

Januar · Februar · März

NR. 1/2013

JUNGSCHARLEITER



Impulse für die Arbeit mit Kindern





Der große Handwerker- Eignungstest

Wer will ein fleißiger Handwerker sein ...

Vorabinfos

Besonderheiten: Spiel draußen
Dauer: Ca. 2 bis 3 Stunden
Zielgruppe: 9 bis 13 Jahre
Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Spielidee

Um die Stadtmauer von Jerusalem wieder aufzubauen, braucht man jede Menge gute Handwerker. Viel Geschick und Ausdauer ist nötig, um das große Bauwerk zu vollenden.



Der große Eignungstest soll zeigen, welche Gruppe die besten Voraussetzungen dazu hat. Mehrere Gruppen suchen im Gelände die verschiedenen Stationen, um die Eignungsprüfung zu bestehen. Sollte an einer Station schon eine Gruppe sein, kann die Gruppe zur nächsten Station gehen. Ziel ist es an jeder Station das bestmögliche Ergebnis zu erreichen. Jede Gruppe erhält zu Beginn einen „Laufzettel“. Wenn alle Stationen durchlaufen sind, ist die Gruppe fertig. In welcher Gesamtzeit alle Stationen absolviert wurden, ist nicht wichtig. Es zählt also nicht, welche Gruppe zuerst mit allen Stationen fertig geworden ist. Bei unterschiedlichen Gruppengrößen wird bei den einzelnen Ergebnissen der Gruppendurchschnitt genommen.

Nageln

Natürlich darf der Nagelwettbewerb hier nicht fehlen. Jedes Kind einer Gruppe schlägt mit einem Hammer einen Nagel in einen Baumstamm, bis nur noch ein Nagelkopf sichtbar ist. Der Nagel wird vorher so in den Stamm geschlagen, dass er fest im Baumstamm sitzt (ca. 1 cm tief). Alle Hammerschläge der Gruppe werden zusammengezählt. Sollte ein Nagel krumm geschlagen werden, wird mit einem neuen Nagel wieder vorne angefangen. Die Schläge des krummen Nagels zählen mit. Die Gruppe, die das mit den wenigsten Hammerschlägen schafft, hat gewonnen.

Material: Hammer, abgesägter Baumstamm, Nägel

Baumscheiben sägen

Mit einer Baumsäge müssen hintereinander immer zwei Kinder eine Scheibe von einem Stamm absägen. Der Stamm sollte ca. 10 cm bis 20 cm Durchmesser haben. Er kann quer über einen anderen Stamm gelegt werden. Auf das andere Ende des Stammes können sich ein bis zwei Kinder setzen und so den Stamm festhalten. Jedes Kind muss eine Scheibe absägen. Es wird die Gesamtzeit gewertet, die die Gruppe zum Sägen benötigt.

Material: Baumsäge, Baumstamm mit 10 cm bis 20 cm Durchmesser

Schubkarren-Rennen

Natürlich ist es wichtig, immer genügend Baumaterial auf der Baustelle zu haben. Ein Schubkarren-Rennen wird zeigen, welche Gruppe die Baustelle am schnellsten mit Material versorgen kann. Dazu wird ein Hindernisparcours aufgebaut. Jedes Kind einer Gruppe wird im Schubkarren von einem anderen Kind über den Parcours gefahren. Auch hier ist die Gesamtzeit entscheidend.

Material: Hütchen für Parcours, Schubkarren



Wassertransport

Zum Bauen wird natürlich Wasser benötigt. Nicht nur zum Ansetzen von Mörtel, auch die Bauarbeiter haben oft genug Durst und müssen selbstverständlich mit Flüssigem versorgt werden. An der Wasserstelle – einem Bach oder Teich – wird mit einem Becher Wasser geschöpft und auf die Baustelle gebracht. Sollte keine natürliche Wasserstelle vor Ort sein, nimmt man einen Eimer und füllt ihn mit Wasser. Die „Baustelle“ ist ca. 100 Meter entfernt. Auf der Baustelle steht ein leerer Eimer, in den das Wasser geschüttet wird. Jedes Kind der Gruppe bekommt einen Becher und kann beliebig oft hin und her laufen. Die Gruppe hat für diese Aufgabe vier Minuten Zeit. Dann wird der Wasserstand im Eimer gemessen.

Material: Wasserstelle und Eimer (alternativ zwei Eimer), pro Kind ein Becher, Wasser, Zollstock, Stoppuhr

Baugerüst-Balancieren

An der Mauer steht natürlich ein Baugerüst. Oft genug kommt es vor, dass sich zwei Bauarbeiter begegnen und aneinander vorbei müssen. Dummerweise ist das Gerüst sehr schmal. Für dieses Spiel benötigen wir eine Bierbank oder eine Bau-Bohle. Die Bank wird nicht aufgeklappt, sondern mit der Sitzfläche nach oben auf den Boden gelegt. Die Gruppe stellt sich auf die Bank. Nun muss jedes Kind der Gruppe seine Position wechseln. Das Kind ganz rechts muss ans linke Ende der Bank. Das zweite Kind von rechts muss hinterher an der zweiten Person von links auf der Bank stehen usw. Die Gruppe darf sich vorher beraten und einen Plan machen, wie die Aufgabe am besten zu lösen ist. Natürlich müssen die Kinder nacheinander die Positionen wechseln. Tritt ein Kind daneben und berührt den Boden, geht das Spiel von vorne los. Auch dieses Spiel geht auf Zeit

Material: Bierbank oder Bau-Bohle

Bauklötze-Wettstapeln

Den Kindern stehen jede Menge Bauklötze zur Verfügung. Ziel ist es, innerhalb von vier Minuten einen hohen Turm zu bauen. Nach dieser Zeit wird mit einem Zollstock gemessen. Die Gruppe, die den höchsten Turm gebaut hat, gewinnt.

Material: Bauklötze, Zollstock, Stoppuhr

Äste-Mikado

Das Baumaterial ist durcheinander gefallen und soll sortiert werden. Farbige bemalte Stöcke liegen übereinander und müssen so aufgehoben werden, dass sich kein anderer Stock im



Haufen bewegt. Sowie sich ein Stock bewegt, ist das Spiel beendet. Die aufgehobenen Stöcke werden zusammengezählt. Die verschiedenen Farben zählen unterschiedliche Punkte: Blau = 10 Punkte, Grün = 20 Punkte, Rot = 30 Punkte, Gelb = 50 Punkte. Die Gruppe hat drei Versuche. Der beste Versuch zählt.

Material: 12 bis 16 Stöcke, je drei bis vier in einer Farbe bemalt (alternativ: Riesenmikado)

Frank E. W. Ortmann