

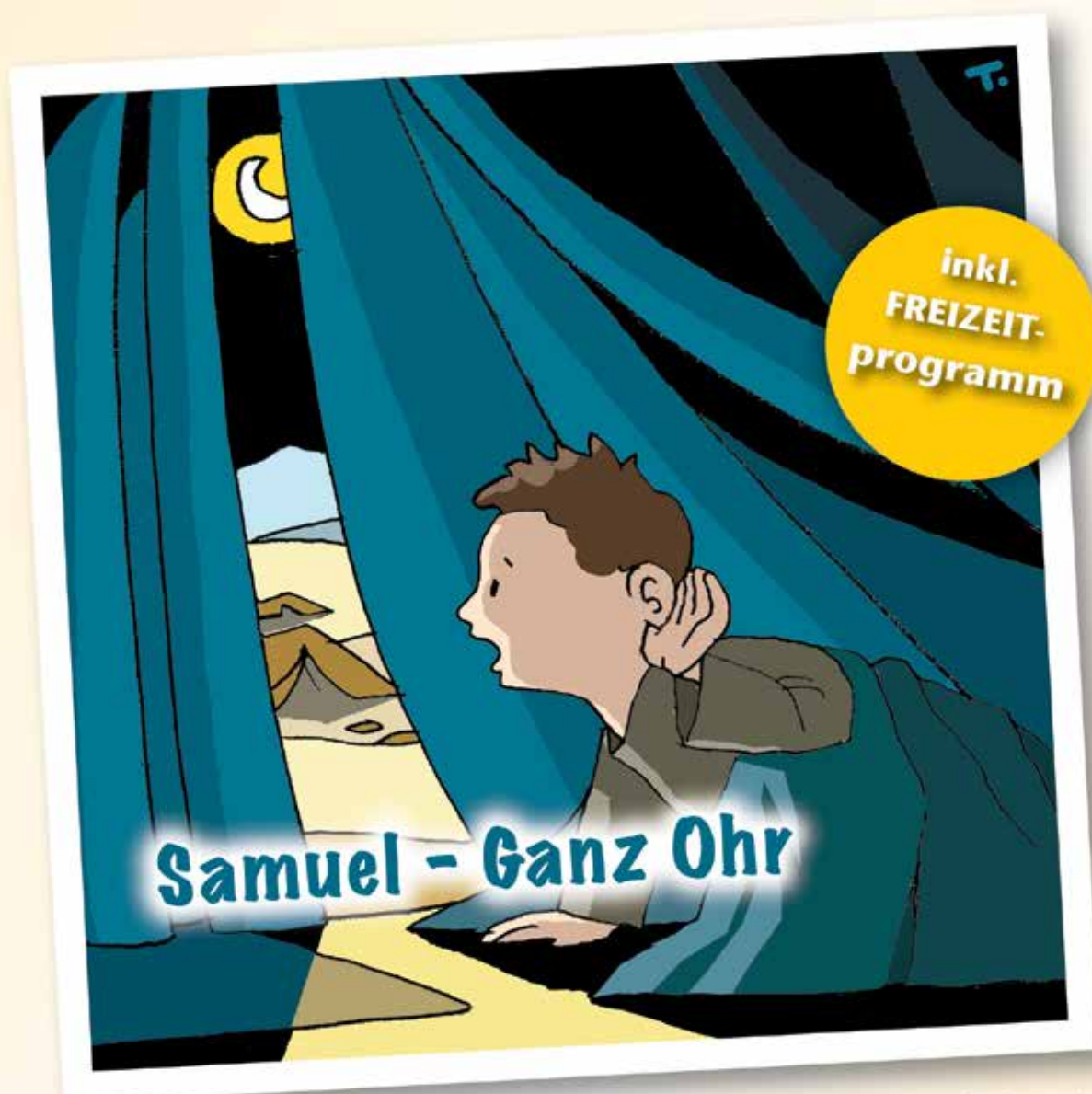
Januar · Februar · März

NR. 1/2018

# JUNGSCHARLEITER



Impulse für die Arbeit mit Kindern



inkl.  
FREIZEIT-  
programm

Samuel - Ganz Ohr



# Wo sind die Eselinnen?

## Ein Nachtgeländespiel

### Vorabinfos

<b>Besonderheiten:</b>	Vertieft Geschichte aus 1. Samuel 9 ff.
<b>Dauer:</b>	Variabel, je nach Anzahl und Dauer der Stationen
<b>Zielgruppe:</b>	Ab 8 Jahre
<b>Vorbereitungszeit:</b>	Normal bis aufwendig

