L lebt gemeinsam mit Pupsi in Rosarien? **Lillifee**
- Welches matschige L war laut Bibel die Grundlage für Adam? **Lehm**
- Welches genormte L passt genau in einen 10x10x10 cm großen Würfel? **Liter**
- Welches italienische L ist die Leibspeise von Kater Garfield? **Lasagne**
- Welches helle L tastet in CD-, DVD- und BluRay-Playern die Daten ab? **Laser**
- Durch welches L fließt elektrischer Strom in der Wand? **Leitung**
- Welches L bekommt man, wenn man Blau und Rot zusammen mischt? **Lila**
- Welches astronomische L benutzt man um große Entfernungen zu beschreiben? **Lichtjahr**
- ...

M

- Mit welchem M beginnt die Kalenderwoche nach DIN 1355? **Montag**
(https://de.wikipedia.org/wiki/DIN_1355)
- Welches gezeichnete M ist seit langer Zeit die Freundin von Micky Maus? **Minnie**
- Welches M sollte man halten, wenn man etwas nicht sicher weiß? **Mund**
- Welches endgültige M beendet eine Partie Schach? **Matt**
- Welches astronomische M ist etwa alle 28 Tage voll? **Mond**
- Welches scharfe M gehört außer Löffel und Gabel zu einem Bestecksatz? **Messer**
- Welches mathematische M besteht nur aus einem waagrechten Strich? **Minus**
- Welches alltägliche M ist das Ende des einen und der Anfang des nächsten Tages? **Mitternacht**
- Welches freche M ist laut Wilhelm Busch der beste Freund von Moritz? **Max**
- Welches religiöse M lebt im Kloster und hat viele Brüder? **Mönch**
- Welches mehrdeutige M kann ein Planet oder ein Schokoriegel sein? **Mars**
- Welches genormte M ist genau ein tausendstel Kilometer? **Meter**
- ...

N

- Welches löchrige N teilt den Tennisplatz in zwei Hälften? **Netz**
- Welches wertlose N möchte man an der Losbude nicht haben? **Niete**
- In welchem weichen N ziehen Vögel ihre Jungen auf? **Nest**
- Welches N ist im Winter einige Stunden kürzer als im Sommer? **Nacht**
- Von welchem N aus kann man nur noch nach Süden gehen? **Nordpol**
- Welches N hat nur einen Flügel und läuft vor allem bei Kälte? **Nase**
- Welches kalendarische N kommt jedes Jahr als erstes? **Neujahr**
- Welches mathematische N ist die höchste einstellige Zahl? **Neun**
- In welchem geografischen N verbrachte Jesus seine Jugend? **Nazareth**
- Welches N aus Blech ist ganz vorne und ganz hinten am Auto? **Nummernschild**
- Welches schwarze N zeigt Musikern, was sie spielen müssen? **Noten**
- Welches N ist eine Ziffer, die eine Zahl, hinter der sie steht, verzehnfacht? **Null**
- ...

O

- Welches musikalische O befindet sich in vielen Kirchen? **Orgel**
- Welches O bezeichnet zum Beispiel den Bruder der Mutter? **Onkel**
- Welches räumliche O beschreibt, wo das Dach ist? **Oben**
- Welches grüne O hat schon viele in der Wüste vorm Verdursten gerettet? **Oase**
- An welchem O liegt Frankfurt, wenn es nicht am Main ist? **Oder**
- Welches O kommt als zehntes im Jahreskreis? **Oktober**
- Welches geometrische O ist ein nicht perfekter Kreis? **Oval**
- Welches meteorologische O bezeichnet Wind mit Stärke 12? **Orkan**
- Welches berühmte O bekommen nur die besten Filme? **Oscar**
- Welcher O bringt in Restaurants deine Bestellung? **Ober**

- Welches mit dir verwandte O ist die Mutter deiner Mutter? **Oma**
- Welches optische O sorgt dafür, dass Fotos scharf werden? **Objektiv**
- Welches elektrische O ist die Einheit für Widerstand? **Ohm**
- Vor welchem dicken O fürchten sich Wildschweine und Römer? **Obelix**
- ...

P

- Welches hölzerne P lässt sich am besten mit einem Gabelstapler hoch heben? **Palette**
- Welches schwingende P haben viele mechanische Uhren? **Pendel**
- Welches P hilft beim Wassertransport in Rohren? **Pumpe**
- Welches scharfe P steht in Restaurants häufig neben dem Salz? **Pfeffer**
- Welches klebrige P hilft, wenn man eine kleine Verletzung hat? **Pflaster**
- Welches zweideutige P steht für Unglück und klebrige Pampe? **Pech**
- Welches leckere P entsteht, wenn man Maiskörner erhitzt? **Popcorn**
- Welches teure P benutzen vor allem Frauen um besser zu duften? **Parfüm**
- Welches veraltete P war der Vorgänger vom Cent? **Pfennig**
- Welches P wächst im Herbst und ist mal giftig und mal lecker? **Pilz**
- Welches gefährliche P hatten die meisten Cowboys am Gürtel? **Pistole**
- Welches P ist bei jedem Trabrennen auf der Strecke? **Pferd**
- Welches freche P ist ein Kobold, der bei Meister Eder wohnt? **Pumuckl**
- Welches tierische P ist für seinen roten Hintern bekannt? **Pavian**
- Welches sagenhafte P sieht aus wie ein Pferd mit Flügeln? **Pegasus**
- Welches tierische P trägt scheinbar einen Frack und kann nicht fliegen? **Pinguin**
- ...

Q

- Bei welchem eckigen Q sind alle Seiten gleich lang? **Quadrat**
- Welches weiße Q wird aus Milch gewonnen? **Quark**
- Welches Q verrät, dass ein Audi Allradantrieb hat? **Quattro**
- Welches gemeine Q sollte man nicht mit Tieren machen? **quälen**
- Welches Q macht ein Kind, wenn es im Supermarkt Schokolade will? **Quengeln**
- Welches künstlerische Q steht auf dem Brandenburger Tor? **Quadriga**
- Welches tierische Q besteht fast nur aus Wasser? **Qualle**
- Welches dreidimensionale Q besteht aus 6 rechteckigen Flächen? **Quader**
- Welches Q definiert, wie gut etwas ist? **Qualität**
- Welches unsinnige Q machen nicht nur Kinder gelegentlich? **Quatsch**
- Welches motorisierte Q hat vier Räder? **Quad**
- Welches Q ist eine Bezeichnung für einen schlechten Arzt? **Quacksalber**
- Aus welchem Q fließt meistens frisches Wasser? **Quelle**
- ...

