

Wegweiser durch die Kartei

Hallo!

Auf dieser Karteikarte findest Du im folgenden einige nützliche Hinweise zur Verwendung der Karteikarten.

Färbiger Rand

Da die Karteikarten einzelnen Bereichen zugeordnet sind, wurden sie zwecks besserer Übersicht mit einem farbigen Rand versehen:

Gelber Rand	PfadfinderInnenfertigkeiten (28 Stück)
Roter Rand	Erdacht - selbst gemacht (26)

Violetter Rand	Von Murksern und Ingenieuren (22)
Blauer Rand	Der Natur auf der Spur (9)
Grüner Rand	Von 007 bis Scotland Yard (2)
Rote Karteikarten	Wegweiser + Rückmeldekarte (2)

Leere Karteikarten

Vielleicht fällt Dir auf, daß manche Karteikarten leer sind. Dabei ist uns oder der Druckerei kein Fehler unterlaufen, sondern diese sind dazu gedacht, daß Du eigene gute Ideen auf diese schreiben und in die Kartei einordnen kannst.

Symbole auf der Karteikarte

Diese Leiste ist auf jeder Karteikarte lückenlos mit Symbolen versehen und soll Dir die wichtigsten Erstinformationen geben.

Hier gibt es prinzipiell drei mögliche Symbole:



... nur draußen möglich



... nur drinnen möglich



... sowohl draußen als auch drinnen möglich

Bezeichnung der beschriebenen Tätigkeit.

Hier findest Du einen Buchstaben und eine Zahl. Der Buchstabe ist ein zusätzlicher Hinweis zur Bezeichnung des Bereiches.

P für „PfadfinderInnenfertigkeiten“

E für „Erdacht - selbst gemacht“

M für „Von Murksern und Ingenieuren“

N für „Der Natur auf der Spur“

S für „Von 007 bis Scotland Yard“

Die Zahl ist lediglich eine fortlaufende Nummer als weitere Orientierungshilfe.

E8	Tonperlen	  
 ab 10 Jahre	 1	 mind. 60 min
Material	Anleitung	
<ul style="list-style-type: none">■ roter/brauner Ton (oder Tonal, Keramiplast)■ dicker Draht■ ev. alte Zahnbürste, Stricknadeln, Zahnstocher oder ähnliches■ farbloser Lack■ Arbeitunterlage (=altes Jausenbrett) oder Plastikunterlage)	<p>Forme aus dem Ton Kugeln oder Scheiben und fädle sie auf den Draht auf. Jetzt bearbeitest Du die Perlen. Die Oberfläche kannst Du mit einer alten Zahnbürste aufrauen. Mit einer Stricknadel/nem Zahnstocher werden Muster daraufgezichnet. Anschließend die Perlen trocknen oder in einer Töpferei brennen lassen. Die Perlen können auf eine Lederschour oder auf ein Nylonband aufgefädelt werden, ev. vorher farblos lackieren.</p>	
		



Dieses Symbol bezeichnet die Sozialform, in der die beschriebene Tätigkeit gut durchgeführt werden kann. Symbol und Schriftzug sprechen für sich.



... ein Kind/
Jugendlicher



... 3 - 15 Kinder/
Jugendliche



... zwei Kinder/
Jugendliche



... über 15 Kinder/
Jugendliche

In dieser Leiste finden sich unterschiedliche viele Symbole, da es zu manchen beschriebenen Tätigkeiten keine entsprechende Information gibt bzw. eine generelle und allgemeine Angabe schwer möglich ist.

Hier findest Du Angaben wie „mind. 2 Kinder“ oder „1 - 10 Kinder“. Diese sind ergänzende Angaben zum Symbol „Sozialform“. Eventuelle Altersangaben in diesem Feld sollen Dir eine Hilfe sein, um die beschriebene Tätigkeit auf das Alter Deiner Kinder abstimmen zu können.

Dieses Symbol gibt eine genauere Angabe zum Ort der beschriebenen Tätigkeit:



... Wald oder/und Wiese sind notwendig



... ein Lagerfeuer ist nötig



... ist im Freien, aber auch in Gebäuden möglich



... Wasser (Bach, Teich, Wasserbecken, ...) ist nötig



... Schnee ist Voraussetzung



... Wald ist notwendig



... eine klare Nacht ist Voraussetzung

E8 Tonperlen												
	ab 10 Jahre		1		mind. 60 min							
Material			Anleitung									
<ul style="list-style-type: none"> ■ rotbrauner Ton (oder Tonal, Keramikpulver) ■ dicker Erdbal ■ ev. alte Zahnbürste, Stricknadeln, Zahnschaber oder ähnliches ■ farbloses Lack ■ Arbeitsunterlage (=altes Jauchentell oder Plastikunterlage) 			<p>Forme aus dem Ton Kugeln oder Scheiben und fülle sie auf den Draht auf. Jetzt bearbeitest Du die Perlen. Die Oberfläche kannst Du mit einer alten Zahnbürste aufrauen. Mit einem Stückmehlweinem Zahnschaber werden Muster daraufgezeichnet. Anschließend die Perlen trocknen oder in einer Töpferei brennen lassen. Die Perlen können auch eine Lederschmür oder auf ein Nylonband aufgefädelt werden, ev. vorher farblos lackieren.</p>									

Dieses Symbol gibt über die Art der beschriebenen Tätigkeit Auskunft:



... ist vordergründig etwas zum (Mit-)Denken



... körperliche Bewegung ist hier das Hauptelement



... Basteln mit üblichen Bastelgeräten (Schere, Uhu, Stanleymesser; ...)



... geht über das Basteln hinaus, da hier Werkzeug benötigt wird



... hier geht's um die Zubereitung von Speisen



Hier findest Du Angaben, ob für die beschriebene Tätigkeit einE BetreuerIn (GruppenleiterIn) nötig ist; ist dies der Fall, dann gibt die Zahl rechts daneben die Mindestanzahl an BetreuerInnen an.



Schließlich gibt es noch das Zeitsymbol, welches mit einer zusätzlichen Richtzeit versehen ist. Diese Richtzeit (rechts neben der Sanduhr) kann entweder in „mind. 60 min“ oder in „10 - 15 min“ angegeben sein.

Letztlich findest Du noch die Beschreibung der Tätigkeit. Neben einer Anleitung sind meistens noch eine eigene Materialliste sowie (hoffentlich) hilfreiche Skizzen angeführt.

Soweit so gut. Wir hoffen, hiermit all die Fragezeichen ausgeräumt zu haben, und wünschen Dir und Deiner Gruppe ein abenteuerliches Unterwegssein.

Der Arbeitskreis Abenteuer der Diözese Linz

PS.: Rückmeldekarte nicht vergessen! Danke!





mind. 2 Kinder

Geheimtinten

Mit einer Spitzfeder oder einer gut ausgewaschenen Füllfeder wird mit Essig, Zitronensaft, Milch, Zwiebelsaft oder dergleichen auf glattem Papier geschrieben. Die Schrift wird durch Erhitzen (offenes Feuer oder Ofenplatte) sichtbar.

Verwendet man statt der oben angeführten Flüssigkeiten eine verdünnte Kobaltchlorid-Lösung (in jeder Drogerie erhältlich), so kommt die Schrift beim Erwärmen rosa zum Vorschein und verschwindet beim Erkalten wieder.

Wasserschrift

Glatte Papier wird kurz eingeweicht und auf eine ebene Fläche (am besten eine Glasplatte) gelegt. Darauf legt man dann ein trockenes Papier und schreibt mit einem spitzen Gegenstand nicht zu fest (sonst reißt das Papier) darüber.

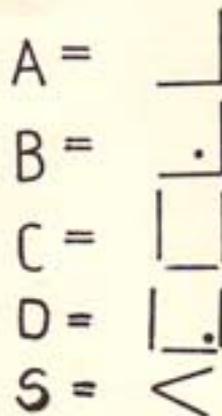
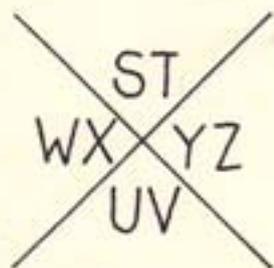
Nach dem Trocknen verschwindet die Schrift und kommt erst wieder beim Befeuchten zutage. Das Schriftstück kann mehrmals verwendet werden.

Keilschrift

Ein Symbol steht für einen Buchstaben, der in zwei Rastern enthalten ist. Die Rasterflächen werden mitgezeichnet, der jeweils rechte Buchstabe durch einen Punkt gekennzeichnet.

Zum Beispiel:

AB	CD	EF
GH	IJ	KL
MN	OP	QR



Verschlüsselungen

Jetzt wird's geheimdienstlich! Zwei Schlüsselwörter mit jeweils fünf Buchstaben werden waagrecht über bzw. von oben nach unten neben die Buchstaben des Alphabets (I = J) gesetzt.

Die Schlüsselwörter sollen möglichst verschieden sein, z.B. „Scout“ und „Baden“. Im Text werden nur die Buchstaben des Schlüsselwortes wie Koordinaten angegeben, der obere Buchstabe immer zuerst.

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

Dadurch wird aus dem Wort „Abenteuer“ SB/CB/TB/OD/UE/TB/TE/TB/CE.





mind. 2 Kinder
ab 9 Jahre

Bei Wanderungen, im Lager oder bei sonstigen Gelegenheiten sind Bodenzeichen eine Möglichkeit, den Nachfolgenden eine Nachricht zu hinterlassen, die nur „Eingeweihte“ verstehen.

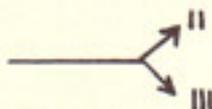
Diese Bodenzeichen sind den Waldläufern/innen und Indianern/innen abgeschaut.

Du kannst dazu Steine oder Äste auf den Boden legen, in den Sand ritzen oder, wenn sonst keine Möglichkeit besteht, mit Kreide zeichnen.

Es ist selbstverständlich, daß diese Zeichen, wenn sie ihre Aufgabe erfüllt haben, wieder ausgelöscht werden.



Folge diesem Weg, hier sind wir gegangen!



Wir haben uns geteilt, oder teilt euch: zwei links, drei rechts.



Folgt diesem Weg nicht!



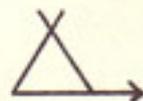
Achtung! Gefahr!



Sammelplatz; z.B. fünf Minuten warten.



Drei Schritte von hier liegt ein Brief verborgen.



Weg ins Lager.



See oder Gewässer.



Aufgabe erfüllt; bin nach Hause gegangen.



Geh nach Hause!





mind. 2 Kinder
ab 10 Jahre

Die Bedeutung, eine Nachricht ohne einen Gegenstand transportieren zu müssen, war den Menschen schon vor langer Zeit klar. Die RömerInnen verwendeten Sonnenspiegel, die IndianerInnenstämme Nordamerikas signalisierten durch Rauchzeichen, viele Stämme in Afrika verwenden noch heute Trommelzeichen.

1840 erfand Samuel Morse die Morsetelegraphie, eine Technik, die aufgrund ihrer Zuverlässigkeit und Sicherheit nach wie vor in Verwendung ist.

Optische Signale (Licht- und Fahnen-signale) können verwendet werden, wenn Sichtverbindung zwischen den Stationen besteht. Für die Übermittlung **akustischer Signale** (Pfeiferl, Hupe, etc.) müssen die Stationen in Hörweite sein.

Die **Morsezeichen** sind aus kurzen und langen Zeichen zusammengesetzt. Das Verhältnis von **Punkt** (kurzes Zeichen) und **Strich** (langes Zeichen) soll 1:3 betragen.

Das bedeutet, daß das Zeichen für einen Strich dreimal so lange (mit der Lampe oder dem Pfeiferl) dauert wie ein Punkt. Zwischen den einzelnen Buchstaben ist immer eine Pause in der Länge eines Striches.

Sehr hilfreich sind folgende **Merkwörter**. Jedes Merkwort beginnt dabei mit dem Buchstaben, den es symbolisiert. Jede Silbe, in der ein „O“ vorkommt, bedeutet dann einen Strich, jede Silbe ohne „O“ einen Punkt.

A	.-	Anton
Ä	...-	Äsop ist tot
B	Bodenbelag
C	...-	Coburg Gotha
Ch	Chloroformtopf
D	...-	Dorfkirche
E	.	Eis
F	...-	Feldkanone
G	..-	Großglockner
H	Hasenzüchter
I	..	Ida
J	...-	Jawohl Odol
K	..-	Klosterhof
L	...-	Limonade
M	..	Motto

N	..	Norden
O	---	Oslo Ost
Ö	---	Ökonomie
P	...-	Per Motorrad
Q	...-	Quolsdorf bei Forst
R	...-	Revolver
S	...-	Serpentin
T	-	Torf
U	...-	Uniform
Ü	...-	Übung Otto
V	...-	Ventilator
W	...-	Windmotor
X	...-	Ohne Merkwort
Y	...-	York bebt vor Zorn
Z	...-	Zollvorsteher

Zahlen:

1	6
2	..---	7	...--
3	...--	8-
4-	9-
5	0

Satzzeichen:

Punkt
Beistrich	...---
Fragezeichen	...--
Doppelpunkt	...---

Aufnahme und Abwicklung eines Signalverkehrs zwischen zwei Stationen

Willst Du mit einer Gegenstation in Signalverkehr treten, so gib den **Anruf**:

K A K A K A
... ..

Ist die Gegenstation bereit, so gibt sie: **Verstanden, komme an.**

V E K A
... ..

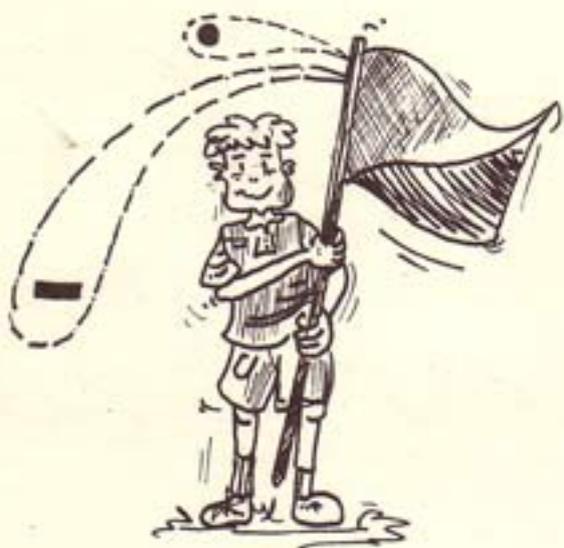
Nun kannst Du beginnen, Deine Meldung durchzugeben. Zwischen den einzelnen Buchstaben eines Wortes lasse eine Pause von der Dauer eines Striches. Nach jedem Wortende warte in der Länge von 2 - 3 Strichen. (Beim Signalisieren mit der Fahne wird diese gesenkt.)



P3.2 Morsen



mind. 2 Kinder
ab 10 Jahre



Nach Beenden der Meldung gibst Du:

S K

... ..

(Beim Fahnenmorsen mache einen Schlußkreis, indem Du die Fahne einmal vor Deinem Körper drehst.)

Die Gegenseite gibt Dir die Bestätigung, daß sie Deine Meldung empfangen hat, mit Verstanden:

V E

... ..

Hast Du Dich vermorst, so gib Irrung:

I I I

.. .. .

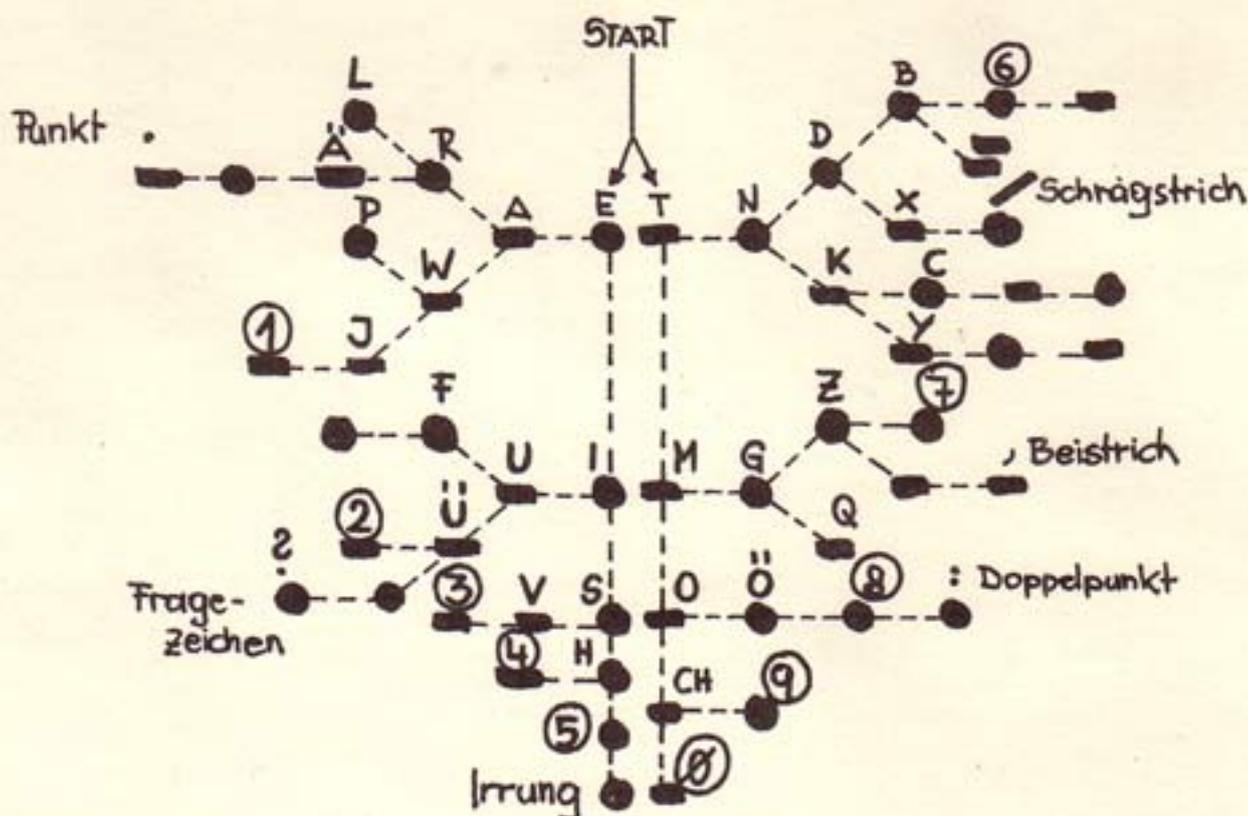
Die Gegenseite löscht dann das letzte aufgenommene Wort und gibt: Verstanden, komme an.

V E K A

... ..

Du wiederholst nun das letzte Wort. Wird Irrung von der Gegenseite gegeben, so unterbreche Deine Meldung, gib Verstanden und wiederhole das letzte Wort.

Um das „Entmorsen“ diverser Botschaften etwas leichter zu machen, gibt es eine Morsetabelle zum Entschlüsseln. Jeder Buchstabe und jede Zahl beginnen entweder mit einem Punkt oder einem Strich. Deshalb ist das E (.) oder das T (-) der Startpunkt.



Wie sag ich's dem Kind?

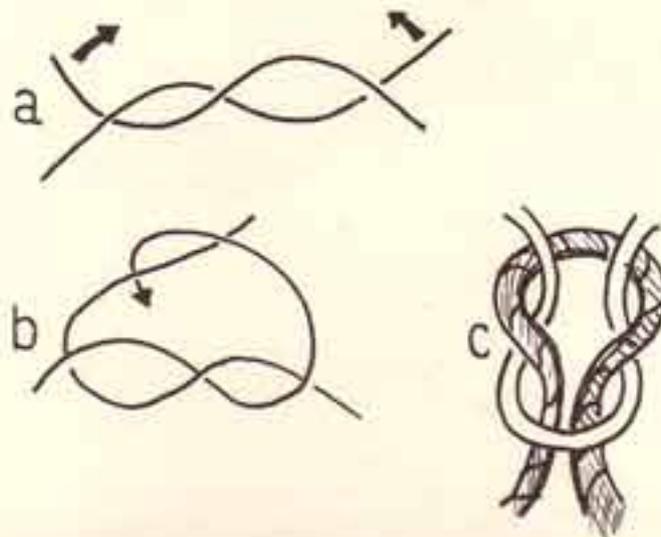
- ⇒ Umwickle die Enden der Knoten- bzw. Bundschnüre mit Isolierbändern in verschiedenen Farben. Das Erklären, wie ein Knoten oder Bund gemacht wird, erleichtert sich erheblich, denn Du sprichst nur mehr vom z.B. grünen oder roten Ende.
- ⇒ Zeige den Kindern einen neuen Knoten zuerst mit einem dicken Seil vor. Sie können dadurch das Binden leichter verfolgen und das fertige Knotenbild besser sehen.
- ⇒ Bereits gelernte Knoten lassen sich in Stafetten gut üben. Die Kinder stehen hintereinander, jedes Kind hat eine Knotenschnur und ein Stockerl. Dabei kannst Du die angeführten Spielgeschichten sicher gut verwenden.

Spielgeschichte

- ☒ Stell Dir vor, Ihr seid Feuerwehrleute und haltet alle ein Stück Schlauch in der Hand. Um den Brand zu löschen, braucht Ihr aber einen langen Schlauch. Verbindet die Schlauchstücke so schnell wie möglich mit dem passenden Knoten! (Weberknoten)
- ☒ Ihr steht vor einem großen Brand und müßt alle gleichzeitig löschen. Verbindet Eure Schläuche mit dem Hydranten (Stockerl) mit dem entsprechenden Knoten! (Achterschlinge)
- ☒ Ihr befindet Euch auf dem Dach eines Hochhauses. Plötzlich kommt ein Sturm auf. Ihr müßt Euch mit Hilfe Eures Seiles anhängen. Verwendet die geeigneten Knoten! (Zimmermannsklank und Rettungsschlinge)
- ☒ Ihr seid immer noch auf dem Dach des Hochhauses. Jetzt sollt Ihr Euch abseilen. Verwendet die Technik des Prusikens. Macht alle auf einem Seil eine Prusikschlinge.
- ☒ Ihr sollt mit Euren Seilen und den Hydranten eine Absperrung errichten, damit die Feuerwehr genügend Platz zum Arbeiten hat. Benützt dazu den richtigen Knoten. (Gekreuzter Weberknoten und Gleitschlinge)

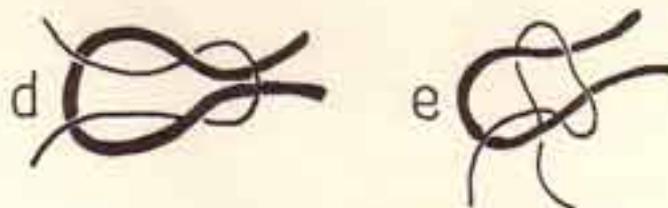
Der Weberknoten (Kreuzknoten, Samariterknoten, Raufknoten)

Er wird zum Verbinden zweier gleich starker Seile verwendet. Dieser Knoten ist aber für Bergseile *nicht* geeignet, da solche Seile zu glatt sind und sich der Knoten daher aufzieht. Wird der Weberknoten naß, dann ist er nur schwer zu öffnen.



Der Gekreuzte Weberknoten (Schotstek)

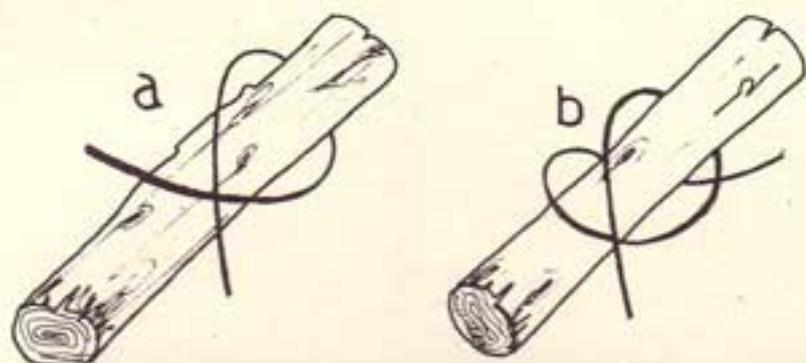
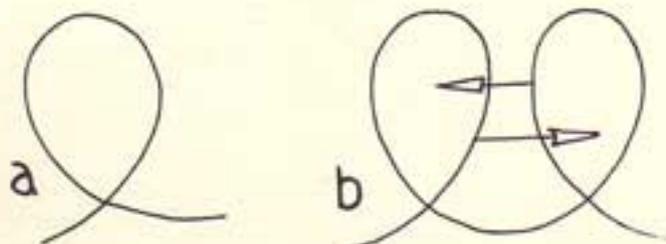
Dieser Knoten dient zum Verbinden zweier ungleich dicker Seile und kann auch für Bergseile verwendet werden. Der Knoten hat das gleiche Knotenbild wie die „Rettungsschlinge“. Hier ist zu beachten, daß immer das *dünnere* Ende gekreuzt wird.



a - c gleich wie beim Weberknoten

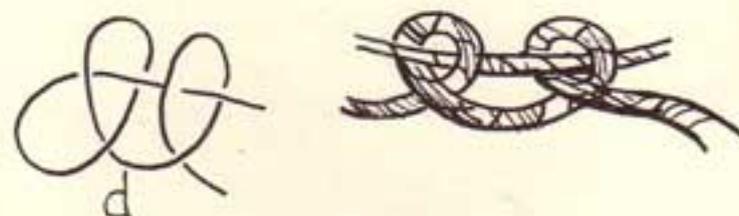
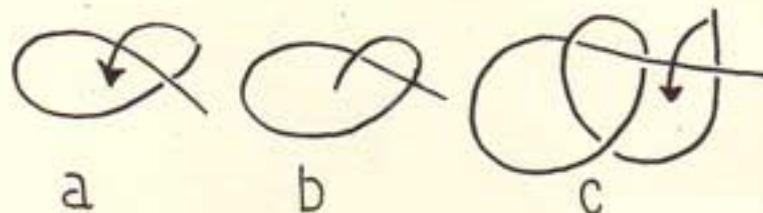
Die Achterschlinge (Kreuzklank, Webeleinstek, Maurerknoten)

Sie kann entweder geworfen oder gesteckt werden. Die Achterschlinge ist beidseitig belastbar. Sie beendet jeden herkömmlichen Bund und sollte mit einem Achterknoten gesichert werden.



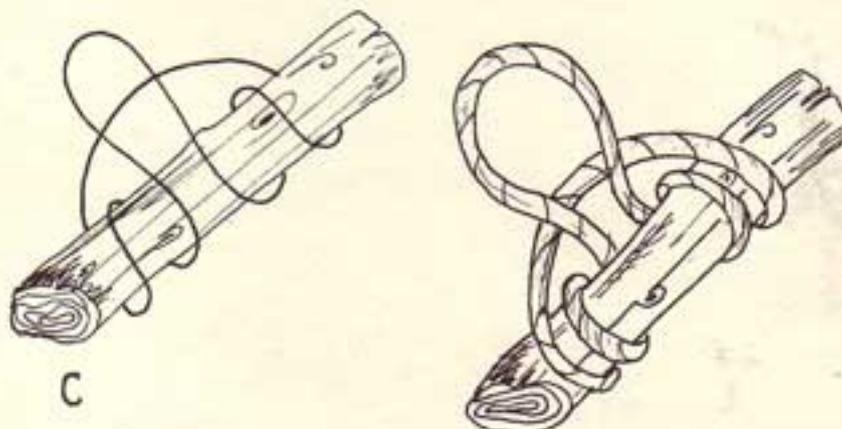
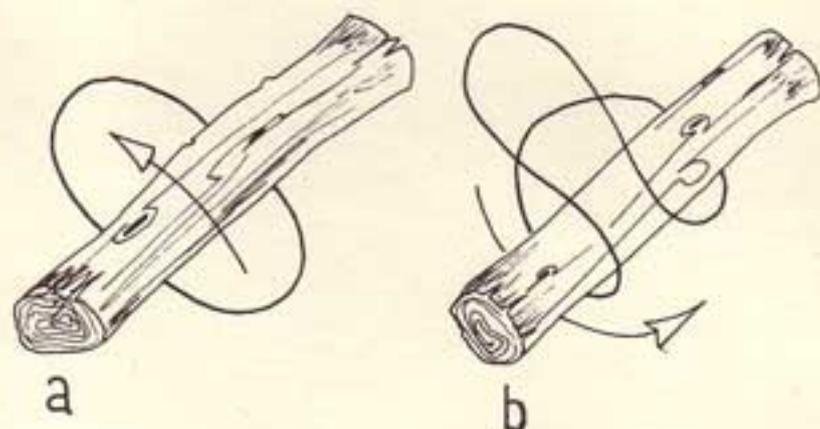
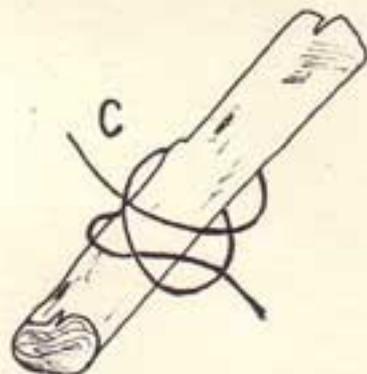
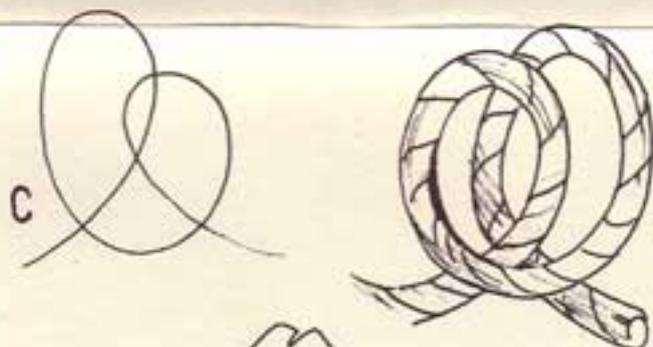
Gleitschlinge

Sie ist nichts anderes als eine Achterschlinge um ein Seil. Die Gleitschlinge zieht sich bei Belastung zusammen und kann nach dem Lockern verschoben werden. Sie ist die ideale Schlinge zum Spannen von Zeltschnüren. Es sollten jedoch immer zwei bis drei Schlingen hintereinander gemacht werden, da eine Schlinge alleine den Zug nicht aushalten würde.



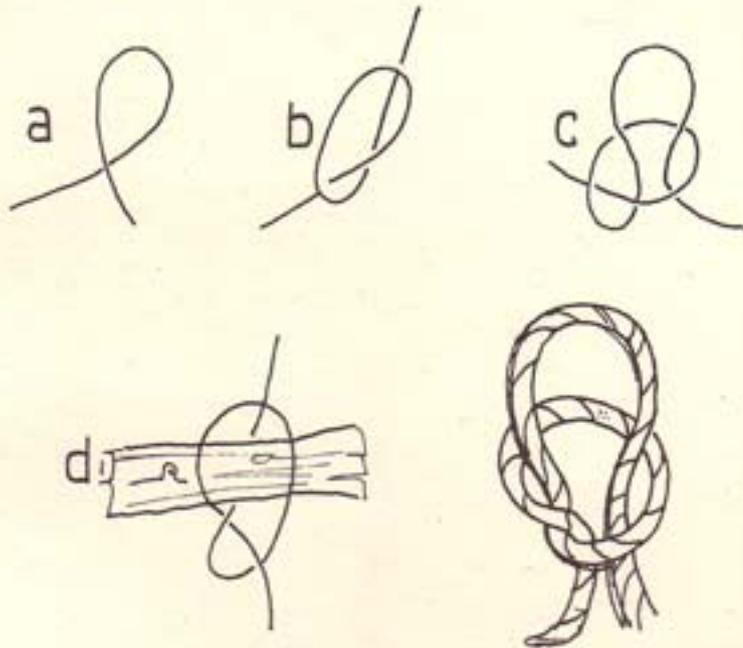
Die Prusikschlinge

Sie wird leicht mit der Gleitschlinge verwechselt. Sie hat zwar dieselben Eigenschaften, ist aber schwerer zu lösen als die Gleitschlinge.



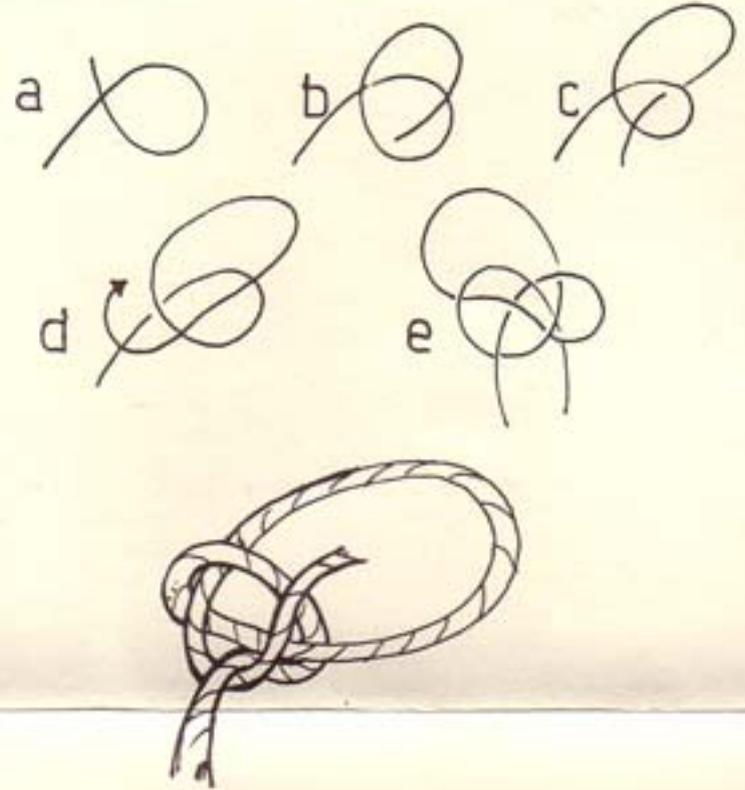
Der Strickleiterknoten (Ankerstich)

Wie schon der Name sagt, wird dieser Knoten unter anderem zur Herstellung von Strickleitern verwendet.



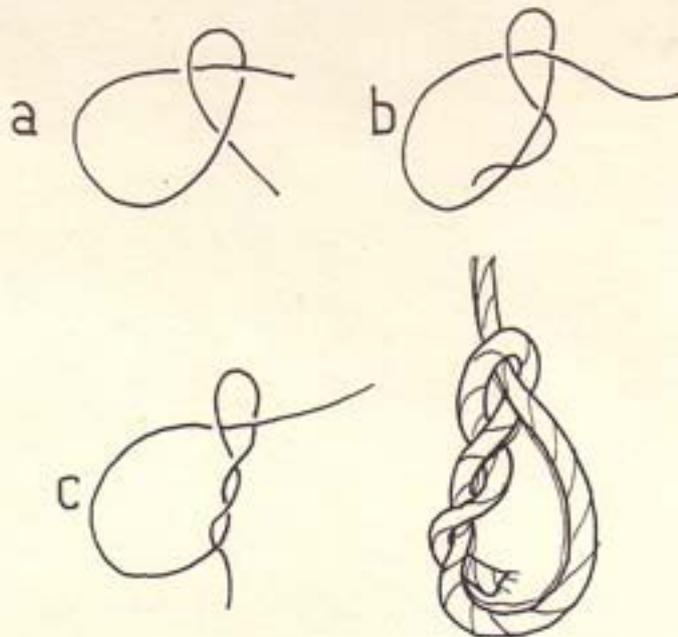
Die Rettungsschlinge (Palstek, Bulinknoten)

Dieser Knoten rutscht nicht, d.h. eine Schlinge, die mit diesem Knoten geknüpft wird, zieht sich nicht zusammen. Deshalb wird dieser Knoten zum Anseilen verwendet. Ein weiterer Vorteil ist, daß sich dieser Knoten auch im nassen Zustand immer noch leicht lösen läßt.



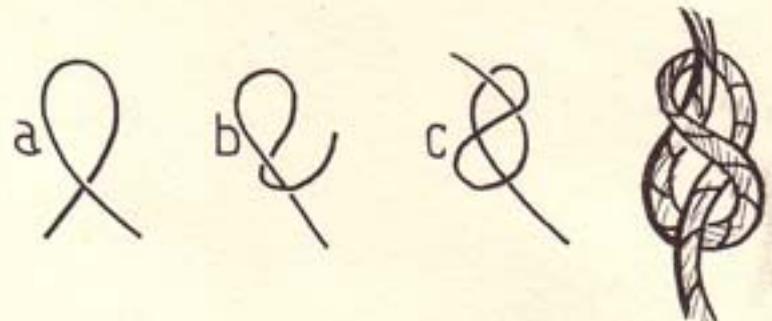
Der Zimmermannsklank

Diese Schlinge kann nur verwendet werden, wenn sie auf Zug belastet wird. Andernfalls würde sie sich lösen. Mit dem Zimmermannsklank beginnt jeder Bund.



Der Achterknoten

Er dient hauptsächlich zur Sicherung etwaiger Schlingen, um das Durchgleiten eines Seiles zu verhindern. Er kann aber genau so gut zur Sicherung verwendet werden, um ein Ausfransen zu vermeiden.





1-10 Kinder
ab 10 Jahre



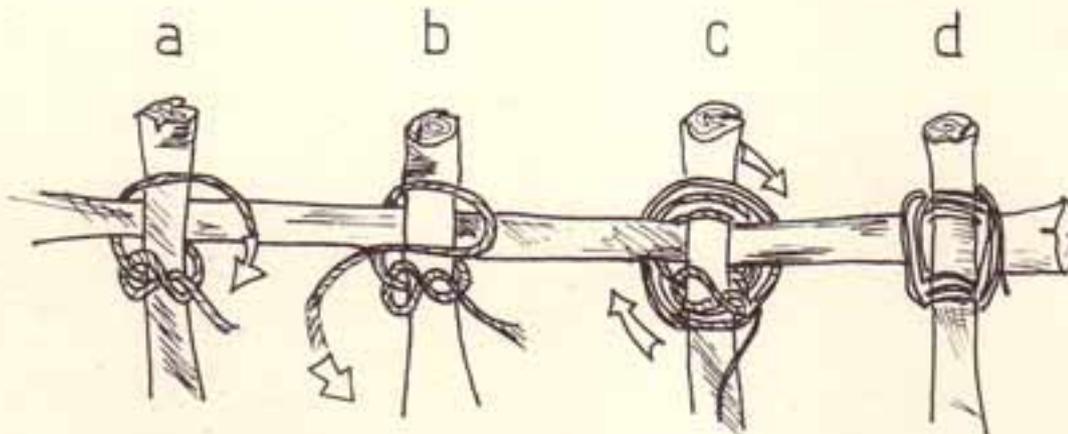
1-3

Der Kreuzbund

Dieser Bund eignet sich sehr gut zum Verbinden von Rund- oder Kanthölzern. Meistens wird er dazu verwendet, Rundhölzer zu verbinden, die einen rechten Winkel zueinander bilden.

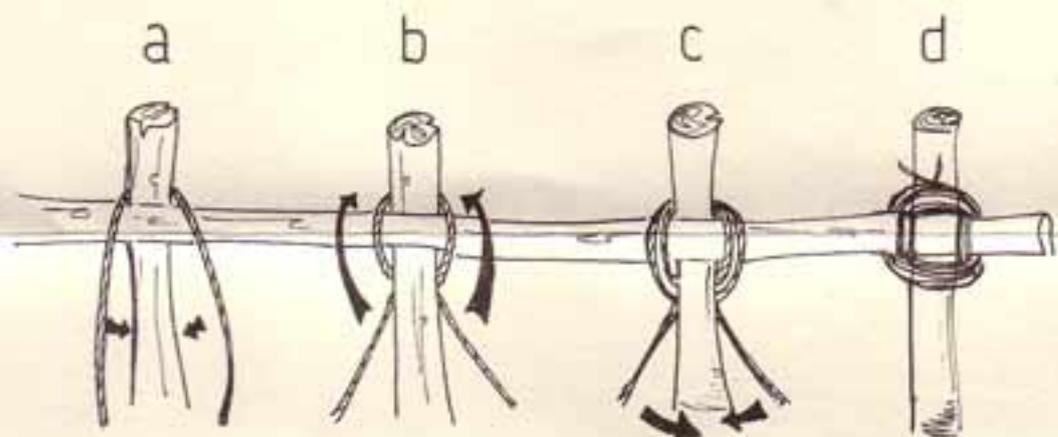
Zuerst wird am tragenden Holz (das ist das Holz, das schon feststeht) ein Zimmermannsklank gebunden.

Dann wird durch die Hölzer durchgeflochten. Ungefähr nach dem dritten Mal kann mit dem Abbinden begonnen werden. Bis dahin war die Spannung des Seiles noch nicht so wichtig. Jetzt aber ist es unumgänglich, beim Abbinden das Seil völlig zu spannen. Dadurch wird die spätere Festigkeit des Bundes bestimmt. Abgeschlossen wird der Bund mit einer oder zwei Achterschlingen, die mit einem Achterknoten gesichert werden.



Für alle Fälle ist ein exaktes Legen der Schlingen und genaues Arbeiten von größter Bedeutung. Der Bund könnte sich sonst bei Belastung zusammenschieben oder sofort lockern.

Wird der Kreuzbund auf japanische Art gebunden, so wird zuerst ein Seil in der Mitte um einen Balken geworfen und dann genau so wie vorher geflochten. Abgeschlossen wird hier mit einem Weberknoten.

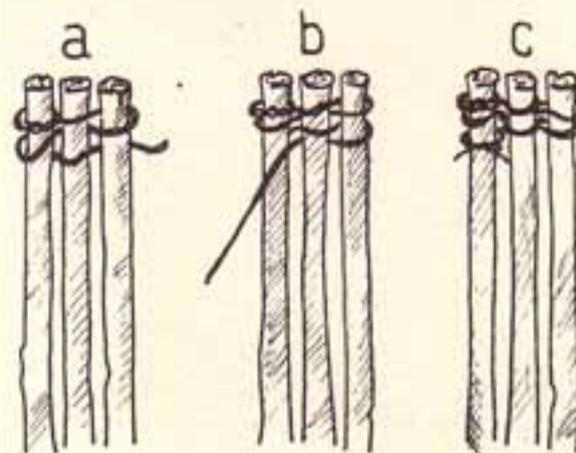


Der Vorteil dieses Bundes besteht darin, daß man zu zweit arbeiten kann. Dabei hat jedeR ein Ende, an dem er/sie anziehen kann. Besonders Kindern erleichtert diese Möglichkeit das Fertigen von Bündeln.

Der Dreifußbund

Dieser Bund wird ausschließlich zur Herstellung eines Dreifußes gebraucht. Einen solchen kann man zum Beispiel zum Kochen verwenden, indem man in seiner Spitze ein Seil mit einem Topf befestigt und dieses über eine Feuerstelle hängt.

Man legt drei Rundhölzer nebeneinander und beginnt beim äußerst linken mit einem Zimmermannsklank. Dann schlingt man das Seil durch die Stangen und schließt auf der Stange, auf der man begonnen hat, mit einer Achterschlinge, die mit einem Achterknoten gesichert wird.





ab 10 Jahre

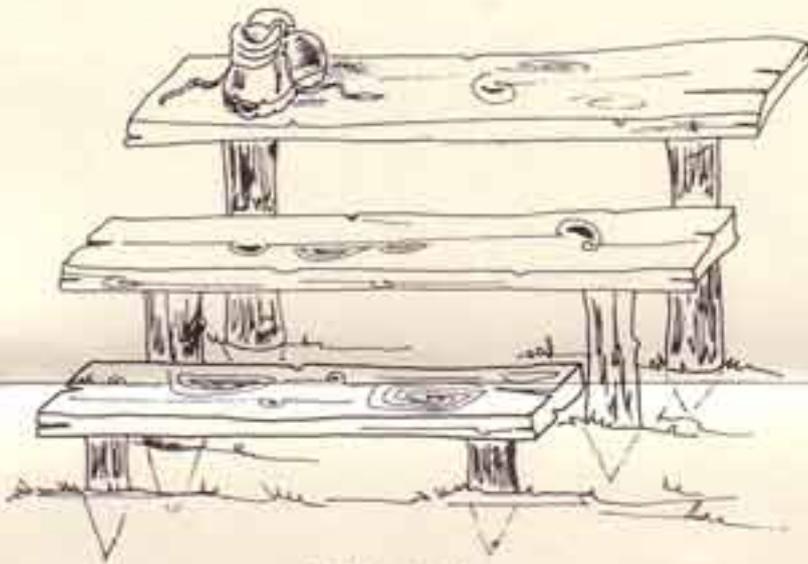
Tips für die Zelteinrichtung

Schlafplatz: Mit ein paar Holzstangen, die z.B. an den Zeltstangen angebunden werden, kannst Du einfach den Schlafbereich vom übrigen Platz abgrenzen. So ist der Bereich, der mit Schuhen betreten werden darf, vom übrigen Raum getrennt.

Wäscheleinen: Zwischen den Zeltstangen kannst Du bei den meisten Zelten eine Leine spannen, auf der Du z.B. (nasse) Kleidung aufhängen kannst.

Schuhständer

In jedes Zelt gehört ein Schuhständer. Wenn das Zelt keinen Boden hat, kannst Du zugespitzte kurze Holzpflocke in die Erde schlagen und darauf Bretter (Schwartlinge) befestigen.

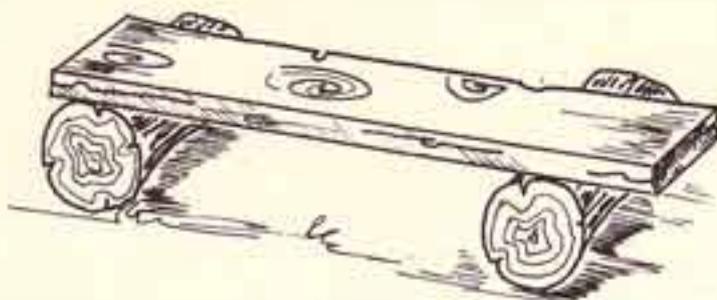


Schuhständer

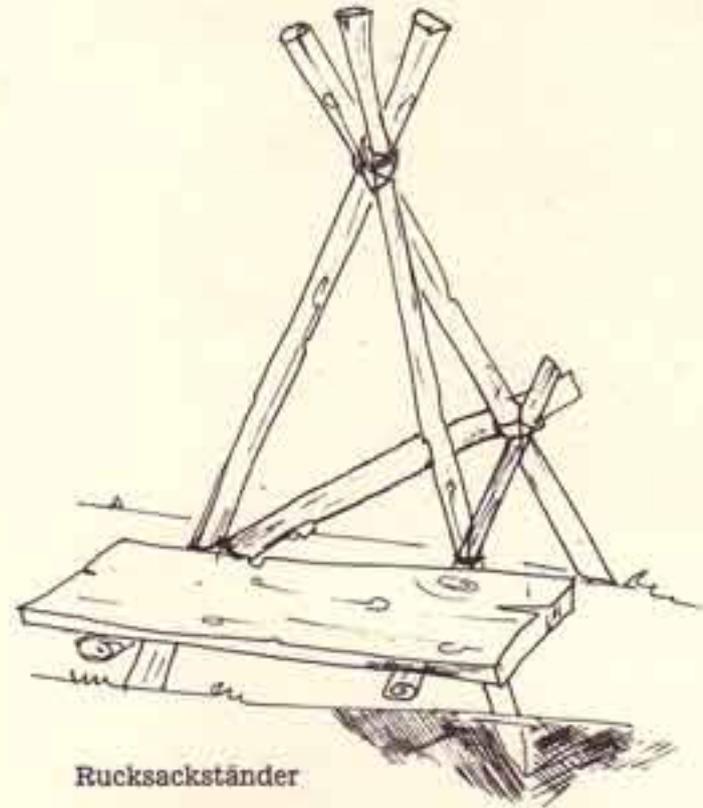
Hat Dein Zelt einen Boden, so lege entweder ein Holzbrett oder einen Kunststoffsack auf und verwende diesen als Schuhplatz. Beim Zeltreinigen wirst Du darüber froh sein.

Waschzeugständer

Während eines Lagers ist es wichtig, im Zelt eine gewisse Ordnung zu halten. Dabei hilft Dir auch ein Waschzeugständer, denn ein Teil des Waschzeugs ist oft feucht, weil benutzt. Die diversen Waschzeugbehälter werden auf dem Bord nebeneinandergestellt.



Waschzeugständer



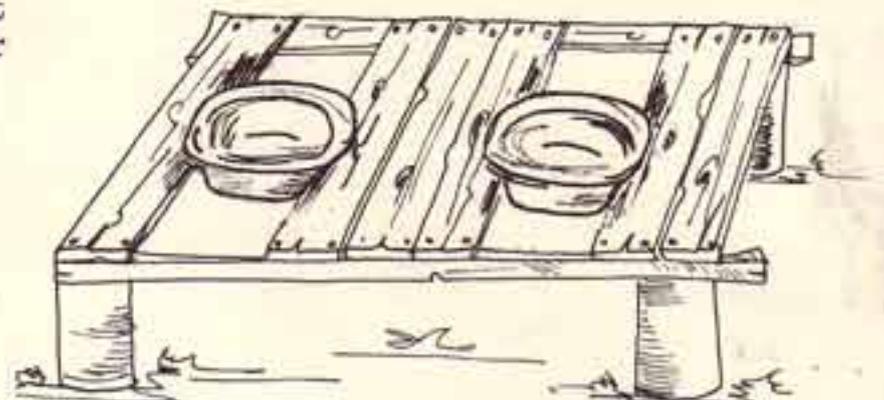
Rucksackständer

Waschstellen

Gibt es auf dem Lagerplatz keine fixen Waschplätze, so kannst Du mit einfachen Mitteln selbst eine bauen. Dazu brauchst Du allerdings zwei wasserdichte Waschtüscheln.



einfache
Waschstelle



zweifache Waschstelle





mind. 5 Kinder
ab 10 Jahre



1



mind. 3 Std.

Kochst Du auf einem Zeltlager, das länger als ein Wochenende dauert, selbst, so zahlt es sich aus, eine Kochstelle mit Eßplatz zu bauen. Diese dient nicht nur zum Kochen, sondern auch zum Zusammensetzen beim Tagesprogramm und in der Freizeit. Besonders bei Regenwetter bietet eine überdachte Kochstelle Schutz.

Es gibt viele Arten, Kochstellen zu bauen. Besonders bewährt haben sich zwei Modelle: Die langgestreckte und die rechteckige Form des Koch- und Eßplatzes.

