

Nachtaktionen



Impressum

Diese vielfältige Sammlung an Nachtaktionen wurde von der Projektgruppe „Nachtaktionen“ im Zeitraum von Februar 2012 bis Februar 2013 zusammengetragen, überarbeitet und erstellt.

Mit dabei waren: Georg Muggenhuber, Angelika Niedermüller, Benjamin Kirchweger, Anna Falkinger, Isabella Pötzelberger, Julia Pachner-Schmidthaler, Sigrid Kickingereder, Magdalena Söllner

Leitung: Agnes Leitner

NACHTAKTION

Diese Nachtaktionenmappe ist eine Sammlung von bewährten und neuen Aktionsideen unserer Ehrenamtlichen, die zum Ausprobieren einladen. Der Katholischen Jungschar ist es ein Anliegen Kindern die Möglichkeit zu bieten spannende Erfahrungen zu machen, bei denen ihr körperliches und seelisches Wohl immer garantiert ist!

In diesem Sinne gilt es, einige Informationen bei der Durchführung von Nachtaktionen zu beachten. Weswegen das erste Kapitel (Allgemeine Tipps und Informationen) jedenfalls vor der Durchführung zu lesen ist.

Wir wünschen dir und den Kindern viel Spaß beim Ausprobieren!

Katholische Jungschar Linz

Informationen zur Verwendung der vorliegenden Mappe:

Nachdem du dir die „Allgemeinen Tipps und Informationen zu Nachtaktionen“ durchgelesen hast, findest du in dieser Mappe eine Sammlung von ganz unterschiedlichen Ideen.

Am Beginn jeder Aktion findest du, um dir einen schnellen Überblick schaffen zu können, eine ganz kurze Beschreibung.

Außerdem ist jeweils die Gruppengröße, die erforderliche Anzahl der GruppenleiterInnen, auf welchem Gelände – ob drinnen oder draußen - die Aktion gespielt werden kann, welches Material benötigt wird und woran man bei den Vorbereitungen denken soll, angeführt.

Bei der Planung jeder Nachtaktion muss auch immer an ein attraktives Alternativangebot gedacht werden. Eine Sammlung von solchen Angeboten findest du im „Alternativenpool“.

Abkürzungen die in der Nachtaktionenmappe verwendet werden:

GL ... GruppenleiterInnen

TN ... TeilnehmerInnen

MS ... MitspielerInnen

SL ... SpielleiterIn

Gender-Info

Die Projektgruppe der Nachtaktionenmappe hat sich bewusst für die Verwendung von Abkürzungen im Fließtext entschieden und meint damit immer sowohl die weibliche als auch die männliche Form. Da diese Nachtaktionen bei der Durchführung auch als Handzettel verwendet werden, soll es den GruppenleiterInnen erleichtert werden, sich schnell zu orientieren.

ALLGEMEINE TIPPS UND INFORMATIONEN ZU NACHTAKTIONEN

Kind und Angst

Angst ist eine wichtige Grunderfahrung des Menschen. Einerseits schützt sie uns vor Gefahr indem sie uns davon abhält uns in lebensgefährliche Situationen zu begeben, andererseits spornt sie uns zu Höchstleistungen an. Angst ist ein sehr bedrückendes Gefühl: Sie macht uns handlungsunfähig, schränkt unser Denken und Verhalten ein und löst unangenehme körperliche Reaktionen aus (Schwitzen, Zittern, Stottern, Atemnot,...).

Es gibt völlig normale und altersbedingte Ängste, die die persönliche Entwicklung mit sich bringt: Angst vor der Dunkelheit, vor dem Einschlafen, vor dem Monster am Klo, vor dem Alleinsein, Angst davor ausgelacht zu werden...

Ängste verlieren in gewissen Situationen an Intensität, durch die Anwesenheit von Vertrauenspersonen oder wenn sie einem Freund mitgeteilt werden können.

Trotzdem wird es aber immer Ängste geben, gegen die man nicht so leicht ankommt bzw. man lernen muss mit ihnen (gut) zu leben. Das ist bei jedem Menschen so, auch bei den ganz Coolen und Starken.

Tipps zum Umgang mit Kinderängsten:

- Dem angstvollen Kind Zuwendung schenken bedeutet, die Angst ernst zu nehmen und bereit sein, offen zu reden, z.B. wenn das Kind beim Ausprobieren eines neuen Spiels unsicher und ängstlich ist, dann hilft es, wenn sich jemand zu ihm gesellt, der/die Verständnis für die Unsicherheit hat und mit ihm gemeinsam die zu bewältigende Aufgabe löst.
- Rituale und gut überlegte Rahmenbedingungen helfen Kindern dabei, ihre Angst gut auszuhalten (Licht, Zuwendung, laut singen, Glücksbringer, ...).
- Jedes Kind, aber auch jede/r GL muss selbst entscheiden können, wie viel sie/er sich zumutet, ohne sich fürchten zu müssen, ausgelacht, verspottet, bloßgestellt oder bestraft zu werden. Darum ist es wichtig **immer gleichwertige Alternativen anzubieten.**
- Kinder in ihrer Angst niemals alleine lassen (Nachtgeländespiele in Gruppen, Taschenlampe mitnehmen und sie auch benutzen dürfen).
- Orientierung bieten (erklären, wie etwas ablaufen wird, wer was macht, ...).

Am Lager können verschiedene Angstsituationen für Kinder entstehen. Es ist eine neue Situation mit viel Ungewohntem oder Neuem und viel Spannung. Sie brauchen daher GL die ihre Ansprech- und Vertrauenspersonen sind und ihnen durch Rituale und Zuwendung ein Gefühl von Sicherheit und Vertrauen vermitteln. Leider kommt es bei Nachtaktionen immer wieder vor, dass GL die Kinder aufgrund von Unbedachtsamkeit oder aufgrund von Traditionen („Das war ja immer schon so!“) in Situationen bringen, die Angst machen können. Dazu gehören Punkte: wie alleine im Dunkeln ohne Taschenlampe herumzulaufen, vor anderen davonlaufen zu müssen oder sich gruselige Geschichten anhören zu müssen, die noch dazu als wahre Begebenheiten bezeichnet werden, also: sogenannte Mutproben und Gruselgeschichten.

§ Rechtliche Hintergründe

Wusstest du, dass Kindern bewusst Angst zu machen (durch Mutproben, Überfälle, ...) einen strafbaren Tatbestand bildet!

Quälen oder Vernachlässigen Unmündiger, jüngerer oder wehrloser Personen (§ 92 StGB): § 92.

(1) Wer einem anderen, der seiner Fürsorge oder Obhut untersteht und der das achtzehnte Lebensjahr noch nicht vollendet hat (...), körperliche oder seelische Qualen zufügt, ist mit Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren zu bestrafen.

(2) Ebenso ist zu bestrafen, wer seine Verpflichtung zur Fürsorge oder Obhut einem solchen Menschen gegenüber gröblich vernachlässigt und dadurch, wenn auch nur fahrlässig, dessen Gesundheit oder dessen körperliche oder geistige Entwicklung beträchtlich schädigt.

(3) Hat die Tat eine Körperverletzung mit schweren Dauerfolgen (§ 85) zur Folge, so ist der Täter mit Freiheitsstrafe von sechs Monaten bis zu fünf Jahren, hat sie den Tod des Geschädigten zur Folge, mit Freiheitsstrafe von einem bis zu zehn Jahren zu bestrafen. Geschützt werden Personen unter 18 Jahren bzw. Wehrlose. Als Täter kommen nur Personen in Frage, die in einem bestimmten Schutzverhältnis zum Opfer stehen, z.B. Eltern, Vormund, Bewährungshelfer/innen, Lehrer/innen, Kindergärtner/innen oder Jugendzieher/innen.

Damit also ALLE Beteiligten die Nacht spannend erleben und positive Erfahrung machen können, ist beim Planen und Durchführen der Nachtaktion folgendes zu beachten:

Rahmenbedingungen für die Nachtaktion / Checkliste:

- Das Gelände...
 - o klar abgrenzen (z.B. mit einem Absperrband)
 - o Gefahrenstellen entschärfen
 - o vor der Aktion gemeinsam mit den Kindern bei Tageslicht abgehen
 - o sollte sich spontan ändern können (drinnen-draußen)
 - o Lagerfeuer und Fackelzug bei zuständiger Feuerwehr anmelden
- Jedes Kind...
 - o darf frei entscheiden bei welchem Teil des Programms (Aktion oder Alternativangebot) es mitmachen möchte – hierbei muss den GruppenleiterInnen unbedingt die Auswirkung von Gruppendruck auf die Entscheidung der Kinder bewusst sein!
 - o muss in einer Kleingruppe im Rahmen der Aktion unterwegs sein und muss die Gelegenheit haben nicht alleine durch das Gelände gehen zu müssen
 - o darf eine Taschenlampe mitnehmen (mind. 1 Gerät pro Gruppe)
 - o muss die Möglichkeit haben eine notwendige Distanz zur Geschichte herstellen zu können, was bedeutet, dass das Spiel nicht in Schlafräumen stattfinden darf und nach dem Happy End noch ein bisschen Zeit und Raum ist, etwas anderes zu tun
- Die Rahmengeschichte...
 - o muss für die Kinder offensichtlich frei erfunden sein
 - o muss die Kinder im Vorhinein darüber informieren, welche Rollen bei dieser Nachtaktion vorkommen und was in etwa passieren wird
 - o muss für ALLE Beteiligten mit einem Happy End abschließen

- Ein attraktives Alternativangebot...
 - o darf nie fehlen und findest du in dieser Mappe im Alternativenpool
 - o ist ein zeitgleich für die Kinder angebotener Programmpunkt
 - o sollte nicht als „Angsthasenstation“ dargestellt werden
 - o gewährleistet, dass niemand seine persönliche Grenze zwischen Furcht und Spannung überschreiten muss
 - o kann einen Nutzen für das Spiel liefern
 - o sollte mindestens so lustig sein, wie die Aktion selbst
- Die Lichtstation...
 - o ist eine beleuchtete Stelle, wo die Kinder dazwischen Zeit haben, ein bisschen Kraft zu tanken (ohne Hindernisse erreichbar, ist immer zu finden, kann mit dem Alternativangebot zusammenfallen...)
 - o sollte so in die Geschichte eingebaut werden, dass die TN immer wieder zu dieser Station zurückkehren müssen (Sachen abliefern)

**DAMIT WÜNSCHEN WIR ALLEN VIEL SPASS UND SPANNUNG BEIM
LUSTVOLLEN ERLEBEN DES SPIELENS IN DER NACHT!**



http://www.toonsup.com/comics/spiele_verzweifelten

INHALTSVERZEICHNIS

ALTERNATIVENPOOL

Nr. 1	Fackelwanderung	Seite 7
Nr. 2	Sternderlschaun und Sternschnuppen fangen	Seite 7
Nr. 3	Mein Stern	Seite 8
Nr. 4	Märchenstunde am Lagerfeuer	Seite 8
Nr. 5	Theaterstück	Seite 8
Nr. 6	Schattentheater	Seite 8
Nr. 7	Tanz mit Knicklichtern	Seite 9
Nr. 8	Tanz mit Schwarzlicht	Seite 9
Nr. 9	Cocktails mischen	Seite 9
Nr. 10	Schoko Fruchspiesse	Seite 9
Nr. 11	Schokobananen	Seite 10
Nr. 12	Schokoladenmeditation	Seite 10
Nr. 13	Abendlob vorbereiten	Seite 11
Nr. 14	Kerzen gießen oder verzieren	Seite 11
Nr. 15	Brettspiele	Seite 11
Nr. 16	Waldschattenspiel - ein Brettspiel im Dunkeln	Seite 12
Nr. 17	Spielgeschichten aus der Spielgeschichtenmappe	Seite 12
Nr. 18	Fotalley	Seite 13
Nr. 19	Laufspiel	Seite 13
Nr. 20	Hausgeländerspiel	Seite 17

NACHTAKTIONEN

Nr. 1	Holmes und seine Detektive	Seite 18
Nr. 2	Tiere von denen wir bis jetzt nichts wussten	Seite 23
Nr. 3	Nightline	Seite 26
Nr. 4	Verstecken im Dunkeln	Seite 28
Nr. 5	Max Mond - Auf der Flucht	Seite 29
Nr. 6	Schokolina	Seite 32
Nr. 7	Ein Abend mit Trollen	Seite 34
Nr. 8	Flammen	Seite 37
Nr. 9	Heinzelmännchen am Werk	Seite 40
Nr. 10	Vier Elemente	Seite 42
Nr. 11	Richard Löwenherz	Seite 47
Nr. 12	Sandmännchen hat verschlafen	Seite 50
Nr. 13	Strawanzl	Seite 52
Nr. 14	Vergessliches Rumpelstilzchen	Seite 55
Nr. 15	Nachtkunst	Seite 57
Nr. 16	Dornröschen und die Schokolade	Seite 58
Nr. 17	Die große Humsa	Seite 61
Nr. 18	Weise Ursa	Seite 63
Nr. 19	Abenteuer im Regenwald	Seite 65
Nr. 20	Leptonier - Gefahr aus dem All	Seite 70
Nr. 21	Harry Potter	Seite 72
Nr. 22	Playmobilhausbau	Seite 75
Nr. 23	schwarzes Loch	Seite 77
Nr. 24	Virus	Seite 78
Nr. 25	Kristallfest bei den Zwergen	Seite 82
Nr. 26	Wicki und die starke Jungschar'	Seite 86
Nr. 27	In den Strassen von San Juan	Seite 89
Nr. 28	Stationenspiel in der Nacht	Seite 91
Nr. 29	Schneewittchen ist weg	Seite 93
Nr. 30	Vier gewinnt - Futter für den Spacehasen	Seite 96
Nr. 31	Die Avena und Cleopatras Geburtstag	Seite 98
Nr. 32	Unsere 5 Sinne	Seite 101
Nr. 33	Die Piraten und die schöne Tilla	Seite 103
Nr. 34	Glühwürmchen	Seite 106
Nr. 35	Antrag für Nachtruhe	Seite 108
Nr. 36	Rotkäppchen	Seite 110

ALTERNATIVENPOOL

Kinder sollen sich freiwillig für die Teilnahme an der Nachtaktion entscheiden können. Für diejenigen, die keine Lust an der Spannung verspüren, muss es immer ein gleichwertiges Alternativprogramm geben.