R

- Welches lange R ist gleichzeitig Nase und Greiforgan? **Rüssel**
- Welches elektronische R spielt Musik und Nachrichten? **Radio**
- Welches scharfe R wächst unter der Erde und ist klein und rund? **Radieschen**
- Welches runde R stecken sich Brautleute gegenseitig an? **Ring**
- Welches grüne R halten Engländer besonders ordentlich? **Rasen**
- Welches schwarze R ist gleich viermal am Auto befestigt? **Reifen / Räder**
- Welches nasse R fällt meistens dann, wenn man es nicht brauchen kann? **Regen**
- Welches märchenhafte R hat wohl die längsten Haare der Welt? **Rapunzel**
- Welches R gilt im Allgemeinen als Mädchenfarbe? **Rosa**
- Welches R beinhaltet sowohl die Zutaten als auch die Zubereitung von Essen? **Rezept**
- ..

S

- Welches S hat bis zum Benutzen einen roten Kopf? **Streichholz**

- Auf welchem karierten S befinden sich König, Dame und Bauern? **Schachbrett**
- Welches blaue S lebt in Pilzen und versteckt sich vor Gargamel? **Schlümpfe**
- Ohne welches S aus Leder ist man Barfuß? **Schuhe**
- Welches S dauert 366 Tage? **Schaltjahr**
- Welches kalte S besteht meistens aus 3 Kugeln und einer Karotte? **Schneemann**
- Welches mittelalterliche S war die Wohnung von Adligen? **Schloss**
- Welches neutrale S besteht größtenteils aus Alpen? **Schweiz**
- Welches technische S fliegt komplett ohne Motor? **Segelflugzeug**
- Welches tierische S liefert Wolle für Pullover? **Schaf**
- Welches S ist ein direkter männlicher Nachkomme? **Sohn**
- ...

T

- Welches rote T ist der Hauptbestandteil von Ketchup? **Tomaten**
- Welches elektrische T macht Brot besonders knusprig? **Toaster**
- Welches süße T wird an Geburtstagen mit Kerzen geschmückt? **Torte**
- Welches T ist der Bruder von Tick und Track? **Trick**
- Welches runde T muss man für schönes Wetter leer essen? **Teller**
- Welches T befindet sich zwischen zwei Bergen? **Tal**
- Aus welchen Ts besteht ein Schlagzeug unter anderem? **Trommeln**
- Welches eckige T gibt es beim Fußball gleich zweimal? **Tor**
- Welches T hat meistens einen Henkel? **Tasse**
- Welches bunte T klebt häufig an der Wand? **Tapete**
- ...

U

- Welches tickende U zeigt die Zeit an? **Uhr**
- Welches U geht komplett um den See? **Ufer**
- Welches musikalische U sieht wie eine kleine Gitarre aus? **Ukulele**
- Welches fliegende U kommt angeblich aus dem Weltraum? **UFO (Unbekanntes FlugObjekt)**
- Welches metallische U kann sich sowohl schwimmen als auch tauchen? **U-Boot**
- Welches U ist der Vater des Vaters des Vaters? **Uropa**
- Welches keramische U verhindert manche Sauerei beim Kaffeetrinken? **Untertasse**
- Auf welches U freuen sich Berufstätige das ganze Jahr? **Urlaub**
- Welches Textile U sollte man täglich wechseln? **Unterwäsche**
- Welches U zieht eine Wanderung in die Länge? **Umweg**
- ...

V

- Welches motorisierte V wird ist meistens mit der Abkürzung VW gemeint? **Volkswagen**
- Welches V bezeichnet eine Blutbahn, die Blut zum Herz führt? **Vene**
- Welches praktische V hält die Luft im Fahrradreifen? **Ventil**
- Welches V bezeichnet das, was umgangssprachlich „Tunwort“ heißt: **Verb**
- Welches tierliche V verzichtet auf Fleisch? **Vegetarier**
- Welches männliche V ist ein Elternteil? **Vater**
- Welches astronomische V ist der Sonne am zweitnächsten? **Venus**
- Welches heimatlose V zieht von Stadt zu Stadt? **Vagabund**
- Welches V kommt nie alleine? **Viele**
- Welches winzige V hat die Corona-Pandemie ausgelöst? **Virus**
- Welches gruselige V ernährt sich von Blut? **Vampir**
- ...

W

- Welches W bezeichnet sowohl ein Abhörgerät als auch Ungeziefer? **Wanze**
- Welches W ist des Müllers Lust? **Wandern**

- In welchem meist sonnigen W wachsen Reben? **Weinberg**
- Welches zwitschernde W haben viele in einem Käfig zuhause? **Wellensittich**
- Welches W wird häufig auf dem Grill gebraten? **Wurst**
- Welches weiche W wird häufig durch Schafe gewonnen? **Wolle**
- Welches böse W war zuerst am Haus der Großmutter? **Wolf**
- Welches W kann man auch Dihydrogenmonoxid nennen? **Wasser**
- Welches schmerzhaftes W bezeichnet in Bayern eine Ohrfeige? **Watschn**
- Welches W dauert immer 7 Tage? **Woche**
- Welches W ist der beste Freund von Biene Maja? **Willi**
- ...