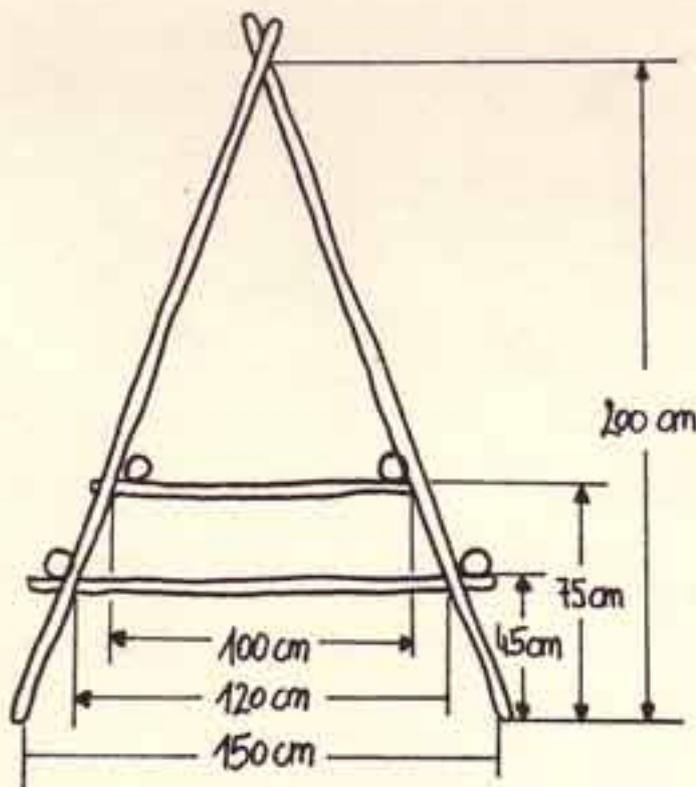
Der langgestreckte Koch- und Eßplatz

Vorteile: Dieser Typ kann auf einem kleinen, eventuell auch unebenen Untergrund gebaut werden. Es können auch stehende Bäume miteinbezogen werden. Die Kochstelle ist von allen Seiten gut zugänglich. Es können mehrere, nicht allzu große Planen verwendet werden.

Nachteil: Bei Regen bietet diese Kochstelle weniger Schutz.

Das Grundelement „A“: Je nach Bauart werden verschieden viele „A“s benötigt. Jedes „A“ wird einzeln am Boden liegend angefertigt. Jedes „A“ besteht aus 2 Längs- und 2 Querstangen. Zur Verbindung verwende in erster Linie den Kreuzbund.

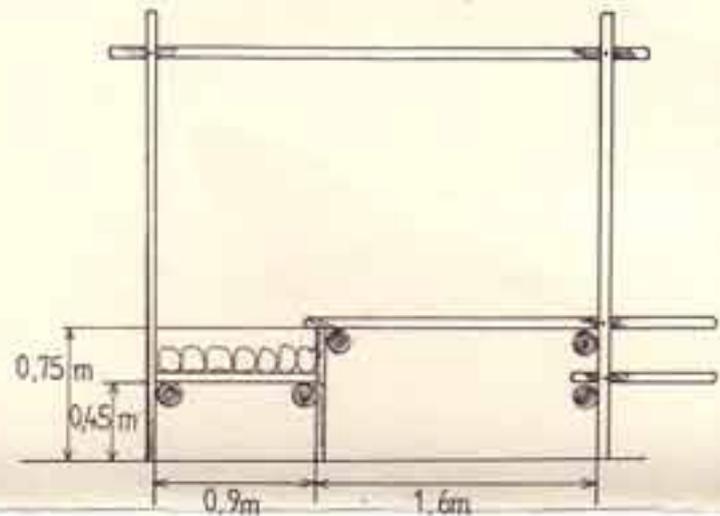
Je nach Untergrund gräbt man die „A“s zur Verbesserung der Standfestigkeit 15 - 30 cm ein.



Die „A“s werden durch 2 Sitzstangen (eher dick), 2 Tischstangen (mittel) und am Schluß durch eine Firststange (dünn) mit Kreuzbünden verbunden. Wichtig ist, daß beim Eßtisch die Längsstangen für die Tischplatte innen und die Sitzbalken außen befestigt werden. Dadurch ist der Abstand beim Sitzen groß genug. Pro Sitzplatz rechnet man bei Kindern ca. 50 cm. Bei acht Sitzplätzen ist der Eßplatz dann 2 m lang, da ja auf beiden Seiten gegessen werden kann.

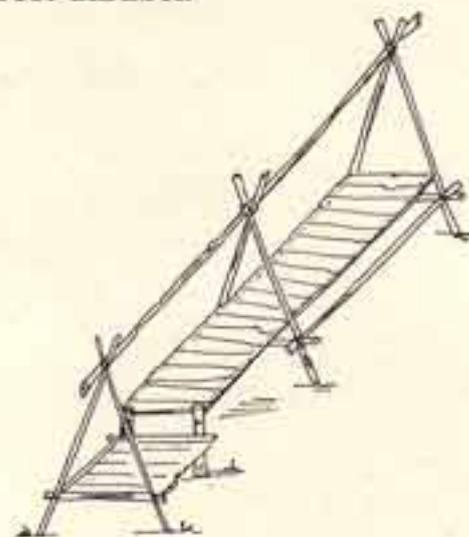
Zuerst wird der Eßplatz errichtet, erst dann die eigentliche Kochstelle. Bei dieser wird ein zusätzliches „A“ mit nur einem Querbalken angebaut.

Bei den angegebenen Maßen sind die Zugaben fürs Eingraben **NICHT** angegeben!



Aufbau der Feuerstelle:

1. Lege eine Schicht grüner (frischer) Blätter als Unterlage auf den Holzunterbau.
2. Schichte Steine dicht darauf.
3. Darüber bringe eine nicht zu knappe Menge „Gatsch“ (Lehm, Erde, ... mit Wasser) auf, damit das Feuer nicht durchbrennen kann.
4. Stelle Ziegel in Reihen darauf und lege einen Eisenrost darüber.




 mind. 5 Kinder
ab 10 Jahre


1



mind. 3 Std.

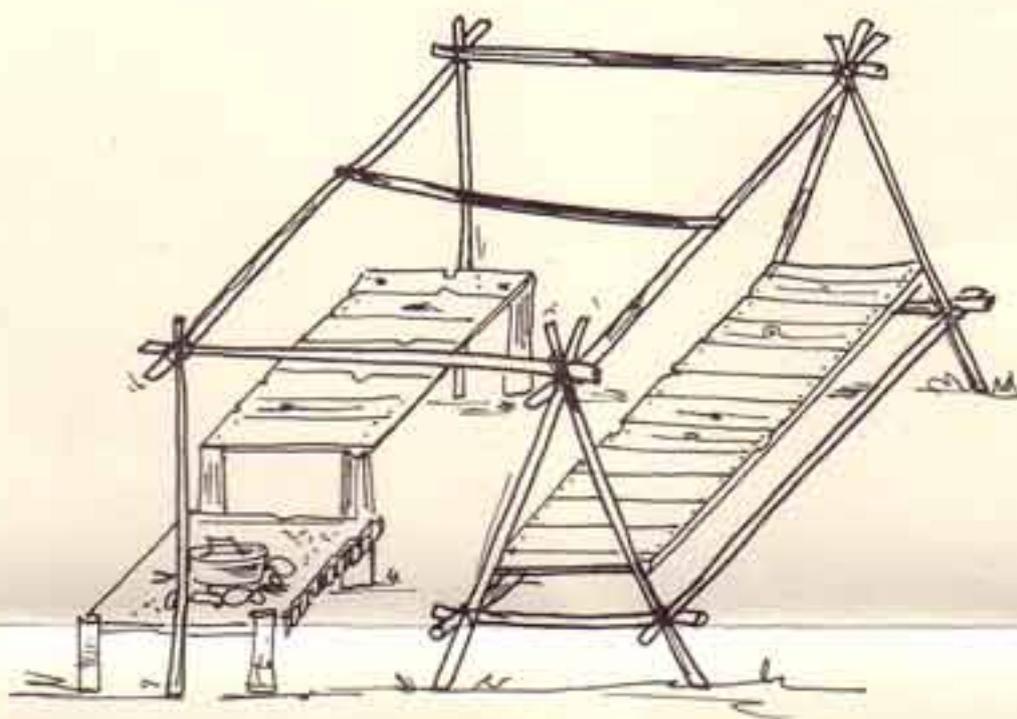
Vorteile: In der Mitte ist ein großer Platz, der auch bei Regenwetter ausreichend Schutz beim Kochen und Programm bietet. Durch die flache Bauart ist die Anfälligkeit gegen Wind gering.

Nachteile: Für diese Konstruktion ist eine sehr große Plane nötig. Ein Problem kann der Rauchabzug sein. Deshalb ist es wichtig, daß über der Feuerstelle die Plane ihren höchsten Punkt hat.

Bei der rechteckigen Form des Koch- und Eßplatzes stehen Tisch und Anrichte gegenüber. Damit das Was-

ser abrinnen kann, ist darauf zu achten, daß zwischen diesen beiden ein Gefälle besteht. Es sind mindestens 3 (dünne) Querstangen anzubringen, um zu verhindern, daß sich bei Durchhängen der Plane Regenwasser ansammeln kann.

Für diese Kochstelle ist ein ebener Platz mit ca. 3,5 × 2,5 m nötig. Die beiden „A“s der Anrichte können durch einfache, gut eingegrabene Stangen ersetzt werden. Ansonsten werden Tisch und Anrichte wie bei der langgestreckten Form gebaut. Gutes Gelingen.



Einige Tips

- ☑ Rauchabzug: Wer beim Aufstellen der Kochstelle die Windrichtung berücksichtigt, wird das ganze Lager darüber froh sein.
- ☑ Planen: Es genügt oft nicht, die Planen an ihren Enden mit Schnüren festzubinden. Wenn Du kleine Holzpflocke zu Hilfe nimmst, hast Du genügend Zug, um die Plane effizienter zu spannen.
- ☑ Halterungen für Geschirr, Werkzeug usw. bekommst Du, indem Du Nägel in die Pfosten einschlägst und Hammer, Beil, Beißzange, Säge, Töpfe, Schöpfer, etc. daran aufhängst bzw. befestigst.
- ☑ Bretter, die zwischen den „A“s im oberen Bereich angebracht werden, bieten Platz für Eßgeschirr und Töpfe.
- ☑ Auf Schnüren, die gespannt werden, können Tücher oder nasse Kleidung aufgehängt werden.
- ☑ Wenn Kochstellen nur gebunden werden, ist es sinnvoll, das Holz vorher einzukerben, da so die Standfestigkeit erhöht wird.
- ☑ Eine andere Möglichkeit ist es, die Bundstellen vor dem Binden mit Holzstangen (Durchmesser Holz und Bohrer 1 cm) zu dübeln.
- ☑ Wenn Du bei alten Arbeitshandschuhen die Fingerspitzen abschneidest, hast Du geschützte Handflächen und das nötige Fingerspitzengefühl.

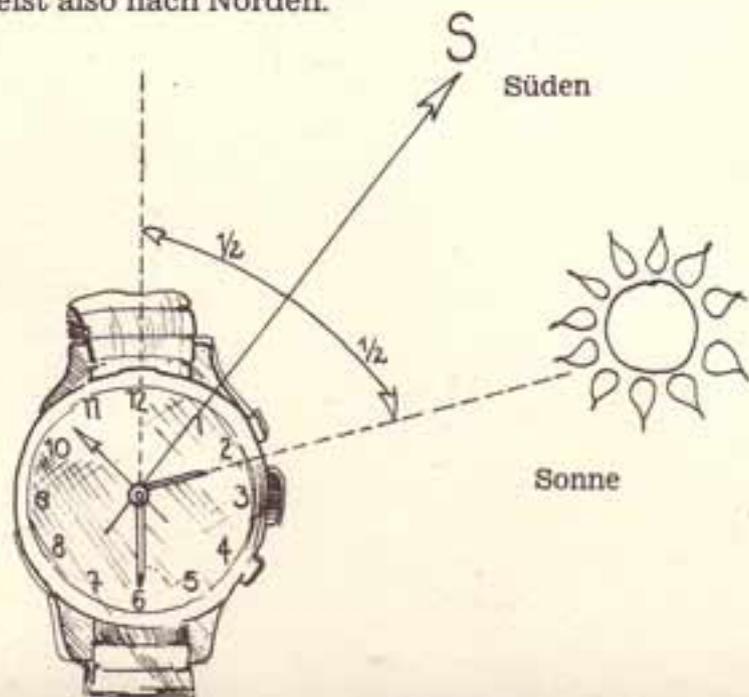




ab 12 Jahre

Nach Sonne oder Vollmond

Du hältst eine Uhr mit Ziffernblatt waagrecht und drehst Dich so, daß der Stundenzeiger genau zur Sonne (Vollmond) zeigt. Achtung: Während der Sommerzeit ziehe eine Stunde ab! Die Linie, die den kleineren Winkel zwischen Stundenzeiger und der Zahl 12 halbiert, zeigt ungefähr nach Süden. Die Gegenrichtung weist also nach Norden.



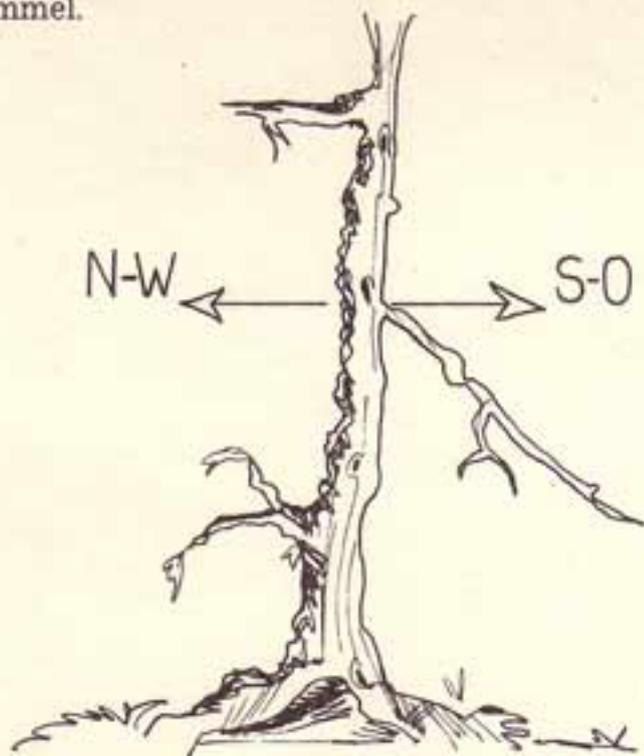
Nach dem Sternenhimmel

Der Polarstern zeigt nach Norden. Er hat am Himmel seinen fixen Platz. Die anderen Sterne wandern während der Nacht. Den Polarstern findest Du, wenn Du die „Hinterachse“ des Sternbildes „Großer Wagen“ (auch „Großer Bär“ genannt) um etwa das Fünffache verlängerst.



Durch Bäume und Felsen

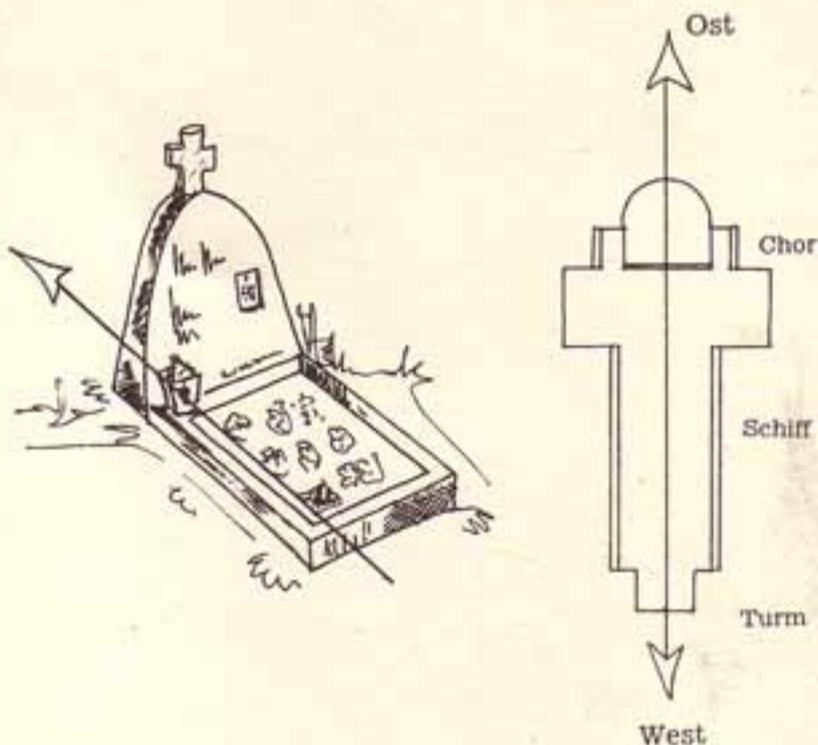
Freistehende Bäume und Felsen weisen bei uns, da Nord-West-Wind vorherrscht, auf der Nord-West-Seite oft Flechten, Moose oder windgebeugte Zweige auf. Stümpfe gefällter Bäume haben auf der Nord-West-Seite engere Jahresringe als auf der Süd-Ost-Seite. Dies sind vor allem gute Orientierungshilfen bei bedecktem Himmel.



In der Stadt

Die Sonne steht um 6 Uhr morgens ungefähr im Osten, mittags im Süden und um 18 Uhr im Westen.

Alte Kirchen sind in der Regel in Ost-West-Richtung gebaut. Der Chor ist im Osten, der Turm im Westen. Auf alten Friedhöfen sind die Grabsteine so, daß Du, wenn Du vor dem Grab stehst, nach Osten schaust.

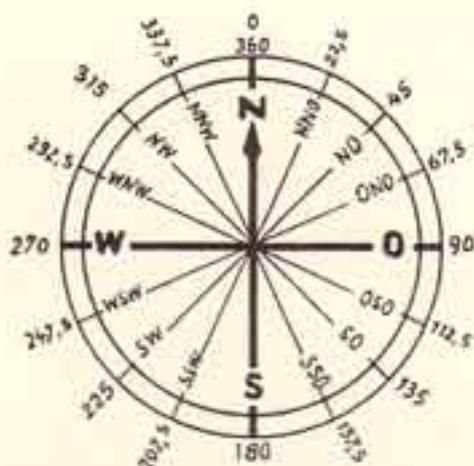




ab 12 Jahre

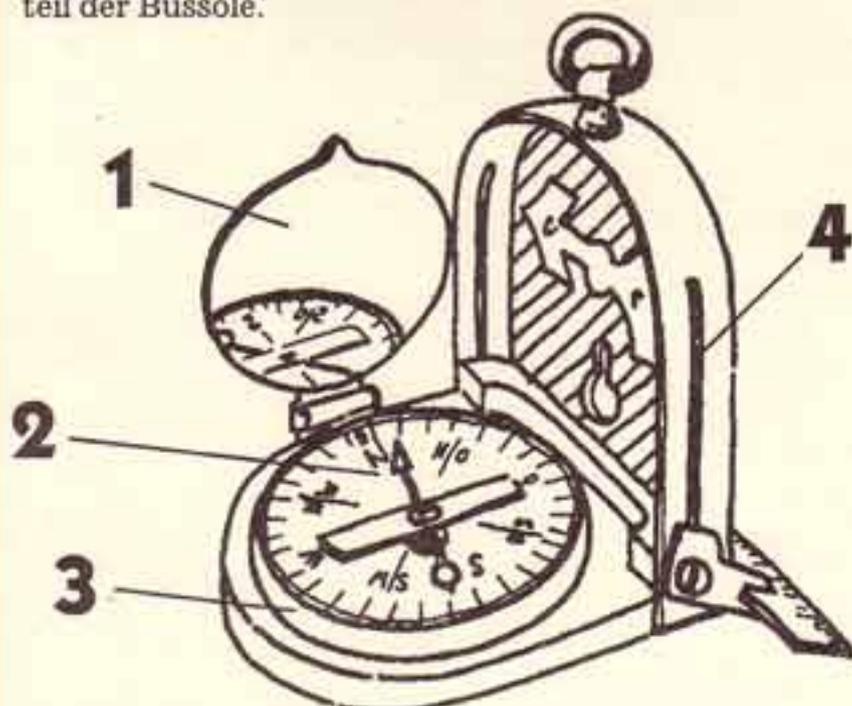
Windrose

Damit Du Dich auf dem Kompaß zurechtfinden kannst, hat er eine Windrose. Das ist eine Einteilung von 360° , die sich im Uhrzeigersinn dreht. Oben bei 0° ist Norden und unten bei 180° Süden. Rechts bei 90° liegt Osten und links bei 270° Westen. Merkspruch: Nicht Ohne Seife Waschen. Die Himmelsrichtungen werden mit ihren Anfangsbuchstaben abgekürzt. Bei vielen Kompassen steht bei Osten ein E für englisch „east“. Die Himmelsrichtungen, die dazwischen liegen, werden mit 2 Buchstaben abgekürzt, wobei N und S immer am Anfang stehen.



Bussole

Hier siehst Du eine gebräuchliche Bussolenart. Ihre wichtigsten Teile sind eine bewegliche Nadel, deren farbige (meist rote oder schwarze) Spitze in die Nordrichtung zeigt, und ein drehbarer Teilungsring, auf dem sich ein feststehender Zeiger und eine Windrose befinden. Die frei bewegliche Nadel und ihre Aufhängung bezeichnet man als „Kompaß“. Dieser ist ein Bestandteil der Bussole.



1 Spiegel – 2 bewegliche Nadel – 3 Teilungsring – 4 Visierschlitz

Erst mit der Bussole kannst Du Messungen durchführen, Richtungen bestimmen oder Dich im Gelände orientieren.

Bestimmen der wahren Nordrichtung

Eine der Grundaufgaben der Orientierung ist das Bestimmen der Nordrichtung mit der Bussole. Hier eine Anleitung in drei Schritten:

- 1 Stelle den Zeiger mit der Gradeinteilung auf N (0°).
- 2 Halte die so eingestellte Bussole möglichst knapp vor (wenn Spiegel vorhanden) oder unter das Auge. Jetzt drehe Dich mit dem ganzen Körper so lange, bis die gefärbte Spitze der Kompaßnadel mit dem Pfeil auf dem Teilungsring übereinstimmt.
- 3 Der Richtungspfeil weist nun genau nach Norden. Suche Dir einen gut sichtbaren Geländepunkt, der in dieser Richtung liegt, und merke ihn Dir.

Finden des Richtungswinkels

Willst Du eine bestimmte Richtung angeben, so gib den Winkel an, der zwischen der wahren Nordrichtung und der Sehnlinie liegt.

Den Richtungswinkel findest Du so:

- 1 Visiere über die Zielvorrichtung Deiner Bussole den betreffenden Punkt an.
- 2 Behalte diesen Punkt im Visier und drehe den Teilungsring so weit, bis Nadelspitze und Richtungspfeil übereinstimmen.
- 3 Nimm die Bussole herunter und lies den Winkel ab. Seine Gradzahl ist auf dem Teilungsring ersichtlich.

Finden eines Zieles mit bekanntem Richtungswinkel in der Natur

Dies ist die Umkehrung des Vorherigen:

- 1 Stelle den Teilungsring auf den verlangten Richtungswinkel ein.
- 2 Drehe Dich mit der so eingestellten Bussole so weit, bis gefärbte Nadelspitze und Richtungspfeil übereinstimmen.
- 3 Der Richtungspfeil weist nun genau in die gesuchte Richtung. Suche Dir einen gut sichtbaren Geländepunkt, der in dieser Richtung liegt, und merke ihn Dir.





ab 12 Jahre

Karte und Maßstab

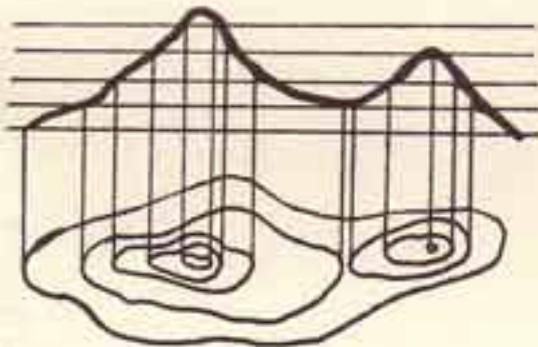
Karten geben vereinfacht und verkleinert ein Bild von einem Ausschnitt der Natur wieder. Die Verkleinerung wird im sogenannten „Maßstab“ angegeben, z.B. 1:50000. Das heißt, daß 1 cm auf der Karte 50000 cm (=500 m) in der Wirklichkeit entspricht. Für unsere Zwecke eignen sich am besten Karten im Maßstab 1:50000 oder 1:25000 (1 cm = 250 m).

Kartenzeichen

Häuser, Kirchen, Straßen, Wege, Seen usw. werden durch einheitliche Zeichen dargestellt. Auf jeder guten Karte findest Du eine Auflistung der verwendeten Zeichen und ihre Bedeutung.

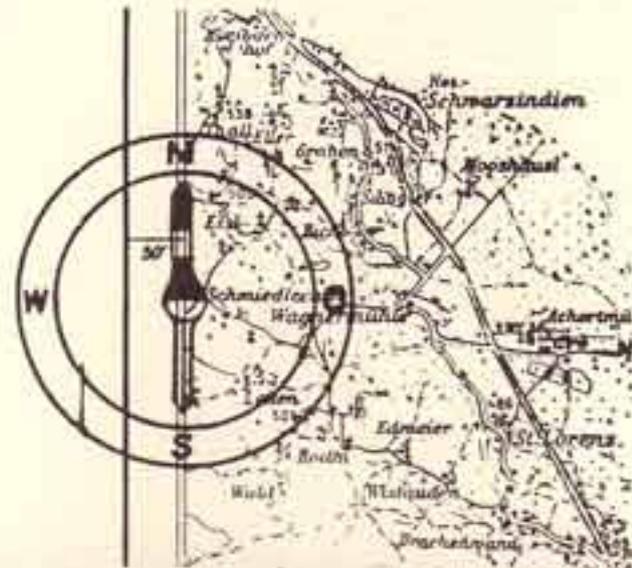
Geländedarstellung

Auch Geländeformen wie Berge und Täler sind auf der Karte in Form von „Höhenschichtlinien“ eingezeichnet. Diese verbinden alle Punkte, die auf gleicher Höhe liegen. Auf unseren Karten sind die Höhenschichtlinien *braun* dargestellt. Liegen die Linien eng beisammen, ist das Gelände steil, liegen sie weit auseinander, ist die Gegend eher flach. In ebenen Gebieten fehlen sie natürlich. Es gibt gewöhnlich 3 Arten von Höhenschichtlinien: etwas dickere für 100, dünne für 20 und strichlierte für 10 Höhenmeter.



Einnorden der Karte

Die wichtigste Technik im Umgang mit der Karte ist das „Einnorden“. Das heißt, daß die Karte so ausgerichtet wird, daß ihr Kopf nach N zeigt. Dazu stellst Du zuerst auf Deiner Bussole den Teilungsring so ein, daß der Pfeil nach N schaut. Dann legst Du die Bussole an den Kartenrand und drehst beide miteinander so weit, bis der Nordpfeil des Kompasses nach N zeigt.



Kartenlesen

So wie das Alphabet erst nach und nach erlernt werden kann, so ist es auch mit dem Kartenlesen. Eine Hilfe kann es sein, wenn die wichtigsten Kartenzeichen in spielerischer Form (z.B. Memory) gelernt werden. Der eigentliche Umgang mit der Karte wird am besten durch regelmäßiges Üben und Anwenden des Gelernten, durch Vergleichen von Natur und Karte bei jeder Wanderung erlernt.

Finden eines Zieles mit bekanntem Richtungswinkel auf der Karte

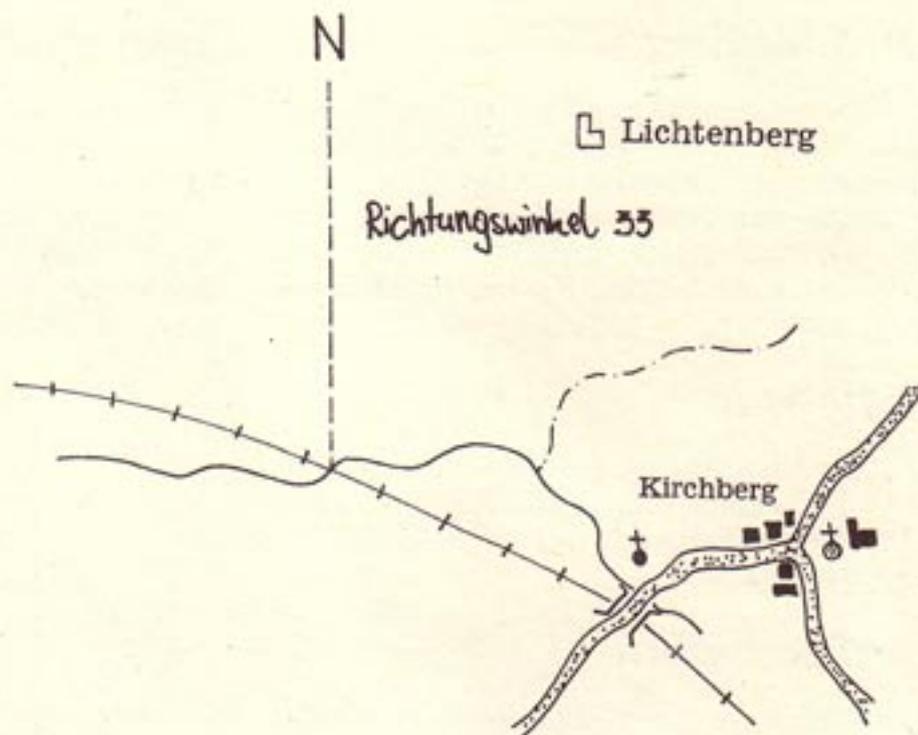
Wenn Du ein Ziel mit Hilfe des Richtungswinkels auf der Karte bestimmen willst, so ziehe von Deinem Standpunkt aus mit dem Bleistift eine dünne Linie nach oben. Dann lege die Bussole mit eingestelltem Richtungswinkel so an den Strich, daß der farbige Pfeil nach oben schaut. Die Bussole zeigt nun in die gesuchte Richtung. Besonders bei durchsichtigen Bussolen ist das sehr einfach.



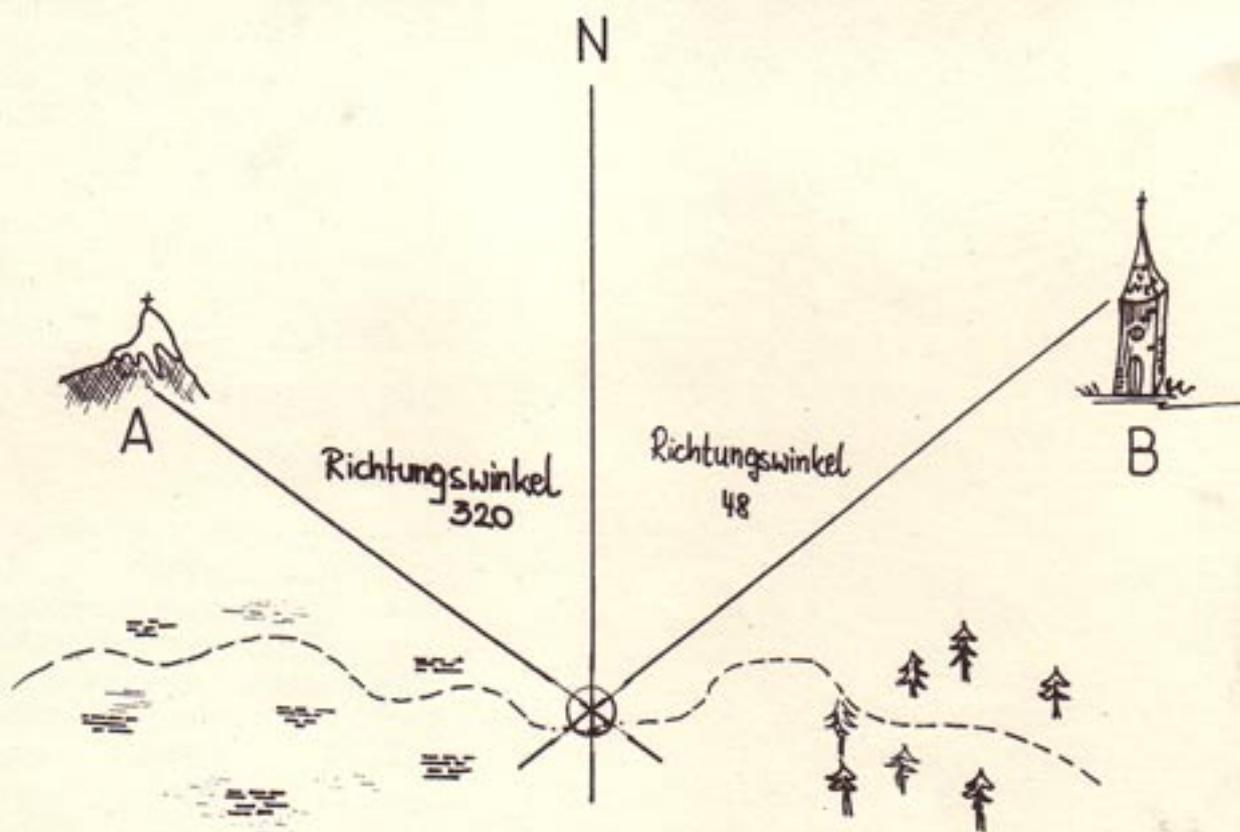
Ermitteln des eigenen Standpunktes

Wenn Du nicht mehr weißt, wo Du Dich befindest, kannst Du mit Hilfe einer genauen, eingeordneten Karte und einer Bussole oft Deinen eigenen Standort bestimmen.

Problem 1: Du weißt, auf welchem Weg Du bist, aber nicht genau, wo. Dann suche Dir einen markanten Punkt im Gelände (Kirche, Gipfel, Ruine, ...), der auch auf der Karte eingezeichnet ist. Nennen wir ihn „Ruine Lichtenberg“. Ermittle nun den Richtungswinkel zur Ruine und übertrage ihn auf die Karte. Dort, wo sich Weg und gezeichnete Linie schneiden, ist ungefähr Dein Standpunkt.



Problem 2: Du weißt nur mehr ungefähr, wo Du bist. In diesem Fall suche Dir zwei solcher Punkte im Gelände und bestimme die Richtungswinkel. Trage sie auf der eingeordneten Karte ein. Um den Schnittpunkt der eingezeichneten Linien denke Dir einen kleinen Kreis. In diesem Gebiet wirst Du höchstwahrscheinlich sein.





mind. 2 Kinder
ab 10 Jahre



1

Abfälle

- ⇒ Eßbare Speisereste gut verschließen und, wenn möglich, kühl stellen.
- ⇒ Nicht verwertbare Speisereste gib in einen verschließbaren Trankkübel.
- ⇒ Papier ist eine wertvolle Hilfe beim Feuermachen.
- ⇒ Abwaschwasser etc. leere in die Sickergrube (Grube in der Nähe der Kochstelle, die mit Holzrost und Reisig bedeckt ist).
- ⇒ Glas, Metalle und Kunststoffe entsorge wie gewohnt.

Abwaschwasser

Denke bereits beim Kochen daran, Wasser aufzustellen, damit Du nach dem Essen heißes Wasser zum Abwaschen hast.

Angebrannte Speisen

Nicht umrühren! Gib die Speisen gleich in einen anderen Topf und laß das Angebrannte zurück. Das Essen schmeckt meist noch tadellos. In den Topf gib Wasser und Spülmittel. Nach ausreichender Weichzeit läßt dieser sich leicht reinigen.

Kartoffeln

Wenn es eine Speise mit Kartoffeln gibt, stelle zuerst die Kartoffeln zu, da sie lange kochen müssen. Während die Kartoffeln kochen, kannst Du die anderen Speisen zubereiten.

Kochen

Wenn der Kochtopf mit einem Deckel zugedeckt ist, sparst Du mehr als ein Drittel Energie (= Holz + Kochzeit).

Nudeln

Nudeln immer ins *kochende* Salzwasser (große Blasen steigen auf) geben.

Öl

Vorsicht, Öl brennt leicht. Sollte es doch einmal passieren, daß es Feuer fängt, gib einfach einen Deckel auf die Pfanne und nimm sie vom Feuer. Wasser vergrößert blitzartig die Oberfläche der Öltröpfchen und führt zu einer riesigen Stichflamme.

Saucen

Zu dick geratene Saucen und Suppen kannst Du mit etwas Wasser und einem Suppenwürfel leicht verdünnen.

Zu dünne Suppen oder Saucen kannst Du mit etwas Mehl, das zuerst mit Wasser vermischt wird und dann in die Sauce kommt, eindicken.

Töpfe

Pfannen, Töpfe und Deckel reibe vor dem Kochen außen mit Seife ein. Sie lassen sich am Ende des Lagers um vieles leichter reinigen. Verwende dazu Stahlwolle.

Versalzene Speisen

Ist Dir einmal das Salz ausgekommen, so kannst Du bei Suppen, Saucen, Eintöpfen etc. mit einer geriebenen rohen Kartoffel oder etwas Rahm oder Wasser Linderung erzielen.





mind. 2 Kinder
ab 9 Jahre



1

Ei im Brotring oder Raclette gekocht auf einem heißen Stein - raffiniert

Suche einen flachen Stein mit geringer Dicke, wasche ihn und erhitze ihn möglichst lange im Feuer. Heraus- holen kannst Du den Stein z.B. mit einer Astgabel aus grünem (frischem) Holz.

Ei im Brotring: Auf den heißen Stein lege eine Brot- scheinbe, aus der das weiche Brot herausgenommen und nur mehr die Rinde übrig ist. Da hinein schlage das Ei.



Raclette: Lege ein dickes Stück Käse (z.B. Traunseer Raclette oder Greyerzer) auf den heißen Stein. Strei- che den abgeschmolzenen Käse mit einem Messer auf ein Stück Brot.

Du kannst den Käse auch auf einem Stein oder einem sauberen Brett möglichst nahe an die Glut legen und seitlich den geschmolzenen Käse abstreichen.

Forelle oder Schweinsröllchen gekocht in Blättern von Kraut, wildem Kren, Huflattich, etc. - für FeinschmeckerInnen

Prinzipiell kann jede Fleischsorte auf diese Weise zu- bereitet werden. Hier zwei Beispiele:

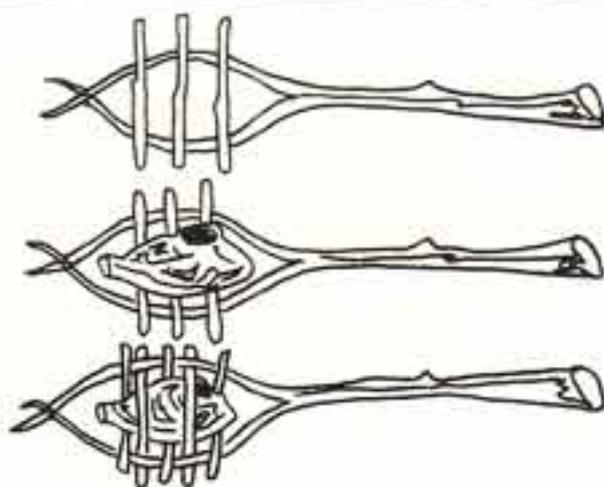
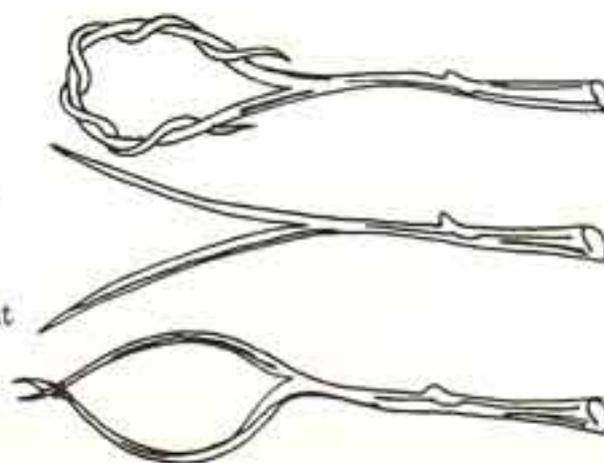
Forelle: Ausgenommene Forellen innen und außen reichlich salzen und dann in einige Schichten der mit Wasser befeuchteten Blätter wickeln. Verschließe das Päckchen mit Holzstäbchen oder Gras und lege es in die vorbereitete Glut (kein Feuer!). Bedecke das Päck- chen mit Glut und lasse es ca. 15 - 20 Minuten darin garen. Das Ergebnis ist wohlschmeckend und gesund.

Schweinsröllchen: Dünne Schweinsschnitzerl salzen, pfeffern und mit Senf bestreichen, mit einer Scheibe Hamburger Speck und Essiggurkerlscheiben füllen und zusammenrollen. Weitere Zubereitung wie oben.

Kochen in der natürlichen Bratpfanne - wie Robinson Crusoe

Suche eine Astgabel aus grünen (frischen) Zweigen und flechte sie mit ein paar anderen Zweigen zur Form ei- nes Tennisschlägers. Dann lege ein gut geklopftes Schnitzerl, Kotelett, eine Forelle oder ähnliches gewürzt darauf und spanne es mit ein paar Zweigen nieder, sodaß Du es drehen kannst, ohne daß der Inhalt her- unterfällt. Nun kannst Du Deinen Braten über der Glut garen.

Flechten
oder
mit Draht



Stangerlbrot - einfach und gut

Rezept für ca. 12 Personen. Zutaten: 1 Liter lauwarmes Wasser, 2 kg Mehl, 3 dag Salz (= 12 gestrichene Kaffeelöffel), 6 dag Hefe, eventuell Kümmel oder Oregano.

Mehl mit Salz und Gewürzen vermischen, Hefe im Wasser auflösen und zum Mehl geben. Gut kneten und einige Zeit (mind. 30 Minuten) ruhen lassen.

Inzwischen kannst Du ein größeres Feuer machen. Zum Backen lege nur soviel Holz dazu, daß die Glut unterhalten wird.

Huhn in der Schlinge - für AbenteurerInnen

Ein gerupftes, ausgenommenes und gewaschenes Henderl auf zwei Stäbchen spießen. Und zwar so: Die beiden Beine auf einem Spießchen und die beiden Flügel auf dem anderen aufspießen. Um das Ende der beiden Spieße eine Schlinge aus Draht ziehen. Das andere Ende des Drahtes wird auf einem schief in die Erde gesteckten Holzstab befestigt. Eine flache Grube ausheben und darin ein Gefäß zum Auffangen des Fettes aufstellen. Das Feuer am oberen Rand der Grube anzumachen und ständig in Flammen halten.

Bananenboot - eine köstliche Sache

Pro Person eine Banane auf der nach innen gekrümmten Seite aufschlitzen und dort einen Schokoladeriegel hineinstecken. Die so zubereiteten Bananen auf einen Rost oder direkt in die Glut stellen und warten, bis die Haut dunkel und die Schokolade geschmolzen ist. Dann ist das Bananenboot fertig und kann ausgelöffelt werden.

Spieße am Fließband

Wenn Du einmal für viele hungrige Mäuler kochen mußt, so wäre dieses Gericht genau richtig. Hierzu brauchst Du ein Grabenfeuer (siehe unter Karteikarte P16), welches Du entsprechend lang machst (pro Spieß ca. 4 cm). Nun lege auf jeder Seite des Grabens noch eine Holzstange oder dergleichen hin - auf jeden Fall sollen die Spieße darauf gut rollen können. Gib Glut in den Graben und schlichte dann die Spieße über den Graben. Willst Du die Spieße einmal drehen, so kannst Du mehrere gleichzeitig mit Deinen Handflächen an den Rändern des Grabens gut drehen.



mind. 2 Kinder
ab 10 Jahre



1

Kleine Holzkunde

Zunder: Als Zunder eignen sich alle Materialien, die schnell zu brennen beginnen, wie z.B. Papier, Rindenschnipsel, Holzspäne, Gräser, Birkenrinde oder ein Kerzenstummel. Die Rinde der Birke ist der beste natürliche Zunder. Sie enthält ein Harz, das schnell zu brennen beginnt, relativ heiß wird und lange brennt.

Unterzunder: Dazu eignet sich getrocknetes Reisig, am besten von Nadelhölzern. Das unterste Reisig ist selbst bei Regen noch trocken.

Feuerholz: Das Holz sollte trocken, abgelagert, kantig oder halbrund sein und von gesunden Bäumen stammen. Nasses, morsches, grünes (frisches), rundes Holz oder Äste brennen schlecht.

Hartholz (Eiche, Buche, Esche, Ahorn) hat einen hohen Brennwert, brennt schwer an und gibt eine gute Glut.

Weichholz (Fichte, Tanne, Lärche) hat einen geringeren Brennwert, brennt aber schneller an. Die Glut ist nicht so heiß und hält weniger lang an.

Sicherheit

- Jedes offene Feuer ist meldepflichtig!
- Wenn Du also ein Lagerfeuer oder einen Fackelzug planst, mußt Du dies bei der Feuerwehr, Gendarmerie oder am Gemeindeamt melden.
- Meldest Du Dein Lagerfeuer oder Deinen Fackelzug bei den zuständigen Behörden nicht, und es kommt zu einer Fehlalarmierung, mußt Du für die Einsatzkosten (welche nicht zu gering sind) aufkommen.
- Gerade im Hochsommer bei einer großen Trockenperiode ist es auch möglich, daß offenes Feuer überhaupt verboten ist. Dies erfährst Du bei den zuständigen Behörden (Feuerwehr, Gemeindeamt, Gendarmerie).
- Für den Fall, daß wirklich einmal etwas passiert, ist es auch gut, wenn die zuständige Feuerwehr weiß, wo Dein Lagerfeuer stattfindet. Dies verkürzt den Anfahrtsweg.

- Platziere Deine Feuerstelle nicht zu nahe an den Zelten bzw. nicht zu nahe beim Haus.
- Wenn Du Deine Feuerstelle aussuchst, schau auch nach oben (überhängende Bäume, Strom- bzw. Telefonleitungen).
- Laß ruhig die Kinder Lagerfeuer machen, aber nie ohne Aufsicht und Anleitung durch einen GruppenleiterIn.
- Stelle immer zwei Eimer gefüllt mit Wasser griffbereit neben das Lagerfeuer.
- Laß ein offenes Feuer nie ohne Aufsicht.
- Frage den/die GrundbesitzerIn, ob Du aus der Wiese den Rasen herausstechen darfst und lege um die Feuerstelle Steine, damit angrenzendes Gras nicht verbrennt.
- Lösche das Feuer gewissenhaft aus und kontrolliere mit einem Spaten oder einer Schaufel, ob noch Glutnester vorhanden sind.
- Nach dem Feuer: Lösche das Feuer gut ab, die Asche soll richtig im Wasser schwimmen. Ausgehobene Rasenziegel wieder einsetzen und mit zwei gekreuzten grünen Zweigen die ehemalige Feuerstelle kennzeichnen. Das ist wichtig, denn bei einem eventuellen Waldbrand verbrennen diese Zweige schwer, und Du kannst Deine Unschuld leicht beweisen.

Feueraufbau

Bevor man ein (größeres) Feuer aufbaut, ist es sinnvoll, einen Pflock in der Mitte einzuschlagen. Dann den Zunder darumlegen, dann Unterzunder und ein wenig weiches Feuerholz pyramidenförmig so darum schichten, daß Du beim Anzünden den Zunder leicht erreichen kannst (Öffnung auf der dem Wind zugewandten Seite freilassen). Zum Anzünden am besten ein Streichholz und eventuell Papier verwenden.



Für Kochfeuer verwendet man, wenn möglich, hartes Holz, da es eine heißere Flamme gibt.

Grabenfeuer

Eine einfache Erdfeuerstelle, die sich auch bei starkem Wind befeuern läßt. Es wird eine längliche, schmale Grube in Windrichtung ausgehoben. Der Aushub (Grasziegel) wird mit Steinen außen angehäuft.



Dreifußkochstelle

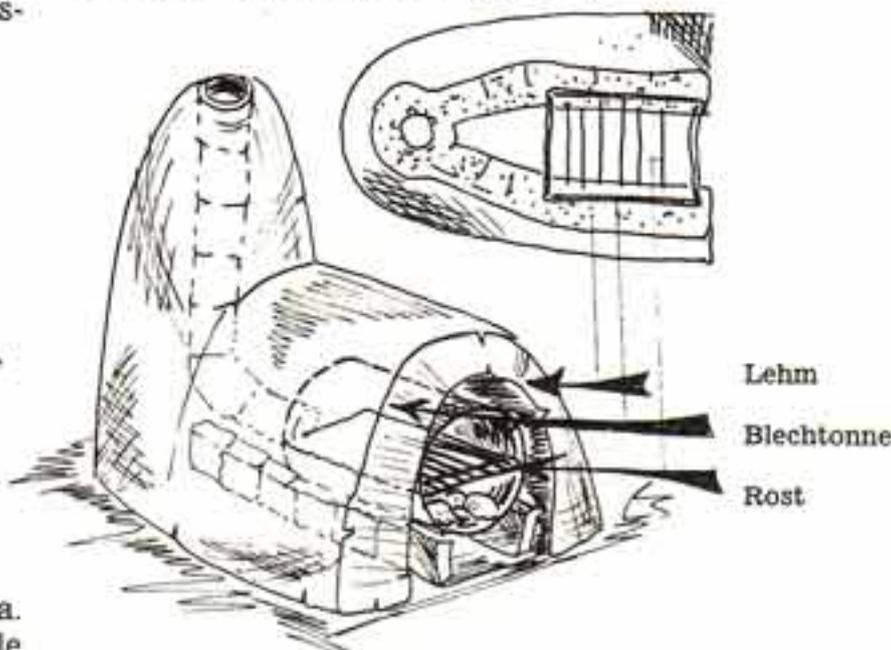
Fertige, wie in Karteikarte P6 beschrieben, aus drei ca. 1 bis 2 Meter langen Stangen einen Dreifuß an. Stelle das Dreibein über die Feuerstelle. In die Mitte hänge einen Kochtopf an einem Seil bzw. einer Kette mit einem Haken oder einem Astgabelstück an.



