

Jungscharwerkstatt Archiv 2018



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

Vorwort

Ihr haltet nach mehrfacher Nachfrage endlich das Jahresarchiv 2018 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.

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
Zwei-Ringe-Geduldspiel.....	7
Die verlorene Datei.....	9
Stardust – Casinoabend.....	10
Black Jack (17 und 4).....	10
Poker.....	11
Roulette.....	12
Höher gewinnt.....	12
Würfel-Doppel.....	12
Ganz schön aufgeblasen Teil 2.....	13
...ganz schön aufgeblasen.....	13
Taucherlunge.....	13
Ballonpups.....	13
Luftballonjonglage.....	13
Ballonaise.....	13
Raketentest.....	13
Rund um die Uhr – Ein Spieleabend.....	14
Zeit schätzen.....	14
Zeit stoppen.....	14
Zeitbombe.....	14
Tick-Tack-Piep.....	14
Zeitlauf.....	14
ALEA IACTA EST – Spieleabend.....	15
Hausnummern würfeln.....	15
Mäxle.....	15
17 und 4.....	15
Böngo.....	16
Würfel fangen.....	16
Besetzt (Würfel-Version).....	16
Schokolade auspacken.....	16
Würfelpyramide.....	16
Schöpfungs-Chat.....	17
Tabu.....	20
Zimmerbumerang.....	21
Der gute Hirte.....	24
Wortspiele.....	25
Buchstaben schmecken.....	25
Stadt Land Fluss.....	25
Das H in der Suppe.....	25
Tabu.....	26
Eiersuche.....	26
Galgenmännle.....	26
GaGa-Game.....	28
Gastfreundschaft – Ein Gastbeitrag von Annette.....	29
Wikingerschach (Kubb).....	30
Steckbriefe.....	32
Licht und Finsternis – Ein Spieleabend.....	33
Schuhe verstecken.....	33
Mörderspiel.....	33
Laser-Montagsmaler.....	33
Dunkelfußball.....	33
5-Minuten-Spiele.....	34
Lachen lassen.....	34
Weitsprung.....	34

Demo.....	34
Gordischer Knoten.....	34
KrötenKönig.....	34
Schnicktator.....	35
Das bisschen Haushalt – Spieleabend.....	36
Sahne schlagen.....	36
Knopf annähen.....	36
Staubsaugen.....	36
Mehlschneiden.....	36
Hausfrauenhockey.....	37
Kartoffeln wiegen.....	37
Tischtennis-Variationen.....	38
Improvisieren – oder Wie man ohne Ausrüstung Tischtennis spielen kann.....	38
„Mexiko“.....	38
Graben-TT.....	38
3-Fach TT.....	38
Guckloch TT.....	39
Ventilatoren.....	39
Papierfliegerwettbewerb.....	40
Die verschiedenen Disziplinen sind:.....	40
Langstrecke.....	40
Dauerflug.....	40
Kunstflug.....	41
Punktlandung.....	41
Freestyle.....	41
Frisbeegolf.....	42
Der heiße Draht – ein Geduldspiel.....	44
Freundschaftsbänder.....	47
Karten lesen.....	51
Partytröte.....	52
Sonnenkompass.....	55
...einfach mal die Klappe halten!.....	57
Anschleichen.....	58
Das Pfannkuchen-Spiel.....	59
Zug um Zug.....	60
Ich packe meinen Koffer.....	60
Ich fahre Zug.....	60
Rangierbahnhof.....	60
Zugfahrt nach Jerusalem.....	60
Schwäbsche Eisenbahn.....	61
Oktoberfest Abend.....	62
Fingerhakeln.....	62
Maßkrug stemmen.....	62
Armdrücken.....	63
Dosenwerfen.....	63
Brezelschnur.....	63
Bierdeckel.....	63
Wer bin ich? – XXL (ein Gastbeitrag von Viola).....	64
Black Stories 1 – Augen, Stille, Schädelweh.....	65
Schau mir in die Augen!.....	65
Fast endlose Stille.....	65
Kopfschmerzen.....	66
Zahlenspiele.....	67
Ups!.....	67
6 Richtige.....	67
Zahlen suchen.....	67

Stumme Jule.....	67
Survivalnachmittag.....	69
Feuer machen.....	69
Krankentransport.....	69
Wetter bzw Wolkenkunde.....	69
Erste Hilfe.....	69
Essen kochen.....	70
Unterschlupf bauen.....	70
Klettern.....	70
Brücke bauen.....	70
Knotenkunde.....	70
Morsen mit Taschenlampe.....	70
Orientierung.....	70
Kompassbau.....	71
Sonnenkompass.....	71
Steinschleuder.....	71
Speerwerfen.....	71
Pfeil und Bogen.....	71
Kastanienfiguren.....	72
Black Stories 2 – Wasser Edition.....	75
Ein Schuss ins Leere.....	75
Durstlöscher.....	75
Sven und Sören.....	76
Ritterabend.....	77
Weggroki – ein Gastbeitrag von Siggie.....	79
Was ist ein Weggroki?.....	79
Wie mache ich ein Weggroki?.....	79
Mord in Palermo.....	81
Streichholzspiele.....	83
Ich habe ein Licht.....	83
Hochstapler.....	83
Streichholzrätsel.....	83
Streichholzschachtelhüllenstaffel.....	83
Maulsperre.....	84
Kekswettessen.....	84
Black Stories 3 – ganz schön haarig.....	85
Zu spät fürn Frisör.....	85
Zu früh fürn Frisör.....	85
Zu wenig fürn Frisör.....	85
Warten lohnt sich! – eine Adventsandacht von Siggie.....	86
(Lukas 2, 25-30).....	86
Vanillekipferl.....	88
Klopapierfackeln.....	90
Black Stories 4 – Mein Haus, mein Auto, meine Yacht.....	93
Mein Haus.....	93
Mein Auto.....	93
Meine Yacht.....	93
Schokoladenspiele.....	94
Schoko-Test.....	94
Mehl schneiden.....	94
Schoko-Memory.....	94
Schokolade auspacken.....	94
Schokoquiz.....	95
Unterstützen.....	96
Bildernachweis:.....	96
Copyright / CC-Lizenz.....	96

Zwei-Ringe-Geduldspiel

Bring die beiden Ringe auf die gleiche Schlaufe. Klingt einfach, ist es auch. Aber nur wenn man den Trick raus hat...

Ihr benötigt

- Holzleisten ca 30 mal 15 mm
- Schnur z.B. Maurerschnur aus dem Baumarkt. meine ist 3mm stark
- Unterlegscheiben oder sonstige Ringe oder große Perlen
- Als Werkzeug einen Akkuschauber mit 3mm und 10mm Bohrer
- eine Säge
- Schleifpapier oder Feile
- Holzleim

Die Leisten sägt ihr in etwa 25 cm lange Stücke und schleift die möglichen Splitter an den Enden sauber ab. Markiert dann die Mitte und zwei Punkte etwa 2 cm rechts und links von den Enden.



Die Markierungen für die Löcher

Im nächsten Schritt werden die Löcher gebohrt. Die Äußeren sind so groß, dass die Schnur gerade so durch geht, das Mittlere muss für den Knoten etwa 10 mm Durchmesser haben



Das mittlere Loch muss größer sein als auf dem Foto.

Jetzt kommt das Wichtigste: Der Knoten in der Mitte. Schritt für Schritt in Bildern erklärt



Die Schnur wird in der Mitte zusammen gelegt und die Schleife durch das Loch gefädelt.



Die beiden losen Enden, die unter der Leiste rauskommen, werden durch die Schlaufe gesteckt...



...und jeweils mit einem Ring versehen. Dann werden sie durch die kleinen Löcher an den Enden der Leiste gesteckt und dort verleimt oder mit einem festen Knoten fixiert

Ziel des Spieles ist es, die Ringe auf eine Schlaufe zu bringen, ohne die äußeren Schnurenden zu lösen



Rätsel gelöst. Beide Ringe an einer Schlaufe.

Die verlorene Datei

Die Bibel im PC: Die verlorene Datei (Lukas 15,1-7)

Original Bibel

BÖ-Version

Viele Zollbeamte und andere verrufene Leute kamen immer wieder zu Jesus um ihn zu hören.

Empört zischten die Pharisäer und Schriftgelehrten: „Mit was für Gesindel gibt der sich ab! Und nicht genug, dass er mit ihnen redet: Er setzt sich sogar mit ihnen an einen Tisch!“

Jesus benutze wieder ein Gleichnis, um es ihnen zu erklären:



Eine verlorene Datei auf www.jungscharwerkstatt.de wirkt sich so aus...

Wenn Du ein Programm mit 100 Dateien hast, und merkst, dass eine verloren gegangen ist, sind Dir nicht alle andern Dateien vorerst egal? Nutzt Du dann nicht alle Möglichkeiten um diese EINE Datei suchen?

Glücklich wirst Du sie dann in den richtigen Ordner zurückkopieren.

Und Deinen Kumpels mailen: „Kommt! Wir können wieder zocken! Ich habe meine verlorene Datei wiedergefunden!“

So wird man sich auch im Himmel über EINEN verlorenen Sünder, der zu Gott zurückkehrt mehr freuen als über neunundneunzig andere, die es nicht nötig haben Buße zu tun

Stardust – Casinoabend

Für diesen etwas aufwändigeren Abend könnt ihr eventuell eine Kleiderordnung (Fliege, Hemd, hübsches Kleid...) einführen, eine Cocktailbar* aufbauen u.s.w. Ob ihr die Spiele nacheinander spielt, oder alle parallel hängt von der Mitarbeiter-Anzahl ab.



Ihr benötigt Pokerchips („Jetons“) und eine Liste, welche dieser Plastikmarken wie viel wert sind, falls das nicht auf den Chips steht. Oft gehen die aufgedruckten Werte erst bei 5 oder 10 Euro* los.

Jeder Teilnehmer erhält beim Eintreten die gleiche Anzahl an Jetons. Evtl bekommt jeder einen Cocktail* bis die andern eintrudeln, dann begrüßt der Casinomanager die Gäste und erklärt kurz die Regeln des Abends. Also nur den Ablauf, die einzelnen Spiele werden an den Tischen erklärt, bzw wenn ihr sie nach einander spielt, wenn sie dran sind. Hier ein paar an die Jungschar angepassten Regeln:

Black Jack (17 und 4)

Es wird ein 52 Blatt Pokerspiel ohne Joker benötigt

Jeder Teilnehmer legt einen bestimmten Einsatz vor sich hin.

Alle bekommen vom Dealer (Mitarbeiter) zwei Karten ausgeteilt. Auch der Dealer bekommt 2 Karten, zahlt allerdings keinen Einsatz. Dann wird reihum jeder Teilnehmer gefragt ob er noch eine Karte will und antwortet mit ja, oder nein. Er kann in den folgenden Runden so viele haben wie er will, allerdings muss er sagen, wenn er über 21 Punkte kommt. Dann ist er raus.

Die Karten haben folgende Werte:

- Die Zahlen sind wert was drauf steht. Also von 2 bis 10
- Bildkarten (Bube, Dame, König) zählen 10
- Asse je nach dem was besser ist 1 oder 11

Wenn kein Teilnehmer mehr eine Karte will, deckt der Dealer seine Karten auf, und versucht ebenfalls möglichst knapp unter 21 zu kommen. Wenn er genug hat oder über 21 kommt, decken alle, die noch drin sind, ihre Karten auf. Der, der am nächsten unter (oder genau bei) 21 ist, bekommt die Einsätze aller Mitspieler. Bei gleicher Punktzahl wird der Gewinn geteilt.



Poker

Hier sollte eine einfache Poker-Version gespielt werden. Fester Einsatz, keine langen Setz-Runden u.s.w.

Hier ein Vorschlag:

Jeder am Tisch muss einen Grundeinsatz bringen um in dieser Runde mitzuspielen. Dann bekommt jeder 5 Karten.

In einer 2. Runde kann jeder entscheiden ob er:

1. für einen weiteren Einsatz bis zu 3 Karten kauft
2. mit seinen bisherigen Karten zufrieden ist
3. aussteigt.

Nach der 2. Runde decken alle, die nicht ausgestiegen sind ihre Karten auf. Der mit der höchsten Gewinnkombination gewinnt.

Die Kombinationen sehen folgendermaßen aus (aufsteigend):

1. Höchste Karte (Keiner hat ein Bild, die höchste Karte gewinnt)
2. Ein Paar (zwei gleiche Kartenwerte z.B. 2 Buben. Bei 2 Spielern mit einem Paar entscheidet der Kartenwert des Paares)
3. Zwei Paare (zwei mal zwei gleiche Kartenwerte z.B.: 2 5er und 2 9er. Das jeweils höhere Paar entscheidet bei Gleichstand)
4. Drilling (drei gleiche Kartenwerte z.B.: 3 4er. Bei 2 Spielern mit einem Drilling entscheidet der Kartenwert des Drillings)
5. Straße (auch Straight genannt) fünf aufeinanderfolgende Kartenwerte z.B.: 7-8-9-10-B. Bei 2 Spielern mit einer Straße entscheidet der höchste Kartenwert)
6. Flush (fünf Karten einer Farbe. z.B. Herz 3, Herz 6, Herz 10, Herz Bube und Herz Ass. Bei 2 Spielern mit einem Flush entscheidet der höchste Kartenwert)
7. Full House (ein Zwilling und ein Drilling z.B.: 2 2er und 3 Damen. Bei 2 Spielern mit einem Full House entscheidet der Kartenwert des Drillings)
8. Vierling (auch Poker genannt. 4 gleiche Kartenwerte. z.B. 4 Könige. Bei 2 Spielern mit Vierlingen entscheidet der Kartenwert des Vierlings)
9. Straight Flush (Straight in einer Farbe. z.B.: Kreuz 5, Kreuz 6, Kreuz 7, Kreuz 8, Kreuz 9. Bei 2 Spielern mit einem Straight Flush entscheidet der höchste Kartenwert)
10. Royal Flush (Straight Flush von 10 bis Ass. Bei 2 Spielern mit einem Royal Flush wird der Gewinn geteilt)



Roulette

Da zum Roulette spezielle Ausrüstung nötig ist, der hoffentlich eine Anleitung bei liegt, gehe ich nicht weiter auf die Regeln ein.

Höher gewinnt

bei diesem Kartenspiel sind nur die Zahlen auf den Karten wichtig

Immer 2 Teilnehmer treten gegeneinander an. jeder bekommt je eine Spielkarte von 2 bis 10 also 9 Karten.

Dann darf jeder eine Karte verdeckt vor sich auf den Tisch legen und beide decken gleichzeitig auf. Die Karte mit dem höheren Wert gewinnt den Stich. Wer nach 9 Runden sie meisten Stiche hat, gewinnt den vorher vereinbarten Einsatz. Legen beide Spieler den gleichen Kartenwert ab, kommen die Karten für diese Runde aus dem Spiel.

Würfel-Doppel

Alle Mitspieler bringen den gleichen Einsatz. Dann wird reihum mit zwei Würfeln gewürfelt. Es gilt die Zählweise von [Mäxle](#) wer am Ende der Runde den besten Wert erwürfelt hat, gewinnt den gesamten Einsatz.

Du kennst noch mehr jungschartaugliche Casinospiele?

Dann schreib sie auf und schick sie an die Jungscharwerkstatt!

* denkt daran, den Abend jugendfrei zu halten. Kein Alkohol, kein echtes Geld u.s.w. Muss man das echt erwähnen? Ich mach's mal.

Ganz schön aufgeblasen Teil 2

Zu Teil 1: <http://jungscharwerkstatt.de/ganz-schoen-aufgeblasen-luftballonspiele>

...ganz schön aufgeblasen

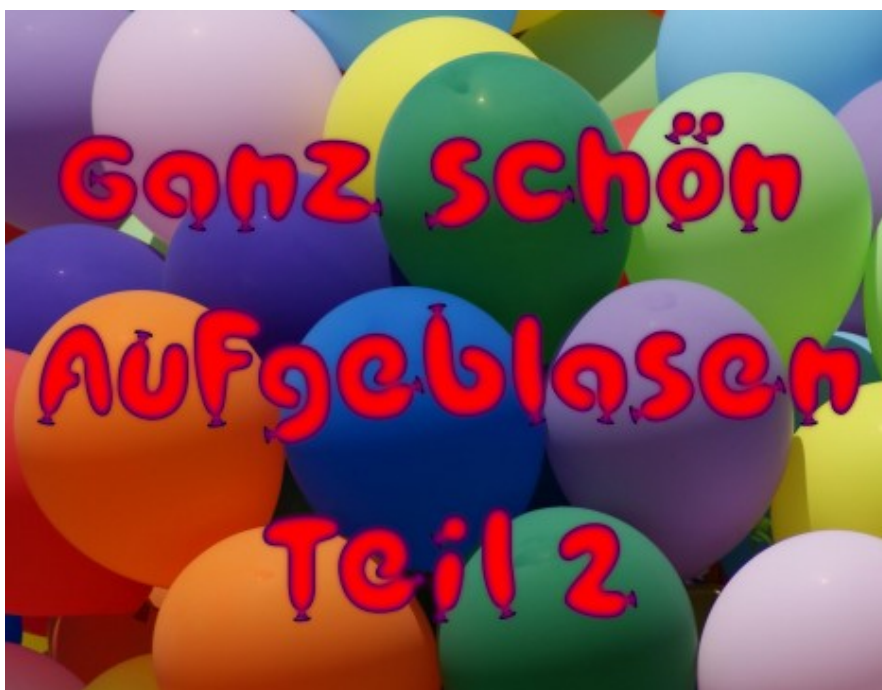
Ein Teilnehmer aus jeder Gruppe zieht ein großes T-Shirt oder einen Lackiereranzug an. Die anderen stopfen in einer bestimmten Zeit möglichst viele Luftballons unter das Kleidungsstück zu stopfen. Wer schafft die Meisten?

Taucherlunge

Taucher brauchen gute Lungen, in die viel Luft passt. Wer schafft es mit 3 mal pusten den Luftballon am größten aufzublasen?

Ballonpups

Wenn man den Hals eines Luftballons in die Breite zieht, während die Luft ausströmt, gibt er lustige Geräusche von sich, die von einer Jury bewertet werden.



Luftballonjonglage

Jeder Teilnehmer versucht zuerst einen einzelnen Luftballon durch ständiges hoch schubsen in der Luft zu halten. Dann kommt ein Zweiter dazu, dann ein Dritter... wer kann die meisten Ballons in der Luft halten?

Ballonaise

Alle Teilnehmer machen eine Polonaise indem sie zwischen sich und ihren Vordermann einen Luftballon klemmen und dann zur Musik hinter einander her laufen. die Hände dürfen den Luftballon natürlich nicht berühren.

Raketentest

Alle Teilnehmer beschriften einen Luftballon und blasen ihn auf, soweit sie sich trauen und verknoten ihn nicht. Dann lassen alle gleichzeitig ihren Ballon von einer Startlinie aus fliegen. Wessen Ballon fliegt am weitesten?

Rund um die Uhr – Ein Spieleabend

Zeit schätzen

Alle Mitspieler jeder Gruppe müssen nacheinander eine Minute abschätzen. sobald der erste Teilnehmer glaubt, dass eine Minute vorbei ist, sagt er „jetzt“ und der nächste Teilnehmer schätzt seine Minute. Wenn alle Teilnehmer einer Gruppe durch sind, kommt die nächste Gruppe dran. Welche Gruppe ist genauer?

Material: Stoppuhr zur Kontrolle

Zeit stoppen

Jeder Teilnehmer muss mit einer Stoppuhr nach möglichst genau 10 Sekunden stoppen. Die Abweichung aller Teilnehmer einer Gruppe wird zusammen gezählt.

Material: eine gut bedienbare Stoppuhr.



Zeitbombe

Irgendwo im Gruppenraum oder sogar im Bereich des gesamten Gemeindehauses wurde ein laut tickender Küchenwecker mit x Minuten als Zeitbombe versteckt. versteckt. Alle Teilnehmer suchen die Bombe und „entschärfen“ sie. Optional in Dunkeln und/oder im Gelände spielen

Material: Küchenwecker

Tick-Tack-Piep

Siehe <http://jungscharwerkstatt.de/tick-tack-piep>

Zeitlauf

Eine vorher abgesteckte Strecke wird vom vermeintlich langsamsten in der Gruppe gerannt. Alle andern müssen versuchen, die Strecke möglichst genau so schnell zu laufen. Abweichungen ergeben Minuspunkte.

