

Januar · Februar · März

NR. 1/2015

# JUNGSCHARLEITER



Impulse für die Arbeit mit Kindern





# Die Mäuse vom Bach Krit

## Ergänzungen und Stationen zum Geländespiel

Das Wichtigste bei diesem Spiel ist die Einführung (falsches Abendprogramm, Evakuierung, usw.). Diese muss gut und authentisch gespielt sein, damit man die Kinder „in der Tasche hat“. Hier ist schauspielerisches Talent gefragt. Auch im weiteren Spielverlauf sollte man in der Geschichte bleiben und nicht aussteigen.

Nach der Evakuierung wird der Brief vorgelesen. Im Brief steht, dass sich der „Mäusedroher“ an Elia rächen will, indem er vergiftete Mäuse in den Speisesaal lässt. Niemand kann ihn davon abbringen. Nach dem Vorlesen des Briefes werden die Kinder gefragt, ob sie mithelfen können, den gemeinen Kerl zu schnappen und dingfest zu machen. Begeistert werden sie „ja“ rufen. Da sie wichtige Mitarbeitende sind, bekommen sie, wie die Spezial-Agenten (Mitarbeitenden) und Kommandanten auch, einen Ausweis. Auf dem Ausweis steht „Sicherheitsausweis“ mit der eingetragenen „Zugangsberechtigung alpha“. Diesen Ausweis befestigt jedes Kind an seinem T-Shirt.

Weiter wird erklärt, dass auf dem kompletten Gelände Stationen aufgebaut sind, die die Kinder frei wählbar anlaufen und durchführen. An jeder Station geht es um Hinweise, die



zum Täter führen, bzw. um Dinge, die für Agenten wichtig sind. Wird eine Station erfolgreich durchgeführt, erhalten sie auf ihrem Laufzettel eine Unterschrift. An der letzten Station wird der Mitarbeitende einen Buchstaben eintragen. Mit dem Buchstaben gehen die Kinder zu den Kommandanten (die das Zelt evakuierten, das Spiel vorbereiteten und auch erklärten) und schreiben diesen auf einen Zettel. Sind alle Zeltgruppen fertig und haben ihren Buchstaben erspielt, errätseln die Kinder mit allen Buchstaben ein Wort, das den Ort ergibt, wo sich der „Mäusedroher“ aufhält. Nun starten die Kinder durch zu diesem Ort, um die Katastrophe aufzuhalten.

## Ausweise

Es ist aufwendig, Ausweise für ein komplettes Lager zu machen. Aber es lohnt sich, denn die Kinder fühlen sich unheimlich wichtig dabei. Die Ausweise können im PC prima gemacht und anschließend ausgedruckt werden. Wir haben die Ausweise laminiert, auseinander geschnitten und mit Klebeband an den T-Shirts befestigt. Befestigung geht alternativ auch mit Sicherheitsnadeln. Eine Druck- oder Kopiervorlage findet ihr auf der letzten Seite.

## Lösungswort

Gespielt wird an insgesamt neun Stationen, das Lösungswort hat zehn Buchstaben. Auf einem Blatt stehen alle Zeltgruppen und dahinter jeweils ein Buchstabe des Lösungswortes. Dieses Blatt bekommen alle Mitarbeitenden an den Stationen. Ist die Station eines Mitarbeitenden die letzte Station einer Zeltgruppe, wird der Buchstabe eingetragen, der auf dem Blatt für die entsprechende Zeltgruppe steht. Den 10. Buchstaben erhalten die Kinder bei Station 1 (alle Gruppen denselben Buchstaben). Hat das Lösungswort zwei Buchstaben mehr als es Stationen gibt, kann man den Kindern an Station 1 auch zwei Buchstaben nennen. Wichtig ist, dass am Ende des Spieles alle Buchstaben einmal vorhanden sind.

