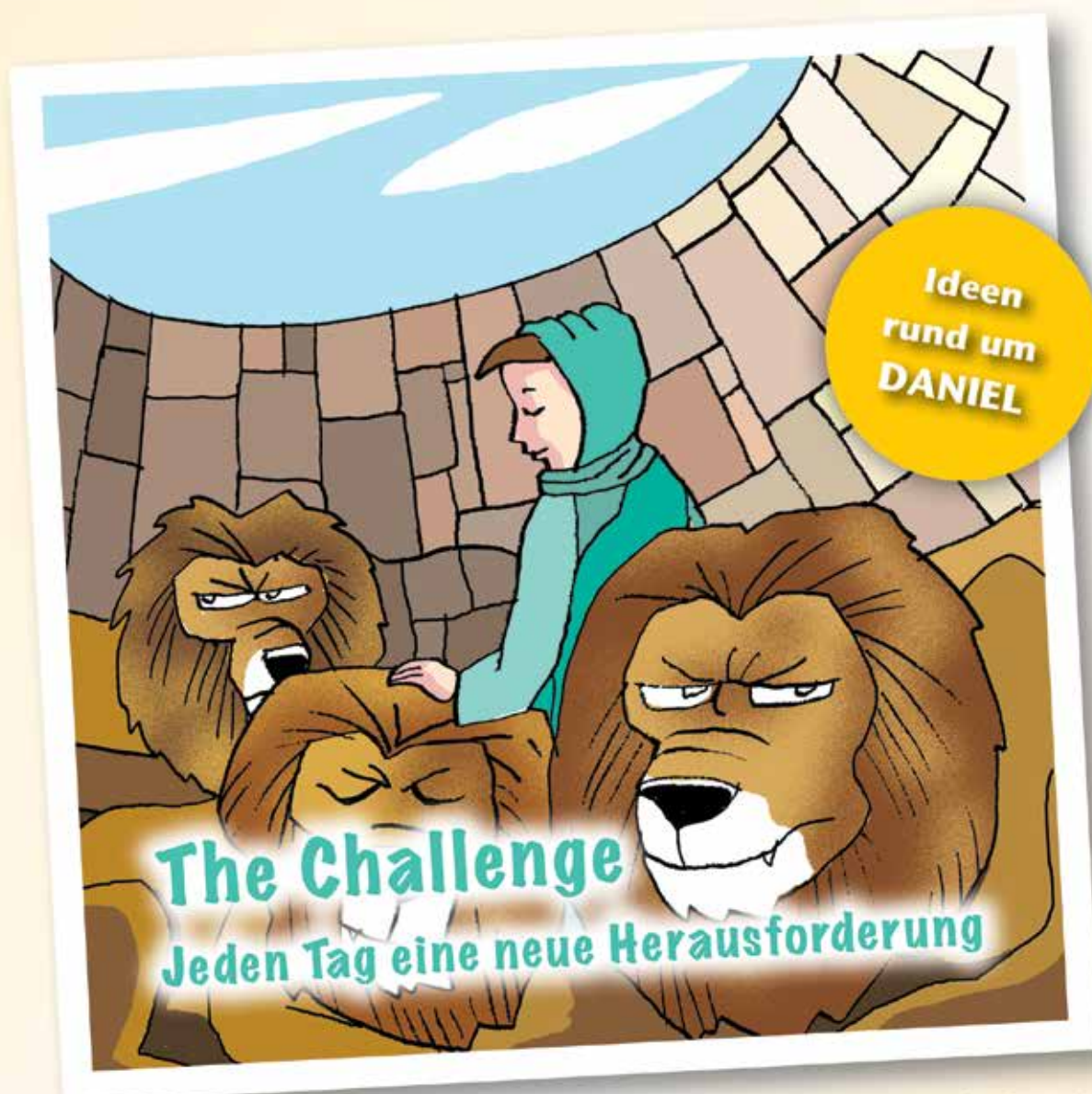


Januar · Februar · März

NR. 1/2017

JUNGSCHARLEITER

Impulse für die Arbeit mit Kindern





Die Herausforderung

Nachts im Gelände vor Babel

Was geht hier vor?

Nachts passieren merkwürdige Dinge rund um Babel. Komische Lichter blinken. Tollpatschige Bedienstete bringen alles durcheinander. Und mysteriöse Geräusche hört man hier und da. Die Herausforderung an jeden gestandenen Mann.

Die Spielidee

Das Spiel findet nachts im Dunkeln statt. Mit jeder Gruppe sollte ein Mitarbeiter gehen, der eine Taschenlampe für den Notfall dabei hat. Die Mitarbeitenden sollten sich gut auskennen. Die Grenzen des Spielgebietes sind durch Wege oder Absperrband eindeutig markiert. Im Gelände sind, je nach Anzahl der Stationen, Mitarbeitende mit verschiedenfarbig leuchtenden Taschenlampen (Weiß, Blau, Rot und Grün) postiert. Die Lampen kann man einfach mit farbigem Transparentpapier und einem Gummiband präparieren. Alle fünf Minuten leuchten die Mitarbeitenden kurz in jede Richtung.