X

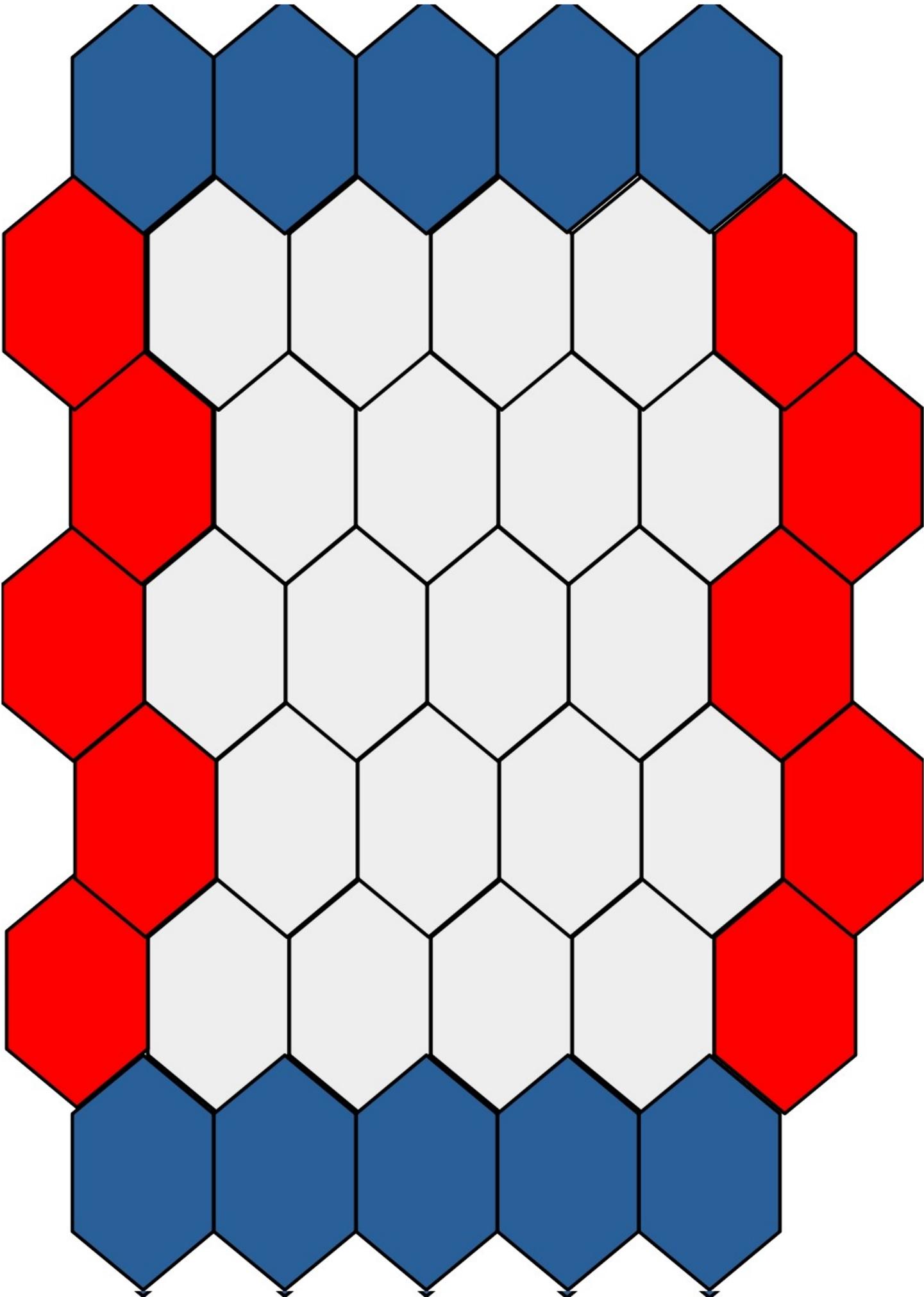
- Welches X war die Heimat von Sigurd aus der Nibelungensage? **Xanten**
- Welches namensgebende X reimt sich auf Hafer? **Xaver**
- Welches musikalische X besteht dem Namen nach aus Holz? **Xylophon**
- Welches technische X wünschen sich viele Kinder zu Weihnachten? **X-Box**
- Welches X ist ein Fremdwort für "fremdenfeindlich"? **Xenophob**
- Welches übergroße X brauchen mollige Personen? **XXL**
- Welches zänkische X war die Ehefrau von Sokrates? **Xanthippe**
- ...