Backofen

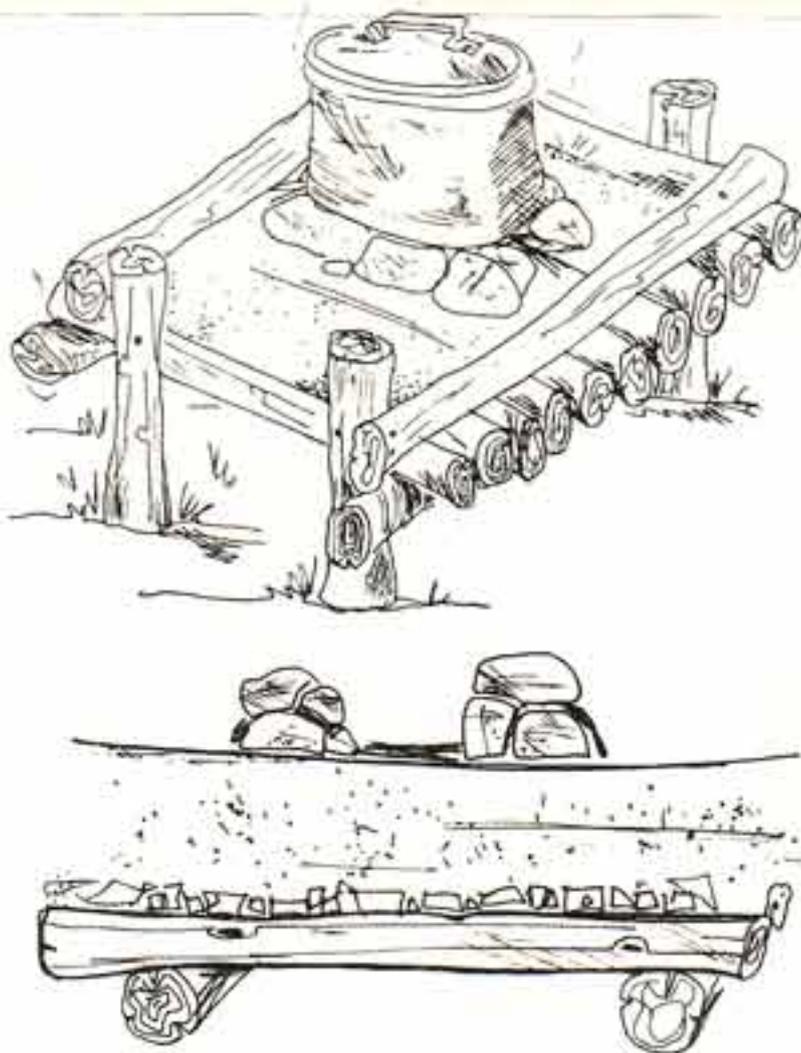
Der Aufbau ist auf der Skizze gut erkennbar. Der Feuerraum wird durch Ziegel oder Steine seitlich begrenzt und bleibt zum Kamin (Dosen ohne Boden und Dekkel) hin offen. Darauf liegt der Backraum auf (verschließbare und hinten geschlossene Blechtonne mit

ingelegtem Backblech oder Rost). In den unteren Teil kannst Du Steine zur Wärmespeicherung legen. Den ganzen Aufbau packe gut mit einem Lehm-Stroh-Salz-Gemisch ein. Erzeuge im Backraum eine kräftige Glut, gib das Backgut ins Rohr und verschließe es dicht. Backe nie bei Flammen. Leichter ist es, solch einen Backofen in einen Hang hineinzubauen.



Hochfeuerstelle

Siehe Kochstelle Karteikarte P8.





mind. 2 Kinder
ab 10 Jahre



1

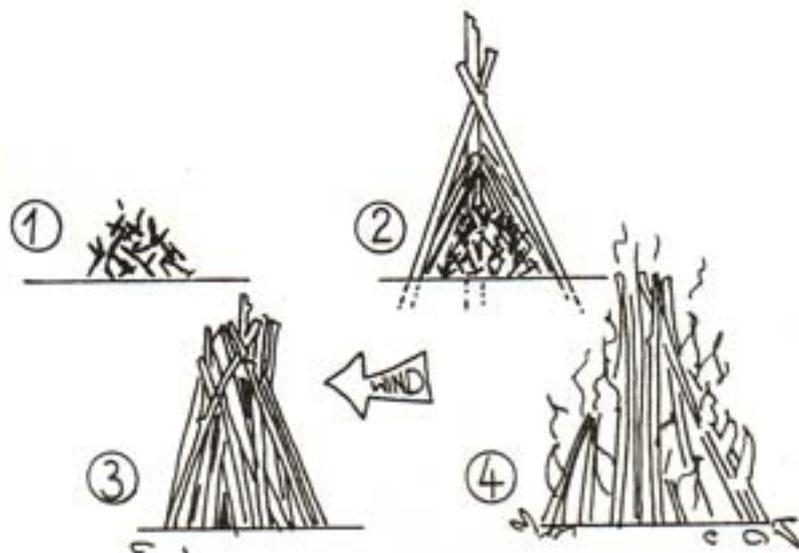
Für Lagerfeuer verwendet man weiches Holz, da es leichter und schneller brennt und heller leuchtet.

Pyramidenfeuer

Es ist die meist verwendete Form eines Lagerfeuers. Der Aufbau ist wie auf Karteikarte P15 („Feueraufbau“) beschrieben. Außen werden pyramidenförmig Holz-scheite oder Stangen angelegt.

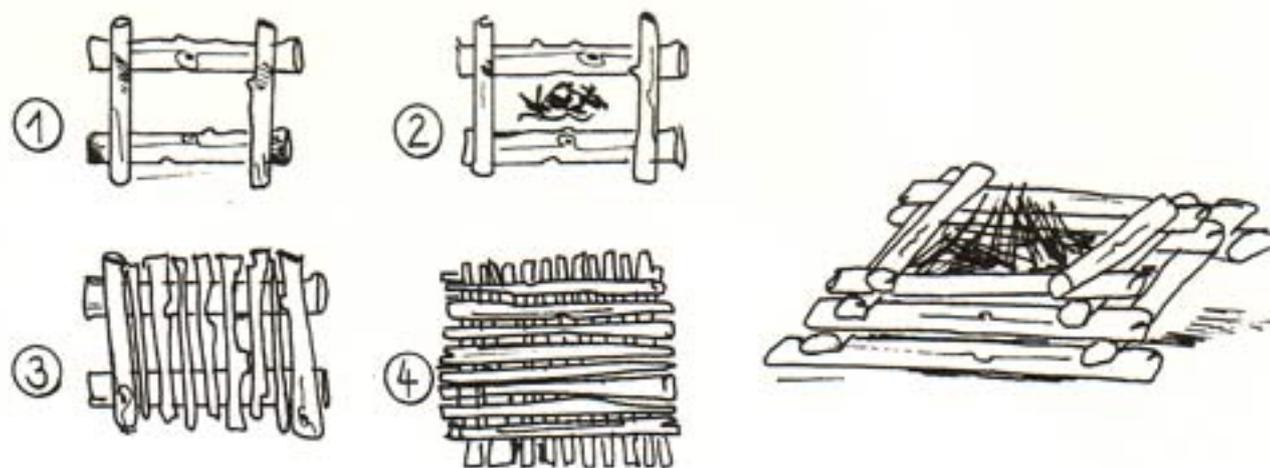
Sternfeuer

Dieses Feuer verbraucht wenig Holz und gibt doch ausreichend Wärme. Es wird daher auch als Wachfeuer verwendet. Zum Entzünden wird eine kleine Pyramide gemacht. Dann werden längere Holzstücke langsam zur Mitte nachgeschoben.



Blockhausfeuer

Rund um die Pyramide wird blockhausartig Rund- oder Kantholz aufgestapelt. Dieses Feuer gibt besonders viel Glut. Soll die Glut (zum Kochen) genützt werden, verwende Hartholz.



P18 Flaschenklavier



KLEINGRUPPE

ab 10 Jahre



BETREUERINNEN

1

Zuerst brauchst Du eine (Holz-)Stange, an welcher Du die Flaschen in Bauchhöhe aufhängen kannst.

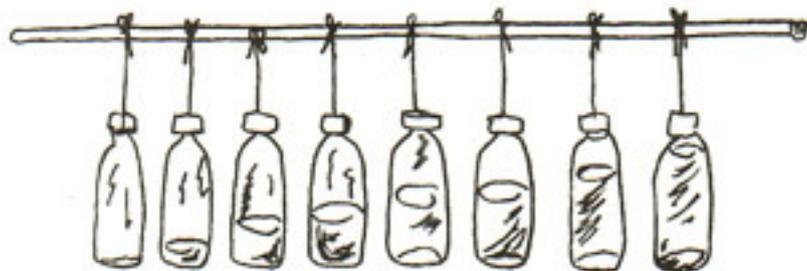
Dann brauchst Du acht verschiedene (oder auch gleiche) Flaschen. Wenn Du willst, und zur Steigerung der optischen Erscheinung, kannst Du diese anmalen (Dispersionsfarben oder wasserlöslicher Lack).

Jede dieser Flaschen hängst Du mit einem Draht auf die Holzstange und füllst nun unterschiedlich viel Wasser in die Flaschen.

Je mehr Wasser in einer Flasche ist, desto höher wird der Ton. Auf diese Weise kann es auch gelingen, eine Tonleiter abzustimmen. Jetzt noch zwei Holzstäbe oder auch „nur“ einen Löffel und los geht's.

Material:

- 8 Flaschen
- Farben und Pinsel
- Draht
- Holzstange (Besenstiel, ...)
- 2 Holzstäbe als Schlegel





ab 10 Jahre



1

Als Grundmaterial benötigst Du eine Kartonröhre (gab's bzw. gibt's teilweise noch von Waschpulvertrommeln) mit mind. 15 cm Durchmesser. Außerdem noch ein Schlauchstück, welches jedoch um einen um 6 - 8 cm größeren Durchmesser haben soll als die Kartonröhre.

In die Kartonröhre bohrst Du nun ca. 3 cm unter dem oberen Rand 8 Löcher mit möglichst gleichen Abständen zueinander und stichst je einen Holznagel (ca. 5 cm lang und gleicher Durchmesser wie die Bohrlöcher!) in die Löcher.

In das Schlauchstück zwickst Du am besten mit einer (Leder-)Lochzange oder einem Stanzeisen ebenfalls acht Löcher, und zwar so, daß die Abstände dieser Löcher mit den Abständen der Holznägel zueinander möglichst übereinstimmen.

Das Schlauchstück wird nun über die Holznägel darübergezogen und ist dann hoffentlich gut gespannt.

Mit einer Schnur, welche abwechselnd unterhalb und oberhalb der Holznägel gezogen wird, wird das Schlauchstück fixiert.

Natürlich kann man die Kartonröhre noch bunt bemalen und sich aus Holz und Tennisbällen Schlegel dazu basteln.

Tips

- Je größer der Durchmesser ist, umso voller ist der Ton.
- Je straffer das Schlauchstück gespannt wird, umso höher ist der Ton.
- Und je länger die (Karton-)Röhre ist, umso tiefer wird der Ton.

Material

- feste Kartonröhre oder Installationsrohr
- Schlauchstück aus einem alten Autoschlauch
- Holznägel (entweder selber machen oder in Form von „Dübelstangen“ in Baumärkten besorgen)
- Bohrmaschine
- Schnur
- (Leder-)Lochzange oder Locheisen
- Schere
- Säge (für die Holznägel)
- Hammer
- ev. Farben



P20

Panflöte

OUTDOOR/
INDOORGELÄNDE/
GEBÄUDE

BASTELN



KLEINGRUPPE

ab 10 Jahre



BETREUERINNEN

1

Die Röhren (ca. 8 Stk. - es können auch mehr sein) in unterschiedlicher Länge abschneiden (z.B. immer nur 2 cm kürzer als das vorhergehende Rohr). Die Enden des Rohres verschließen.

Möglichkeiten

Mit Wachs (in noch knetbarem Zustand in die Öffnung drücken und anschließend den unteren Teil des Rohres in heißes Wachs tauchen), mit Ton, mit Knetmasse, mit Plastilin.

Falls Du jedoch eine besonders gut abgestimmte Panflöte machen möchtest, so verwende zum Verschließen der Öffnung Korkstoppel (ca. 3 cm lang oder auch länger), welche zwar im Rohr halten, sich aber noch ein wenig bewegen lassen.

Anschließend schneide zwei Holzleisten (5 cm breit, auf jeder Seite um ca. 3 cm länger als die nebeneinanderliegenden Rohre) zurecht, lege die Röhren dazwischen und binde an den Enden und zwischen den Röhren die beiden Holzleisten fest.

Eine einfache und billige Art

Nimm einfach einen Gartenschlauch, schneide ihn in gewünschte Länge und Zahl ab, verstopfe die Öffnungen mit Plastilin und verbinde die Röhren ganz einfach mit einem Klebeband, welches Du mehrmals um die Röhre wickeln kannst. Fertig.





ab 10 Jahre



1

Holunderflöte

(siehe Karteikarte M11)

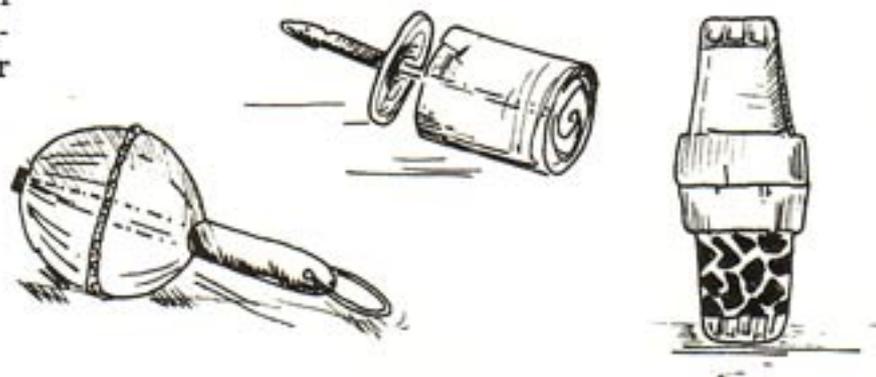
Schlauchtrompete

Nimm ein Stück Gartenschlauch und stecke in das eine Ende einen Trichter. In das andere kannst Du, wenn Du eines (z.B. vom Flohmarkt) hast, ein Trompetenmundstück stecken. Die Trompete funktioniert aber auch ohne Mundstück ganz gut.



Rasseln

Diese lassen sich leicht aus Kokosnußschalen, Blechdosen, Joghurtbechern etc. herstellen. Fülle sie bis zu einem Fünftel mit Reis, getrocknetem Mais, Erbsen, Bohnen oder ähnlichem. Der Klang ist abhängig von Größe, Material und Füllung.



Löffelschlagzeug

Nimm zwei Eßlöffel lose in die rechte Hand. Die linke Hand halte etwa 10 cm über das Knie und bewege die Löffel im Zwischenraum auf und ab. Dabei stoßen sie abwechselnd auf das Knie und die Hand, wodurch die Löffel aufeinanderschlagen und klingen.





ab 10 Jahre

EINZELÜBUNG

Einleitung

Für das Schätzen und Messen gibt es viele Tricks. Du erlernst sie am besten durch Ausprobieren und Üben. Gemessene Größen sind immer genau, geschätzte sollten auf ca. 10% genau sein.

Messen kannst Du nicht nur mit dem Maßband. Es stehen Dir viele Hilfsmittel zur Verfügung. Zum Messen brauchst Du eine vergleichbare Größe, die Du genau kennst. Messen kannst Du nur, wenn Du das zu Messende erreichen kannst.

Schätzen ist also in all den Fällen angebracht, in denen Du entweder nicht direkt Zugang oder keine Meßinstrumente hast.

Grundsätze für das Schätzen

- ⇒ Vergleiche die unbekannte Größe mit einer Dir bekannten.
- ⇒ Teile größere Unbekannte in mehrere Teile auf (z.B. ein Haus ist 8 Menschen hoch).
- ⇒ Verwende, wenn möglich, mehrere Methoden und bilde daraus den Mittelwert.

Häufige Schätzfehler

Eher zu kurz schätzt Du:

- wenn die Sonne im Rücken steht
- bei grellem Licht oder bei reiner (Föhn-)Luft
- bei Wasser und Schnee
- in der Ebene

Eher zu lang schätzt Du:

- gegen die Sonne oder bei flimmerndem Licht
- bei Regen oder trübem Wetter
- im Wald oder bei dunklem Hintergrund
- bei geneigtem Gelände und über Täler hinweg

Wasserwaagen

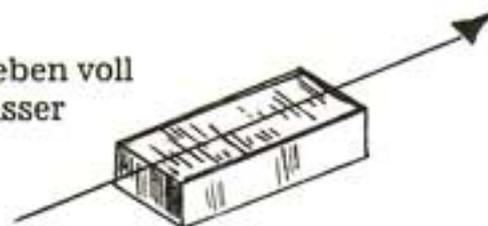
werden z.B. beim (Lager-) Aufbau oft verwendet. Mit ihnen kannst Du feststellen, ob etwas waagrecht ist.

Schlauchwaage: Steht das Wasser an beiden Enden eines mit Wasser gefüllten Schlauches, so sind sie waagrecht.



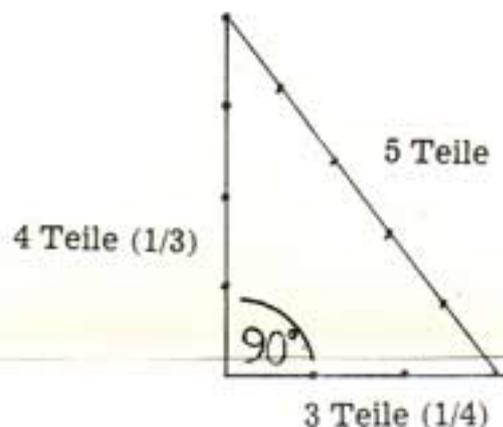
Gefäßwaage: Fülle ein möglichst langes Gefäß langsam mit Wasser. Steht es dann rundherum bis zum Rand, steht es waagrecht.

Gefäß eben voll mit Wasser

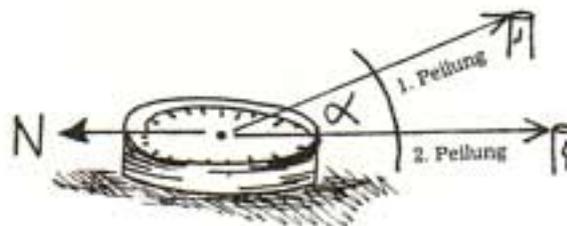


Winkel

Rechter Winkel: Einen rechten Winkel (90°) bekommst Du mit dem Satz von Pythagoras ($a^2 + b^2 = c^2$): Lege ein Dreieck, dessen Seiten sich 3:4:5 verhalten.



Winkelmessung mit dem Kompaß: Peile die beiden Punkte an und bestimme die Gradzahl. Die Differenz ergibt dann den Winkel.

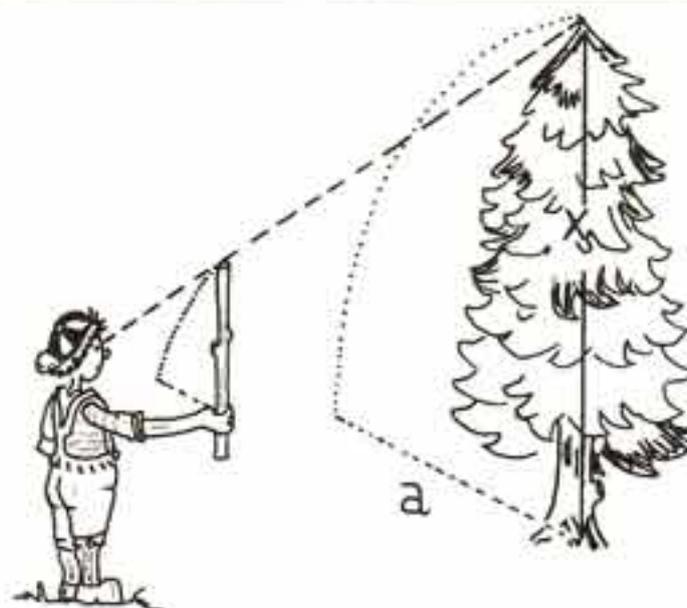




ab 10 Jahre

Augensprung

Mit ihm kannst Du Entfernungen messen. Die Länge Deines Armes verhält sich zum Abstand Deiner Augen ungefähr 1:10. Peile mit einem Auge und dem Daumen Deines ausgestreckten Armes einen Punkt an, dessen Entfernung von Dir Du messen möchtest. Wenn Du ihn angepeilt hast, öffne das andere Auge und schließe das erste (Augensprung). Du siehst nun einen anderen Geländepunkt. Den Abstand zwischen diesem und dem angepeilten Punkt multipliziere mit 10, und Du kennst die Entfernung.

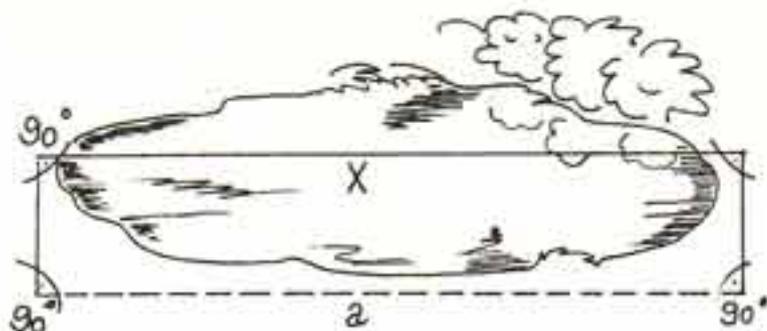


IndianerInnenmethode

Auch hier wird die Höhe von Gegenständen gemessen. Dazu stellst Du zwischen Dir und dem Gegenstand, den Du messen möchtest, eine Schüssel mit schmutzigem Wasser (denn schmutziges Wasser spiegelt mehr als sauberes). Nun verändere Deinen Standort solange, bis Du das Spiegelbild des höchsten Punktes des Gegenstandes siehst. Nun brauchst Du nur mehr die Entfernung von der Schüssel bis zum Fuß des Gegenstandes messen, und Du weißt die Höhe. Sollte sich jedoch trotz der Veränderung Deines Standortes kein Spiegelbild zeigen, so verändere den Standort der Schüssel.

Parallelmethode

Mit ihr kannst Du Wegstrecken messen, die z.B. auf der anderen Seite eines Flusses liegen. Stelle zuerst genau die gegenüberliegenden Punkte fest und schreite dann auf Deiner Seite die Strecke ab.



Holzfällermethode

Mit ihr kannst Du Höhen messen. Du nimmst einen Stock in Deine ausgestreckte Hand und peilst z.B. einen Baum an. Dann legst Du den Stock durch Drehen um 90° um, wobei er am Fußpunkt am selben Ort bleibt. Merke Dir oder markiere den Endpunkt und miß die Strecke.

Vergleich

Vergleiche das zu schätzende Maß mit einer Dir bekannten Größe. Stelle z.B. einen Freund vor ein Haus und übertrage aus genügender Entfernung seine Länge so oft wie nötig auf das Gebäude. Daraus kannst Du die Höhe des Hauses berechnen. Je größer Höhen sind, desto ungenauer schätzt Du sie!

Du hast eine ganze Menge von Hilfsmitteln bei Dir, wenn Du Deine eigenen *Körpermaße* kennst. Wichtige Maße sind:

- | | |
|-------------------------|----------------|
| ⇒ Daumenbreite | ⇒ Nabelhöhe |
| ⇒ Breite kleiner Finger | ⇒ Körpergröße |
| ⇒ Handbreite | ⇒ Armspanne |
| ⇒ Handspanne | ⇒ Schrittlänge |
| ⇒ Elle | ⇒ Schuhlänge |

Gut ist, wenn Du weißt, wieviele Schritte Du für 100 m brauchst. Nimm das Mittel aus verschiedenen Strecken (eben, bergauf, bergab, holprig). Bedenke, daß sich Deine Maße mit der Körpergröße ändern!

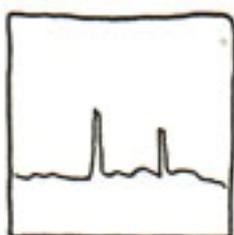
Es ist sinnvoll, wenn Du eine *Schnur* bei Dir trägst, die 1,20 m lang ist und bei 10, 20, 30, 50, 70 und 100 cm einen Knopf hat. Mit ihr kannst Du vieles Messen und auch einen rechten Winkel bilden (30 - 40 - 50 cm).



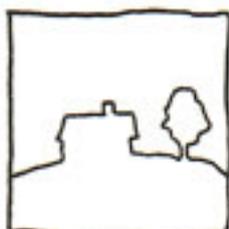


ab 10 Jahre

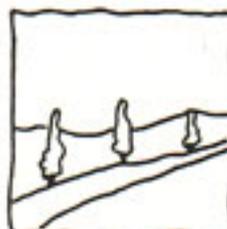
Bei normaler Sicht und durchschnittlicher Sehschärfe
sind ohne optische Hilfsmittel zu erkennen:



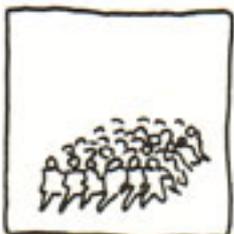
5000 m
Fabrikschlote



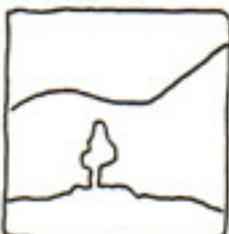
4000 m
einzeln stehende
Gebäude



2000 m
gr. freistehende
Bäume



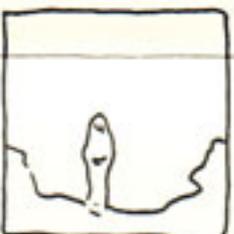
1500 m
Marschkolonne



1200 m
mittelgr. Bäume



1000 m
Bewegungen



500 m
Umriß einer Figur



400 m
Kopf



300 m
einzelne Gliedmaßen



250 m
Gesicht als
heller Fleck



150 m
Linie der
Augen



100 m
Einzelheiten
der Kleidung



OUTDOOR/
INDOORGELÄNDE/
GEBÄUDE

DENKEN



EINZELÜBUNG

ab 10 Jahre

Gewichte

Gewichte lassen sich am besten mit einer geeichten Waage messen.

Handwaage: Mit etwas Gefühl kannst Du Gewichte schätzen. Lege in die eine Hand ein Dir bekanntes Gewicht und in die andere das unbekannte. Wäge sie gegeneinander ab.

Heben: Gewichte kannst Du auch durch Hochheben schätzen. Hebe verschiedene Gewichte und vergleiche sie. Bekannte Gewichte sind z.B. 1 Liter Wasser (1 kg), Zementsack (50 kg), Semmel (50 g).

Du verschätzt Dich allerdings leicht, wenn sie verschiedene Konsistenz haben, z.B. der eine Stoff fest und der andere flüssig ist.

Temperatur

Die Temperatur wird bei uns in Grad Celsius gemessen. Celsius teilte den Bereich zwischen Gefrier- und Siedepunkt des Wassers in 100 Teile und erstellte so seine Skala.

Temperatur kannst Du nur vergleichend schätzen: Wasser gefriert bei 0°C und siedet bei 100°C. Die Temperatur des menschlichen Körpers beträgt um 37°C, Wachs schmilzt bei 64°C, Zinn bei 232°C, Blei bei 372°C.

Hilfsthermometer für Glut: Halte die offene Hand an der Stelle über das Feuer, an die das Bratgut kommen soll. Zähle dabei die Sekunden, wie lange Du die Hand in dieser Stellung halten kannst:

6 - 8 Sekunden	→	120 - 175°C
4 - 5 Sekunden	→	175 - 200°C
2 - 3 Sekunden	→	200 - 230°C
bis 1 Sekunde	→	230 - 260°C

Katholische Jungschar
Diözese LinzKinder wollen
ABENTEUEROÖ. PFADFINDER UND
PFADFINDERINNEN

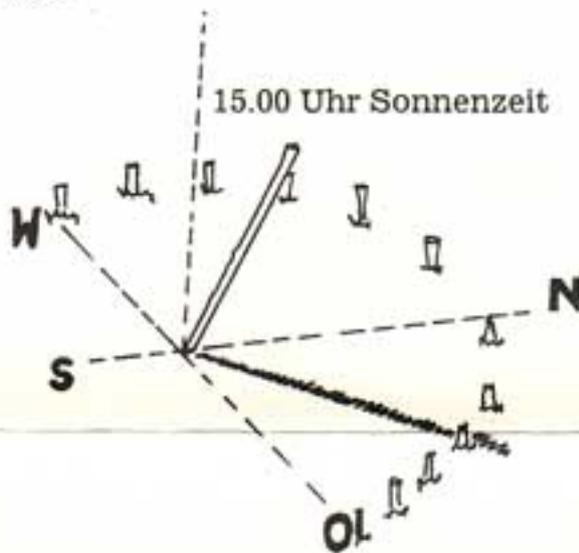


ab 10 Jahre

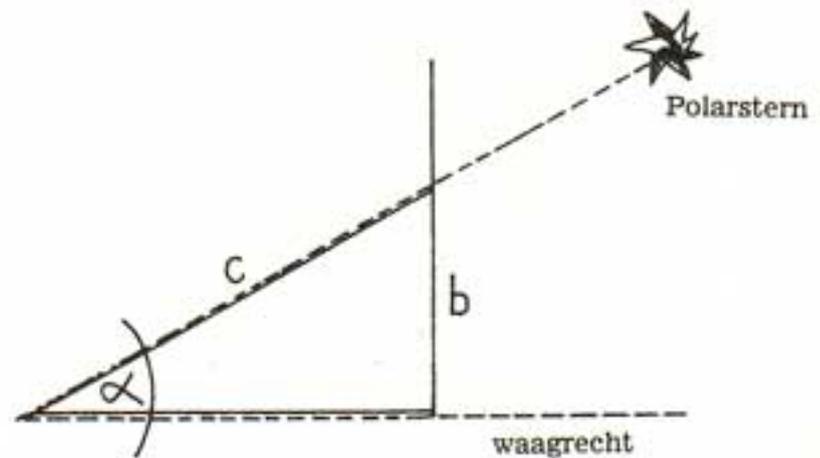
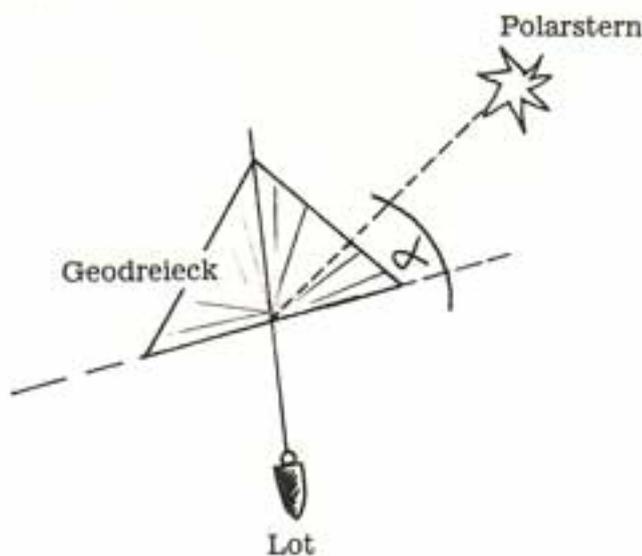
Zeit

Die Zeit wird, wie Du weißt, mit der Uhr gemessen. Vom ersten Wochenende im April bis zum letzten Wochenende im Oktober ist bei uns Sommerzeit. Das heißt, daß in diesem Zeitraum die Uhr eine Stunde vorgestellt ist.

Sonnenuhr: Stecke einen Stab gerade in die Erde. Sein Schatten wandert entgegen dem Sonnenlauf, also von Westen nach Osten. Deine Sonnenuhr kannst Du mit Deinem Kompaß oder einer Uhr eichen: Schläge um den Stab einen Radius, der nicht größer als der Schatten des Stabes ist. Um 6, 12 und 18 Uhr schlage einen kleinen Stock am Schattenende ein und teile die Zwischenräume entlang der Kreisstrecke in 6 gleiche Teile. Bedenke, daß fixe alte Sonnenuhren keine Sommerzeit kennen.

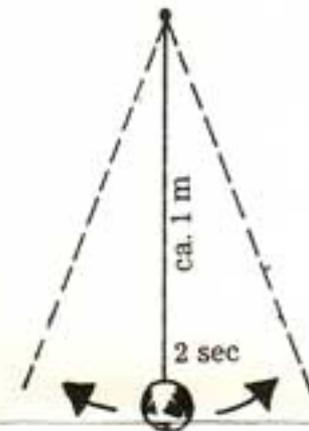


Ziemlich genau wird die Sonnenuhr, wenn Du den Mittelstab in der Nord-Süd-Richtung entsprechend der geographischen Breite neigst. Der Winkel ist so groß wie der Winkel zwischen der Waagrechten und dem Polarstern.



Kurzzeiten: Sekunden kannst Du schätzen, indem Du auszahlst: „Einundzwanzig, zweiundzwanzig, ...“.

Messen kannst Du sie auch: Ein Pendel von 1 m Länge schwingt unabhängig von der Masse des Pendels hin und zurück in ziemlich genau 2 Sekunden.



Geschwindigkeiten

Wandergeschwindigkeit: Beim Gehen mit wenig Gepäck legst Du in der Ebene pro Stunde 4 - 5 km zurück. Pro 100 Höhenmetern kannst Du im Flachland 15 - 20 Minuten mehr rechnen, im Gebirge brauchst Du pro 250 - 350 m Steigung 1 Stunde.

Vergleichszeiten in km/h:

Schnecke	0,04
Fußgänger	5
Schnee	7
Regen	40
Möwe, Krähe	50
Antilope	80
Gepard	110
Fliege	210
Schwalbe	250
Wanderfalke	350
Schall (in Luft)	340
Licht	1 080 000 000 (=300 000 km/s)

Wenn Du selbst in Bewegung bist, kannst Du nur Geschwindigkeiten von Objekten schätzen, die sich in dieselbe Richtung bewegen.



E1 Stirnbänder batiken und flechten



ab 10 Jahre



1



30-45 min

Material

- ▣ Baumwollband 11 cm breit, ca. 60 cm lang (vorgewaschen)
- ▣ Nähseide
- ▣ Nadel

Anleitung

Das Band der Länge nach falten und entlang der ausgefransten Seite zusammennähen. Mit Hilfe eines Kochlöffels das zusammengenähte Band umdrehen, sodaß die Naht innen ist. Die beiden Enden werden ausgefranst oder jeweils zusammengenäht. Dies ist die Ausgangsposition für verschiedene Gestaltungsmöglichkeiten.

Variante 1: Batiken

Material

- ▣ Batikfarben
- ▣ Batik-Fixierer
- ▣ Plastikgefäße (Kübel)

Anleitung

Das Stirnband so oft wie möglich in sich verknöten und verschlingen und in die angerichtete Farbe (siehe Packung) legen. Anschließend mit einem Fixierer (ist in jedem Bastelgeschäft erhältlich) fixieren, mind. 1 Stunde trocknen lassen, aufmachen und bügeln.

Variante 2: Flechten

Material

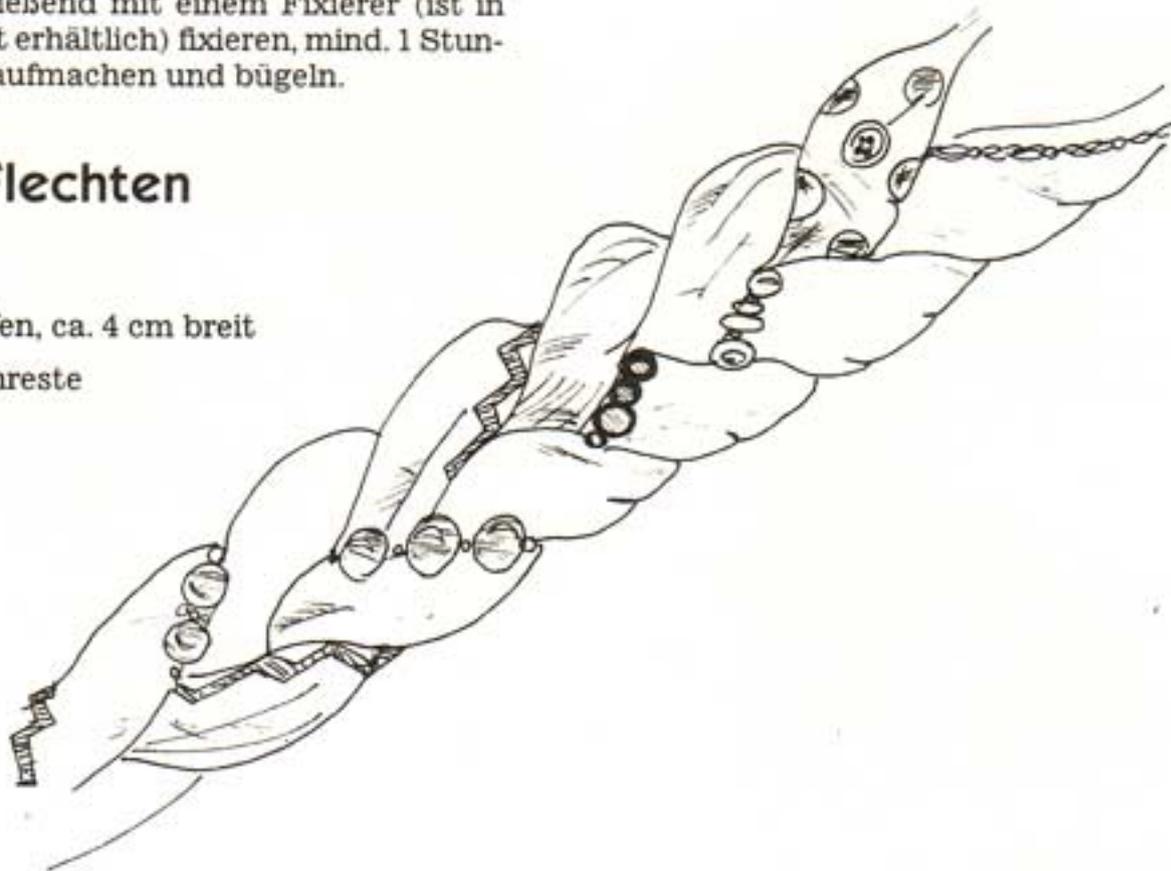
- ▣ 3 lange Stoffstreifen, ca. 4 cm breit
- ▣ ev. Woll- und Garnreste
- ▣ Perlen
- ▣ ev. Lederbänder

Anleitung

Die drei Stoffstreifen kannst Du vor dem Verarbeiten färben (durch unterschiedliche Färbedauer erhältst Du verschiedene Farbnuancen). Die trockenen Stoffstreifen bügeln. Nun verknüpfen oder auch zusammennähen und mit dem Flechten beginnen. Zwischendurch kannst Du auf einen der Fäden einige Perlen auffädeln und miteinflechten, natürlich kannst Du auch bereits geflochtene Wollfäden flechten. Deiner Phantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt.

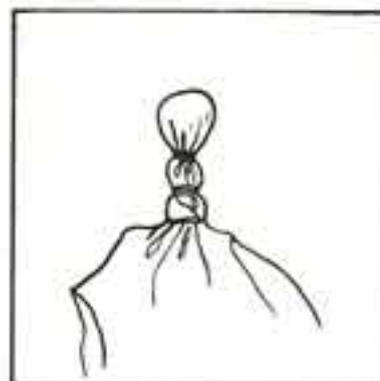
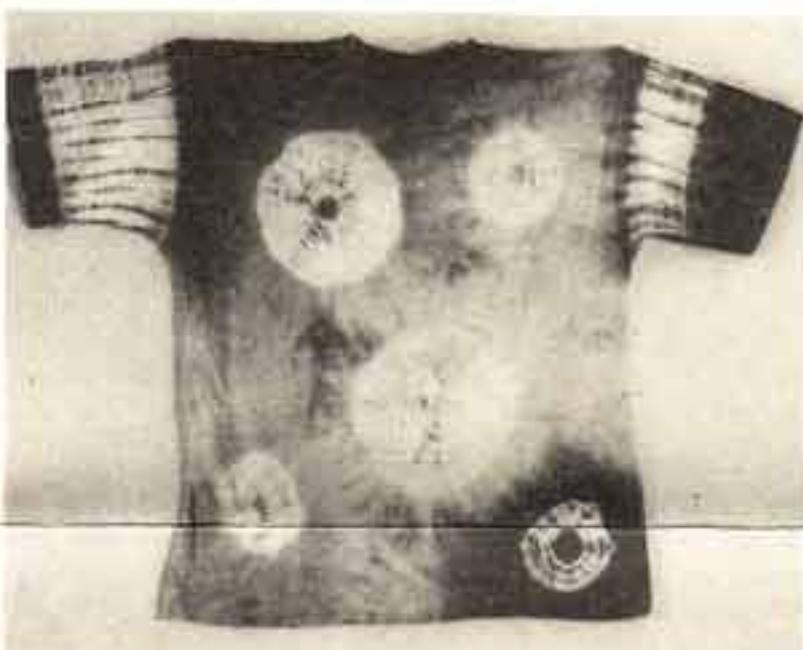
Tip

Solche Stirnbänder können auf Lagern sehr verbinden und ein äußeres Zeichen für „Wir gehören zusammen!“ sein.



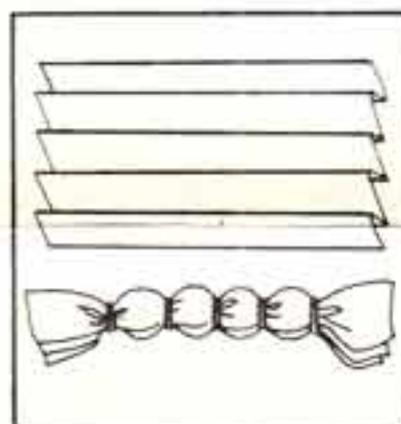
Material

- 1 T-Shirt, 100% Baumwolle, weiß, oder 1 Paar Socken, ebenfalls 100% Baumwolle, weiß
- Bindfaden (Spagat)
- Batikfarbe(n) Deiner Wahl
- Schere
- Eimer
- Gummihandschuhe
- Batikfixierer



Streifen

Diese Art der Abbindetechnik eignet sich besonders für Ärmel. Dazu wird der Ärmel von der Achselnaht bis zum Ärmelende zieharmonikaförmig zusammengelegt und wieder mit Bindfaden abgebunden, anstatt des Bindfadens kannst Du auch mit Wäscheklammern den Stoff zusammenklipsen, das ergibt auch ein witziges Muster.



Anleitung

Zuerst mußt Du das T-Shirt oder die Socken an verschiedenen Stellen in verschiedenen Mustern mit dem Bindfaden abbinden. Allerdings ist die Technik bei diversen Mustern unterschiedlich. Hier zwei verschiedene Techniken:

Kreisform

Du suchst z.B. den Mittelpunkt an der Vorderseite Deines T-Shirts und ziehst einen Zipf nach oben. Je länger dieser ist, desto größer ist der am Ende entstandene Kreis. Dann bindest Du diesen Stoffteil sehr fest von oben nach unten mit einem Stück Spagat ab. Dabei ist zu beachten, daß der Faden immer etwas Stoff durchschauen läßt, denn überall, wo kein Faden liegt, färbt die Batikfarbe den weißen Stoff.

Bist Du mit dem Abbinden Deines Werkstückes fertig, mußt Du den Stoff naß machen, damit eine gleichmäßige Farbbildung möglich ist. Die Batikfarbe lt. Anleitung auflösen und das Werkstück vollständig in die Farblösung einlegen. Wenn das T-Shirt oder die Socken die Farbe Deiner Wahl angenommen haben, werden sie in kaltem Wasser mehrmals durchgeschwemmt und dann in der Fixierlösung, die ebenfalls lt. Packungsanleitung zuzubereiten ist, ungefähr 45 Minuten eingelegt. Danach trocknen lassen, die Schnüre vorsichtig aufschneiden und das gebatikte Stück bügeln.

Variante Buntbatiken

Um ein buntes Batik-T-Shirt zu erhalten, legst Du jeweils nur einen abgebunden Teil in die Farblösung. Hat dieser Teil genügend Farbe angenommen, wird ein anderer in die nächste Farbe gelegt. Dies wird fortgesetzt, bis das ganze T-Shirt Farbe angenommen hat.



ab 8 Jahre



1



10-15 min

Material

- Stofffarben
- Tapetenkleister
- Stäbchen, Gabel oder ähnliches
- Kübel, Lavoir oder ähnliches (zum Kleister anrühren)
- viel Zeitungspapier zum Unterlegen und Ausstopfen
- Strohhalme
- Espandrillos

Anleitung

Die Espandrillos stopfst Du vor Gebrauch gut mit Zeitungspapier aus. Den Tapetenkleister rührst Du (laut Anleitung) einige Stunden vorher an. Der Kleister sollte so dick sein, daß die Farben darauf schwimmen. Mit Hilfe eines Strohhalmes tupfst Du die Farben sparsam auf den Kleister. Wenn genügend Farbe aufgetragen ist,

ziehst Du mit einem Stäbchen oder einer Gabel „Spuren“ in die Farbkleistermasse. Dadurch entstehen die verschiedensten Muster. Nun hast Du mehrere Möglichkeiten, das Muster auf die Espandrillos zu übertragen, z.B. durch Eintauchen, Rollen oder Darauflegen. Kleisterreste gleich anschließend unter fließendem Wasser abwaschen! Nun einige Tage in der Sonne trocknen lassen.



E4 Hüte und Kappen verzieren



ab 8 Jahre



1

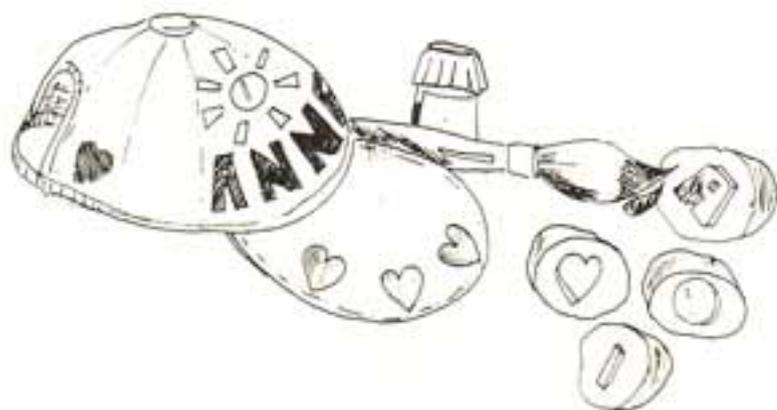


ca. 20 min

Kartoffeldruck

Material

- Kartoffel
- Stofffarben
- Messer
- Küchenrolle
- Borstenpinsel



Aus Kartoffeln fertigt Du mit dem Messer Stempel, die Du mit Küchenrolle abtupfst, mit Stofffarbe bestreichst und nun auf Dein Werkstück stempelst.

Schablonendruck

Material

- Karton od. durchsichtige Folie
- Stanleymesser
- Bleistift
- Stofffarben
- Borstenpinsel
- Stecknadeln



Schneide aus dem Karton mit Stanleymesser eine Form heraus, befestige diese mit Stecknadeln auf dem Stoff und tupfe nun die Farbe mit dem Borstenpinsel in die Schablone.

Spritztechnik

Material

- Papier
- Schere
- Bleistift
- Stofffarben
- Spritzgitter
- alte Zahnbürste
- Stecknadeln

Aus Papier schneidest Du verschiedene Motive (z.B. Buchstaben) aus, diese heftest Du mit Stecknadeln auf den Hut/die Kappe. Nun wird das Werkstück mit Hilfe des Spritzgitters bespritzt (ca. 20 cm im Abstand das Werkstück halten). Ist die Farbe trocken, so werden die Schablonen abgenommen.

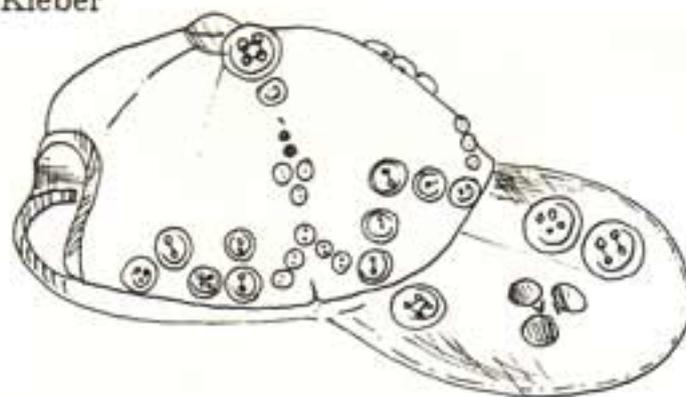
Batiken

(siehe E2 „T-Shirt und Socken Batiken“)

Mit Knöpfen verzieren

Material

- verschiedene alte Knöpfe
- Nähnaedel
- Zwirn
- Kleber

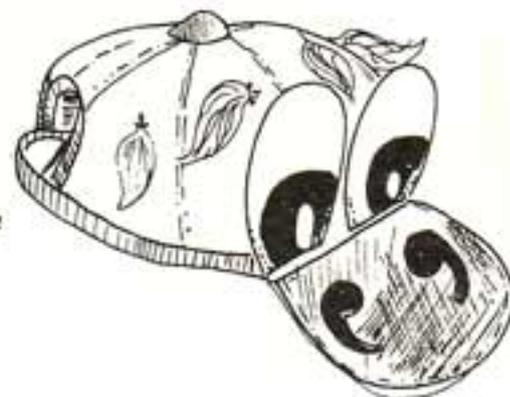


Mit alten Knöpfen können verschiedene Muster auf die Kappen oder Hüte aufgenäht werden.