Das Alternativprogramm kann wichtigen Nutzen für das Spiel liefern bzw. Teil des Spieles sein. Es soll genauso lustig sein, wie die anderen Aufgaben im Rahmen der Nachtaktion.

Die TN, die sich für dieses Angebot entscheiden, sollen dadurch nicht als jene erkennbar sein, die sich unwohl in der Dunkelheit fühlen (Gruppendruck, als Angsthase/Feigling dazustehen).

In dieser Kategorie wird ein Pool an Methoden für Alternativen vorgestellt. Diese kannst du an deine Nachtaktion anpassen (z.B. in deine Rahmengeschichte einbauen).

Teilweise findest du hier nur Stichwörter als Anregung, teilweise sind die jeweiligen Alternativen aber im Anschluss dann noch genauer erklärt.

FACKELWANDERUNG

Material:

Eine Fackel pro TN, Feuerzeug

Vorarbeiten:

Anmelden bei der zuständigen Person (Feuerwehr Kommandant, Gemeindeamt, ...)

Hinweise/Bemerkungen:

nicht bei Dürrewarnung durchführen

Kinder anweisen mit Feuer und Fackeln vorsichtig umzugehen.

STERNERLSCHAUM UND STERNSCHNUPPEN FANGEN

Material:

Sternenkarte, Fernglas, eventuell Teleskop, warme Decken oder Liegen

Ablauf:

Gemeinsam nach bekannten und auch nicht so bekannten Sternbildern suchen und nach Sternschnuppen Ausschau halten.

Hinweise/Bemerkungen:

Die Perseiden (Laurentiustränen, Tränen des Laurentius) sind ein jährlich in der ersten Augushälfte wiederkehrender Meteorstrom, der in den Tagen um den 12. August ein Maximum an Sternschnuppen aufweist.

Wenn euer Jungcharlager also in diesen Zeitraum fällt, ist die Wahrscheinlichkeit, dass ihr viele Sternschnuppen „fangt“ größer.

MEIN STERN

Material:

Decken, sternenklare Nacht

Ablauf:

Die TN legen sich im Kreis mit dem Kopf zu Mitte auf die trockene Wiese oder auf die mitgebrachten Decken und schauen in die sternenklare Nacht. In den ersten 5-10 Minuten sucht sich jede/r in Ruhe einen Stern am Himmel aus der ihm/ihr besonders gut gefällt. Diesem Stern gibt er/sie einen Namen und denkt sich eine Geschichte dazu aus. Dann werden alle frei erfundenen Geschichten reihum erzählt.

Idee:

aus „Nachtspiel in Natur und Haus“, Martin Völkening

MÄRCHENSTUNDE AM LAGERFEUER

Es eignen sich die alt bekannten Märchen – Tausend und eine Nacht, Gebrüder Grimm, oder auch moderne Märchen, wie zum Beispiel die von Folke Tegethoff.

THEATERSTÜCK

Ein Theaterstück kann entweder schon vorbereitet und dann gemeinsam einstudiert werden oder überhaupt erst zu einem bestimmten Thema gemeinsam ausgedacht und dann geprobt werden. Das Theaterstück wird dann den anderen Kindern als Abschluss der Nachtaktion vorgeführt.

SCHATTENTHEATER

Material:

altes Leintuch, Schnur zum Aufspannen
gutes Licht – auch das Lagerfeuer kann als Lichtquelle verwendet werden

Ablauf:

Begriffe erraten durch Schattenpantomime oder ein Schattentheaterstück erfinden und einstudieren.

TANZ MIT KNICKLICHTERN

Material:

Mindestens ein Knicklicht für jede Person, CD-Player, Gruppentänze CD (kann im Jungcharbüro ausgeliehen werden) oder andere MusikCD.

Ablauf:

Zuerst wird der Tanz bei Licht gelernt. Es kann entweder die Anleitung der Gruppentanz CD verwendet werden, oder überhaupt gemeinsam eine eigene Choreographie erdacht werden. Anschließend werden die Knicklichter gebrochen und der Tanz wird draußen oder im dunklen Zimmer mit den Knicklichtern aufgeführt.

TANZ MIT SCHWARZLICHT

Material:

fluoreszierende Schminke, weiße Handschuhe, UV-Lampe (Schwarzlichtlampe)

Ablauf:

Tanz bei Licht einstudieren und dann im Dunkel mit Schwarzlichtlampe aufführen. Es „erscheinen“ nur weiße Kleidungsstücke, wie zum Beispiel die Handschuhe, oder die Spezialschminke im Dunkeln.

COCKTAILS MISCHEN

Material:

verschiedene Fruchtsäfte, eventuell Lebensmittelfarbe, Sirup und Kristallzucker für Zuckerrand, Früchte und Schirmchen

Hinweise/Bemerkungen:

Die vorbereiteten Cocktails eignen sich gut für einen gemeinsamen Abschluss mit allen Kindern. Sie können oft auch gut in die Geschichte eingebaut werden - gemeinsames Abschlussfest, Zaubertrank, usw. Es könnte auch eine Bar aufgebaut und dekoriert werden.

SCHOKO FRUCHTSPIESSE

Material:

Früchte – gut geeignet sind Weintrauben, Erdbeeren, Bananen, Apfelstücke, Schaschlikspieße, Schokolade, Schlagobers

Ablauf:

Verschiedenste Früchte schneiden und abwechselnd auf einen Spieß geben.
Schokolade langsam schmelzen.

Hinweise/Bemerkungen:

Es hat sich bewährt die geschmolzene Schokolade mit Schlagobers zu mischen, weil sie dann weniger klumpt und man die Spieße besser eintunken kann.

SCHOKOBANANEN

Material:

Bananen, Alufolie, Schokolade

Ablauf:

In die Krümmung einer Banane, in der Längsrichtung einen Schnitt machen. Die Früchte jedoch nicht schälen, sondern in der Schale lassen. Schokoladenstücke in den Schlitz hineindrücken. Bananen in Alufolie wickeln. Bananen für ca. 5 Minuten auf Grill, ins Rohr oder ins Lagerfeuer legen. Alufolie und Schale vorsichtig öffnen und genießen.

Idee:

aus „Nachtspiel in Natur und Haus“, Martin Völkening

SCHOKOLADENMEDITATION

Material:

ein kleines Stück Schokolade pro TN

Ablauf:

Die Meditation soll langsam und ruhig gelesen werden, an manchen Stellen, dürfen nicht zu lange Pausen sein, weil die Schokolade sonst schmilzt.

Kleine Zauberei mit einem Stückchen Schokolade

Nimm dir ein Stück Schokolade – mach es auf und zerbrich die Schokolade in der Mitte.

Nimm eine Schokoladenhälfte.

Rieche daran, schnüffle ruhig ein bisschen.

An Schokolade zu riechen bedeutet ein intensives Vergnügen.

Wer möchte, kann die Augen schließen.

Befeuchte deine Lippen und reibe die Schokolade sanft darüber.

Wie wirkt die Schokolade auf deine Lippen? ... Sahnig, glatt, kühl, süß?

Lecke nun deine Lippen, um einen ersten Geschmackseindruck zu gewinnen.

Ein Stückchen Schokolade ist an und für sich schon recht klein. Beiße trotzdem eine Hälfte davon ab. Beginne nicht zu kauen. Lass die Hälfte einfach vorne im Mund.

Lass die Schokolade dort, bis sie warm genug ist, um zu schmelzen.

Schiebe das Mini-Stückchen dann in deine linke Backe, sei aber ständig darauf bedacht, es nicht zu verschlucken. Schiebe es nun in deine rechte Backe. Bewege es mit der Zunge hin und her. Mache dir die verschiedenen Empfindungen bewusst, die du spürst, wenn du verschiedene Bereiche untersuchst. Halte das nächste halbe Stück einfach in der Hand und nun lecke um die Ecken des Stücks. Genieße die besondere Art der Beschaffenheit der Schokolade. Stecke das Mini-Stückchen jetzt in den Mund, einfach unter die Zunge. Dort soll es langsam schmelzen. Wenn das Schokoladenstückchen weich genug ist, presse es gegen den harten Gaumen, bis es zu Brei wird. Schmecke dabei mit geschlossenen Augen das volle Schokoladenaroma.

Hinweise/Bemerkungen:

Wichtig ist, den Kindern vor Beginn der Schokomeditation die Anweisung zu geben, nur das, was tatsächlich angeleitet wird, zu tun. Damit sie, wenn sie die Schokolade bekommen, nicht gleich alles auf einmal essen! Eine Ermutigung, sich auf das, was kommt, einfach einzulassen, kann am Anfang ausgesprochen werden.

Idee:

<http://www.schule.at/portale/ernaehrung-und-haushalt-eks/detail/schokoladeuebung-kleine-zauberei-mit-einem-stueck-schokolade.html>

ABENDLOB VORBEREITEN

Gemeinsam einen Raum oder auch Ort draußen für das Abendlob dekorieren und Lieder und Texte für das Abendlob suchen.

KERZEN GIESSEN ODER VERZIEREN

Material:

Wachsreste, Dochte, Wasserbad, Herdplatte, Tetrapack

Hinweise/Bemerkungen:

Die Kerzen können dann beim gemeinsamen Gottesdienst verwendet werden.

BRETTSPIELE

Gemeinsam ein oder mehrerer Brettspiele spielen. Die Brettspiele können auch entsprechend der Nachtaktion ausgewählt werden. Einige Beispiele: „Bonanza“ - wenn es in der Nachtaktion darum geht zu handeln, „Cluedo“ - wenn es darum geht ein Rätsel zu lösen, „Das verrückte Labyrinth“ - wenn es darum geht Dinge zu finden

WALDSCHATTENSPIEL - EIN BRETTSPIEL IM DUNKELN

Im Dunklen wandert das brennende Teelicht durch den Wald und sucht die kleinen Zwerge in ihren Schattenverstecken. Wird ein Zwerg von einem Lichtstrahl getroffen, so ist er verzaubert und darf sich nicht mehr bewegen. Die anderen Zwerge versuchen, ihn wieder zu erlösen. Dafür müssen sie abwarten, bis sich das Licht weit genug entfernt hat, so dass ein anderer Zwerg im Schatten zu ihm gelangen kann. Die Zwerge wollen sich alle unter einem Baum treffen, während die Kerze versucht, alle Zwerge zu verzaubern.

Erhältlich bei Amazon bzw. generell im Internet nachschauen. Eine Version zum Ausleihen ist außerdem im Jungschärbüro Linz vorhanden.



Quelle: Waldorfschop.eu

SPIELGESCHICHTE AUS DER SPIELGESCHICHTENMAPPE

Als Alternativprogramm könnt ihr eine Spielgeschichte anbieten. Im Jungschärbüro gibt es die Spielgeschichtenmappe zum durchschmökern. Ähnlich wie die Nachtaktionenmappe ist es eine Sammlung von erprobten Spielgeschichten. Außerdem findet ihr die Mappe zum Download unter linz.jungschär.at/fileadmin/1.../12-02_Spielgeschichtenmappe.pdf

Spielgeschichte aus der Spielgeschichtenmappe

Als Alternativprogramm könnt ihr eine Spielgeschichte anbieten. Im Jungschärbüro gibt es die Spielgeschichtenmappe zum durchschmökern. Ähnlich wie die Nachtaktionenmappe ist es eine Sammlung von erprobten Spielgeschichten. Außerdem findet ihr die Mappe zum Download unter linz.jungschär.at/fileadmin/1.../12-02_Spielgeschichtenmappe.pdf



FOTORALLEY

Ein Stationenspiel im Haus, beim dem die TN mithilfe von Fotos die im Haus versteckten Stationen finden sollen.