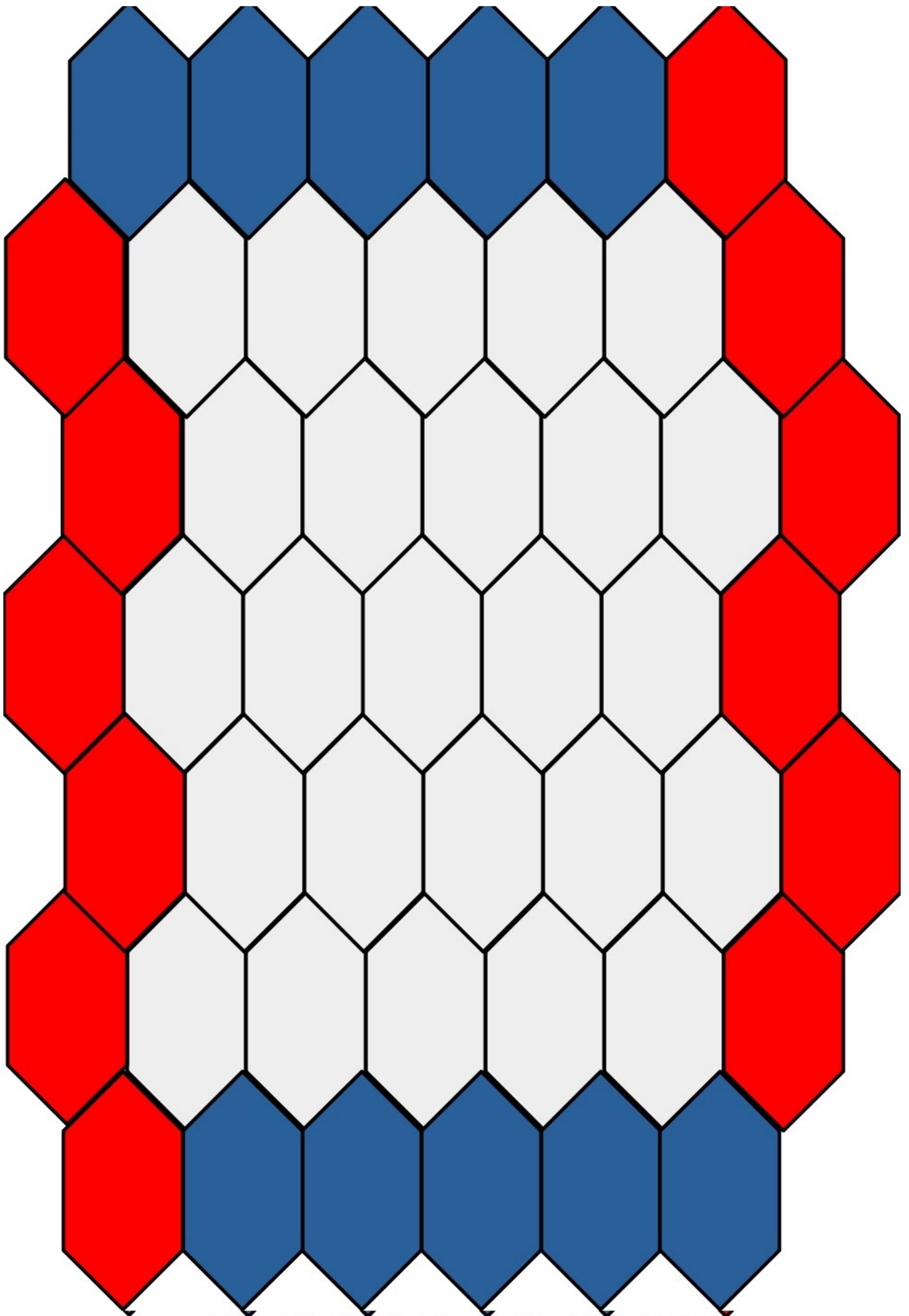
Y

- Welches Y ist ein langhaariges Rind aus Asien? **Yak**
- Welches Y bildet in der chinesischen Philosophie das Gegenstück zu Yin? **Yang**
- Welches englische Y bildet gemeinsam mit Rot und Blau die Grundfarben? **Yellow**
- Welches nasse Y ist der längste Fluss in China? **Yangtse**
- Welches Y kann sowohl mit einem als auch mit 7 Buchstaben geschrieben werden? **Ypsilon**
- Welches englische Y entspricht etwa 91cm? **Yard**
- Mit welchem japanischen Y sollte man sich besser nicht anlegen? **Yakuza** (japanische Mafia)
- Welches aus Amerika stammende Y war Vorlage für den CVJM? **YMCA**
- Welches schwimmende Y bezeichnet ein leichtes Segel- oder Motorschiff? **Yacht**
- Welches zottelige Y wurde angeblich schon von vielen Menschen im Himalaja gesehen? **Yeti**
- ...

Z

- Welches nützliche Z wird auch Streichholz genannt? **Zündholz**
- Welches Z ist ein wichtiges Material auf Baustellen? **Zement**
- Welches geometrische Z ist die Form von Chipsdosen? **Zylinder**
- Welches saure Z pressen sich manche über ihr Schnitzel? **Zitrone**
- Welches magische Z braut der Druiden bei Asterix? **Zaubertrank**
- Welches Z braucht man meistens, wenn man im Hotel anruft? **Zimmer**
- Welches hohe Z wird häufig als Abtrennung zwischen Grundstücken errichtet? **Zaun**
- Welches zeitliche Z ist morgen? **Zukunft**
- Welches Z ist 3 mehr als 9? **Zwölf**
- Welches keramische Z sorgt dafür, dass es nicht durch das Dach regnet? **Ziegel**
- Welches knusprige Z bekommt man bei Bauchschmerzen zu essen? **Zwieback**
- ...





Schrumpffolie

Eine Idee von Sina H.

Mit Schrumpffolie kann man kreative Schlüsselanhänger, Namensschilder oder einfach kleine Kunstwerke basteln.

Das Besondere an der Folie ist, dass sie bei Hitze in der Fläche schrumpft und in der Dicke zunimmt. Das macht ihr im Backofen. Nach dem Schrumpfen habt ihr ein zwei bis drei Millimeter dickes Kunststoffstück.



Zuerst müsst ihr Schrumpffolie kaufen. (<https://duckduckgo.com/?q=schrumpffolie+zum+basteln&t=newext&atb=v272-1&iar=shopping&iax=shopping&ia=shopping>) Kauft, wo ihr wollt. Ich will nichts mit der Jungscharwerkstatt verdienen.

Im Internet gibt es hunderte verschiedene Sets. Mit Stiften zum malen oder Schlüsselringen oder Ohrhaken... Schaut, was ihr braucht und kauft ein für euch passendes.

Ihr könnt den Teilis jeweils einen ganzen Bogen Folie geben, oder vorher eine Form zuschneiden, wenn alle das gleiche basteln.

Die Folie wird dann bemalt. Die Seite auf der ihr malt ist matt, die andere glänzend. Wenn ihr die glänzende Seite als Vorderseite wollt, müsst ihr spiegelverkehrt auf die matte Seite schreiben. Druckt euch eine Vorlage einfach spiegelverkehrt aus und legt die Folie zum durchpausen drauf.



Logos von eurer Gruppe oder eurem Zeltlager könnt ihr auch ausdrucken und durchpausen.

Falls noch nicht geschehen, könnt ihr jetzt die Folie mit einer Schere in Form bringen.

Löcher locht ihr am Besten vor dem Schrumpfen in das dünne Material. Ihr könnt anschließend nur noch mit einem Bohrer bohren. und dabei ist schon das eine oder andere Kunstwerk zersprungen. Denkt daran, dass die Löcher auch kleiner werden.



Heizt den Backofen vor und legt eure Folien auf Backpapier. Nach ein bis zwei Minuten bei 180°C sollte die Folie geschrumpft sein. Das variiert ein bisschen je nach Hersteller. Die genaue Vorgehensweise sollte eurer Folie beiliegen.

Lasst die Folie noch ein bisschen abkühlen bevor ihr sie an die Teilis abgebt.