Bekleben

Material

- Karton
- Stoff-Filz-Reste
- Knöpfe
- Klebstoff
- Federn
- usw.





mind. 5 Kinder
ab 8 Jahre



2



mind. 60 min

Variante 1: Gruppenbild aus Woll- und Stoffresten

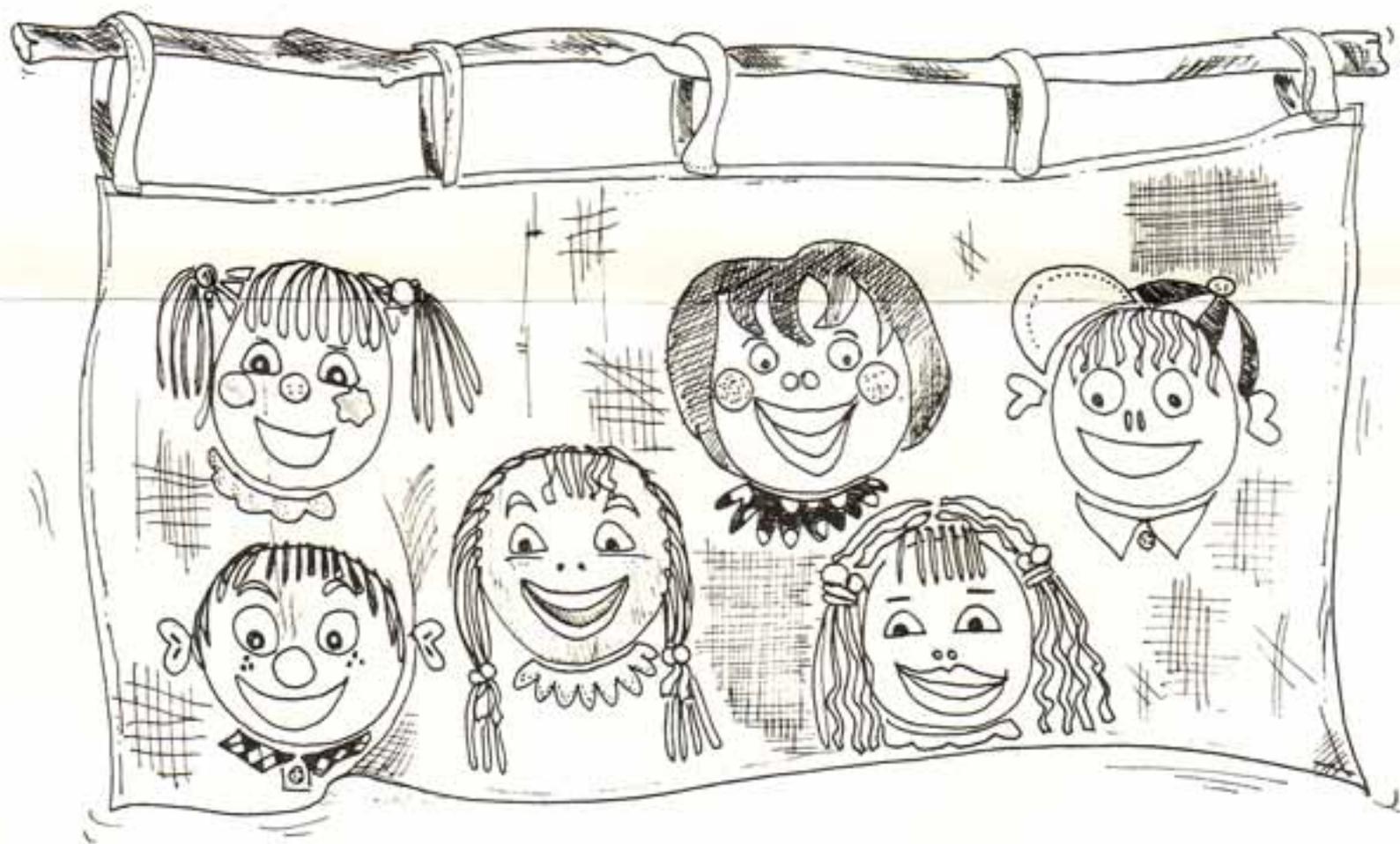
Material

- ▣ Stoff (altes Leintuch)
- ▣ Wollreste
- ▣ Filz
- ▣ Stoffreste
- ▣ Klebstoff
- ▣ Sprühstärke
- ▣ Haarspray, Kamm, Zopfspangen
- ▣ ev. Holzleisten
- ▣ Bleistift

Verwende festen Stoff oder stärke ihn mit Sprühstärke vor dem Verarbeiten. Zeichne mit Bleistift die Köpfe der Kinder vor. Nun schneidet jedes Kind einen Kopf aus dem hautfarbenen Filz aus und klebt es auf den Wandbehang. Jetzt beginnst Du mit der Frisur, je nach Haarlänge schneidest Du die Wollstücke ab und klebst diese auf den Stoff (siehe Zeichnung). Nützliche Gegenstände können dabei auch Haarspray, Kamm und Zopfspangen sein.

Die Augen, den Mund und die Nase kannst Du entweder aus Filz ausschneiden und anmalen oder mit Wolle aufkleben. Zum Schluß fertigst Du die Kleidung aus Stoffresten an und klebst diese auf den Wandbehang (siehe Abbildung).

Freilich kannst Du mit dieser Technik jedes x-beliebige Motiv kleben.



Variante 2: Bemalen mit Fingerfarben

Den Stoff vor dem Bemalen bügeln oder aufspannen.





mind. 5 Kinder
ab 8 Jahre



2



mind. 3 Std.

Material

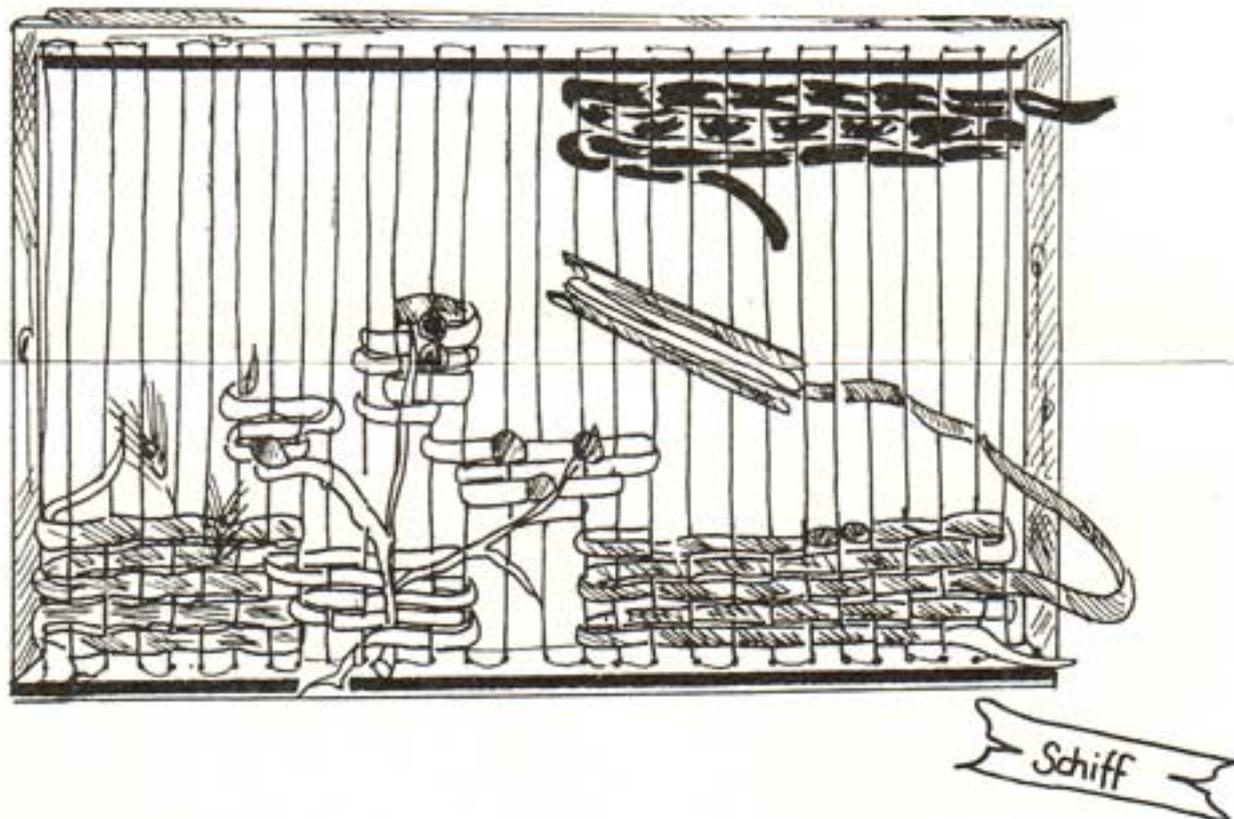
- ▣ zwei Leisten 3 × 5 cm, ca. 1,5 m lang
- ▣ zwei Leisten 3 × 5 cm, ca. 80 cm lang
- ▣ Schrauben
- ▣ Nägel mit großem Kopf (Dachpappenägel)
- ▣ Hammer
- ▣ Spagat zum Bespannen
- ▣ Webmaterial: Wollreste
- ▣ Stoffreste
- ▣ Naturmaterialien wie Gras oder Getreideähren
- ▣ Laubsägeholz und Laubsäge für das „Schiff“

Anleitung

Aus den Leisten fertigst Du einen Rahmen. An der schmalen Seite werden im Abstand von 1,5 bis 2 cm die Nägel eingeschlagen. Nun wird der Rahmen bespannt (siehe Webhaus, Karteikarte E7). Aus Laubsägeholz schneidest Du das „Schiff“ aus (siehe Zeichnung). Um dieses wickelst Du die Wolle oder die Stoffstreifen und beginnst zu weben. Natürlich kannst Du auch verschiedene Motive wie Häuser, Bäume etc. weben.

Tip

Das Arbeiten an einem Wandbehang eignet sich sehr gut als „Pausenfüller“ am Lager, da diese doch eher ruhige Tätigkeit einen Ausgleich zum Lagerprogramm schafft.

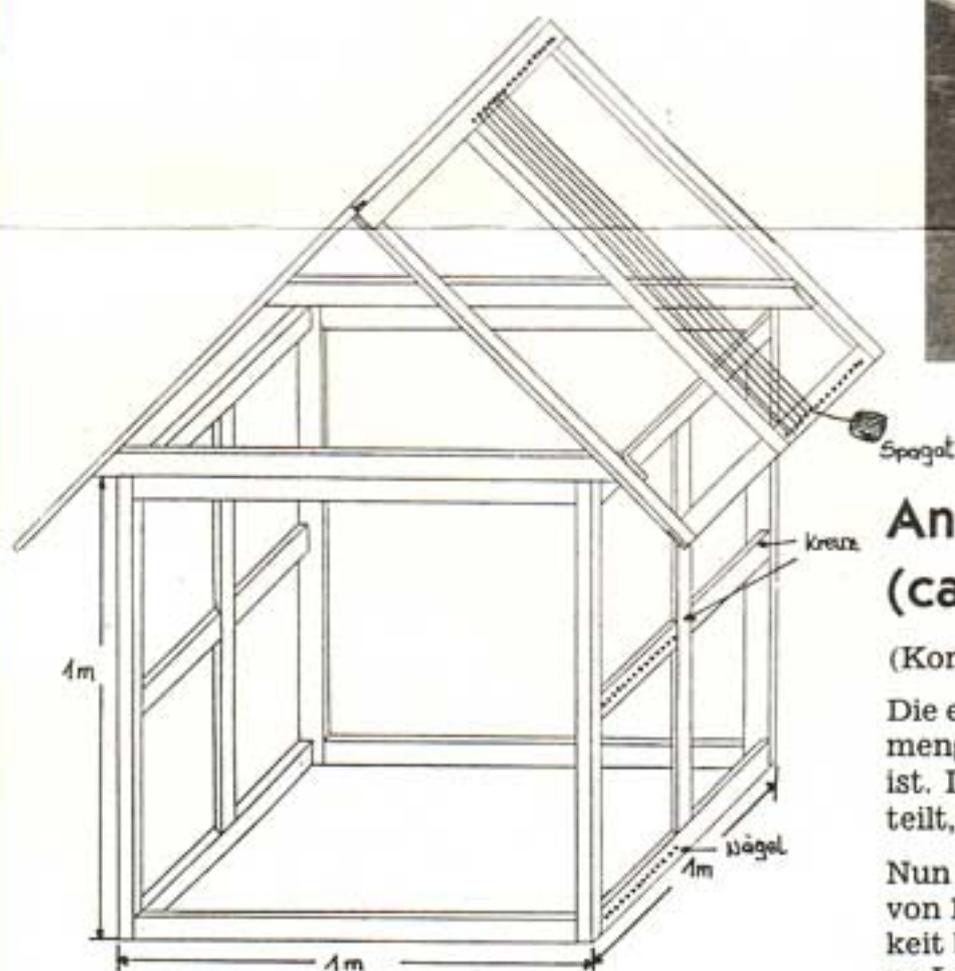
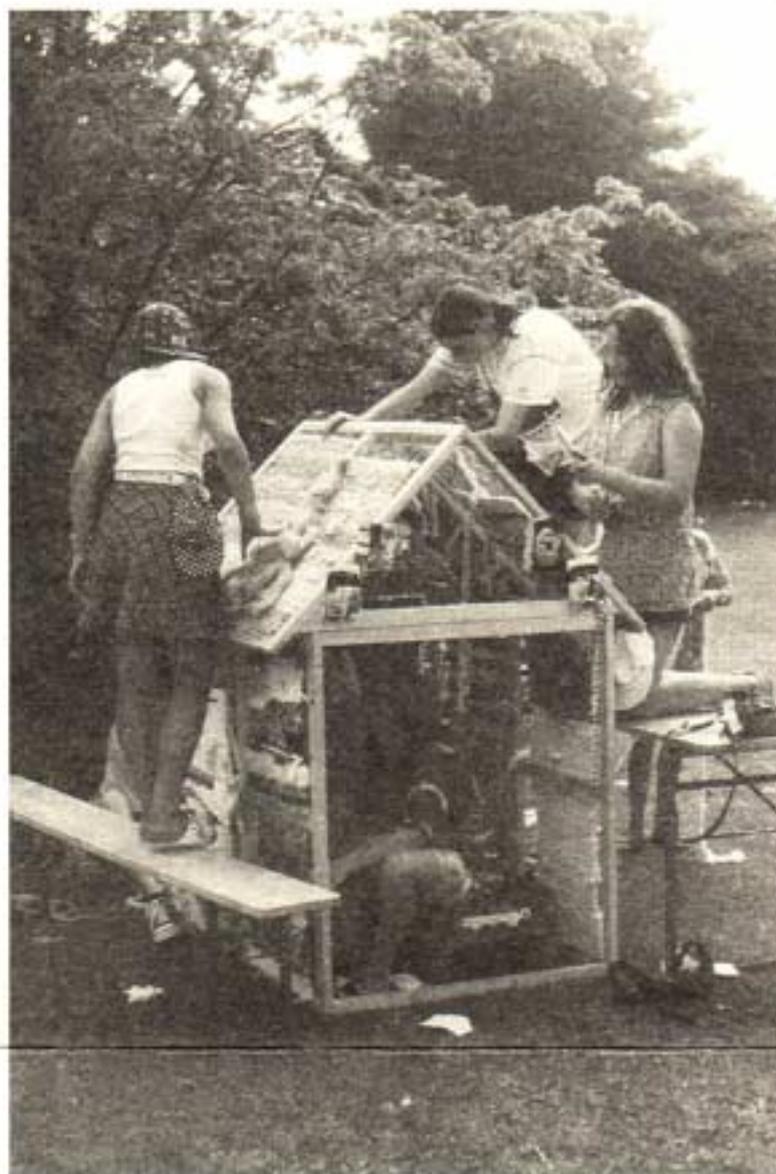




ab 8 Jahre

Material

- ca. 28 lfm gehobelte Leisten 3 × 5 cm
- Holzschrauben
- Säge
- Dachpappenägel / Hammer
- Spagat
- Webmaterial: Stoffstreifen, Garn, Wolle
- ev. Bohrmaschine und Bohrer



Anleitung für Webhaus (ca. 1x1m Grundfläche)

(Konstruktion siehe Skizze)

Die einzelnen Teile werden mit Holzschrauben zusammenschraubt, sodaß das Webhaus wieder zerlegbar ist. Die Seitenwände werden durch ein Kreuz unterteilt, damit mehrere Kinder gleichzeitig weben können.

Nun an der Ober- und Unterseite jeweils im Abstand von 1,5 - 2 cm Nägel einschlagen. Eine andere Möglichkeit besteht darin, daß im Abstand von 1,5 - 2 cm kleine Löcher (\varnothing 0,5 cm) gebohrt werden.

Beim Bespannen den Spagat zwei- bis dreimal um die Nägel wickeln und den Spagat am Schluß verknoten. Jetzt kann mit dem Weben begonnen werden.





ab 10 Jahre



1



mind. 60 min (+ Trocknungszeit)

Material

- Ton (oder Tonal, Keramiplast)
- dicker Draht
- ev. alte Zahnbürste, Stricknadeln, Zahnstocher oder ähnliches
- farbloser Lack
- Arbeitsunterlage (= altes Jausenbrett oder Plastikunterlage)

Anleitung

Forme aus dem Ton Kugeln oder Scheiben und fädle sie auf den Draht auf. Jetzt bearbeitest Du die Perlen. Die Oberfläche kannst Du mit einer alten Zahnbürste aufrauen. Mit einer Stricknadel/einem Zahnstocher werden Muster daraufgezeichnet. Anschließend die Perlen trocknen oder in einer Töpferei brennen lassen. Die Perlen können auf eine Lederschnur oder auf ein Nylonband aufgefädelt werden, ev. vorher farblos lackieren.





ab 12 Jahre



1



mind. 60 min

Material

- Kokosnuß
- Schleifpapier (80/10)
- Feile
- Handbohrer + Bohrer
- Laubsäge
- Lederband
- Laubsägeblätter
- farbloser Lack



Anleitung

Kokosnüsse haben eine sehr schöne Faserung an der Innenseite der Schale und eignen sich daher sehr gut zur Schmuckanfertigung.

Überlege Dir, welche Form der Anhänger bekommen soll, und fertige einen Papierschnitt an. Übertrage die Umrisse auf die Kokosnußschale und säge diese Form aus. Mit der Feile rundest Du die Ecken und Kanten ab und glättest die Oberflächen des Werkstücks. Bestimme nun, wo das Lederband angebracht werden soll. Die Stärke des Bohrers richtet sich nach dem Lederband. Am besten ist es, wenn der Anhänger von jemandem festgehalten wird, da sich die kleinen gebogenen Kokosnußschalen nur sehr schlecht einspannen lassen. Nach dem Bohren glättest Du den Anhänger sorgfältig mit Schleifpapier, bis die Maserung der Innenseite gut sichtbar ist. Zum Schluß kannst Du den Anhänger mit farblosem Lack übersprühen.

Material

- ▣ 3 - 4 cm breites Lederband, 1,5 m lang
- ▣ zwei Knöpfe
- ▣ ca. 20 cm dünnes Gummiband
- ▣ Filz- und Lederreste
- ▣ IndianerInnenperlen
- ▣ verschiedenfarbige Federn
- ▣ Nähnadel und Fingerhut od. kleine Zange
- ▣ Nähgarn
- ▣ Schere



Anleitung

Miß den Kopfumfang und dividiere ihn durch zwei. Nun suchst Du die Mitte des Lederbandes und zeichnest die Hälfte des Kopfumfanges minus 5 cm beidseitig ein (z.B. Kopfumfang = 50 cm : 2 = 25, Du markierst 20 cm vom Mittelpunkt entfernt).

Anschließend nimmst Du den Einziehgummi und stichst mit Hilfe der Nadel an der markierten Stelle von der Innenseite nach außen durch, fädelst den Knopf darauf und stichst wieder durch das Lederband (Zeichnung).

Das gleiche machst Du auch auf der gegenüberliegenden Seite. Nun probieren, und je nach Gebrauch die Gummibänder zusammenbinden.

Jetzt wird der Kopfschmuck verziert. Mit Filz oder Lederresten kannst Du Muster aufkleben oder auch mit einer Nadel durch das Leder stechen und Perlen auffädeln, den Faden an der Rückseite verknüpfen. Natürlich gehören zu jedem IndianerInnenkopfschmuck auch Federn.

Dazu faltest Du das Band der Länge nach und ritzt mit einem Stanleymesser ca. 5 mm vom Bug entfernt einen kleinen Schlitz, dies wird vom äußeren Rand im Abstand von ca. 10 cm 5 - 6 mal gemacht (an beiden Seiten). Nun können die Federn mit dem Kiel in das Band gesteckt werden.

E11 IndianerInnenkette



ab 8 Jahre



1



45 min

Material

- getrocknete Bohnen
- getrocknete Erbsen
- getrocknete Linsen oder andere Hülsenfrüchte
- Maiskörner
- einige Weinkorken
- verschiedenfarbige Federn (diese werden auf die Korken geklebt)
- Nähnadel, Fingerhut
- Stanleymesser
- Schere
- Kleber
- fester Zwirn



Anleitung

Vorbereitung: Die Hülsenfrüchte vor dem Auffädeln einige Stunden in Wasser einweichen. Die Korken in dünne Scheiben schneiden. Die Hülsenfrüchte, den Mais und die Korken fädelst Du in beliebiger Reihenfolge auf. Die beiden Enden verknotest Du.

Natürlich kannst Du auch aus mehreren aufgefädelten Kettenschnüren eine originelle Kette zusammenstellen (siehe Zeichnung).



Katholische Jungschar
Diözese Linz

Kinder wollen
ABENTEUER

**OÖ. PFADFINDER UND
PFADFINDERINNEN**





ab 8 Jahre



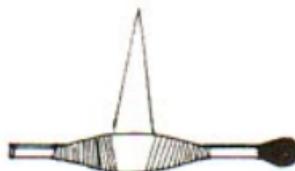
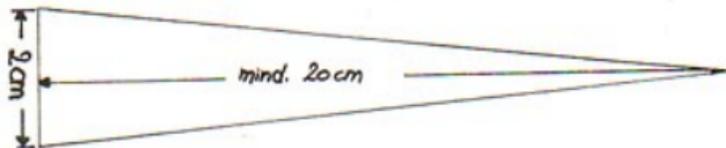
60 min

Material

- 1 Papier aus Katalogen oder Zeitschriften (besonders gut eignen sich wegen ihrer Buntheit Werbe-seiten)
- 1 ein Streichholz oder Zahnstocher
- 1 Klebstoff
- 1 ein Nylonfaden oder dünne Schnur
- 1 farbloser Lack (zum Sprühen)

Anleitung

Aus dem Papier schneidest Du schmale Papierkeile zu (siehe Abbildung). Beginne an der breiten Seite des Papierkeiles, diesen auf einen Zahnstocher fest aufzurollen. Das Ende wird mit Klebstoff bestrichen und festgedrückt. Das Holz herausziehen, und die Perle ist fertig. Ev. mit farblosem Spritzlack lackieren, auffädeln, und fertig ist die Papierkette.



E13 Silberdrahtringe



ab 11 Jahre



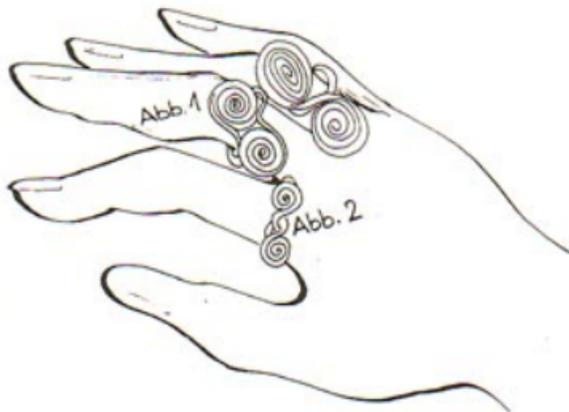
1



30 min

Material

- ▣ Silberdraht 1,0 mm
- ▣ ev. Metallfeile
- ▣ Rundzange
- ▣ fester Kartonstreifen
- ▣ Seitenschneider



Anleitung

Rolle den Kartonstreifen so zusammen, daß er Deiner Ringgröße entspricht. Je nach Belieben kannst Du einen offenen Ring (Abbildung 1), dieser ist in der Weite verstellbar, oder einen geschlossenen Ring (Abbildung 2) machen. Für den offenen Ring drehst Du nach dem Formen über die Rolle die beiden Drahtenden nach außen. Für den geschlossenen Ring drehst Du den Silberdraht auf der Rolle einmal zusammen und biegest dann die Enden entgegengesetzt auseinander. Wie lange Du die Enden des Silberdrahtes beläßt, hängt davon ab, wie groß die Schnecke werden soll.

Für die Schnecken drehst Du mit der Rundzange eine Öse, die Du anschließend flach biegest. Mit der Zange nimmst Du die Öse und drehst sie waagrecht nach innen (übe ev. vorher mit Blumendraht, damit die Schnecke gleichmäßig wird). Natürlich können je nach Geschmack auch andere Figuren geformt werden. Achte aber darauf, daß abstehende Enden abgefeilt werden ⇒ Verletzungsgefahr!



E14 Lederarmbänder



OUTDOOR/
INDOOR



GELÄNDE/
GEBÄUDE



WERKEN



EINZELÜBUNG

ab 10 Jahre



BETREUERINNEN

1



ZEIT

20 min

Material

- ▣ Lederreste
- ▣ großer Nagel (100 mm)
- ▣ Hammer
- ▣ Schere
- ▣ Lineal
- ▣ Bleistift
- ▣ ev. Ösen, Nieten oder Druckknöpfe
- ▣ Holzunterlage
- ▣ Stanleymesser

Variante 1

Schneide aus festem Leder einen Streifen ca. 1,5 - 2 cm breit aus. Die Länge richtet sich nach Deinem Handgelenk. Zum Verschließen kannst Du entweder einen Druckknopf einstanzen oder zwei Löcher herausstanzen und mit einem dünnen Band zusammenbinden. Jetzt schneidest Du je nach Muster einen Streifen ca. 3 - 5 mm breit aus (verwende weiches Leder). Du kannst die Löcher zum Durchfädeln entweder mit einem Stanleymesser einschneiden oder mit einem Loch-eisen herausstanzen. Muster siehe Zeichnung.

Variante 2

Du kannst auch einen festen Lederstreifen auf das Lederband drauflegen und mit bunter Knopflochseide annähen. Dies erfordert allerdings etwas Ausdauer und Geschicklichkeit, es sieht aber hübsch aus.



Katholische Jungschar
Diözese Linz

Kinder wollen
ABENTEUER

**OÖ. PFADFINDER UND
PFADFINDERINNEN**



E15 Lederanhänger



ab 8 Jahre



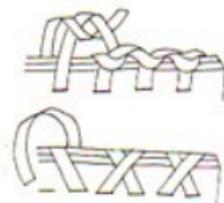
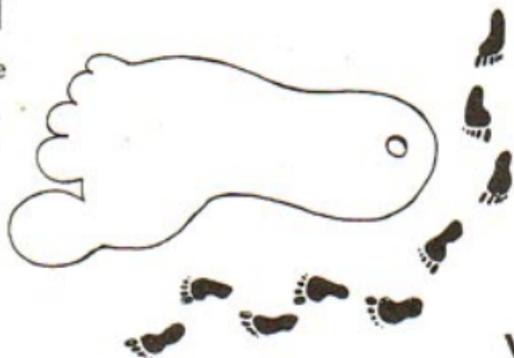
1



mind. 10 min

Material

- Lederreste
- Locheisen
- Hammer
- Schere
- Bleistift
- Lineal
- Papier



verschiedene
Verschnürungsarten

Variante 1: Füße

Sehr beliebt sind die Lederfüße. Du paust die Schablone auf Papier und schneidest diese aus. Nun überträgst Du sie auf das Leder, schneidest den Fuß aus und stanzt ein Loch. Fertig ist der Anhänger.

Variante 2

Schneide aus festem Leder eine Form Deiner Wahl in doppelter Ausfertigung (ev. aus verschiedenem Leder) aus, wobei eine Form um eine Spur größer sein könnte. Lege die Formen übereinander und stanze oder schneide Löcher ca. 5 mm vom Rand entfernt im Abstand von 5 - 8 mm aus. Jetzt verschnüre sie mit einem dünnen, weichen Lederband (siehe Zeichnung).



Katholische Jungschar
Diözese Linz

Kinder wollen
ABENTEUER

OÖ. PFADFINDER UND
PFADFINDERINNEN



Material

- Holzplatte ca. 30 x 31cm (je nach Belieben)
- bunte Fliesenreste
- Hammer
- Fliesenkleber
- Spachtel
- Fugenmasse oder Fensterkitt
- ev. Decke zum Unterlegen



Anleitung

Zerschlage die Fliesen vorsichtig mit dem Hammer in kleine Teile (am besten auf einer weichen Unterlage = Decke), sodaß die Glasur nicht abspringt. Überlege Dir ein einfaches Motiv für das Bild und zeichne die Umrisse mit Bleistift auf die Holzplatte. Trage etwas Fliesenkleber dünn auf eine Fläche innerhalb der Umrisse und lege die Fliesenstücke mit möglichst wenig Zwischenräumen auf.

Mit einem kleinen Brett oder Holzlineal kontrollierst Du, ob die Oberfläche auch glatt ist und keine Spitzen herausragen, ansonsten mit dem Holzlineal hineindrücken. Anschließend legst Du die nächste Form auf Deinem Bild aus, am Ende wird der Hintergrund gelegt. Nun die feinen Zwischenräume mit Fugenmasse oder Fensterkitt ausfüllen und die Fliesen ordentlich putzen.





ab 12 Jahre



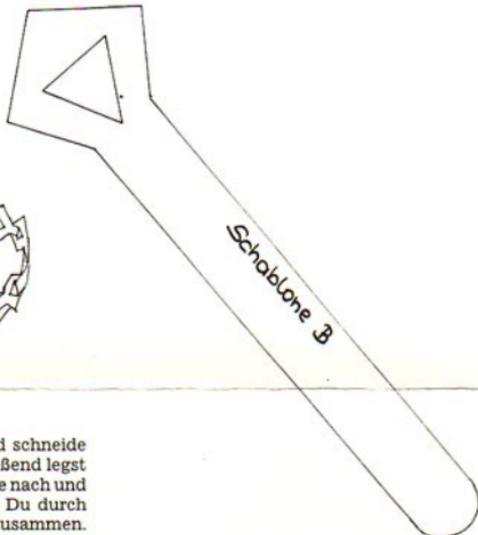
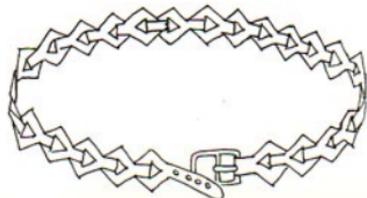
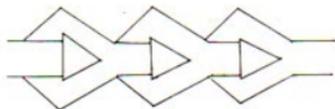
1



70 min

Material

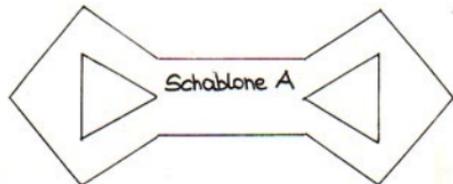
- ▣ Lederreste
- ▣ Gürtelschnalle
- ▣ Bleistift oder Kugelschreiber
- ▣ Lineal
- ▣ Hammer und Nagel (oder Locheisen)
- ▣ Schere
- ▣ Stanlymesser
- ▣ Unterlage (Brett)
- ▣ Karton für die Schablone
- ▣ Kontaktkleber



Anleitung

Übertrage die Schablone A auf Karton und schneide sie aus (pro Kind eine Schablone). Anschließend legst Du die Schablone auf das Leder, zeichnest sie nach und schneidest sie aus. Das erste Stück ziehst Du durch die Gürtelschnalle, faltest es und klebst es zusammen. Ein weiteres ungefaltetes Stück ziehst Du ebenfalls durch das gefaltene Stück, faltest und klebst dieses wieder. Dieser Schritt wird so oft wiederholt, bis der Gürtel die halbe Länge erreicht hat (Länge = Taillenumfang).

Das Gürtelende (Schablone B) schneidest Du entweder doppelt aus und klebst es zusammen, oder Du nimmst festes Leder, damit es strapazfähiger wird. Jetzt werden mit Hammer und Nagel vier bis fünf Löcher gestanzt (verwende unbedingt eine Unterlage). Durch das Gürtelende fädelst Du wieder ein Lederstück, das gefaltet und geklebt wird, diesen Vorgang wiederholst Du solange, bis der Teil des Gürtels ebenso lang ist wie der erste Teil, dann werden diese zwei Teile mit einem Lederstreifen (1,5 cm breit und 3,5 bis 4 cm lang) verbunden. Fertig ist der Gürtel.



Verkleinerst Du die Schablone, so kannst Du mit dieser Technik auch Armbänder herstellen.



E18 Lederbeutel



OUTDOOR/
INDOOR



BELÄNDE/
SEILE



BASTELN



EINZELÜBUNG

ab 10 Jahre



BETREUERINNEN

1



ZEIT

30 min

Material

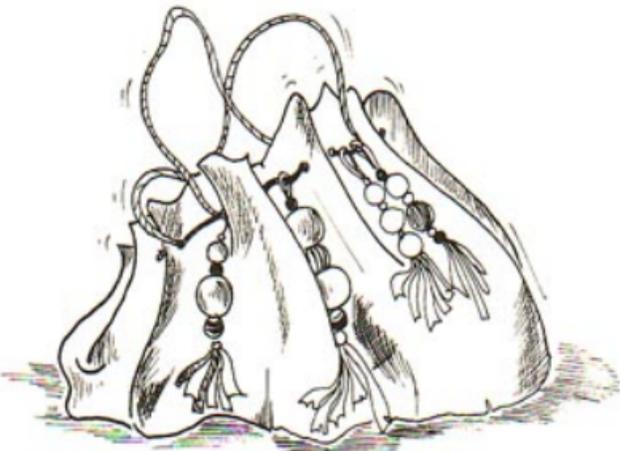
- ein rundes Stück dünnes Leder $\varnothing = 26$ cm
- Hammer und Lederlocheisen
- eine Kordel oder ein Lederband
- ein Stift
- ein Zirkel oder eine Schablone $\varnothing = 23$ cm (für jüngere Kinder)

Anleitung

1,5 cm vom Rand entfernt zeichnest Du mit einem Kugelschreiber im Abstand von 3 - 4 cm Punkte auf die Innenseite (meist aufgerauht) des Leders. Diese werden anschließend mit dem Locheisen ($\varnothing = 5$ mm) herausgestanzt. Nun fädelst Du die Kordel/das Lederband durch die Löcher und ziehst es zusammen. Fertig ist der Lederbeutel. Die beiden Enden der Bänder werden jeweils verknotet.

Variante dazu:

Der Beutel kann optisch verschönert werden, indem auf das durchgezogene Band Perlenschnüre angebunden werden (siehe Zeichnung).



Katholische Jungschar
Diözese Linz

Kinder wollen
ABENTEUER

**OÖ. PFADFINDER UND
PFADFINDERINNEN**





ab 12 Jahre



1



60 min

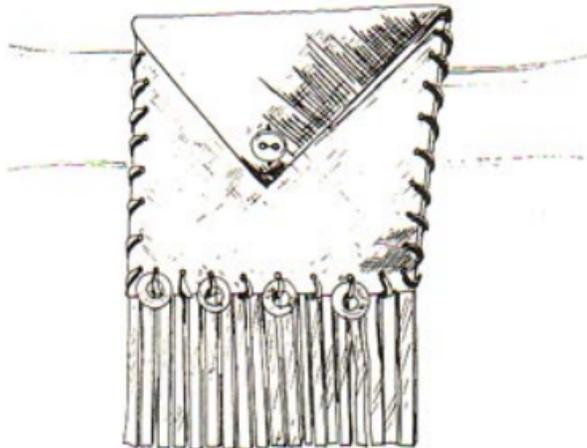
Material

- ▣ Lederreste
- ▣ Schere & Lineal
- ▣ Hammer und Nagel, oder Lederlocheisen
- ▣ ev. Knopf und Beilagscheiben zum Verzieren

Anleitung

Schneide ein Lederstück, 25 × 12 cm, aus. An einer der Schmalkanten zeichnest bzw. schneidest Du ca. 7 cm lang und 1 cm breit Fransen ein. Die gegenüberliegende Schmalseite wird als Taschenklappe 6 cm umgeschlagen und abgeschrägt. Die Taschenvorderseite besteht aus einem 12 × 12 cm Lederstück. Diese zwei Teile übereinander legen und an den Nahtseiten der Tasche mit dem Locheisen im Abstand von ca. 1 cm Löcher stanzen. Mit einem feinen Lederstreifen, ca. 0,5 cm breit, nähst Du die Tasche zusammen. Schneidest Du an der Rückseite zwei ca. 4 - 5 cm breite Schlitzte, so kannst Du die Tasche auf einen Gürtel auffädeln.

Als Verschluss verwendest Du entweder einen Druckknopf oder einen normalen Knopf. Möchtest Du die Tasche verzieren, kannst Du beim Zusammennähen ab und zu eine Beilagscheibe auffädeln oder auch auf die Taschenklappe aufnähen.



OUTDOOR/
INDOORGELÄNDE/
GEBÄUDE

BASTELN



PARTNERÜBUNG

mind. 2 Kinder
ab 12 Jahre



BETREUERINNEN

1



ZEIT

30 min

Material

- ☒ Gipsfaschen (BandagistIn, Krankenhaus)
- ☒ Hautcreme (möglichst fett)
- ☒ Papiertaschentücher (oder weißes Seidenpapier)
- ☒ Zeitung zum Unterlegen
- ☒ Schale mit lauwarmem Wasser
- ☒ Tuch oder altes Stirnband, um die Haare zurückzubinden
- ☒ Schere

Anleitung

Das besondere an dieser Maske ist, daß sie dem/der TrägerIn maßangefertigt wird. Das Gruppenmitglied, dem die Maske angefertigt wird, liegt am Rücken mit geschlossenen Augen auf einer weichen Unterlage (Badetuch, Gras, usw.) Achte darauf, daß die Haare zurückgebunden werden. Nun cremst Du das ganze Gesicht des Kindes ein. Zerlege das Papiertaschentuch in La-

gen, so erhältst Du mehrere hauchdünne Tücher, diese drückst Du sanft auf das eingecremte Gesicht (Besonders wichtig: Wimpern, Augenbrauen, ...). Die Gipsfaschen schneidest Du in verschieden große Stücke (ca. 4 - 10 cm). Anschließend ziehst Du sie einzeln durch das Wasser und legst sie auf das Gesicht, mit den Fingern glatt streichen.

Dieser Vorgang wiederholt sich so lange, bis das ganze Gesicht ca. 4 bis 6 mm dick abgedeckt ist. Die Augen und die Nasenlöcher werden ausgespart. Nun muß die Maske trocknen. Um diese Zeit dem Gruppenmitglied zu erleichtern, könnte Musik aufgedreht oder eine Geschichte vorgelesen werden. Nach ca. 10 min. ist die Maske so trocken, daß sie abgenommen werden kann. Die Maske löst sich durch Bewegen der Gesichtsmuskeln.

Tip

Du kannst die Masken auch bemalen und mit Perlen etc. verzieren. Nimm außerdem eine Decke mit, da Personen mit der Gipsmaske schon öfters kalt wurde.



Katholische Jungschar
Diözese Linz

Kinder wollen
ABENTEUER

**Ö. PFADFINDER UND
PFADFINDERINNEN**



OUTDOOR/
INDOORGELÄNDE/
GEBÄUDE

BASTELN



EINZELÜBUNG

ab 10 Jahre



BETREUERINNEN

1



ZEIT

90 min

Material

- Zeitungspapier (3 - 4 Zeitungen)
- Tapetenkleister
- Stanleymesser
- großer Luftballon oder Wasserball
- ev. Eierkartons
- Karton, kleiner Luftballon
- weißes saugfähiges Papier

Anleitung

Zuerst richtest Du den Kleister lt. Packungsangabe an und zerreißt die Zeitung in kleine Stücke. Nun bläst Du den Luftballon auf und bindest die Öffnung gut zu, sodaß keine Luft verloren geht. Der aufgeblasene Luftballon wird nun vorsichtig mit der Öffnung nach unten in ein Gefäß gedrückt.

Mit den Fingern wird Kleister auf den Luftballon aufgetragen, anschließend werden die Papierstücke daraufgedrückt und glatt gestrichen. Dieser Vorgang wird so oft wiederholt, bis die Zeitungsschicht ca. 5 mm dick ist.

Ist die Schicht dick genug, kannst Du noch verschiedene Dekorationen machen, z.B. Ohren aus Kartonstücken oder Teile von Eierkartons als Nase. Diese klebst Du mit Kleister darauf und überklebst sie ebenso mit Papierstücken. Die letzten zwei bis drei Schichten werden mit weißem Papier geklebt, sodaß die Zeitung nicht mehr durchleuchtet.

Jetzt muß die Maske ca. 2 bis 3 Tage trocknen, dann wird der Luftballon aufgestochen und herausgelöst. Mit dem Stanleymesser schneidest Du den Rand so weg, daß Du den Kopf hineinstecken kannst. Mit einem Bleistift markierst Du, wo die Augen ausgeschnitten werden sollen, welche Du anschließend ausschneidest. Die Maske wird am Ende noch bemalt und verziert.

Katholische Jungschar
Diözese LinzKinder wollen
ABENTEUEROÖ. PFADFINDER UND
PFADFINDERINNEN



mind. 2 Kinder
ab 10 Jahre



1



10 min

Material

- Hautcreme
- wasserlösliche Ölkreiden
(Caran d 'ache)
- ev. Band oder Tuch, um
sich die Haare zurück-
zubinden
- Becher mit lauwarmem
Wasser

Anleitung

Die Haare mit einem Band oder Tuch zurückbinden und das Gesicht gut eincremen. Nun wird die Ölkreide jeweils in Wasser getaucht und das Gesicht bemalt.



Material

- ▣ ausrangierte Socken
- ▣ Karton ca. 10 × 15 cm
- ▣ Filz (rot)
- ▣ Filzreste
- ▣ Wollreste
- ▣ zwei Wattekugeln Ø = 3 cm
- ▣ Filzstift
- ▣ Nadel, Zwirn, Schere

Anleitung

Zuerst schneidest Du dem Socken den Zehenteil rund ab. Für das Maul faltest Du den Karton in der Mitte, sodaß die beiden schmalen Seiten übereinander liegen, diese rundest Du ab. Nun schneidest Du ein ovales Stück roten Filz aus und klebst es auf den Karton. Dieses Stück Karton klebst Du in die „Zehenöffnung“ des Sockens, fertig ist das Maul Deines Sockentiers. Jetzt klebst Du zwei Wattekugeln als Augen auf den Socken und bemalst sie. Natürlich kannst Du Deiner Puppe auch eine Frisur verpassen, indem Du Wolle aufklebst.

Spieltip

Ein Puppentheater am Lager oder Papageno aus der Oper „Die Zauberflöte“.

Beschreibung

- ① Lies in der Gruppenstunde - besser wäre es, wenn Du es wie ein Märchen den Kindern erzählen könntest - die Geschichte der Zauberflöte vor.
- ② Hört Euch Musikstücke aus der Oper gemeinsam an, z.B. „Der Vogelfänger bin ich ja“ oder „Pa-Pa-Pa-Papageno“.

Die ersten Versuche mit den „Papagenos“ und „Papagenas“ können gestartet werden. Zwei Sessel werden auf einen Tisch gestellt, eine Stange durch die Lehne gesteckt, ein Vorhang über die Stange gelegt, und schon ist die Bühne fertig. Jeweils ein Papageno und eine Papagena stehen hinter der Bühne, stecken die Hand in die Puppe und halten sie hoch über den Vorhang. Vom Tonträger erklingt nun die bereits gut bekannte Arie - aus dem Mund Deines „Sockenpapagenos“!



Kurzfassung des Inhalts der Oper „Die Zauberflöte“

Prinz Tamino wird von einer Riesenschlange verfolgt. Drei Dienerinnen der Königin der Nacht retten ihn und töten die Schlange. Als Tamino aus seiner Ohnmacht erwacht, sieht er die tote Schlange und ein sonderbares, mit Vogelfedern bedecktes Wesen. Dieses stellt sich als Vogelfänger Papageno vor und prahlt damit, die Schlange getötet zu haben. Die Dienerinnen kehren zurück und überreichen Tamino ein Bild von Pamina, der Tochter der Königin der Nacht. Sie ist von dem bösen Sarastro geraubt worden, der sie nun in seinem Schloß gefangen hält. Tamino verliebt sich sofort in Pamina. Die Königin der Nacht erscheint. Sie verspricht Tamino ihre Tochter zur Frau, wenn er Pamina rettet. Papageno soll sein Diener sein. Zum Schutz vor Gefahren überreichen die Dienerinnen Tamino eine Zauberflöte und Papageno ein Glockenspiel.

Papageno kommt als erster in das Schloß und findet gleich den Saal, in dem Pamina gefangengehalten wird. Dort trifft er auf Monostatos, den dunkelhäutigen Bewacher von Pamina. Beide erschrecken voreinander und laufen weg. Papageno aber kehrt zurück und befreit Pamina. Tamino ist mittlerweile an den Tempeln von Sarastros Reich angelangt. Dort erfährt er von einem Priester, daß Sarastro kein böser Tyrann sei, sondern Pamina nur vor dem bösen Einfluß ihrer Mutter beschütze und daß es Pamina gut gehe. Vor Freude spielt Tamino auf seiner Zauberflöte, und die wilden Tiere des Waldes kommen herbei, um ihm zuzuhören. Dies hört Papageno und gibt aus der Ferne Antwort.

So finden sie sich wieder. Doch auch Monostatos war im Wald und wollte mit einigen Dienern alle drei gefangennehmen. Aber Papageno spielt sein Glockenspiel, und alle müssen tanzen und singen. Pamina und Tamino fallen sich in die Arme.

Nun erscheint Sarastro. Er trennt die beiden wieder und gibt bekannt, daß Tamino in die Gemeinschaft aufgenommen und Pamina gewinnen werde, wenn er drei Prüfungen bestehe. Monostatos wird für sein brutales Verhalten bestraft und entlassen.

Die erste Prüfung ist ein Schweigegebot. Tamino bleibt auch standhaft, als Pamina ihn findet und ihm Fragen stellt. Enttäuscht verläßt sie ihn und denkt, er liebe sie nicht mehr. Sie will sich das Leben nehmen. Eine Erscheinung von drei Knaben hindert sie daran. Die Knaben führen sie wieder zu Tamino, damit sie die nächsten Prüfungen gemeinsam bestehen können. Sie müssen über einen feuerspeienden Berg und durch einen reißenden Wasserfall zum Tor des Tempels gelangen. Tamino spielt seine Zauberflöte, und Feuer und Wasser machen ihnen Platz. Der Tempel öffnet sich; sie werden in die Gemeinschaft aufgenommen. Papageno hatte zwar schon bei der ersten Prüfung versagt, aber auch er erhält eine Frau, die Papagena, wie er es sich gewünscht hatte.



ab 10 Jahre



BETREUERINNEN

1



ZEIT

120 min

Material

- ▣ Dosen in verschiedenen Größen
- ▣ Draht
- ▣ Spiraldraht
- ▣ Tesa-Kreppband
- ▣ Hammer
- ▣ Nägel
- ▣ Zangen
- ▣ Handbohrer
- ▣ 2 Holzleisten ca. 20 cm lang und 1 cm breit
- Verschiedenes Kleinmaterial zum Verzieren:**
- ▣ Topfreiniger (Rezi)
- ▣ Bierkapseln
- ▣ Blechschrauben
- ▣ Schraubösen
- ▣ Alufolie
- ▣ Perlen
- ▣ Perlionschnur/Silk
- ▣ Lametta
- ▣ Klebstoff (Leim)

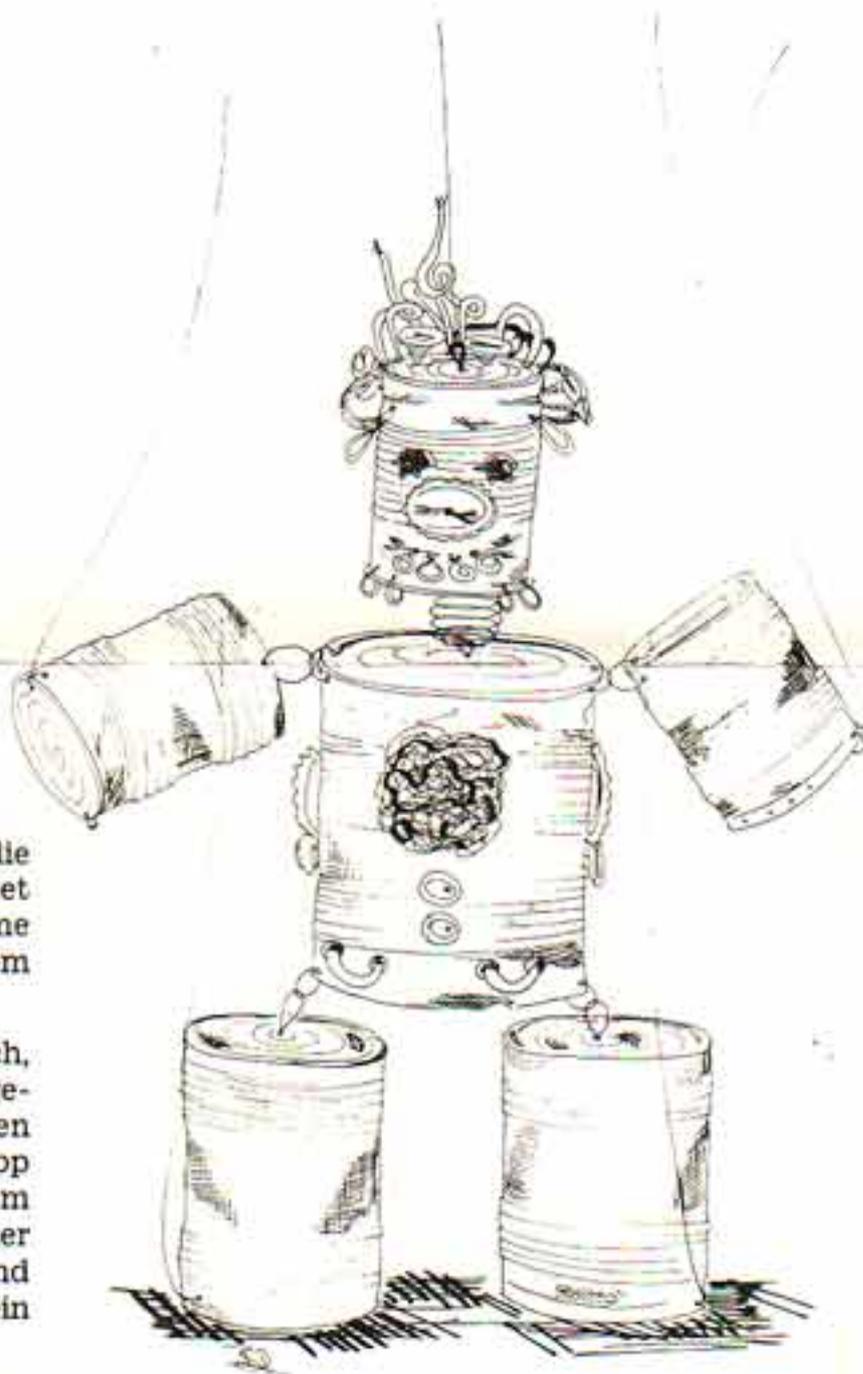
Anleitung

Um Schnittwunden zu vermeiden, überklebst Du die Dosenränder mit Tesa-Krepp. Eine große Dose bildet den Rumpf, mehrere kleine Dosen die Beine die Arme und den Kopf des Roboters. Begonnen wird mit dem Rumpf und dem Kopf.