Anzahl der benötigten GL:

mind. 1

Anzahl der benötigten TN:

mind. 4

Rollen:

Nur wenn dieses Spiel in eine Geschichte eingebaut wird

Gelände:

im Haus

Material:

Fotos von Stationen im Haus

Belohnungen pro Station oder Aufgaben pro Station

Vorbereitung:

Fotos von unterschiedlichen Gegenständen/Räumen machen und ausdrucken.

Aufgaben und Rätsel ausdenken und vorbereiten.

Spielablauf/ Geschichte:

Die TN sollen wie bei einer Schnitzeljagd die Stellen, die auf den Fotos abgebildet sind im Haus finden. Dort finden sie entweder Aufgaben oder Rätsel, die es zu lösen gilt, oder einfach kleine Belohnungen. Um zu überprüfen, dass die Stationen auch gefunden wurden, kann man zum Beispiel verschiedenfarbige Klebepunkte zu jeder Station geben, die von den Kindern auf einem Zettel gesammelt werden.

LAUFSPIEL

Ein Laufspiel für drinnen und draußen, indem die Kinder einem Begriff nach dem anderen herausfinden. Die Länge des Spieles ist variabel. Es kann drinnen oder draußen gespielt werden. Man kann es eigentlich in alle Geschichten einbauen z.B. Findet den wahren Namen von Rumpelstilzchen heraus! Oder die TN, die die Alternative wählen, sollen einen Geheimcode herausfinden usw.

Anzahl der benötigten GL:

mind. 1 GL

Anzahl der benötigten TN:

mind. 1 TN

Rollen:

Nur wenn dieses Spiel in eine Geschichte eingebaut wird

Material:

Zetteln mit den Begriffen
Stift und Zettel für die TN

Vorarbeiten:

Zetteln im Haus verteilt aufhängen

Spielablauf/ Geschichte:

Je nach Anzahl der Kinder können sie sich in Gruppen aufteilen oder auch alleine herumlaufen.

TN bekommen je einen „Startbegriff“ z.B. Sommer mit der Nummer Eins.

Stationen mit den Zetteln sind im Haus bzw. Gelände verteilt:

Als erstes sollen die TN den Zettel finden an dem der Begriff Sommer an der ersten Position (1.) steht. Bei dem gefundenen Begriff steht nun 1. Sommer und rechts daneben der nächste Begriff (Urlaub). Nun müssen die TN als nächster den Zettel finden bei dem der Begriff Urlaub (2.) steht und wieder rechts daneben der nächste Begriff. Usw.

Wenn die TN fertig sind sollen sie mit dem letzten Begriff (10.) zum/r GL kommen. DieseR sagt ihnen dann ob sie richtig liegen oder nicht.

Beispiel für ein Laufspiel:

- | | |
|-------------|-----------|
| 1. Sommer | Urlaub |
| 2. Computer | Laptop |
| 3. Zwerg | Schloss |
| 4. Flöte | Horn |
| 5. Moglie | Balu |
| 6. Hedwig | Ron |
| 7. Moskau | Schnee |
| 8. Grillen | Kohle |
| 9. Katze | Maus |
| 10. Test | Sachkunde |
| | |
| 1. Schule | Lernen |
| 2. Urlaub | Ferien |
| 3. Laptop | Joy Stick |

4. Schloss	Prinz
5. Horn	Geige
6. Balu	Bambi
7. Ron	Quidditch
8. Schnee	Florida
9. Kohle	Ofen
10. Maus	Jerry
1. Lager	Feuer
2. Lernen	Zuhause
3. Ferien	Spaß
4. Joy Stick	Tastatur
5. Prinz	Pferd
6. Geige	Chello
7. Bambi	Wickie
8. Quidditch	Dumbledore
9. Florida	Strand
10. Ofen	Kamin
1. Fernsehen	Serie
2. Feuer	Holz
3. Zuhause	Familie
4. Spaß	Jungschar
5. Tastatur	Mousepad
6. Pferd	Drache
7. Chello	Triangel
8. Wickie	Aschenputtel
9. Dumbledore	Minister
10. Strand	Californien
1. Paris	Eiffelturm
2. Serie	Kino
3. Holz	Baum
4. Familie	Geburtstag
5. Jungschar	Spiele
6. Mousepad	Schreibtisch
7. Drache	Held
8. Triangel	Rassel
9. Aschenputtel	Dornröschen
10. Minister	Ministerium
1. Harry Potter	Zauberer
2. Eiffelturm	London
3. Kino	Filme
4. Baum	Wald
5. Geburtstag	Party
6. Spiele	Freunde
7. Schreibtisch	Stifte
8. Held	Königreich
9. Rassel	Trommel
10. Dornröschen	Schneewittchen

- | | |
|---------------|--------------|
| 1. Snoopy | Biene Maja |
| 2. Zauberer | Zauberspruch |
| 3. London | Big Ben |
| 4. Filme | Popcorn |
| 5. Wald | Tiere |
| 6. Party | Geschenke |
| 7. Freunde | Freizeit |
| 8. Stifte | Box |
| 9. Königreich | Arthur |
| 10. Trommel | Pauke |

- | | |
|-----------------|---------------|
| 1. Instrument | Gitarre |
| 2. Biene Maja | Fauler Willi |
| 3. Zauberspruch | Verwandeln |
| 4. Big Ben | Wien |
| 5. Popcorn | Süßigkeiten |
| 6. Tiere | Haustiere |
| 7. Geschenke | Freude |
| 8. Freizeit | Hobbies |
| 9. Box | Überraschung |
| 10. Arthur | Heiliger Gral |

- | | |
|------------------|---------------|
| 1. Haus | Garten |
| 2. Gitarre | Klavier |
| 3. Fauler Willi | Nil Holgerson |
| 4. Verwandeln | Magier |
| 5. Wien | Riesenrad |
| 6. Süßigkeiten | Essen |
| 7. Haustiere | Hund |
| 8. Freude | Glück |
| 9. Hobbies | Sport |
| 10. Überraschung | Fotos |

- | | |
|------------------|----------|
| 1. Handy | Computer |
| 2. Garten | Zwerg |
| 3. Klavier | Flöte |
| 4. Nil Holgerson | Moglie |
| 5. Magier | Hedwig |
| 6. Riesenrad | Moskau |
| 7. Essen | Grillen |
| 8. Hund | Katze |
| 9. Glück | Test |
| 10. Sport | Fußball |

Idee: Isabella Pötzelberger 2005,
Überarbeitet KJS der Diözese Linz 2012

HAUSGELÄNDESPIEL

Wie der Name schon sagt, ein Geländespiel bzw. Stationenspiel im Haus. Die Fragen können mit der jeweiligen Nachtaktion die parallel gespielt wird abgestimmt werden.

Anzahl der benötigten GL:

mind. 1

Anzahl der benötigten TN:

mind. 4

Rollen:

Nur wenn dieses Spiel in eine Geschichte eingebaut wird

Gelände:

Wie schon der Name sagt, spielt sich die Aktion im Haus ab (kann aber natürlich auch im Freien gespielt werden).

Material:

Spielplan mit 50 Felder, selbstgezeichnet, Würfeln

50 Zettel mit Aufgaben

Spielfigur pro Gruppe

Vorbereitung:

Spielplan basteln, Aufgaben ausdenken, auf Zettel schreiben und im Haus/Gelände verteilen.

Spielablauf/ Geschichte:

Auf einem Spielfeld versuchen Gruppen durch Würfeln ins Ziel zu kommen. Ins Ziel kommt die Gruppe aber nur, wenn sie die Nummer, auf die sie sich im Feld gewürfelt hat, im Haus findet und die Aufgabe, die auf der Rückseite steht, gemeinsam bei der/dem SL erfüllt. Im Erdgeschoss (Saal, Aufenthaltsraum) legt der/die SL einen großen Spielplan hin, wo er 50 Kreise von 1 bis 50 aufzeichnet (kann auch im Freien auf Asphalt gemacht werden - mit Kreide die Kreise aufzeichnen). Im Haus hängt der/die SL Zetteln im A4 Format auf, die vorne von 1 - 50 durchnummeriert sind. Auf der Rückseite des jeweiligen Blattes stehen Aufgaben, die die Gruppe beim Spielfeld dem/der SL vorführen und somit erfüllen müssen. Die Zettel sollen nicht der Reihenfolge nach geordnet im Haus aufgehängt werden, sondern kunterbunt - auch ein wenig versteckt. Jede Gruppe hat eine Spielfigur. Als Spielstein kann ein persönlicher Gegenstand der jeweiligen Gruppe verwendet: Handy, Uhr, Stift, Jetzt wird gewürfelt. Würfelt sie eine Drei, macht sich die Gruppe auf, die Zahl im Haus zu suchen und die Aufgabe zu lesen (Zettel unbedingt hängen lassen). Dann kehrt sie zum Spielfeld zurück und löst die Aufgabe bei der/dem SL ein. Wissen sie die Antwort nicht müssen sie auf die letzte Position zurück und noch einmal würfeln. Ist die Aufgabe richtig erfüllt dürfen sie wieder würfeln und auf das nächste Feld weiterfahren. Jetzt müssen sie wieder im Haus den Zettel mit der Nummer des Feldes auf das sie gekommen sind finden. Wenn eine Gruppe das Ziel erreicht hat ist das Spiel beendet.

Hier einige Beispiele für Fragen

- | | | | |
|----|--------------------------------------------------------------|-----|-----------------------------------------------|
| 1. | Sagt die 10 Gebote | 6. | stellt drei Heilige mit Attributen dar |
| 2. | Nennt das größte Hochfest im Kirchenjahr | 7. | Nennt drei große Feste im Kirchejahr |
| 3. | Stellt als Gruppe eine Kirche dar' | 8. | Tanzt eine Runde Walzer |
| 4. | Klettert auf einen Tisch und singt halleluja | 9. | Gurgelt eine Melodie |
| 5. | Welche Gaben bringen die heiligen drei Könige an die Krippe? | 10. | Macht einen Freudensprung - ihr seid am Ziel! |

NACHTAKTIONEN

HOLMES UND SEINE DETEKTIVE

Der gesamte Familienschmuck der Familie Neureich ist spurlos verschwunden. Helft dem berühmten Detektiv Sherlock Holmes den Fall aufzuklären

Anzahl der benötigten GL:

mind. 7 GL

Anzahl der benötigten TN:

max. 24 TN

Rollen:

Sherlock Holmes
Herr Neureich
Nachbar Ehrlich
Serviceangestellte des Paketdienstes Superschnell
Elektrotechniker
Gärtner Herr Kurzundklein
Raumreinigerin Frau Sauber

Gelände:

Im Haus – im Dunklen

Material:

Verkleidungen für die Rollen
Hinweise in Kuverts im Haus verteilt
Zeitung für Sherlock Holmes mit einem Spezialartikel über die Einbrecherbande
Taschenlampen für alle Gruppen
Taschenlampen für alle Rollen
Detektivbüro – erleuchteter Raum

Vorbereitung:

Hinweiszettel im Haus verteilen

Spielablauf/ Geschichte:

Sherlock Holmes tritt auf und schildert den TN folgenden Fall:
Das Ehepaar Neureich fuhr 2 Wochen auf Urlaub. Dafür mussten sie ihr Haus einsam, aber gut verschlossen, verlassen. Den Schlüssel für das Haus überließen sie dem vertrauenswürdigen Nachbarn Herrn Ehrlich, für den Fall des Blumengießens und Ähnliches. Als sie zurück kamen mussten sie feststellen, dass der alarmgesicherte Familienschmuck, sowie die teure Videoausrüstung und sämtliche andere Wertgegenstände gestohlen worden waren. Es waren keinerlei Einbruchspuren erkennbar. Außerdem herrschte im gesamten Haus Stromausfall. Die Vorgänge im bzw. um das Haus in der Zeit der Abwesenheit des Paares waren folgende: In der Zeit des Urlaubs war der Gärtner auf dem Grundstück, der über die unverschlossene Verbindungstüre der Gartenhütte ins Haus

gelangt sein könnte. Außerdem lieferte der Paketdienst irrtümlicherweise ein Paket an, dass er nach bekanntwerden des Irrtums wieder abholte. Die Reinigungsfrau hielt sich ebenfalls im Haus auf – sie besitzt schon seit Jahren einen eigenen Hausschlüssel um jederzeit Zugang zum Haus zu haben, um dort ihren Aufgaben nachgehen zu können. Der Nachbar Herr Ehrlich war im Haus um die Blumen zu gießen. Nun wurden folgende Personen zur Befragung in die Villa des Paares eingeladen um den Fall aufzuklären. Diese sind zu unterschiedlichen Zeiten angekommen und vom Hauspersonal einfach hereingelassen worden. Weil noch immer Stromausfall herrscht, fanden diese offensichtlich nicht in das provisorisch eingerichtete Detektivbüro:

- Herr Neureich
- Nachbar Herr Ehrlich
- Serviceangestellte des Paketdienstes Superschnell
- Elektrotechniker Herr Funkenberger
- Gärtner Herr Kurzundklein
- Raumreinigerin Frau Sauber

Die TN werden nun gebeten zu helfen die Personen im dunklen Haus aufzufinden und diesen entsprechend vorbereitete Fragen zu stellen, um Sherlock Holmes zu unterstützen. Insgesamt gibt es 6 Gruppen – jede Gruppe bekommt die Aufgabe eine bestimmte Person zu finden und dieser die von Sherlock Holmes vorgegebenen Fragen zu stellen. Die Informationen sollen anschließend im Detektivbüro (Lichtstation) bei Sherlock Holmes berichtet werden – die Personen sollen außerdem beauftragt werden sich im Detektivbüro nach der Befragung zur Gesamtauflösung des Falls einzufinden. Eine weitere Aufgabe gibt es für die TN: Als sich Sherlock Holmes zuvor im Haus umgesehen hat, ist ihm ein Missgeschick passiert: Er hat die 11 bereits gesammelten Hinweise, allesamt fein säuberlich auf Zettel in Kuverts aufgeschrieben, verloren. Diese sollen ebenfalls von den TN gefunden und eingesammelt werden um sie ebenfalls im Detektivbüro abzugeben.