Material: Stoppuhr

ALEA IACTA EST – Spieleabend

Alea iacta est ist ein lateinischer Ausdruck und bedeutet wörtlich übersetzt: „Der Würfel ist geworfen (worden)“. Er beschreibt die Situation nach einem Ereignis/einer Handlung, wenn der Ausgang feststeht aber noch nicht bekannt ist (der Würfel ist in der Luft, das Ergebnis kann nicht mehr beeinflusst werden).

Traditionell wird er leicht unterschiedlich übersetzt, nämlich als „der Würfel ist gefallen“ oder – unter Vernachlässigung des Numerus – „die Würfel sind gefallen“. In dieser Form wird der Ausspruch als Sprichwort verwendet und soll bedeuten, dass bestimmte Geschehnisse unumkehrbar sind oder unausweichlich bevorstehen. Eine ähnliche, ebenfalls übliche Bedeutung ist „die Sache ist entschieden“.

Das sagt Wikipedia über den Titel dieses Spieleabends. (https://de.wikipedia.org/wiki/Alea_iacta_est)

Was allerdings noch lange nicht entschieden ist, ist der Gewinner des heutigen Würfelspielabends. Der steht erst nach den Spielen fest.



Hausnummern würfeln

Das Ziel beim Hausnummern würfeln ist es, eine möglichst hohe dreistellige Hausnummern zu würfeln. Bei der großen Hausnummer gewinnt die, bei der kleinen Hausnummer entsprechend die niedrigste dreistellige Nummer.

Es wird reihum mit einem Würfel gewürfelt. Jeder Teilnehmer sagt, an welcher Stelle die Zahl stehen soll. Bei den großen Hausnummern stellt man eine 6 ganz klar nach vorne, eine 1 nach hinten und bei allen anderen Zahlen entscheidet man nach Bauchgefühl. In der zweiten Runde sind nur noch zwei Stellen frei, an die man den zweiten Wurf stellt und in der dritten Runde ist klar wohin das Ergebnis gestellt wird. Die höchste Hausnummer ist also 666 die kleinste 111.

Mäxle

zu den Regeln: <http://jungscharwerkstatt.de/maexle>

17 und 4

Jeder Spieler bekommt einen Würfel. Es wird der Reihe nach gewürfelt. Wer die 21 hat, hat gewonnen. Ist man über der 21, ist man raus und wenn es keine 21 gibt dann gewinnt der Spieler der am nächsten an der 21 dran ist. In der Runde kann jeder Spieler für sich entscheiden wann er aufhört zu Würfeln.

Böngo

zu den Regeln: <http://jungscharwerkstatt.de/boengo>

Würfel fangen

Alle Teilnehmer sitzen um einen Tisch. Zwei (möglichst gegenüber sitzende) bekommen einen Würfel und beginnen zu würfeln. Wer eine sechs bekommt, gibt den Würfel an den linken Nachbarn weiter. Dieser beginnt wieder zu würfeln usw. Da die Würfel unterschiedlich schnell weitergegeben werden, holt der eine Würfel den anderen ein, was natürlich durch möglichst schnelles würfeln verhindert werden soll.

Besetzt (Würfel-Version)

Die Teilnehmer sitzen im Stuhlkreis. Jeder bekommt eine Zahl zwischen 1 und 6 zugeteilt. Der Mitarbeiter würfelt. (Cool: Großer Schaumstoffwürfel in der Mitte)

Alle Mitspieler mit dieser Zahl dürfen einen Stuhl nach rechts rücken. Weil dieser (beim ersten Würfeln ganz sicher) besetzt ist, setzt man sich einfach auf den Schoß des anderen. Dann kommt der zweite Wurf. Alle Mitspieler, die diese Zahl haben und nicht „besetzt“ sind, dürfen einen Stuhl nach rechts. u.s.w. Dabei kommen manchmal erhebliche Stapelhöhen zustande. Gewonnen hat der Spieler, der als erstes wieder auf seinem eigenen Stuhl sitzt.

Schokolade auspacken

zu den Regeln: <http://jungscharwerkstatt.de/schokolade-auspacken>

Würfelpyramide

Jeder Spieler schreibt auf ein Blatt Papier die Zahlen eins bis sechs als Pyramide auf. Also: als Spitze 1×1, dann 2×2 usw. Dann beginnt der erste zu würfeln und streicht die gewürfelte Zahl weg. Dann bekommt der nächste den Würfel. Wer als erstes alle Zahlen weg gestrichen hat ist Gewinner.

Schöpfungs-Chat

Die Bibel im PC: Chatroom (1.Mose 1-3)

Info: * * * Sie befinden sich im Server „WuestUndLeer“ (1.Mose1) * * *

Info: * * * Anwesend: BigBoss * * *

BigBoss: Hey! Warum is hier nix los?

BigBoss: *langweil*

BigBoss: Ich hol‘ jetzt Sunshine

Info: * * * Sunshine betritt den Raum * * *

Sunshine: *TotalHellLeucht*

BigBoss: Hi Sunshine!

BigBoss: Was geht?

Sunshine: *TotalHellLeucht*

BigBoss: Sehr gesprächig bist Du ja nicht gerade...

BigBoss: Mal schauen, wen ich noch alles einladen kann.

Info: * * * Erde betritt den Raum * * *

Info: * * * FLOWerP0wer betritt den Raum * * *

Info: * * * DieViecher betritt den Raum * * *



DieViecher: Miau?

DieViecher: Wauwau?

DieViecher: Muuuuuh?

DieViecher: PiepPiep?

BigBoss: Ich glaub, bei Euch piept's! Wer seid ihr eigentlich?

DieViecher: MÄÄÄH!

BigBoss:..

BigBoss:..

BigBoss:...

BigBoss:....

BigBoss:.....

BigBoss:.....

BigBoss:.....

BigBoss: *langweil*

BigBoss: *Idee hab!*

Info: * * * MannNr1 betritt den Raum * * *

MannNr1: Alle Frauen bitte melden ! ! ! ! !

MannNr1: Gibts hier nix weibliches?

BigBoss: Nee...

MannNr1: und selber? Alter/Geschlecht?

BigBoss: Ich bin zeitlos und formlos

MannNr1: Wo bleiben denn die F R A U E N ?

BigBoss: Ich muss da wohl mal was unternehmen.

MannNr1: Schnarch.... Zzz

MannNr1: Schnarch.... Zzzzz

MannNr1: Schnarch.... Zzzzzzz

MannNr1: Schnarch.... Zzzzzzzzz

Info: * * * Eva_v.R. betritt den Raum * * *

Eva_v.R.: Hallo Miteinander!

MannNr1: Schnarch... NE FRAU!!!!!!!!!!

MannNr1: Bin wieder hellwach!

MannNr1: Hi!

MannNr1: Was bedeutet v.R ?

Eva_v.R.: von Rippen

MannNr1: Ne Adlige?

Eva_v.R.: Zumindest keine unadligen Vorfahren

BigBoss: Hey! Ich hab gehört, dass n neuer Virus im Umlauf ist!

BigBoss: Apple.exe

BigBoss: Ich würd das Programm nicht downloaden und schon gar nicht starten!

Info: * * * S_N_A_K_E betritt den Raum * * *

S_N_A_K_E: sss

S_N_A_K_E: SSSSSSSorry aber meine „SSSS“-Tasste ssspinnt ein bissssssschen!

S_N_A_K_E: Hey! Ich hab ein SSSSSSSSuper Programm zum downloaden gefunden

S_N_A_K_E: Apple.exe

Eva_v.R.: Das soll aber nen Virus haben!

S_N_A_K_E: Quatsssch! Mit diesssem Tool könnt ihr die Herrssschafft im Chatroom übernehmen

Eva_v.R.: Cool!

Eva_v.R.: Mail Mir Mal das Programm rüber

MannNr1: Hau jetzt nur nicht ab!

MannNr1: Wie issn das Programm?

MannNr1: HALLO!

Eva_v.R.: Hab's gerade erst bekommen!

Eva_v.R.: Ich leite es an dich weiter!

MannNr1: Ich warte drauf!

Eva_v.R.: Also ich hab keine Probleme! Wie sieht's bei Dir aus?

MannNr1: No Problemz

Info: * * * Der Serverinterne Virenschanner zeigt an, dass Apple.exe sich auf teilnehmenden Rechnern befindet
* * *

Info: * * * Alle Personen, die Apple.exe auf ihren Rechnern gestartet haben werden aus Sicherheitsgründen
gekickt * * *

Info: * * * MannNr1 wird gekickt * * *

Info: * * * Eva_v.R. wird gekickt * * *

S_N_A_K_E: HarrHarrHarr!

S_N_A_K_E: SSSSelber SSSchuld, wenn ihr Apple.exe ssssstartet...

BigBoss: Du bist an allem Schuld! Zur Strafe wirst du auf diesem Server blockiert

BigBoss: Du kommst nur noch im Kriechtempo voran!

Tabu

Ein Spiel, das in verschiedenen Variationen gespielt werden kann. In Teams wie üblich oder einer erklärt allen das Wort und wer richtig rät, darf das nächste Wort erklären

Es geht darum, ein Wort zu erklären ohne bestimmte „Tabu“-Worte zu benutzen. Bestandteile des zu erklärenden Wortes, Geräusche, Handzeichen und Fremdsprachen sind natürlich auch verboten...



Hier findet ihr eine Liste mit Begriffen. <http://jungscharwerkstatt.de/wp-content/uploads/2018/02/Tabu.pdf>

Zimmerbumerang

Ein Bumerang ist: Wenn man es wegwirft und es kommt nicht zurück, dann war es keiner.

Diesen 4-Flügler-Bumerang habe ich aus 3mm Balsaholz aus dem Baumarkt gebastelt. Dank der geringen Masse fliegt er einen schönen Kreis von 3 bis 4 Metern und sollte daher in einem größeren Zimmer exakt zurückkommen.

Ich habe im nächstbesten Baumarkt einen Streifen (100 x 10 x 0,3 cm) Balsaholz gekauft. Dieses Material lässt sich mit einem scharfen Messer gut schneiden und mit grobem Schmirgelpapier schnell in Form bringen.

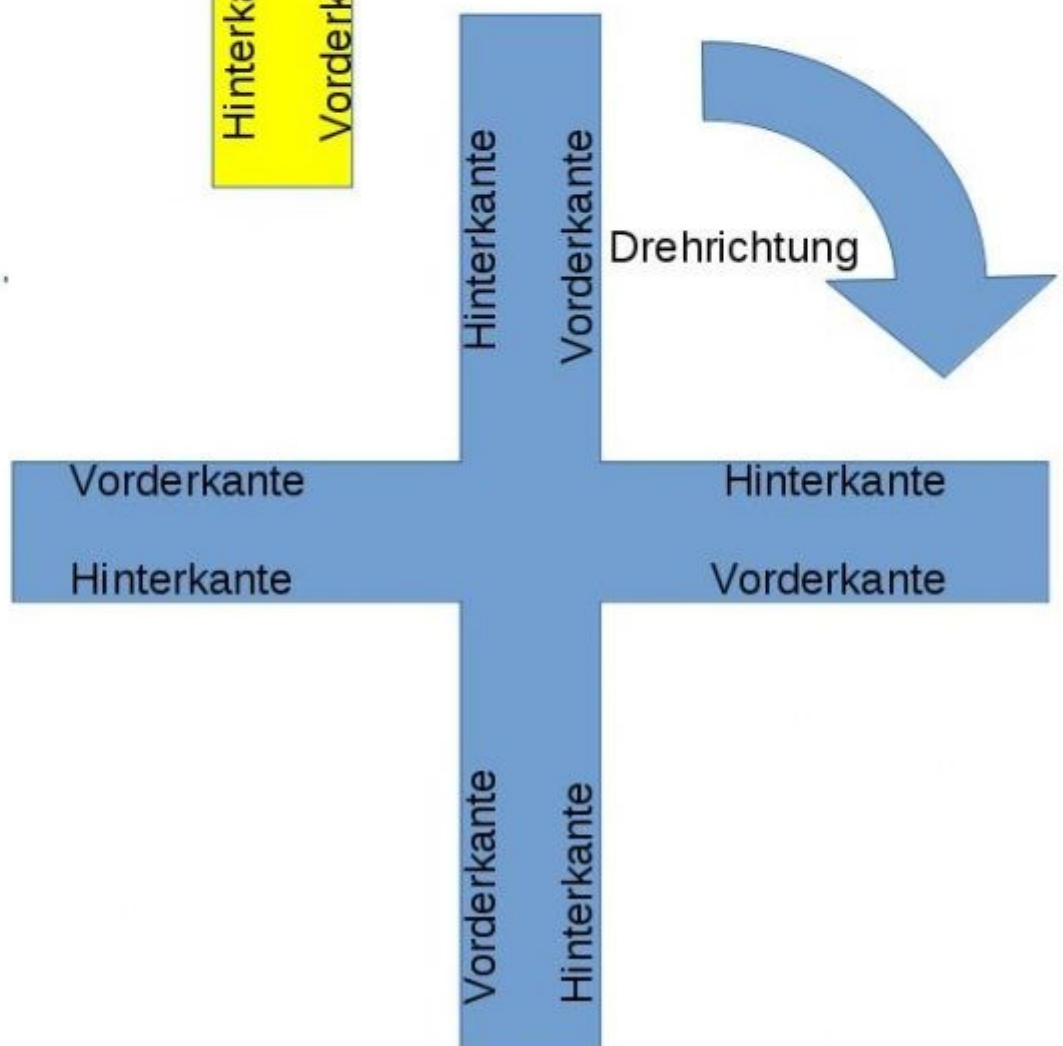
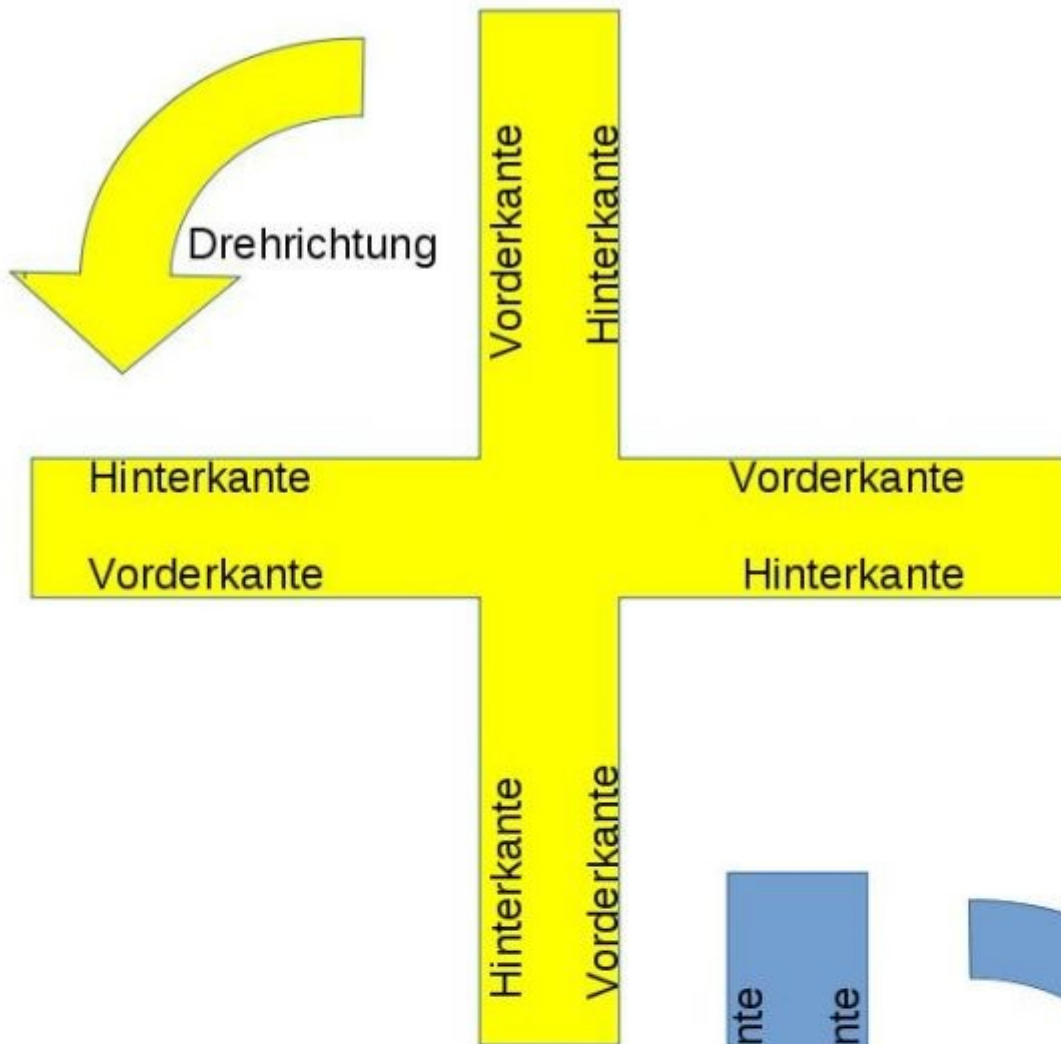
Aus diesem Streifen hab ich mit dem Cuttermesser gerade Stücke von 250 mm mal 33 mm geschnitten. Bei meinem Holzstück gibt es dabei keinen Verschnitt. Auf jeden Fall müsst ihr darauf achten, dass die Maserung längs der Flügel verläuft.



Im nächsten Schritt wird das Profil aufgezeichnet. Dabei muss man beachten, dass es Rechts- und Linkshänderbumerangs gibt. Linkshänder bauen spiegelverkehrt (blau)...

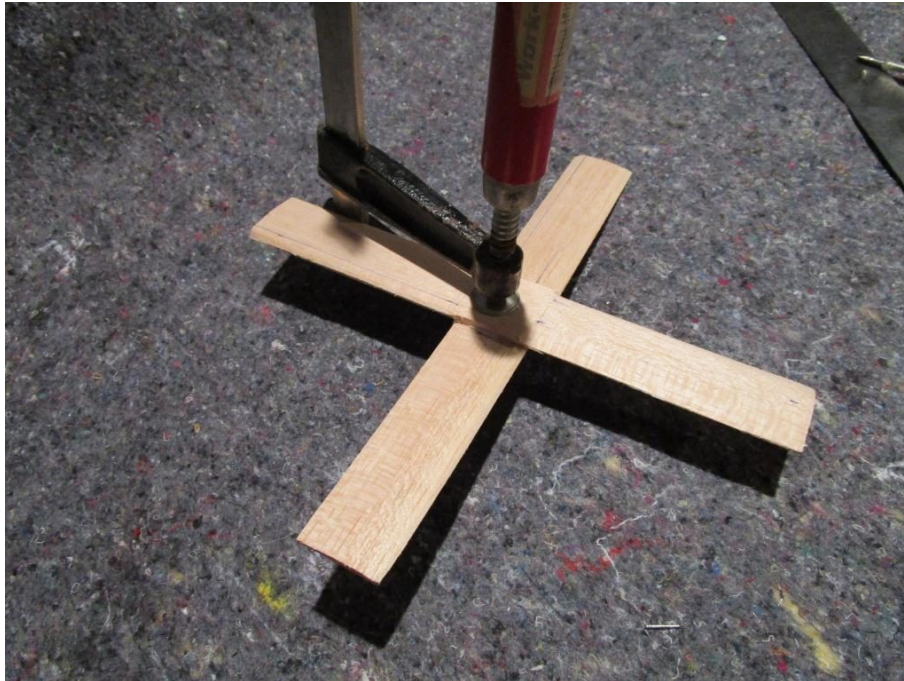
Die Oberfläche soll einer Flugzeugtragfläche gleichen und ist an der Vorderkante relativ stumpf und an der Hinterkante relativ flach. In unserem Fall wird die Vorderkante 5mm vom Rand angezeichnet, die Hinterkante 15mm vom Rand





Mit grobem Schmirgelpapier schleift ihr dann an die Vorderkanten jeweils einen Radius und an die Hinterkante eine Schräge. Die typische Flugzeug-Tragflächenform. Der Wind der durch die Dreh- und Vorwärtsbewegung entsteht, hat auf der Oberseite einen längeren Weg und sorgt so für Auftrieb.