Du bohrst in die Mitte des Dosenbodens je ein Loch, durch das ein Spiraldraht oder eine Drahtschleife gezogen wird. Die Drahtenden werden jeweils an den Dosenböden auseinandergebogen und mit Tesa-Krepp festgeklebt. Die Arme und Beine werden mit dem Rumpf mit Drahtschleifen verbunden. Mit Hammer und Nagel stanzst Du ein Loch in die Dosenwand und den Deckelrand. Hier ziehst Du die Drahtschleifen ein (siehe Zeichnung).

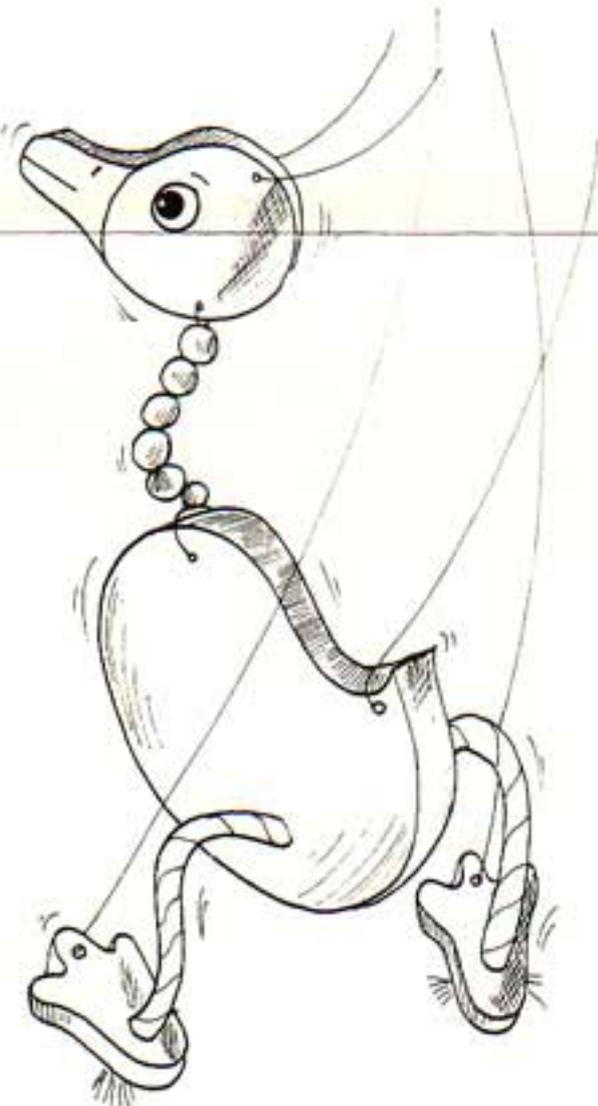
Die Holzleisten klebst Du (je am Mittelpunkt) zusammen, damit sie ein Kreuz ergeben. Nun bohrst Du ein Loch in die Mitte des Kreuzes und je ein Loch ca. 1cm vom Leistenende eingerückt. Anschließend bohrst Du in den äußeren Rand der „Handdosen“ und „Fußdosen“ je ein Loch (siehe Zeichnung) und ziehst eine Drahtschleife durch.

Auch in die „Kopfdose“ bohrst Du ein Loch und ziehst eine Drahtschleife durch, nun bindest Du an diesen Drahtschleifen je eine Perlionschnur mit ca. 1m Länge an. Die Länge der Schnur mißt Du, indem der Roboter am Boden steht, die Hände senkrecht zum Körper hängen und der Kopf aufrecht ist. Das Ende der Schnur befestigst Du in den Löchern des Holzkreuzes, wobei die Kopfschnur im mittleren Loch befestigt ist. Jetzt kann der Roboter ausgeschmückt werden. Deiner Phantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt.



Material

- ▣ 1 Holzbrett 20 × 20 cm
- ▣ 7 - 10 Holzperlen Ø = ca. 1 cm
- ▣ 2 - 3 m dünne Angelschnur (oder fester Faden)
- ▣ 20 - 25 cm Kordel
- ▣ 2 dünne Holzleisten à 15 cm lang
- ▣ Leim
- ▣ Bleistift
- ▣ Bohrer
- ▣ Feile
- ▣ Säge
- ▣ Farbe
- ▣ Wollreste, Federn



Anleitung

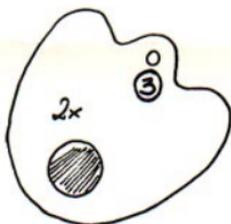
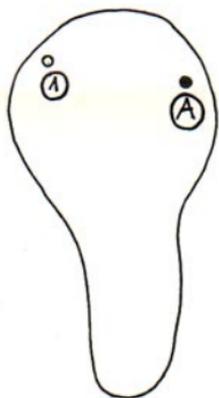
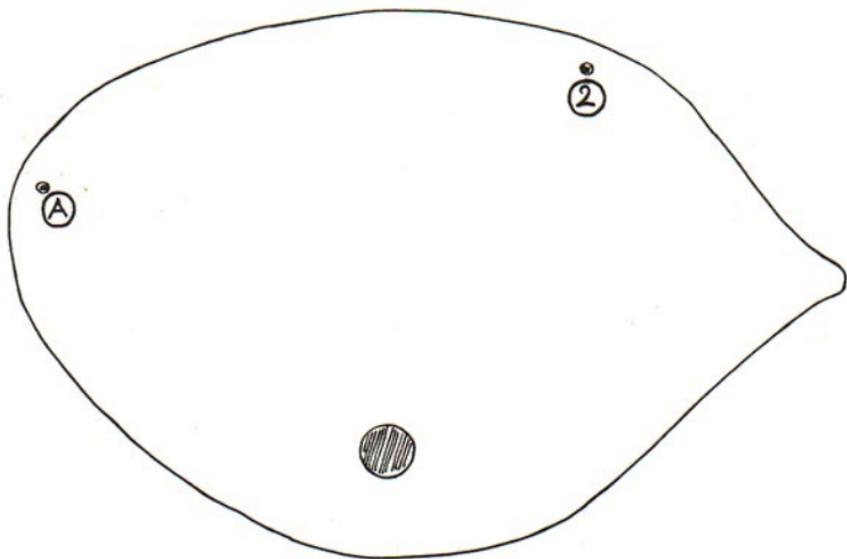
Zuerst paust Du die Schablone (siehe Rückseite) auf Papier und schneidest diese aus. Anschließend werden diese Formen auf das Holzbrett übertragen und herausgesägt. Mit einem kleinen Bohrer bohrst Du die Löcher 1, 2 und 3. Der Durchmesser der übrigen drei Löcher richtet sich nach der Dicke der Kordel.

Nachdem Du diese gebohrt hast, beginnst Du mit dem Hals. Du fädelst auf ca. 15 cm der dünnen Schnur die Perlen auf und verknotest sie am Kopf (Loch A) und am Rumpf.

Für die Beine verwendest Du die Kordel, diese steckst Du durch das größere Loch des Rumpfes. Die beiden Enden werden durch die Löcher der Füße gesteckt. Damit die Ente auch platt auftreten kann, werden die Enden nicht verknüpft, sondern ca. 1 cm ausgefranst und fest verklebt.

Die Kordelmitte wird im Rumpf festgeklebt. An jedem Ende der Holzleisten (ca. 1 cm vom Rand reinrücken) wird ein Loch gebohrt, anschließend werden die zwei Leisten je am Mittelpunkt zusammengeklebt (und eventuell auch noch genagelt). Als letztes werden die vier Spielschnüre in den Löchern (1, 2, 3) angebracht.

Dann hältst Du die Ente in einiger Höhe so fest, daß sie mit beiden Beinen am Boden steht und der Rumpf und der Kopf in der Luft schön waagrecht bleiben. So schneidest Du die Schnüre ab und knotest sie an das Holzkreuz. Vorerst jedoch noch provisorisch, damit Du die Länge noch etwas variieren kannst. Nun kannst Du die Ente verschönern. Du kannst sie bemalen, ihr kleine Kopffedern oder eine Schwanzfeder aufkleben, eine Kopfbedeckung basteln, etc. Deiner Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.



Spieltip: Eine Entenshow

Spanne eine Decke oder ein Leintuch ca. 30 cm über den Boden, bei flotter Background-Musik tanzen die Enten über den „Laufsteg“. Dabei kann z.B. eine Ente Showmaster spielen und die Entenstars „ankündigen“.



mind. 15 Kinder
ab 8 Jahre



3

1. Textilwerkstatt

Material

- | | |
|-----------------------|-------------------|
| ausrangierte Kleidung | Woll-, Garnreste |
| Stoffreste | Nähnadeln |
| Knöpfe | Sicherheitsnadeln |
| Nähseiden | alte Nähmaschine |
| diverse Borten | Schere |

Die Kinder brauchen genug Zeit, um in den Materialien zu wühlen und um Ideen zu sammeln. Wichtig dabei ist die Hilfestellung des/der Gruppenleiters/in beim Zuschneiden und im Umgang mit der Nähmaschine. Der Kreativität sind dabei keine Grenzen gesetzt. Aus einer alten Hose wird plötzlich eine Umhängetasche, die ausrangierte Bluse wird poppig aufgeputzt, und aus Handschuhen entstehen Fingerpuppen. Natürlich kann am Abend eine Modenschau veranstaltet werden, um die neuen Kreationen zu präsentieren.

2. Erfinderwerkstatt

Material

- | | |
|-------------|-----------|
| Dosen | Hammer |
| Holzabfälle | Sägen |
| Karton | Zangen |
| Schrauben | Papier |
| Nägel | Schreiber |
| Draht | |

Die Kinder haben die Möglichkeit, originelle Dinge zu erfinden. Die Erfindung wird auf Papier skizziert und im „Patentamt“ eingereicht. Dort können auch Assistenten/innen (= GruppenleiterInnen) zur Ausführung der Erfindung angefordert werden. Die fertige Erfindung wird wieder dem Patentamt vorgelegt. Der/die ErfinderIn erhält eine Patenturkunde.



M1 Dreibeinhocker



ab 10 Jahre



1



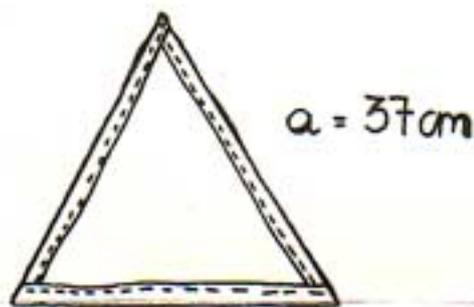
mind. 120 min

Dieser einfache Hocker ist leicht herzustellen und leicht zu transportieren. Er kann Dir manche Naturbeobachtung bequemer machen.

Schneide drei Rundholzstäbe mit einer Länge von 55 cm und einem Durchmesser von 3 - 4 cm ab und schäle die Rinde herunter. Runde die Kanten ab. Verbinde diese drei Hockerbeine nun mit dem sogenannten Dreifußbund (siehe Karteikarte P6). Setze den Bund ungefähr in der Mitte der Stäbe an!

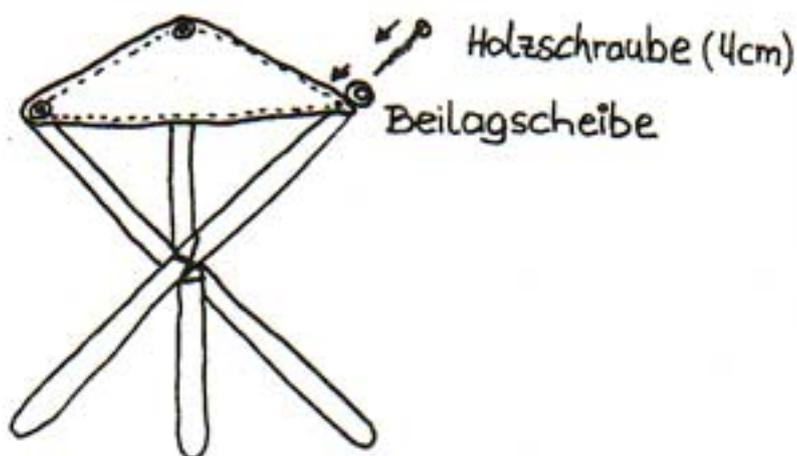
Lege die drei Rundhölzer nebeneinander. Beginne beim linken mit einem Zimmermannsklank (siehe Karteikarte P5).

Nun schneide aus einem starken Stoff (z.B. Leinen) ein Dreieck mit der Seitenlänge 37 cm aus. Dieses Stück solltest Du endeln, damit es nicht ausfranst. Klebe nun an der Unterseite an den Rändern ein starkes, ca. 3 - 4 cm breites Textilband mit Kontaktkleber auf (Du kannst es auch aufnähen). Es soll die Sitzfläche verstärken (Skizze 1).



Skizze 1: Sitzfläche

Montiere nun mit drei Holzschrauben (4 cm lang) den Stoff auf die Beine (Skizze 2). Lege eine Beilagscheibe dazu, damit der Schraubenkopf den Stoff nicht durchreißt. Nun kannst Du Deinen Hocker bereits ausprobieren.



Skizze 2: Bauanleitung

Material

- 3 Rundholzstäbe, 55 cm lang, 3 - 4 cm dick (z.B. Besenstiel)
- starke Schnur oder dünnes Seil (ca 1,5 m lang)
- fester, starker Stoff (ca. 40 x 40 cm)
- Textilband (3 - 4 cm breit, 1,2 m lang)
- Kontaktkleber
- 3 Holzschrauben (4 cm lang)
- 3 Beilagscheiben





ab 8 Jahre



1



30-60 min

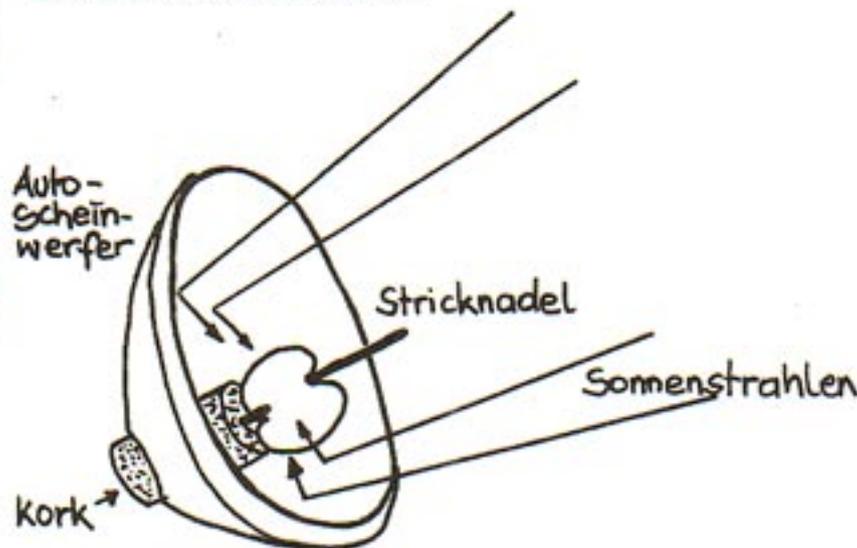
Auf faszinierende Weise kannst Du hier erleben, wieviel Energie in den Strahlen der Sonne liegt.

Hol Dir von einem Schrotthändler oder von einem alten Autowrack einen Autoscheinwerfer und baue den Reflektor aus. Der Reflektor ist die schüsselförmige Rückwand, die die Lichtstrahlen der Glühbirne parallel nach vorne auf die Straße wirft. Umgekehrt werden natürlich einfallende Sonnenstrahlen in dem Punkt, in dem die Glühbirne sitzt, gesammelt. Diesen Effekt nutzen wir aus.

Verstopfe das Loch im Boden des Reflektors mit einem passenden Korkstoppel und stecke eine Stricknadel hinein. Auf diese Stricknadel kannst Du nun einen Apfel, eine Kartoffel, ein Stück Wurst, etc. spießen. Wenn Du Deinen Solargriller dann nach der Sonne ausrichtest, wird er Dir eine köstliche Mahlzeit zubereiten. Guten Appetit!

Material

- ▣ Reflektor eines alten Autoscheinwerfers
- ▣ Korkstoppel in passender Größe
- ▣ Stricknadel aus Metall





ab 10 Jahre



1



mind. 90 min

Bereits die alten Römer verwendeten dieses einfache Gerät, um das Gewicht von Gegenständen schnell feststellen zu können.

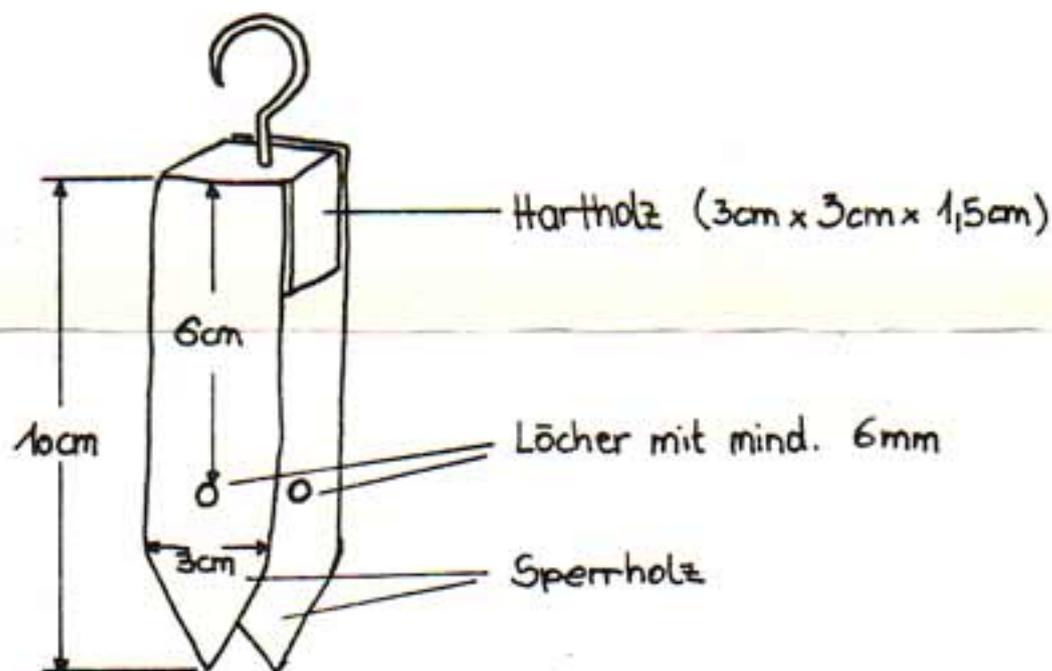
Zuerst mußt Du Dir die einzelnen Teile der Waage entsprechend der Skizze 1 zuschneiden.

Beginne nun mit der Aufhängung. Bohre das Loch für die Achse in die beiden Seitenteile der Aufhängung. Leime und nagle den Holzklötz zwischen die beiden Plättchen. Schließlich kannst Du noch einen Ringhaken zum Aufhängen der Waage einschrauben.

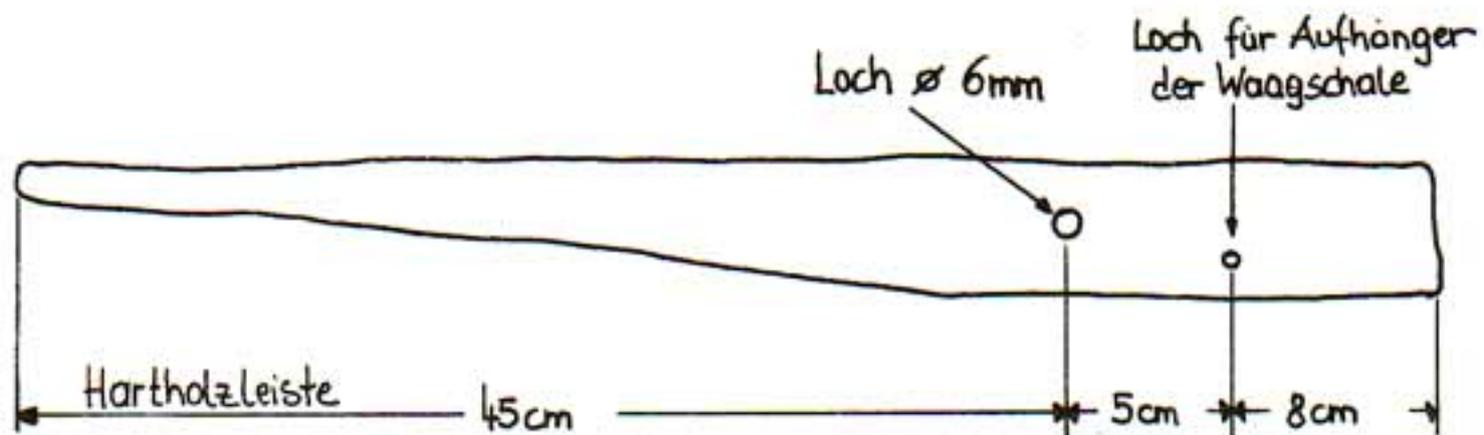
Als Waagschale kannst Du einen alten Blechteller, eine alte Schüssel, den Deckel einer Blechdose oder ähnliche Altmaterialien verwenden. Bohre am Rand drei Löcher in gleichem Abstand und hänge die Waagschale am Balken auf.

Nun kannst Du den Waagbalken (Skizze 2) mit einer Schraube in der Aufhängung montieren. Bohre das Loch im Balken groß genug, sodaß er sich auf- und abbewegen kann. Als Gewicht kannst Du ein Stück aus einem Gewichtsatz nehmen (ca. $\frac{1}{4}$ kg). Binde am Griff eine kurze Schnur fest und ziehe den Bügel aus Schweißdraht durch. Den Bügel mußt Du so biegen, daß er auf dem Balken gut verschiebbar ist (Skizze 3). Zum Austarieren der Waage schiebe das Gewicht ganz an die Aufhängung heran und leime oder nagle dann am Waagbalken ein Gegengewicht aus Holz auf, sodaß der Balken mit der leeren Waagschale im Gleichgewicht, also waagrecht ist (Skizze 3).

Nun muß die Waage nur noch geeicht werden. Lege ein Gewicht von $\frac{1}{4}$ kg auf die Waagschale und verschiebe das Wägewicht solange, bis die Zunge „Gleichge-



Skizze 1: Aufhängung



Skizze 2: Waagbalken

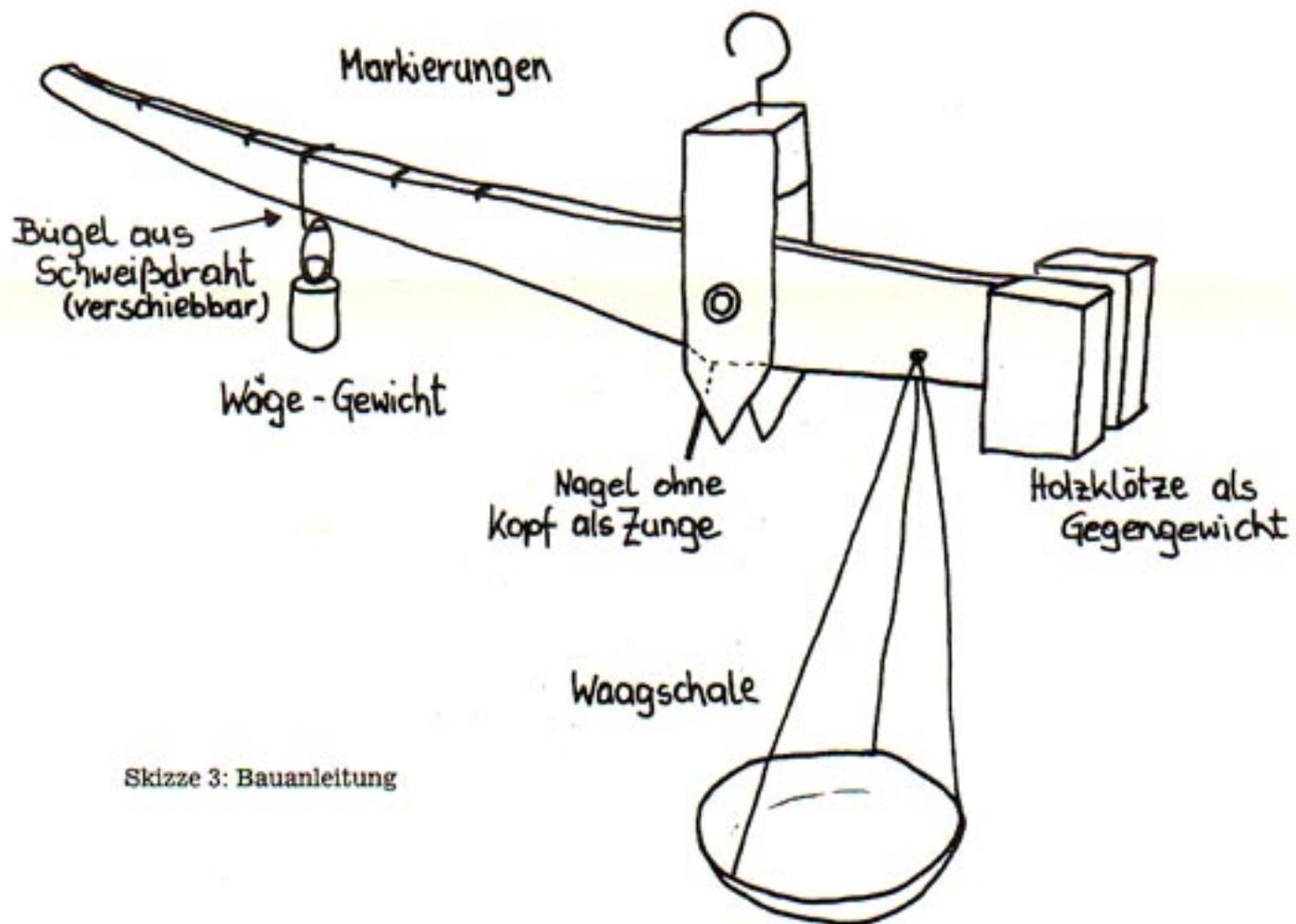
wicht“ anzeigt. Markiere nun die Stelle am Balken, wo das Gewicht hängt. Wiederhole diesen Vorgang mit $\frac{1}{2}$ kg, $\frac{3}{4}$ kg, 1 kg, ... Wenn Du eine Marke gekennzeichnet hast, kannst Du die anderen auch ausmessen. Zum Markieren eignen sich übrigens kleine Kerben recht gut.

Material

- ▣ Buchensperrholz, ca. 5 mm stark
- ▣ Hartholzleiste 60 cm × 4 cm × 1 cm
- ▣ Hartholzklötz 3 cm × 3 cm × 1,5 cm
- ▣ Abfallholz (Klötzchen für Gegengewicht)
- ▣ Schraube mit Mutter, Länge ca. 5 cm, Durchmesser ca. 25 mm
- ▣ Ringhaken
- ▣ Ringhaken
- ▣ Schnur
- ▣ alter Teller, Schüssel, Deckel einer Blechdose, ... für die Waagschale

Hinweis

Mit dieser Waage kannst Du ungefähr 2 kg wägen. Wenn Du ein größeres Wägegewicht nimmst, kannst Du natürlich schwerer wägen. Auch wenn Du den Abstand zwischen dem Loch der Aufhängung und dem Loch, in dem die Waagschale befestigt ist, kleiner wählst, erreichst Du dasselbe.



Skizze 3: Bauanleitung

Kinder können Stunden und Tage am Bach verbringen und Staudämme oder Wasserleitungen bauen. Eine besondere Faszination übt ein Wasserrad aus.

Zunächst mußt Du Dir die Teile des Wasserrades aus Abfallholz aussägen (Sperrholz oder Spanplatten eignen sich nicht, weil diese im Wasser aufgehen). Verwende dazu die Maßangaben in der Materialliste.

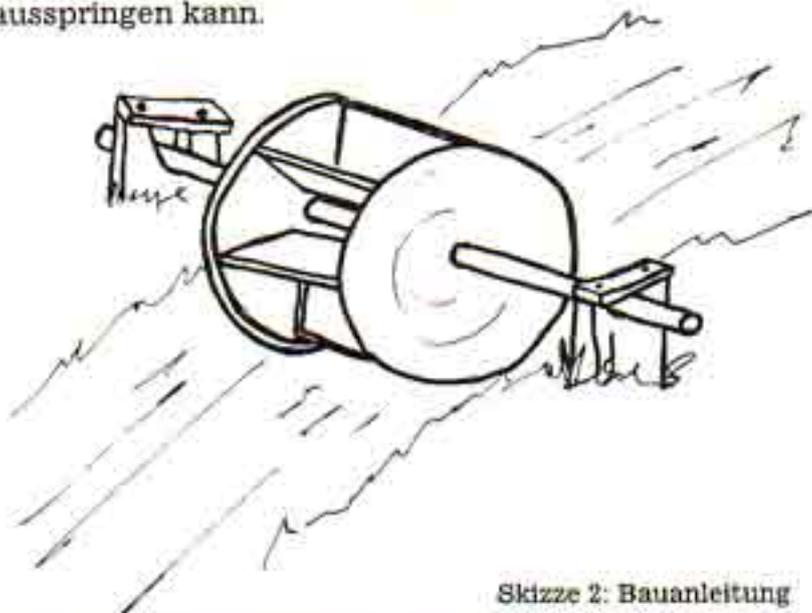
Setze nun das Wasserrad mit kleinen Nägeln (ca. 40-50 mm) zusammen. Zeichne Dir dazu die Lage der Schaufelbretter auf den runden Stirnbrettern außen und innen ein. Dadurch weißt Du, wo Du die Brettchen einsetzen und außen die Nägel einschlagen mußt, sodaß sie das Holz auch treffen (Skizze 1).



Skizze 1: Stirnbrett

Wenn das Wasserrad fertig ist, dann bohre im Mittelpunkt der Stirnseiten das Loch für die Achse und setze diese ein. Achte darauf, daß die Achse links und rechts weit genug herausragt, um das Wasserrad befestigen zu können. Fixiere nun die Achse mit einem Nagel.

Zur Befestigung des Wasserrades richte Dir zwei Brettchen, bohre Löcher für die Achse und schneide davon einen Keil zum oberen Rand. Schlage diese zwei Stützen entweder in das Bachbett oder an den Ufern des Baches in die Erde. Nun kannst Du das Wasserrad mit seiner Achse in die Stützen einhängen. Ein Bügel sollte verhindern, daß das Wasserrad aus den Stützen herauspringen kann.



Skizze 2: Bauanleitung

Material

- 2 Holzscheiben (Ø ca. 25 cm)
- 8 Holzbrettchen (20 × 10 cm; Stärke zwischen 8 und 25 mm)
- Nägel (40 - 50 mm)
- Rundstab (Ø 1 - 3 cm; Länge hängt von der Breite des Baches und vom Abstand der Lagerstützen ab)
- 2 Brettchen für Stützen (ca. 7 × 50 cm; je nach Festigkeit des Bodens)

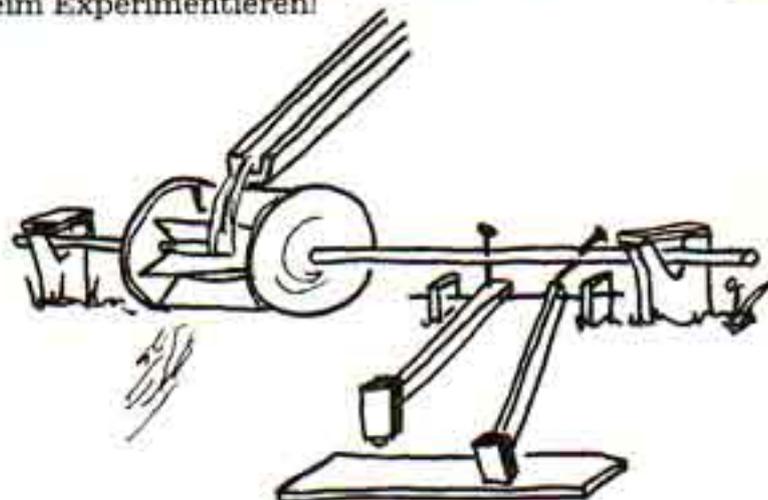
Spielhinweise

Das Wasserrad kannst Du laut Skizze 2 „unterschläch-tig“ betreiben, das heißt, das Wasser treibt das Rad von unten her an. Es macht den Kindern aber sicher auch Spaß, wenn Ihr das Wasserrad „oberschläch-tig“ be-treibt. Dazu braucht Ihr aber einen kleinen Niveauun-terschied. Ein Stein, über den das Wasser fließt, könn-te schon ausreichen. Ihr könnt aber auch einen Stau-damm bauen und vom „Stausee“ das Wasser in einer Rinne, die Ihr aus drei langen Brettern u-förmig zusam-mennageln könnt, von oben auf das Wasserrad leiten.

Besonderen Spaß macht es, wenn Euer Wasserrad ein Hammerwerk antreibt, dessen Klappern weithin zu hören ist. Dazu müßt Ihr nur die Achse etwas länger machen und Nägel versetzt einschlagen. Wenn sich die Achse dreht, dann werden durch die Nägel Hämmer aufgehoben, die auf eine Unterlage schlagen, sobald sich die Achse weiterdreht. Die Hämmer kannst Du aus Holzleisten anfertigen, die Du am Ende mit einer Mutternschraube beschwerst.

Als Unterlage (Amboß) eignet sich ein Metallstück, weil der Klang Metall auf Metall weithin hörbar ist. Die Hammerstiele müßt Du durchbohren und ähnlich lagern wie das Wasserrad selbst (Metallstab, großer Nagel und zwei Stützen aus Holz).

Wichtig ist, daß die Nägel die Hämmer erreichen und weit genug heben. Versuche Dich ruhig als ErfinderIn und EntdeckerIn und probiere Dein Werk aus! Viel Spaß beim Experimentieren!



Skizze 3: Hammerwerk



ab 10 Jahre



1



mind. 150 min

Seit alten Zeiten wurde die Kraft des Windes ausgenutzt, um Maschinen anzutreiben. Das bekannteste Beispiel sind die weit verbreiteten Windmühlen. Unter folgender Anleitung kann ein Windrad entstehen:

Zunächst richtest Du Dir einmal alle Teile des Windrades laut Materialliste und Skizze 1 her. Nun säge in die Rundholzstäbe eine 15 mm tiefe Nut, in die Du dann die Windflügel einsetzen kannst. Achte darauf, daß die Flügel sehr streng in die Nut hineinpassen!

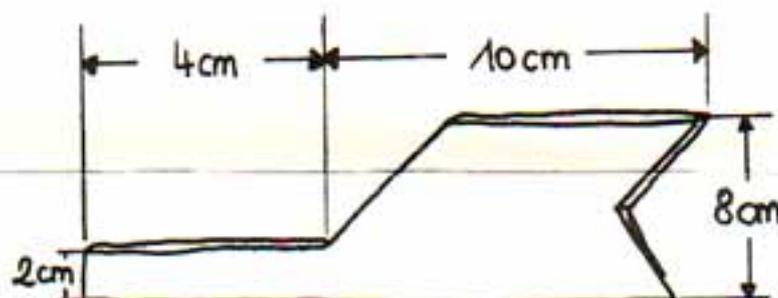
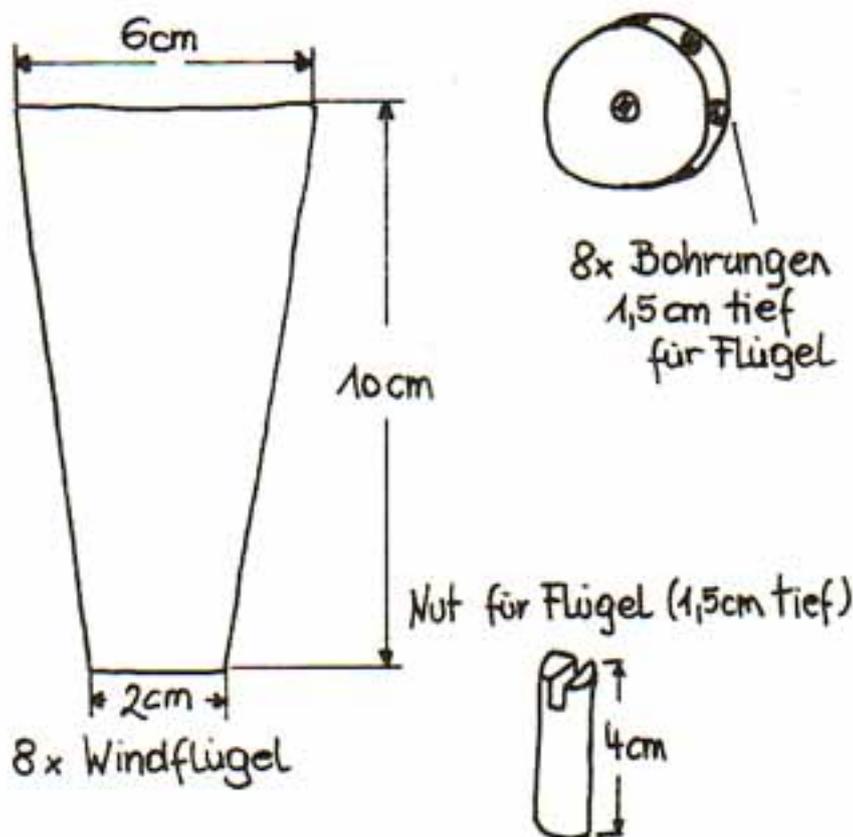
Leime nun jeden Flügel in einen Rundstab. Als nächstes müssen die acht Löcher in die Holzscheibe (Nabe des Windrades) 15 mm tief gebohrt werden (\varnothing 8 mm).

Das Windrad kann jetzt bereits zusammengesetzt werden. Die Windflügel müssen leicht schräg montiert werden, sodaß die Kraft des Windes die Drehbewegung bewirkt. Danach schneide eine 30 mm tiefe Nut in die Achse des Rades (Skizze 2) und setze die Windfahne ein! Zuletzt muß das Windrad mit der Schraube an der Achse möglichst rechtwinklig befestigt werden. Vergeiß dabei die Beilagscheibe nicht!

Das fertige Windrad kannst Du an einer Stange drehbar befestigen (Beilagscheibe) und im Garten aufstellen. Das ständige Klappern und Quietschen wird Dich von nun an begleiten.

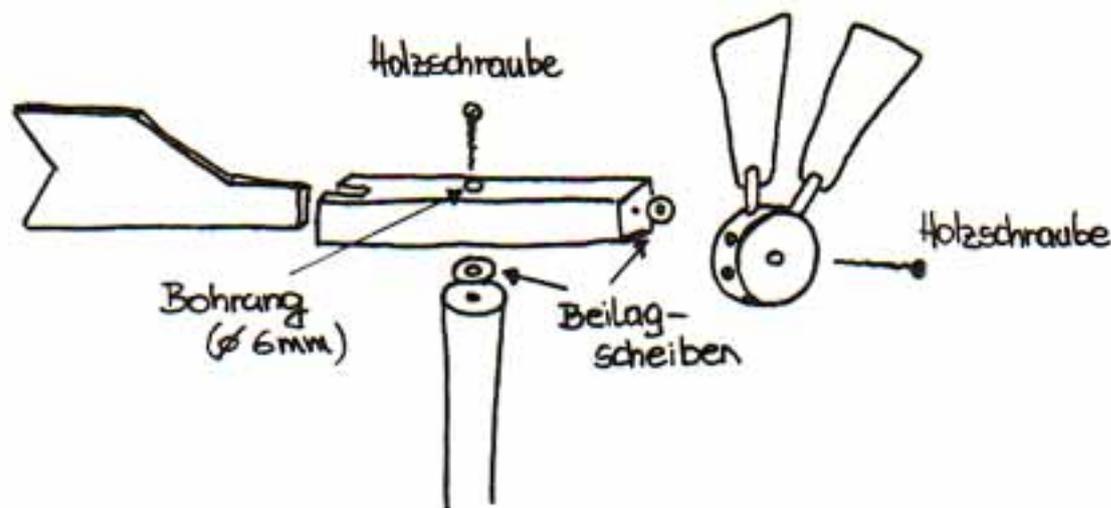
Material

- 4 mm-Sperrholz (etwa DIN A4-Format)
- Buchenholzscheibe (\varnothing 60 mm, Bohrung ca. 5 mm)
- Holzleiste (20 × 20 mm, 120 mm lang)
- 2 Schrauben (4 × 50 mm) mit Beilagscheiben
- wasserfester (!) Leim
- Buchenrundholzstab (\varnothing 8 mm, ca. 35 cm lang)



Windfahne

Skizze 1: Teile des Windrades



Skizze 2: Bauanleitung



EINZELÜBUNG

ab 8 Jahre



BETREUERINNEN

1



ZEIT

60-120 min

Eine ganz einfache „Dampfmaschine“ treibt unser kleines Boot über die Wellen.

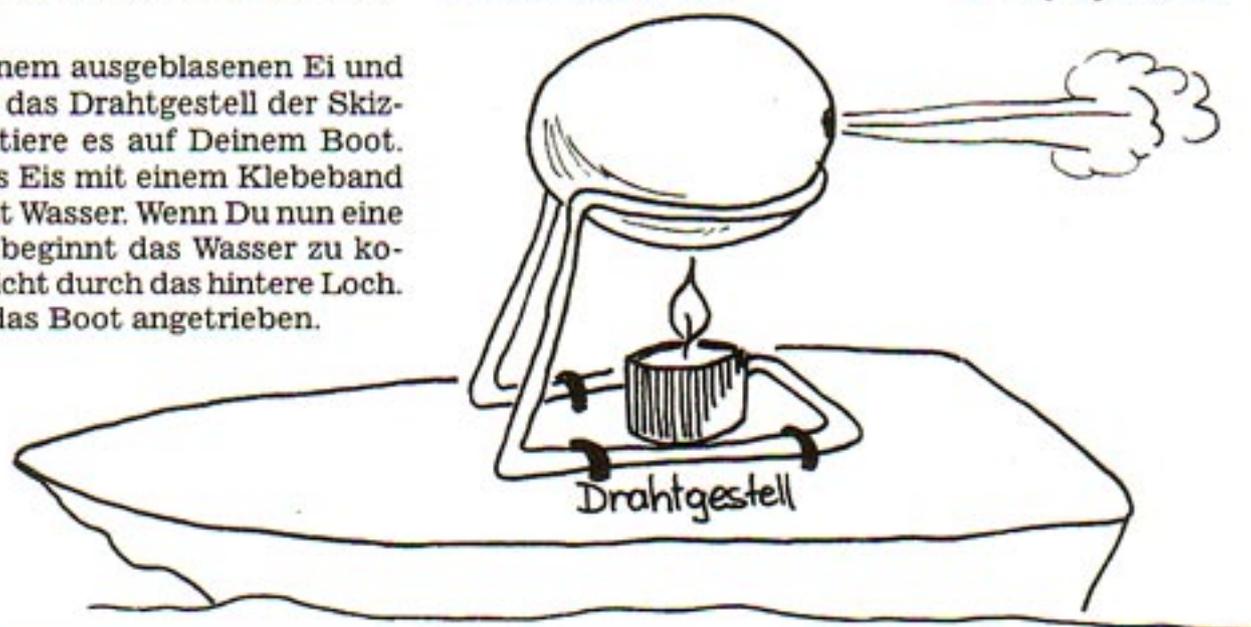
Schneide, rasple, feile und schleife zuerst einen Bootsrumpf aus einem Styroporklotz. Probiere aus, ob er stabil im Wasser liegt.

Der Antrieb besteht aus einem ausgeblasenen Ei und einem Drahtgestell. Forme das Drahtgestell der Skizze entsprechend und montiere es auf Deinem Boot. Klebe das vordere Loch des Eis mit einem Klebeband zu und fülle es zur Hälfte mit Wasser. Wenn Du nun eine Kerze unter das Ei stellst, beginnt das Wasser zu kochen, und der Dampf entweicht durch das hintere Loch. Durch den Rückstoß wird das Boot angetrieben.

Schiff ahoi!

Material

- 1 ausgeblasenes Hühnerei
- 1 Kerze
- ca. 30 cm Draht
- Styroporabfall





ab 10 Jahre



1



2-3 Std.

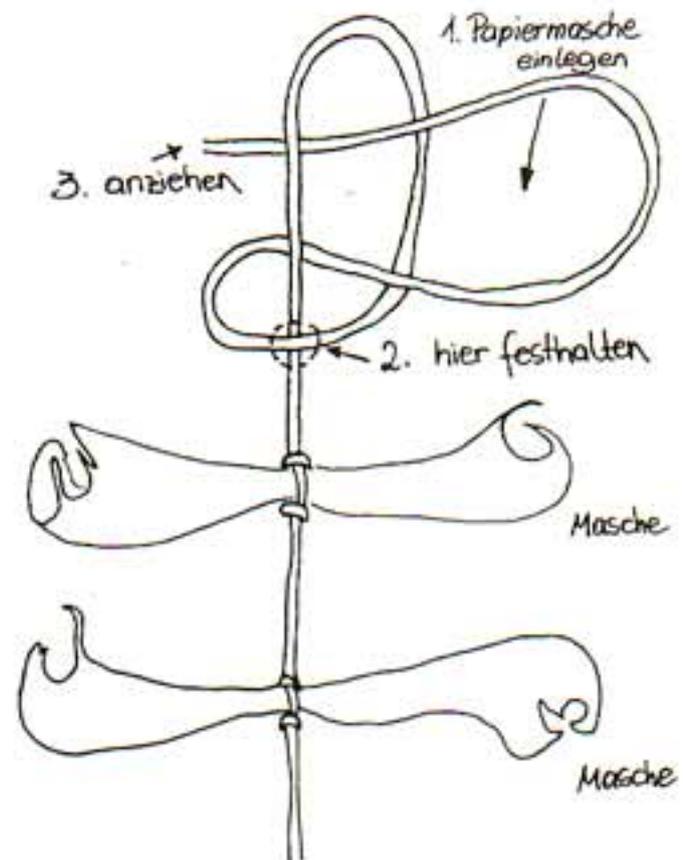
Nimm eine eher große Plastiktasche und schneide sie auf.

Für unseren Drachen brauchen wir nur eine Seite der Tasche. Schneide sie quadratisch zu. Für das Gerüst verwende Rundstäbe oder Holzleisten. Je kleiner die Drachenfläche, desto dünner sollten auch die Leisten sein. Die Länge der Stäbe hängt natürlich von der Größe der Tasche ab.

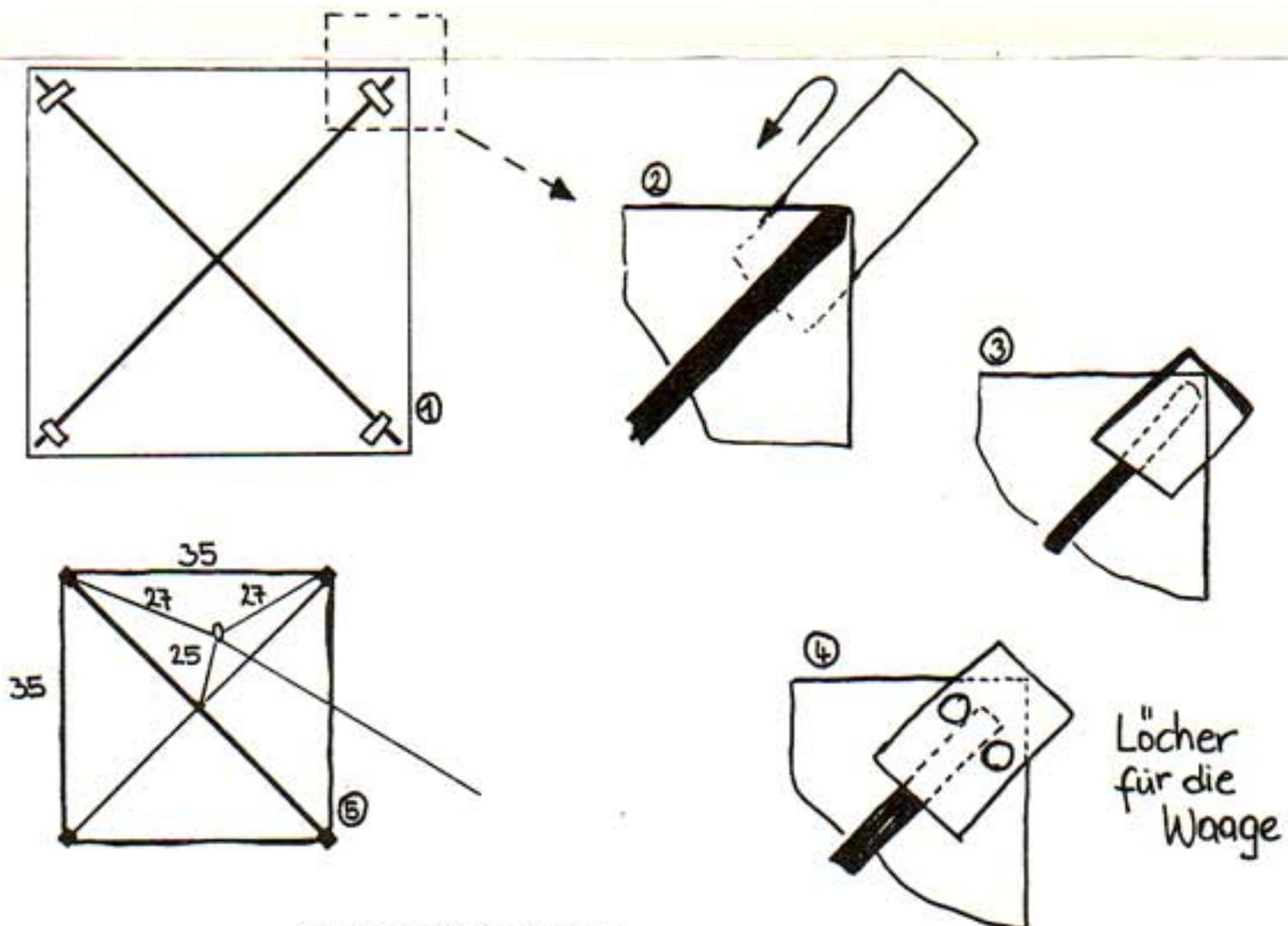
Lege nun die zugeschnittene Folie auf und klebe an den Ecken ein Klebeband an, das zur Hälfte diagonal nach außen steht. Drehe die Folie nun um, und lege auf der Rückseite die Gerüststäbe auf. Verbinde sie mit einem Klebestreifen provisorisch mit der Folie. Nun verbinde die beiden Stäbe mit einem Kreuzbund (siehe Karteikarte P6). Anschließend spanne die Plastikfolie und klebe die vorbereiteten Klebestreifen über die Enden der Stäbe (Skizze 1).