Fragen

Herr Neureich:

1. Was wurde gestohlen?
2. Wie waren die Wertgegenstände gesichert?
3. Wann waren Abreise und Rückkehr?
4. Wann war der Stromausfall?
5. Wer hatte Zugang zum Haus und wem trauen Sie den Diebstahl zu?

Herr Ehrlich

1. Wann waren Sie im Haus und aus welchem Grund?
2. Verdächtige Beobachtungen?
3. Haben Sie den Stromausfall bemerkt?
4. Haben Sie gemerkt, dass bestimmte Dinge nicht mehr da waren?

Serviceangestellte des Paketdienstes Superschnell

1. Welches Paket wurde in das Haus geliefert?
2. An welche Adresse hätte es geliefert werden sollen?
3. Warum ist der Paketlieferant nicht selbst hergekommen zur Befragung?

Elektrotechniker Herr Funkenberger

1. Haben Sie die Ursache des Stromausfalles bereits klären können?
2. Wie ist es dazu gekommen?

Gärtner Herr Kurzundklein

1. Wann waren Sie letzte Woche im Garten?

2. Wussten Sie, dass Herr und Frau Neureich auf Urlaub waren?
3. Wissen Sie, dass Sie über die Gartenhütte ins Haus hinein können?
4. Machten Sie irgendwelche verdächtigen Beobachtungen?

Raumpflegerin Frau Sauber

1. Wann waren Sie letzte Woche im Haus um zu reinigen?
2. War der Familienschmuck zu diesem Zeitpunkt noch da?
3. Was wurde von Ihnen geputzt – und wie sind sie dabei vorgegangen?
4. Machten Sie verdächtige Beobachtungen?
5. Entstand der Stromausfall zu diesem Zeitpunkt?

Antworten

Herr Neureich:

1. Familienschmuck, Uhren, Videokameraausrüstung
2. mittels Alarmanlage
3. Montag 08:00 -Freitag 19:00
4. Bei Abreise noch alles OK
5. Herr Kurzundklein, Frau Sauber, Herr Ehrlich - niemanden! Alles sehr ehrliche, verlässliche Menschen

Herr Ehrlich

1. Dienstag vormittag – Blumengießen, Mittwoch vormittag und Donnerstag mittag– Paketdienst
2. keine
3. nichts bemerkt
4. nein

Serviceangestellte des Paketdienstes Superschnell

1. Paket 239/Größe 20x20x20 cm/Gewicht: 1,5 kg
2. Helenenstraße 45
3. Hat in der Zwischenzeit gekündigt weil er in eine andere Stadt gezogen ist.

Elektrotechniker Herr Funkenberger

1. Ja
2. Am Schaltkasten wurden Kabel herausgerissen um die gesamte Stromversorgung im Haus lahmzulegen.

Gärtner Herr Kurzundklein

1. Donnerstag vormittag
2. Nein – erledige Arbeiten immer sehr selbstständig.
3. Ja – hab es aber noch nie genutzt – wenn ich die Neureichs brauche klingele ich an der Tür.
4. Naja- ich sah am Vormittag wie sich der Vorhang im Schlafzimmer bewegte – und ich meinte es war Herr Neureich – kann es aber nicht gewesen sein – war ja auf Urlaub

Raumpflegerin Frau Sauber

1. Mittwoch nachmittag
2. Ja – habe ihn geputzt.
3. Um nicht Alarmanlagenfirma kontaktieren zu müssen, sperre ich mit meinem Schlüssel den Schaltschrank auf – schalte den Strom ab und ich kann die Klunker putzen ohne den Alarm auszulösen. Nachher Strom wieder eingeschaltet und die Schaltkasten abgesperrt.
4. Außer riesigen offenen Karton im Vorhaus war nichts anders
5. Nicht aufgefallen – vorher und währenddessen war er noch nicht – sonst hätte ich ja nicht staubsaugen können.

Hinweise in Kuvert

1. Herr Ehrlich ließ den Paketdienst zwar hinein – ließ ihn aber bei der Lieferung keine Sekunde aus den Augen
2. Das gelieferte Paket hatte die Nummer 999 – war 180x120x50 cm groß und wog geschätzte 80 kg (es musste mit einem Gerät aus dem Lastwagen und ins Haus transportiert werden)
3. Das Paket für Helenenstraße 45 wurde Mittwoch mittag zugestellt
4. Die großen wertvollen Bilder der Familie Neureich wurden nicht gestohlen
5. Der wertvolle Sportwagen der in der vom Haus ungehindert zugänglichen Garage mit dem Schlüssel steckend geparkt stand, wurde nicht gestohlen.
6. Der Schaltkasten kann nur mit einem Schlüssel geöffnet werden der im Besitz von Herrn und Frau Neureich sowie Frau Sauber ist.
7. Der Familienschmuck wurde im Schlafzimmer gesichert durch die Alarmanlage aufbewahrt
8. Vom Schlafzimmer der Neureichs hat man einen guten Blick über die gesamte Gartenanlage – demnach sieht man vom Garten aus auch auf das Schlafzimmerfenster
9. Frau Sauber ist seit 7 Jahren bei den Neureichs angestellt, erledigt ihre Arbeit zur vollsten Zufriedenheit ihrer Arbeitgeber
10. Herr Kurzundklein ist ein etwas eigenbrötlicherischer aber korrekter Mann der seit 5 Jahren den Garten der Neureichs pflegt und ihn seitdem zu einem blühenden Paradies verwandelt hat. Außer aus Pflanzen dürfte er sich aus sonst nicht viel machen.
11. Herr Ehrlich lebte schon im Nachbarhaus als die Neureichs vor 10 Jahren einzogen. Sie haben ihn als sehr korrekten und ehrlichen Menschen kennengelernt der selbst wohlhabend und anderen nichts neidig ist.

gemeinsamer Abschluss

Sobald sich alle Gruppen mit ihren Befragungsergebnissen und die befragten Personen im Detektivbüro eingefunden haben, kann die gemeinsame Fallklärung losgehen. Jede Gruppe darf ihre Ergebnisse berichten. Ideal ist es – je nach Alter der TN – einen Zeitplan und die jeweiligen Ereignisse grafisch für alle gut sichtbar aufzuzeichnen.

Sherlock Holmes ist bei der Lösung natürlich schon einen Schritt voraus und weiß bereits die Antwort – er hat sie in der Zeitung gelesen:

Diebesbande geschnappt

Der Polizei ist ein Erfolg gelungen. In der Nacht auf Samstag schnappte sie eine Zweiköpfige Diebesbande die mit einer geschickten Vorgangsweise in mehr als 15 Villen Wertgegenstände im Gesamtwert von 2 Millionen Euro gestohlen hat.

Ein Mitglied der Bande war Mitarbeiter in einer Paketdienstfirma – dies machte er sich zu Nutze um ein großes Paket in Häuser zu liefern in denen die Besitzer zur Lieferzeit verreist waren. Sobald die Haustüre von unwissenden Nachbarn und Verwandten geöffnet und das Paket abgestellt worden war, machte sich die Lieferung selbstständig – das zweite Mitglied der Bande befand sich nämlich im Paket – befreite sich daraus und sammelte alle leicht transportierbaren Gegenstände ein um sich gemeinsam mit ihnen am darauffolgenden Tag wieder im Karton abholen zu lassen. Der Paketdienstmitarbeiter beteuerte den unwissenden Haussitzern bedauerns-

werterweise zur falschen Adresse geliefert zu haben und holte das am Vortag gelieferte Paket wieder ab. Das gesamte Diebesgut konnte glücklicherweise von der Polizei sichergestellt werden. Falls sie ebenfalls Opfer der Diebesbande geworden sind, melden sie sich bitte bei der Polizei um ihr Eigentum zurückzubekommen.

Herr Ehrlich kann anhand des Fotos in der Zeitung den Paketdienstmann identifizieren – und der Fall ist gelöst.

Zum Dank für die Mithilfe erhalten die TN Urkunden, oder eine Lupe für ihre herausragenden detektivischen Leistungen. Da Herr Neureich so glücklich ist seine Wertgegenstände wieder zurückzubekommen lädt er die TN zu Saft und Süßem (oder ähnliches) ein.

Hinweise/Bemerkungen

Bei Mangel an genug GL – kann die Rolle des Elektrotechnikers weggelassen werden und die Information über die Ursache des Stromausfalls auf einem Hinweiszettel an die TN gegeben werden.

Die TN sollen darauf hingewiesen werden, dass die Befragung der jeweiligen Personen im Vordergrund stehe, erst nach erledigen dieser Aufgabe soll nach den Hinweisen in den Kuverts gesucht werden. So kann die Zeit bis alle Gruppen mit der Befragung fertig sind gut überbrückt werden, und keine Gruppe muss lange im Detektivbüro warten.

mögliches Alternativprogramm

Sherlock Holmes, hat ein Ausbildungsprogramm für Junge Detektive kreiert. Dies kann als Alternative von den TN absolviert werden.

Je nach Teilnehmerzahl kann im Stationenbetrieb gerätselt werden bis der Kopf raucht. Sudoku, Kreuzworträtsel, Silbenrätsel, Denksport und Knobelaufgaben warten darauf gelöst zu werden. Nach erfolgreicher Auflösung gibt es natürlich auch für diese TN eine Urkunde bzw. Lupe.

Idee: Florian Poltschak, Julia Pachner-Schmidthaler 2012

Überarbeitet: KJS der Diözese Linz 2012

TIERE VON DENEN WIR BIS JETZT NICHTS WUSSTEN

Bei diesem Nachtstationenspiel lernen die TN bisher unerforschte Tiere kennen.

Anzahl der benötigten GL:
mind. 9 GL

Anzahl der benötigten TN:
mind. 10 TN

Rollen:

WissenschaftlerIn
ForscherIn bei Tickkade
ForscherIn bei Laserwürmchen
ForscherIn bei Laby-Rind
ForscherIn bei Ü-Bichte
ForscherIn bei Stofftieren
ForscherIn bei Lackaffen
falsche/r ForscherIn

Gelände:

Optimal ist ein Wald mit einer Lichtung wo die Start- und Lichtstation angesiedelt sein kann.
Kann auch im Haus gespielt werden.

Material:

Verkleidung für WissenschaftlerIn und ForscherInnen
10 Eieruhren oder Wecker
1 Laserpointer oder Taschenlampe
8 Spiegel
1 weißes Blatt Papier
schwarze Wolle
kleine Süßigkeit für jedes Kind
12 Nester
24 Überraschungseierkapseln, wobei je 2 Kapseln gleich befüllt sind (Reis, Mehl, Linsen, ...)
12 Stofftiere
Stifte
Bestimmungsbögen für Stofftiere
ca. 6 Lackaffen aus verschiedenfarbigem Karton
6 Socken oder 6 Schachteln gefüllt mit unterschiedlichen Naturmaterialien

Vorbereitung:

Da bei dieser Nachtaktion sehr viel Material benötigt wird, ist es wichtig, bald genug mit dem Zusammensammeln und Basteln anzufangen.

Spielablauf/ Geschichte:

EinE GL begrüßt als WissenschaftlerIn und erzählt, dass eine Gruppe BiologInnen in den (hier den Lagerort einsetzen) Wald aufgebrochen ist, weil dort „Tiere“ beheimatet sind, die bis jetzt völlig unbekannt waren. Diese wollen sie erforschen. Den TN bietet sich nun die einmalige Gelegenheit, diese ForscherInnen über die Schulter zu sehen und die „Tiere“ kennen zu lernen.

