

April · Mai · Juni

NR. 2/2012

JUNGSCHARLEITER



Impulse für die Arbeit mit Kindern

**Verabredung
mit Gott**



GOTT
Sprechzeiten:
MO-SO
0-24 UHR

Heft zum
**JAHR DES
GOTTES-
DIENSTES**



Wer gewinnt das Rennen?

Ein Kanubrettspiel

Vorabinfos

Besonderheit:	Spielfiguren (Kanu) eventuell selber basteln (siehe Foto auf Seite 4)
Dauer:	30 bis 45 Minuten
Zielgruppe:	Jungen und Mädchen, 6 bis 12 Jahre
Vorbereitungszeit:	normal – eventuell Miniboote basteln

Material

Würfel, Miniboote (Bastelanleitung siehe unten) oder Spielfiguren, Aufgaben- und Fragekarten (pro Kanu-Mannschaft einmal kopieren und ausschneiden), Tisch, Parcours (z. B. aus Stühlen), 2 Löffel, 2 Tischtennisbälle, Spielplan (siehe Seite 5).



Spielanleitung

Gruppen

In einem „Boot“ sitzt meistens eine Mannschaft, die gemeinsam die Aufgaben löst. Nur wenn es ganz wenige Kanuten gibt, „paddelt“ ein einzelner mit dem Boot. Gibt es mehr als vier Mannschaften, spielt man mit mehreren Spielplänen.

Beginn

Die Mannschaft, die als erstes eine 6 würfelt, darf starten. Sie würfelt noch einmal.

Regeln auf den Spielfeldern

Wenn eine Mannschaft auf ein Feld kommt, auf dem schon ein Kanu ist, muss sie ein Feld dahinter bleiben. Nur auf dem Sonntagsfeld ist Platz für alle.

Eine Mannschaft darf jederzeit auf dem Fluss überholt werden.

Wenn die Mannschaft beim Würfeln auf das Feld „Sonntag“ kommt, setzt sie eine Runde aus. Das nächste Mal darf sie dann zwei Mal würfeln.

Wenn die Mannschaft beim Würfeln das Feld „Sonntag“ überquert, hat sie zwei Möglichkeiten: Sie kann den Sonntag ignorieren und weiter „paddeln“. Sie kann aber auch stoppen und das nächste Mal zwei Mal würfeln.

Bedeutung einzelner Felder

Feld **„Stromschnellen und Steine“**: Hier muss das Boot um diese Stellen (Tisch o. ä.) getragen werden. Man kann aber auch eine Aufgabenkarte ziehen. Der Spielleiter liest die Aufgabenkarten und gibt bei Bedarf das Startsignal.

Feld **„Regen“**: Wenn es zu stark regnet, kann das Boot volllaufen. Deshalb muss man Wasser schöpfen bzw. aussetzen, oder eine Aufgabe lösen.

Bei der **„Wasserscheide“** kehren die Mannschaften um.

Ziel des Spiels

Sieger ist, wer am Ausgangspunkt wieder mit seinem Boot angekommen ist.

Aufgabenkarten

Am Ende des PDF findet Ihr die Vorlage für die Aufgabenkarten zum Spiel: pro Gruppe einmal ausdrucken und ausschneiden. Die Lösungen: Wie nennt man das Zelt der Indianer? (Tipi) Was kann man alles aus Birke machen? (Boot, Zelt, Korb, Buch, Schneeschuhe, Feuer)



Herstellung der Spielfiguren (Miniboote)

Material: Weinkorken, starkes Messer, Cuttermesser, Messer, Acrylfarbe in weiß und vier anderen Farben.

Zuerst werden die Weinkorken halbiert, dann geviertelt. Mit dem Cuttermesser werden die Bootsspitze und die Seitenwände zugeschnitten. Mit weißer Farbe malt man den Bootsrumpf an und lässt die Farbe trocknen.

Mit beliebiger anderer Farbe wird das Bootsdeck angemalt. Pro Spiel werden die Boote zur Unterscheidung in unterschiedlichen Farben angemalt.



Tipp: Die Miniboote werden an einer vorherigen Jungscharstunde gebastelt. Wenn zum Basteln die Zeit nicht reicht, können normale Spielsteine genommen werden.

Eva-Maria Mallow aus:

E.-M. Mallow, C. Volkmann (Hg.): „Mit Gott erlebt“,

© 2011 Christliche Verlagsgesellschaft, Dillenburg

Das Buch ist zu beziehen bei:



ejw-service gmbh
Haebelinstraße 1–3, 70563 Stuttgart-Vaihingen
Tel.: 07 11 / 97 81 - 410, Fax: 07 11 / 97 81 - 413
buchhandlung@ejw-buch.de, www.ejw-buch.de



Wasserscheide Tauschplatz

Sonntag

Sonntag

- Platz für mehrere Boote
- Ruht euch eine Runde aus.
- Danach dürft ihr zweimal würfeln.
- Ihr könnt auch vorbeifahren.
- Wenn ihr aber haltet, dürft ihr das nächste Mal zweimal würfeln.