Die beiden Doppelflügel werden in nächsten Schritt mit Holzleim zusammen geklebt. Über Kreuz, sauber im rechten Winkel und mit den gewölbten Seiten nach oben. Und fertig ist der Bumerang



Während der Leim trocknet, solltet ihr Euch noch zwei Fragen stellen:

1. Wie wirft man einen Zimmerbumerang?

Bei einem Zimmerbumerang muss man weniger Dinge beachten, als bei der Outdoor-Version. Den Wind könnt ihr komplett ignorieren, der Neigungswinkel muss auch nicht variiert werden.

- Achtet darauf, dass niemand im Weg steht.
- Mit der Wurfhand haltet ihr den Bumerang an einem Flügel fest, die gewölbte Seite zeigt zu Euch.
- Der Bumerang steht senkrecht.
- Mit dem Wurfarm wird ausgeholt und nach vorne geworfen, das Handgelenk versetzt den Bumerang in eine Drehbewegung und lasst ihn los.
- Jetzt sollte er einen schönen Bogen entgegen den Uhrzeigersinn (Linkshänder: im Uhrzeigersinn) fliegen und relativ flach liegend zu Euch zurück kommen.
- Versucht ihn, in der „Sandwich-Technik“ zwischen beiden Händen zu fangen

Die zweite Frage, die ihr euch stellen solltet, lautet: Warum fliegt der Bumerang eine Kurve?

Da kommen einige Physikalische Gesetze zusammen. Ich versuche es möglichst einfach zu erklären. falls es euch interessiert, findet ihr im Internet genauere Erklärungen.

Warnung! Hier könntet ihr nebenbei was für Physik lernen!

Durch die Profile der einzelnen Flügel entsteht ein Auftrieb. Wenn sich der Bumerang ohne Vorwärtsbewegung dreht, wird er in Richtung der profilierten Seite gezogen. Durch die Vorwärtsbewegung ist der Wind und damit der Auftrieb am oberen Flügel stärker. Das heißt, er würde seitlich kippen. Da aber aufgrund der Massenträgheit diese Kraft erst ca 90° versetzt wirkt, fliegt er einen schönen Kreis.

Wer die Wirkungsweise kurz und korrekt lesen will:

<http://www.spektrum.de/lexikon/physik/bumerang/2096>

Der gute Hirte

Die Bibel im PC: Der gute Hirte

Psalm 23 :

Der gute Admin

1. Gott ist mein Administrator. Er sorgt dafür, dass ich alles habe was ich brauche.
2. Ein gutes Stromnetz mit USV (Unterbrechungsfreie Spannungsversorgung) und ein funktionierendes Betriebssystem.
3. Er schaltet mich an und hält mir die Hackerangriffe vom System fern, indem er mich immer hinter einer Firewall geschützt hält. Denn er macht seinem Namen als Administrator alle Ehre.



4. Und auch wenn dunkle Gewitterwolken aufziehen und die Blitze zucken, muss ich mich nicht fürchten. Denn DU bist da. Dein Blitzableiterstab und die Überspannungsfiler schützen mich vor direkten und indirekten Blitzschäden. Ich kann getrost weiterlaufen.
5. Du gibst mir neuen Input. Und die Computerviren können dabei nur zuschauen. Du sorgst dafür, dass meine Hardware wie geschmiert funktioniert. Ich hab mehr Arbeitsspeicher als ich benötige.
6. Ich kann mich darauf verlassen, dass Du bis ans Ende meines Lebens immer das Beste für mich willst. In deinem Rechenzentrum bleibe ich für immer.

Wortspiele

Buchstaben schmecken



Die Teilnehmer müssen mit verbundenen Augen erkennen, welcher Buchstabe ihnen auf der Zunge liegt. Mit Keksbuchstaben ist das relativ einfach, mit ungekochten Buchstabennudeln etwas schwerer.

Stadt Land Fluss



siehe <http://jungscharwerkstatt.de/stadt-land-fluss-standard-oder-extrem>

Das H in der Suppe



Aus 5 Esslöffeln Buchstabennudeln (trocken) muss jede Gruppe möglichst viele „H“ raus suchen. Welche Gruppe findet die Meisten?

Tabu



Siehe <http://jungscharwerkstatt.de/tabu>

Eiersuche



Auf einer Zeitungsseite müssen die Teilnehmer in einer bestimmten Zeit möglichst alle „ei“ einkreisen . Wer die Meisten findet hat gewonnen.

Galgenmännle

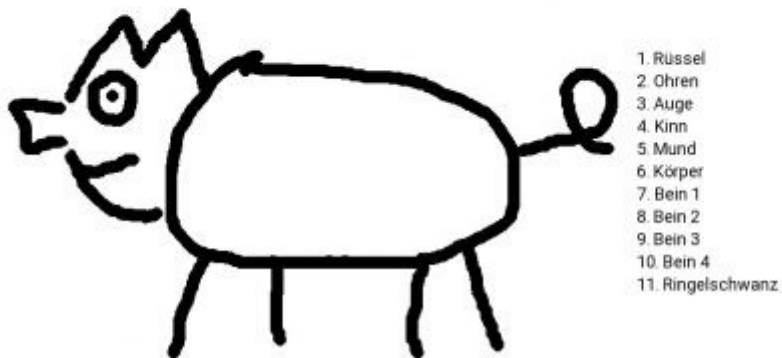


Benötigt werden dazu Papier (Flipchart oder Tafel) und Stift. Der Mitarbeiter überlegt sich nun ein Wort, von dem er jedoch lediglich den Anfangs- und Endbuchstaben aufschreibt. Alle anderen Buchstaben des Wortes werden durch Striche markiert. Die Teilnehmer rufen dann einzelne Buchstaben des Alphabets. Kommt der

Buchstabe im gesuchten Wort vor, schreibt der Mitarbeiter ihn auf den entsprechenden Strich. Gegebenenfalls natürlich mehrfach. So ergibt sich nach und nach das Wort.

Kommt ein genannter Buchstabe nicht im Lösungswort vor, beginnt der Mitarbeiter damit, einen Galgen zu zeichnen. Bei jedem Fehlversuch kommt ein Teilstrich dazu. Haben die Teilnehmer beim 11. Strich das Wort noch nicht herausgefunden, haben sie verloren.

Wenn euch das Spiel mit dem Galgen zu brutal erscheint, könnt ihr auch ein Tier (als Beispiel ein Schwein) oder sonst was malen.



GaGa-Game

GaGa ist eine Variante des Völkerballs, die mit einem Ball in der achteckigen GaGa-Arena gespielt wird. Es gibt viele verschiedene Regelvarianten. In Teams, jeder gegen jeden oder als schnelles Duell, die Grundregeln sind immer gleich.

GaGa wird in einem abgegrenzten Bereich (normalerweise ein Achteck) gespielt. Diese GaGa-Arena oder GaGa-Pit besteht üblicherweise aus niedrigen Wänden (etwa 60 bis 80 cm Höhe und 2 bis 3m Länge pro Wand) auf einer ebenen Rasen- oder Sandoberfläche.

Der Ball sollte nicht zu hart sein. Ein Volleyball ist gut geeignet. Schwerere Fußbälle können ziemlich schmerzhaft sein.

Das Spiel beginnt, indem ein Spieler den Ball in die Luft wirft. Hier muss noch jeder Spieler die Wand berühren. Dann rufen die Spieler bei jedem der ersten drei Bodenberührungen des Balls zwei mal „Ga“ und dann „GO“ (also Ga-Ga-Go). Damit ist der Ball im Spiel und die Spieler können die Wand verlassen und den Ball in der Arena „aufeinander schlagen“. Ein Spieler, der eine Regel verletzt, muss die Arena verlassen.



Ein Spieler kann den Ball mit seinen Händen schlagen, schubsen oder schieben, aber den Ball aufheben und auf einen Spieler werfen ist nicht erlaubt. Wenn der Ball einen Spieler irgendwo auf oder unter dem Knie berührt, ist dieser Spieler aus dem Spiel. Kein Spieler darf den Ball zweimal hintereinander schlagen, es sei denn, der Ball kommt zwischen Berührungen mit der Wand oder einem anderen Spieler in Berührung. In Teams ist natürlich passen erlaubt. Ein getroffener Spieler muss die Arena verlassen, um zu zeigen, dass er eliminiert wurde.

Gastfreundschaft – Ein Gastbeitrag von Annette

Wir haben uns an einem Abend mit dem Jugendkreis bei drei verschiedenen Personen aus der Kirchgemeinde eingeladen.

Bei der ersten Person gab es eine Vorspeise, bei der zweiten Person einen Hauptgang und bei der dritten Person die Nachspeise.



So durften wir das Thema Gastfreundschaft ganz praktisch erleben

Wir wurden überall freundlich aufgenommen und haben super Essen bekommen

Alles was die Mitarbeiter hierfür vorbereiten müssen, ist drei Personen zu finden, die gerne kochen, ein offenes Herz und Spaß an vielen Jugendlichen haben.

Es ist wichtig sich gute zwei Stunden für die Aktion einzuplanen, damit man genügend Zeit hat um zu Essen und vor allem mit den Gastgebern ins Gespräch zu kommen.

Viel Spaß beim Ausprobieren

Wikingerschach (Kubb)

Wikingerschach hat, auch wenn der Name das vermuten lässt, nicht viel mit dem gleichnamigen Brettspiel zu tun. Mal davon abgesehen, dass es mehrere Bauern gibt, die einen König verteidigen.

Ihr könnt Euch das Spiel kaufen oder mit diesem Plan selber basteln. http://hv-pi.de/hv/helmut/kubb/kubb_bauplan.pdf

Im Endeffekt sägt ihr aus einem 40mm Rundholz 4 Feldmarkierungen, die angespitzt werden und 6 Wurfhölzer. Aus einem 70 x 70mm Vierkantholz werden die 10 Bauern (Kubbs) gefertigt und aus 90 x 90mm Vierkantholz der König, welcher schön verziert werden kann.

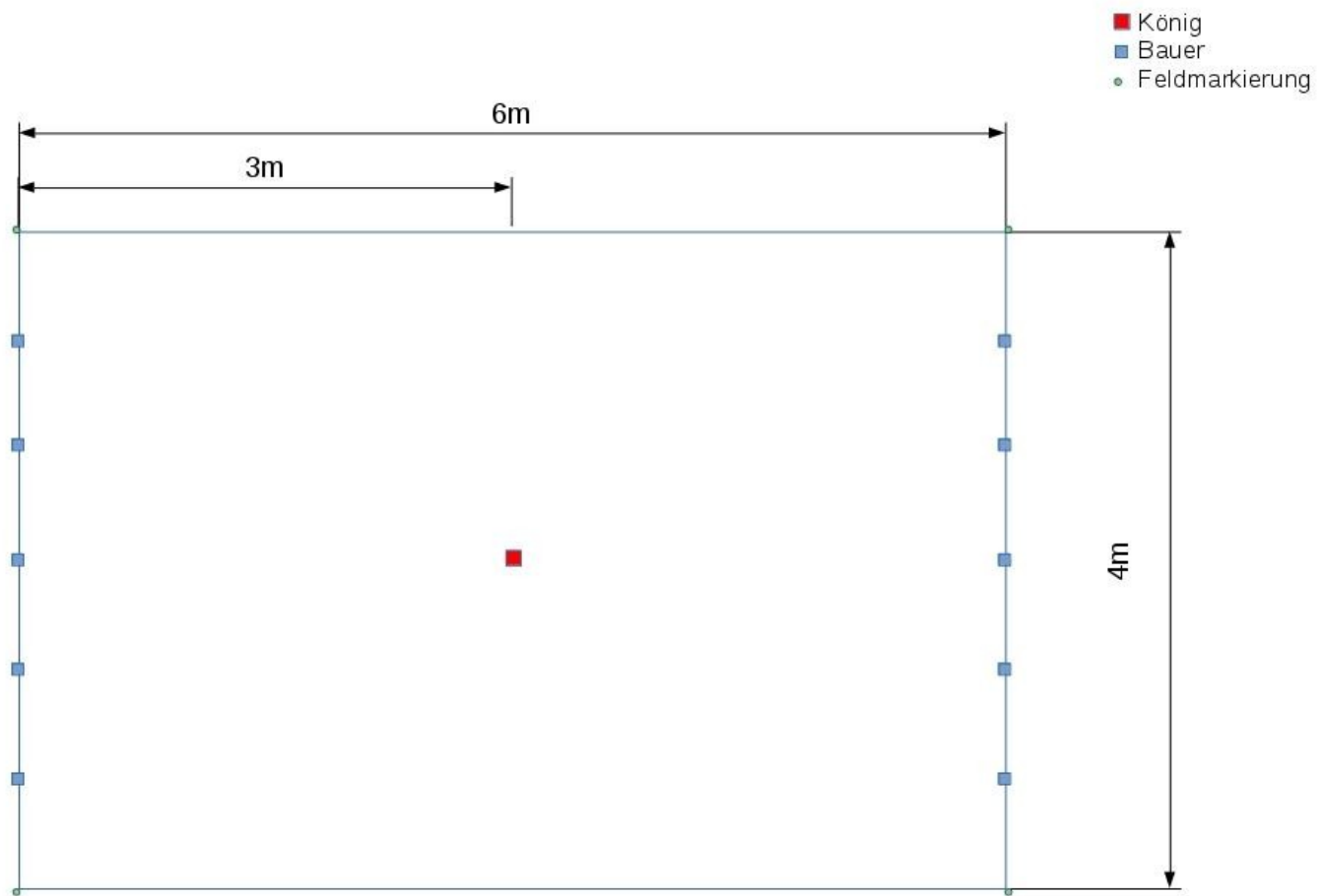


Spiel bereit? Dann kommen jetzt die Regeln. Wie immer bei solchen Spielen variieren sie ein bisschen, ich hab sie jungsfreundlich gehalten.

Jedes Team wirft ein Wurfholz von der Grundlinie aus so dicht wie möglich an den König. Wer näher dran ist, beginnt.

Auf einer möglichst ebenen Rasenfläche wird das Spielfeld markiert. Die Größe kann dabei variieren, 4 auf 6 Meter sind mit Kindern ideal. Unten gibt es noch einen Link, wenn ihr nach Turnierregeln spielen wollt. Gespielt wird in 2 Teams, die idealerweise aus 1 bis 6 Personen bestehen. Die 4m Seite ist die Grundlinie der jeweiligen Mannschaft. Auf diese werden je 5 Bauern gestellt. Der König steht genau in der Mitte des Feldes.

Team A bekommt die 6 Wurfhölzer und versucht von ihrer Grundlinie aus die Bauern auf der gegenüberliegenden Seite zu treffen.



Grundaufstellung

Die Wurftechnik ist dabei wichtig:

- Das Wurfholz darf nur an einem Ende gehalten werden.
- Es darf nur in Längsrichtung geworfen werden und nicht rotieren
- Es muss (wie z.b.: beim Kegeln) mit Schwung von unten geworfen werden

Nachdem alle 6 Wurfhölzer geworfen wurden, sammelt Team B die umgeworfenen Bauern an der Grundlinie ein und wirft sie in das Feld von Team A. Dieses stellt sie dann dort auf, wo sie gelandet sind.

Anschließend darf Team B die 6 Wurfhölzer werfen. Dabei müssen zuerst die Bauern im Feld abgeworfen werden und dann erst die auf der Grundlinie. Werden nicht alle Bauern im Feld abgeworfen, darf Team A in der nächsten Runde vom Bauern, der sich am nächsten zum König befindet eine gedachte Abwurflinie nutzen.

Wenn die Bauern im Feld fallen, kann man sie entweder aus dem Spiel nehmen oder wie die Bauern von der Grundlinie im gegnerischen Feld platzieren. In der Jungschar ist es besser, sie aus dem Spiel zu nehmen. Sonst kann sich eine Runde ziemlich lang hin ziehen.

Wenn alle Bauern auf einer Seite (sowohl die im Feld als auch die auf der Grundlinie) abgeworfen wurden, darf der König angegriffen werden. Fällt dieser, hat das entsprechende Team gewonnen. Sollte der König schon vorher abgeworfen werden, hat das abwerfende Team verloren.

Link zur offiziellen deutsche Kubb-Homepage dort findet ihr die offiziellen Regeln und Feldmaße
<http://www.kubb-deutschland.de/>

Link zu einer ausführlichen Anleitung:

<https://www.1-2-do.com/de/projekt/Wikingerschach-oder-auch-Kubb/bauanleitung-zum-selber-bauen/7324/>

Steckbriefe

Steckbriefe sind eine zweiteilige Mischung zwischen Basteln einer Andacht. Sie eignen sich auch als Kennenlernspiel.

In der ersten Woche verteilt ihr Fragebögen: echter Name, Spitzname, Geburtsdatum, Körper- und Schuhgröße, Hobbys, Haar-, Augen- und Zungenfarbe Lieblingsfilm, Lieblingszahl, Lieblingsmitarbeiter, Lieblingslehrer, Lieblingsfach, Lieblingsessen, Lieblingsjungscharspiel, Lieblingskleidungsstück, und so weiter. Es muss nicht alles ganz ernst genommen werden. Auf diese Art und Weise wird jeder einzelne Teilnehmer genau beschrieben. Im nächsten Schritt werden von allen Teilnehmern Verbrecherfotos gemacht. Mit einem Pappschild mit einer individuellen Nummer einmal von vorne und einmal von der Seite. Entweder druckt ihr die Fotos gleich aus, oder ihr macht in der nächsten Stunde weiter.

Die Bilder werden mit den Personenbeschreibungen und einer dicken „Gesucht“ oder „Wanted“ Überschrift zu einem Steckbrief zusammengestellt und im Gruppenraum aufgehängt.

Erzählt dann die Geschichte vom verlorenen Sohn aus der Sicht des Vaters (oder der verlorenen Tochter aus der Sicht der Mutter...) Es muss nicht genau die Geschichte aus der Bibel sein.

Schildert die Gefühle und wie sehr ihr euer einzigartiges Kind vermisst und dass ihr mit Steckbriefen nach ihm sucht. Erzählt den Teilnehmern zum Abschluss, dass Gott sie so liebt, wie sie sind. So, wie sie sich selbst auf dem Steckbrief beschrieben haben. Eventuell könnt ihr jedem Teilnehmer noch sagen, was ihr an ihm gut findet

Falls ihr lieber was vorlesen wollt, ändere ich eine Geschichte aus dem Internet ein bisschen ab, damit sie halbwegs passt:

Sie war in der Unterwelt von London gelandet. Erst sah alles so verlockend aus, aber dann war nichts als Elend daraus geworden. London. Hauptstadt von Großbritannien. Luxus und Wohlstand, aber auch düstere Hinterhöfe, Kneipen und Bars.

Sie amüsierte sich mit ihren Freunden und Freundinnen. Aber tief in ihrem Herzen bohrte das Heimweh einer verlorenen Tochter. Und all die Jahre wartete zu Hause jemand auf sie: ihre Mutter. Sie wartete auf ihr Kind, auf ihre Tochter. Sie wollte gern zu ihr gehen. Aber wo? Wo? —

Die Liebe findet Rat. Sie wird einen Brief schreiben. Aber wohin? Der Aufenthalt ihrer Tochter ist selbst für die Kriminalpolizei seit langem nicht feststellbar. Ihre Tochter ist verschollen. Sie weiß keine Adresse.

Sie lässt Plakate machen. Mit einem Bild vom Gesicht ihrer Tochter. Und darunter steht:

“Komm heim!! Mutter wartet auf dich !“

Die Bilder bringt sie in die Gastwirtschaften der Londoner Unterwelt und bittet um Erlaubnis sie dort aufhängen zu dürfen. Wird das etwas nützen? Wird ihre Tochter es lesen? Wird sie darauf hören?

Draussen ist es dunkel. Drinnen nicht viel heller. In einem Nachtlokal spielt eine Band. Eine Junge Frau mit einer leeren Seele und einem verdorbenen Leben bewegt sich durch diese Straßen. Plötzlich bleibt sie wie vom Schlag getroffen stehen. DA – WAS ist das ? Da hängt an der Wand ihr eigenes Bild. “ Komm heim! Mutter wartet auf dich!“- Ein herzerreißender Schrei: “MUTTER“—

Einige Stunden später ist sie zu Hause.