Im Anschluss daran teilen sich die TN in Gruppen auf. Idealerweise wird jede Gruppe von GL begleitet. Die TN brechen von der Lichtung ausgehend in verschiedene Richtungen (Wege sind durch Knicklichter markiert) auf. Nach Absolvierung der Stationen bewegen sich alle Gruppen, jeweils im Uhrzeigersinn, wieder entlang eines markierten Weges (z.B. mit Schnur) im Kreis von einer Station zur nächsten fort.

Die Stationen

Bei jeder Station treffen die TN auf einenN ForscherIn, der/die den TN zuerst eine Geschichte zum jeweiligen Tier erzählt - im Anschluss gilt es jeweils eine Aufgabe zu den Stationen zu lösen.

1. Tickkade

Dieses Tier ist ein naher Verwandter der Zikaden. Sie sind dem/der ForscherIn leider ausgekommen und sollen nun von den Kindern gesucht und wieder eingefangen werden. Man erkennt sie an ihrem leisen Ticken. Beginnen sie zu schreien, müssen sie schnell gefunden werden, weil man auch Tickkaden nicht lange schreien lassen soll.

Was es zu tun gibt: Ca. 10 Eieruhren werden aufgezogen (Zeit: ca. 5 Minuten) und in einem kleinen, klar abgegrenzten Gebiet versteckt. Die Kinder sollen alle Eieruhren finden.

2. Laserwürmchen

Dies ist eine seltene Art, bei der das Weibchen Laserlicht aussendet, um Männchen anzulocken. In diesem Fall sitzt das Weibchen so im Wald, dass es das Männchen nicht finden kann. Wir wollen dem Männchen helfen und das Licht so umleiten, dass das Männchen erkennt, wo das Weibchen sitzt.

Was es zu tun gibt: Der/Die GL setzt sich mit einem Laserpointer in den Wald und leuchtet in eine Richtung. In einiger Entfernung hinter dem/der GL hängt ein Blatt Papier mit einem aufgemalten Laserwürmchen (dem Männchen). Die Kinder sollen mit Hilfe von Spiegeln das Licht des Laserpointers so umlenken, dass es das Männchen erreicht.

3. Laby-Rind

Das Laby-Rind ist ein nachtaktives Wesen, das durch den Wald streift und ausschließlich Nachtschattengewächse frisst. Sein Bau besteht aus einem weit verzweigten Stollensystem. Diesen Bau können die Kinder nun erforschen.

Was es zu tun gibt: Aus schwarzer Wolle ist zwischen den Bäumen ein Labyrinth gespannt. In der Mitte befindet sich eine Kleinigkeit für jedes Kind.

4. Ü-Bichte

Diese spezielle Vogelart brütet immer zwei Eier aus, die nur dann überleben, wenn sie zu zweit und als Geschwister ausgebrütet werden. Leider sind dem/der ForscherIn die Eier durcheinander gekommen. Die Kinder sollen mittels schütteln (daran erkennt man die Familien) versuchen die Nester wieder richtig zu füllen.

Was es zu tun gibt: Jeweils 2 Überraschungseier sind gleich gefüllt, z.B. mit Reis, Mehl, Nägeln, Steinen, Wasser,... Diese sollen geschüttelt und die Paare richtig in Nester sortiert werden.

5. Stofftiere

Hier ist gleich ein ganzes Gebiet mit einer Vielzahl neuer Arten (den Stofftieren), die alle noch keine Namen haben.

Was es zu tun gibt: Stofftiere im Wald suchen, diese mittels Bestimmungsbögen (Wie sieht das Tier aus? Wo lebt es? Was frisst es?...) kategorisieren und einen Namen für das Tier erfinden.

6. Lackaffen

Diese nachtaktiven Tiere schaffen es durch das Verändern der Farbe, die ForscherInnen zu täuschen. Sie wirken nämlich so, als wenn sie nicht dort wären, wo sie sind.

Was es zu tun gibt: Lackaffen (= Tiere aus verschiedenfarbigem Papier) werden in unterschiedlichen Abständen im Wald aufgehängt (aber nicht zu weit weg, sonst sieht man sie nicht mehr). Es soll geraten werden, in welcher Reihenfolge die Affen hängen. Man kann auch noch ihre Farben bestimmen.

7. Tiere die es gar nicht gibt

EineR der ForscherInnen ist einE BetrügerIn, der/die den Kindern Fälschungen präsentiert. Die Kinder sollen ihm/ihr dabei helfen zu überlegen, was denn das sein könnte, wenn es Teil eines Tieres wäre.

Was es zu tun gibt: Verschiedene Dinge werden in Socken oder in eine Tastschachtel (die Kinder können den Deckel öffnen und hineinschauen) gesteckt und mit einem Schild versehen. Die Kinder sollen tasten und überlegen, was es denn noch sein könnte.

z.B.: Rinde: Haut eines Dinosauriers

Moos: Haarbüschel eines Stachelschweines

Tannennadeln: Bartstoppeln eines Stachelschweines

Blätter: getrocknete Schuppen von Nessie

gemeinsamer Abschluss

Die Gruppen kehren zum Ausgangspunkt, der immer hell erleuchtet und leicht zu finden ist, zurück. Dort können sie bei einer Runde Tee oder Saft über ihre Erlebnisse plaudern.

Hinweise/Bemerkungen

keine

mögliches Alternativprogramm

Ein passendes, attraktives Alternativprogramm, für Kinder die sich in der Dunkelheit nicht wohl fühlen findest du im Alternativenpool. Eventuell musst du es thematisch noch an diese Nachtaktion anpassen.

Idee: <http://www.jungchar.at/index.php?id=410&L=3>

Überarbeitet: KJS der Diözese Linz, 2011.

NIGHTLINE

Die TN wandern entlang der Nightline durch die Nacht. Die Nightline kann variantenreich gestaltet werden.

Anzahl der benötigten GL:

mind. 3 GL

Anzahl der benötigten TN:

mind. 1 TN

Rollen:

1 GL – zum Wegschicken/Alternativprogramm

2 GL – als „Lichtstationen“

Gelände:

Wald oder Wiese mit Bäumen

bei Schlechtwetter auch Indoor möglich

Material:

Absperrband/Seil, ca. 300 - 500 Meter Gesamtlänge

Variante 2: Material für Stationen

Variante 3: Material für Barfußweg

Variante 4: Reflektoren und Warnwesten

Vorbereitung:

Vor der Nachtaktion ist es wichtig das Gelände gut sichtbar, z.B. mit einem Absperrband, abzugrenzen und mit den TN bei Tageslicht abzugehen um diese auf mögliche Gefahrenquellen hinzuweisen. Näheres dazu ist im Einleitungstext am Beginn der Mappe angeführt.

Seil in der Höhe von ca. 1 Meter von Baum zu Baum spannen. Darauf achten, dass keine Hindernisse am Boden (Löcher, Äste) oder in Augenhöhe (Äste) sind!

Variante 4: Barfußweg aufbauen

Variante 5: Reflektoren anbringen

Spielablauf:

Sinn der Nightline ist es, sich entlang der Schnur zu tasten. Es darf aber jederzeit von den TN die Taschenlampe benutzt werden. Egal welche Variante gewählt wird, auf jeden Fall sollten entlang der Nightline ein paar Lichtstationen sein. Hier können die TN bei Bedarf auch kurz Pause machen und erst nach einer gewissen Zeit wieder in die Nightline einsteigen. Als GL darauf achten, dass die TN sich langsam und vorsichtig fortbewegen und sie darauf hinweisen, dass es nicht um Schnelligkeit geht.

Variante 1: in der Gruppe

Die Kinder dürfen sich in Gruppen von ca. 5 Personen (oder weniger) einteilen und gemeinsam der Nightline folgen.

Variante 2: mit Stationen

Stationen können neben der Nightline aufgebaut werden. Sind Aufgaben zu erledigen, müssen die Abstände beim Wegschicken der Dauer der Stationen angepasst werden.

Variante 3: Barfuß

Die Nightline wird kürzer aufgebaut (50 Meter Länge genügen) und der Boden als Barfußweg vorbereitet. Am Boden sollten unterschiedliche Materialien wie feuchtes Moos, Nadelboden, Wiese, usw. zu ertasten sein. Diese Variante ist auch Indoor möglich, denn auch hier können unterschiedliche Unterböden ausgelegt werden.

Da das Begehen von ungewissem Untergrund für die TN als unangenehm empfunden werden kann ist hier unbedingt auf Freiwilligkeit zu achten.

Variante 4: Reflektorline

Anstatt einer Schnur werden im Abstand von zirka 10 – 20 Metern Reflektoren an den Bäumen angebracht. Die TN suchen sich mit den Taschenlampen die Reflektoren und folgen so dem Weg. Die GL entlang des Weges sind mit Warnwesten bekleidet. Wahlweise können auch Stationen eingebaut werden.

gemeinsamer Abschluss

Gemeinsame Begehung der Nightline mit allen verfügbaren Taschenlampen.

Hinweise/Bemerkungen

Da die TN/Gruppen nacheinander los geschickt werden, ist es sinnvoll, Programm für die wartenden und zurückkommenden TN zu haben. Gut eignen sich Spiele mit dem Schwungtuch oder gemeinsames Singen. Die Gruppen können aber auch direkt vom Lagerfeuer zu den Stationen starten.

mögliches Alternativprogramm

Kinder, die nicht bei der Nightline mitgehen wollen, können einfach bei dem Programm für wartende und zurückkommende TN bleiben.

Wenn ihr genügend GL und TN seid, könnt ihr extra ein passendes, attraktives Alternativprogramm, für Kinder, die sich in der Dunkelheit nicht wohlfühlen, anbieten. Du findest dazu Ideen im Alternativenpool.

Idee: Anna Falkinger, 2012

Überarbeitet: KJS der Diözese Linz, 2012

VERSTECKEN IM DUNKELN

Versteckenspielen im Dunkeln. Ein sehr ruhiges Spiel, das gut im Haus gespielt werden kann.

Anzahl der benötigten GL:

mind. 1 GL (Spilleitung)

Anzahl der benötigten TN:

mind. 4 TN

Rollen:

Spilleitung

Gelände:

im Haus - in einem oder auch mehreren Räumen. (Nicht im Stiegenhaus spielen und Türen vor Spielbeginn schließen!)

Material:

1 Münze pro TN, wobei sich eine Münze durch Größe oder Form (zB mit Loch in der Mitte) deutlich von allen anderen unterscheidet.

Vorbereitung:

Vor der Nachtaktion ist es wichtig das Gelände gut sichtbar, z.B. mit einem Absperrband, abzugrenzen und mit den TN bei Tageslicht abzugehen um diese auf mögliche Gefahrenquellen hinzuweisen. Näheres dazu ist im Einleitungstext am Beginn der Mappe angeführt.

Spielablauf/ Geschichte:

Der Raum ist völlig abgedunkelt. Der/Die SL geht herum und gibt jedem TN eine Münze. Zu Beginn sagt er/sie, dass es eine Münze mit einer bestimmten Form gibt. Wer diese Münze bekommt, darf sich nicht bemerkbar machen und muss das für sich behalten. Alle suchen sich dann im Dunkeln ein Versteck. Der/Die TN mit der besonderen Münze macht sich nach dem Startsignal, das der/die SL gibt, auf die Suche. Hat er/sie jemanden berührt und damit gefunden, dann bleiben beide ganz mucksmäuschen-still. Sie tauschen die Münzen und der/die gefundene TN wird zu/zur neuen SucherIn.

Das Spiel wird durch den/die SL beendet, wenn z.B. jede/R einmal SucherIn war.

gemeinsamer Abschluss

Eine Gute-Nacht-Geschichte bei Licht in einem anderen Raum oder ein Abendlob.

Hinweise/Bemerkungen

Nicht im Schlafraum der TN spielen!

mögliches Alternativprogramm

Ein passendes, attraktives Alternativprogramm, für Kinder, die sich in der Dunkelheit nicht wohl fühlen, findest du im Alternativenpool. Eventuell musst du es noch thematisch an diese Nachtaktion anpassen.

Idee: Martin Völkening, Nachtspiele in Natur und Haus, 2001.

Überarbeitet: KJS der Diözese Linz, 2012

MAX MOND: AUF DER FLUCHT

Der Agent Max Mond hat genug von seinem Job und ist untergetaucht. Doch die Flucht hat nicht ganz so gut geklappt. Die Spuren von ihm sollen beseitigen werden, damit er seinen wohlverdienten Urlaub in Ruhe genießen kann.

Anzahl der benötigten GL:

mind. 7 GL

Anzahl der benötigten TN:

mind. 8 TN

Rollen:

Max Mond – Geheimagent auf der Flucht in den wohlverdienten Urlaub

Gelände:

Wald

Material:

Teelichter in Marmeladegläsern

Buntpapier

Schuhschachtel

Taschenlampe

Schnur pro Gruppe

Schnüre für Markierungen an Bäumen

10 Gegenstände aus Max Mond's Hosentasche (z.B. Zahnbürste, Streichholzschachtel, ...)

Kompass pro Gruppe, oder mehrere Katzenaugen entlang des Weges

Sternenkarte pro Gruppe, oder Leiterwagen mit Knicklichtern markiert

verschiedene Marmeladensorten und pro Gruppe ein Glas Erdbeermarmelade

lange Schnur als Leitfaden zur nächsten Station

Morsealphabet und Taschenlampe zum Morsen

Taschenlampe zum Zurückmorsen

Verkleidung für Max Mond (dunkle Sonnenbrille, Sakko, Hut, ...)