Stromschnellen oder Wasserfall

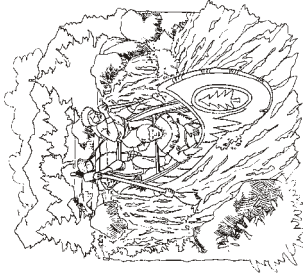
Boot muss getragen werden: Tragt euren Stuhl um den Tisch oder zieht eine Karte.



Regen - Wasser aus dem Boot schöpfen:
Einmal aussetzen oder eine Karte ziehen.



Felsen im Wasser - Boot muss getragen werden:
Tragt euren Stuhl um den Tisch oder zieht eine Karte.



Sonntag



Sonntag



Sonntag

Sonntag



Sonntag

**Start
Ziel**



Ihr seid in fischreichem Gewässer
und fangt viele Fische.
Der Proviant ist gesichert.
Zwei Schritte vorwärts.

In der Nacht hat euch ein Bär
den Proviant gestohlen.
Ihr müsst noch einmal jagen gehen.
Setzt eine Runde aus.

Ein Felsen
beschädigt euer Boot,
und ihr kentert.
Setzt die nächste Runde aus!

Ein weiterer Erdrutsch
versperrt euch den Weg.
Setzt die nächste Runde aus!

Es ist sehr heiß
und ihr bewegt euch
nur so viel wie nötig.
Bis zur nächsten Runde
dürfen sich alle Mannschaften
nur zum Würfeln bewegen.
Wer sich trotzdem bewegt,
setzt eine Runde aus.

Das Kanu
kippt in einer Stromschnelle.
Ihr geht unter.
Einer aus eurer Mannschaft
sucht sich einen Gegner
aus einer anderen Mannschaft.
Wer länger die Luft anhalten kann,
darf weiter spielen.
Der Verlierer
muss eine Runde aussetzen.

Von den Bergen her
zieht ein Unwetter auf.
Alle (!) Mannschaften
suchen vor dem Regen Schutz!
Die „Mannschaft“,
die als erstes
absolut ruhig unter dem Tisch sitzt,
darf zwei Felder vor!

Es beginnt zu schneien
und ihr kommt nur noch
mühsam voran.
Beim nächsten Würfeln
halbiert sich eure Würfelzahl.

Ein Kanufahrer braucht viel Kraft:
Ein Mitglied eurer Mannschaft
muss Liegestützen machen.
Pro 5 Liegestütze
dürft ihr ein Feld vorwärts gehen.

Unterwegs müsst ihr auch jagen,
da ihr nicht so viel Proviant
mitnehmen konntet.
Da ist das Anschleichen wichtig:
Alle üben diese Fähigkeit.
Ein Vertreter jeder Mannschaft robbt leise
eine abgesteckte Strecke.
Das erfolgreichste Team
darf zwei Felder vor.

Um Tiere jagen zu können,
hilft es,
wenn ihr Tierrufe nachahmen könnt.
Ahmt 5 Tierrufe nach.
Wenn eine Mannschaft eurer Wahl
sie erkennen kann,
dürfen beide Mannschaften
ein Feld vor.

Was tut ihr am Sonntag:
Nennt drei Dinge –
Ruht euch dann aus.
Das nächste Mal
dürft ihr zwei Mal würfeln.

Wie könnt ihr Kraft
für den Alltag gewinnen?
Nennt zwei Elemente.
Mit neuer Kraft dürft ihr jetzt
zwei Felder vor.

Wie nennt man
das Zelt der Indianer?
Ihr dürft ein Feld vor.

Was kann man alles
aus Birke machen?
Für jeden richtigen Begriff
dürft ihr ein Feld vor.

Eine Büffelherde
überrascht euch in der Nacht.
Ihr könnt fliehen,
doch euer Zelt ist kaputt.
Rückt zwei Felder vor,
denn ihr müsst nun schnell ans Ziel

Bei der Jagd müsst ihr leise sein
und eure Waffen so über Hindernisse tragen,
dass das Wild nichts hört.
Wählt euch eine gegnerische Mannschaft.
Ein Vertreter eurer Gruppe
und von der anderen Mannschaft
laufen einen Parcours.
Bei diesem Parcours balanciert ihr jeweils
einen kleinen Tischtennisball auf einem Löffel.
Der Sieger war erfolgreich bei der Jagd
und darf zwei Felder vor.