Sechs Worte, das ist nicht viel. Aber!!

Genau in diesen sechs Worten steckt der Inhalt des Briefes den Gott an dich und an mich schickt.

Ich wünsch euch und mir, dass die Bibel bei uns immer wieder die gleiche Wirkung erzielt wie der Brief der Mutter an ihre Tochter! Gott sucht jeden von uns!

Verfasser der originalen Geschichte unbekannt. Im Original ist es übrigens das Bild der Mutter, das auf den Plakaten zu sehen ist.

Licht und Finsternis – Ein Spieleabend

Schuhe verstecken

Alle ziehen die Schuhe aus. Die Teilnehmer warten vor der Tür, bis ein Mitarbeiter im Zimmer die Schuhe versteckt hat. Das Licht wird gelöscht und die Teilnehmer kommen in den dunklen Raum. Wer als erstes seine beiden Schuhe an hat, hat gewonnen.

Mörderspiel

Alle Teilnehmer sitzen im Kreis. jeder bekommt eine Kerze bzw. Taschenlampe und muss sie so halten, dass man das Gesicht erkennt. Der Mitarbeiter verteilt an jede Person im Kreis einen Zettel. Auf einem steht M wie Mörder, auf einem P wie Polizist auf allen anderen B wie Bürger. Der Mörder muss jetzt versuchen, alle Anwesenden durch zublitzeln zu „töten“ Wer vom Mörder angeblitzelt wird, muss sein Lebenslicht ausblasen. Der Polizist muss den Mörder finden. Wenn er mit seinem Verdacht falsch lag, hat er verloren, da ihn der Mörder dann natürlich so schnell wie möglich umbringt. Sollte der Polizist getötet werden, muss er es sagen und der Mörder hat gewonnen.

Achtung mit Kerzen wegen Verbrennungen und Wachsflecken

Ausführlich mit Download der Rollen unter <https://jungscharwerkstatt.de/toedliches-blinzeln>



Laser-Montagsmaler

Im dunklen Raum werden mit einem Laserpointer einfach zu zeichnende Begriffe (Haus, Stern, Gesicht...) an die Wand „gemalt“ und die anderen müssen raten was es ist.

ACHTUNG! Weist die Teilnehmer darauf hin, dass Laserpointer gefährlich sind, wenn man ins Auge leuchtet.

Dunkelfußball

in einen alten Tennisball werden 3 bis 4 kleine Löcher gebohrt, in die Knicklichter gesteckt werden. Der Raum wird verdunkelt und 2 Stühle als Tore aufgestellt. Sinnvoll ist es, maximal 3 Spieler pro Team gleichzeitig auf dem Feld zu erlauben.

5-Minuten-Spiele

Das geplante Programm war zu kurz? Ihr braucht noch ein paar Minuten Programm zum Überbrücken? Ohne Material und große Vorbereitungen? Dann hab ich hier was für Euch:

Lachen lassen

Wer bringt am schnellsten einen aus der Gruppe zum Lachen? (einer nach dem anderen – Zeit stoppen)

Weitsprung

Wer kann aus dem Stand am weitesten springen?

Demo

Etwa zwei Drittel der Teilnehmer setzen sich als Demonstranten in die Mitte des Raumes, verhaken Arme und Beine und der Rest (Polizisten) müssen sie durch wegziehen trennen. Sobald ein Demonstrant keinen Kontakt mehr zu den anderen hat, muss er sich friedlich abführen lassen. ACHTUNG! Wenn das Spiel ausartet, müsst ihr es abbrechen.



Gordischer Knoten

Was ist er Gordische Knoten? https://de.wikipedia.org/wiki/Gordischer_Knoten

Alle Teilnehmer stehen im Kreis und überkreuzen die Arme. Dann nimmt jeder zwei zufällige Hände im Chaos und hält sie fest. Wenn jede Hand im Kreis eine andere hält, müssen die Teilnehmer versuchen, den Knoten zu entwirren ohne die Hände los zu lassen

KrötenKönig

Zwei Kinder umfassen ihre Fußknöchel und stellen sich in „Krötenhaltung“ gegenüber auf. Jetzt gehts darum, sich gegenseitig umzuschubsen – ohne die Hände zu benutzen. Der Gewinner nimmt den Zweikampf mit dem nächsten Kind auf, bis der „KrötenKönig“ feststeht.

Schnicktator

Alle Teilnehmer beginnen auf Level 0. Jeder sucht sich einen Gegner, gegen den er „Schnick-Schnack-Schnuck“ Also Schere-Stein-Papier spielt. Der Sieger steigt zu Level eins auf, der Verlierer bleibt auf Level 0. Als Erkennungszeichen strecken alle Level 1er den Daumen zur 1 raus. Die Level 0er ballen die Faust. Jeder sucht sich einen Gegner auf seinem Level und spielt die nächste Runde. Der Sieger steigt jeweils auf, der Verlierer steigt ab bzw. bleibt auf Level 0.

Wer als erstes auf Level 5 ist, wird der Schnicktator und damit der Sieger.

Varianten

- Bei kleinen Gruppen kann man auch die Verlierer auf dem gleichen Level lassen und den letzten auf dem untersten Level automatisch eins Aufsteigen lassen.
- Normalerweise spielt man nur mit drei Symbolen. Schere, Stein und Papier. Jedes Symbol gewinnt gegen ein anderes und verliert gegen ein anderes. Der Brunnen bringt ein Ungleichgewicht ins Spiel.
- Wenn ihr es den Teilnehmern erklären wollt bzw könnt, könnt ihr auch die Nerd-Version mit „Spock“ und „Eidechse“ spielen (Googeln oder diesen Film verstehen) <https://www.youtube.com/watch?v=5cujdrWbc9k>

Das bisschen Haushalt – Spieleabend

Sahne schlagen

Für jede Gruppe benötigt ihr eine Schüssel, einen Becher Sahne einen Schneebesen etwas Zucker und (wenn's schnell gehen muss) Sahnesteif.

Auf Kommando öffnen alle Gruppen den Becher und füllen ihn in die Schüssel. darin sind schon Zucker und Sahnesteif. dann beginnt der erste Teilnehmer mit dem Schneebesen die Sahne zu schlagen. Wenn er nicht mehr kann übernimmt in fliegenden Wechsel der Nächste aus seiner Gruppe. Wenn eine Gruppe denkt, die Sahne ist steif genug, müssen die anderen auch aufhören zu schlagen. Die Jury prüft dann die Festigkeit. Als fest gilt die Sahne, wenn sie verkehrt herum über eine zweite Schüssel gehalten wird und fünf Sekunden nicht aus der Schüssel fällt. Jedes Team darf dann die eigene Sahne auslöffeln.

Knopf annähen

Jeder Teilnehmer bekommt ein Stück Stoff, einen Knopf, eine Nähnadel und etwas Faden. Innerhalb von 4 Minuten müssen sie den Faden in die Nadel einfädeln und den Knopf möglichst fest an den Stoff nähen. Anschließend bewertet die Jury ob der Knopf schön und fest (kräftig dran ziehen) angenäht wurde. Für jeden Knopf vergibt sie dann 1 bis 10 Punkte



Staubsaugen

Auch der Boden muss manchmal gesaugt werden. Bei uns wird Konfetti bzw auch größere Papierschnipsel mit einem Strohhalm quer durchs Zimmer transportiert. Das ganze findet in einem Staffellauf statt. Jeder bekommt natürlich einen eigenen Strohhalm. Der erste Teilnehmer saugt mit dem Strohhalm ein Papierstück an und rennt damit los. Das Papier darf nur mit dem Strohhalm berührt werden. Wenn es runter fällt, muss es mit dem Strohhalm wieder angesaugt werden und zum Ziel (zum Beispiel ein Teller) auf der anderen Seite des Zimmers transportiert werden. Wenn es dort vorschriftsmäßig abgelegt wurde ruft der Teilnehmer „Fertig“ und der nächste aus seinem Team darf starten. Spielt entweder nach Zeit oder nach Papierschnipselanzahl.

Mehlschneiden

Auf dem Tisch wird ein kleiner Berg aus Mehl angehäuft (1-2 Kg). Auf die Spitze kommt ein Gummibärchen oder ein Stück Schokolade. Mit einem Messer schneidet reihum jeder ein Stück vom Berg ab und schiebt es zur Seite. Irgendwann fällt das Gummibärchen um und die Person, die zuletzt am Mehlhaufen geschnitten hat muss es mit dem Mund aus dem restlichen Mehl holen.

Hausfrauenhockey

Hier sind die Regeln <http://jungscharwerkstatt.de/hausfrauenhockey>

Kartoffeln wiegen

Aus einem Eimer mit Kartoffeln (oder Äpfeln oder ...) müssen die Teilnehmer möglichst genau 500 Gramm raus nehmen. Die Gruppe, die am nächsten dran ist, gewinnt.

Tischtennis-Variationen

Tischtennis kann man einerseits als knallharten Sport betreiben, andererseits auch zum Spaß, wenn man es nicht so gut kann.

Improvisieren – oder Wie man ohne Ausrüstung Tischtennis spielen kann

Ihr habt keine Tischtennisplatte? Dann nehmt doch einfach ein bis zwei normale Tische (je nach Tischgröße). Als Netz kann man einen Stoffstreifen oder einfach eine Schnur nehmen, den man an zwei Schraubzwingen montiert (Achtung! Bei empfindlichen Tischen muss noch Karton unter die Zwingen). Als Schlägerersatz kann man Bücher mit einem festen Einband nehmen.

Für Profis klingt das grauenhaft. Aber wenn alle die gleichen schlechten Bedingungen haben ist es wieder fair. Außerdem kann man manche Varianten die ich vorstelle gar nicht auf einer „normalen“ Platte spielen



„Mexiko“

Die Teilnehmer stehen auf beiden Seiten der Platte in je einer Schlange. Hat man den Ball zurückgespielt, geht man schnell auf die andere Seite des Tisches und stellt sich dort an. Er wird nach den üblichen Regeln hin und her gespielt, wobei die Spieler hintereinander an der Reihe sind. Wer einen Fehler macht (Ball verfehlt, Platte nicht getroffen u.s.w.), ist Raus. Am Ende stehen sich die beiden letzten Spieler wie beim Einzel gegenüber. Wer den ersten Fehler macht, hat verloren. Sieger ist also derjenige, der bis zum Schluss ohne Fehler gespielt hat.

Graben-TT

Stellt die Tische mit etwa einem halben Meter Abstand auf. Dann gibt es kein Netz in der Mitte, sondern einen Graben.

3-Fach TT

Stellt 3 Tische „Mercedes-Stern-förmig“ auf. Das Loch in der Mitte ersetzt das Netz und jeder spielt auf den Tisch links von sich.

Guckloch TT

Das Netz wird wie schon erwähnt mit einer Schraubzwinge befestigt. Nehmt die größten die ihr auftreiben könnt und montiert das Netz so hoch wie möglich und spielt unter dem Netz durch. Oder montiert 2 Netze.



In Gammesfeld gibt es seit kurzem eine extra dafür angefertigte Konstruktion. Lange Schraubzwingen sind ziemlich teuer. Daher sind wir auf zwei kurze aus dem Baumarkt ausgewichen und haben die Griffe mit dem auch in anderen Projekten verwendeten KuPa-Rohr (25mm Kunststoffpanzerrohr) vom Elektriker auf einen Meter verlängert. die dazugehörigen Schellen halten ein Stück Kabelkanaldeckel. Fertig ist das höhenverstellbare Tischtennisnetz.

Ventilatoren

Mit 2 kräftigen Ventilatoren auf der Platte lässt sich auch viel Spaß ins Spiel bringen

Papierfliegerwettbewerb

Für diesen Programmpunkt braucht ihr nur ein paar Blatt Papier.

Die Teilnehmer sollen sich mit selbstgebastelten Papierfliegern in verschiedenen Disziplinen messen. Entweder darf er nur einen Allroundflieger für alle Runden bauen, oder für jede Runde einen Spezialisten.

Ein einfacher Standardflieger von [besserbasteln.de](https://www.besserbasteln.de)

<https://www.besserbasteln.de/Origami/Papierflieger%20falten/standardflieger.html>

Auf [Papierfliegerei.de](http://www.papierfliegerei.de) findet ihr einige aufwändigere Faltanleitungen

<http://www.papierfliegerei.de/PF-Faltanleitungen.html>



Die verschiedenen Disziplinen sind:

Langstrecke

Von einer Abwurflinie aus werfen alle Teilnehmer (gleichzeitig?) ihre Flieger. Der Pilot, dessen Flieger die größte Entfernung zurück legt, hat gewonnen. Es zählt die Position, an der der Flieger am Ende liegt.

Dauerflug

Mit einer Stoppuhr (Handy) wird die Zeit vom Abwurf bis zur Landung gemessen. Je länger die Flugzeit, desto besser.

Kunstflug

Eine Jury bewertet die Kurvenflugeigenschaften jedes Fliegers

Punktlandung

Jeder Teilnehmer wirft von einem Startpunkt aus möglichst nahe an ein Ziel (z.B.: einen Stein). Mit einem Meterstab wird der Sieger ermittelt.

Freestyle

Von einem erhöhten Punkt aus darf jeder seinen Flieger werfen und sich einfach daran freuen. Ein erhöhter Punkt war bei uns schon ein Fenster im ersten Stock, eine Stadtmauer, der Kirchturm, ein Riesenrad und (nur unter Mitarbeitern) das Ulmer Münster. Ernschd hat vom Kirchturm aus einen perfekten Wurf in die Thermik getroffen und sein Flieger stieg immer weiter nach oben. bis man ihn nach ein paar Minuten nicht mehr gesehen hat.

WICHTIG: Sammelt nach Möglichkeit eure Flieger wieder ein!

Frisbeegolf

Diskgolf ist eine Sportart, die in den 70er Jahren in den Vereinigten Staaten entwickelt wurde. Ziel ist es, eine Frisbee-Scheibe mit möglichst wenig Würfeln in einen „Korb“ zu treffen. So ein gekaufter Korb kostet aber ab etwa 100 Euro aufwärts.

Wenn jemand den Sport ernsthaft betreiben will, ist das nicht so viel Geld. Die meisten Jungscharen müssen aber vermutlich zweimal überlegen, ob die Jungscharkasse um einen solchen Betrag erleichtert werden kann. Zudem es auch noch sinnvoll ist, für jeden Teilnehmer eine eigene Frisbeescheibe zu kaufen. Die Kosten kann man eventuell auch noch drücken. Viele Firmen haben Frisbees als Werbegeschenk. Wenn man nicht zu aufdringlich fragt, verschenken die bestimmt auch mal ein paar mehr.



Die einfachste Möglichkeit eine Jungscharversion von Disk-Golf zu spielen ist, ein Ziel in etwa 100 – 200m Entfernung zu definieren (z.B.: ein Kreidekreis auf dem Boden, ein Bushäuschen in einer wenig befahrenen Straße oder ein offenes Fenster...) und die Teilnehmer nacheinander in Richtung Ziel werfen zu lassen. Die gesamte Gruppe geht zur Scheibe mit der größten Entfernung zum Ziel und der Besitzer wirft seine Scheibe weiter. Der Mitarbeiter notiert sich die Anzahl der Würfeln. Der Teilnehmer mit den wenigsten Würfeln hat gewonnen, es wird aber so lange gespielt, bis alle ihre Scheibe ins Ziel gebracht haben.



Als frei aufstellbares Ziel habe ich einen Hula Hoop Reifen mit einem selbstgebastelten Fuß versehen, damit er aufrecht stehen kann. Fliegt die Scheibe durch den Reifen, hat man „eingelocht“. Während bei einem Disk Golf Korb aus allen Richtungen die gleichen Chancen auf einen Treffer bestehen, hat man beim Reifen von direkt vorne und hinten bessere Möglichkeiten. Aber dafür ist man mit einem Reifen für ca 3 Euro und einem Stück Dachlatte deutlich günstiger dran.

Hier könnt ihr euch eine 18-Loch-Punktekarte runter laden. Ihr müsst auch nicht unbedingt 18 Löcher spielen.
http://jungscharwerkstatt.de/wp-content/uploads/2018/06/4_Scorecard_Frisbeegolf.pdf

Der heiße Draht – ein Geduldspiel

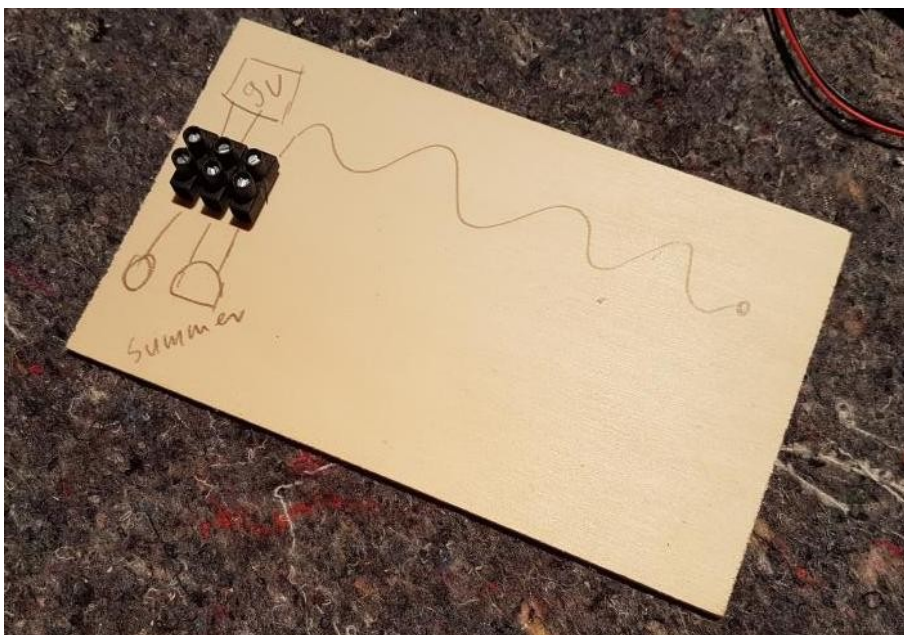
Der heiße Draht ist eine kleine Elektro-Bastelei, die man gut mit Jungscharlern bauen kann. Ziel ist es, einen gebogenen Draht mit einem Drahtring vom Anfang bis zum Ende zu verfolgen. Wenn der Ring den Draht berührt, gibt der Piezo-Summer einen Ton von sich und man hat verloren.

Ich habe beim Bauen komplett auf Löten verzichtet und die Einzelteile aus Zeitgründen mit Heißkleber befestigt. Wenn ihr den Teilnehmern den Umgang mit Heißkleber nicht zutraut (dieser ist wie gesagt heiß), könnt ihr auch normalen Kleber nehmen oder die Bauteile mit Schrauben befestigen.



Hier mal die Materialliste:

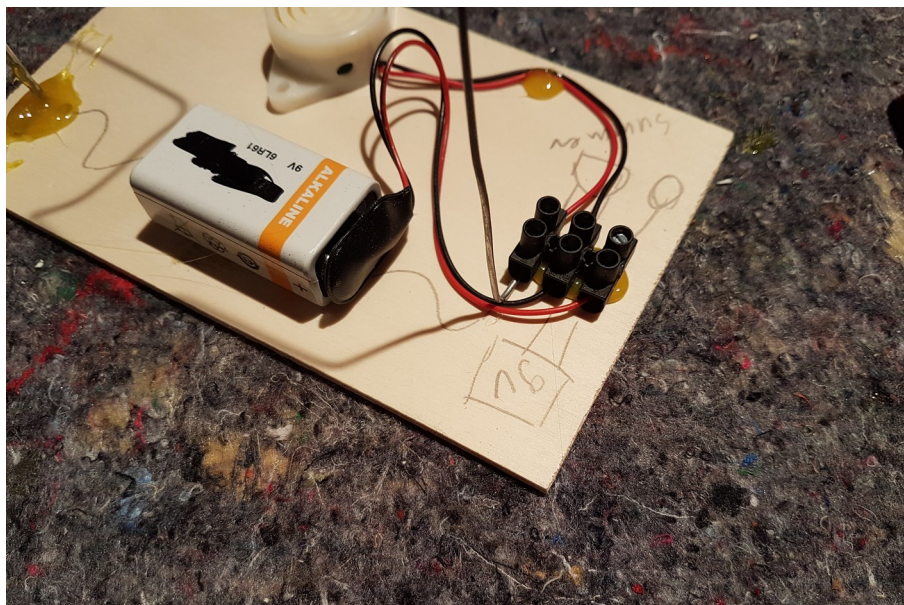
- ein Stück Sperrholz als Grundplatte (meines ist 10 x 15 cm groß und 5 mm stark)
- eine 9 Volt Blockbatterie und einen passenden Batterieclip
- einen Piezosummer für 9 Volt Gleichspannung
- eine 4-polige Lüsterklemme für 1,5mm² Drähte
- etwa einen halben Meter verzinkten Draht
- etwa einen halben Meter dünne, flexible Schaltlitze (z.B.: H07V-K 0,5 mm²)



Drei Pole von der Lüsterklemme werden auf der Grundplatte befestigt. Ich hab zum besseren Verständnis den Verdrahtungsplan dazu gezeichnet. In der linken Klemme wird die Batterie mit dem Ring verbunden. In der Mittleren der Summer mit der Batterie und in der Rechten der Summer mit dem „heißen Draht“.