Vorbereitung:

TN bekommen Rucksack mit

Spielablauf/ Geschichte:

Den TN wird am Anfang, beim Ausgangspunkt, der hell erleuchtet und immer gut sichtbar ist (Lichtstation), eine Botschaft von Max Mond, von einem GL überbracht. Die Gruppen starten dann in Abständen von 10 Minuten los. Der Weg zur ersten Station ist mit Fackeln oder Teelichtern in Marmeladengläsern markiert. Bei den nachfolgenden Stationen werden HelferInnen von Max Mond seine Nachrichten übermitteln.

Die erste Nachricht lautet:

„Gestatten, dass ich mich vorstelle: Mein Name ist Mond – Max Mond. Ich bin Agent im Auftrag der königlichen Majestät Felix XII. Ich sage euch etwas: ein langweiliger Job. Ständig muss ich dunkle Sonnenbrillen tragen, hysterische reiche Frauen retten und Luxusautos zu Schrott fahren – einfach fürchterlich! So habe ich beschlossen unterzutauchen und einmal für ein paar Wochen das Leben zu genießen. Und dazu gibt es natürlich keinen

besseren Ort als ... (Name eures Aufenthaltsortes). So weit so gut. Leider hat es auf meiner Flucht ein paar unangenehme Zwischenfälle gegeben. Na ja, sagen wir ruhig, es ist nicht schwer rauszufinden, welchen Weg ich genommen habe. Ihr müsst mir bitte helfen, meine Spuren zu verwischen. Sonst findet man mich im Nu und es wird wieder nichts mit meinem Urlaub.

Wenn ihr mir fünfmal aus der Patsche helft, lade ich euch später in mein Versteck ein. Dort können wir ein bisschen miteinander feiern. Aber gebt mir euer Ehrenwort, dass ihr niemanden davon erzählt!

Station 1

Gut, hier haben wir schon das erste Missgeschick. Während meiner Flucht musste ich mich meiner gefälschten Kreditkarten entledigen. Aber wohin? Natürlich – in die Kreditkarten Container! Allerdings muss jede Karte in den richtigen Container ...“

Die TN sollen nun die Kreditkarten (Karten aus Buntpapier) in den richtigen Container (Schuhschachtel mit Schlitz) werfen. Der richtige Container hat immer dieselbe Farbe wie die Kreditkarte. Das Ergebnis wird mit der Taschenlampe kontrolliert. Hier ist es wichtig, dass die Kinder während des Spieles die Taschenlampen ausschalten und nur die von Max Mond eingeschaltet ist.

Der/Die GL gibt den TN eine 20 Meter lange Stück Schnur. Der Weg zu Station 2 geht entlang von mehreren Markierungen in Abständen von 20 Metern, die je mit um Bäume gewickelten Schnüren gekennzeichnet sind. Mit Hilfe des langen Stückes können die Kinder den Abstand von 20 Metern besser abschätzen und so die jeweils nächste Markierung leichter finden.

Station 2:

Max Mond erzählt:

„Agenten passiert so etwas normalerweise nicht, aber wenn man so überarbeitet ist wie ich, dann kann so etwas schon mal vorkommen. Peinlich, peinlich! Gerade war ich die Kreditkarten losgeworden, da blieb ich mit meiner Agenten-Hose bei einem Strauch hängen und riss mir ein riesiges Loch in die rechte Hosentasche. Das hab ich natürlich nicht bemerkt und meine einzigartigen Hilfsmittel fielen der Reihe nach zu Boden. Alles war weg. Helft mir sie wiederzufinden...“

Die TN müssen 10 Gegenstände, in einem durch ein Absperrband markierten Gebiet, das nicht sehr groß ist, wiederfinden und diese in den Rucksack packen. Wenn die TN die Gegenstände gefunden haben, dann wird ihnen die Himmelsrichtung gesagt, in der Station 3 liegt und sie erhalten dafür einen Kompass. Als Alternative können Katzenaugen am Weg entlang positioniert werden. Die TN finden den Weg, indem die mit der Taschenlampe die Katzenaugen der Reihe nach beleuchten.

Station 3:

Max Mond erzählt:

„Na hallo, ihr habt aber ein Höllentempo drauf! Nur gut so, denn hier braucht ihr einige Zeit zum Knobeln. An dieser Stelle hatte ich wieder einmal keine Ahnung, in welche Richtung mein Versteck liegt. Ich wusste nur noch, dass ich dem Sternbild ... (Passendes einsetzen) folgen muss. Gottseidank hatte ich meine Sternenkarte nicht in der rechten sondern in der linken Hosentasche. Leider war das gute Stück in sechs Teile zerrissen worden. Könnt ihr mir helfen die Sternenkarte wieder zusammzusetzen und zu schauen in welcher Richtung ... (passendes Sternbild einsetzen) liegt? Nehmt die Karte ruhig mit auf eurem Weg...“

Nachdem die TN alle Kartenteile wieder richtig zusammengesetzt haben, sollen sie das betreffende Sternbild suchen und diesem folgen. Der Kompass ist auch hier hilfreich.

Als Alternative kann man die TN auch den „großen Wagen“ suchen lassen. Ein Leiterwagen der mit Knicklichtern markiert in einiger Entfernung, leicht auffindbar, steht.

Station 4:

Max Mond erzählt:

„Leute, Leute, nun ist aber Zeit für eine Verschnaufpause! Mein Magen krachte an dieser Stelle, schon so laut, dass ich mich wunderte, warum man mich noch nicht entdeckt hatte. Da erblickten meine hungrigen Augen ein Marmeladen-Sortiment. Dummerweise bin ich gegen alle Marmeladen außer Erdbeere allergisch. Da frag ich mich jetzt, welche Sorte sich in welchem Glas befindet...“

Die TN sollen durch kosten die richtige Marmelade finden und das Glas einpacken. Dann zeigt Max Mond der Gruppe noch den Anfang der Schnur, die zu Station 5 führt.

Station 5:

Max Mond erzählt:

„Gleich sind wir am Ziel – bei meinem Versteck. Eine kleine Hürde müsst ihr noch überwinden. Schließlich soll mich nicht jeder hier finden. Also: Schaut noch einmal in euren Rucksack, ob ihr alles eingepackt habt. Sucht den Namen des Gegenstandes mit den meisten Buchstaben und morst dieses Wort mit eurer Taschenlampe. Wenn das Wort stimmt, gebe ich euch Antwort, und ihr wisst, in welcher Richtung ihr mich findet.“

Die Gruppe findet das Wort heraus und morst dieses. Wenn sie Antwort erhalten, machen sie sich auf den Weg zur letzten Station.

Station 6:

Max Mond morst aus seinem geheimen Versteck, das ganz in der Nähe von Station 5 liegt, zurück sobald er ein Morsesignal erhält, und lotst so die TN zu sich.

Das geheime Versteck sollte zum Beispiel wieder direkt beim Haus oder beim Lagerfeuer sein, wo Max Mond und die restlichen GL sie zum gemeinsamen Cocktailtrinken empfangen.

gemeinsamer Abschluss

Damit Max Mond endlich Urlaub machen kann, richten die Kinder mit ihm gemeinsam Cocktails her und genießen diese gemeinsam.

Hinweise/Bemerkungen

Bei Station 3 muss der Himmel gut sichtbar sein und bei Station 5 muss Morsen zur Abschlussstation möglich sein.

mögliches Alternativprogramm

gemeinsam Cocktails mischen , Musik und Tanz, (siehe Alternativenpool)

Idee: Paul Pimann

Überarbeitet: KJS der Diözese Linz, 2012

SCHOKOLINA

Die Zahnärzte haben Schokolade verboten. Gemeinsam wird Schokolade geschmuggelt um ein geheimes Schokofest veranstalten zu können.

Anzahl der benötigten GL:

mind. 6 GL

Anzahl der benötigten TN:

mind. 10 TN

Rollen:

Schokolina (und/oder Schokolino) – Kind des Zahnarztes
5 HändlerInnen – versuchen Schokolade zu schmuggeln

Gelände:

Wald

Material:

Beleuchtung für Schokolinas Platz
Instrumente für HändlerInnen
5 verschiedene Schokoladesorten
großes Puzzle aus 9 Teilen mit leicht erkennbarem Motiv
Gegenstände zum Ertasten
verschiedenfarbige Papierblätter
Weg der Schokolade – Begriffe von der Schokoladeherstellung (ev. mit Fotos):

1. Ernten
2. Bohnen trocknen
3. Zwischenhandel, Export
4. Rösten und mahlen der Rohkakaobohne
5. Kakaomasse, Kakaobutter, Zucker und Milch mischen und walzen
6. Conchieren = bei erhöhter Temperatur rühren
7. In Form füllen und verpacken
8. Verkaufen
9. Genießen

Vorbereitung:

keine

Spielablauf/ Geschichte:

Die TN bilden Gruppen zu 3 – 5 Personen (mit Taschenlampen, wenn sie sich dadurch sicherer fühlen). Die GL sind die HändlerInnen, die sich an sicheren Stellen im Wald platzieren. Es gibt eine beleuchtete Stelle am Waldrand, wo sich Schokolina aufhält und die erhandelten Schokoladen sammelt. Die Stationen können von den TN in unbestimmter Reihenfolge besucht werden.

Geschichte:

Die Zahnärzte vom Ort haben bei der letzten Wahl gewonnen und deshalb auch im Gemeinderat beschließen können, dass im ganzen Ort keine Schokolade mehr verkauft werden darf, da ja Schokolade der

Grund für schlechte Zähne ist. Also nie mehr Schokolade für die Einwohner! Doch nicht alle sind mit dieser Regelung glücklich. Da gibt es auch das Kind eines Zahnarztes namens Schokolina (bzw. Schokolino), die für ihr Leben gerne Schokolade isst! Sie bittet den TN, ihr zu helfen, damit sie wenigstens einmal im Monat an Schokolade naschen kann. Sie hat nämlich die reisenden Schokolade-HändlerInnen gebeten, sich mit den TN heute Abend im Wald zu treffen. Diese wollen den Kindern gerne Schokolade überlassen, wenn sie ihnen ein paar Spiele zeigen und Aufgaben erfüllen, damit sie für ihre eigenen Kinder wieder neue Spielideen haben. So ist allen geholfen. Finden können die TN die musikalischen HändlerInnen, indem sie den Geräuschen nachgehen. Wer Schokolade bekommen hat bringt sie zu Schokolina, die am Waldrand wartet und die Schokolade sammelt, damit alle am Ende des Abends ein geheimes Schokofest feiern können.

Aufgaben bei den HändlerInnen:

HändlerIn 1:

Schokoladesorten mit geschlossenen Augen verkosten und erraten

HändlerIn 2:

ein Puzzle aus riesigen Stücken zusammenbauen und Motiv erkennen

HändlerIn 3:

ein Lied für den/die HändlerIn flüstern

HändlerIn 4:

Gegenstände ertasten

HändlerIn 5:

im Dunklen die Farben von verschiedenfarbigen Buntpapier erkennen

HändlerIn 6:

den Weg der Schokobohne zur Schokolade in die richtige Reihenfolge bringen

gemeinsamer Abschluss

Schokofest

Hinweise/Bemerkungen

keine

mögliches Alternativprogramm

Früchtespieße mit Schokolade zubereiten oder Obst schnippeln für ein Schokofondue.

Idee: Unbekannt

Überarbeitet: KJS der Diözese Linz, 2012

EIN ABEND MIT TROLLEN

Es gilt die Lichter der Feen wiederzufinden um ein gemeinsames Fest feiern zu können.

Anzahl der benötigten GL:

mind. 9 GL

Anzahl der benötigten TN:

mind. 10 TN

Rollen:

Feenkönigin – ist beim Festplatz und wartet auf die Kerzen

6 Waldgeister – bewegen sich im Gelände und haben die Lichter der Feen (Kasimir, Lirum, Merlin, YingYang, Kalintin, Odin)

2 Trolle – haben Informationen über die Waldgeister (Grigmeck, Fornosch)

Weitere GL:

Feen – sind bei der Feenkönigin (falls Gruppen nicht alleine gehen wollen, geht eine Fee mit)

Gelände:

Kann sowohl drinnen, als auch draußen gespielt werden.