Nun fehlen nur noch die Löcher für die Schnurwaage.

Jetzt kannst Du den Schwanz knüpfen. Verwende dazu bunte Papier- oder Kunststoffreste und eine starke Schnur (z.B. Spagat). Mit dem Laufknoten (Skizze 2) kannst Du nun die Maschen anbringen. Der Schwanz soll am Schluß 3 - 6 m lang sein. Er stabilisiert den Drachen in der Luft.



Skizze 2: Schwanz



Skizze 1: Ecken des Drachens

Zum Schluß mußt Du noch die Drachenschnur und den Schwanz befestigen. Dies bewerkstelligst Du mittels einer sogenannten Waage.

Zunächst zur Schwanzwaage: Befestige zwei 70 cm lange Schnüre an den unteren Stabenden des Gerüsts. Stich dazu ganz eng am Stab beiderseits die Folie durch und verknüpfe die Schnur mit dem Stab. Als Verbindungsstück verwende einen Kreuzwirbel, weil sich der Schwanz darin drehen kann, ohne die beiden Schenkel zu verdrehen.

Den Kreuzwirbel kannst Du so bauen: Du nimmst eine Holzkugel (Durchmesser ca. 1 cm) und durchbohrst sie zweimal im rechten Winkel zueinander. Durch das eine Loch steckst Du einen Draht und biegst links und rechts zwei Ösen, an denen die beiden Waagenschenkel befestigt werden. Durch das andere Loch steckst Du einen Nagel, dessen Kopf nicht durchschlüpft und biegst ebenfalls unten eine Öse, an der der Schwanz angebunden wird. Achte darauf, daß sich der Nagel mit dem Schwanz gut drehen kann (Skizze 3).

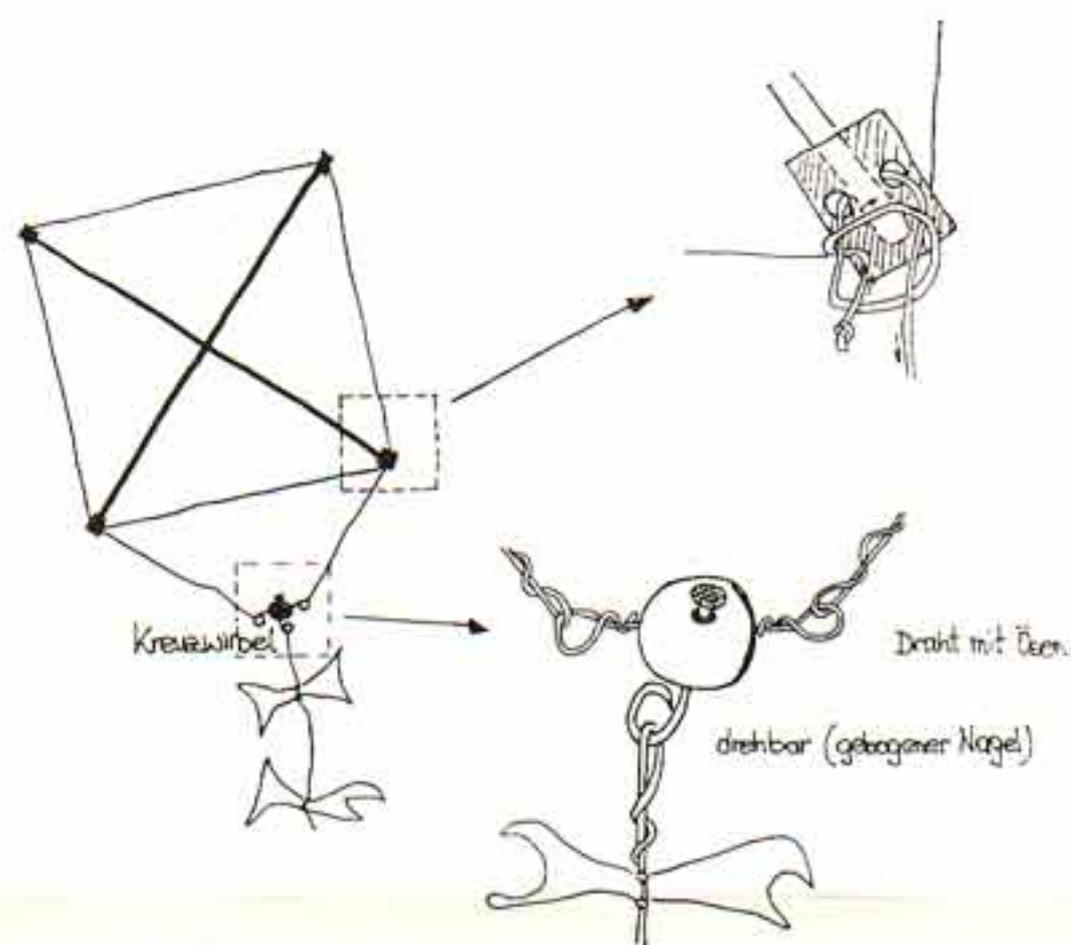
Abschließend knüpfst Du noch die Schnurwaage.

Durchstich wiederum ganz nah an den Stäben die Klebestreifen und die Plastikfolie, und knüpfe die Enden einer 80 cm langen Schnur mit dem bezeichneten Knoten um die

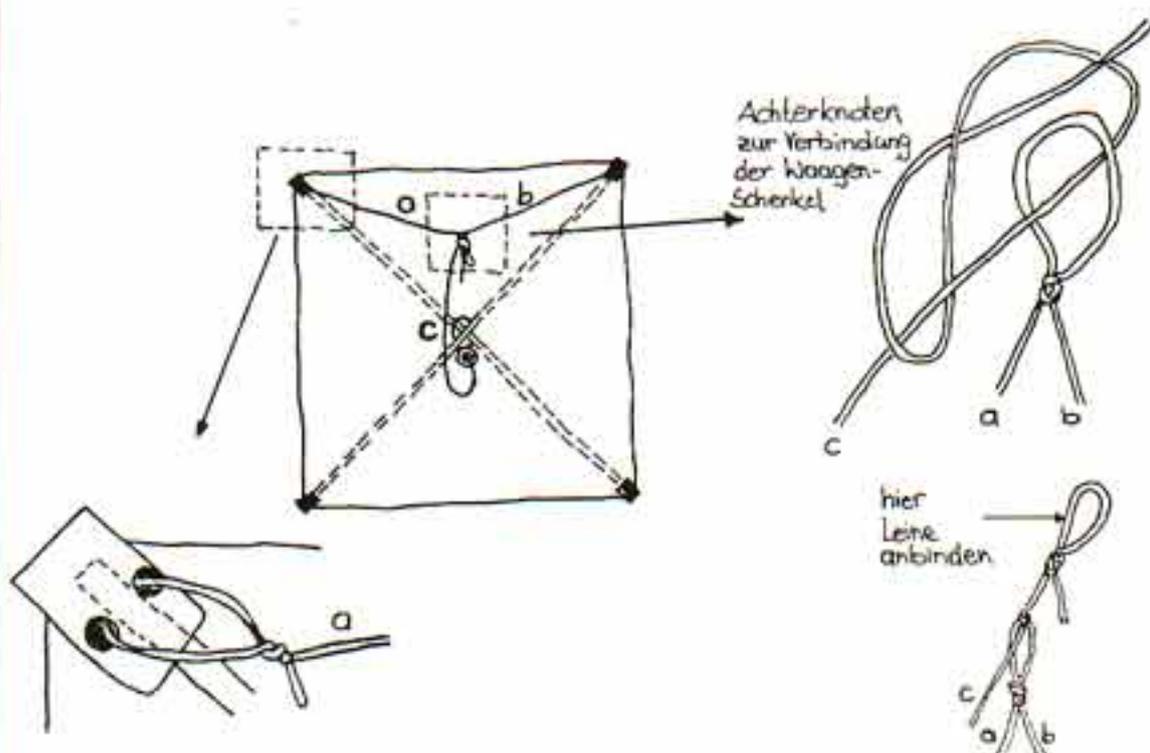
oberen Enden der Gerüststäbe. Knüpfe in der Mitte dieser Schnur nun eine Schlaufe. Der dritte Waagenschenkel wird hinten am „Kreuz“ der Stäbe angebunden und unter diesem durch die Plastikfolie durchgefädelt und das Loch mit Lochringerl verstärkt. Verbinde nun die oberen zwei Waagenschenkel mit dem unteren mit einem Achter-

knoten, der sich zur genauen Einstellung der Neigung leicht lockern läßt. Am Ende des dritten Waagenschenkels kannst Du eine Schlaufe knüpfen, in der Du die eigentliche Drachenschnur anbinden kannst.

So, und nun wünsche ich Dir guten Wind und viel Spaß beim Drachensteigen.



Skizze 3: Schwanzwaage



Skizze 4: Schnurwaage

Material

- 1 große Plastiktragtasche
- 2 Buchenrundstäbe (oder Holzleisten), Durchmesser 3 - 5 mm (je größer der Drache ist, desto stärker müssen die Stäbe sein)
- Klebeband (je stärker desto besser)
- Lochringerl
- Drachenschnur, Schnurreste
- ca. 6 m Spagat
- Kunststoffabfälle für den Schwanz
- Holzkugel, Durchmesser ca. 1 cm
- Drahtreste, 1 Nagel (ca. 50 mm lang)





ab 10 Jahre



1



mind. 120 min

Mit diesem einfachen Modellflugzeug kannst Du Dir die Grundbegriffe der Kunst des Fliegens aneignen.

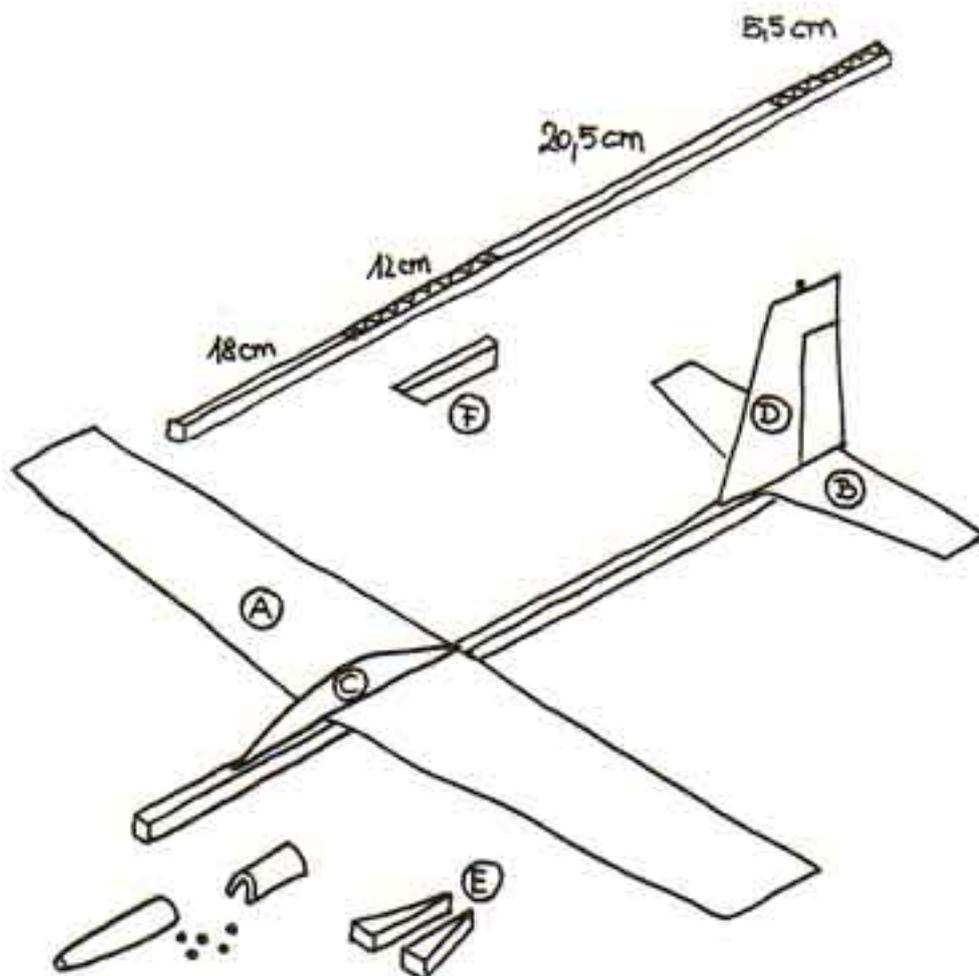
Zuerst mußt Du die Teile des Gleiters aus Karton ausschneiden. Wenn Du das Modell öfter bauen willst (z.B. in einer Gruppe), dann empfiehlt es sich, Schablonen anzufertigen, die Du dann beliebig oft nachzeichnen kannst. Bei den Tragflächen und beim Höhenleitwerk solltest Du die Mittellinie gleich einzeichnen, das erleichtert das spätere Aufsetzen auf den Rumpf.

Alle Schnitte solltest Du mit einem scharfen Messer und Lineal möglichst senkrecht ausführen. Sonst kann es passieren, daß manche Teile zum Schluß schief sitzen.

Zuerst kannst Du das Seitenleitwerk zusammenbauen (siehe Skizze 1). Die beiden Teile werden durch einen Schaschlik- oder Mikadostab beweglich zusammengehalten.

Montiere nun der Reihe nach alle Teile auf den Rumpf. Die empfohlenen Abstände kannst Du von der Skizze 2 ablesen. Beginne mit den Tragflächen. Verwende Kontaktkleber oder hochqualitativen Bastelleim (vorheriges Ausprobieren empfiehlt sich!). An der Unterseite der Tragflächen klebe die zwei Verstärkungsdreiecke auf, damit die Tragflächen einen besseren Sitz bekommen (E). Wiederhole den Vorgang mit dem Höhenleitwerk.

Skizze 2: Bauanleitung



Nun können das Cockpit und das Seitenleitwerk aufgesetzt werden. Um eine möglichst gute Aerodynamik zu erreichen, kannst Du die Vorderkanten der Teile mit einem Klebeband abrunden.

Mit bunten Klebebändern kannst Du Deinen Gleiter nun verzieren.

Vor dem ersten Flug muß das Flugzeug nun getrimmt werden. Das erfordert einiges Ausprobieren und viel Geduld.

An der Spitze des Rumpfes (Vierkantstab) setzt Du eine Hülse von einem ausgeschriebenen Filzstift auf und füllst ihn mit Blei, bis das Flugzeug eine optimale Fluglage zeigt. Das Blei kannst Du von alten Gardinen nehmen, oder Du besorgst Dir die Gewichte in einem Bastelgeschäft. Natürlich kannst Du auch andere passende Gewichte nehmen.

Nun wünsche ich Dir viel Spaß bei Deinen ersten Versuchen als PilotIn. Am besten funktioniert der Kartongleiter bei Windstille.

Material

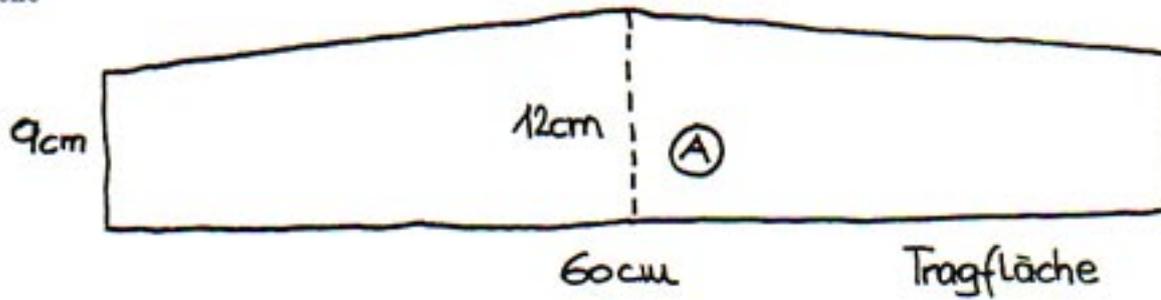
- möglichst guter (leichter, aber fester und beständiger) Wellpappkarton von Verpackungen (im Elektrogeschäft, Supermarkt, ... erhältlich)
- Vierkantholzstäbchen 51 cm lang, 6 × 6 mm oder 5 × 5 mm (ideal wäre Hartholz wie Buche, Esche, Ahorn, ...)

- Schaschlik- oder Mikadostäbchen
- bunte Klebebänder zum Verzieren (ev. Isolierbänder)
- Hülse eines ausgeschriebenen Filzstiftes
- kleine Bleigewichte

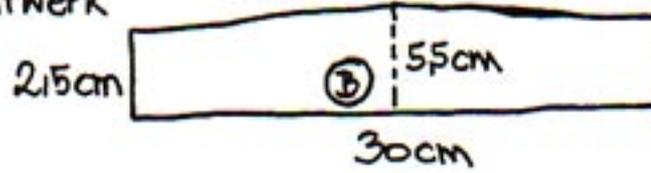
Hinweise und Tips zur Verbesserung der Flugeigenschaften

- ⇒ Verzogene Tragflächen begradien und zu den Seiten hin leicht nach oben biegen, ohne daß ein Knick entsteht.
- ⇒ Tragflächen auf beiden Seiten nach oben knicken.
- ⇒ Seitlich die Tragflächen mit Schrauben beschweren.
- ⇒ Haupttragfläche nach vorne versetzen.

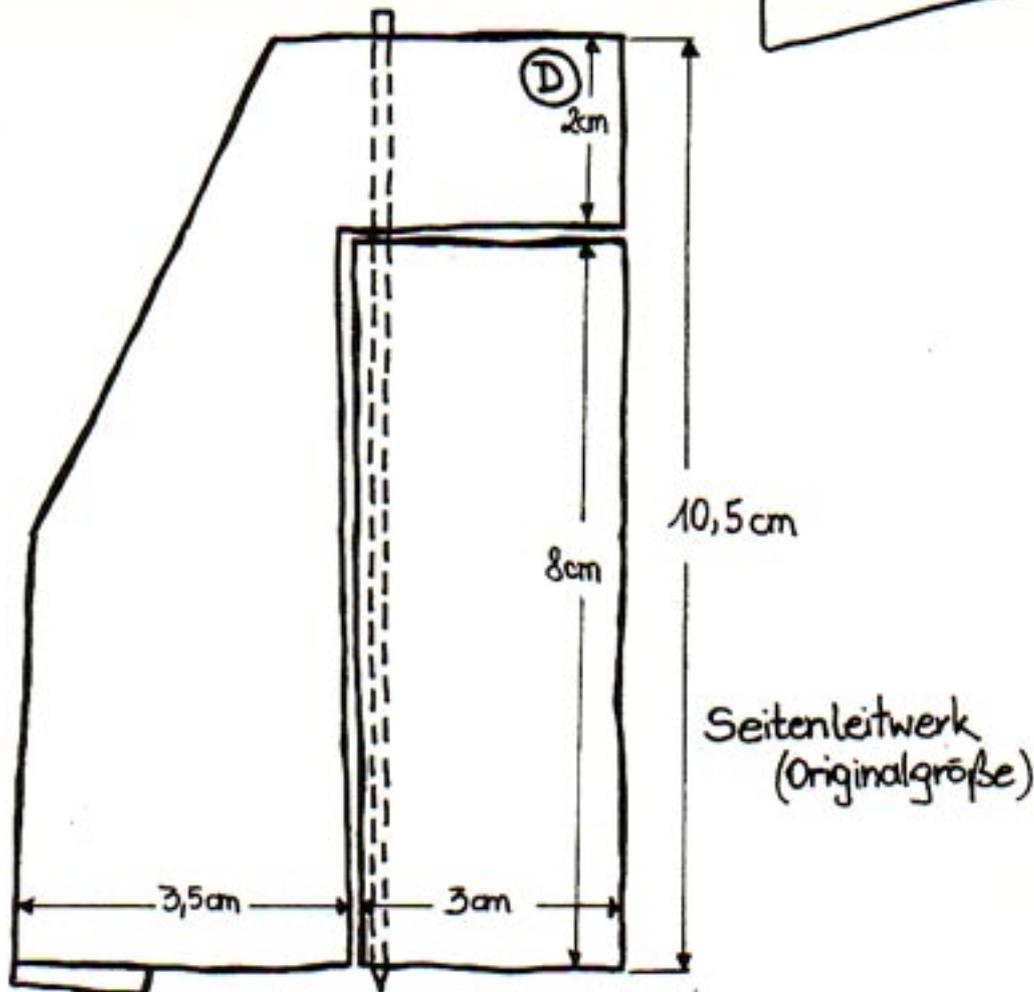
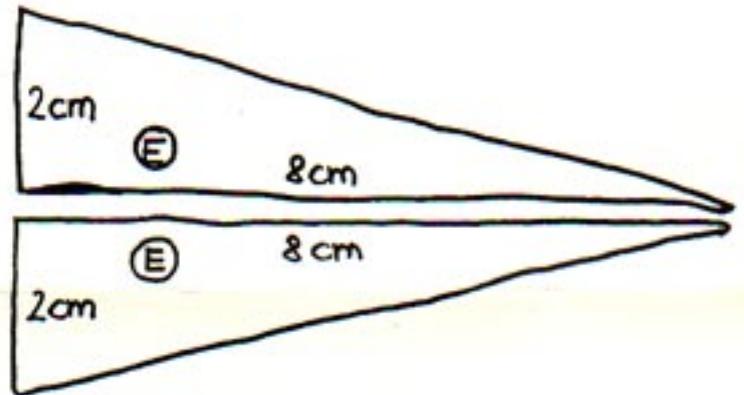
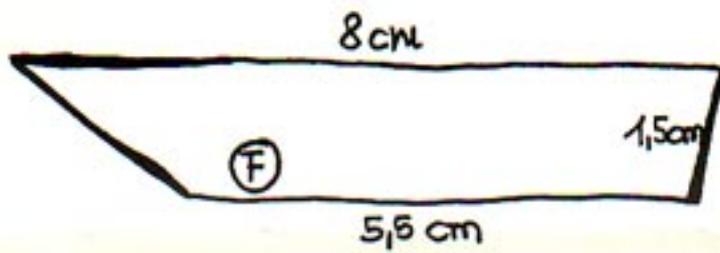
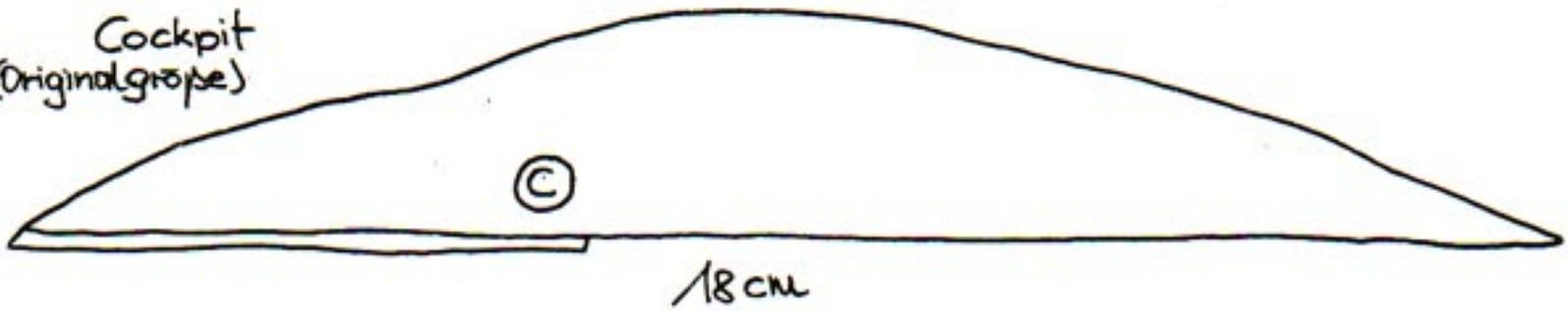




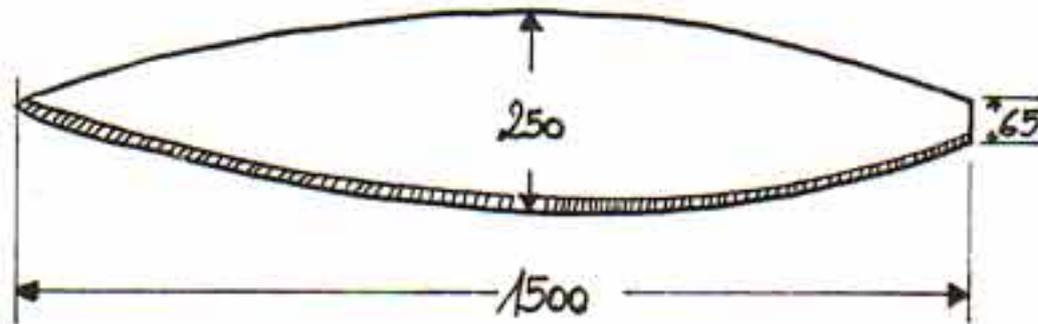
Höhenleitwerk



Cockpit
(Originalgröße)



Skizze 1: Ballontelle



Wie wär's mit einem Ausflug in die Pionierzeit der Luftfahrt? Das Basteln eines Heißluftballons ist zwar eine anspruchsvolle, aber auch spannende Sache.

Richte Dir zuerst aus Packpapier eine Schablone für die 12 Ballontelle her (Skizze 1). Nun schneide die 12 Teile aus dünnem, aber nicht porösen Seidenpapier aus (zwei verschiedene Farben ergeben eine hübsche Wirkung).

Streiche den Rand des ersten Streifens 1 cm breit mit Klebstoff an und klebe den zweiten Streifen auf. Wiederhole diesen Vorgang, bis der Ballon sich schließt. Die Öffnung müßte einen Durchmesser von 20 cm haben. Achtung! Es darf keine Öffnung in den Klebeflächen entstehen, sonst entweicht später die heiße Luft.

An der Spitze des Ballons klebe eine Kartonscheibe mit einer Schnurschlinge fest. So kannst Du den Ballon halten.

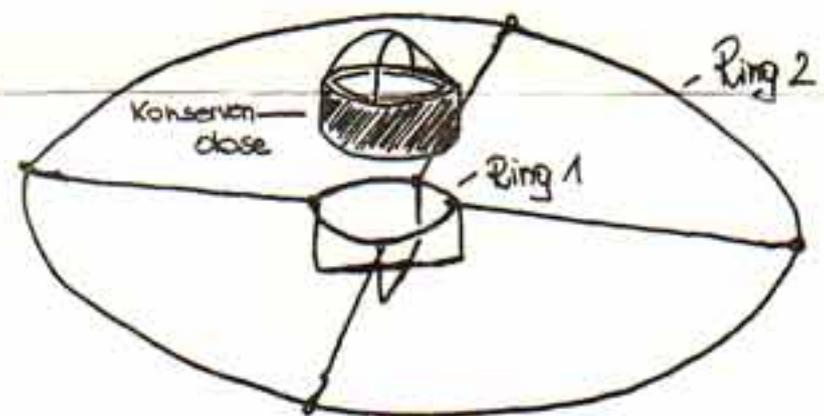
Nun bauen wir die Brennvorrichtung. Als Behälter für die spiritusgetränkte Watte kannst Du eine kleine Konservendose (z.B. von Leberaufstrich) verwenden. Biege einen Aluminiumdraht zu einem Ring, in den diese Dose genau hineinpaßt. Biege einen zweiten Ring, der in die Öffnung des Ballons hineinpaßt (\varnothing 20 cm).

Verbinde nun die beiden Ringe mit vier Blumendrahtstücken (Skizze 3). Der größere Ring wird in den Ballonansatz eingeklebt. Schneide dazu das Seidenpapier am offenen Rand alle 2 cm jeweils 1 cm tief ein und klebe den Ring mit den so entstandenen Laschen fest ein.

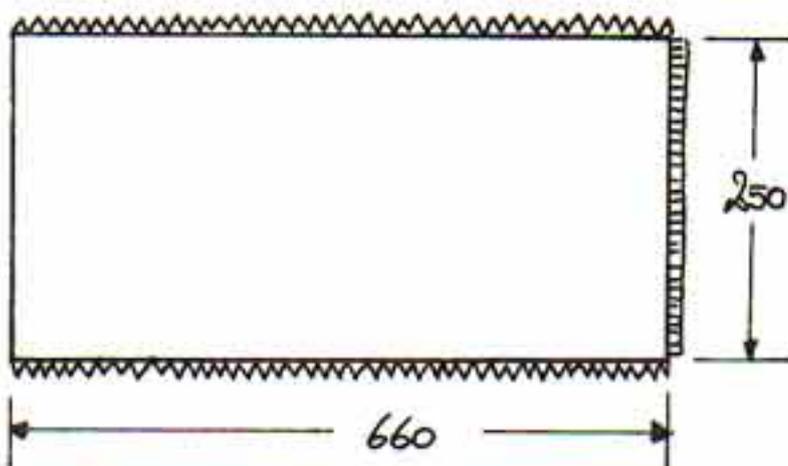
Über der Dose solltest Du noch mehrere Drahtbügel anbringen, damit die brennende Watte nicht herausfallen kann.

Damit die Flamme vor dem Luftzug geschützt wird, verlängerst Du die Ballonöffnung mit einer Röhre (Skizze 2). Klebe diesen Ballonansatz mit den vorgesehenen Laschen an der Öffnung fest und verstärke den unteren Rand mit einem weiteren Drahtring.

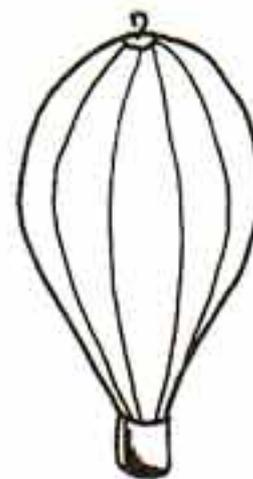
Vor dem Start müssen wir unseren feuergefährlichen Flugkörper „an die Leine legen“. Du kannst dazu eine Drachenschnur oder einen dünnen Zwirnsfaden (Länge bis 100 m) verwenden. Mit einer Zwirnspeule kannst Du eine kleine Seilwinde bauen (Skizze 5).



Skizze 3: Befestigung des Spiritusgefäßes

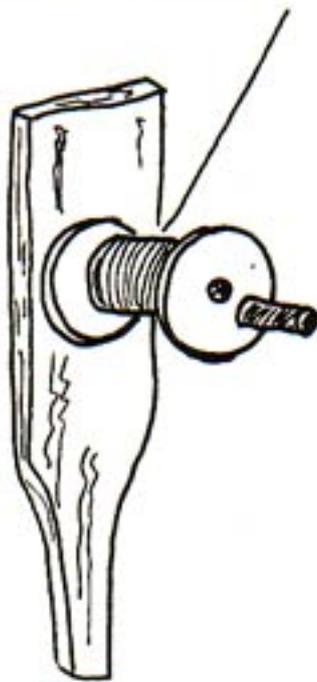


Skizze 2: Ballonansatz



Skizze 4: Bauanleitung

Als Brennmaterial verwenden wir einen Bausch mit Spiritus getränkter Watte. Die Watte legst Du in die Dose und entzündest sie. Bald wird sich der Ballon aufblähen und hochsteigen. Als Brennmaterial eignet sich besonders auch ein Espitbrenner.



Skizze 5: Seilwinde

Material

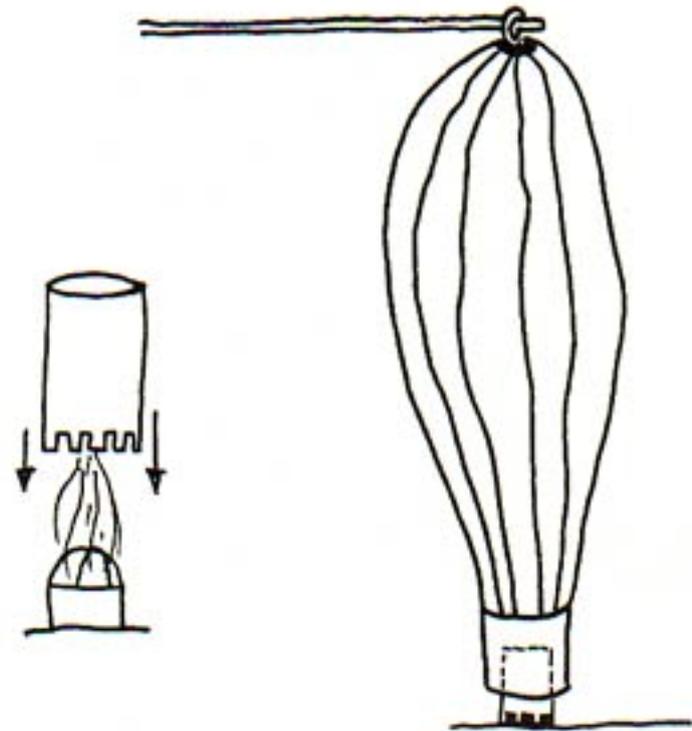
- 12 Bögen dünnes, aber nicht poröses Seidenpapier
- 1 kleine Konservendose
- 1,5 m Aluminiumdraht (ca. 1 mm stark)
- dünner Blumendraht
- Watte und Brennspritus oder Espit-Tabletten
- Drachenschnur oder dünner Zwirn

Variation

Wenn Du nicht riskieren willst, daß Dein Ballon in der Luft Feuer fängt, kannst Du ihn am Boden aufheizen und ohne Brenner fliegen lassen. Er wird zwar nicht ganz so gut steigen, dafür ist er sicherer (Skizze 6).

Sicherheit

Es muß Dir bewußt sein, daß Du mit offenem Feuer hantierst! Achte darauf, daß Du Deine Flugversuche im offenen Gelände durchführst (mehrere 100 m Abstand zu Gebäuden und Wäldern)! Führe Deine Flüge nur bei Windstille und niemals ohne Leine durch!



Skizze 6: Ballon aufheizen

M10 Seilbahn



PARTNERÜBUNG

ab 8 Jahre



BETREUERINNEN

1



ZEIT

60-120 min

Diese einfache Seilbahn befördert Steine, Briefe, die Jause oder andere Lasten bequem auf einen Baum oder von einem Fenster zum anderen.

Aus Rinde, Holz, Karton oder anderen Materialien kannst Du zunächst die Gondel bauen. Am vorderen und hinteren Ende befestigst Du je einen stabilen Drahtbügel, auf den Du vorher eine leere Zwirrspule auffädeltst.

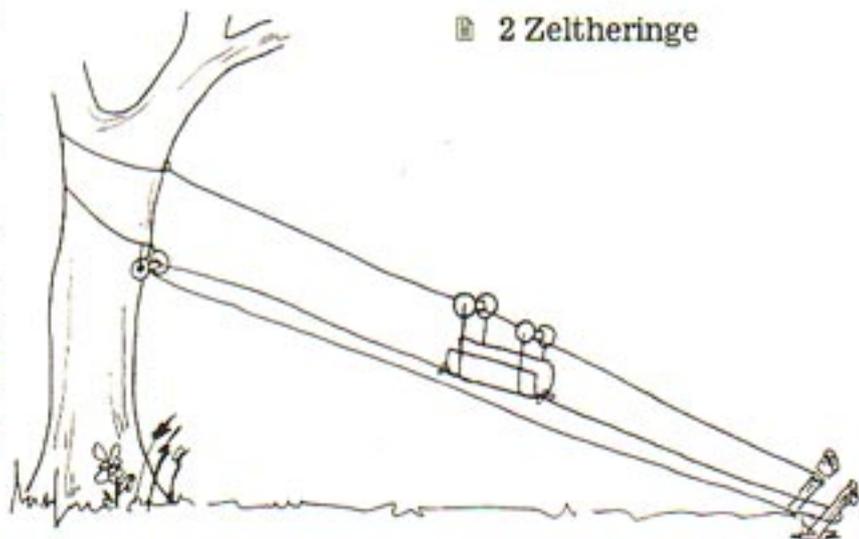
Mit Hilfe eines Zeltherings kannst Du ein Tragseil vom Boden zur Baumkrone spannen und die Gondel einhängen. Nun fehlt nur noch das Zugseil.

Befestige am Baum mit Hilfe einer Schnur eine weitere Zwirrspule, die als Umlenkrolle dienen wird. Spanne nun vom vorderen Ende der Gondel ausgehend eine etwas dünnere Schnur um die Umlenkrolle hinunter zum Boden, verankere sie dort wieder mit einem Hering und führe sie zurück zum hinteren Ende der Gondel. Dort spannst Du die Schnur nochmals und befestigst sie an der Gondel.

So, nun steht der Jungfernfahrt nichts mehr im Wege!

Material

- ▣ 3 leere Zwirrspulen
- ▣ Drahtstücke
- ▣ Schnur, dünnes Seil
- ▣ 2 Zeltheringe



Katholische Jungschar
Diözese Linz

Kinder wollen
ABENTEUER

**OÖ. PFADFINDER UND
PFADFINDERINNEN**





ab 10 Jahre



BETREUERINNE

1



ZEIT

mind. 30 min

Mit etwas Glück und Geschick kann aus einem gewöhnlichen Holzstückchen eine kleine Flöte werden.

Schneide ein fingerdickes Stöckchen eines Strauches oder eines jungen Laubbaumes ab. Am besten eignet sich die Eberesche (Vogelbeere), aber auch Ahorn, Haselstrauch, Weide und Esche. Zumindest 10 cm davon müssen astrein und gerade sein. Schneide nun die typische Flötenform in dieses Stück (Skizze 1).

Jetzt kommt das Schwierigste: Du mußt die Rinde unverletzt abziehen. Dazu ist es notwendig, daß sich die Rinde vom Holz löst. Klopfe daher einige Zeit mit dem Messergriff das Pfeiferl rundherum ab. Versuche nun, den Holzkern drehend aus der Rinde herauszuziehen (Skizze 2). Ist das geglückt, so mußt Du den Holzkern auf der Oberseite zwischen Mundstück und Schalloch abflachen, sodaß später zwischen Rinde und Holz ein Luftkanal entsteht. Nun schneide mit einem geraden Schnitt das Holz oberhalb des Schallochs ab und stecke es in die Rinde. Das Mundstück wäre fertig (Skizze 3).

Danach mußt Du noch den Stöpsel vom Stock schneiden und von hinten in die Rinde stecken (Skizze 4). Endlich kannst Du Deine Flöte ausprobieren. Wenn sie nicht klingt, dann wirf nicht die Flinte (das Messer) ins Korn, sondern probier's noch einmal, denn: „Aller Anfang ist schwer!“

Wichtige Hinweise

- ⇒ Schneide das Stück, aus dem die Flöte entstehen soll (ca. 10 cm), nicht vom restlichen Stock, sonst kannst Du es nicht mehr gut halten.
- ⇒ Die Rinde löst sich nur in den Monaten Mai bis August!

Material

- ein scharfes Taschenmesser
- ein fingerdickes Holzstückchen

Story

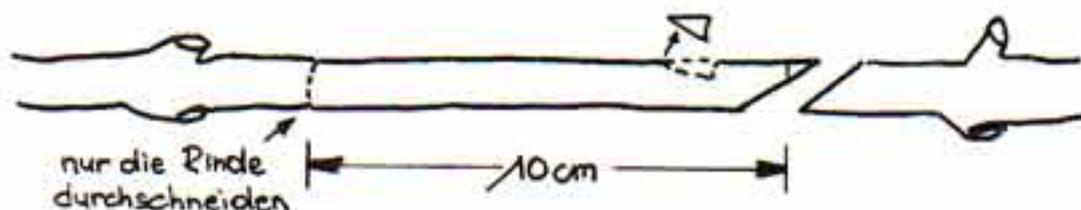
Zum Lösen der Rinde brauchst Du etwas Glück oder einen alterprobten Beschwörungsspruch:

„Pfeiferl, geh ä(b),
sonst schmeiß' i di in' Bâ(ch)!
Dânn fress'n di d' Râtt'n und d' Nâttern ä(b).“

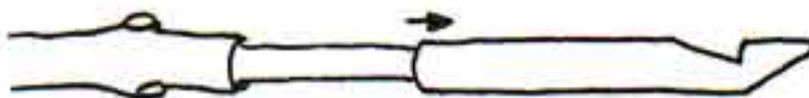
Spielverknüpfung

Durch Verschieben des Stöpsels ändert sich die Höhe des Flötentons. Vielleicht könnt Ihr sogar einfache Melodien spielen. Entweder verschiebt Ihr während des Spiels die Stöpsel, oder Ihr stimmt jede Flöte auf einen anderen Ton. Wenn jedes Kind seine Flöte dann zur richtigen Zeit erklingen läßt, so könnt Ihr mit viel Geduld ganze Lieder einstudieren. Viel Spaß!

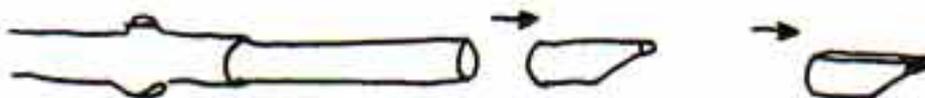
Skizze 1: Flötenform



Skizze 2: Holzkern



Skizze 3: Mundstück

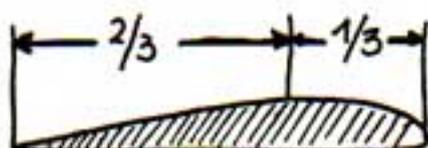


Skizze 4: Bauanleitung



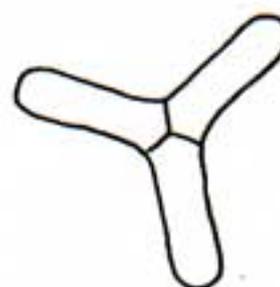
Diese Jagd- und Kampfwanne der Eingeborenen Australiens wird heute als Sportgerät benutzt. Er fliegt – richtig geworfen – eine Kurve und kehrt zum/zur WerferIn zurück.

Jeder Arm des Bumerangs hat ein Profil wie die Tragflächen eines Flugzeugs (Skizze 1). Durch die Wölbung auf der Oberfläche entsteht beim Wurf ein Sog, der den Bumerang steigen und gleiten läßt.



Skizze 1: Profil

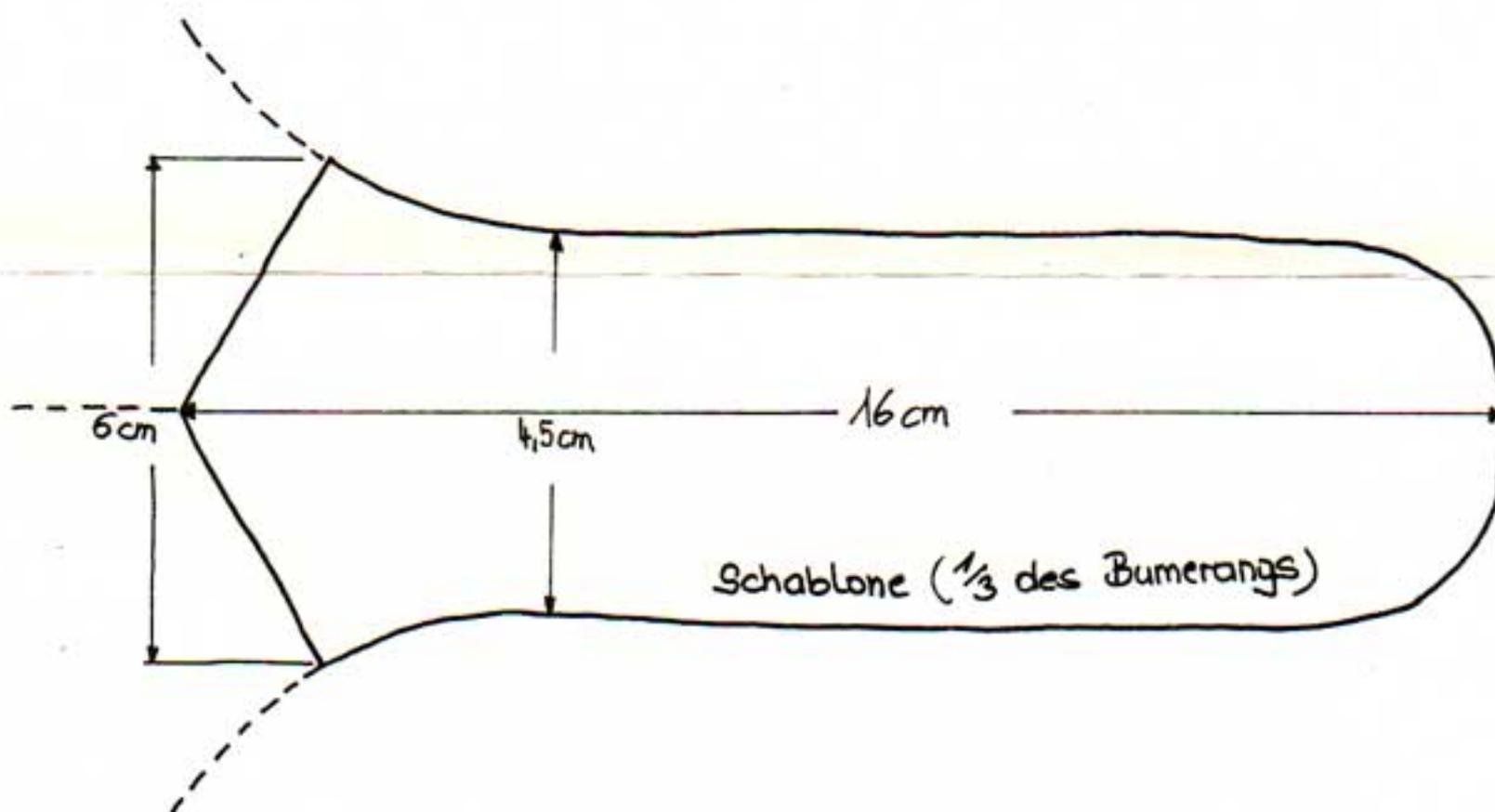
Zeichne zuerst die Schablone (Skizze 2), welche ein Drittel, also einen Arm des Bumerangs, in Originalgröße zeigt, dreimal auf das Sperrholz, sodaß ein dreiarmer Bumerang (Skizze 3) entsteht.



Skizze 3: Bumerang

Das Gleichgewicht der Arme kannst Du folgendermaßen trimmen: Lege den Bumerang im Mittelpunkt auf die Spitze eines Nagels und gleiche Gewichtsunterschiede durch Feilen oder Raspeln aus.

Zum Schluß solltest Du den Bumerang grell bemalen und lackieren (Sicherheit und Wetterschutz).



Skizze 2: Schablone

Schneide den Bumerang mit der Laubsäge aus. Die Tragflächenprofile kannst Du am besten mit einer Raspel herausarbeiten. Achte dabei aber genau auf die Anordnung der Profile (Skizze 4). Die verschiedenen Sperrholzsichten treten dabei wie Höhenschichtlinien hervor. Daran lassen sich Unregelmäßigkeiten gut erkennen und ausbessern. Zum Schluß wird das Wurfgerät mit einem Schleifpapier geglättet und die Kanten leicht abgerundet.

Material

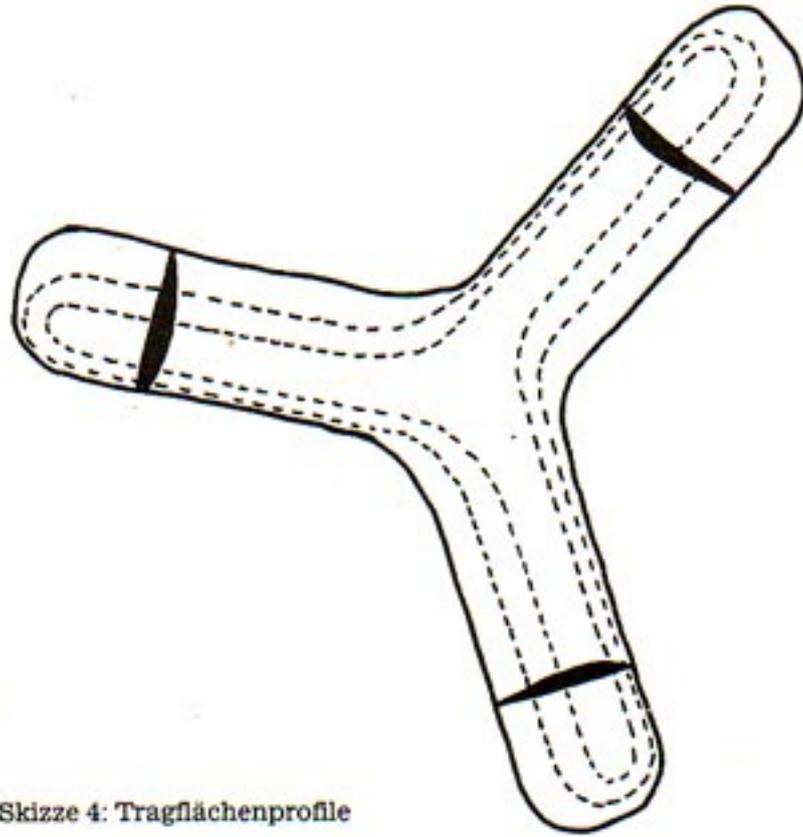
- Pappelsperrholzplatte (30 × 26 × 0,6 cm)
- Plakafarbe (grell)
- Klarlack oder Bootslack

Wurftechnik

Du hältst den Bumerang mit Daumen, Zeigefinger und Mittelfinger der rechten Hand. Die gewölbte Seite richtest Du nach links. (Linkshänder müssen den Bumerang spiegelbildlich bearbeiten und auch werfen!)

Winkle den Arm nach hinten und stelle den Bumerang leicht schräg. Wirf ihn mit einem Drall so, als wolltest Du in 20 - 30 m Entfernung den Boden treffen. Der Bumerang legt sich mehr und mehr flach, beschreibt eine Linkskurve und kommt dann im Gleitflug zu Dir zurück.

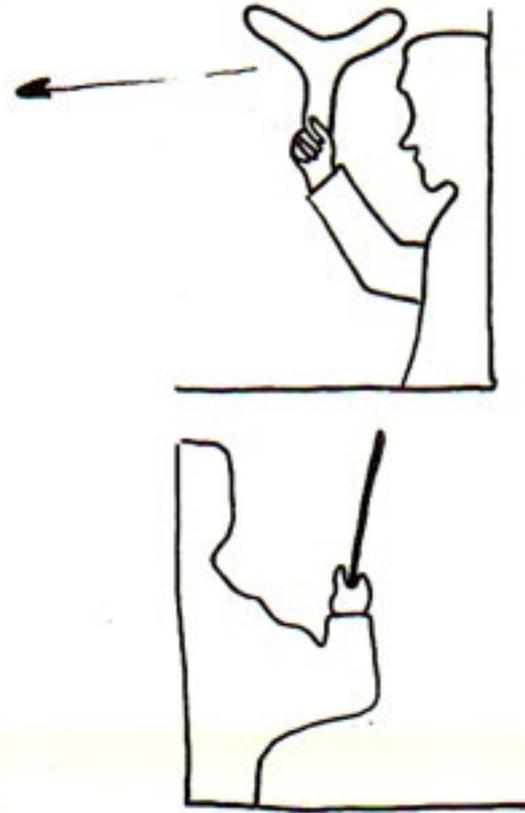
Meist sind aber viele Übungswürfe notwendig, bis Dir das gelingt. Viel Spaß und Geduld beim Üben!