Das Tal der Fragen – ein ägyptisches Quiz

Dieses Quiz war Teil eines Spieleabends der AJC-Jungscharfreizeit 2023. Da es aber auch unabhängig von der Gameshow „Pyramidenstürmer“ verwendet werden kann, möchte ich es auch als alleinstehenden Programmpunkt veröffentlichen.

Es handelt sich um ein klassisches Quiz. Eine Frage, drei mögliche Antworten.

In unserer Gameshow hatte jede Gruppe Schilder mit Zahlen von 1 bis 3. Auf ein Kommando der Moderatoren hielt jede Gruppe das Schild mit der vermeintlich richtigen Antwort hoch. Ihr könnt dieses Quiz aber wie gesagt auch einzeln verwenden. Ob ihr Buzzer einsetzt, oder die Teils wie bei 1, 2 oder 3 auf verschiedene Felder springen lasst, könnt ihr entscheiden.



Ihr könnt euch eine .zip-Datei herunterladen. Darin findet ihr alle Bilder, die ihr nach einander in eure Präsentationssoftware einfügen könnt.

Die Namen der einzelnen Bilder beginnen immer mit 4 Ziffern. Alles was 000x ist, sind Titelbilder, Erklärung und so weiter. 0xx1 sind die Fragen mit 3 Antwortmöglichkeiten, bei 0xx2 ist die richtige Antwort markiert und 0xx3 liefert eine Erklärung dazu.

Ich packe außerdem noch eine GIMP-Grafik ein. Mit dem kostenlosen Grafikprogramm Gimp (<https://www.gimp.org/>) könnt ihr so ohne allzu großen Aufwand die Fragen erweitern. Lasst mir bitte neue Fragen auch zukommen. Dann kann ich das Quiz für alle erweitern.

Hier könnt ihr das Komplettpaket runterladen:

https://theone-andonly.de/jsw-bonus/23/aegyptisches_Quiz_Jungscharwerkstatt.zip

Black Stories 29 – Echt wahr! Ich schwör!

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.

Dieses mal habe ich wieder ein paar wahre Geschichten zusammen getragen, die es zu erraten gibt. Die Quellen werde ich verlinken. Dass Drogen nicht gut für den Körper sind, wissen wir. Aber warum wirkten diese Drogen gar nicht? Weshalb waren die Bankräuber nicht reich, obwohl sie die Beute aus der Bank brachten? Und weshalb musste Harry sterben?

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



Falsche Beute

Situation:

Der Plan war gut durchdacht. Allerdings war den Tätern bei der Umsetzung ein kleiner Fehler unterlaufen. Das bemerkten sie aber erst, als sie die Beute genauer untersuchten.

Die Geschichte:

Kriminelle wollten einen kompletten Geldautomaten samt Geld aus einer Bank mitnehmen. Sie trennten die Leitungen durch und schafften ihn auf die Straße. Dort bemerkten sie ihren Irrtum: Der vermeintliche Geldautomat war ein Drucker für Kontoauszüge.

Zur Quelle: <https://www.regenbogen.de/nachrichten/regional/suedbaden-schwarzwald/20161111/kontoauszugsdrucker-gestohlen>

Keine Drogen

Situation:

Die Drogen, die sie gestohlen hatten, zeigten keine Wirkung. Erst später erfuhren sie, warum.

Die Geschichte:

Einbrecher erbeuteten im Dezember 2010 drei Vasen mit Pulver, das sie für Drogen hielten. Nachdem sie davon keinen Rausch bekamen, entsorgten sie die Vasen in einem nahe gelegenen See. Als sie wegen eines anderen Verbrechens verhaftet wurden, wurden sie auch dieses Einbruchs überführt und erfuhren, was sie zu sich genommen hatten: die Totenasche eines Mannes und zweier Hunde.

Zur Quelle: <https://www.welt.de/vermishtes/kurioses/article12251837/Einbrecher-schnupfen-Totenasche-statt-Kokain.html>

Überraschend tödlich

Situation:

Zwei junge Männer fragten Harry etwas. Als er mit ja antwortete, schlug ein der beiden ihn mit der Faust in den Bauch. Das hatte tödliche Folgen.

Die Geschichte:

Harry Houdini war Entfesselungskünstler und hatte einen gut durchtrainierten Körper. Durch das Anspannen der Bauchmuskeln konnte er auch harte Schläge einstecken. Die jungen Männer hatten davon gehört, und fragten ihn, ob es wahr sei, dass er jeden Schlag in den Magen aushalten würde. Auf die Antwort „Ja“ schlug einer der Beiden ihn ohne Vorwarnung. Houdini hatte keine Zeit die Bauchmuskeln anzuspannen. Vermutlich war der Blinddarm schon vorher entzündet. Auf jeden Fall gab es einen Blinddarmdurchbruch, an dem Houdini am 31. Oktober 1926 verstarb.

Zur Quelle: <https://www1.wdr.de/stichtag/stichtag6086.html>

Pyramidenstürmer

ein Gastbeitrag von Jasmine, Johanna, Jan, Friedemar

Auf der AJC-Jungscharfreizeit 2023 gab es eine ägyptische Gameshow, bei der Jungs gegen Mädels antraten. Die Bänke im Zelt waren in zwei Rechtecken aufgestellt, so dass die jeweiligen Teams sich beraten konnten. Die Punkteanzeige war eine große Pyramide, an der je ein Junge und ein Mädchen Richtung Spitze kletterten. Unser Moderatorduo und Mumie, die als Handlanger noch gute Dienste leistete, führten durch den Abend. Das erste Spiel brachte einen Punkt, das zweite zwei, das dritte drei und so weiter.



Schlag die Sau (1 Punkt)

6 Jungs 6 Mädels

Laut smaek.de ist Schlag die Sau ein altes ägyptisches Kinderspiel.

https://smaek.de/wp-content/uploads/2020/08/2020_Sommerferienprogramm_Woche_3_altaegyptische_kinderspiele.pdf

Unsere Regeln waren folgende: Je 6 Jungs und 6 Mädels kamen auf die Bühne. Einer der Jungs hielt sich die Augen zu. Ein anderer klopfte auf seinen Rücken. Dann musste der „Blinde“ raten, wer ihn geschlagen““Unsere Regeln waren folgende: Je 6 Jungs und 6 Mädels kamen auf die Bühne. Einer der Jungs hielt sich die Augen zu. Ein anderer klopfte auf seinen Rücken. Dann musste der „Blinde“ raten, wer ihn „geschlagen“ hatte. Dann waren die Mädels dran. Klopfen und raten. Und so weiter, bis jede Person einmal geraten hatte. Jeder richtige Tipp gab einen Punkt.