### Spielidee

Das Ziel des Spiels ist es, so viele Wunderkerzen wie nur möglich innerhalb einer festgelegten Zeit zu erspielen und danach die Eselinnen zu finden.



## Einleitung

Saul wurde von seinem Vater losgeschickt, die verschwundenen Eselinnen zu suchen. Gemeinsam mit seinem Knecht machte er sich auf den Weg. Sie durchquerten viele Gebiete und Gebirge, konnten die Eselinnen jedoch nicht finden. Sie waren drei Tage und Nächte erfolglos unterwegs.

Auf der Suche nach seinen Eselinnen kommt Saul auf unser Freizeitgelände und bittet uns um Hilfe. (Schön wäre es, wenn der Mitarbeitende, der Saul bei den Bibelgeschichten spielt, hier auch die Rolle des Saul übernimmt).

## Ablauf des Spiels

Die Kinder treffen sich abends in der Dunkelheit auf dem Freizeitgelände. Saul kommt völlig aufgelöst angerannt. Er erzählt, dass die Eselinnen seines Vaters es geschafft haben, ein Loch in den Zaun zu fressen, um abzuhausen. Sein Vater hat ihn gebeten, gemeinsam mit einem Knecht die Eselinnen zu suchen. Nun sind sie schon seit drei Tagen und Nächten unterwegs und haben sie noch immer nicht gefunden. Seine Kräfte verlassen ihn langsam und er hat keinen blassen Schimmer, wo er noch suchen soll. Er fragt die Kinder, ob sie sich vorstellen könnten, mitzusuchen. Allerdings ist es jetzt schon dunkel und man sieht nicht mehr viel. Daher wäre es sinnvoll, sich erst einmal Licht zu besorgen. Aber Vorsicht: Taschenlampen seien bei der Esel-Suche nicht erlaubt, erklärt Saul, da sie Räuber und andere Tiere auf die Suchenden aufmerksam machen könnten. Aus diesem Grund schlägt Saul vor, Wunderkerzen zu nehmen. Aber woher Wunderkerzen nehmen? Ach ja, er hat auf dem Weg hierher überall auf dem Zeltplatz Wunderkerzen liegen sehen, die sich die Kinder nun erspielen können. Damit auch alle die Chance auf Wunderkerzen bekommen, schlägt Saul Folgendes vor:

## Spielerklärung und erste Spielphase

(Das Spiel anhand von fünf Stationen erklären. Somit geht man von zehn Zeltgruppen aus, da immer zwei Zeltgruppen gegeneinander spielen.)

Auf dem Platz sind 5 Stationen (möglichst im Kreis und in nicht zu großem Abstand) aufgebaut. An jeder Station befindet sich mindestens ein Mitarbeiter (je nach Aufwand auch zwei). Die Stationen sollten klar erkennbar sein (z. B. mit Fackeln erleuchtet). Jede Zeltgruppe erhält einen Laufzettel, auf dem die fünf Stationen und die Reihenfolge vermerkt sind, wann welche Gruppe wo spielt. Danach gehen alle Zeltgruppen an ihre Anfangsstation, z. B. die Zeltgruppen 1 und 2 beginnen an Station 1. Sind alle Gruppen an den Stationen, ertönt ein Signalton. Ab sofort wird das Spiel vom Mitarbeiter an der Station erklärt und danach ausgeführt. Pro Station werden 4 Minuten gespielt. Dann beendet ein Signal das Spiel. Beide