Material:

Verkleidungen

Fackeln zur Beleuchtung des Stützpunktes der zwei Trolle

pro Gruppe eine Laterne mit Kerze oder eine Taschenlampe

Absperrband zur Begrenzung des Geländes (draußen)

Filmdosen oder Stoffbeutel mit Düften aus Frühling (ev. Blume), Sommer (ev. Pfefferminze), Herbst (ev. Apfel), Winter (ev. Zimt, Lebkuchen)

Fackel und Baumstamm oder ähnliches als Brücke

Box mit Naturmaterialien

Teelichter, 6 pro TN (Kerzen sind auch möglich)

große Kerze und Wachsplatten zum Verzieren

Gitarre

Vorbereitung:

Vor der Nachtaktion ist es wichtig das Gelände gut sichtbar, z.B. mit einem Absperrband, abzugrenzen und mit den TN bei Tageslicht abzugehen um diese auf mögliche Gefahrenquellen hinzuweisen. Näheres dazu ist im Einleitungstext am Beginn der Mappe angeführt.

Spielablauf/Geschichte

Fee:

Die Fee begrüßt die TN und erzählt ihnen die Geschichte:

„Wir Feen möchten wie jedes Jahr unsere bekannte Lichterzeremonie – den Höhepunkt jedes Sommers – begehen. Wir haben schon überall gesucht, aber wir können unsere Kerzen nicht finden. Die Waldgeister necken uns Feen nämlich gerne. Die sechs Waldgeister haben – wie schon so oft - die Kerzen stibitzt und sich damit im Wald versteckt. Daher brauchen wir Feen eure Hilfe, denn einfach so geben die sechs Waldgeister die Kerzen sicher nicht her. Eines soll euch noch gesagt sein: Die zwei Trolle Grigmeck und Fornosch haben Informationen über die sechs Waldgeister und können euch helfen, die Kerzen wieder zu bekommen und sie anschließend zu unserem Festplatz zu bringen. Mit diesem Wissen können die Aufgaben der Wald-

geister gelöst werden.

Ihr habt allerlei Aufgaben zu bewältigen. Ihr müsst schlau, vorsichtig, mutig und leise sein. Ich wünsche euch viel Glück und schöne, freundliche Begegnungen mit den Trollen und Waldgeistern.“

Sie gibt den Gruppen entweder eine Laterne mit brennender Kerze oder eine Taschenlampe. Die Gruppen machen sich auf den Weg ins Gelände und suchen die einzelnen Waldgeister und Trolle.

Waldgeister:

Kasimir

Sagt seinen Namen immer verkehrt herum: RIMISAK, RIMISAK, RIMISAK. So wird er im Gelände auch leicht gefunden, weil er schon von weitem gehört werden kann. Er gibt den TN erst die von ihnen gesuchten Kerzen, nachdem sie seinen richtigen Namen herausgefunden haben: KASIMIR. Außerdem muss nun jeder TN probieren seinen eigenen Namen verkehrt herum zu sagen. Haben alle TN der Gruppe die Aufgabe gelöst, bekommt jedes Kind ein Teelicht.

Lirum

Er wird leicht gefunden, weil man ihn schon von Weitem grantig ein Lied singen hört. Er kommt aber nie weiter als „Lalelu..., lalelu..., lalelu...“; weiter weiß er nicht. Aber seinen Namen verrät er: Lirum. Er rückt die Kerze aber erst heraus, wenn die TN ihm den Refrain von „Lalelu - Nur der Mann im Mond schaut zu“ vorgesungen haben. Er grantelt herum, dass er den Text nicht weiß. Den müssen die TN schon irgendwie herausfinden. Wenn die TN den Text wissen, verlangt er von ihnen auf unterschiedliche Arten zu singen (laut, leise, tief, hoch und extra schief gesungen....) Erst wenn Lirum zufrieden ist, bekommt jeder TN ein Teelicht.

Merlin

Ist ein sehr auf sein Äußeres bedachter Waldgeist. Er ist immer entsprechend der aktuellen Farben der Saison gekleidet und hat natürlich auch immer den richtigen Duft für jede Jahreszeit dabei. Gefunden wird er ganz leicht – er stolziert wie auf einem Laufsteg mit seinen Parfüms in der Hand den Weg auf und ab. Er hat Doserl oder Sackerl mit Düften mit. Die Kinder dürfen daran riechen und sollen erkennen, in welchem Doserl der Duft des Frühlings, des Sommers, des Herbstes und des Winters ist. Er gibt aber nur ein Teelicht für jeden TN her, wenn die TN auch auf Anhieb seine Lieblingsjahreszeit (Frühling) sagen können. Sie haben nur einen Versuch und sollten deshalb ganz sicher sein.

YingYang

Ist Wächter der Brücke und ist der einzige Waldgeist der sich nicht im Gelände bewegt sondern bei seiner, mit einer Fackel beleuchteten, Brücke steht. Er hilft nur über den Bach, wenn er Brückenzoll erhält. Er verrät aber nicht, dass dies 5 verschiedene Dinge sein müssen, die die TN bereits mitgebracht haben. Wenn der Wegzoll gezahlt ist hilft er allen TN über die Brücke, den Baumstamm, und gibt jedem TN ein Teelicht.

Kalintin

Versteckt sich ein wenig, ruft aber sobald er eine Kindergruppe hört, mehrmals KUCKUCK, wodurch ihn die TN leicht finden werden. Er verlässt sein Versteck erst, wenn die TN den folgenden Vers rufen „Einen Kuckuck hör ich schrein - das kann doch nur Kalintin sein“.

Bei ihm können die TN besonders auf Stille und Dunkelheit achten. Er versammelt die TN um sich im Kreis und gemeinsam wird versucht solange wie möglich still zu sitzen und auf die Umgebung zu hören. Wenn Kalintin zufrieden ist sagt er wieder KUCKUCK und gibt dann jedem TN ein Teelicht.

Odin

Wird gefunden, denn er hat eine Taschenlampe mit der er im Gelände herumleuchtet, immer auf der Suche nach wertvollen Dingen für seine persönliche Schatzkiste. Er hat eine Schachtel mit Holz, Moos und Steinen, die die TN ertasten und erraten sollen. Der Waldgeist gibt Teelichter her, wenn die Gegenstände erraten werden.

Zwei Trolle

Die Trolle, welche die Informationen über die Waldgeister an die TN weitergeben, sitzen an einer hell erleuchteten Stelle. Die TN können jeder Zeit zum Troll kommen und erhalten immer wieder einzelne Hinweise:

- Kasimir heißt ein Waldgeist. Er spricht seinen Namen immer rückwärts aus. Überlegt euch, welchen Namen er also sagen wird und sagt seinen richtigen Namen, wenn ihr auf ihn trefft.
- Lirum wird euch erst dann weiterhelfen, wenn ihr ihm gemeinsam das folgende Lied vorsingt:
La-le-lu
nur der Mann im Mond schaut zu
wenn die kleinen Babies schlafen
drum schlaf auch du...
- Merlins Lieblingsjahreszeit ist Frühling. Findet heraus, wonach sie duftet.
- Ihr müsst 5 bestimmte Dinge (zB Tannenzapfen, ein Stück Moos) aus dem Wald sammeln. Die Dinge werdet ihr als Bezahlung brauchen, damit euch der Waldgeist YingYang über die Brücke hilft.
- Ihr müsst gut aufpassen, denn wenn ihr während des Spieles einen Kuckuck hört, dann wisst ihr, dass der Waldgeist Kalintin in der Nähe ist. Ruft ihn mit den Worten: „Einen Kuckuck hör ich schrein – das kann doch nur Kalintin sein.“ Dann wird er aus seinem Versteck herauskommen.
- Odin hat Naturgegenstände in seinen Schachteln. Überlegt, welche das sein könnten!

gemeinsamer Abschluss

Die Fee empfängt die TN am Ende wieder und leitet die Lichtzeremonie und ev. den Lichtertanz. Wenn alle Gruppen zurück sind, werden in der Mitte eine große Kerze (in einer Schale) und rundherum die Teelichter von den TN positioniert. Jeder TN soll noch ein Teelicht bei sich behalten. Es wird ein großer Kreis gebildet und die Teelichter der TN in ein Glasschüssel gestellt (kann auch eine Laterne sein) und angezündet. Auch die Waldgeister sind neugierig auf das Fest und die Trolle kommen auch. Nun feiern alle zusammen die Lichtzeremonie. Eine Möglichkeit wäre hier im Schein der Kerzen gleich das Abendlob anzuschließen.

Hinweise/Bemerkungen

Ist es im Wald sehr trocken, verwendet man am besten keine Kerzen sondern ausschließlich Taschenlampen

Alternativprogramm

Für die Mitte der Lichtzeremonie wird eine große Kerze benötigt, die von den TN feierlich dekoriert wird. Außerdem können die TN gemeinsam schon das Abendlob zum Thema Licht vorbereiten.

Idee: Lagerbehelf KJS Wien

Überarbeitet: KJS der Diözese Linz, 2012

DAS FLAMMEN SPIEL

Die traurige Prinzessin des Schattenlandes soll mit Hilfe von Lichtstrahlen wieder zum Lachen und Singen gebracht werden.

Anzahl der benötigten GL:

mind. 8 GL

Anzahl der benötigten TN:

mind. 12 TN

Rollen:

- 1 GL beim Flammenposten – depressive Prinzessin
- 2 GL als Wachposten – Knappen des verlassenen Prinzen
- 1 GL beim Fackelposten – „Wächter des Lichts“
- 5 GL im Gelände mit Pfeiferl/Instrumenten – 4 Lichtwesen + 1 verlassener Prinz
- 1 GL beim Kerzenposten (kann mit Wächter des Lichts kombiniert werden) – HändlerIn

Gelände:

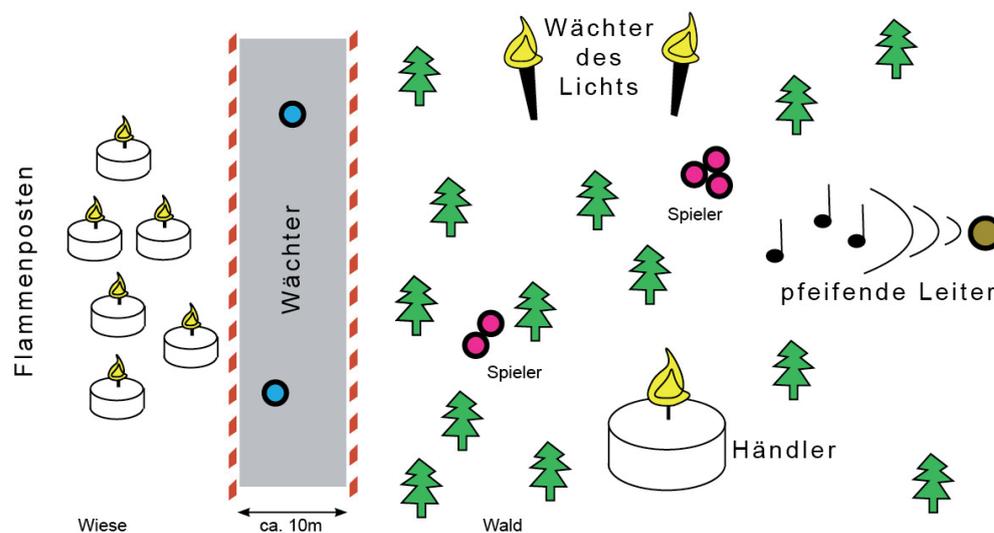
in der Natur

Material:

- viele Knicklichter (= Lichtstrahlen)
- Steckverbindungen für Knicklichter – mit denen Armbänder geformt werden können (=Lichtbänder)
- Absperrband
- verschiedene Pfeifen oder Instrumente für GL im Gelände
- mind. 2 Fackeln
- Laternen für Kerzenstation
- genügend Karten mit Punktzahlen 3, 2 und viele 1 (= Energiepunkte)
- Feuerzeug

Vorbereitung:

Gelände entsprechend der Skizze vorbereiten:



Quelle: www.spielboerse.ch

Vor der Nachtaktion ist es wichtig das Gelände gut sichtbar, z.B. mit einem Absperrband, abzugrenzen und mit den TN bei Tageslicht abzugehen um diese auf mögliche Gefahrenquellen hinzuweisen. Näheres dazu ist im Einleitungstext am Beginn der Mappe angeführt.

Spielablauf/ Geschichte:

Die Flammenposten, der Fackelposten des Wächters des Lichts, sowie der Kerzenposten sind hell erleuchtet, am besten auf einer Wiese, und dienen als Lichtstationen und Stützpunkt. Beim Flammenposten wird den TN die Rahmengeschichte von der Prinzessin erklärt:

Die Prinzessin des Schattenlandes ist sehr traurig und deprimiert, weil es in ihrem Land so wenig Licht gibt. Darum fordert sie die TN dazu auf ihr zu helfen von den Lichtwesen, die sich im Wald aufhalten, Lichtstrahlen zu sammeln, damit sie wieder fröhlich werden und singen und tanzen kann.