Die Gruppe, die am Ende die meisten richtigen Tipps hatte, durfte auf der Pyramide ein Stockwerk nach oben.

Mumie einwickeln (2 Punkte)

Von jeder Gruppe wurden 4 Personen auf die Bühne geholt. Eine wurde von den anderen mit Klopapier so gut wie möglich eingewickelt.



Nach 3 Minuten kam eine Jury auf die Bühne und bewertete die Mumien. Die Sieger durften 2 Stufen auf der Pyramide erklimmen.

Tauziehen (3 Punkte)

je 15 Personen pro Team

Aufgrund der ungewöhnlichen Bankaufstellung hatten wir mitten im großen Zelt einen breiten Gang. Dort konnten Spiele wie Tauziehen ohne Platzprobleme durchgeführt werden.

Jeweils 5 gegen 5 traten die Teams in drei Durchgängen gegeneinander an. Wobei niemand zweimal mit ziehen durfte.

Die Sieger durften 3 Stufen höher steigen.

Quiz: Das Tal der Fragen (4 Punkte)

Wenn ich in der Veröffentlichungsreihenfolge keinen Fehler mache, kennen die treuen Jungscharwerkstattleser das Quiz schon.

Zum Quiz: <https://jungscharwerkstatt.de/?p=8137>

3 Karten mit 1, 2 und 3 werden nach einer kurzen Beratungspause auf Kommando hoch gehoben.

Richtige Antwort gibt einen Punkt.

Am Ende der Fragen steigt das Team mit den meisten richtigen Antworten 4 Stufen höher. Bei Gleichstand darf jedes Team 2 Stufen erklimmen.

Pyramiden putzen (5 Punkte)

Je 5 aus jedem Team kamen auf die Bühne und wurden von 1 bis 5 durchnummeriert.

Dann wurde Hausfrauenhockey gespielt: zwei Besenstiele, ein stabiler Putzlappen und 2 Stühle als Tor.

Zur ausführlichen Anleitung <https://jungscharwerkstatt.de/hausfrauenhockey>

Das Team, das zuerst 3 Siege hatte, durfte 5 Stufen erklimmen.

Hieroglyphen entziffern (6 Punkte)

Auf zwei Tonziegel waren die identischen Hieroglyphen gemalt. Die Aufgabe der Teams war, diese so schnell wie möglich zu entziffern. Dazu wurde erst die Tontafel in die Gruppe gegeben und dann der „Schlüssel“ an die Leinwand projiziert. So hatten beide Teams erst zur gleichen Zeit die Chance zu beginnen.

Beispiele für Hieroglyphen zu Buchstaben Schlüssel <https://duckduckgo.com/?q=hieroglyphen+abc&t=newext&atb=v272-1&iax=images&ia=images>

Das Team, das zuerst die richtige Lösung hatte durfte 6 Stufen höher..



Sackhüpfen (7 Punkte)

6 Leute aus jedem Team.

Hier war der Platz in der Mitte wichtig

Von jeder Mannschaft standen 3 an der Bühne und 3 am Zelteingang. Jeweils eine Person musste auf ein Startsignal hin in einen Jutesack steigen und von der Bühne ans andere Ende hüpfen. Dort wurde schnell gewechselt und zurück zur Bühne gehüpft.

Das Team, von dem zuerst alle Mitspieler ihre Strecke geschafft hatten, durfte 7 Stufen höher steigen.

Gelogen oder Wahr (8 Punkte)

Auch dieses Spiel kennt ihr vermutlich schon. Unter „Pharao Münchhausens Geschichten“ könnt ihr euch die Geschichten herunterladen. <https://jungscharwerkstatt.de/?p=8132>

Die Teams hatten eine rote und eine grüne Karte, mit der sie anzeigten, ob sie die Geschichte glauben oder ob es ihrer Meinung nach eine Lüge ist.

Pro richtige Antwort gibt es einen Punkt

Die Sieger dürfen 8 Stufen hoch steigen. Bei Unentschieden jedes Team 4 Stufen.

Uhren basteln

Um Uhren zu basteln braucht man heute keine Uhrmacherausbildung mehr. Zumindest, wenn man sich mit gekauften Uhrwerken zufrieden gibt.

Solche einfachen Uhrwerke bekommt man ab etwa 5 Euro im Internet.

<https://duckduckgo.com/?q=uhrwerk+wanduhr+basteln&t=newext&atb=v272-1&iax=shopping&iar=shopping&ia=shopping>

Wenn ihr etwas mehr ausgeben, bekommt ihr auch ein Funkuhrwerk oder eins mit Pendel. Wie immer gilt: Kauft wo ihr wollt. [Ich will mit der Jungcharwerkstatt kein Geld verdienen](#)



Ich hab mir ein einfaches Uhrwerk gekauft. Eine Batterie war nicht dabei, dafür 3 Sätze Zeiger.

Grundsätzlich könnt ihr alles Mögliche zur Uhr umbauen. Früher waren CD-Rohlinge mal total in, oder alte Schallplatten für den Retro-Look. Ich habe auch schon Bilder von einem Kirchturm gesehen, in dessen Uhr das Uhrwerk eingebaut war. Es gibt auch Gag-Uhrwerke, die entgegen dem Uhrzeigersinn laufen. Bei solchen ist es wichtig, dass ihr Zahlen aufs Zifferblatt schreibt. Sonst wird es extrem schwer, die Uhrzeit abzulesen.

Weitere Ideen wären Spiegel zum morgentlichen Zähneputzen, eine Sperrholzplatte, die ihr mit einem Brennkolben verziert oder was euch sonst noch so einfällt. Meine Wahl fiel auf einen Pizza-Karton.



