

Januar · Februar · März

NR. 1/2012

JUNGSCHARLEITER

Impulse für die Arbeit mit Kindern





Ein Abend wie im Knast

Spiel für Querdenker

Hier findet Ihr Materialien für den Knastabend, der auf Seite 46 im Heft beschrieben wird (Kopiervorlage auf letzter Seite im PDF).

1.) Sudoku

In diesem Sudoku dürfen die Zahlen 1 bis 6 in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem umrandeten Kästchen nur einmal vorkommen!

Geheime Botschaft auf der Rückseite des Papiers (oder auf einem extra Zettel):

„Achtung! In diesem und in den nächsten Rätseln sind Buchstaben oder Zahlen markiert. Merkt sie euch gut, sie geben euch einen Hinweis auf eine Fluchtmöglichkeit. Lasst euch nicht erwischen!“

		1			2
2	3			4	
1		3		5	
	5		6		3
	1			2	6
6			5		



2.) Tierrätsel

Hier sind verschiedene Tiernamen – leider sind die Buchstaben etwas durcheinander gekommen! Sortiert sie und schreibt die Tiernamen auf!

DUHN	FALE T EN	SEWIEL
RETIG	TEEN	SAN G
BALK	TEZKA	SCHORF
FEFA	ZABER	GLEI
LACHGENS	SA U M	WEIS N CH
TROCHS	GELOV	ELFLORE
GE R IHN	EMASIE	PAEOL D R

Lösung:

DUHN	Hund	FALETEN	Elefant	SEWIEL	Wiesel
RETIG	Tiger	TEEN	Ente	SANG	Gans
BALK	Kalb	TEZKA	Katze	SCHORF	Frosch
FEFA	Affe	ZABER	Zebra	GLEI	Igel
LACHGENS	Schlange	SAUM	Maus	WEISNCH	Schwein
TROCHS	Storch	GELOV	Vogel	ELFLORE	Forelle
GERIHN	Hering	EMASIE	Ameise	PAEOLDR	Leopard

3.) Sprachen lernen

Übersetzt folgende Wörter ins Deutsche:

a car _____

my fr**l**end _____

u**N**a villa _____

your **D**og _____

un lago _____

Un gelato _____

un croi**S**ant _____

el pan _____

the tea**C**her _____

la m**E**r _____



Lösung:

Ein Auto
Mein Freund
Eine Villa / ein Landhaus
Dein Hund
Ein See
Ein Eis
Ein Croissant
Ein Brot
Der Lehrer
Das Meer

4.) Gedicht schreiben

Schreibt ein lustiges Gedicht mit folgenden Worten:

Freizeit – **Unter**hose – Spaß – **Ab**seilen – Paulus – **Fluss**

5.) Zum Zeitvertreib

• Wörterjagd

(Papier, Stifte): Der Spielleiter nennt ein möglichst langes Wort (z. B. Maschinenschlosser). Die Gruppen versuchen nun, aus den vorhandenen Buchstaben viele neue Wörter zu bilden.

• Wortkette

Der Spielleiter nennt ein zusammengesetztes Wort (Lampenschirm, Taschenlampe, Feldbett, Badewanne, Haustür ...). Der nächste Spieler muss ein neues zusammengesetztes Wort finden, das mit dem zweiten Teil des vorher genannten Wortes beginnt usw. Erlaubt ist, die Endungen zu kürzen bzw. einen Buchstaben einzufügen.

Beispiel: Taschenlampe, Lampenschirm, Schirmstock, Stockente, Entenbraten ... Welcher Gruppe fällt zuerst kein Wort mehr ein?

• Yatzee



• S'nackete Luisle

Jeder Spieler muss für sich nacheinander die Zahlen von 1 bis 10 und dann wieder von 10 rückwärts bis 1 würfeln. Das Ergebnis wird jeweils auf einem Zettel notiert. Gewürfelt wird mit drei Würfeln, dann wird geschaut, ob die nächste notwendige Zahl gewürfelt wurde. Dabei zählen einzelne Würfel genauso wie jede beliebige Kombination.

Beispiel: Würfelt ein Spieler 1, 2 und 5, so wird 1, 2, 3 (2+1) notiert. Wirft er beim nächsten Mal die 2, 3 und 4, so hat er in seiner Reihe die 4, 5 (2+3), 6 (2+4) und die 7 (3+4) erreicht. Ist die nächste Zahl nicht dabei, hat er Pech gehabt, und der nächste ist an der Reihe.

• Hausnummer

Jeder würfelt dreimal und legt dabei nach jedem Wurf fest, an welcher Stelle (Einer, Zehner, Hunderter) die gewürfelte Zahl steht. Sieger ist – je nach Vereinbarung – wer die niedrigste oder höchste Hausnummer gewürfelt hat.

• Die üble Drei

Jeder würfelt der Reihe nach mit einem Würfel, so oft er will. Alle Augen werden zusammengezählt. Wird jedoch eine Drei gewürfelt, verfallen alle Punkte und der Würfel muss weitergegeben werden.

• Die 21. Eins

Es wird reihum gewürfelt. Die Einser werden gezählt, und wer die 21. Eins würfelt, hat gewonnen.

• Dreimal – Viermal

Jeder würfelt mindestens dreimal, höchstens viermal. Das Ziel ist, zwölf Würfelpunkte zu erreichen. Wer über zwölf liegt, scheidet aus bzw. erhält keine Punkte.

Beate Strinz

1.) SUDOKU

In diesem Sudoku dürfen die Zahlen 1 bis 6 in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem umrandeten Kästchen nur einmal vorkommen!

		1			2
2	3			4	
1		3		5	
	5		6		3
	1			2	6
6			5		

2.) TIERRÄTSEL

Hier sind verschiedene Tiernamen – leider sind die Buchstaben etwas durcheinander gekommen! Sortiert sie und schreibt die Tiernamen auf!

DUHN

RETIG

BALK

FEFA

LACHGENS

TROCHS

GERIHN

FALE**T**EN

TEEN

TEZKA

ZABER

SA**U**M

GELOV

EMASIE

SEWIEL

SAN**G**

SCHORF

GLEI

WEIS**N**CH

ELFLORE

PAEOL**L**DR

3.) SPRACHEN LERNEN

Übersetzt folgende Wörter ins Deutsche:

a car _____

my fr**l**end _____

u**N**a villa _____

your **D**og _____

un lago _____

Un gelato _____

un croi**S**sant _____

el pan _____

the tea**CH**er _____

la m**Er** _____

4.) GEDICHT SCHREIBEN

Schreibt ein lustiges Gedicht mit folgenden Worten:

Freizeit – **U**nterhose – Spaß – **A**bseilen – Paulus – **F**luss