Zeltgruppen erhalten eine Unterschrift auf dem Laufzettel als Nachweis, dass sie das Spiel gemacht haben. Die Zeltgruppe, die das Spiel gewinnt, bekommt auf ihrem Laufzettel zusätzlich einen Sieger-Klebeplatz. Anschließend gehen die Gruppen an die nächste Station ihres Laufzettels. Sind alle Kinder an einer Station, ertönt wieder das Signal. Auf dem Laufzettel stehen 9 Spielrunden, sodass fast jeder gegen jeden spielt. Man kann aber auch nach 5 Spielrunden das Spiel beenden, dann sind alle Spielstationen einmal durchgespielt. Die Wechsel dauern nach Runde 5 länger, da die Gruppen nicht wie bisher einfach nur eine Station weitergehen, sondern evtl. quer über den Platz zur nächsten Station gehen müssen. An der letzten Station des Spiels wertet der Mitarbeiter an der jeweiligen Station die beiden Laufzettel aus. Jede der beiden Gruppen erhält pro Sieger-Klebeplatz eine Wunderkerze.

Nun gehen alle Zeltgruppen und Mitarbeitenden zum vorigen Treffpunkt. Dort kommt auch Saul wieder zum Einsatz und lobt die Zeltgruppen für die erspielten Wunderkerzen. Danach erklärt Saul den weiteren Spielverlauf, denn jetzt haben die Gruppen zwar Licht, aber die Eselinnen sind noch nicht gefunden.

**Material:** Signalton, pro Gruppe einen Laufzettel, Stationsschilder mit den Nummern (z. B. Station 1, Trockene Kerzen), pro Station ein Kuli, Klebeplätze, Fackeln, Wunderkerzen und Spielmaterial für alle Stationen

## Zweite Spielphase

In der zweiten Spielphase geht es darum, sich eine Fackel zu erspielen.

Saul: „Liebe Kinder, ihr habt echt super mitgemacht und ganz viele Wunderkerzen erspielt. Jedoch habe ich hier nur eine einzige Fackel ... für eine Gruppe. Das heißt, wir spielen jetzt ein Spiel, um herauszubekommen, wer am besten von euch mit Licht umgehen kann. Diese Gruppe erhält die Fackel, um die Eselinnen zu suchen. Bei eurer Gruppe steht euer Mitarbeiter mit einer Wunderkerze. Auf mein Kommando müsst ihr sofort eure erste Wunderkerze daran entzünden. Anschließend entzündet ihr die zweite erspielte Wunderkerze an der noch brennenden ersten. Dabei ist es wichtig, die nächste Wunderkerze kurz davor anzuzünden, bevor die vorherige erlischt. Sieger ist die Gruppe, die zuletzt eine brennende Wunderkerze in der Hand hält. Erlischt bei eurer Gruppe die Wunderkerze, noch bevor die nächste daran entzündet wurde, habt ihr Pech gehabt. Somit ist bis zum Schluss offen, wer die Chance auf die Fackel hat.“

Die Mitarbeitenden entzünden ihre Wunderkerze. Saul gibt das Kommando für die Kinder und los geht's.

**Material:** pro Mitarbeitendem eine Wunderkerze und ein Feuerzeug zum Entzünden, Ersatzwunderkerze und Feuerzeug pro Mitarbeitendem bereithalten.



## Dritte Spielphase

Saul: „Juhu, wir haben einen Sieger, es ist Zeltgruppe XY. Jetzt bekommt ihr die Fackel von mir. Während des Spiels habe ich einen Plan erstellt, wo schon überall nach den Eselinnen gesucht wurde und wo nicht. Den gebe ich euch mit. Schaut einmal nach, ob ihr erkennen könnt, wo mein Knecht und ich noch nicht gesucht haben.“

Die Siegergruppe sieht sich den Plan an und stellt fest, dass Saul auf der Wiese hinter dem Zeltplatz noch nicht war. (Hier einen Ort passend zum Gelände wählen.) So geht die Siegergruppe mit ihrem Plan und der Fackel voran zu dem eingezeichneten Platz und alle anderen Zeltgruppen gehen mit. Dort angekommen schwirren alle Kinder aus, um die Eselinnen zu suchen. Entweder verkleiden sich Mitarbeitende als Eselinnen oder es werden Stofftiere versteckt. Welche Zeltgruppe findet die Tiere? Sind sie gefunden, ertönt ein Signal. Dann kommen alle Kinder samt Eselinnen und Mitarbeitenden wieder an den Ausgangstreffpunkt.