Bei der Verbindung vom Batterie und Summer müsst ihr darauf achten, dass die beiden schwarzen Drähte miteinander verbunden sind. Die roten Drähte werden jeweils in eine äußere Klemme geschraubt.



Für den eigentlichen „heißen Draht“ habe ich verzinkten 1,4 mm Draht aus dem Baumarkt genommen. Den hatte ich noch vom Drahtschmuck übrig. Auf der einen Seite wird er in die Lüsterklemme eingeklemmt, auf der Anderen mit Kleber befestigt. Die Kurven solltet ihr auch gleich rein biegen.



Fehlt nur noch der Ring. Aus dem gleichen Draht müsst ihr dazu einen Ring und einen Griff biegen. Je kleiner der Ring, desto schwieriger wird das Spiel. Normalerweise würde ich für die Verbindung zwischen Ring und

abisolierter Litze den LötKolben auspacken. Aber da ich darauf verzichten will, setzen wir hier den letzten Kontakt aus der Lüsterklemme ein. Hält super, kann aber beim Spielen unter Umständen stören. Das andere Ende wird ebenfalls ein paar Millimeter abisoliert und in die letzte freie Öffnung in der Lüsterklemme eingeklemmt.



Wenn ihr das Spiel etwas leichter machen wollt, könnt ihr noch an die Stelle, an der der Ring eingefädelt werden soll ein bisschen Isolierband kleben, dann piepst es nicht schon, bevor das eigentliche Spiel begonnen hat.

Freundschaftsbänder

In den 80er und frühen 90er Jahren waren selbstgeknüpfte Freundschaftsbänder total in. Und immer wieder kommt dieser Trend in kleinem Ausmaß zurück. Damit ihr auch welche knüpfen könnt werde ich die Grundtechnik erklären und einige Links zu schwierigeren Bändern setzen.

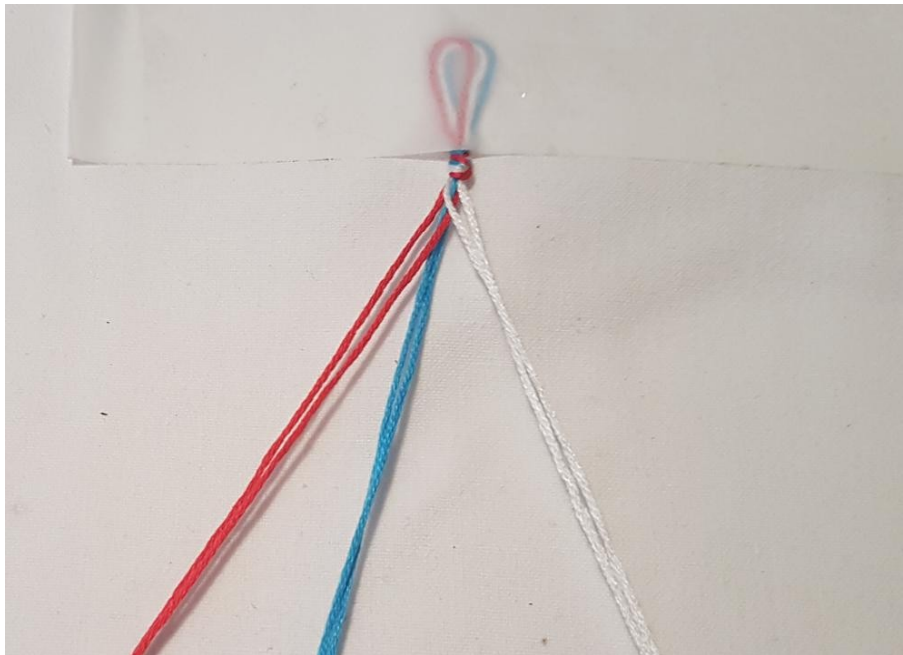
Grundsätzlich benötigt ihr Stickgarn in verschiedenen Farben. Je mehr Fäden ihr benutzt, desto breiter wird das Band. Ihr müsst dann aber auch mehr Knoten machen.

Beginnt euer erstes Band mit 6 -8 Fäden mit je 80 bis 110 cm Länge. Je dicker euer Handgelenk ist, desto länger die Fäden. Im Zweifelsfall lieber etwas länger. Zu lange Fäden abschneiden ist einfacher als zu Kurze verlängern.

Ich werde hier der Übersicht halber nur mit 6 Fäden in 3 Farben arbeiten. Wenn ihr mehr Fäden benutzt, müssen diese auch entsprechend länger sein.

Der erste und der letzte Abschnitt des Armbandes wird in geflochten. Die Enden kann man dann einfach am Arm verknoten.

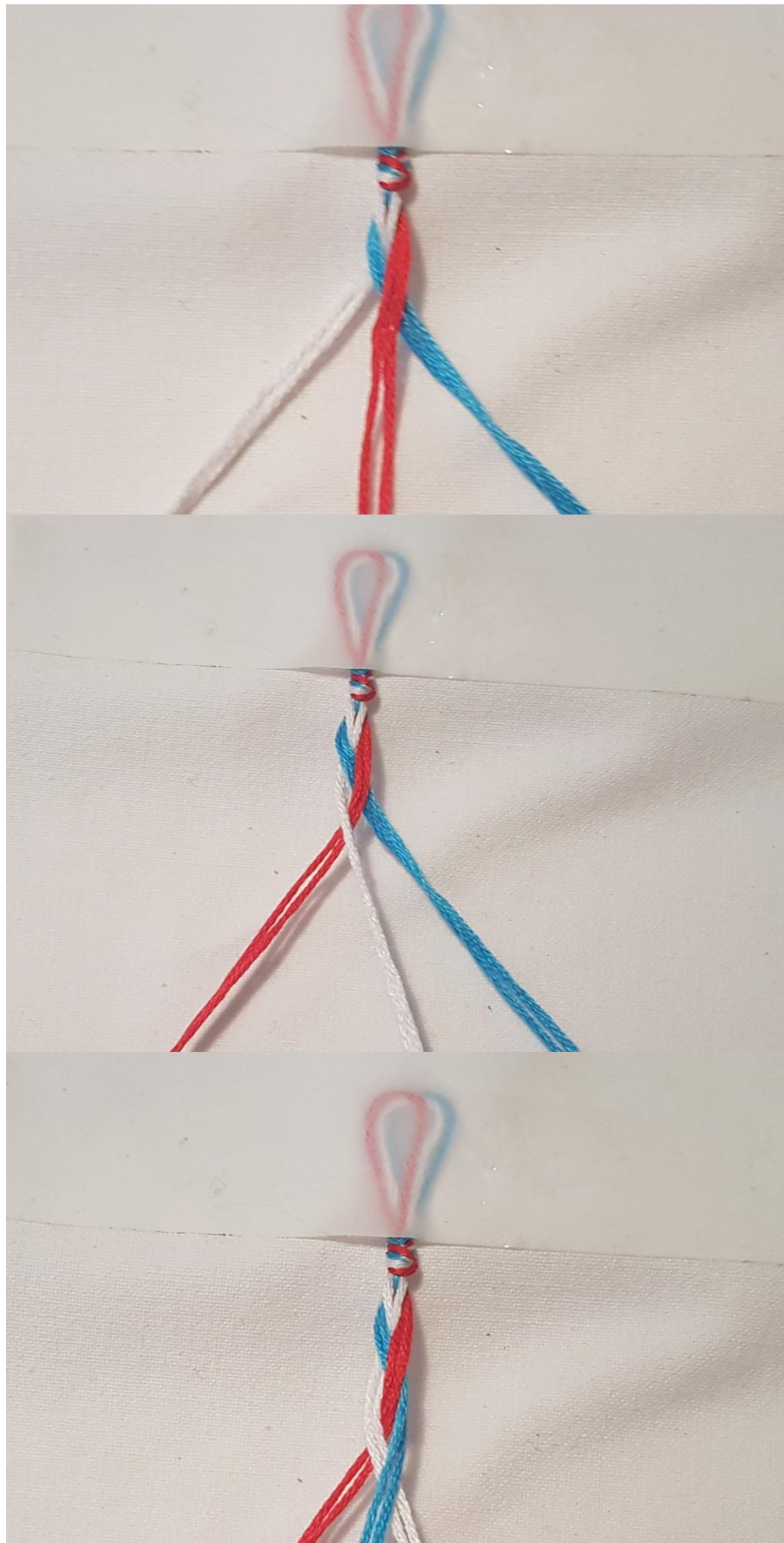
Flechten mit 3 Strängen ist einfach.



Teilt alle Fäden in 3 möglichst gleich starke Stränge ein. Bei 6 Fäden 3 mal 2 Fäden. Bei 7 wären es 2 mal 2 und 1 mal 3 Fäden u.s.w.

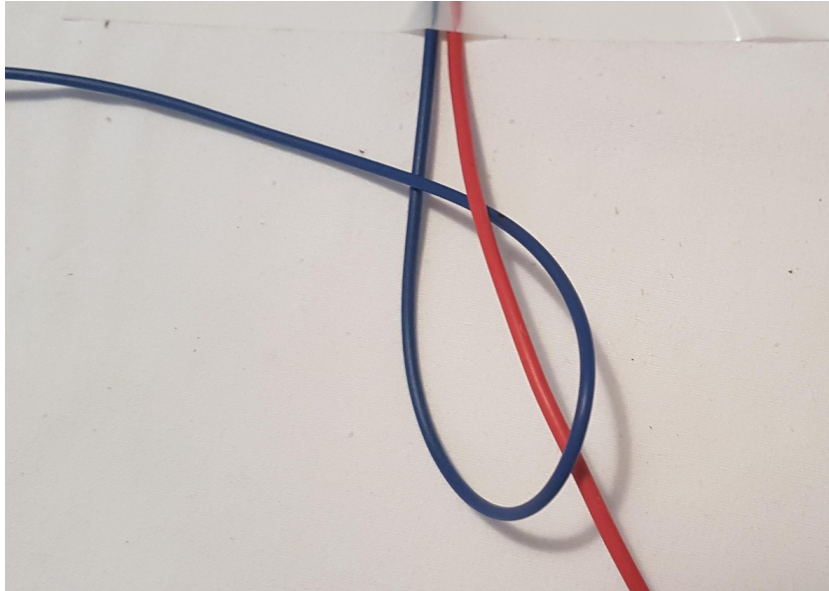
Ich hab zum besseren Erkennen immer gleiche Farben benutzt, das muss aber nicht sein.

Im Beispiel wurden 3 Fäden mit je ca 2m in der Mitte zusammengeknötet. Bei 6 verschiedenen Farben hättet ihr die Schlaufe oben nicht, sondern einen normalen Knoten. Dieser wird mit einem Stück Klebeband auf dem Tisch befestigt oder mit einer Sicherheitsnadel am Hosenbein.

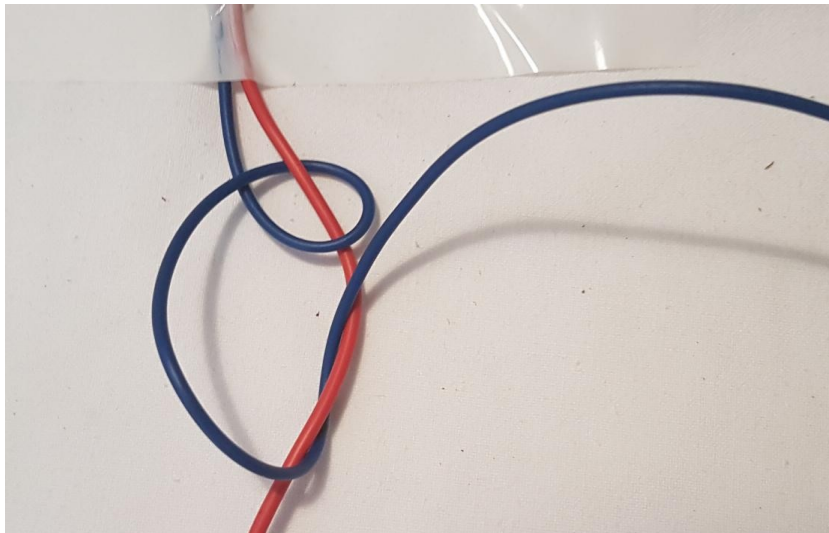


Beim Flechten mit 3 Strängen wird immer abwechselnd der linke und der rechte Strang über den Mittleren gelegt. Im obersten Bild wurde gerade der Rote von rechts über den bisher mittleren blauen Strang gelegt. im zweiten Bild der Weiße von links über den bisher mittleren roten Strang und im untersten Bild der Blaue wieder von rechts über den bisher mittleren weißen Strang. So fahrt ihr fort, bis ihr etwa 6 bis 8 cm geflochten habt.

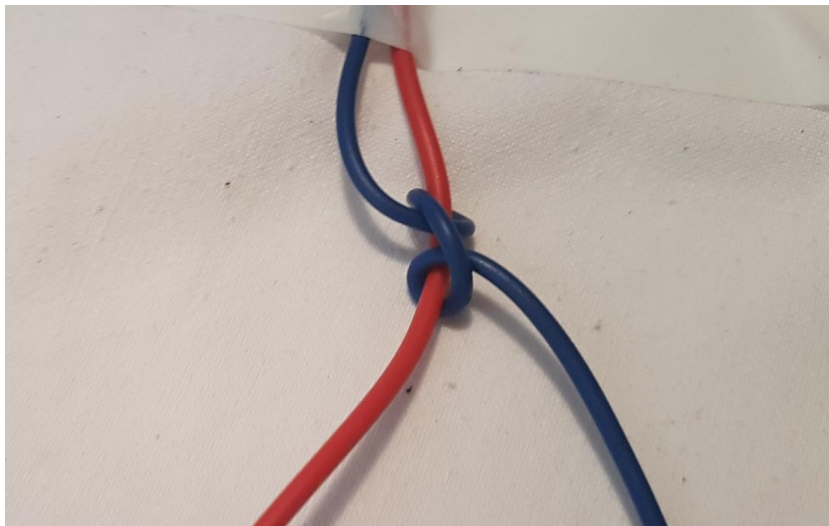
Dann geht das eigentliche Knüpfen los. Dazu werde ich einen einfachen Grundknoten erklären.



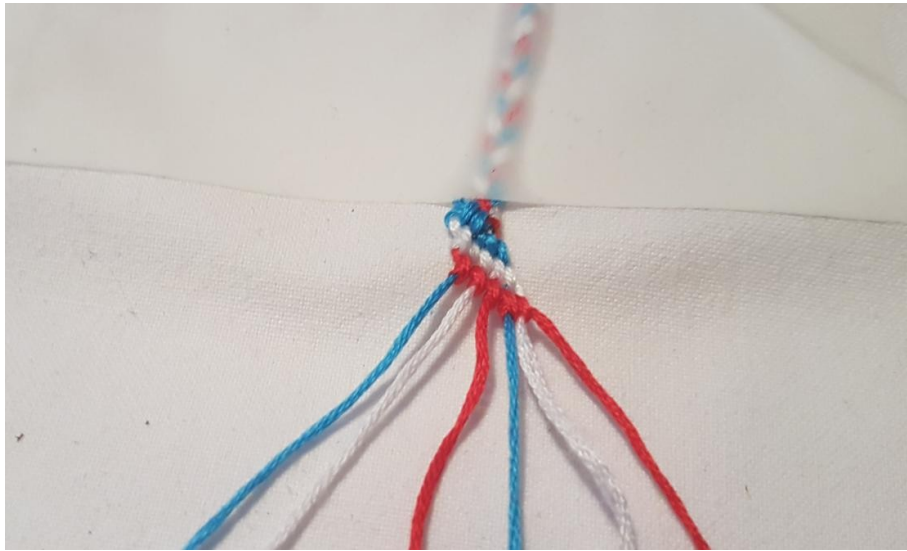
Damit ihr erkennen könnt, wie der Knoten gemacht wird, habe ich mich für dickere Drähte entschieden. Der linke Faden geht zuerst über und dann unter dem Rechten entlang und wird – im Gegensatz zum Foto – festgezogen ...



... um dann von unten nach oben nochmal um den rechten Faden zu gehen.



Wenn man den Knoten zusammenzieht, haben die beiden Fäden ihren Platz getauscht.



Beim richtigen Knüpfen ist rechts vom blauen Faden der nächste. Der Arbeitsfaden (das ist immer der, dessen Farbe man am Ende sieht) wird wieder um den nächsten Faden rechts geknüpft, bis er ganz rechts angekommen ist. Dann wird wieder mit dem ganz linken Faden begonnen, bis dieser ganz rechts ist und da bei diesem Anfängerknoten immer der Faden der von links kommt sichtbar ist, ergibt sich ein Streifenmuster.



Das Knüpfen geht relativ gut, wenn man sich das Band mit einer Sicherheitsnadel an der Hose befestigt. Wenn ihr das mit dem Festziehen der Knoten besser raus habt als ich, wird das Band deutlich schöner. Aber ich mach das für die Fotos das erste mal seit bestimmt 10 Jahren.

Wenn das Band dann so lang ist, dass es um den Arm des Freundes reicht, wird der Rest der Fäden wieder geflochten und das Ende verknotet.

Das war nur eine einfache Erklärung um euch auf den Geschmack zu bringen. Ausführlichere Anleitungen mit anderen Mustern findet ihr auf den verlinkten Seiten.

Die umfassendste Seite, die ich gefunden habe, mit Anleitungen für Anfänger und Fortgeschrittene ist [freundschaftsbaender.at](http://www.freundschaftsbaender.at) . Dort wird auch erklärt, wie man Buchstaben knüpft und ihr könnt den Namen eurer Freunde auf das Band knüpfen. <http://www.freundschaftsbaender.at/>

Anleitungen für aufwändigere Bänder findet ihr für je einen Euro unter <http://www.freundschaftsbaender.de/>

Karten lesen

In Zeiten von Smartphones, Navis und so weiter ist Karten lesen eigentlich überflüssig, aber sollte der Akku doch mal leer sein, ist es ganz nützlich. Vielen fehlen heutzutage die Grundlagen. Wichtig ist vor allem, dass ihr euch einen Überblick verschafft und die Himmelsrichtungen ortet, so wisst ihr schnell, wie ihr eure Landkarte halten müsst, um ans Ziel zu gelangen.



Die Anleitung als PDF zum Download: https://theone-andonly.de/jsw-bonus/18/Karten_Lesen.pdf

Partytröte

Als Grundlage für die Partytröte benötigt ihr 2 verschieden dicke Stücke Rohr. Ich hab „Kunststoffpanzerrohr“ (kurz KuPa-Rohr) mit Durchmesser 40mm und 32mm genommen. Fragt mal beim Elektriker eures Vertrauens, ob er ein paar Reste verschenkt. Die Luxus-Version wäre aus Alu oder Edelstahl.



Von den Rohren sägt ihr Euch je ein etwa 8 bis 10 cm langes Stück runter. Nach Möglichkeit exakt gleich lang. Ungenauigkeiten können (und müssen) später ausgeglichen werden.



In das dickere Rohr wird auf etwa halber Länge ein Loch mit 8 bis 10 mm Durchmesser gebohrt. Um das Dünnere wird so dick Klebeband gewickelt, bis es gerade noch in das Dicke passt.