Skizze 4: Tragflächenprofile

Sicherheitshinweise

Wirf den Bumerang nur im freien Gelände! Achte auf umstehende Menschen, Autos, Häuser, ...! Wirf nie gegen die Windrichtung! Es soll immer nur einer werfen und dabei 20 Meter vor der Gruppe stehen!



Skizze 5: Wurftechnik

M13 Hubschrauber



ab 10 Jahre



1



mind. 120 min

Wie eine fliegende Untertasse hebt sich unser Hubschrauber in die Luft.

Zunächst bauen wir einmal die Start- oder Abzugsvorrichtung. Auf einem Holzgriff befestigst Du eine leere Zwirnpule mit einem Nagel, sodaß sie sich leicht drehen läßt. In die Zwirnpule schlägst Du zwei Nägel, die später die Luftscheibe halten und drehen sollen. Den Kopf der Nägel zwickst Du ab, und die Stifte sollen mind. 1 cm herausragen. Ein Spagatstück, an das an einem Ende ein Stück Rundholzstab geknüpft ist, dient als Abzugschnur.



Skizze 1: Abzugsvorrichtung

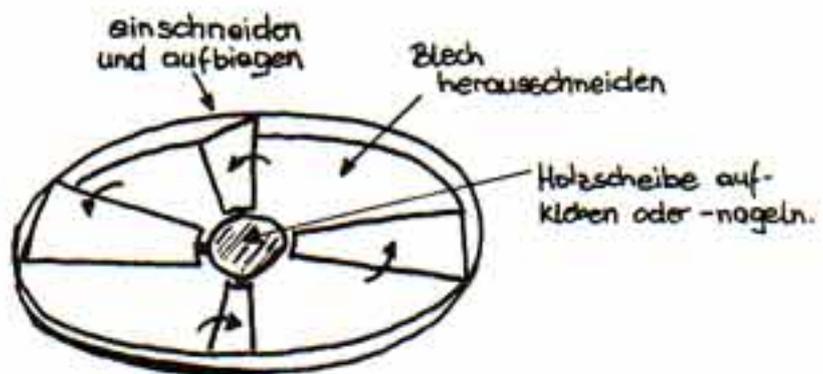
Den Propeller kannst Du auf verschiedene Art und Weise bauen. Hier zwei Möglichkeiten:

Möglichkeit 1:

Du kannst den Boden einer größeren Konservendose herunterschneiden, sodaß noch ein 2 cm hoher Rand stehenbleibt. Achtung, scharfe Kanten \Rightarrow Verletzungsgefahr!

Anschließend schneidest Du mit einer Blechschere oder einer Laubsäge mit Metallsägeblatt die Rotorblätter so heraus, daß sie am Rand noch befestigt sind, sich aufbiegen lassen und in der Mitte eine Nabe mit ca. 3 - 4 cm Durchmesser stehenbleibt (Skizze).

Biege nun die Blätter schräg auf und klebe mit Kontaktkleber eine Holzscheibe in der Mitte auf. In diese Holzscheibe bohre zwei Löcher, in die die Nägel der Startvorrichtung eingreifen können. Achte darauf, daß die Schraubbewegung nach oben zieht und nicht nach unten!



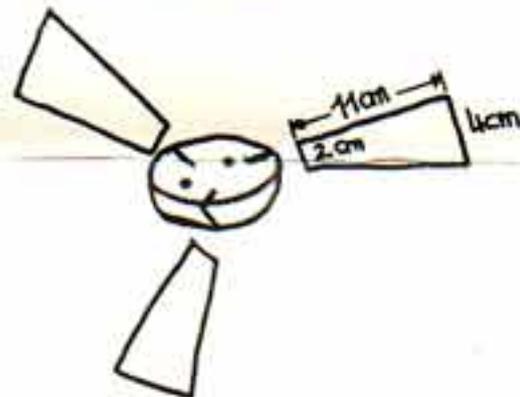
Skizze 2: Propeller aus Blech

Möglichkeit 2:

Schneide in eine Holzscheibe mit 3 - 4 cm Durchmesser 3 schräge Schnitte und setze Rotorblätter aus ganz dünnem, leichtem Sperrholz ein (Balsa-Holz, 3 mm Pappelsperrholz). Verwende dazu wasserfesten Leim.

Rundherum kannst Du noch einen Ring aus Hobelspänen (vom Handhobel) oder Karton kleben.

Die Holzscheibe (Nabe) muß natürlich auch die Löcher zur Aufnahme der Stifte haben.



Skizze 3: Propeller aus Holz

Material

- 8 cm langer Holzgriff (abgerundete Holzleiste, Rundholzstück)
- leere Zwirnpule
- 50 - 70 cm lange Schnur (Spagat, ...)
- Konservendose (Durchmesser 20 - 25 cm) z.B. im Altstoffsammelzentrum
- Holzscheibe aus Buchenholz (Durchm. 3 - 4 cm, Stärke 10 - 15 mm)
- Sperrholz (möglichst dünn und leicht) für Rotorblätter



M14 Zimmergolfanlage



ab 8 Jahre



1



mind. 120 min

Wer von Euch hätte nicht gerne eine Minigolf-Anlage zuhause? Also, warum nicht selbst eine basteln?

Den Schläger baust Du aus einer Holzleiste und einem Sperrholzbrettchen (Verbindung mit Nägeln und Leim). Als Ball eignet sich ein Tischtennisball. Nun kannst Du allerlei Hindernisse bauen und einen schwierigen Parcours zusammenstellen. Einige Ideen für solche Hindernisse findest Du auf den Skizzen. Du darfst aber auch selber kreativ werden und Hindernisse erfinden oder nachbauen.

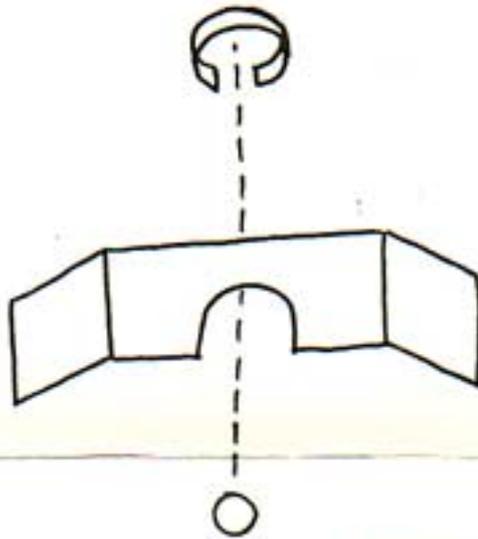
Die Bahnbegrenzung (Bande) kannst Du sehr leicht herstellen, indem Du von Mutters Stoffresten ca. 10 cm breite Streifen herunterschneidest. Die Enden klebst Du um Konservendosen und füllst diese mit Steinen.

Material

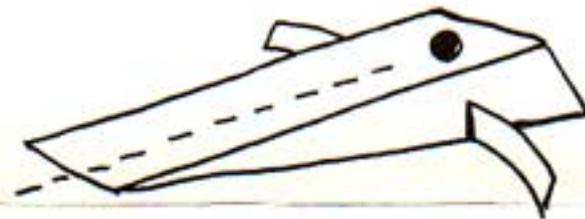
- ca. 80 cm lange Holzleiste (Querschnitt etwa 3 × 3 cm)
- (Sperr-)Holzbrettchen (10 × 5 cm)
- einige kleine Nägel und Leim
- Abfallpappe, Holz, etc. für die Hindernisse

Spielregeln

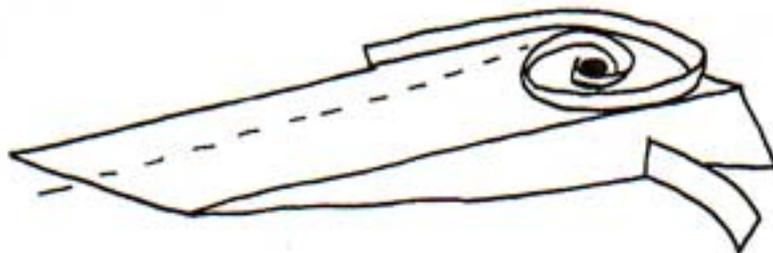
Wenn Ihr in Gruppen spielt, so könnt Ihr folgendes Punktesystem einführen: Wer bei einem Hindernis das Ziel mit dem ersten Schlag erreicht, bekommt 9 Punkte. Für jeden weiteren Schlag wird ein Punkt abgezogen.



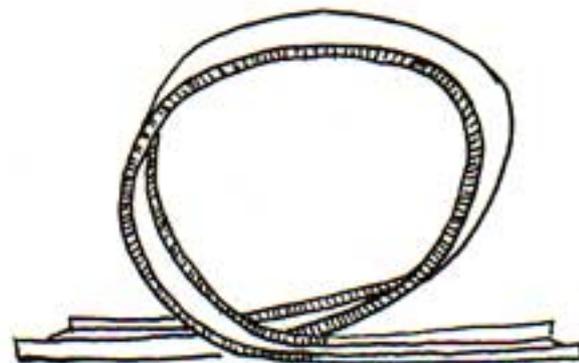
Tor und Ziel



Rampe



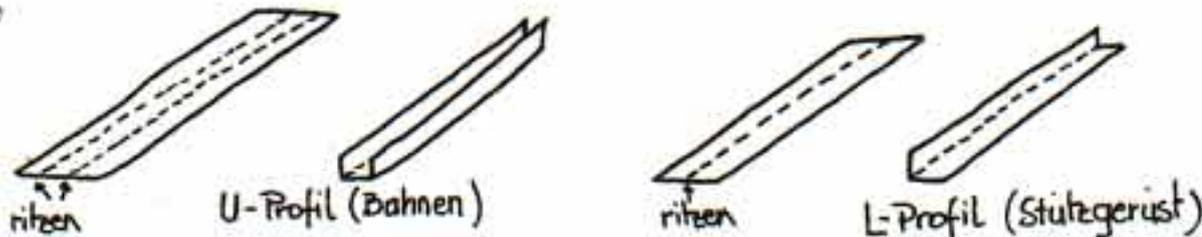
Schnecke



Looping



Skizze 1: Profile



Aus Karton kannst Du mit Phantasie eine abenteuerliche Bahn für eine Murmel bauen.

Schneide zunächst Kartonstreifen von 4,5 cm Breite und etwa 30 cm Länge für die Bahn sowie 3 cm breite und etwa 30 cm lange Streifen für das Gerüst zu. Die breiteren Streifen ritze der Länge nach im Abstand von 1,5 cm zweimal leicht ein und biege sie dann zu U-Profilen (Skizze 1). Aus den schmalen Streifen fertige auf gleiche Weise L-Profile an (Skizze 1).

Die Bahnstücke kannst Du in verschiedener Weise abschneiden und zusammensetzen, sodaß eine beliebig lange und beliebig geformte Kugelbahn entsteht. Verschiedenste Möglichkeiten der Bahnführung kannst Du der Skizze 2 entnehmen. Durch Einschneiden und verschobenes Zusammenkleben der Bahnwände und -böden können Kurven, gekrümmte Bahnen und sogar Spiralen entstehen. Es kommt hier auf Deine Phantasie und Erfindungsgabe an.

Für das Stützgerüst empfiehlt es sich, die L-Profile in einer Art Turm zusammenzukleben. Mit kleinen Stützplättchen kann die Bahn befestigt werden (Skizze 3).

Material

- ▣ Kartonabfälle
- ▣ Schneidmesser und Eisenlineal zum Schneiden und Ritzen
- ▣ ev. Schlagschere zum Zuschneiden der Kartonstreifen

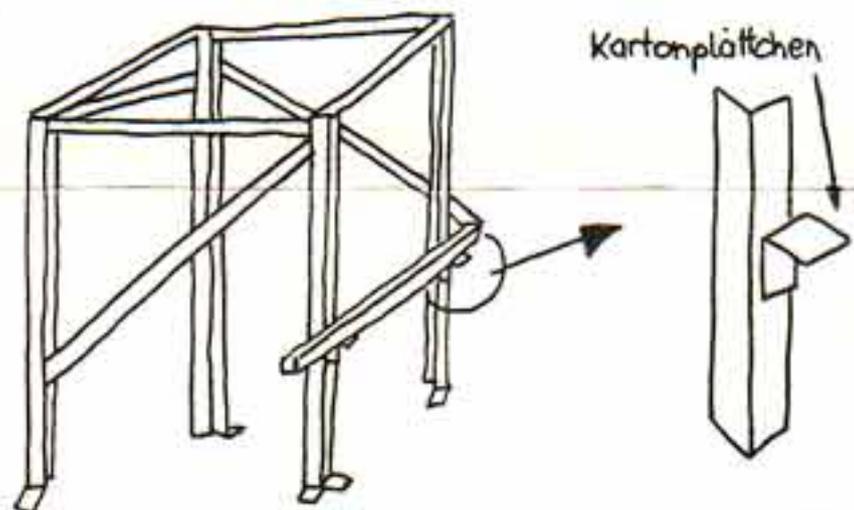
Spielverknüpfung

Ihr könntet aus dem Bau dieser Kugelbahn einen kleinen Wettbewerb gestalten: Bei welcher Bahn rollt die Kugel am längsten? Wer baut die interessanteste Bahn?

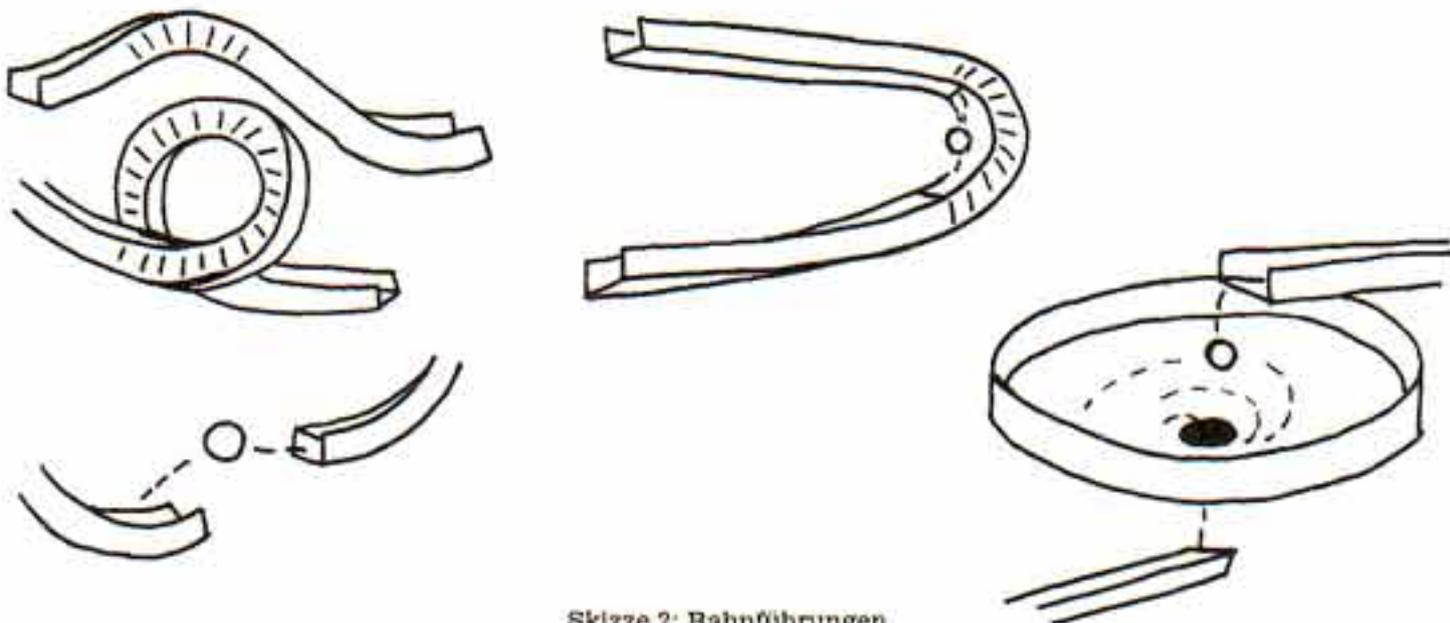
Noch eine besondere Idee: Wenn es Euch Spaß macht, könnt Ihr auch eine gigantische Kugelbahn in Gemeinschaftsarbeit bauen. Ihr müßt halt alle Streifen etwas breiter zuschneiden. Das Stützgerüst muß natürlich stärker sein. Dazu könnten auch Schachteln brauchbar sein.

Auch an den Wänden des Raumes könnten Teile der Bahn befestigt werden ...

Viel Spaß beim Experimentieren!



Skizze 3: Stützgerüst



Skizze 2: Bahnführungen

M16 Periskop



ab 10 Jahre

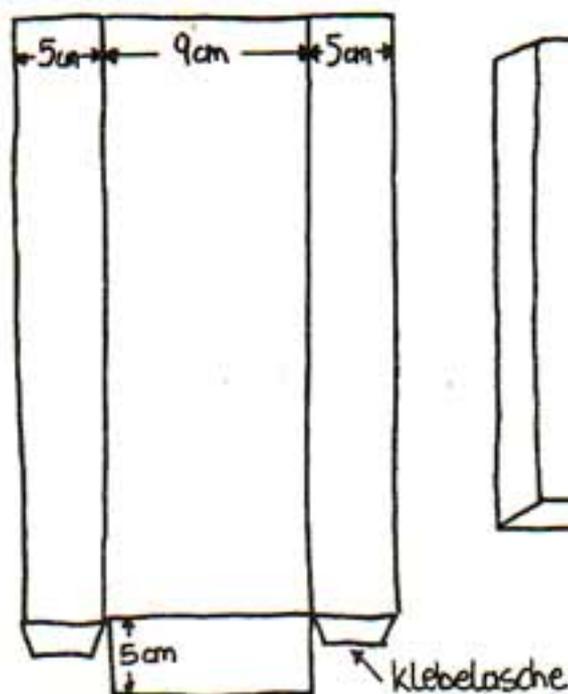


1



mind. 120 min

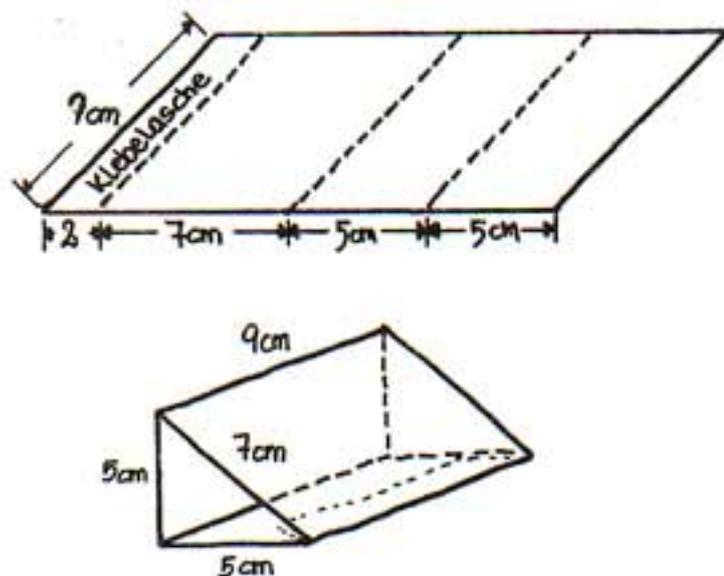
Über Hindernisse und um Ecken zu schauen, ohne selbst gesehen zu werden, davon lebt der Erfolg jedes Detektivs. Das Periskop macht dies möglich.



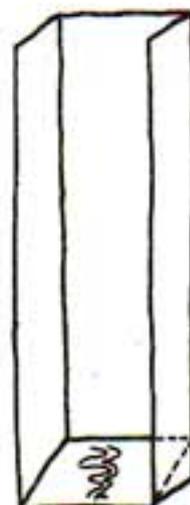
Skizze 1: Kartonteil (2x)

Unser Periskop besteht aus zwei gleichen Teilen, die zusammengeklebt den Körper des Gerätes darstellen. Den Karton, den wir dazu verwenden, bemalen wir zuerst innen schwarz. Jeder Teil wird laut Skizze 1 gefaltet und geklebt. Achte dabei darauf, daß ein Teil etwas breiter ist als der andere, damit sie sich ineinanderstecken lassen.

Anschließend basteln wir die Spiegelständer. Falte die Kartonstückchen laut Skizze 2, und klebe dann die Spiegelstücke auf die schräge Fläche. Verwende dazu einen Kontaktkleber, Silikon oder ein Klebeband, das Du ganz am Rand um Spiegel und Karton wickelst.



Skizze 2: Spiegelständer



Skizze 3: Periskop - erster Teil

Setze die Spiegel laut Skizze 3 in die Kastenteile. Klebe nun die beiden Teile so ineinander, daß die Spiegel gegenüberstehen und die Spiegel nach außen frei bleiben (Skizze 4).

Wenn Du die beiden Kastenteile nicht verklebst, sondern nur mit zwei Gummis zusammenhältst, dann kannst Du das Periskop auch noch in der Höhe verstellen.

Viel Spaß beim Detektivspielen!



Skizze 4: Bauanleitung

Material

- 2 Stk Pappe (19 × 40 - 50 cm)
- 2 Stk Pappe (19 × 9 cm)
- schwarze Wasserfarbe oder Plaka-Farbe
- Kontaktkleber, Silikon oder Klebeband
- 2 Spiegelstücke (7 × 9 cm)

Idee

Du könntest das Periskop außen noch mit Bunt- oder Tonpapier bekleben und gestalten oder mit Tarnfarbe bemalen.





ab 10 Jahre



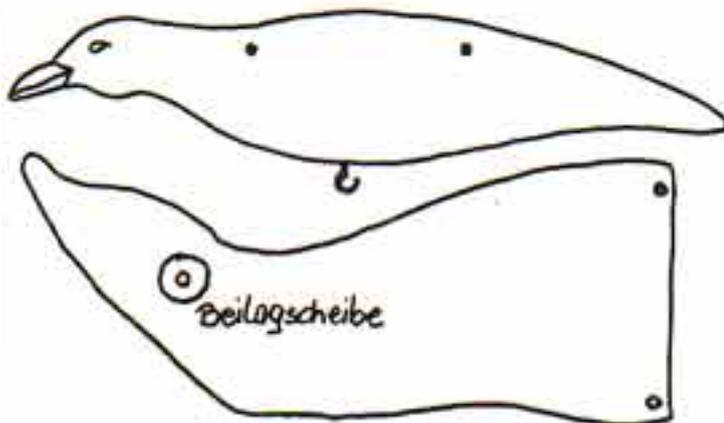
1



2-4 Std.

Dieses Mobile ist eine schöne Dekoration für Kinderzimmer und Heimraum.

Beginne damit, daß Du die Flügel und den Körper (Skizze 1) auf Folie überträgst (kopierst). Mit einem Overhead-Projektor kannst Du die Umrisse auf das Holz projizieren und nachziehen. Du kannst aber auf die gleiche Weise auch eine Kartonschablone herstellen.



Skizze 1: Schablone

Säge die Teile mit der Laubsäge aus, schleife die Kanten und bemale die Möwe nach Deinem Geschmack mit Wasserfarben und Klarlack.

Bohre die Löcher für die Flügelbefestigung. Lege dazu die beiden Flügel übereinander und bohre laut Skizze zwei Löcher von 1 mm Durchmesser. Bohre dann die Löcher am Rumpf im gleichen Abstand.

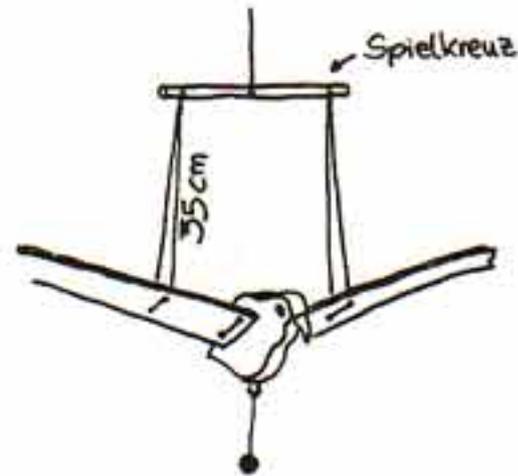
Mit einer dünnen Schnur (ev. Nylonschnur oder Zwirn) kannst Du die Flügel am Rumpf anbinden (Skizze 2).



Skizze 2: Befestigung Flügel

Nun muß Du die Aufhängepunkte an den Flügeln ermitteln. Lege zwei Lineale unter die Flügel und schiebe sie so zurecht, bis Körper und Flügel in Balance sind. Dann bohre je zwei Löcher für die Aufhängung.

Als Spielkreuz verwende einen 25 cm langen und 8 mm dicken Rundstab. Bohre drei Löcher (Skizze 3). Nun kannst Du die Aufhängung fertigmachen, wobei der Abstand zwischen Spielkreuz und Flügel etwa 35 cm betragen soll.



Skizze 3: Befestigung Spielkreuz

Zum Schluß solltest Du noch eine Schnur zum Bewegen der Möwe mit einem Rundhaken und einer Holzkugel anbringen.

Wenn die ersten Flugversuche nicht ganz befriedigend verlaufen, so kannst Du versuchen, mit zwei großen Beilagscheiben die Möwe noch besser ins Gleichgewicht zu bringen. Du kannst sie mit Kontaktkleber auf den Flügeloberseiten aufkleben.

Unter dem sanften Flügelschlag Deiner Möwe kannst Du nun von Sommer, Sonne und Urlaub am Meer träumen ...

Material

- Weichholz oder Spanplatte (40 × 8,5 × 1 cm)
- Sperrholz (42 × 20 × 0,4 cm)
- Rundholz (Ø 8 mm, 25 cm lang)
- Nylonschnur oder starker Zwirn (ca. 2,5 m)
- 2 Beilagscheiben (Ø 2 cm)
- 1 Ringhaken, Holzkugel und dickere Schnur
- Overhead-Folie



ab 8 Jahre



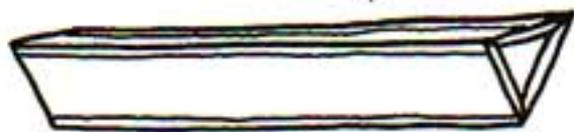
1



60-90 min

Ein Blick durch das Kaleidoskop eröffnet Dir die Wunderwelt der Farben und Muster in ungeheurer Vielfalt.

Klebe zunächst die drei Spiegelscheiben zu einem dreiseitigen Prisma zusammen. Die Spiegelflächen müssen innen sein. Verwende dazu ein Klebeband (Skizze 1)!



Skizze 1: Dreiseitiges Prisma

Anschließend umwickle diese Spiegelsäule mit dem dünnen Karton. In dieser Röhre müssen die Spiegel festsitzen (Skizze 2). Ein Ende verschließe mit einer Plastikfolie, das andere mit einer schwarzen Kartonscheibe, in die Du vorher ein dreieckiges Guckloch schneidest. Dieses Guckloch wird von hinten ebenfalls mit einer Folie verklebt.



Der Karton steht vorne und hinten 0,5 cm vor!

Skizze 2: Spiegelrolle

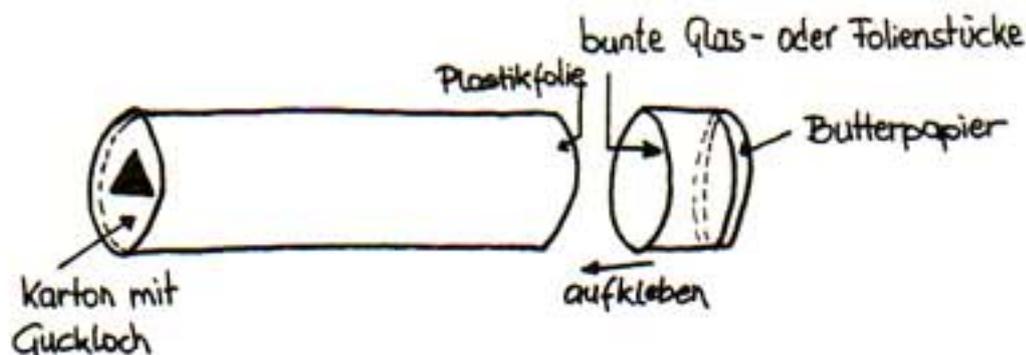
Aus dem schmalen Kartonstreifen formst Du eine Rolle, die über die Spiegelrolle paßt. Das eine Ende wird mit Butterpapier zugeklebt. Fülle nun ganz kleine Schnitzel von bunter Bastelfolie oder noch besser kleine bunte Glasstückchen in diese kurze Röhre und schiebe sie so weit über die Spiegelrolle, daß die Schnitzel noch frei herumfallen können (Skizze 3).

Wenn Du durch das Guckloch ins Licht eines Fensters schaut und dabei das Kaleidoskop drehst, wirst Du Deine „bunten Wunder“ erleben. Viel Spaß!

Du kannst das Kaleidoskop außen noch gestalten, z.B. mit Geschenkpapier überziehen, mit Buntpapier bekleben, mit einem Scherenschnittmuster umkleben, ...

Material

- 3 Spiegelscheiben (20 × 4 cm; laß sie Dir vom Glaser exakt zuschneiden!)
- dünner Karton (21 × ca. 25 cm sowie 5 × ca. 25 cm)
- Klebeband
- durchsichtige Plastikfolie
- Butterpapier
- kleine, bunte Glas- oder Metallfolienstücke



Skizze 3: Bauanleitung





ab 8 Jahre



1



60 min

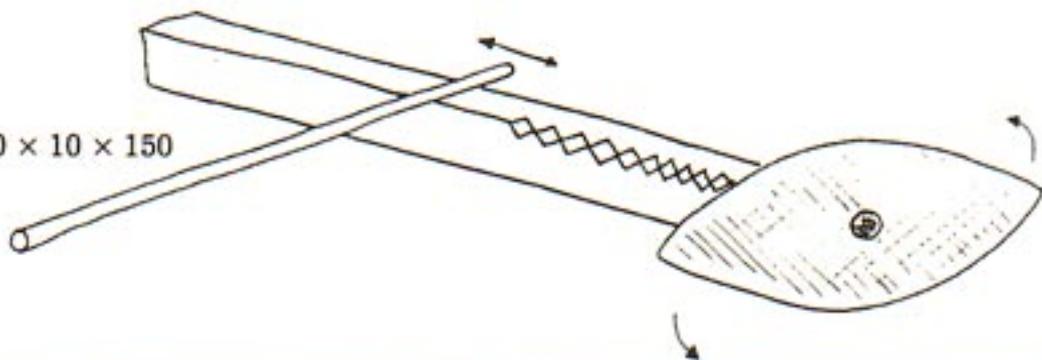
Wenn Du Deine Freunde mit unergründlicher Magie in Erstaunen versetzen willst, dann liegst Du mit diesem Werkstück richtig.

Unser Hui-Rad ist ganz leicht herzustellen. Du bohrst zuerst ein 4 mm-Loch in das Lamello-Plättchen. Dann kerbst Du die Holzleiste an einer Kante mit einem Messer leicht ein (siehe Skizze). Mit der Schraube befestigst Du nun das Lamello-Plättchen, sodaß es sich noch leicht dreht.

Bewegst Du nun den Buchenrundstab schnell entlang der Kerben, beginnt sich das Lamello-Plättchen wie von Geisterhand bewegt zu drehen.

Material

- Hartholzleiste aus Ahorn, Buche, ... (10 × 10 × 150 mm)
- Lamello-Plättchen oder Balsaholz
- Schraube (3 × 20 mm)
- Rundholzstab (ca. 200 mm lang)



Spielverknüpfung

Durch einen einfachen Trick ändert sich ohne ersichtlichen Grund die Drehrichtung des Propellers. Während des Reibens mit dem Stab ruft Du plötzlich „Hui“ und reibst mit dem Daumnagel auf der Unterseite des eingekerbten Holzes. Wie von selbst beginnt sich das Plättchen in die entgegengesetzte Richtung zu drehen.



Eine Maus aus Schaumgummi, die sich fast wie eine lebendige Maus bewegen kann.

Schneide zuerst aus Schaumgummi die Form der Maus aus (Skizze 1). Klebe sie anschließend mit Kontaktkleber an den bezeichneten Rändern zusammen. Nun biegst Du aus Draht einen Bügel, der genau in den Bauch der Maus paßt, und der die Fahrwerksaufhängung darstellt. Klebe auch ihn in den Bauch der Maus mit Kontaktkleber ein (Skizze 2).



Skizze 2: Fahrwerksaufhängung

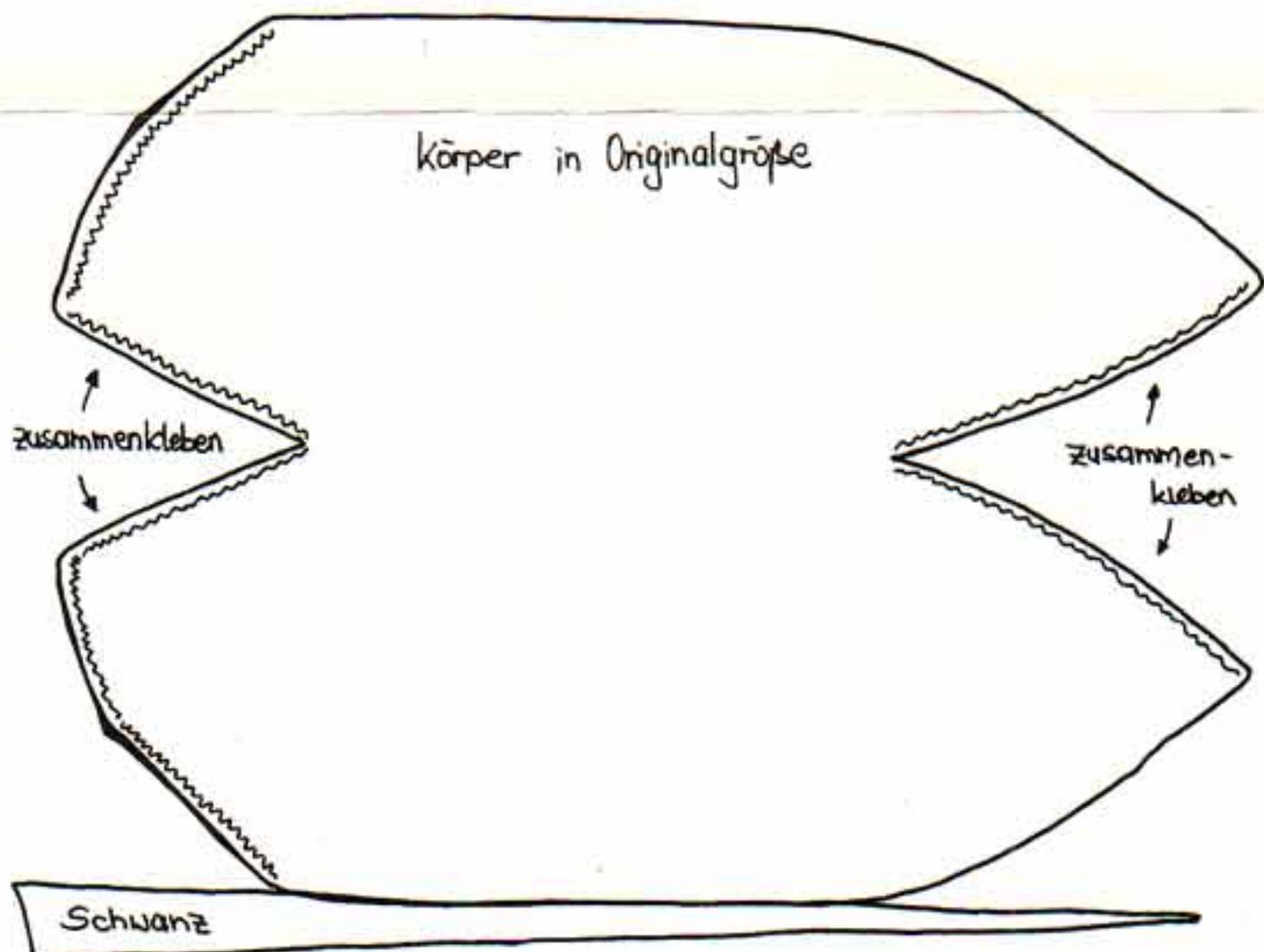
Für das Fahrwerk muß Du ein Stück von einem 25 mm-Buchenrundstab der Länge nach in der Mitte mit einem 6 mm-Bohrer durchbohren. Anschließend bohre in der Mitte dieser Walze ein 3 mm-Loch durch den

Querschnitt. Nun ziehst Du den Antriebsgummi (30 - 40 mm Durchmesser) durch das größere Loch. Den Zwirn fädelst Du mit einer Nadel so durch das kleinere Loch, daß er zwischen den beiden Gummisträngen durchgezogen wird und so der Antriebsgummi beim Aufziehen nicht durchrutschen kann. Verknote den Zwirn und wickle ihn auf die Walze auf. Am linken und rechten Rand der Walze solltest Du noch einen Gummi aufkleben, damit der Maus später auf glattem Boden nicht die „Reifen durchgehen“ (Skizze 3).

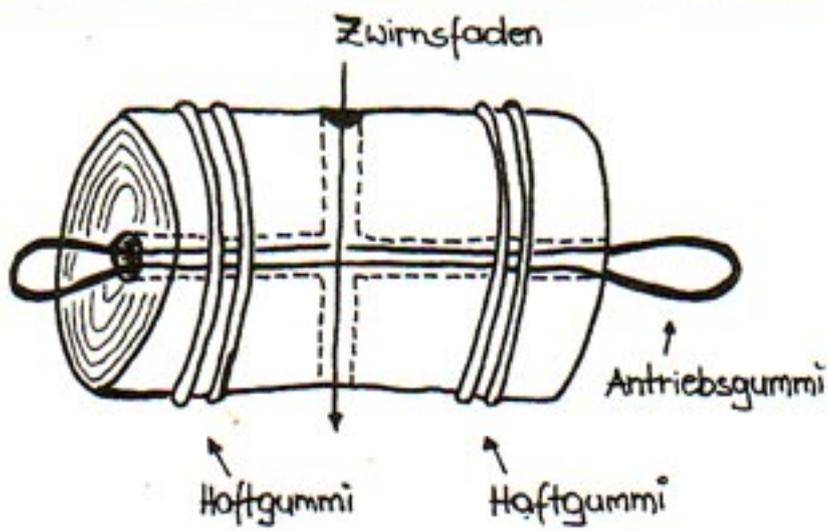
Hänge nun die Antriebswalze so in den Bügel ein, daß beim Abziehen der Schnur die Walze in die richtige Richtung gedreht wird und die Maus vorwärts läuft.

Nun muß Du nur noch ein Loch in den Rücken der Maus stechen, ein kurzes Stück Strohalm einkleben und die Aufzugschnur durchfädeln. Ziehe nun einen halben Meter Schnur ab und binde die Holzperle so fest, daß der halbe Meter wegfällt. Das dient dazu, daß der Antriebsgummi vorgespannt wird und sich die Schnur immer vollständig aufwickelt (Skizze 4).

Wenn Du nun noch Schwanz, Augen und Schnurbarthaare aufklebst, dann ist Deine Maus fertig für die ersten paar Schritte. Viel Vergnügen!



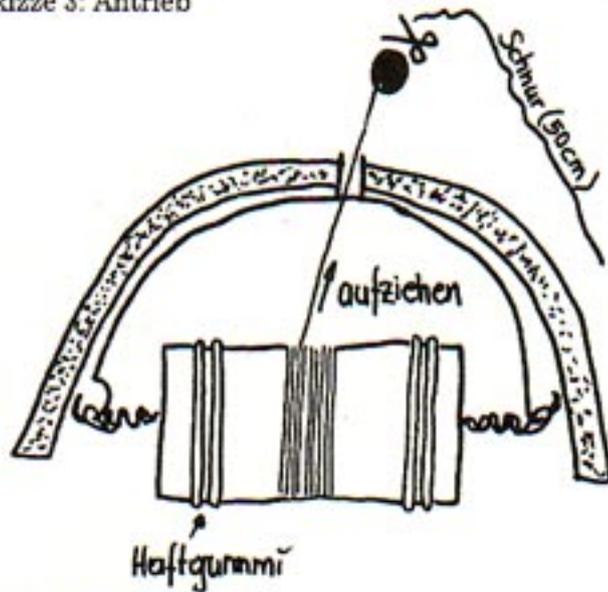
Skizze 1: Schablone



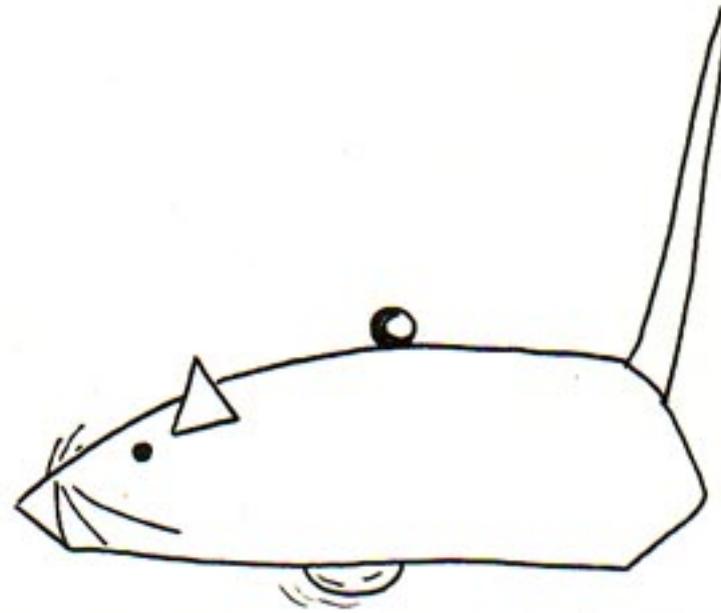
Skizze 3: Antrieb

Material

- Schaumgummi (20 × 16 cm)
- Kontaktkleber
- Draht (ca. 2 mm stark)
- Buchenrundstab (Durchmesser 25 mm)
- Antriebsgummi (3 - 4 mm Durchmesser)
- Zwirn und Nähnadel
- Gummiringerl
- Strohhalme
- Holzperle
- ev. Filzreste (für Schwanz, Augen, Barthaare)



Skizze 4: Querschnitt





ab 8 Jahre



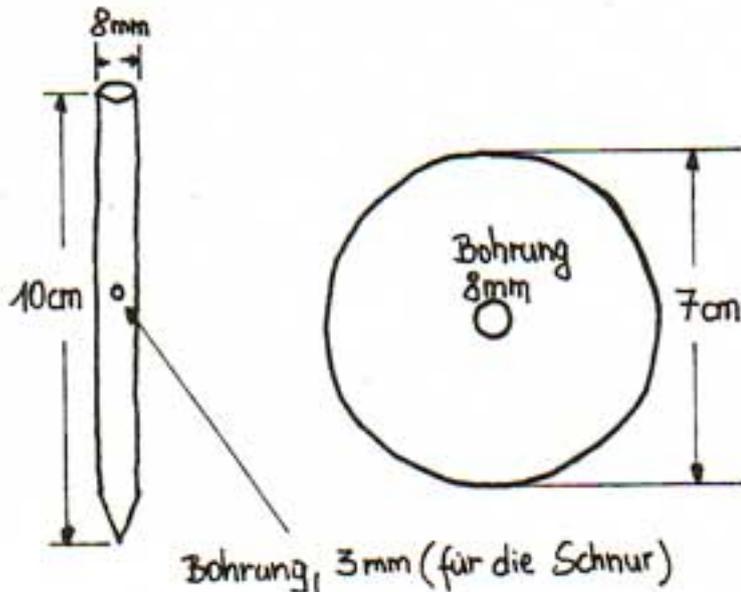
1



90-120 min

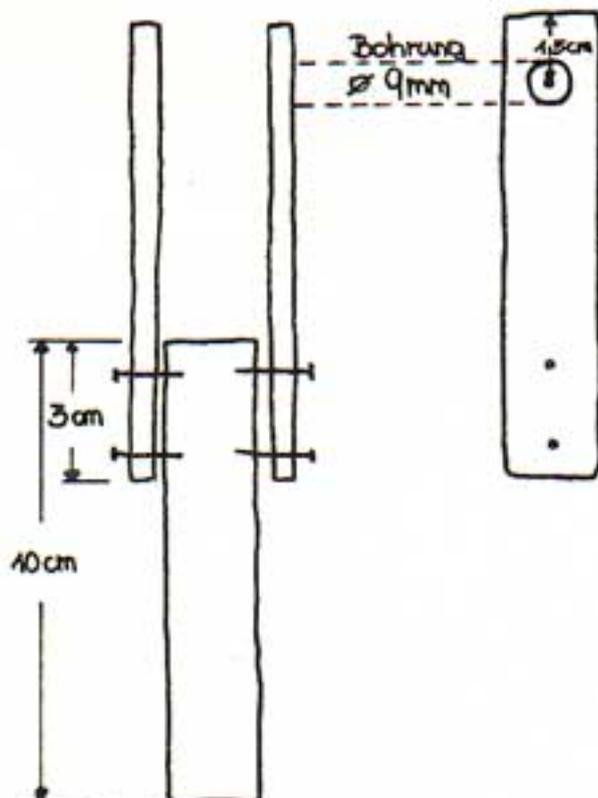
Mit Hilfe eines ganz einfachen Schnurantriebes wird unser Kreisel zu einem rasanten Fußbodenflitzer.

Zuerst sollst Du den Kreisel selbst bauen. Dazu spitze den längeren Buchenrundstab mit einem Bleistiftspitzer zu und bohre ein kleines Loch für die Schnur. Bohre exakt in den Mittelpunkt der Holzscheibe ein Loch von 8 mm Durchmesser und stecke den Rundstab hinein (Skizze 1).



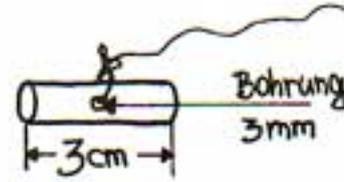
Skizze 1: Kreisel

Für den Griff bohrst Du zunächst ein 9 mm-Loch in die beiden Sperrholzleisten und befestigst sie anschließend mit Nägeln und etwas Leim am Griffstück (Skizze 2). Mit Schleifpapier solltest Du alle Kanten brechen, sodaß Du Dich nicht verletzen kannst.



Skizze 2: Griff

Nun brauchst Du nur noch das kurze Rundholzstück durchbohren und an der Schnur befestigen (Skizze 3). Stecke den Kreisel in das Griffstück, wickle die Schnur auf und ziehe sie mit Schwung ab (Skizze 4). Viel Spaß!

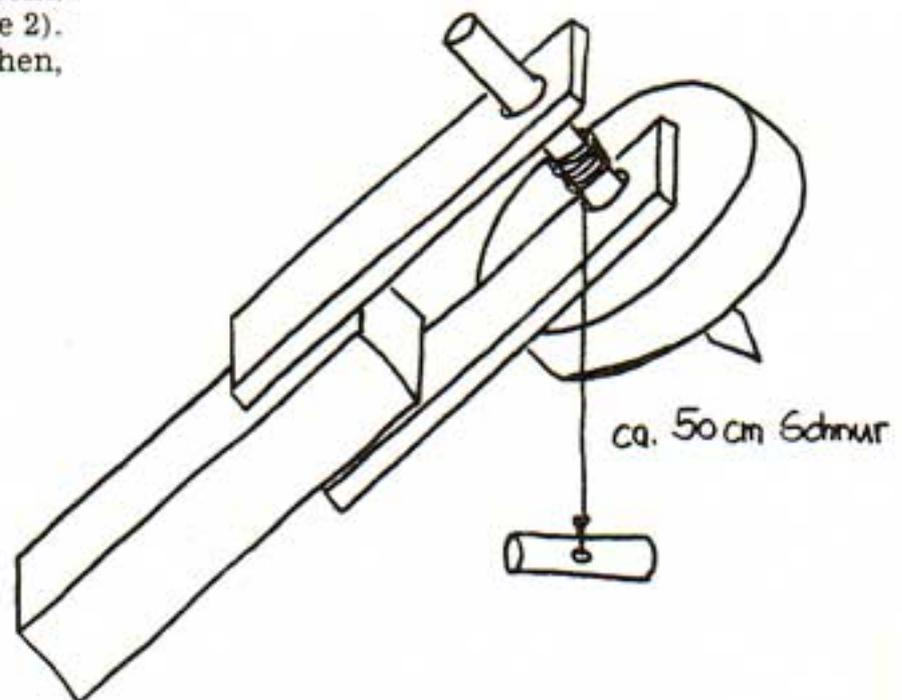


Skizze 3: Schnur

Wenn Du Lust hast, kannst Du Deinen Kreisel noch bemalen. Durch die Drehbewegung ergeben sich manchmal interessante Muster.

Material

- Holzleiste (20 × 20 × 100 mm)
- 2 Sperrholzleisten (6 × 20 × 100 mm)
- Buchen-Rundholzstab (8 mm, 100 mm lang)
- Buchen-Rundholzstab (8 mm, 40 mm lang)
- Rundholzscheibe (Ø 70 mm)
- Schnur (ca. 50 cm)
- 4 kleine Nägel (15 - 20 mm lang)



Skizze 4: Bauanleitung



ab 10 Jahre

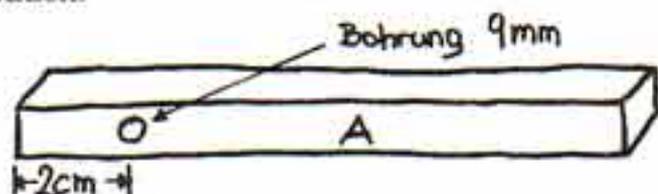


1



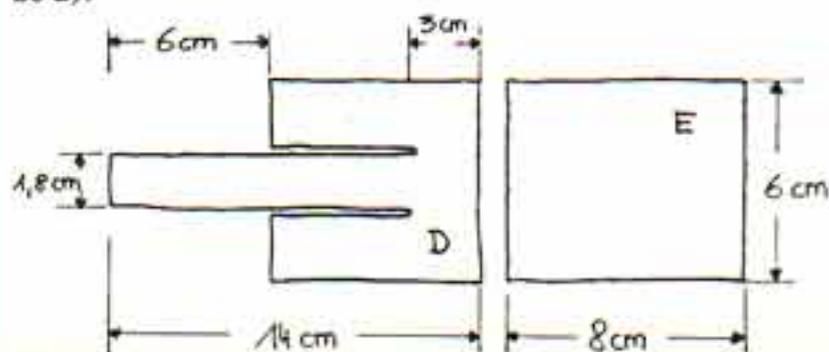
2-3 Std.