Die Gruppen bewegen sich im Gelände und versuchen die verschiedenen Stationen zu finden. Dort sind dann die entsprechenden Aufgaben zu lösen.

Findet eine Gruppe eine Station, die schon von einer anderen Gruppe belegt ist, wartet sie entweder in weiter Entfernung oder sucht sich eine andere Station.

Außerdem sollten die Gruppen so leise wie möglich durchs Gelände gehen, um den anderen Gruppen keine Hinweise zu verraten. Natürlich kann man weitere Stationen und Aufgaben hinzufügen. Das Spiel endet entweder nach einer bestimmten von den Mitarbeitenden festgelegten Zeit (Kindern Signal geben, z. B. mit Posaune oder Megafon) oder sobald eine Gruppe alle Stationen erfolgreich erfüllt hat (Mitarbeitende zeichnen auf Laufzettel die jeweilige Station ab). Punkte gibt es für Schnelligkeit und entsprechender Erledigung der Aufgaben.

Material: 1 Taschenlampe pro Mitarbeitende, 4 farbige Transparentpapiere (z. B. weiß, blau, rot, grün), Gummibänderband (um buntes Papier auf Lampen zu fixieren), Absperrband (Markierung Gelände), Signal (Posaune, Trompete oder Megafon), Laufzettel für alle Gruppen

Stationen und Aufgaben

Was war das?

Was hört man nicht alles, wenn es dunkel ist? Geradezu unheimlich ist manches Geräusch, nur weil man es nicht einordnen kann. An dieser Station müssen Geräusche erkannt werden. Der Mitarbeitende an dieser Station hat auf seinem Handy oder MP3-Player verschiedene Geräusche, die er der Gruppe vorspielt: Blockflöte, Handytöne, Trillerpfeife, Fahrradklingel, Fuchs, Wolf, Hirsch usw. Die Gruppe muss herausfinden, um welche Geräusche es sich handelt und diese auf einen Zettel notieren. Die Geräusche werden höchstens zweimal abgespielt. Pro erratenem Geräusch gibt es einen Punkt.

Material: Handy oder MP3-Player mit Geräuschen, z. B. per Geräusche-App, Kuli, Laufzettel (Gruppe)

Was steht denn da?

Der König regiert über viele Länder. Ganz klar, dass Gesetze und Erlasse in viele verschiedene Sprachen übersetzt werden müssen. Die Gruppe muss einen Text, der in der Schriftart „Wingdings“ geschrieben ist, übersetzen.



Vorbereitung: Den Text denkt man sich selbst aus und übersetzt dann in die Schriftart Wingdings. Zum Schluss wird eine Übersetzungstabelle angelegt. Die Gruppe bekommt den Text, der in Wingdings geschrieben ist und muss ihn mit Hilfe der Übersetzungstabelle übersetzen. Das Ganze geht natürlich auf Zeit. Als Leuchtmittel dürfen Kerzen benutzt werden. Pro erratenem Wort gibt es einen Punkt.

Material: Text in Schriftart Wingdings, Übersetzungstabelle, Stift, Kerze, Feuerzeug, Stoppuhr, Kuli, Laufzettel (Gruppe)

Der tollpatschige Koch

Bei den großen Partys, die der König schmeißt, gibt es jede Menge leckere Sachen zu futtern, die vorher von einer ganzen Armee von Köchen zubereitet werden muss. Leider ist dem Oberkoch ein schweres Missgeschick unterlaufen: Er hat die Gewürze und Kräuter für die edlen Speisen total durcheinander gebracht. Die Namen verschiedener Gewürze muss die Gruppe durch Riechen oder Schmecken herausfinden. Verschiedene Glasschalen mit Gewürzen stehen bereit und müssen erkannt werden. Man kann auch verschiedene Süßigkeiten erraten lassen. Pro erratenem Gewürz gibt es einen Punkt.

Material: Glasschalen mit verschiedenen Gewürzen oder Süßigkeiten, Kuli, Laufzettel (Gruppe)

Sportlich sportlich

An dieser Station sind die Muskeln gefragt. Als Soldat des Königs muss man auf alle Fälle fit wie ein Turnschuh sein. Aus diesem Grund hier ein Fitnesstest: Die Gruppe stellt sich auf einer Linie auf. Nun zählt der Stationsleiter von eins beginnend. Bei jeder Zahl muss die gesamte Gruppe eine Kniebeuge machen. Kann ein Kind nicht mehr oder wird die Kniebeuge nicht richtig ausgeführt, ist das Spiel beendet. Es zählen die ordnungsgemäß ausgeführten Kniebeugen. Pro 5 Kniebeugen aller Kinder gibt es einen Punkt.

Material: Kuli, Laufzettel (Gruppe)



Übersetzungstabelle Windings

| | | | | | |
|---|--|---|--|---|--|
| A | | J | | S | |
| B | | K | | T | |
| C | | L | | U | |
| D | | M | | V | |
| E | | N | | W | |
| F | | O | | X | |
| G | | P | | Y | |
| H | | Q | | Z | |
| I | | R | | | |