Anschließend werden die beiden Teile mit einander verklebt, und auf beiden Seiten sauber abgeschliffen. Die Hintere muss absolut dicht sein.



An der Vorderseite ist ein Spalt, durch den die Luft strömt, wenn man in das seitliche Loch pustet. Dadurch beginnt die Membran zu schwingen, die über diese Seite gespannt wird.



Sie besteht aus einem aufgeschnittenen Luftballon, der straff über die sauber abgeschliffene und entgratete Vorderseite gespannt wird. Eine stabilere, aber nicht so günstige Bespannung habe ich aus einem Stück Fitnessband geschnitten.



Mit einem Streifen Isolierband wird sie fixiert und der überstehende Rest wird einfach sauber abgeschnitten.
Wenn ihr jetzt in das seitliche Loch pustet, trötet die Tröte.



Hier noch ein Bild von einer Alurohr-Tröte mit einer Fitnessband-Membran

Sonnenkompass

Ein Sonnenkompass ist ein Hilfsmittel zur Bestimmung der Himmelsrichtungen mit Hilfe der Sonne.

Dass die Sonne um 12 Uhr Mittags ziemlich genau im Süden steht, weiß jeder. Das stimmt zumindest im Winter. Im Sommer muss man bis 13:00 Uhr warten. Was macht ihr aber, wenn ihr morgens um zehn die Himmelsrichtung wissen wollt?

Der Sonnenkompass nimmt euch die „360°-durch-24-Stunden-macht-15°-pro-Stunde-Rechnung“ ab. Peilt die Sonne an, stellt die Uhrzeit ein, und ihr wisst die Himmelsrichtungen.



Einfach die Vorlage ausdrucken, ausschneiden und in der Mitte drehbar befestigen. Und schon habt ihr einen Sonnenkompass..

SONNENKOMPASS

Der Sonnenkompass ist ein einfaches Hilfsmittel zur Bestimmung der Himmelsrichtungen.

Bauanleitung:

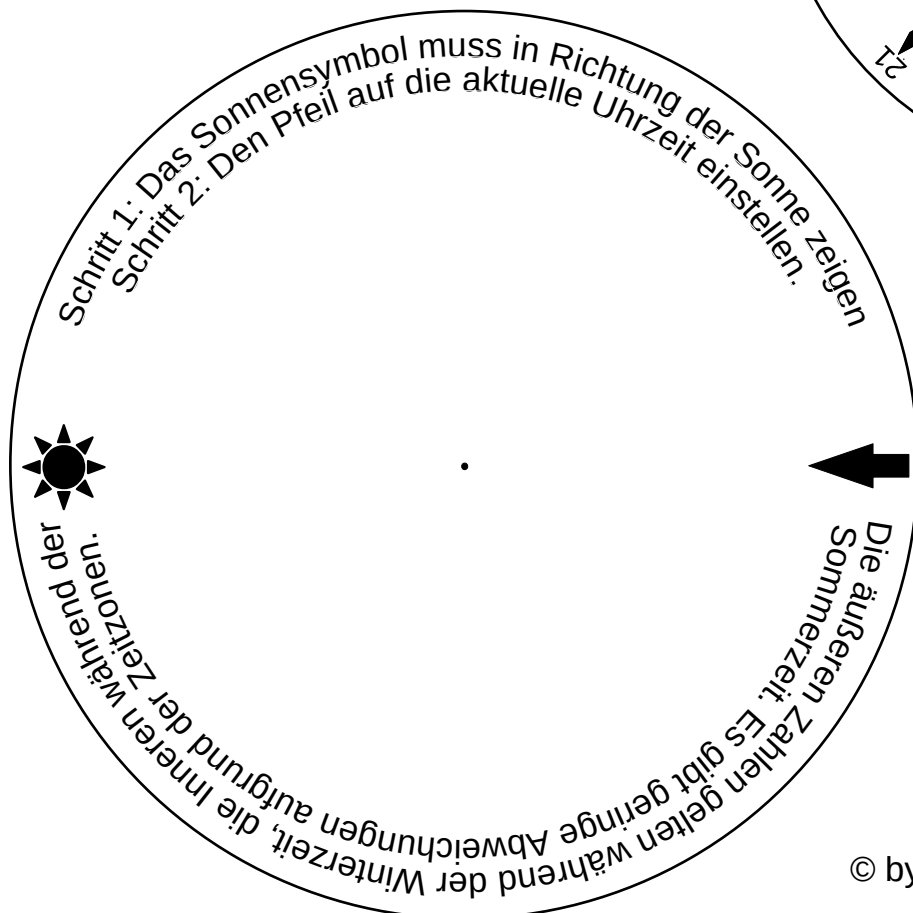
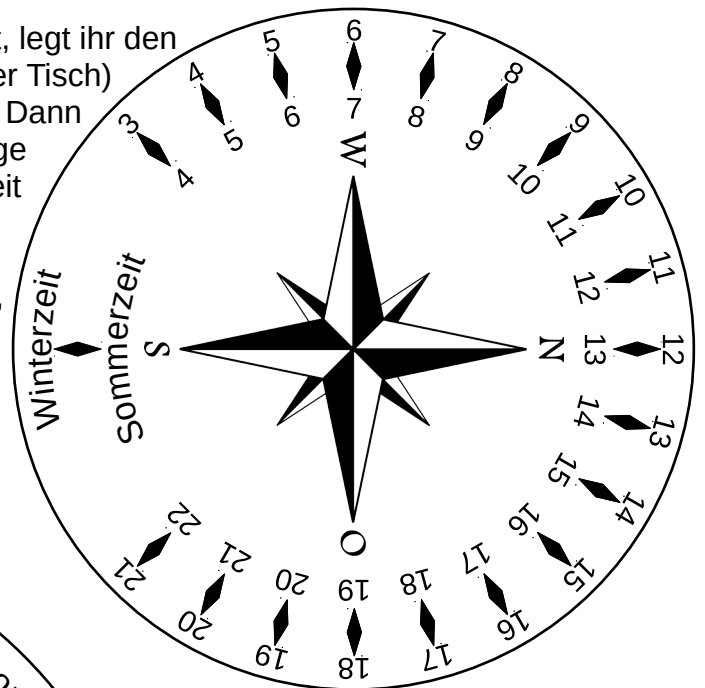
Druckt die Scheiben auf dickes Papier oder klebt sie auf Karton. Dann schneidet ihr sie aus und stecht bei beiden ein Loch genau in die Mitte. Auf der Großen gibt es eine Markierung, bei der Kleinen ist die Mitte in der Mitte der Kompassrose.

Dann legt ihr die kleine auf die große Scheibe und verbindet sie mit einer „Musterbeutelklammer“. Ihr könnt das Ganze auch auf Sperrholz, Kunststoff oder Metall kleben, fräsen oder lasern (lassen). Das gibt dann die Luxus-Version.

Anwendung:

Wenn ihr die Himmelsrichtungen bestimmen wollt, legt ihr den Kompass auf eine ebene Fläche (z.B.: Boden oder Tisch) und dreht das Sonnensymbol in Richtung Sonne. Dann haltet ihr die große Scheibe fest und dreht so lange an der kleinen, bis der Pfeil auf die aktuelle Uhrzeit zeigt. Wenn gerade Sommerzeit ist, müsst ihr auf den inneren Kreis stellen, während der Winterzeit auf den Äußeren. Im Ausland müsst ihr beachten, dass nicht überall die Sommerzeit gilt. Ihr nehmt aber immer die aktuelle Ortszeit. Jetzt könnt ihr relativ genau die Himmelsrichtungen ablesen.

Viel Spass beim Basteln.



© by BÖ/www.jungscharwerkstatt.de

...einfach mal die Klappe halten!

In der Bibel ([Johannes 8, 2-11](#)) steht eine Geschichte, die uns zeigt, wie Jesus damit umgeht, wenn Menschen schlechte Dinge über andere erzählen.

Jesus ist gerade im Vorhof des Tempels und diskutiert dort mit anderen Menschen über Gott als einige Schriftgelehrte ihn ansprechen. „Wir haben diese Frau beim Ehebruch ertappt. Die Regeln , die Gott an Mose weiter gegeben hat, schreiben vor, dass sie gesteinigt wird. Du erzählst aber immer, dass wir anderen vergeben sollen. Was stimmt denn nun?“ Was sagt Jesus darauf? Nichts. Er setzt sich still auf den Boden und malt mit den Fingern in den Staub. Er ignoriert die Frage einfach. Die Schriftgelehrten nerven immer weiter. „Los, sag was!“ – „Sollen wir sie töten, oder das Gesetz des Mose missachten?“ Jesus steht auf und sagt nur einen Satz :“ Wer von euch noch nie gesündigt, der soll den ersten Stein werfen“ dann setzt er sich wieder in den Staub und malt weiter.

Die Menschen um ihn verlassen – einer nach dem anderen – schweigend den Platz und am Ende sind nur noch Jesus und die Ehebrecherin da. Er spricht sie an: „Hat dich niemand verurteilt?“ Sie antwortet „Nein.“ „Ich verurteile dich auch nicht.“ sagt Jesus. „Geh nach Hause. Aber sündige in Zukunft nicht mehr“



Eine spannende Geschichte die uns einige Dinge beibringen kann. Jesus lästert nicht mit den anderen über diese Frau. Er hält einfach die Klappe. Und als die Leute um ihn herum immer mehr auf dem Fehler der Frau herum reiten, sagt er ihnen ganz klar: „Ihr seid doch auch nicht besser“ Erst nachdem er mit der Frau unter vier Augen sprechen kann, sagt er ihr ehrlich, aber freundlich und sachlich, seine Meinung.

Sollten wir uns nicht auch so verhalten? Wenn unsere Freunde schlecht über andere reden, einfach mal die Klappe halten und uns nicht an Lästereien beteiligen? Und wenn wir jemand für etwas kritisieren müssen, können wir das nicht freundlich und sachlich unter vier Augen erledigen?

Anschleichen

Einem Teilnehmer werden die Augen verbunden. Er bekommt eine Schwimmnudel zur „Verteidigung“. Mitten im Raum liegt ein Tennisball auf dem Boden, zu dem der blinde Verteidiger geführt wird. Diesen Ball muss er verteidigen.

Dann müssen sich die Angreifer – einzeln oder auch gleichzeitig – anschleichen. Wer von der Schwimmnudel getroffen wird ist raus.



Das Pfannkuchen-Spiel

Das Pfannkuchen-Spiel ist ein Dorf- oder Geländespiel mit etwas höherem Materialaufwand. Dieses Spiel kann sowohl als Dorfspiel als auch im Wald gespielt werden. Es werden zwei mit Mitarbeitern besetzte Stationen aufgebaut. Station A ist die Ausgabestation, Station B die Backstation.

Die Grundidee ist das klassische „Schmuggeln“. In diesem Fall geht es um Zutaten für Pfannkuchen also Eier, Milch, Mehl, Zucker und Butter bzw. Margarine.

Diese Zutaten erhalten die Teilnehmer an Station A für Papiergeld, das im Spielgebiet verstreut ist. Oder sie müssen das Geld irgendwie verdienen. Milch, Zucker und Mehl werden in Film Dosen oder Flaschenrohlingen verpackt. Butter oder Margarine gibt es pro Gruppe eine komplette Packung, die werden nur zum Pfanne einfetten benötigt. Eier werden einzeln transportiert.



Zwischen Station A und Station B sind einige „böse“ Mitarbeiter, die den Teilnehmern die Schmuggelware abnehmen können. Diese haben auch eine regulierende Funktion. Sie sollen vor allem die älteren Teilnehmer fangen damit das Spiel gerechter wird.

An Station B ist für jede Gruppe eine Schüssel mit Schneebesen, eine Pfanne mit Wender und ein Campingkocher bzw. wenn ihr Strom habt eine Kochplatte aufgebaut. Pro Gruppe sollte ein Mitarbeiter an der Station sein. Die Teilnehmer kommen dort an, rühren die Zutaten nach Rezept zusammen und backen die Pfannkuchen. Jeder, der nicht zum Backen benötigt wird, schafft weitere Zutaten ran.

Sieger ist die Gruppe, die am Ende die meisten Pfannkuchen (am Besten macht ihr das nach Gewicht) hat.

Achja, fast vergessen: Das Pfannkuchenrezept heruntergerechnet auf ein Ei:

130g Mehl
250ml Milch
1 Ei
etwas Zucker

Zug um Zug

Ein Spieleabend rund um eine Reise mit dem Zug

Ich packe meinen Koffer

Vor Antritt der Reise muss der Koffer gepackt werden.
Alle Teilnehmer sitzen im Kreis zusammen.

Der Erste sagt: „*Ich packe meinen Koffer und nehme mit: **Schuhe***“

der Zweite sagt: „*Ich packe meinen Koffer und nehme mit: **Schuhe und ein Buch,***“

der Dritte sagt: „*Ich packe meinen Koffer und nehme mit: **Schuhe, ein Buch und eine Sonnenbrille.***“

Und so geht das immer weiter, bis sich jemand einen Fehler macht.

Ich fahre Zug

Alle Teilnehmer bilden einen Stuhlkreis. Ein Teilnehmer steht auf und stellt sich in die Mitte. Er hat die Aufgabe einen Sitzplatz im fast vollen Zugabteil zu ergattern. Dies wird ihm durch die anderen Teilnehmer erschwert. Der Teilnehmer links vom leeren Stuhl rückt auf diesen weiter und sagt: „Ich fahre Zug“ der nächste Teilnehmer (wieder der links vom Stuhl) rückt auf und sagt „Ich fahre mit“. Der nächste Teilnehmer rückt nicht auf, sondern sagt „ich nehme X mit“. Wobei X der Name eines Mitspielers in der Runde ist. Der Aufgerufene darf dann in aller Ruhe den freien Stuhl besetzen. Sobald der Name aufgerufen wurde, darf der Teilnehmer in der Mitte den Stuhl nicht mehr besetzen. Den Stuhl, den der Aufgerufene hinterlässt, allerdings schon. Also muss der Spieler links vom nächsten freien Stuhl schnell weiter rücken und sagen: „Ich fahre Zug“... Schafft der Spieler in der Mitte es, einen freien Stuhl zu besetzen, muss der Spieler der eigentlich diesen Platz besetzen sollte, in die Mitte.

Rangierbahnhof

Externer Link jungschar.at: <http://spiele.wien.jungschar.at/spiel/Rangierbahnhof>



Zugfahrt nach Jerusalem

Die Stühle werden paarweise hintereinander aufgestellt. Alle Mitreisenden schauen, wenn sie sitzen „in Fahrtrichtung“ Es ist ein Stuhl weniger als Mitreisende. Der Mitarbeiter startet die Musik und alle Fahrgäste gehen im Uhrzeigersinn um den Zug. irgendwann stoppt der Mitarbeiter die Musik und alle müssen sich so schnell wie möglich auf einen freien Stuhl setzen. Ein Teilnehmer bekommt natürlich keinen Stuhl und

scheidet aus. Dann schaltet der Mitarbeiter die Musik wieder an und die Teilnehmer gehen im Kreis. Der Mitarbeiter koppelt einen der hintersten Stühle ab, damit in der nächsten Runde wieder ein Teilnehmer ausscheidet.

Das Spiel wird solange wiederholt, bis in der letzten Runde nur noch ein Stuhl und zwei Teilnehmer übrig sind; wer diese gewinnt, ist der Gewinner des gesamten Spiels.

Schwäbsche Eisenbahn

Externer Link zu praxis-jugendarbeit.de: <https://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/schwaebische-eisenbahn-zug.html>

Oktoberfest Abend

Ein paar klischee-bayrische Spiele mit entsprechender Dekoration wie blauweiße Servietten auf dem Tisch und ein paar Laugenbrezeln oder Mitarbeiter in Dirndl oder Lederhose und fertig ist der Oktoberfest-Abend.

Fingerhakeln

Beim Fingerhakeln sitzen sich zwei Teilnehmer an einem Tisch gegenüber. Es gibt eine Markierung in der Mitte des Tisches und je eine in Richtung der Kontrahenten. 25 cm von der Mittellinie entfernt. Beide stecken ihren Mittelfinger in einen Lederring* und versuchen, den anderen über den Tisch zu ziehen (daher kommt auch das gleichnamige Sprichwort). Sobald die Hand eines Teilnehmers die Linie des Gegners erreicht, hat er verloren.

Weitere Infos unter fingerhakler.at

http://fingerhakler.at/?page_id=163

* Ich hab im Internet gesucht. So ein offizieller Ring kostet um die 20 Euro. Alternativ könnt ihr ein 8mm-Seil verknoten, einen Ring aus Metall oder Holz nehmen oder beim Schuhmacher eures Vertrauens nach“haken“. Oder einfach die Mittelfinger ohne Ring ineinander haken.

Maßkrug stemmen

Ein häufig in Variationen gespieltes Jungscharspiel. Häufig nimmt man der Einfachheit halber Wasserflaschen, für den Oktoberfestabend sind richtige Maßkrüge aus Glas oder Steingut eigentlich Pflicht. Die Krüge werden mit Wasser gefüllt und von den Teilnehmern mit dem ausgestreckten Arm nach vorne gehalten. Der Arm muss dabei parallel zum Boden sein. Sobald der Arm absinkt oder ansteigt ist der jeweilige Teilnehmer raus. Wenn Wasser aus dem Krug schwappt, auch. Wer schafft es am längsten, das Gewicht zu halten?

Idealerweise habt ihr für jeden Teilnehmer einen Maßkrug. Fragt mal in einer Wirtschaft oder einer Brauerei oder beim Bierzeltverleih, ob sie euch welche leihen. Dann steigert die direkte Konkurrenz die Leistung noch mal ordentlich. Falls das nicht möglich ist treten immer zwei Teilnehmer gegeneinander an. Oder ihr nehmt die Stoppuhr und macht Einen nach dem Anderen.



Armdrücken

Wie beim Fingerhakeln sitzen sich jeweils zwei Teilnehmer gegenüber. Der Ellbogen des jeweils rechten Armes berühren den Tisch, die Handinnenflächen berühren sich. Auf Kommando drücken beide Teilnehmer gegeneinander. Der Teilnehmer, dessen Handrücken den Tisch berührt, hat verloren

Dosenwerfen

Ihr baut 6 oder 10 Dosen übereinander auf. Bei 10 Dosen sind in der untersten Ebene 4 dann 3, 2 und obenauf eine einzelne. Bei 6 Dosen fällt die unterste Ebene weg. Wer wirft aus einem bestimmten Abstand die meisten Dosen mit 3 Tennisbällen um?

Brezelschnur

An einer Leine, die etwas über Kopfhöhe der Teilnehmer gespannt ist, hängen Salzbrezeln. Die kleinen. Quasi gebogene Salzstangen.

Wer isst die Meisten in einer bestimmten Zeit?

Bierdeckel

in der Mitte des Raumes wird eine Schnur gespannt. Die Teilnehmer werden in 2 Teams eingeteilt. Jedes Team bekommt die gleiche Anzahl an Bierdeckeln. Auf ein Zeichen müssen alle versuchen, ihre Bierdeckel auf die andere Seite des Raumes zu werfen. Wenn der Mitarbeiter mit einem Zeichen das Spiel beendet werden die Bierdeckel in jeder Hälfte gezählt. Das Team mit weniger Bierdeckeln hat gewonnen.

Zum anschließenden Aufräumen werden die Regeln verändert. wer am Ende die meisten Bierdeckel hat, ist der Sieger.

Du hast noch Spiele die zum Oktoberfest-Abend passen? Dann schick sie mir doch einfach.

Wer bin ich? – XXL (ein Gastbeitrag von Viola)

Jeder kennt das Spiel „Wer bin ich?“, bei dem mit Haftnotizen ein Name einer Person an die Stirn geklebt wird. Doch dieses mit Kindern zu spielen ist das nicht ganz einfach. Viele Klebezettel, oft wird es dem Nebensitzer verraten. Auf einen Zeltlager mit 60-70 Teilnehmern ist das nicht machbar. So haben wir für die AJC-Jungscharfzeit unser eigenes „Wer bin ich? – XXL“ entwickelt.