Einer alten Geschichte nach fliegen die Glocken vom Gründonnerstag bis zur Osternacht nach Rom. Während dieser Tage rufen die Osterratschen zum Gebet und zum Besuch der Kirche auf. Es mag für die Kinder ganz motivierend sein, so eine Ratsche einmal selbst zu bauen.



Skizze 1: Buchenleisten (A)

Zuerst säge die Buchenleisten genau ab und bohre die Löcher laut Skizze 1. Das Griffstück (C) solltest Du mit Raspel und Schleifpapier abrunden! Anschließend kannst Du die beiden Sperrholzteile zuschneiden (Skizze 2).

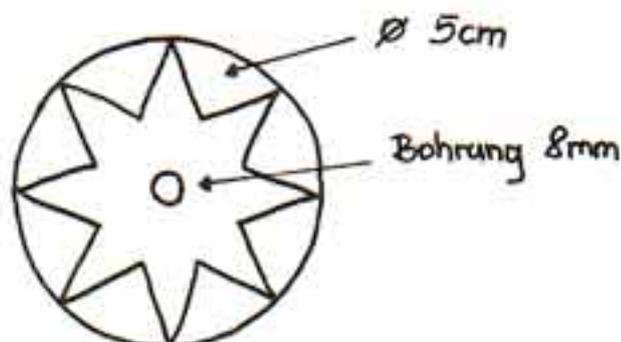


Skizze 2: Teile D und E

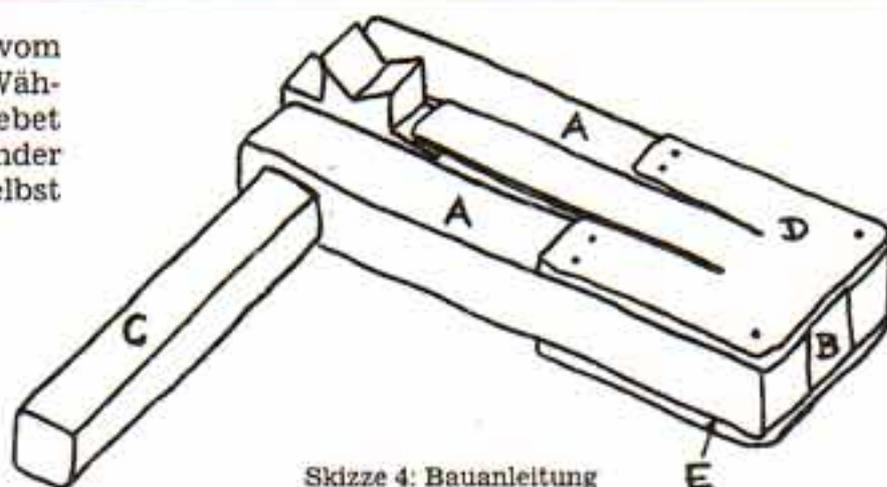
Die aufwendigste Arbeit stellt das Sägen des Zahnrades dar. Verwende dazu die Buchenholzscheibe. Zeichne auf einer Seite die Zähne laut Skizze 3 auf. Mit einer Feinsäge kannst Du dann die Zähne heraussägen. Mit Feile und Schleifpapier kannst Du das Zahnrad zum Schluß noch verfeinern.

Nun geht es ans Zusammenbauen!

Zuerst bohre mit dem 8 mm-Bohrer ein 3 cm tiefes Loch in die Stirnseite des Griffes (C). Achte darauf, daß das Loch wirklich senkrecht gebohrt ist (Bohrständer!). Anschließend schlage die Achse (Buchenrundstab) vorsichtig durch das Zahnrad. Stecke nun einen Rahmenteil A auf die Achse unter dem Zahnrad. Ver-



Skizze 3: Zahnrad (Originalgröße)



Skizze 4: Bauanleitung

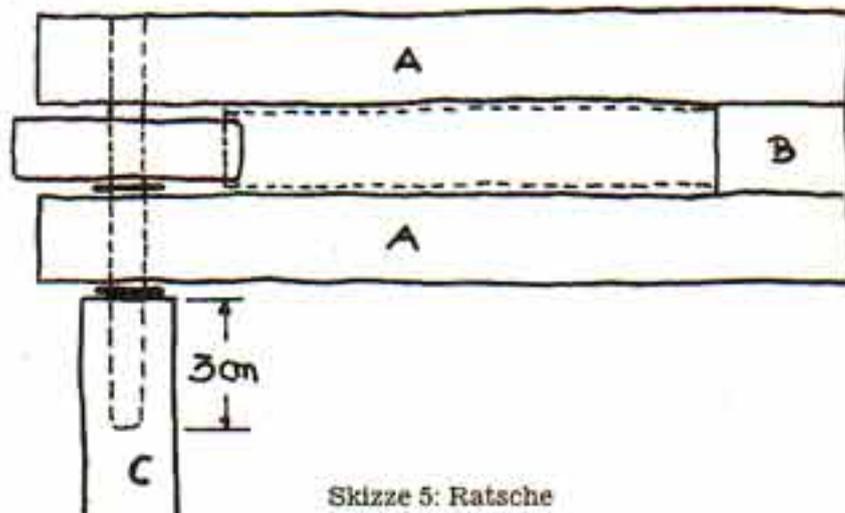
giß aber nicht, zwischen Zahnrad und Rahmen eine Beilagscheibe zu legen. Nun leime und schlage die Achse in den Griff. Vergiß auch hier eine Beilagscheibe nicht!

Prüfe nun, ob die Zunge des Schallbrettchens das Zahnrad gut erreicht und ob der ganze Rahmen paßt. Danach kannst Du die restlichen Rahmentteile (A, B) verleimen. Setze dazu eine Schraubzwinge an! (Auch der Schraubstock einer Werkbank kann verwendet werden.)

Wenn der Leim getrocknet ist, kannst Du die Sperrholzplättchen entsprechend der Skizzen 4 und 5 aufnageln. Viel Freude beim Ratschen!

Material

- 2 Buchenleisten A (18 × 2 × 2 cm)
- 1 Buchenleiste B (10 × 2 × 2 cm)
- 1 Buchenleiste C (3 × 2 × 2 cm)
- 1 Buchensperrholzbrett (23 × 6 × 0,4 cm)
- 1 Buchenscheibe (Ø 5 cm; Bohrung 8 mm; es gibt auch fertige Zahnräder zu kaufen!)
- 1 Buchenrundstab (Ø 8 mm, 9 cm lang)
- 2 Beilagscheiben (Bohrung mind. 8 mm)
- Nägel (15 mm)
- Leim



Skizze 5: Ratsche





3-12 Kinder
ab 10 Jahre



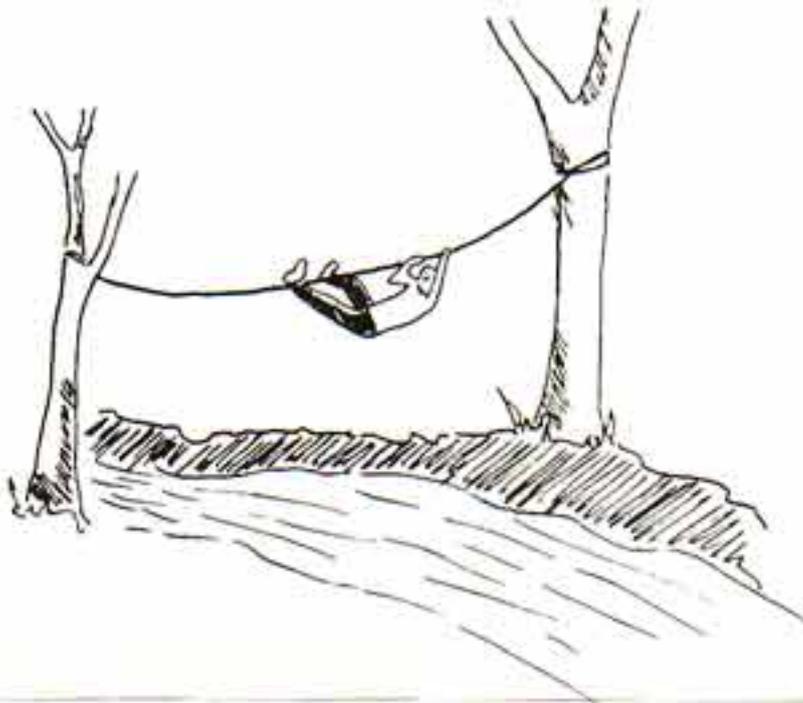
2



mind. 30 min

Einfache Seilbrücke

Hier genügt es, einfach ein Seil über einen Bach so zu spannen, daß dieses Seil auch unter der Belastung eines Menschen nicht die Wasseroberfläche berührt. Deshalb ist es notwendig, es hoch genug (ca. 2 m) an einem Baum zu befestigen. An diesem Seil kann man sich dann im Bärenhang hinüberhängeln (siehe Skizze).



Wie Du Dir vorstellen kannst, ist so etwas für Kinder nicht ganz ungefährlich. Deshalb hier noch einige Tips, welche Du beachten sollst:

Wassertiefe: Diese soll so gewählt werden, daß das Wasser nicht zu tief ist und bestenfalls jedes Kind darin stehen kann. Andererseits soll es nicht zu seicht sein, um damit beim Fall einen möglichst weichen „Polster“ zu haben.

Steine: Vermeide solche Stellen, wo durch (spitze) Steine ein zusätzliches Risiko entsteht.

Kräfte der Kinder: Das Hinüberhängeln kann kräfte-raubend sein, weshalb eine „Generalprobe“ über einen Hohlweg ganz nützlich sein kann.

Angst: Wenn es in Deiner Gruppe Kinder gibt, welche sich nicht hinüber trauen, so ist das von Dir und Deiner Gruppe anstandslos zu akzeptieren. Vielleicht kann einem solchen Kind eine andere Aufgabe übergeben werden (spezielle Sicherung, ...).

Schwimmen: Bevor Kinder hinüberhängeln, sollte geklärt sein, wer schwimmen kann.

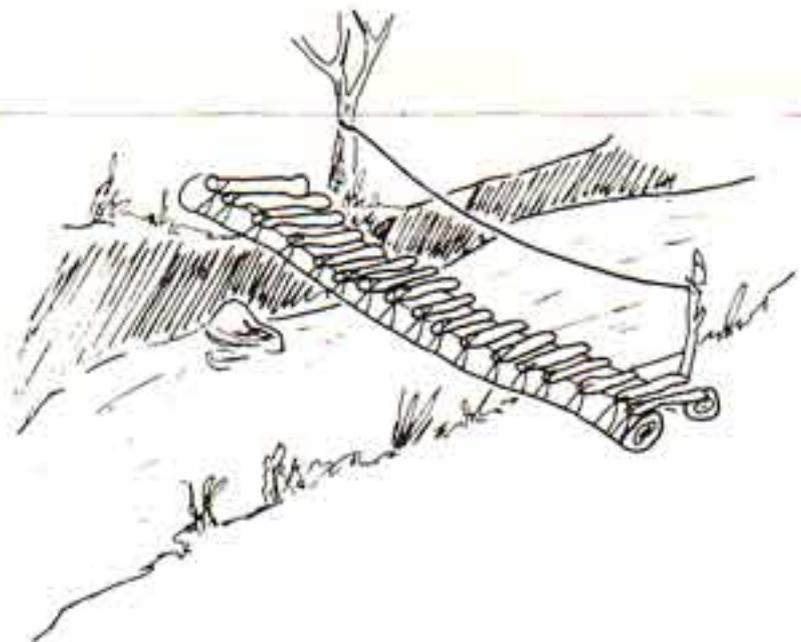
Hängebrücke

Sollte eine Brücke für längere Zeit halten, so wäre es auch möglich, einen Seilsteg zu bauen. Hierzu brauchst Du drei Seile. Die ersten beiden Seile werden in gleicher Höhe gespannt (Abstand ca. 80 cm). Auf diesen befestigst Du nun dickere Aststücke oder Bretter (falls vorhanden). Etwa 1,50 m oberhalb befestige das dritte Seil als Geländeseil zum Anhalten.

Baumsteg

Sollte diese Brücke jedoch etwas stabiler und der Bach nicht allzu breit sein, so ist es einfacher, zwei genügend starke Baumstämme über den Bach zu legen (Abstand wiederum 80 cm). Auch hier dickere Aststücke oder Bretter der Quere nach befestigen. Damit die Aststücke satter aufliegen, wäre es optimal, runde Aststücke der Länge nach durchzuschneiden oder zu spalten. Wenn nötig, so ist auch hier noch ein Geländeseil anzubringen.

Möglicherweise ist auch ein Abstützen des Steges durch zwei Stützen in der Mitte notwendig.





KLEINGRUPPE

3-12 Kinder
ab 12 Jahre

BETREUERINNEN

2



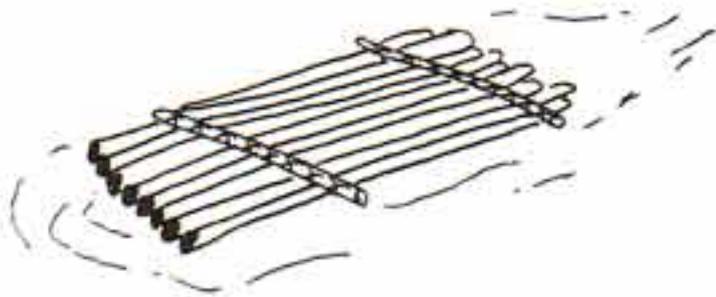
ZEIT

mind. 120 min

Stangenfloß

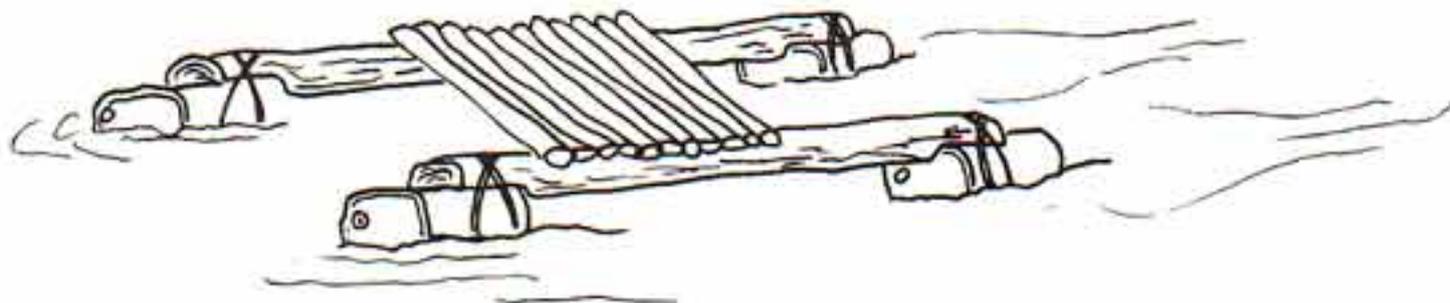
Eine wohl sehr abenteuerliche Art, einen Fluß zu überqueren oder einen Teich zu erkunden. Notwendig sind trockene Baumstämme mit einem Durchmesser von ca. 20 cm und einer Länge von mind. 2 m. Quer über die Stämme werden auf der Oberseite noch zwei bis drei Querbalken gelegt und mit jedem der darunterliegenden Hölzer verbunden (Schnur).

Um die Tragkraft eines solchen Floßes zu erhöhen, können noch alte Autoschläuche (ein LKW-Schlauch trägt 50 kg) oder verschraubbare, leere Kanister unter das Floß gebunden werden. Gesteuert wird das Floß entweder mit längeren (Schub-)Stangen oder mit Paddeln.



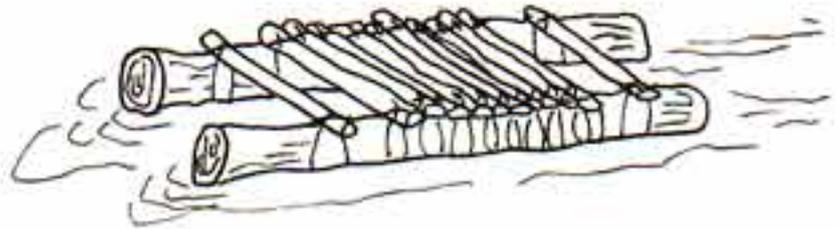
Kanisterfloß

Ist überhaupt wenig Holz vorhanden, dafür jedoch 4 Stück 100 l-Kanister, so gibt es auch hier eine Konstruktion. Verbinde jeweils zwei Kanister mit einem mittleren Baumstamm (mind. 20 cm dick und 2 m lang), indem Du die Kanister auf den Stamm bindest. Nun hast Du im Prinzip zwei Rundlingfloße. Diese werden wieder verbunden wie bei einem Rundlingfloß. Voraussetzung ist jedoch, daß die Kanister eine eckige Form haben. Zusätzlich sollten die Stämme an den Enden gespalten werden, damit sie satter auf den Kanistern aufliegen.



Rundlingfloß

Hat man jedoch nicht so viele Stangen in Reichweite, dafür aber 2 dicke Rundlinge (Baumstämme mit mind. 35 cm Durchmesser), so kann man ein Rundlingfloß bauen. Du verbindest diese beiden Rundlinge (Abstand ca. 1,20 m) mit entsprechend vielen dickeren Aststücken (siehe Skizze). Hierzu nötig: eine Schnur.



Zur Berechnung der Tragkraft eines Holzstammes gilt folgende Grundrechnung (vorausgesetzt das Holz ist trocken):

Kubikmeter (m^3) Holz dividiert durch 5 ergibt die Tragfähigkeit in Tonnen.

Ein Baumstamm mit z.B. 30 cm Durchmesser und 5 m Länge hat eine Tragfähigkeit von 40 kg.

Rechnung: Ein Rundling mit beschriebenen Maßen entspricht einem quadratischen Balken mit 20 cm Seitenlänge. Somit ergibt sich ein Volumen von $0,2 m^3$. Dieses durch 5 dividiert ergibt 0,04 Tonnen - also 40 kg.

Oder: Man errechnet das Volumen mit der Formel für das Zylindervolumen: $r^2 \times \pi \times h$.

Berechnung zur Tragkraft eines geschlossenen Kanisters:

Inhalt des Kanisters (in Liter) ist zugleich die Tragfähigkeit in kg (abzüglich des Eigengewichtes des Kanisters).



3-12 Kinder
ab 10 Jahre



1



mind. 3 Std.

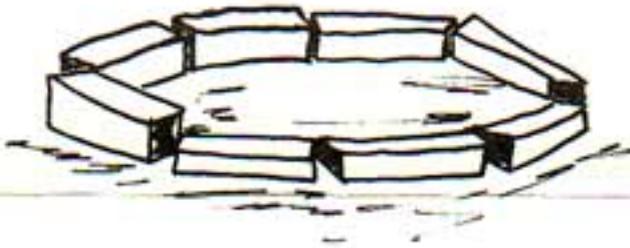
Weniger zum Übernachten, sondern vielmehr als gemeinsame Aktion wäre so ein Iglubau eine tolle Sache.

Und so geht's:

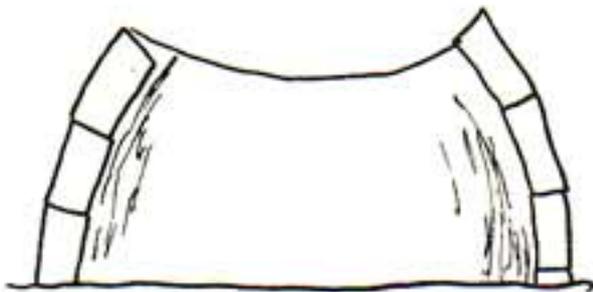
Zuerst brauchst Du einen Bauplatz. Hierzu schreitest Du mit den Füßen einen Kreis von höchstens 3 m Durchmesser ab. Dann bestimmst Du, wo der Eingang hinkommen soll (möglichst nicht in Richtung Westen - ist nämlich die Wetterseite).

Nun gilt es, geeignetes Baumaterial zu holen. Hierzu brauchst Du möglichst festen Schnee. Dazu mache einen Schneehaufen und tritt ihn fest zusammen. Aus diesem Haufen stich nun mit einem Spaten ungefähr 50 cm lange und 30 cm breite, sowie 30 cm hohe Schneeziegel heraus.

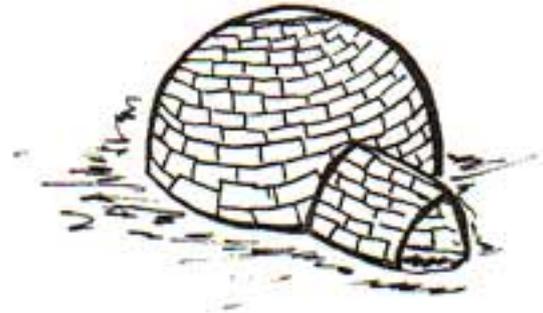
Eine andere Methode, möglichst feste Schneeziegel zu erhalten, ist die, daß Du den Schnee möglichst fest in eine Holzkiste preßt. Die Schneeziegel ordne und lege so übereinander, daß eine Kuppel entsteht. Dazu ist es notwendig, daß die erste Reihe der Schneeziegel unterschiedliche Höhen aufweist, um so spiralförmig an Höhe zu gewinnen (siehe Skizze).



Damit nach oben hin die Wände eine Neigung erhalten und die Öffnung immer kleiner wird, schräge die Oberflächen der Schneeziegel immer etwas ab (mit einem langen Messer, oder mit der Schaufel - siehe Skizze).

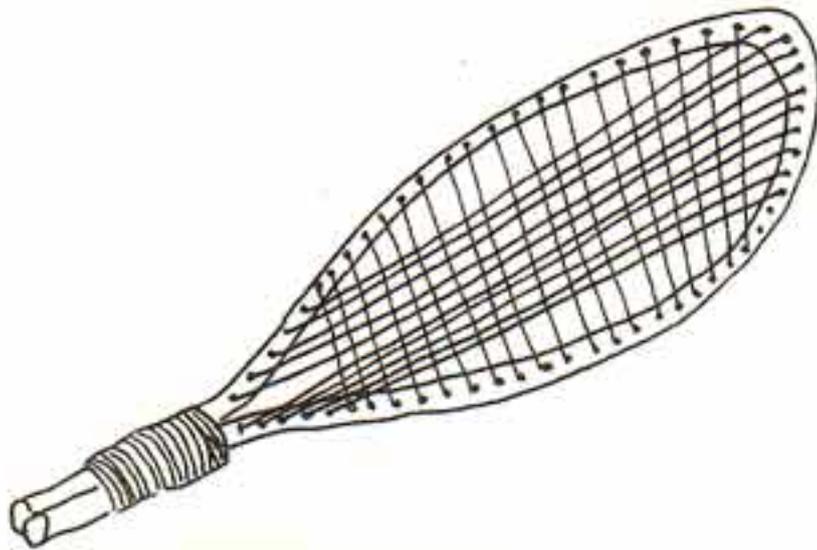


Da der Abschluß der Kuppel nicht sehr einfach zu bauen ist, kann man sich mit einigen Brettern abhelfen und diese über die Öffnung legen. Anschließend auch hier noch einige Ziegel drauf und diese dann noch abrunden. Schließlich noch die Fugen innen und außen mit Schnee verdecken. Somit wäre ein Iglu fertig. Vor den Eingang kannst Du eine alte Decke hängen, oder Du baust Dir noch einen Tunnel zum Durchkriechen (hilfreich ist dabei, einen Graben durch das Weggraben des Schnees zu machen (siehe Skizze)).



Ein Bild, wie wir es nur aus Expeditionsberichten und von Alaskafilmen kennen: Mit Schneeschuhen über das ewige Eis gehen. Aber was in Alaska ist, kann ja auch bei uns noch werden. Doch zuallererst braucht man Schneeschuhe:

Die einfachste Art ist es, sich Haselnußstöcke (Länge mind. 1 m) oder Weidenruten zu besorgen. Diese über Nacht in Wasser einlegen. Am nächsten Tag vorsichtig biegen und an deren Enden zusammenbinden. Nun muß aus Schnüren noch ein möglichst gut gespanntes und tragfähiges Netz gemacht werden.

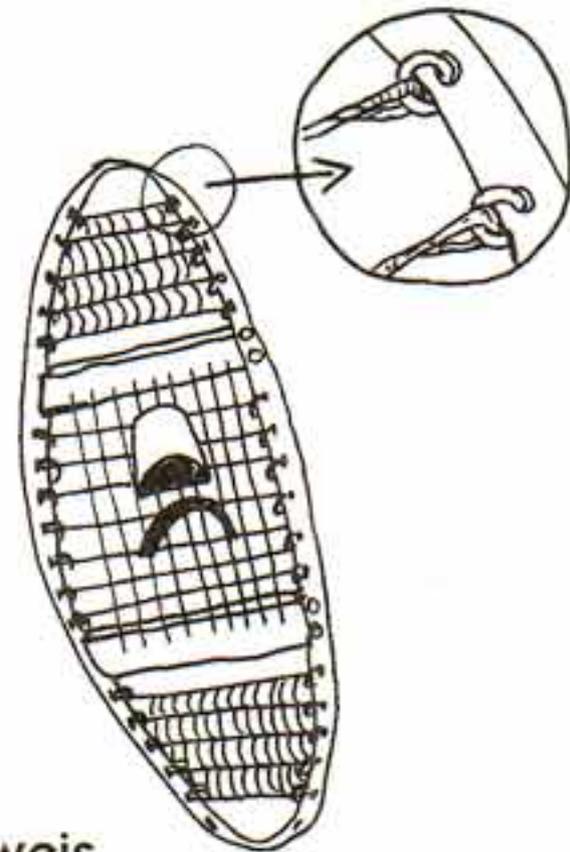


Dazu ist es notwendig, im Abstand von je 3 cm kleine Löcher in den Rahmen zu bohren, um hier die Schnüre durchzuziehen (damit sie nicht verrutschen). Auf diesen Schneeschuhen noch die Füße daranbinden, und los geht's.

Eine andere Art ist es, Schneeschuhe aus alten Fahrradfelgen herzustellen. Solche erhältst Du bei der Sperrmüllsammelung oder bei einem/r AlteisenhändlerIn. Du entfernst die Speichen und die Radnabe. Dann biegst Du die leere Felge vorsichtig, indem Du Dich wippend daraufsetzt, bis die Felge eine ovale Form aufweist.

Nun schraubst Du noch zwei Holzstücke zwischen die gebogene Felge (zur Stabilisierung).

Zum Bespannen des Schneeschuhes kannst Du nun die Speichenlöcher nehmen. Da jedoch hier meist scharfe Kanten sind, scheuern die Schnüre bald auf. Deshalb ist es gut, bei jedem Speichenloch einen Draht durchzuziehen und zu einem Kreis zu biegen, an welchem die Schnüre angemacht werden (siehe Skizze).



Hinweis

Wie ein Inuit (falls Dir dieses Wort nicht geläufig ist, schau beim Bereich „Action“) aus Alaska berichtet, hat er sich an die Spitze der Schneeschuhe jeweils eine Schnur angebunden, um mit Hilfe derer den Schneeschuh beim Einsinken wieder leichter herausheben zu können.



2-12 Kinder
ab 10 Jahre



1



20-30 min

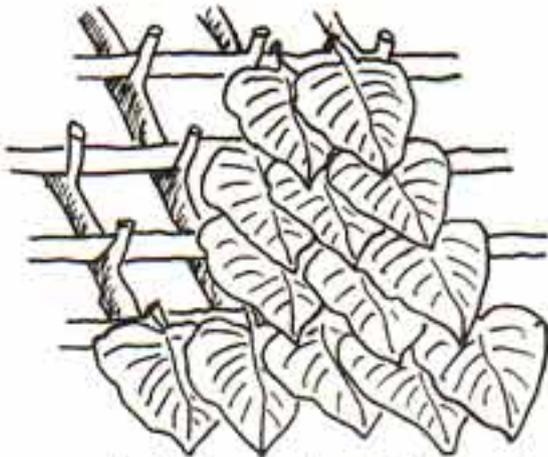
Im Sommer einmal mit der Gruppe wie einige WaldläuferInnen zu übernachten, das hätte sicher seinen Reiz. Vor allem aber dann, wenn damit auch der eigenhändige Bau einer Hütte verbunden ist. Und dabei gibt es die unterschiedlichsten Möglichkeiten. Hier siehst Du einige abgebildet. Hilfreich kann es sein, wenn Du einige Schnüre und eine Axt mitnimmst.

Als Schlafunterlage ist zudem auch noch ein „WaldläuferInnenbett“ abgebildet, welches aus einigen schwachen Stämmen und Tannen- oder Fichtenzweigen besteht.

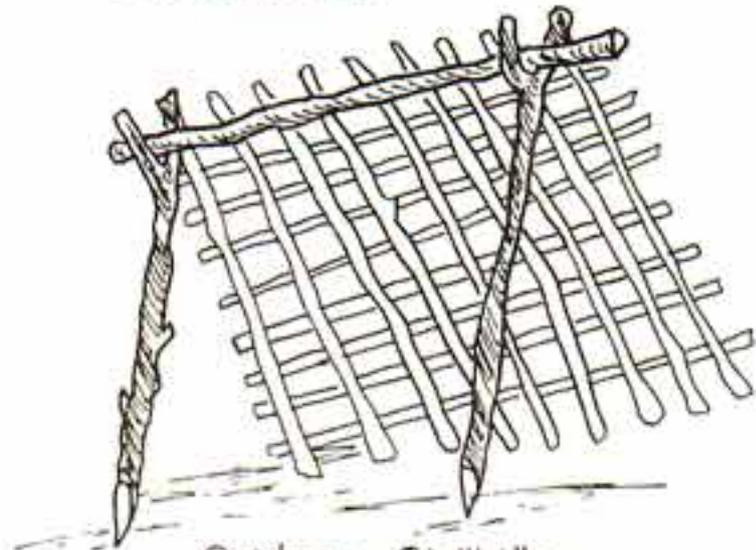
Und klar ist hoffentlich auch, daß vor dem Bau solch einer Hütte der/die WaldbesitzerIn um Erlaubnis gefragt werden muß.

Material

- ein Wald mit genügend Deckmaterial
- eine Schnur
- eine Hacke oder/und Säge
- Verbandszeug



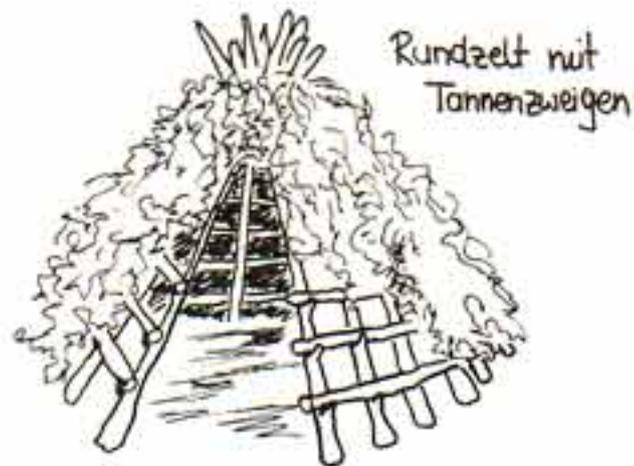
Befestigung des Blätterdaches



Gerüst einer Blatthütte



Äste als Dach verwenden.



Rundzelt mit Tannenzweigen



Waldläuferbett



Schilfhütte





ab 8 Jahre

Vor allem im Winter, wenn Du über verschneite Wiesen gehst, kannst Du viele Tierspuren sehen. Aber auch im Sommer gibt es im Wald oder auch auf der Wiese

einige Spuren zu entdecken. Um diese Spuren einigermaßen zuordnen zu können, sind hier einige Tierspuren abgebildet!

Einzelspur	Tier	Größe der Spur	Fährte	Bemerkungen
	Ziege	5 - 6 cm		bogenförmige Schalenabdrücke, an den Spitzen deutlich gerundet
	Wildschwein	5 - 7 cm		deutlicher Abdruck der Afterzehen; einander überdeckende Abdrücke
	Rind	10 - 12 cm		breit und bogenförmig; keine Eindrücke der Afterzehen
	Pferd	10 - 12 cm		fast kreisrunder Abdruck mit tiefem, keilförmigem Einschnitt an der Hinterseite
	Hund	4 - 6 cm		ähnlich dem Fuchs, jedoch breiter; abgerundete Krallenabdrücke
	Hirsch	5 - 9 cm		Ballenlänge ca. 1/3 der ganzen Schalenlänge; Schalen stark gespreizt
	Reh	4 - 4,5 cm		schmale, meist spitze Form; Sprungweite bis 4 m
	Schaf	5 - 6 cm		gerundete Schalenspitzen, zwischen den Schalenabdrücken deutlicher Zwischenraum sichtbar
	Katze	3 - 3,5 cm		fast kreisrunde Abdrücke mit deutlichen Ballen; keine Krallenzeichen
	Fuchs	4,5 - 5 cm		ovaler Abdruck mit fast kreisförmigem Zwischenraum zwischen den Ballen; Eindrücke in gerader Linie hintereinander
	Dachs	5 - 6 cm		besonders lange und kräftige Krallenabdrücke; auch deutliche Ballenabdrücke

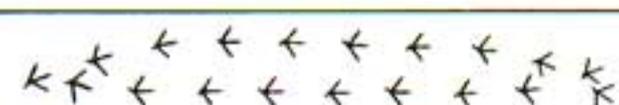




ab 8 Jahre

Vor allem im Winter, wenn Du über verschneite Wiesen gehst, kannst Du viele Tierspuren sehen. Aber auch im Sommer gibt es im Wald oder auch auf der Wiese

einige Spuren zu entdecken. Um diese Spuren einigermaßen zuordnen zu können, sind hier einige Tierspuren abgebildet!

Einzelspur	Tier	Größe der Spur	Fährte	Bemerkungen
	Hase	5 - 6 cm		die größeren Abdrücke der Hinterpfoten liegen vor den kleineren Abdrücken der Vorderpfoten
	Igel	2 - 3 cm		ähnlich dem Dachs, nur kleiner; Krallenabdrücke deutlich erkennbar
	Eichhörnchen	4 - 5 cm		Abdrücke der 5zehigen Hinterpfoten liegen vor denen der 4zehigen Vorderpfoten
	Möwe	3,5 - 4 cm		typischer Abdruck der Schwimmhäute, wie bei Ente und Gans, nur kleiner
	Ente	7 - 8 cm		Schwimmhautabdrücke, Tritte stark einwärts gedreht, verlaufen meist in Schlangenlinie
	Taube	4 - 5 cm		wegen des meist trippelnden Ganges Abdrücke geradlinig hintereinander
	Krähe	5,5 - 7 cm		Hinterzehe fast gleich lang wie Mittelzehe; Tritte stark einwärts gedreht und im Zickzack angeordnet
	Rebhuhn	4 - 5 cm		ähnlich dem Fasan, nur kleiner
	Fasan	7 - 8 cm		meist gut ausgeprägt; deutliche Krallenzeichen, Hinterzehe kropfartig; Tritte mit gleichen Abständen



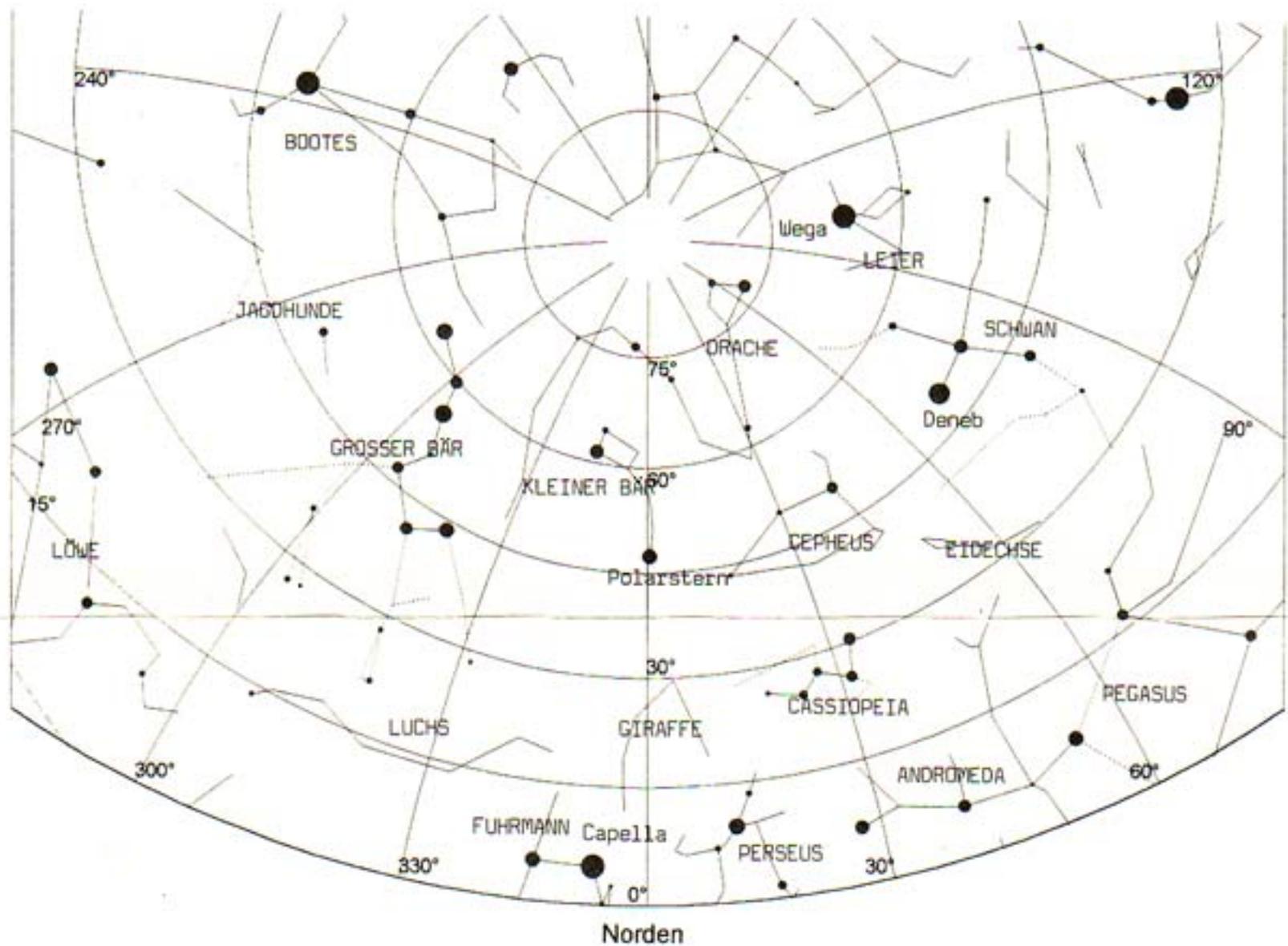


1-15 Kinder
ab 10 Jahre



1

Seit jeher sind Sterne am Abend faszinierend gewesen. In der frühen Seefahrt waren sie zudem in der Nacht oftmals die einzige Orientierungshilfe. Auf dieser Karte findest Du die wichtigsten Sternbilder, vom Zentralraum Oberösterreichs gesehen; und zwar in Blickrichtung Norden.



Sternkarte der wichtigsten Sternbilder und der hellsten Sterne für den 15. Juli, 21 Uhr MEZ, bzw. 1. Juli, 22 Uhr, oder 15. Juni, 23 Uhr, oder 1. Juni, 24 Uhr, usw.

Gültig für die Koordinaten der Sternwarte Kremsmünster (48°3' N, 14°8' E = Zentralraum von Oberösterreich), Blickrichtung Norden.

© Sternwarte Kremsmünster



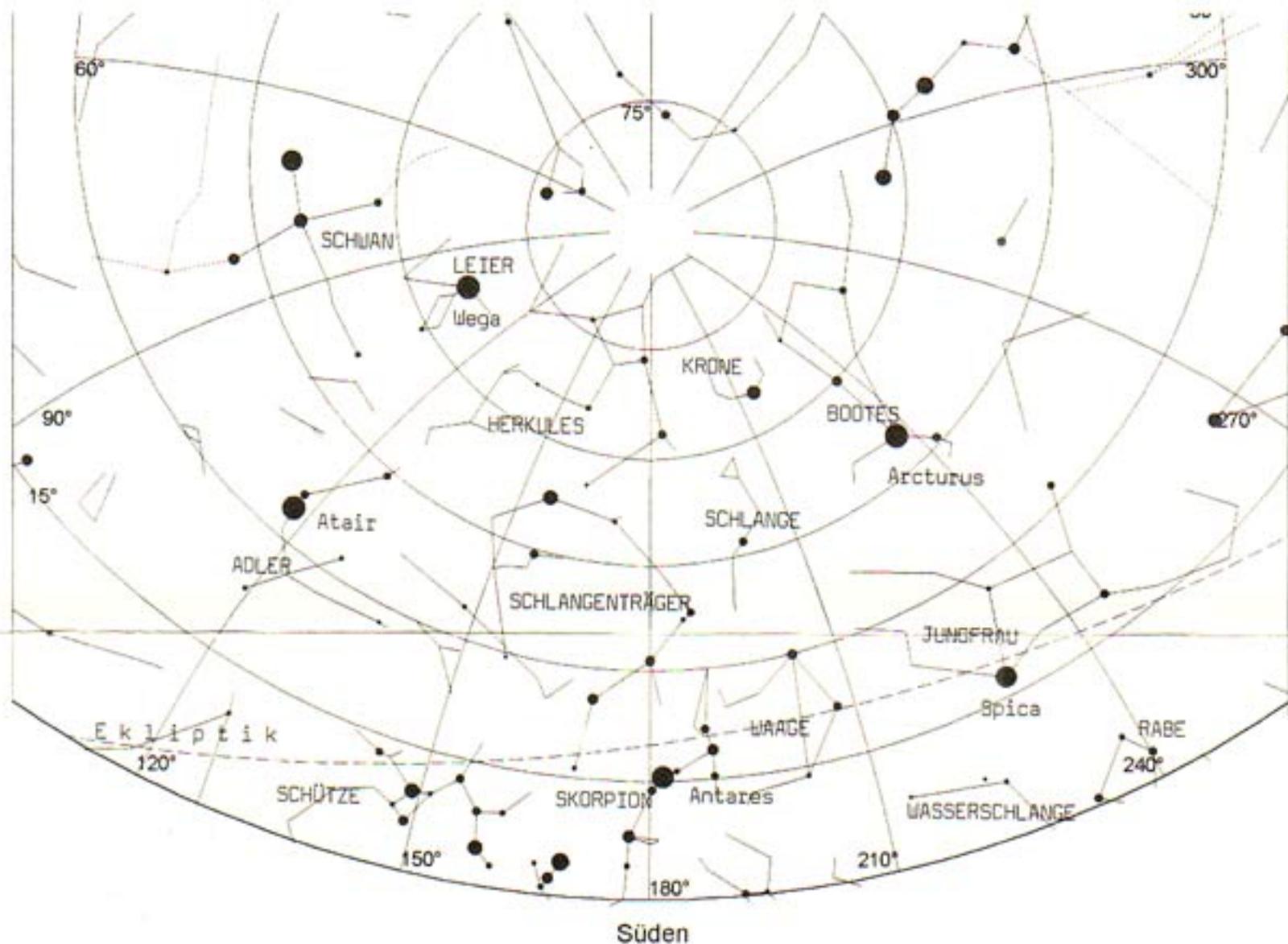


1-15 Kinder
ab 10 Jahre



1

Seit jeher sind Sterne am Abend faszinierend gewesen. In der frühen Seefahrt waren sie zudem in der Nacht oftmals die einzige Orientierungshilfe. Auf dieser Karte findest Du die wichtigsten Sternbilder, vom Zentralraum Oberösterreichs gesehen; und zwar in Blickrichtung Süden.



Sternkarte der wichtigsten Sternbilder und der hellsten Sterne für den 15. Juli, 21 Uhr MEZ, bzw. 1. Juli, 22 Uhr, oder 15. Juni, 23 Uhr, oder 1. Juni, 24 Uhr, usw.

Gültig für die Koordinaten der Sternwarte Kremsmünster (48°3' N, 14°8' E = Zentralraum von Oberösterreich), Blickrichtung Süden.

© Sternwarte Kremsmünster



S1 Fingerabdrücke



OUTDOOR/
INDOOR

GELÄNDE/
GEBÄUDE

WERKEN



ab 10 Jahre



mind. 2 min

Story

Fingerabdrücke auf die folgende Art und Weise aufzudecken, ist zwar uralt, aber immer noch spannend. Im Zuge einer Detektivgeschichte oder eines Postenlaufes könnte dies eingebaut werden.

Beschreibung

Das Talkumpulver (gibt es in jeder Apotheke) streue auf die verdächtige Stelle (am besten eignen sich harte und glänzende Stellen). Dann leicht über die gepuderte Stelle blasen. Das meiste Pulver fliegt weg. Dort jedoch, wo der Fingerabdruck ist, bleibt das Talkumpulver am Fett und Schweiß des Fingerabdrucks. Nun mit dem Pinsel noch vorsichtig darüberstreichen, und schon wird der Fingerabdruck sichtbar.

Nun braucht man noch den Fingerabdruck der verdächtigen Person: Dazu nimmt man ein Stempelkissen. Den Finger der verdächtigen Person in das Stempelkissen und anschließend auf ein weißes Blatt Papier drücken.

Mit einer Lupe nun die beiden Fingerabdrücke vergleichen und untersuchen.

Statt Talkumpulver kann man auch Rußpulver nehmen (dies erhält man durch das Abschaben eines Kohlestiftes).

Oder Du verwendest einen Tixostreifen, klebst diesen auf die Stelle, wo der Fingerabdruck (wahrscheinlich) ist, und ziehst den Tixostreifen wieder weg. Nun den Tixostreifen gegen das Licht halten, und es wird ein Fingerabdruck sichtbar. Wenn dieser gesichert werden soll, einfach noch einen Tixostreifen auf die Haftseite drücken.

Material

- Talkumpulver (Drogerie)
- feiner Haarpinsel
- Stempelkissen
- Lupe

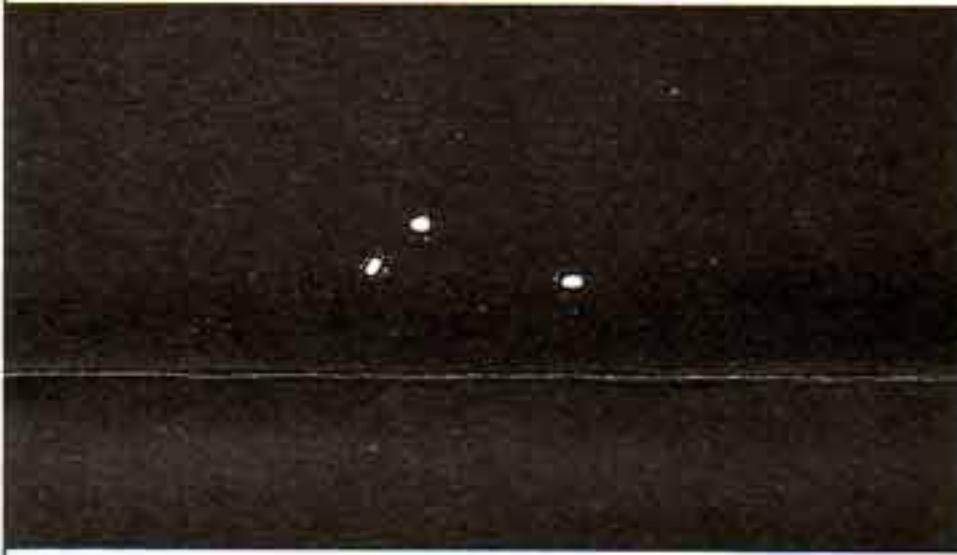


EINZELÜBUNG

1-3 Kinder
ab 12 Jahre

ZEIT

mind. 2 min



Beschreibung

Hier sitzen einige Leute im Raucherabteil eines Zuges. Im zweiten Bild ist dieses Abteil bei der Durchfahrt eines Tunnels zu sehen. Die weißen Punkte sind die Tabakglut der Raucher. Plötzlich schreit eine Frau: „Sie treten mir auf meinen Fuß!“ Zugleich geht die Abteiltür auf und wieder zu.

Nach dem Tunnel sieht alles wieder ganz gleich aus - aber: Wer war an der Tür? Wodurch verrät sich einer der Mitreisenden?

Material

- Bilder
- Text

Story

Könnte eine Station im Zuge eines Detektivpostenlaufes sein.

Lösung

Es ist der Mann mit der Zeitung, da dieser die Zeitung verkehrt in den Händen hält.





BETREUERINNEN



ZEIT



Katholische Jungschar
Diözese Linz

Kinder wollen
ABENTEUER

**OÖ. PFADFINDER UND
PFADFINDERINNEN**



Rückmeldekarte

Persönliche Daten

Alter: _____

In der Kinder- /Jugendarbeit tätig:

Geschlecht: männlich weiblich

ja nein

Beruf: _____

Falls „ja“, welche Organisation(en): _____

Pol. Bezirk: _____

Zum Behelf

Wo gekauft: _____

Abenteuerbuch

	😊*	😐*	😞*	Anmerkungen
Layout des Buches				
Abentuer-geschichten				
PfadfinderInnen-fertigkeiten				
Der Natur auf der Spur				
Abentuer im Kopf				
Von 007 bis Scotland Yard				
Andere Völker – andere Sitten				
Action				
Grundsätzliches zum Behelf (Leitmotive, Erziehungspädagogik, Begründung ...)				
Sprachregelung (Seite 8)				

Gut finde ich am Abenteuerbuch:

Nicht so gut finde ich:

Gut finde ich an den Karteikarten:

Nicht so gut finde ich:

Karteikarten

	😊*	😐*	😞*	Anmerkungen
Symbole				
Layout der Karteikarten				
PfadfinderInnen-fertigkeiten				
Erdsacht – selbst gemacht				
Von Murksern und Ingenieuren				
Beschreibungen				
Skizzen				

* Zutreffendes ankreuzen:

- 😊 = sehr zufrieden
- 😐 = zufrieden
- 😞 = nicht zufrieden

Danke für das Ausfüllen dieser Rückmeldekarte! Deine Angaben können bei der Erstellung weiterer Behelfe bzw. bei einer Neuauflage wichtige Hinweise geben. Schicke diese Rückmeldekarte bitte an:

Katholische Jungschar
Kapuzinerstr. 84
4021 Linz