Außer dem Uhrwerk und einem Gegenstand, der zur Uhr werden soll braucht ihr noch ein Lineal und etwas, womit ihr ein Loch in eure Grundplatte bekommt. In meinem Fall reicht ein Messer, bei härterem Material bietet sich ein Akkuschauber mit entsprechendem Bohrer an.

Messt den Mittelpunkt eurer Uhr aus. Wenn ihr das Uhrwerk außermittig montieren wollt, müsst ihr euch Gedanken machen, wie ihr die Uhr später gerade aufhängt. Der mitgelieferte Aufhänger ist bei einem Ungleichgewicht nicht sinnvoll. Dann müsst ihr direkt an euer Zifferblatt eine Möglichkeit dafür basteln.



Ihr müsst jetzt ein Loch in das Zentrum eurer Uhr machen und das Uhrwerk durch stecken. Beim Uhrwerk sollte eine Beschreibung mitgeliefert sein. Meistens kommt zuerst eine Unterlegscheibe und eine Mutter, die das Uhrwerk am Zifferblatt fixiert.

Wenn ihr Zahlen auf dem Zifferblatt haben möchtet, solltet ihr vor Montage der Zeiger mit einem Geodreieck die Stellen ausmessen (immer 30° versetzt) und die Zahlen gleich hin schreiben. Bei jüngeren Teilis würde ich eine runde Schablone vorbereiten.



Montiert die Zeiger nach einander wie es in der Anleitung beschrieben ist. Achtet darauf, dass beim Montieren alle „voll auf die Zwölf“ zeigen. Sonst sieht die Uhrzeit später verschoben aus.

Batterie rein, Uhr stellen und fertig...

Tödliches Blinzeln

In eurer Runde sitzt ein Mörder, der versucht, eure ganze Gruppe zu töten. Eure Hoffnung liegt auf dem einzigen Polizisten. Kann dieser den Mörder entlarven, bevor er selbst zum Opfer wird?

Damit dieses Kreisspiel die richtige Atmosphäre bekommt, solltet ihr es im Dunkeln mit Kerzen spielen. Grundsätzlich geht es aber auch bei Licht. Als Kerzen haben wir Babybrei gläserchen mit Wachs und Docht gefüllt. Das vermindert Wachs flecken auf dem Boden und der Kleidung. Ein Teelicht in einem Glas erfüllt den gleichen Zweck.

Druckt euch das Kartenset so oft aus, wie ihr es benötigt. Die Rückseite ist optional. Für reine Bubengruppen könnt ihr die Männer nehmen, für Mädchengruppen die Frauen und bei gemischten Gruppen beide. Zählt dann für jede teilnehmende Person eine Karte in den Stapel. Einmal Mörderin, einmal Polizist und für alle andern Bürger und Bürgerinnen.

Alle Teilis sitzen im Kreis und haben ein Kerzenglas in der Hand. Jeder darf sich eine Karte ziehen. Die Identität der einzelnen Personen muss geheim bleiben.

Mit den Worten „Mörder, walte deines Amtes“ eröffnet ihr die Runde. Ab jetzt herrscht im Idealfall absolute Stille.

Alle halten die Kerzen so, dass man ihre Augen erkennen kann und nehmen mit verschiedenen Leuten Blickkontakt auf. Die Mörderin kann in diesem Moment mit einem Blinzeln die Person töten der sie in die Augen schaut. Wer getötet wurde pustet seine Kerze aus. Wenn ihr bei Tag spielt, fallen die Getöteten vom Stuhl.



Das Spiel endet entweder, wenn der Polizist die Mörderin entlarven kann, oder wenn er getötet wurde.

Zum Entlarven kann er einfach sagen wer die Mörderin ist. Grundsätzlich hat er mehrere Versuche. Wenn die Mörderin allerdings nicht auf Risiko aus ist, sollte klar sein, wer das nächste Opfer ist...

Manchmal kommt es vor, dass man aus Versehen jemand tötet, weil man sich das Blinzeln nicht immer verkneifen kann. Am Besten „schießt“ ihr in die Decke oder den Boden wenn ihr blinzeln müsst. Solltet ihr versehentlich jemanden ermorden könnt ihr auch sagen, hoppla, war ein Versehen... Bei diesem Spiel kann ein tödlicher Blinzler zurückgenommen und die Kerze wieder angezündet werden.





Mörder



Polizist



Bürger



Bürger



Bürger



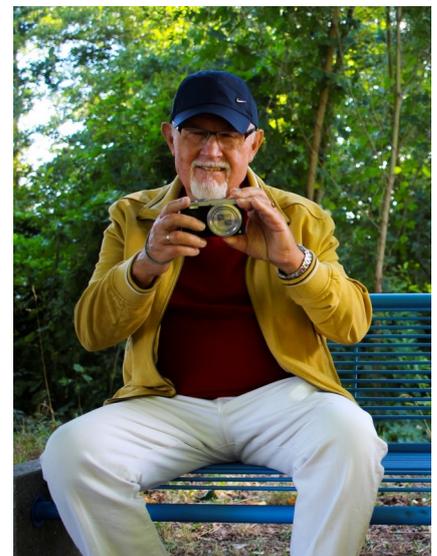
Bürger



Bürger



Bürger



Bürger



Mörderin



Polizistin



Bürgerin



Bürgerin



Bürgerin



Bürgerin



Bürgerin



Bürgerin



Bürgerin

Kerzen dekorieren

Diese Art, Kerzen zu dekorieren habe ich mir auf der AJC-Jungcharfreizeit 2023 abgeschaut.

Sie kann mit den bekannten Arten wie Wachsplatten zuschneiden oder Wachs-Klebebuchstaben kombiniert werden.



Der Vorteil an dieser Technik ist, dass ihr das Bild nicht direkt auf der runden Kerze malt, sondern auf einer geraden Ebene auf dem Tisch.

Außer einer Kerze für jeden Teili benötigt ihr nur noch dünnes Seidenpapier und Stifte.