Die Teilnehmer werden in Gruppen eingeteilt. Die ganze Gruppe bekommt eine Person (Star/Filmheld...) zugeteilt. Nur der Spielleiter weiß, wer die Gruppe ist. So spart man sich die vielen Klebezettel.



Die Fragen direkt zu stellen wäre zu einfach. Es werden zuerst Spiele gespielt. Pro gewonnenes Spiel darf die Siegermannschaft Fragen zu ihrer Person stellen. Diese muss aber nur mit Ja oder Nein beantwortbar sein. Wird eine Frage vom Spielleiter mit „Ja“ beantwortet, darf sie gleich nochmal fragen. Lautet die Antwort „Nein“, beginnt eine neue Spielerunde. Verneinende Fragen sollte man von Anfang an verbieten. Beispiele dafür wäre „Bin ich nicht Elsa aus Frozen?“ Sonst lautet die Antwort immer „Ja“ bis die Gruppe den Richtigen Namen hat.

Ideen für die Spiele sind:

- Lieder raten
- Filme raten
- Pantomime
- Sachen holen (z.B eine leere Flasche o.Ä.)
- Quiz fragen

Da es um Filme ging, hatten wir beispielsweise folgende Personen:

- Pippi Langstrumpf
- Spongebob
- Spiderman
- Superman
- Jim Knopf
- Olaf
- Elsa
- Winnie Puuh
- Rapunzel
- Sid aus „Eis Age“
- Pinguine aus „Madagaskar“

Black Stories 1 – Augen, Stille, Schädelweh

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

Den Teilnehmern 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.

Zuerst ein klassisches Beispiel bei dem es um Leben und Tod geht:

Schau mir in die Augen!

Situation: Er schaute ihr nicht tief genug in die Augen – deshalb hatte sie keine Überlebenschance

Die Geschichte: Ein Arzt untersuchte eine Patientin, die soeben kollabiert war. Mit einer Lampe leuchtete er ihr ins Auge – keine Pupillenreaktion. Er stellte ihren Tod fest und versuchte gar nicht erst, sie wiederzubeleben. Dabei hatte er tragischerweise nicht bemerkt, dass die Patientin ein Glasauge trug.



Solche Geschichten sind nur bedingt für Jungcharler tauglich, deshalb versuche ich es mal mit einer Geschichte ohne Leiche, die noch dazu wahr ist.

Fast endlose Stille

Situation: Eineinhalb Jahre war die Orgel stumm – obwohl sie funktioniert hätte.

Die Geschichte: in Halberstadt wird seit 2001 das Orgelstück Organ²/ASLSP gespielt. Die Geschwindigkeitsangabe „As SLoW aS Possible“ wird dabei sehr genau genommen. Dieses Stück wird 639 Jahre dauern. Vom 5.9.2001 bis 5.2.2003 hatte Komponist John Cage einfach eine Pause in die Noten geschrieben.

Links zu Organ²/ASLSP:

[wikipedia.org](https://de.wikipedia.org/wiki/ASLSP)

www.aslsp.org

Die dritte Geschichte ist wieder eine erdachte, aber gewaltfrei:

Kopfschmerzen

Situation: Zwei Männer sind auf einer nur wenig befahrenen Straße unterwegs. Wäre der Nebel nicht so dicht gewesen, hätten beide jetzt nicht so schlimme Kopfschmerzen.

Die Geschichte: Beide Männer fahren mit langsamer Geschwindigkeit in entgegengesetzter Fahrtrichtung auf der selben Straße. Beide streckten ihren Kopf aus dem Fahrerfenster um mehr zu sehen. Dabei stießen sie mit den Köpfen aneinander.

Zahlenspiele

Ups!

Alle sitzen im Kreis. Ein Mitspieler beginnt mit 1, der links davon sagt zwei u.s.w. bei einer vereinbarten Zahl (z.B.: 3) sagt der entsprechende Teilnehmer „UPS“. Immer wenn eine Zahl kommt, in der die Vereinbarte vorkommt oder die durch sie teilbar ist kommt das UPS.

Beispiel „3“

1 2 UPS 4 5 UPS 7 8 UPS 10 11 UPS UPS 14 UPS 16 17 UPS 19 20 UPS 22 UPS UPS 25 26 UPS 28 29 UPS
UPS UPS UPSUPS UPS UPS UPS UPS UPS UPS 40 41 UPS ...

6 Richtige

Jeder Teilnehmer schreibt auf seinen Zettel einen Tipp, welche Zahlen der Mitarbeiter würfelt. z.B. 1 5 3 2 6 1
Der Mitarbeiter würfelt dann 6 mal. Wenn er als erstes eine 1 würfelt, darf jeder Teilnehmer, der an erster Stelle eine 1 stehen hat, einen Haken an die erste Zahl machen, die andern streichen die Zahl durch. Dann würfelt der Mitarbeiter ein 2. Mal und die Teilnehmer vergleichen das Ergebnis mit ihrer 2. Zahl. u.s.w.
Wer die meisten richtigen Tipps hat, gewinnt.



Zahlen suchen

Auf ein Plakat werden durcheinander die Zahlen von 1 bis 100 gemalt. (oder wenn vorhanden, Beamer) aus jeder Gruppe bekommt ein Teilnehmer einen Zeigestock oder Laserpointer. Der Mitarbeiter sagt eine Zahl und der Teilnehmer, der sie zuerst zeigt, bekommt einen Punkt.

Stumme Jule

Jeder Teilnehmer schreibt die Zahlen von 1 bis 6 auf ein Blatt Papier. Nun wird reihum gewürfelt. Alle müssen die Zahlen der Reihe nach würfeln und dann durchstreichen. D.h. erst die 1, dann die 2 u.s.w. Wer die richtige Zahl würfelt, streicht man diese durch und gibt den Würfel weiter. Würfelt man die falsche Zahl hat man Pech

gehabt. Dann muss man warten bis man wieder dran ist. „Stumme Jule“ heißt so, weil während des Spiels das Sprechen verboten ist. Wer spricht fängt wieder bei 1 an. Wer alle Zahlen durchgestrichen hat, hat gewonnen.

Survivalnachmittag

Auf der AJC-Jungcharfreizeit 2018 gab es einen Survival-Nachmittag

Dieser Nachmittag wurde entwickelt von Elena Schl., Lisa, Uli G. und mir

Auf dem gesamten Zeltplatz waren Stationen verteilt, die die Teilnehmer in Zeltgruppen erledigen konnten. Da er zwischen einigen Action-Programmpunkten lag, war es den Gruppen freigestellt, ob sie alle Aufgaben machen oder nur einen Teil. Aber alle waren sehr motiviert.

Da wir einige Stationen mit Feuer in Verbindung mit einem extrem trockenen Sommer hatten, war der Programmpunkt anders als geplant nicht im Wald, sondern auf dem Zeltplatz.

Je ein Gruppenmitarbeiter war mit der Zeltgruppe unterwegs, der Andere war an einer Station.

Für jeden Teilnehmer gab es am Ende der Freizeit eine Urkunde in der die erledigten Stationen abgehakt waren



Feuer machen

Mit Lupe, Feuerstahl und Feuerbohrer mussten die Teilnehmer ein Holzsplit zum brennen bringen. Als Zunder hatte ich Wattepadts und Pustebblumensamen vorbereitet, Etwas trockenes Gras und Holzspäne gab es in der Gegend

Krankentransport

Du brauchst dazu zwei Hosen und zwei Besenstiele. Besenstiel 1 durch das linke Hosenbein der 1. Hose, dann durch das linke Hosenbein der 2. Hose. Besenstiel 2 durch die beiden Rechten. Zack feddich: Nottrage Natürlich musste dann auch ein Teilnehmer aus der Gruppe von den anderen ein Stück getragen werden...

Wetter bzw Wolkenkunde

Auf einigen Seiten wurden verschiedene Wolkenformationen gezeigt. Wir hatten den großen Vorteil, dass Janis sich da richtig gut auskannte.

Erste Hilfe

Den Teilnehmern wurde die stabile Seitenlage erklärt und wann man sie anwendet. Anschließend durften sie sie selbst ausprobieren

Essen kochen



Die ursprüngliche Idee, Spiegelei auf Stein, haben wir aus Salmonellengründen verworfen. Stattdessen gab es Stockbrotteig, der in dünnen Fladen auf Steinen am Lagerfeuer gebacken wurde.

<http://jungscharwerkstatt.de/stockbrot>

Unterschlupf bauen

Ein Stück Silofolie mit 3 auf 4 Metern, ein paar gerade Äste und ein paar Seile wurde den Teilnehmern zur Verfügung gestellt. Ziel war es, einen Unterschlupf für mehrere Personen zu bauen.

Klettern

Geplant war Monkey Climbing. Das sind Klettergriffe, die mit Spanngurten am Baum befestigt werden. Da wir aber nicht im Wald waren, und auf dem Zeltplatz kein passender Baum war, fiel diese Station flach. Wichtig, wenn ihr so was durchführt: Kletterausrüstung mit Kindergurten und „Top-rope“-befähigte Mitarbeiter! (Kletterkurs mit Befähigungsnachweis)

Brücke bauen

Mangels Fluss oder Bach in der Nähe nutzten wir 2 Palettenstapel (5 Paletten hoch) und mehrere Planschbecken um ein wenig Nervenkitzel zu bekommen. Die Teilnehmer bekamen einige lange Stangen, die sie mit Seilen zu einer Brücke zusammen binden mussten. Wenn ihr einen Bach zur Verfügung habt, könnt ihr auch eine Seilbrücke bauen lassen.

Knotenkunde

Auf einem Arbeitsblatt wurden einige Knoten aufgezeigt, die die Teilnehmer mit Seilen nach kneten mussten. Arbeitsblatt bei Jungschar.de: <http://jungschar.de/fileadmin/migrated/content/uploads/Knotenkunde.pdf>

Morsen mit Taschenlampe

Die Teilnehmer bekamen das Morsealphabet auf Papier und mussten sich im abgedunkelten Zelt mit einer Taschenlampe Worte und kurze Sätze zu blinken.

Orientierung

Die Teilnehmer mussten sich auf einer „Landkarte“ anhand einer Beschreibung orientieren
PDF zum Download: <http://jungscharwerkstatt.de/wp-content/uploads/2018/09/orientierung.pdf>

Kompassbau

Diese Station haben wir nicht gemacht. Geplant war, einen dünnen Eisennagel mit einem Magneten zu magnetisieren und in eine etwa 1cm dicke Korkenscheibe zu stecken. im Wasser schwimmt der Korken und der Nagel dreht sich in eine Nord-Süd-Richtung

Sonnenkompass



Eine einfache Bastelstation

[siehe hier](#)

Steinschleuder

Wir hatten eine „Zwille“ mit Fahrrad-Expandergummis und einer größeren Auflagefläche mit der man Tischtennisbälle auf Plastikbecher schießen konnte. Tischtennisbälle haben auf kurze Entfernung eine ganz schöne Wucht und auch wenn Verletzungen bei einem Treffer nahezu ausgeschlossen sind, sollte man damit nicht auf Personen schießen.

Speerwerfen

Unsere Speere waren aus dem schon aus anderen Projekten bekannten KuPa-Rohr (Kunststoff-Panzer-Rohr) vom Elektriker. 2m Rohr mit 25 oder 32mm Durchmesser, ein angebohrter Tennisball als „Spitze“ mit Heißkleber fixiert und fertig ist der Wurfspeer. Bei uns wurde die Weite des Wurfes bewertet, man kann aber auch auf ein Ziel werfen

Pfeil und Bogen

An besten nehmt ihr Kinderspielzeug mit Gummispitzen und schießt auf eine Zielscheibe. Wir hatten einen etwas besseren Bogen mit „richtigen“ Spitzen und Papierscheiben vor einer Styroporplatte. Richtige Sportbögen sind nur dann empfehlenswert, wenn ihr entsprechende Kenntnisse habt.

Unsere Urkunde wurde für jeden Teilnehmer ausgedruckt und individuell ausgefüllt.

http://jungscharwerkstatt.de/wp-content/uploads/2018/09/Urkunde_Survival.pdf

Kastanienfiguren

Kastanienfiguren haben schon Generationen von Jungcharlern gebaut. Warum also nicht mal wieder was ganz Altes ausprobieren?



Was ihr an Material braucht, findet ihr bei einem Spaziergang (gemeinsam mit den Teilnehmern?) durch den herbstlichen Wald bzw. Park. Sammelt Kastanien, Eicheln, Bucheckern und so weiter.



Außerdem braucht ihr Streichhölzer oder Zahnstocher, etwas zum Vorstechen der Löcher (eine Ahle bzw einen Nagel und evtl einen Hammer) und ein scharfes Messer.



Damit eine Figur auf zwei Beinen sicher steht, kann man eine Eichel halbieren und damit zwei Füße bauen



In die Oberseite stecht ihr ein Loch und steckt je ein Streichholz als Bein hinein. Als Körper dient eine große Kastanie, die ebenfalls vor gestochen wird. Die Arme sind einfach nur Streichhölzer.



Für den Kopf nehmt ihr eine Eichel oder eine kleine Kastanie.

Natürlich könnt ihr auch Tiere basteln...



Wie wäre es, einen Animationsfilm mit den Figuren zu machen?

Black Stories 2 – Wasser Edition

Teil 2 enthält 3 neue Rätselgeschichten zum Thema Wasser.

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

Den Teilnehmern 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.

Die erste Geschichte könnte wirklich so passiert sein. Ist sie vermutlich aber nicht.

Ein Schuss ins Leere

Situation: Eine Frau kommt in eine Kneipe und bestellt ein Glas stilles Wasser. Der Barkeeper öffnet eine Schublade, entnimmt dieser eine Pistole und schießt der Frau am Kopf vorbei. Sie bedankt sich und verlässt die Kneipe ohne dass sie etwas getrunken hat.

Die Geschichte: Die Frau wollte das Wasser trinken weil sie Schluckauf hatte. Der Barkeeper erkannte dies und erschreckte sie mit dem Schuss so, dass der Schluckauf weg war.



Durstlöscher

Die zweite Geschichte stammt aus der Bibel. Das solltet ihr aber nicht gleich erwähnen.

Situation: Wasser kann man auf verschiedene Arten trinken. Aber nur auf eine Art wird man auserwählt

Die Geschichte: Gideon sollte ein Heer zusammenstellen. Gott gab ihm bei einem der Auswahlverfahren den Auftrag alle Soldaten an einem Bach trinken zu lassen. Alle, die direkt aus dem Bach tranken, wurden nach Hause geschickt. Die, die mit der Hand schöpften und dann aus der Hand tranken, wurden ins Heer aufgenommen.

siehe Richter 7, 4-7

Sven und Sören

Die dritte Geschichte ist ein Klassiker. Eine der ersten Geschichten, die ich gelöst habe.

Situation: In einem Raum liegen Sven und Sören tot auf dem nassen Boden. Das einzige Fenster von dem Raum ist geöffnet. Draußen tobt ein Unwetter.

Die Geschichte: Sven und Sören sind zwei Goldfische. Ihr Aquarium wurde vom Fenster, das vom Sturm aufgedrückt wurde, auf den Boden geworfen. Dort zerbrach es und die Fische starben.

Ritterabend

Ein Spieleabend aus einem alten Freizeitordner. Eher fürs Zeltlager mit vielen Teilnehmern

Gruppeneinteilung:

Jede Gruppe besteht aus: Graf, Burgfräulein, Ritter, Zimmermädchen, Köchin und Hofnarr.

Morgenroutine

Das Zimmermädchen muss mit verbundenen Augen den Grafen mit Joghurt füttern und dem Burgfräulein mit Lippenstift die Lippen anmalen.

Vorratssuche:

Den Köchinnen ist im Dunkeln ein Topf mit Vorräten aus der Hand gefallen und sie müssen ihn suchen. Topf schlagen mit verbundenen Augen und mit Kochlöffeln. Unter dem Topf ist eine Tüte Gummibärchen. Die anderen Burgbewohner dürfen Tipps (Heiß und kalt) geben. Die Zeit wird gestoppt und die Gummibärchen anschließend in der Gruppe aufgeteilt.

Hofnarrenwettbewerb:

Je zwei Hofnarren stehen sich gegenüber und schneiden Grimassen. Wer zuerst lacht, scheidet aus.

Lanzen-Ritt:

Hofnarr nimmt Ritter zum Ritterturnier huckepack. Ein Besenstiel wird zur Lanze und der Ritter muss auf dem Hofnarren einen Parcours ab reiten um am Ende eine Pappfigur mit der Lanze zu treffen. Nacheinander. Mit Stoppuhr Zeit nehmen



Fechten

Die Grafen bekommen zwei Löffel. Einen leeren in die Eine, einen mit einem Tischtennisball in die Andere. Alle versuchen gleichzeitig mit ihrem leeren Löffel die Bälle der Gegner vom Löffel zu stoßen. Wer seinen Ball verliert, scheidet aus.

Minnesang:

Die ganze Gruppe bekommt 10 Minuten Zeit um ein Lied ihrer Wahl umzudichten. Die Burgfräulein müssen am Ende auf der Bühne das Lied vortragen.

Ritter der Tafelrunde:

Besetzt mit selbstgebastelten Karten, auf denen die Namen der Burgbewohner stehen.

Regeln siehe <http://jungscharwerkstatt.de/besetzt>

Weggroki – ein Gastbeitrag von Sigg

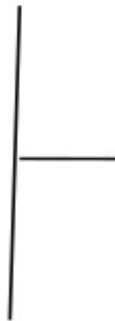
Was ist ein Weggroki?

Ein Weggroki ist eine aufgezeichnete, nicht maßstabsgetreue Wegbeschreibung, die den Weg als gerade Linie beschreibt. Lässt sich super verwenden, um einer Gruppe den Weg zum Ziel auf einfache Art und Weise darzustellen. Geeignet für: vor allem Wanderungen, aber auch Schnitzeljagd, Geländespiele etc.



Wie mache ich ein Weggroki?

1. Du zeichnest einen Startpunkt = Beginn der Linie (unten)
2. Abzweigende Wege, die nicht genommen werden, werden von der Hauptlinie abzweigend als weitere Linie eingezeichnet, etwa so:



In diesem Fall geht ein Weg rechts ab, der aber nicht genommen wird.

3. Wird eine Gabelung genommen, verläuft die Hauptlinie weiterhin gerade von unten nach oben. Wird also z.B. eine Abzweigung nach rechts genommen, wird links von der Hauptlinie ein nicht genommener Weg eingezeichnet, z.B. so:



4. Entscheidend ist daher, dass **ALLE** abzweigenden, nicht genommenen und genommenen Wege eingezeichnet werden. Stimmt die Reihenfolge bzw. Anzahl von Wegen nicht, stimmt alles nicht mehr!
5. Einzeichnung von Kreuzungen:

hier wird eine Kreuzung gerade überquert



Hier biegt der Läufer links ab. Der Weg nach rechts unten stellt die Abbiegung nach rechts dar, der Weg nach rechts oben den Weg, der geradeaus weitergehen würde.



Hier biegt der Läufer rechts ab. Der Weg nach links unten wäre die Abbiegung nach links. Der Weg nach links oben wäre der Weg geradeaus.



6. Wenn in dieser Weise alle Abbiegungen (nicht genommene und genommene) in richtiger Anzahl und Reihenfolge eingezeichnet werden, kann man sich theoretisch nicht verlaufen ;). Wichtig dabei: den Weg selbst vorher abgelaufen / gefahren zu sein, um auch Wege, die auf Karten nicht eingezeichnet sind, zu beachten.
7. Markante Stellen, an denen die Strecke vorbeiführt (Bänke, Türme etc.), können optional auf der jeweiligen Seite der Strecke mit eingezeichnet werden, um die Wegbeschreibung noch deutlicher zu machen.

Mord in Palermo

Das Spiel **Mord in Palermo** wird seit vielen Jahren in der Jungschar und unter Mitarbeitern gespielt. In diesem Sommer hat es auf der AJC-Jungscharfreizeit einen Hype erreicht. Deshalb schreibe ich mal die Regeln auf. Vor bestimmt 20 Jahren begegnete mir dieses Spiel zum ersten mal. Nachdem die Teilnehmer auf der Jungscharfreizeit in den Zelten waren, saßen etwa 10 Mitarbeiter im Kreis und der Spielleiter führte druch das Spiel. Ein paar Jahre später gab es dann eine „professionelle“ Version mit vorgefertigten Karten, die jetzt „Werwolf“ hieß. Das Spielprinzip blieb dabei das gleiche. Mittlerweile gibt es eine (Werwolf-)Version für bis zu 68 (!) Mitspieler von denen einige spezielle Sonderfunktionen haben. Ich werden hier die klassische Version mit Mafiagangstern beschreiben. Wobei es vermutlich auch davon schon einige unterschiedliche Regeln gibt.