## Stationen

### Station 1: Walkie-Talkie

Die Gruppe kommt zu dieser Station, findet einen Umschlag, öffnet diesen und liest den Hinweis, das Lieblingsessen, die Lieblingsfarbe oder den Lieblingsfilm, usw. des „Mäuse-



drohers“ laut zu rufen. Danach werden sie angerufen und bekommen den Buchstaben für diese Station gesagt. Woher aber sollen sie solch vertrauliche Informationen wissen? Rein „zufällig“ ist ein Spezial-Agent, der Mitarbeitende dieser Station, in der Nähe (schlendert gerade vorbei), den sie fragen können. Sollten die Kinder nicht von sich aus fragen, macht der Mitarbeitende den ersten Schritt und erkundigt sich z. B. wie es den Kindern geht. Dann werden sie ihm die Fragen stellen. Der Mitarbeitende gibt ihnen den Hinweis, die Ex-Freundin des Täters zu befragen und sie jetzt aufzusuchen. Solange die Gruppe bei der Exfreundin ist, legt der Mitarbeitende für die nächste Gruppe einen anderen Umschlag hin und entfernt sich. Die Kinder sollten den Mitarbeitenden nicht sehen, der Mitarbeitende aber die Kinder.

**Material:** Umschlag mit Lieblingssessen, -film, -farbe, usw., Walkie-Talkie

### Zwischenstation Exfreundin

Die Exfreundin ist total verzweifelt als sie hört, dass ihr Exfreund so eine furchtbare und abscheuliche Tat plant. Sie redet wirres Zeug, unter anderem erwähnt sie ständig ein Lied, das sie und ihr Exfreund immer gehört haben (z. B. „Alle meine Entchen“). Erst wenn ihr die Kinder dieses Lied vorsingen, beruhigt sie sich wieder und nennt ihnen den gewünschten Begriff. Sie weist die Kinder an, dass es besser wäre, wieder zur Station zurückzukehren.

**Material:** Liste mit den Lösungen von den Umschlägen (Lieblingssessen: Maultaschen, Lieblingsfilm: Marienhof, usw.)

Mit dem Begriff gehen die Kinder zurück zur Station und rufen laut den gewünschten Begriff (wenn nötig mehrmals). Der Mitarbeitende dieser Station ruft sie auf dem dort liegenden Walkie-Talkie an (alternativ: Handy) und nennt den Kindern den Buchstaben dieser Station bzw. falls es die letzte Station war, zusätzlich den Buchstaben der Zeltgruppe. Diese werden in den Laufzettel eingetragen und es geht weiter zur nächsten Station.

**Material:** Liste mit den jeweiligen „Zelt-Buchstaben“, Kuli und dieselbe Liste wie die Exfreundin

### Station 2: Kurzgeschichte schreiben

Jede Zeltgruppe schreibt eine Kurzgeschichte in mindestens acht Sätzen mit folgenden Wörtern: Elia, König Ahab, reich, gefährlich, schönes Wetter, Cola, Winter.



Wird die Aufgabe zur Zufriedenheit des Spezial-Agenten (Mitarbeitender an der Station) erfüllt, wird die Unterschrift, bzw. als letzte Station der Buchstabe in den Laufzettel eingetragen.

**Material:** Liste mit den jeweiligen „Zelt-Buchstaben“, Kuli und Zettel

### Station 3: Spurensuche

Suchstation. Der Spezial-Agent (Mitarbeitender an der Station) versteckt eine Kiste und die Kinder suchen diese. Darin befindet sich für jedes Kind ein Bonbon. Zum Schluss wird die Unterschrift, bzw. als letzte Station der Buchstabe in den Laufzettel eingetragen.

**Material:** Liste mit den jeweiligen „Zelt-Buchstaben“, Kuli, Kiste und Bonbons

### Station 4: Entschlüsseln

Deutlich sichtbar befindet sich hier ein Diktiergerät\*. Da der Spezial-Agent (Mitarbeitender an der Station) inzwischen eine Kommunikationsstation errichtet und diese mit Baustellenbändern abgesichert hat, kommen die Kinder nicht an das Diktiergerät dran. Es haben nur Spezial-Agenten mit einem Sicherheitsausweis mit „Zugangsberechtigung beta“ Zutritt. Wie aber können sie ihre Zugangsberechtigung erhöhen? Der Spezial-Agent schickt sie dafür zum Hindernisparcours „beta“.