Wenn ihr im Vorfeld die Seidenpapierstückchen vorbereitet, können die Teilis direkt loslegen. Das Papier sollte so lang sein, dass es ein mal um die Kerze gewickelt werden kann. Die Höhe sollte etwas kleiner sein, als die Höhe der Kerze.

Die Teilis malen dann ihr Motiv direkt auf das Blättchen. Falls sie nicht die ganze Fläche nutzen, schaut, dass ihr möglichst viel Rand abschneidet. Wenn am Ende weniger Papier auf der Kerze ist, brennt diese besser ab.



Um das Seidenpapier schön sauber auf die Kerze zu bekommen, benutzt ihr einen Haartrockner oder ein Heißluftgebläse. Ich habe das Gebläse auf 150°C eingestellt. Den Rest könnt ihr über den Abstand regeln.

Haltet das Papier auf der Kerze fest und haltet das Ganze in den warmen Luftstrom. Wenn das Wachs zu schmelzen beginnt, saugt sich das Papier damit voll und klebt an der Kerze fest. Ihr müsst nur gleichmäßig das ganze Motiv bearbeiten.



Am Ende ist euer individuelles Bild auf der Kerze. Beim Abbrennen müsst ihr gelegentlich den Rand der Kerze mit einer Schere zurückschneiden, falls dieser zu hoch wird.

Weihnachtsbeleuchtung

Kurz vor Weihnachten ist die Wintersonnenwende. An diesem Tag ist auf der Nordhalbkugel die längste Nacht. Am Nordpol sieht man die Sonne gar nicht, in Deutschland – je nachdem wo man ist – zwischen etwas über sieben (Flensburg 07:11) und knapp achteinhalb (Oberstdorf 08:25) Stunden. (Quelle: <https://www.sunrise-and-sunset.com/de>)

Vorausgesetzt man sieht die Sonne überhaupt. Häufig ist es im Dezember auch noch stark bewölkt.

Kein Wunder also, dass die Meschen früher gerade in der Advents- und Weihnachtszeit viele Kerzen angezündet haben. Irgendwann kam dann ein schlauer Mensch, der vermutlich ganz nebenbei auch Elektriker war, auf die Idee eine Kerze durch eine Glühlampe zu ersetzen. Der erste, der auch kommerziellen Erfolg hatte, war übrigens Thomas Alva Edison.

So wurden Weihnachtsbäume und ganze Häuser mit elektrischen Lichterketten dekoriert. Und wie es bei uns Menschen so ist, muss natürlich der eine Nachbar den anderen übertrumpfen. Und so kommt es, dass nicht nur in Amerika einige Vorgärten nachts heller erleuchtet sind, als am Tag.

(Wohin das führen kann: siehe Stenkelfeld <https://www.youtube.com/watch?v=hgT43hx1QGY>)

Selbst als Elektriker muss ich sagen, dass weniger manchmal mehr ist. Wenn man ein Einfamilienhaus schon aus mehreren Kilometer Entfernung sehen kann, und eine Sonnenbrille aufsetzen muss, wenn man sich dem Gebäude auf weniger als hundert Meter nähert, finde ich es übertrieben. Von der Energie, die dafür benötigt wird mal ganz abgesehen. Die Stromrechnung möchte ich lieber nicht sehen...



Jesus vergleicht in der Bergpredigt seine Nachfolger mit einem so beleuchteten Haus. Nein, natürlich nicht wörtlich. Aber ihm ist auch aufgefallen, dass ein Licht in der Dunkelheit weit zu sehen ist.

Er sagt: *Ihr seid das Licht der Welt. Es kann die Stadt, die auf einem Berg liegt, nicht verborgen sein.*
Matthäus 5,14

Wir sollen uns als seine Nachfolger anders verhalten als der Rest der Menschheit. Nicht nur an uns denken, ehrlich und gerecht sein. Das fällt schon auf, wenn wir in der Schule nicht mit mobben. Oder uns weigern, eine Straftat als Mutprobe zu begehen. Ja, manchmal braucht man mehr Mut, dass man NICHT beweist, wie mutig man ist.

Oder wenn man ehrlich einen Fehler zugibt, anstatt ihn mit einer Notlüge zu vertuschen.

Aber mit Gott im Rücken können wir das durchziehen. Und ein leuchtendes Vorbild für andere sein.

Gibt es Christen in deiner Klasse? Dann sprich mit ihnen. Unterstützt euch gegenseitig und macht euch Mut. Dann könnt ihr noch heller strahlen. Und das ganz ohne hohe Stromrechnung.

Unterstützen

Ich mache die Jungscharwerkstatt ehrenamtlich und habe nicht vor damit Geld zu verdienen. Das verdiene ich in einem Vollzeitjob als Elektriker.

Das bedeutet aber, ich habe ein Budget von 0 Euro im Monat. Davon gehen ein paar Euro für das Hosting der Seite, Bastelmaterial und so weiter ab. Das rechnet sich finanziell nicht wirklich.

Andererseits sehe ich aber, wie viele Leute sich ehrenamtlich in der Jugendarbeit einbringen. Die sollen meiner Meinung nach nichts für ihre Inspirationen zahlen. Ich möchte auch keine Affiliate-Links benutzen. Wenn ich zu Material verlinke, gilt: Kauf wo ihr wollt. Wenn ihr irgendwo billiger dran kommt: greift zu.

Ich möchte euch aber bitten, die Jungscharwerkstatt mit Werbung zu unterstützen.

Erzähle es allen Mitarbeitern, die du kennst. Teile die Beiträge in sozialen Medien oder kommentiere sie. Das sehen dann deine Freunde und schon wissen wieder ein paar Leute mehr, dass es die Jungscharwerkstatt gibt. und je mehr Rückmeldungen kommen, um so motivierter bin ich.

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 der Jungscharwerkstatt auf

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

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

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

Telegram: <https://t.me/jungscharwerkstatt>

Du kannst die Jungscharwerkstatt unterstützen, indem du Beiträge kommentierst, teilst und likest. Mein Werbebudget beträgt aufgrund der konsequenten Kostenlosigkeit der Jungscharwerkstatt 0 Euro im Jahr. Wenn dir die Beiträge gefallen, schick sie an andere Mitarbeitende und empfehle sie weiter.