Ein Mitarbeiter übernimmt die Rolle des Spielleiters. Im Zweifelsfall gilt das, was er sagt. Die Mitspieler bekommen über Karten bzw Lose ihre Rolle zugeteilt. Bei einer Runde mit etwa 10 Mitspielern werden zwei Karten mit „Mörder“, eine mit „Polizist“ und der Rest mit „Bürger“ beschriftet. Bei etwa 15 sollte ein dritter Mörder ins Spiel kommen. Probiert ein bisschen aus. Nachdem jeder weiß, wer er ist, wird idealerweise das Licht gedimmt um die Atmosphäre anzupassen.

So läuft eine Spielrunde ab:

Der Spielleiter beginnt die erste Runde mit den Worten: „**Es wird Nacht in Palermo und alle Bewohner schlafen**“ Alle Mitspieler schließen die Augen. „**Doch zwei Mafiosi erwachen und suchen sich ihr Opfer**“ Die Mörder verständigen sich stumm und teilen dem Spielleiter durch Zeigen mit, wen sie töten wollen. Mit den Worten „**Die Mafiosi schlafen ein...**“ bringt er die Mafiosi zum Einschlafen „... **und der Polizist erwacht**“ veranlasst den Polizisten die Augen zu öffnen. Er zeigt auf eine Person in der Runde und bekommt schweigend vom Spielleiter mitgeteilt, ob diese Person ein Bürger oder ein Verbrecher ist. Zum Beispiel mit Daumen hoch für braven Bürger oder Daumen runter für Verbrecher. „**Der Polizist schläft wieder ein... Es wird Morgen in Palermo und alle erwachen bis auf ...**“ Und dann wird der Name des Opfers genannt. Die Bewohner von Palermo beginnen eine Diskussion. Dabei achten die Mafiosi und der Polizist darauf, nicht enttarnt zu werden. Die Mafiosi halten natürlich zusammen. Der Polizist sollte möglichst unauffällig die Mörder belasten, wenn er sie kennt, beziehungsweise Bürger verteidigen, wenn sie beschuldigt werden. Am

Ende der Diskussion werden zwei Verdächtige vor Gericht gestellt und halten eine Verteidigungsrede. Anschließend entscheiden alle Bewohner, wer vom Mob gelyncht wird. Der Spielleiter gibt dann bekannt, ob der Mob einen Verbrecher oder einen Unschuldigen getötet hat.

Dann kommt die zweite Nacht. In dieser dürfen die Getöteten zuschauen, dürfen aber nicht reden oder den anderen Mitspielern Zeichen geben.

Auch in dieser Nacht übernimmt der Spielleiter das Kommando. Es macht mehr Spaß, wenn dieser die Geschichte und die Morde etwas ausschmückt.

Das Spiel endet, wenn entweder alle Mafiosi gelyncht wurden, oder alle Unschuldigen „verstorben“ sind.

Hier noch ein Link zu den sehr ausführlichen Werwolf-Regeln:

https://pegasus.de/media/pdf/38/58/35/4250231703287_de.pdf

Streichholzspiele

Ein Spieleabend rund um Streichhölzer aus einem alten Jungscharorder

Teilweise sind diese Vorschläge wortwörtlich ein „Spiel mit dem Feuer“. **Wenn ihr das euren Teilnehmern nicht zutraut, lasst sie weg.** Ihr solltet auch nicht unbedingt auf Teppichboden spielen.

Ich habe ein Licht...

Alle sitzen im Kreis. Der erste Mitspieler zündet ein Streichholz an und sagt: „Ich habe ein Licht und ich gebe das Licht weiter.“ Dann gibt er das brennende Streichholz an seinen rechten Nebensitzer weiter. Dieser sagt ebenfalls: „Ich habe ein Licht und ich gebe das Licht weiter. Der Mitspieler, bei dem das Streichholz ausgeht, bekommt einen Minuspunkt.

Hochstapler

Material: für jeden Teilnehmer etwa 15-25 Streichhölzer und eine Flasche

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



Streichholzrätsel

Mit Streichhölzern wird ein Rätsel gelegt, das die Teilnehmer lösen müssen.

Beispiel 1: <https://www.raetselstunde.de/streichholzraetsel.html>

Beispiel 2: <https://www.raetseldino.de/knobelaufgaben-streichhoelzer.html>

Streichholzschachtelhüllenstaffel

Für diesen Spiel wird die Hülle um die Streichholzschachtel benötigt. Der erste Spieler steckt sich die Hülle auf die Nase und läuft damit einen Parcour (Start und Ziel an gleicher Stelle) ab. Festhalten ist verboten und wenn die Hülle runter fällt, muss der Spieler noch mal von vorn beginnen. Am Ende des Parcour wird die Hülle ohne Hände auf die Nase des Nächsten gesteckt, bevor dieser starten darf.

Maulsperre

Benötigt werden Streichhölzer mit abgebrochenem Kopf und Begriffskärtchen.

Ein Teilnehmer bekommt ein Streichholz hochkant zwischen die Zähne und muss einen Begriff von einem Kärtchen vorlesen. Die anderen müssen raten.

Einfach so: Ein TN erklärt allen das Wort.

In Teams: Ein TN erklärt allen Teams, das Team, welches zuerst die Lösung hat, bekommt den Punkt. ODER der TN erklärt nur seinem Team das Wort. Dann geht es auf Zeit. Wer in x Minuten die meisten Begriffe hat.

Kekswettessen

Zwei Teilnehmer spielen gegeneinander. Jeder hat ein Teelicht, eine Schachtel Streichhölzer und 3 Butterkekse vor sich liegen. Ziel ist es, die Kekse zu essen. Allerdings darf man nur essen, wenn die Kerze brennt. Den Gegner kann man ausbremsen, indem man die gegnerische Kerze auspustet.

Wer zuerst die Kekse gegessen hat, ist der Sieger.

Black Stories 3 – ganz schön haarig

Teil 3 der Rätselgeschichten steht unter dem Motto Haare. Dieses mal hab ich 2 Geschichten aus der Bibel und eine aus dem Internet verarbeitet.

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

Den Teilnehmern 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.

Zu spät fürn Frisör

Situation: Seine Frisur wurde ihm zum Verhängnis.

Die Geschichte: Absalom war in kriegerische Handlungen verstrickt. Als er unter einem Baum durch ritt verfangen sich seine langen Haare in den Zweigen. Seine Gegner fanden ihn und brachten ihn um.

2. Samuel 18,9-15



Zu früh fürn Frisör

Situation: Seine neue Frisur war extrem kräftezehrend.

Die Geschichte: Simson war ein Mann von dem das Alte Testament erzählt. Er hatte lange Haare, weil Gott ihm übermenschliche Kräfte versprach, wenn er sie nie schneiden ließ. Seine Feinde bestachen seine Freundin Delila, die ihm nachts kahl schor. Simson hatte seine Kraft verloren.

Die ganze Geschichte von Simson steht in Richter 13 bis 16 .

Kurz zusammengefasst in Richter 16, 16-20

Zu wenig fürn Frisör

Situation: Hätte Karl eine andere Frisur gehabt wäre er noch am Leben.

Die Geschichte: Karl hatte eine Glatze. Beim Bergwandern wurde sein Kopf von einem Bartgeier für einen Stein gehalten. Der Vogel schmiss seine soeben gefangene Schildkröte auf den Kopf des Mannes, um an das Fleisch der Schildkröte heran zu kommen.

Warten lohnt sich! – eine Adventsandacht von Sigg

(Lukas 2, 25-30)

Immer dieses Warten! Am Bushäuschen, auf der Einwechselbank und vor allem jetzt: vor Weihnachten. Warum kann ich meine Geschenke nicht schon jetzt kriegen? Was soll die Geheimnistuerei? Ich will es gleich!

Da gab es einen Typ, dem ging es ähnlich. Wann ist es endlich soweit? Das, was er sich am meisten gewünscht hat, das wollte er nun auch endlich sehen. Aber wann? Simeon war gespannt. Er wartete nicht erst seit dem 1. Advent, dass es endlich Geschenke gibt. Er wartete schon ziemlich lange. Tage. Wochen. Monate. Sogar Jahre! Kannst Du dir das vorstellen? So lange auf etwas zu warten?

Wenn es sich lohnt, vielleicht schon?! Wenn es das größte ist, was du dir vorstellen kannst? Ein Stadionbesuch mit Papa? Ein persönliches Treffen mit deinem größten Idol? Das Motorrad, auf dem du mal fahren willst, wenn du groß bist? Deinen Traumberuf mal wirklich zu bekommen? Kannst du dir vorstellen, darauf lange zu warten?

Warten ist ganz schön schwer. Gut, dass es nicht immer so lange dauert. Aber bei Simeon war es so. Aber es gab ein Versprechen: du wirst das bekommen, was du dir am meisten wünschst. Ich verspreche es dir! Dieses Versprechen hatte er – von Gott.

Aber wird Gott das Versprechen halten? Wie oft hast du schon erlebt, dass ein Versprechen gebrochen wurde. Dein Freund hat dir was versprochen. Du hast dich gefreut. Du hast drauf gewartet. Und dann – wurdest Du enttäuscht. Woher sollst du wissen, ob das Warten sich überhaupt lohnt?



Simeon hat sich das nicht gefragt. Er hat Gott vertraut: „Wenn Gott mir das verspricht, dann wird es auch so sein!“ hat er gedacht. Und dann passierte was:

An diesem Morgen hörte er Gottes Stimme. Sie war nicht laut. Sie war noch nicht mal ganz normal zu hören. Aber in seinem Herzen hörte er es ganz deutlich: „Simeon, geht in den Tempel. Heute ist der Tag. Heute erfülle ich mein Versprechen. Heute hat das Warten ein Ende.“ Ach – wie schön ist das, wenn es endlich so weit ist. Simeon hatte ein Kribbeln im Bauch. So ein Kribbeln, wie wenn du das Geschenk siehst und denkst: ja, das könnte genau das sein, was ich mir wünsche. Die Spannung wuchs.

Simeon überlegte nicht lange. Er ging los. Ab zum Tempel. Die Aufregung stieg. So, wie wenn du dein Geschenk auspackst und der erfüllte Wunsch immer näher kommt. Da ging er durch das große Tor. Und mitten unter allen Menschen sah er es. Nein, nicht es. IHN! Ein kleines Baby. Simeon wusste sofort: das ist ER. Gott erfüllt sein Versprechen. Heute hat das Warten ein Ende. Es hat sich gelohnt: das ist Gottes Sohn. Sein Herz sprang vor Freude. Seine Augen füllten sich mit Tränen – Freudentränen. Erst zögerlich, dann schneller ging er alte Mann auf die Eltern zu, die das Baby auf den Händen hielten. Mit offenem Mund stand er da – und strahlte. Das ist er. Gott hat sein Versprechen erfüllt: sein Sohn, der Retter der Welt, ist geboren. „Darf ich ihn auf den Arm nehmen?“ fragt er die Eltern. „Gern.“

Simeon kann sein Glück nicht fassen. Er blick freudestrahlend nach oben. „Mein Gott, das Warten hat sich gelohnt. Jetzt habe ich alles, was ich mir je gewünscht habe. Meine Augen haben deinen Sohn, den Retter der Welt gesehen. Danke!“

Als er an diesem Tag den Tempel verlässt, ist er überglücklich. Seit Jahren hat er gewartet. Gott hat sein Versprechen erfüllt. Sein Sohn, Jesus, ist geboren. Simeon wusste: das Warten hat sich gelohnt. Du hast es gut: ja, du musst noch manchmal warten. Das ist schwer. Aber auf die wertvollste Sache musst du nicht warten: der Wertvollste, Jesus, Gottes Sohn, ist schon geboren. Auch für dich! Wenn du dein Herz für ihn öffnest, dann hast du das größte Geschenk schon jetzt. Jesus wartet. Auf dich. Lässt du ihn rein?

Vanillekipferl

Auch dieses Jahr soll es wieder ein Plätzchenrezept kurz vor Weihnachten geben. Dieses Jahr gibt es Vanillekipferl.

Dazu braucht ihr:

250 g Mehl

200g Butter

100g gemahlene Mandeln

80g Zucker

3 Pack Vanillezucker

Puderzucker zum Bestäuben



Mehl, Butter, Mandeln, Zucker und 2 Pack Vanillezucker zu einem Teig verkneten und für 20-30 Minuten in einer zugedeckten Schüssel in den Kühlschrank stellen.

Während ihr wartet könnt ihr schon mal eine halbe Packung Puderzucker mit dem restlichen Vanillezucker vermischen.

Aus dem Teig formt ihr etwa 5-6 cm lange „Würste“ mit 2 cm Durchmesser und legt sie mit etwas Abstand auf ein Backblech.



Dieses kommt bei 180°C für etwa 20 Minuten in den Backofen, bis sie sich leicht bräunen. Je öfter der Backofen von den Teilnehmern geöffnet wird, desto länger wird die Backzeit.

Wenn die Kipferl fertig sind, müsst ihr sie noch ein paar Minuten abkühlen lassen und sie dann im Vanille-Puderzucker wälzen. Wenn ihr mit dem Abkühlen nicht lange genug wartet, zerbrechen sie noch relativ leicht, wenn ihr zu lange wartet, klebt der Zucker nicht mehr so gut.

Ich erwähne noch kurz, dass der Backofen und das Backblech ziemlich heiß sind. Wenn eure Teilnehmer nicht damit umgehen können, solltet ihr das Backen lassen.

Ansonsten wünsche ich Euch einen guten Appetit und schon im Voraus gesegnete Weihnachten.

Klopapierfackeln

Klopapierfackeln sind eine relativ einfache Bastelei. Da aber mit heißem Wachs hantiert wird, und die Fackeln zum anbrennen gedacht sind, eher für ältere Teilnehmer.



Für Klopapierfackeln benötigt ihr einen alten Topf voller Wachsreste, eine Kochplatte, Klopapierrollen und etwas Backpapier.



Das Wachs wird mit Hilfe der Kochplatte eingeschmolzen. Unbedingt aufpassen, das Wachs wird dabei ziemlich heiß. Dreht die Platte nicht auf volle Leistung Es braucht nur an die Schmelztemperatur ran kommen. Lieber langsam und nicht zu heiß, Alternativ könnt ihr das Wachs in einem Wasserbad oder bei 80-90°C im Backofen schmelzen.



Während das Wachs schmilzt, könnt ihr einen Fetzen Klopapier zu einem Docht zusammen rollen und ziemlich in der Mitte zwischen die Blätter stecken. das erleichtert das spätere Anzünden.



Sobald das Wachs geschmolzen ist, könnt ihr die erste Rolle in den Topf stellen. Zuerst schwimmt sie noch oben, aber langsam saugt sie das Wachs auf und sinkt immer tiefer ein.

Wenn der Wachspegel zu niedrig wird, könnt ihr die Klorolle auch umdrehen. Auf jeden Fall müsst ihr sie vorsichtig aus dem Topf nehmen, sobald sie voll gesaugt ist. Eine alte Grillzange leistet hier gute Dienste. Lasst das Wachs, das jetzt ausläuft in den Topf zurück tropfen, und stellt die Fackel zum Auskühlen auf das Backpapier.



Zum Abbrennen benötigt ihr eine feuerfeste Unterlage. Einen Blumenuntersetzer oder Ähnliches. Die Fackel wird am Docht entzündet.



Nach kurzer Zeit beginnt sie richtig zu brennen. Die Brenndauer beträgt etwa 1,5 Stunden.

Black Stories 4 – Mein Haus, mein Auto, meine Yacht

Im 4. Teil der Rätselgeschichten dreht sich alles um Luxus und Geld.

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

Den Teilnehmern 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.

Mein Haus

Situation: Als Hans vor dem roten Haus stand, fing er an zu weinen. Er wusste, nun war alles aus.

Die Geschichte: Hans spielte mit Freunden Monopoly. Als er auf die Schlossallee mit einem roten Hotel kam, reichte sein Geld nicht mehr. Er hatte verloren



Mein Auto

Situation: Nur 500 Euro verlangte Jana für den funkelneuen Porsche Ihres Mannes.

Die Geschichte: Janas Mann hatte sie betrogen und sie wollte sich an ihm rächen.

Meine Yacht

Situation: Nach einer Party schwimmen mitten im Meer 5 Leichen neben einer Yacht.

Die Geschichte: Während einer Party sprang ein Passagier nach dem anderen ins Meer. Dummerweise hatte keiner dran gedacht, die Leiter zum wieder einsteigen runter zu lassen. Die anderen Gäste hörten wegen der lauten Musik die Hilferufe nicht.

Schokoladenspiele

Schoko-Test

In 5 bis 10 Schüsseln befindet sich je eine andere Schokoladen Geschmacksrichtung in kleinen Stückchen, z.B. Zartbitter, Milkschokolade, Minzschokolade, Nusschokolade...

Alle Teilnehmer probieren aus der ersten Schüssel und schreiben auf, welche Geschmacksrichtung Schokolade 1 hat. Dann kommt die zweite Schüssel dran und so weiter. Wer hat die meisten Sorten richtig erkannt?

Mehl schneiden

Auf dem Tisch wird ein kleiner Berg aus Mehl angehäuft (1-2 Kg). Auf die Spitze kommt ein Schokolade. Mit einem Messer schneidet reihum jeder ein Stück vom Berg ab und schiebt es zur Seite. Irgendwann fällt die Schokolade um und die Person, die zuletzt am Mehlhaufen geschnitten hat muss es mit dem Mund aus dem restlichen Mehl holen.

Schoko-Memory

Ihr braucht viele Pappbecher und verschiedene Schokoladensorten. Entweder verschiedene Marken oder unterschiedliche Geschmacksrichtungen. Sie müssen aber optisch zu unterscheiden sein. Es bieten sich auch Ritter Sport Mini-Tafeln an. Unter jeweils zwei Becher kommen zwei Stücke der gleichen Schokolade Reihum darf jeder zwei Becher aufdecken. Befinden sich darunter zwei gleiche Schokoladen, darf der Aufdeckende sie essen. Die Becher könnt ihr als „Nieten“ im Spiel lassen oder entfernen.

Als weitere Schwierigkeitsstufe kann man die Regel einführen, dass die Person, die zwei verschiedene Sorten aufgedeckt hat zwei Becher durch verschieben vertauschen darf.



Schokolade auspacken

Eine Tafel Schokolade wird in einige Lagen Zeitungspapier eingewickelt und evtl mit Klebeband oder Paketschnur verstärkt. Alle sitzen um den Tisch. Reihum wird gewürfelt. Wer eine 6 würfelt zieht sich schnell Handschuhe, Schal und Mütze an und beginnt mit Messer und Gabel die Schokotafel auszupacken. Sobald Schokolade sichtbar ist, darf er natürlich auch davon essen. Das Problem dabei ist, dass die anderen weiter würfeln. Und sobald der Nächste eine 6 würfelt, bekommt dieser Handschuhe, Schal, Mütze und Besteck vom bisher Auspackenden und darf weitermachen. Gegessen wird natürlich auch mit Messer und Gabel.

Das Spiel endet, sobald die Schokolade weg ist.

Schokoquiz

Dies ist die Schokoladenseite einer größeren Liste bei der es um alle möglichen Süßigkeiten geht. Komplette findet ihr sie unter <https://jungscharwerkstatt.de/suessigkeiten-quiz>

Gymnastische Übungen eines Burgherrn **Rittersport**

Körperteil eines Haustieres **Katzenzunge**

Geschosse eines Komponisten **Mozartkugeln**

Unverhofftes Tierprodukt **Überraschungs-Ei**

Turnübung eines Adligen **Prinzenrolle**

Farbige Arbeitsunterbrechung **Lila Pause**

Ansammlung von Kleinautos einer gehobenen Klasse **Smarties**

So redet eine französische Frau ihren Geliebten an **Mon Cherie**

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.