**Material:** Fackel, Plan vom Gelände mit eingezeichnetem Gebiet, 3-4 Eselinnen

## Ende des Spiels

Die Eselinnen sind gefunden. Das Spiel ist zu Ende. Saul ist natürlich riesig glücklich und bedankt sich ganz herzlich bei den Kindern für ihren großen Einsatz. Als Belohnung bekommen alle einen gebackenen Esel (z. B. Esel-Ausstecher). Und natürlich etwas zu trinken. Überglücklich macht sich die komplette Runde, samt Eselinnen, auf den Weg zurück zum Zeltplatz.

**Material:** Esel-Gebäck und Getränke

## Ideen für Spielstationen und die Laufzettel

### Fünf Stationen:

#### Material an allen Stationen:

- 20 Klebepunkte
- 1 Kugelschreiber
- 15 Wunderkerzen



### Station 1: Trockene Kerzen

Für jede Gruppe steht eine Schüssel bereit, die mit Wasser und 3 brennenden Schwimmkerzen gefüllt ist. Die Aufgabe besteht darin, mit dem Becher das Wasser aus der Schüssel zu schöpfen, ohne dass die Kerzen dabei ausgehen. Sieger ist die Gruppe, die es geschafft hat das meiste Wasser rauszuschöpfen und alle Kerzen noch brennen. Brennende Kerzen haben bei der Wertung Vorrang.

Hier empfiehlt es sich, zwei Mitarbeitende an der Station zu haben. So kann man zwei weitere Schüsseln für die nächste Spielrunde parallel zum laufenden Spiel gleich vorbereiten.

**Material:** 4 Schüsseln, großer Eimer mit Wasser, 30 Schwimmkerzen, 2 Feuerzeuge und 4 Becher, Maßstab, um Höhe des Wassers zu messen

### Station 2: Kerzen-Wettlauf

Beide Gruppen stellen sich hinter der Linie auf, gegenüber von ihnen steht eine Kerze und daneben liegen Streichhölzer. Bei „los“ rennt das erste Kind jeder Gruppe zu der Kerze und zündet sie an. Danach rennt es zurück, klatscht das nächste ab, das ebenfalls zur Kerze rennt und sie wieder ausbläst. Kind Nummer drei zündet die Kerze wieder an, usw. Welche Gruppe ist als erste einmal komplett durch? Wer die meisten Durchgänge gewinnt, gewinnt das Spiel.

**Material:** zwei gleich große Kerzen und 10 Päckchen Streichhölzer, für den Notfall noch 2 Feuerzeuge, Linienmarkierung.

### Station 3: Kerzen ausschießen

Die Gruppen stellen sich hinter der Linie auf. Auf der gegenüberliegenden Seite stehen für jede Gruppe 10 brennende Teelichter auf einer Bierbank. Die Kinder bekommen eine Wasserpistole und müssen damit die Teelichter ausschießen. Dabei darf jedes Kind nur drei Mal mit der Pistole schießen, dann ist Wechsel. Es wird solange durchgewechselt, bis alle Lichter aus sind. Sieger ist die Gruppe, bei der als erste alle Teelichter erloschen sind.

Hier empfiehlt es sich, zwei Mitarbeitende an der Station zu haben. So kann der zweite Mitarbeitende das Spiel für die nächste Spielrunde parallel zum laufenden Spiel vorbereiten.

**Material:** zwei Wasserpistolen, großer Eimer mit Wasser, um die Pistolen wieder zu füllen, 100 Teelichter (daran denken, wenn die Teelichter zu nass sind, lassen sie sich nicht gleich wieder anzünden), Feuerzeug, 2 Bierbänke, Linienbegrenzung.