**Material:** \*Gerät mit Sprachaufnahmefunktion (z. B. Handy, Diktiergerät, MP3-Player), Absperband

#### Zwischenstation Hindernisparcours beta

Sieben Tennisbälle werden in einen an einem Baum befestigten und schwingenden Eimer geworfen. Wurde die Aufgabe erfolgreich erledigt, wird auf dem Ausweis das Feld „beta“ angekreuzt.

**Material:** sieben Tennisbälle, Eimer, Schnur / Seil und Edding

Mit der erhöhten Zugangsberechtigung kommen die Kinder wieder zurück und erhalten Zugang zum Diktiergerät, nachdem sie kontrolliert wurden, ob sie mittlerweile zugangsberechtigt sind. Sie notieren sich die auf Band gesprochene Botschaft, die allerdings unverständlich und verschlüsselt zu sein scheint. Daher werden sie zum Mathematiker geschickt, der ihnen vielleicht weiterhelfen kann.

**Material:** Papier und Stifte, um die Botschaft aufzuschreiben





### Zwischenstation Mathematiker

Der Mathematiker ist zurzeit schwer mit einem mathematischen, fast unlösbaren Problem beschäftigt, bei dem er nicht weiter kommt. Wenn die Kinder ihm bei der Lösung helfen, wird er ihnen auch bei ihrem Problem behilflich sein.

Wurde die Mathematikaufgabe von den Kindern erfolgreich gelöst, bekommen sie vom Mathematiker, der gerade einen Geistesblitz hat, die Entschlüsselung gesagt bzw. gezeigt. Ist der Satz vollständig entschlüsselt, bekommen sie eine Unterschrift vom Mathematiker, bzw. als letzte Station ihren Buchstaben in den Laufzettel eingetragen.

**Material:** Liste mit den jeweiligen „Zelt-Buchstaben“, Kuli, eine Mathemaufgabe, die die Kinder für den Professor lösen müssen, Lösung der verschlüsselten Botschaft

### Station 5: Bogen schießen

An dieser Station können die Kinder unter fachlicher Anleitung Bogen schießen. Waren alle aus der Zeltgruppe dran, bekommen sie eine Unterschrift, bzw. als letzte Station ihren Buchstaben in den Laufzettel eingetragen. Hier muss auf jeden Fall auch ein Mitarbeitender des Freizeitteams dabei sein.

**Material:** Liste mit den jeweiligen „Zelt-Buchstaben“, Ausrüstung zum Bogen schießen, Absperrband und Kuli

### Station 6: Agentenkoffer packen

Die Kinder stellen sich hintereinander auf. Vor ihnen liegen viele Kleider und Detektivutensilien. In einiger Entfernung liegt ein leerer Koffer. Das erste Kind beginnt, nimmt ein Kleidungsstück, rennt zum Koffer, legt es hinein und kommt wieder zurück. Nun ist das Nächste an der Reihe. Das geht so lange, bis alle Gegenstände und Kleider im Koffer verstaut sind. Die Aufgabe des nächsten Kindes ist es, den Koffer zu schließen und wiederum des nächsten, den Koffer an den Start zu bringen. Steht der Koffer ordnungsgemäß am Start, bekommen die Kinder eine Unterschrift, bzw. als letzte Station ihren Buchstaben in den Laufzettel eingetragen.