### Station 4: Die richtige Kerze

Jede Gruppe stellt sich hintereinander an der Linie auf. Gegenüber steht, in ca. 6 m Entfernung pro Gruppe eine „Kerzen-Mannschaft“. Das heißt, in der Mitte steht eine dicke kleine





Kerze und um sie herum ganz viele verschiedene Kerzen. Egal wie hoch oder dick, Hauptsache viele. Alle Kerzen brennen. Auf das Startsignal hin läuft von jeder Gruppe das erste Kind zu den Kerzen und darf einmal pusten, läuft zurück, klatscht das nächste Kind ab und stellt sich hinten wieder an. Kind Nummer zwei läuft zu den Kerzen und darf auch einmal pusten, läuft wieder zurück, usw. Wichtig hierbei ist jedoch, dass die kleine dicke Kerze nicht ausgehen darf. Wer als erstes alle Kerzen ausgepustet hat, bis auf die kleine dicke Kerze in der Mitte, ist Sieger!

Hier empfiehlt es sich, zwei Mitarbeitende an der Station zu haben. So kann der zweite Mitarbeitende das Spiel für die nächste Spielrunde parallel zum laufenden Spiel vorbereiten.

**Material:** zwei kleine dicke Kerzen, ganz viele Kerzen (hier kann jeder seine ganzen Reste mitbringen) und Feuerzeug, Linienbegrenzung

### Station 5: Anzünden

Für beide Gruppen liegen je eine Packung Streichhölzer bereit und es stehen nacheinander ganz viele Teelichter auf dem Boden. Sobald vom Mitarbeitenden das Startsignal ertönt, darf von jeder Gruppe das erste Kind ein Streichholz aus der Schachtel nehmen und damit so viele Kerzen wie nur möglich anzünden. Dann ist das nächste Kind an der Reihe, nimmt ein Streichholz und zündet ebenfalls so viele Kerzen wie nur möglich an. Es macht bei den Kerzen da weiter, wo das andere Kind aufgehört hat. Sieger ist die Gruppe, der es gelingt die meisten Kerzen anzuzünden.

Tanja Ziegler

## Übersicht für die Spielleitung über Stationen gesamt

Station Runde	1 Trockene Kerzen	2 Kerzen- Wettlauf	3 Kerzen ausschießen	4 Die richtige Kerze	5 Anzünden
1	Gruppe 1 vs 2	Gruppe 3 vs 4	Gruppe 5 vs 6	Gruppe 7 vs 8	Gruppe 9 vs 10
2	Gruppe 9 vs 4	Gruppe 1 vs 6	Gruppe 3 vs 8	Gruppe 5 vs 10	Gruppe 7 vs 2
3	Gruppe 7 vs 6	Gruppe 9 vs 8	Gruppe 1 vs 10	Gruppe 3 vs 2	Gruppe 5 vs 4
4	Gruppe 5 vs 8	Gruppe 7 vs 10	Gruppe 9 vs 2	Gruppe 1 vs 4	Gruppe 3 vs 6
5	Gruppe 3 vs 10	Gruppe 5 vs 2	Gruppe 7 vs 4	Gruppe 9 vs 6	Gruppe 1 vs 8
6	Gruppe 2 vs 4	Gruppe 1 vs 3	Gruppe 6 vs 8	Gruppe 5 vs 7	Gruppe 10 vs 9
7	Gruppe 10 vs 4	Gruppe 2 vs 8	Gruppe 1 vs 7	Gruppe 6 vs 5	Gruppe 9 vs 3
8	Gruppe 5 vs 3	Gruppe 9 vs 7	Gruppe 2 vs 1	Gruppe 10 vs 8	Gruppe 6 vs 4
9	Gruppe 2 vs 6	Gruppe 5 vs 9	Gruppe 8 vs 10	Gruppe 1 vs 4	Gruppe 3 vs 7



## Laufzettel Gruppe 1

Station	Unterschrift MA	Siegerklebepunkt
1 Trockene Kerzen		
2 Kerzen-Wettlauf		
3 Kerzen ausschießen		
4 Die richtige Kerze		
5 Anzünden		
2 Kerzen-Wettlauf		
3 Kerzen ausschießen		
3 Kerzen ausschießen		
4 Die richtige Kerze		
Gesamt:		

## Laufzettel Gruppe 2

Station	Unterschrift MA	Siegerklebepunkt
1 Trockene Kerzen		
5 Anzünden		
4 Die richtige Kerze		
3 Kerzen ausschießen		
2 Kerzen-Wettlauf		
1 Trockene Kerzen		
2 Kerzen-Wettlauf		
3 Kerzen ausschießen		
1 Trockene Kerzen		
Gesamt:		

## Laufzettel Gruppe 3

Station	Unterschrift MA	Siegerklebepunkt
2 Kerzen-Wettlauf		
3 Kerzen ausschießen		
4 Die richtige Kerze		
5 Anzünden		
1 Trockene Kerzen		
2 Kerzen-Wettlauf		
5 Anzünden		
1 Trockene Kerzen		
5 Anzünden		
Gesamt:		

## Laufzettel Gruppe 4

Station	Unterschrift MA	Siegerklebepunkt
2 Kerzen-Wettlauf		
1 Trockene Kerzen		
5 Anzünden		
4 Die richtige Kerze		
3 Kerzen ausschießen		
1 Trockene Kerzen		
1 Trockene Kerzen		
5 Anzünden		
4 Die richtige Kerze		
Gesamt:		

## Laufzettel Gruppe 5

Station	Unterschrift MA	Siegerklebepunkt
3 Kerzen ausschießen		
4 Die richtige Kerze		
5 Anzünden		
1 Trockene Kerzen		
2 Kerzen-Wettlauf		
4 Die richtige Kerze		
4 Die richtige Kerze		
1 Trockene Kerzen		
2 Kerzen-Wettlauf		
Gesamt:		

## Laufzettel Gruppe 6

Station	Unterschrift MA	Siegerklebepunkt
3 Kerzen ausschießen		
2 Kerzen-Wettlauf		
1 Trockene Kerzen		
5 Anzünden		
4 Die richtige Kerze		
3 Kerzen ausschießen		
4 Die richtige Kerze		
5 Anzünden		
1 Trockene Kerzen		
Gesamt:		

## Laufzettel Gruppe 7

Station	Unterschrift MA	Siegerklebepunkt
4 Die richtige Kerze		
5 Anzünden		
1 Trockene Kerzen		
2 Kerzen-Wettlauf		
3 Kerzen ausschießen		
4 Die richtige Kerze		
3 Kerzen ausschießen		
2 Kerzen-Wettlauf		
5 Anzünden		
Gesamt:		



## Laufzettel Gruppe 8

Station	Unterschrift MA	Siegerklebepunkt
4 Die richtige Kerze		
3 Kerzen ausschießen		
2 Kerzen-Wettlauf		
1 Trockene Kerzen		
5 Anzünden		
3 Kerzen ausschießen		
2 Kerzen-Wettlauf		
4 Die richtige Kerze		
3 Kerzen ausschießen		
Gesamt:		

## Laufzettel Gruppe 9

Station	Unterschrift MA	Siegerklebepunkt
5 Anzünden		
1 Trockene Kerzen		
2 Kerzen-Wettlauf		
3 Kerzen ausschießen		
4 Die richtige Kerze		
5 Anzünden		
5 Anzünden		
2 Kerzen-Wettlauf		
2 Kerzen-Wettlauf		
Gesamt:		

## Laufzettel Gruppe 10

Station	Unterschrift MA	Siegerklebepunkt
5 Anzünden		
4 Die richtige Kerze		
3 Kerzen ausschießen		
2 Kerzen-Wettlauf		
1 Trockene Kerzen		
5 Anzünden		
1 Trockene Kerzen		
4 Die richtige Kerze		
3 Kerzen ausschießen		
Gesamt:		