**Material:** Liste mit den jeweiligen „Zelt-Buchstaben“, Kuli, Koffer, mehrere Kleidungsstücke und Detektivutensilien



## Station 7: Satz in der Zeitung finden

Die Kinder erhalten vom dort lesenden Spezial-Agenten (Mitarbeitender an der Station) die Zeitung. In dieser finden sie einen Zettel, der sich auf verschiedene Wörter in verschiedenen Artikeln der Zeitung bezieht (Bsp. Seite 2, Artikel xy, 1. Absatz, 3. Wort, usw.). Wenn diese Wörter nun zusammengesetzt werden, ergibt sich ein Satz des Täters (evtl. „Ihr werdet mich nie finden“). Ist der Satz richtig, gibt es die Unterschrift bzw. als letzte Station den Buchstaben in den Laufzettel.

**Material:** Liste mit den jeweiligen „Zelt-Buchstaben“, Kuli, pro Zelt dieselbe Ausgabe einer Zeitung (bei zehn Zelten werden somit zehn gleiche Ausgaben derselben Zeitung benötigt), Zettel mit den Hinweisen, Papier und Stifte zum Schreiben

## Station 8: Gedächtnistraining

Die Gruppe bekommt Bibel, Stift und Papier. Der Spezial-Agent nennt eine Bibelstelle, die aufgeschlagen und nachgelesen werden muss. Dann wird die Bibel geschlossen und eine Detailfrage gestellt. Meint die Gruppe die richtige Lösung zu wissen, schreibt sie diese auf und es geht mit der nächsten Bibelstelle weiter. Sind alle Bibelstellen durchgespielt, werden die Lösungen vom Spezial-Agenten kontrolliert. Nach erfolgreicher Erledigung gibt es die Unterschrift, bzw. als letzte Station den Buchstaben in den Laufzettel.

- Lukas 21,5: Wie hieß der Statthalter von Syrien? (Antwort: Quirinius)
- Apostelgeschichte 17,16–18: Mit welchem Ausdruck beschimpften sie Paulus in Athen? (Antwort: )Schwätzer
- Matthäus 27,1–5: Was warf Judas in den Tempel und wie viel? (Antwort: 30 Silberlinge)
- 1. Mose 25,29–34: Welche Farbe hatte das Gericht? (Antwort: rot)
- Apostelgeschichte 9,8–12: Wie hieß die Straße, in der Saulus war? (Antwort: Die Gerade)

**Material:** Liste mit den jeweiligen „Zelt-Buchstaben“, Kuli, Bibel, Bibelstellen, Stifte, Papier und die Lösungen

## Station 9: Chemisches Labor – Mäusegegengift herstellen

Um überhaupt Zugang zum Chemischen Labor zu haben, benötigen die Kinder einen Sicherheitsausweis mit Zugangsberechtigung „gamma“. Also werden sie zuerst zum Hindernisparcours „gamma“ geschickt, um eine ordnungsgemäße Zugangsberechtigung zu erhalten.



### Zwischenstation Hindernisparcours „gamma“

Fünf Sprudelkisten werden mit ein wenig Abstand hintereinander aufgestellt. Die Zeltgruppe wird in zwei Gruppen geteilt. Die eine Gruppe stellt sich auf die eine Seite der Sprudelkisten, die andere auf die andere Seite. Das erste Kind bekommt einen Spiegel und muss nun den Parcours rückwärts mit dem Spiegel in der Hand ablaufen (die einen hin, die anderen zurück). Haben das alle Kinder geschafft, wird auf dem Agentenausweis die Zugangsberechtigung „gamma“ angekreuzt.

**Material:** Edding, fünf Sprudelkisten und Spiegel

Wieder zurück im Chemischen Labor, wird zuerst die Zugangsberechtigung „gamma“ überprüft. Danach bekommt jedes Kind ein Stück Traubenzucker, muss sich etwas zum Klopfen suchen und den Traubenzucker klein klopfen. Ein bestimmtes Gewicht des geklopfen Gegengiftes muss dadurch vorhanden sein. Das wird aber vorher nicht gesagt, da der Chemiker das noch genau berechnen muss. Ist das Gewicht erreicht, gibt es eine Unterschrift, bzw. als letzte Station den Buchstaben in den Laufzettel.

Material: Liste mit den jeweiligen „Zelt-Buchstaben“, Kuli, pro Kind ein Stück Traubenzucker und eine Waage

### Stützpunkt-Agenten

Während die Kinder von einer Station zur anderen jagen, bauen unbeschäftigte Spezial-Agenten möglichst hektisch und befehlsmäßig einen Stützpunkt rund um das Gelände auf: umher rennen, Kisten von A nach B und von B nach A schleppen, Befehle erteilen, Plakate aufstellen, Liegestütze machen ... Die Spezial-Agenten können sich nach Belieben austoben und werden dabei einen Riesenspaß haben. Ins Gelände kommt so richtig Stimmung und den Kindern gefällt es ebenfalls.

Eine „ernste“ Aufgabe haben sie jedoch schon: Da sie sich ja ständig in der Nähe der Stationen befinden, sollte es ihnen auffallen, wenn es sich irgendwo zu stauen beginnt. In solchen Situationen schnappen sie sich einfach eine Gruppe und machen mit ihr ein Zwischenprogramm (Kniebeugen, Joggen, Liegestütze, hüpfen, Hampelmann, Kisten schleppen ...), bis die überfüllte Station wieder frei ist.

Vorsicht: Die Spezial-Agenten können sich gegenseitig „Befehle erteilen“, nur den Kindern gegenüber ist diesbezüglich äußerste Vorsicht geboten, denn schnell können Kinder das missverstehen. Daher bitte nur ganz „softe“ Befehle.





## Für das Spiel werden folgende Personen benötigt:

- „falsches“ Abendprogramm erklären – ein Mitarbeitender vom Vorbereitungsteam
- zwei Kommandanten der Spezial-Agenten, die auch evakuieren – mindestens zwei Mitarbeitende vom Vorbereitungsteam
- ehemaliger Freund als „Mäusedroher“
- pro Station ein Spezial-Agent (Mitarbeitende)
- „Bogen schießen“ – Bogenschützen und ein Mitarbeitender
- Exfreundin des Täters
- Hindernisparcours Zugangsberechtigung „beta“ und „gamma“ – je ein Mitarbeitender
- Mathematiker
- „unbeschäftigte Spezial-Agenten“ – mind. 6 Mitarbeitende (je mehr desto besser)

## Material

- pro Kommandant einen Ausweis mit Namen
- pro Spezial-Agent (Mitarbeitende) einen Ausweis mit Namen
- Brief mit der Mäusedrohung
- pro Kind einen Sicherheitsausweis mit Zugangsberechtigung „alpha“
- pro Zelt einen Laufzettel mit den Stationennamen
- 12 kleine Zettel für Kommandostelle
- Material für „unbeschäftigte Spezial-Agenten“
- Käfig
- pro Kind eine weiße Maus zum Essen
- Schwarze Kleider für Täter für den „Mäusedroher“

Tanja Ziegler

# Kopier- bzw. Druckvorlage „Ausweise“

<div><div><b>Kommandant</b></div><div><hr/><div>(Name des Mitarbeitenden)</div></div></div>
---

<div><div><b>Kommandant</b></div><div><hr/><div>(Name des Mitarbeitenden)</div></div></div>
---

<div><div><b>Spezial-Agent</b></div><div><hr/><div>(Name des Mitarbeitenden)</div></div></div>
--

<div><div><b>Spezial-Agent</b></div><div><hr/><div>(Name des Mitarbeitenden)</div></div></div>
--

<div><div><b>Sicherheitsausweis</b></div><div><b>Zugangsberechtigung</b></div><div><div><input type="checkbox"/> alpha</div><div><input type="checkbox"/> beta</div><div><input type="checkbox"/> gamma</div></div></div>
---

<div><div><b>Sicherheitsausweis</b></div><div><b>Zugangsberechtigung</b></div><div><div><input type="checkbox"/> alpha</div><div><input type="checkbox"/> beta</div><div><input type="checkbox"/> gamma</div></div></div>
---