Dazu müssen die TN zum Wächter des Lichts gehen, von dem sie Lichtbänder bekommen, die sie für die Lichtwesen im Wald als Freunde der Prinzessin und Wächter des Lichts erkenntlich machen, um zu Energiepunkte, die anschließend in Lichtstrahlen umgetauscht werden können, zu kommen.

Vorsicht ist jedoch vor dem nachtragenden Prinzen geboten. Die Prinzessin hat ihn verlassen und er will deswegen nicht, dass sie wieder glücklich wird. Aus diesem Grund treibt er sich ebenfalls im Wald herum, um den TN die Lichtbänder abzunehmen.

Beim Transport der Lichtstrahlen hin zur Prinzessin über die Wächterzone, ist wiederum Vorsicht geboten – hier wachen die Knappen des Prinzen – die TN müssen Gruppenweise sich an den Händen haltend die Wächterzone überqueren. Wird ein TN von einem Knappen berührt, müssen alle Lichtstrahlen abgegeben werden. Sobald die Prinzessin genug Lichtstrahlen von den TN bekommen hat, wird sie zu singen anfangen, das Spiel ist beendet und alle TN dürfen kommen, um am Lichterfest teilzunehmen.

Die Zweier- oder Dreiergruppen finden sich und bleiben ab jetzt immer zusammen und dürfen sich nicht mehr trennen. Alle TN gehen gemeinsam (eventuell in Begleitung der Prinzessin) ohne Lärm zu machen auf das Gelände, wo sie der Wächter des Lichts empfängt.

Der Wächter des Lichts erklärt jetzt nochmal genau den weiteren Spielablauf und händigt jeder Gruppe ein Lichtband (Knicklicht mit Steckverbindung als Armband) aus, das sie für die Lichtwesen als „Vertraute“ erkenntlich macht.

Im ganzen Wald sind die Lichtwesen verteilt (4–5). JedeR hat ein unterschiedliches Instrument. Die TN müssen nun Energiepunkte von den Lichtwesen sammeln, die von dem/der HändlerIn in Lichtstrahlen getauscht werden können. Findet eine Gruppe eineN GL, erhalten sie eine Karte mit Energiepunkten. Auf der Karte steht eine Zahl, z.B. «3». Diese Karte berechtigt zum Bezug von 3 Knicklichtern. Die Gruppe, die eineN GL als erstes findet, erhält eine Karte mit 3 Punkten. Die zweite Gruppe, die dieseN GL ausfindig macht, erhält nur noch eine 2 Punkte-Karte. Danach werden nur noch 1 Punkte-Karten verteilt.

Die gesammelten Karten sollen die Gruppen bei der/dem HändlerIn gegen Knicklichter tauschen. Auch der Händler bewegt sich, durch eine Laterne gekennzeichnet, im Wald umher. Die bei ihm eingetauschten Knicklichter gilt es der Prinzessin zu überbringen.

Vorsicht aber vor den Knappen, die im andern Königsgebiet, das auf dem Weg zur Prinzessin überquert werden muss, positioniert sind. Die Knappen versuchen den Gruppen die Knicklichter abzufragen (durch berühren). Das Gebiet ist klar gekennzeichnet. Die Gruppen müssen also versuchen, ihre Knicklichter durchzuschmuggeln, dabei müssen sie sich die Hand geben. Wird eineR von den TN berührt, müssen sie alle Knicklichter abgeben.

Eine kleine Schwierigkeit begleitet die Gruppen auf dem ganzen Weg des Lichter Sammelns. Das Lichterband darf nie verloren werden, sodass mit den Lichtwesen kommuniziert werden kann. Der verlassene Prinz hält sich auch im Wald auf und macht sich durch Geräusche bemerkbar. Wenn eine Gruppe ihm begegnet, wird ihnen das Lichterband vom Prinzen abgenommen. Ein neues Lichtband kann von den TN bei dem Wächter des Lichts bei den Fackeln geholt werden. Erst dann dürfen sie wieder am Spielgeschehen teilnehmen und Karten/Energiepunkte sammeln bzw. tauschen.

Gemeinsamer Abschluss:

Das Spiel endet, sobald die Prinzessin wieder lautstark singen kann und fröhlich ist und das Lichterfest gemeinsam gefeiert werden kann. Als gemeinsamer Abschluss bieten sich zum Beispiel ein Lagerfeuer mit Würstel grillen, oder ein gemeinsamer Lichtertanz an.

Hinweise/Bemerkungen :

Wenn das Spiel mit Kerzen anstatt mit Knicklichtern gespielt wird, müssen die TN darauf hingewiesen werden, im Wald sehr vorsichtig mit dem Feuer umzugehen. Außerdem sollte dann jede Gruppe ein Laterne erhalten, in der sie die Teelichter sicher transportieren kann. Es darf unter keinen Umständen mit der brennenden Kerze gelaufen werden. Außerdem sollte die zuständige Feuerwehr über das stattfindende Spiel informiert werden.

Spielt man mit Knicklichtern ist das Brandrisiko natürlich nicht gegeben.

Alternativprogramm:

Ein passendes, attraktives Alternativprogramm für Kinder, die sich in der Dunkelheit nicht wohl fühlen, findest du im Alternativenpool. Eventuell musst du es thematisch noch an diese Nachtaktion anpassen. Anbieten würde sich das Einstudieren eines Knicklichtertanzes (siehe Alternativenpool) oder die Vorbereitung des Lagerfeuers (Spieße schnitzen, Würste vorbereiten, ...)

Idee: www.spielboerse.ch

Überarbeitet: KJS der Diözese Linz, 2012.

HEINZELMÄNNCHEN AM WERK

Alle sind als fleißige Heizelmännchen bei Finsternis unterwegs, um das Haus und/oder das Gelände aufzuräumen. Spontan einsetzbare Nachtaktion, die fast ohne Material auskommt.

Anzahl der benötigten GL:

mind. 2 GL

Anzahl der benötigten TN:

mind. 5 TN

Rollen:

Ober-Müll-Heizelmännchen

Heizelmännchen – GL fürs Alternativprogramm

Gelände:

Rund ums Haus oder im Haus oder dort, wo zusammengeräumt gehört.

Material:

Ev. Taschenlampen

Eimer oder Müllsäcke für Mülltrennsystem

Belohnungsschatz – ev. Betthupferl oder eine Gute-Nacht-Geschichte oder ein Hinweis auf das nächste Tagesprogramm

Vorbereitung:

Vor der Nachtaktion ist es wichtig das Gelände gut sichtbar, z.B. mit einem Absperrband, abzugrenzen und mit den TN bei Tageslicht abzugehen um diese auf mögliche Gefahrenquellen hinzuweisen. Näheres dazu ist im Einleitungstext am Beginn der Mappe angeführt.

Außerdem soll noch im Hellen dafür gesorgt werden, dass kein gefährlicher Müll, wie z.B. Glasscherben, herumliegt und gefunden werden kann.

Spielablauf/ Geschichte:

Heizelmännchen kommen in der Nacht und räumen ganz fleißig auf. Die Heizelmännchen haben jetzt aber entdeckt, dass sie den gesammelten Müll trennen und an Recycling-Firmen weiter verkaufen können. Wir wollen ihnen dabei helfen.

Die Heizelmännchen haben mit den Recycling-Firmen vereinbart, dass sie für jede Sammelaktion einen Belohnungsschatz am Gelände versteckt bekommen. Das heißt, es muss gesammelt und gesucht werden.

Die TN bewegen sich frei am Gelände/im abgedunkelten Haus, wo zusammen geräumt wird. Wenn sie wollen, können sie eine Taschenlampe benutzen. Finden die TN Müll, bringen sie ihn zum Ober-Müll-Heizelmännchen. Das Ober-Müll-Heizelmännchen ist in der Mitte des Geländes platziert und ist zugleich eine gut beleuchtete Lichtstation. Beim Ober-Müll-Heizelmännchen wird der Müll in das Mülltrennsystem sortiert.

gemeinsamer Abschluss

Wird beim Aufräumen der Belohnungsschatz gefunden, ist das Spiel zu Ende. Das Ober-Müll-Heizelmännchen bedankt sich bei den TN und der Belohnungsschatz wird gemeinsam konsumiert.

Hinweise/Bemerkungen

Perfektes Spiel, um das Gelände/Haus aufzuräumen.

Den Belohnungsschatz ev. erst nach einer gewissen Spieldauer im Gelände verstecken.

Eine Möglichkeit, die TN, die noch nicht ins Bett wollen, sinnvoll zu beschäftigen.

mögliches Alternativprogramm

Das Heinzelmännchen-GL kann mit den TN, die sich in der Dunkelheit nicht wohl fühlen, im Haus sauber machen, oder Trennmeister bei der Lichtstation sein.

Idee: Anna Niklas, 2012

Überarbeitet: KJS der Diözese Linz, 2012.

VIER ELEMENTE

Die Erde wird von Mutter Natur mit einem Zauber geschützt, doch die vier Elemente Wasser, Erde, Feuer und Luft sind verschwunden. Alle helfen mit, um sie wiederzufinden und den Schutzzauber durchführen zu können.

Anzahl der benötigten GL:

mind. 7 GL

Anzahl der benötigten TN:

mind. 15 TN

Rollen:

Mutter Natur – benötigt Hilfe
Dachs – begleitet die Gruppe
Orakel – gibt Hinweise
Hexe – braut Zaubertrank
4 Waldgeister – bewahren die 4 Elemente auf

Gelände:

Größere Wiese, ideal mit Waldrand, Alternative am Lagerfeuer oder im Haus

Material:

Verkleidungen für die einzelnen Figuren
je TN eine Taschenlampe, mit verschiedenfarbigem Seidenpapier bespannt
Tuch
Glaskugel als Hellseherkugel
Morsealphabet
Flasche für den Zaubertrank
Knicklichter für den Tanz
Musik
Schwungtuch für Spiel
verschiedenes Obst als Zaubertrankzutat
Fluoreszierender Ball
Duftöl
Fackeln
Laterne

Vorbereitung:

Lagerfeuer anmelden
Lagerfeuer anzünden
Becher und Tee herrichten (wenn nicht als Alternative angeboten wird)

Vor der Nachtaktion ist es wichtig das Gelände gut sichtbar, z.B. mit einem Absperrband, abzugrenzen und mit den TN bei Tageslicht abzugehen um diese auf mögliche Gefahrenquellen hinzuweisen. Näheres dazu ist im Einleitungstext am Beginn der Mappe angeführt.

Spielablauf/Geschichte:

Alle TN sitzen um das Lagerfeuer und **Mutter Natur** kommt dazu. Sie erzählt ihre Geschichte:

Mutter Natur ist verzweifelt. Sie hat ihre Waldgeister, die die vier Elemente aufbewahren, verloren und muss sie nun suchen. Denn das Fest der Natur steht bevor und das Zauberritual kann nur mit den vier Elementen durchgeführt werden. Da sie zufällig gesehen hat, dass hier viele TN sind, bittet sie diese nun um Hilfe die 4 Elemente und die Waldgeister wieder zu finden um im Anschluss gemeinsam das Zauberritual durchzuführen.

Bevor sich die TN auf den Weg machen um die Waldgeister zu finden gibt Mutter Natur noch einiges über die Waldbewohner bekannt:

„Damit ihr euch auf die Reise machen könnt müsst ihr noch einiges wissen. Denn es werden euch unterschiedliche Menschen, Tiere und Wesen begegnen. Die meisten sind von sich aus freundlich, offen und sie werden euch von ganz alleine erzählen, was immer ihr wissen wollt. Doch es gibt auch Wesen, die schüchtern sind und diese vertrauen euch erst, wenn ihr ihnen ein Lied vorsingt, einen Zauberspruch sagt oder wenn sie von euch ein Geschenk überreicht bekommen. Ich gebe euch auch noch eine Zauber-Fackel (Taschenlampe) mit und immer wenn ihr sie braucht dann könnt ihr sie entzünden. Als letztes bekommt ihr von mir noch ein Tüchlein und eine Flasche mit, welche ihr noch brauchen werdet. Merkt euch meine Worte gut und viel Glück auf eurer Reise! Der Dachs wird euch begleiten - Ich werde beim großen Feuer auf euch warten.“

Mutter Natur geht.

Der **Dachs**, ein guter Freund von Mutter Natur, kommt und wird nun die Gruppe auf die Reise begleiten. Gemeinsam macht sich die Gruppe auf den Weg zum Orakel, denn das Orakel weiß so einiges über die Waldgeister und deren Verbleib.

Die TN bilden eine Schlange zu max. 10 Personen, indem sie ihre Hände auf die Schultern der/des Vorderen legen.

Der/Die Erste in der Reihe bekommt eine Strinlampe und führt die Schlange behutsam durch die Gegend. Hindernisse müssen durch Schulter heben angekündigt werden.

Variation: Es kann auch eine Art Barfußweg oder Sinnesweg aufgebaut werden (zB über Moos, Steine, Wiese gehen).

Plötzlich kommt die Gruppe zu einem traurigen **Mädchen (Waldgeist Wasser)**, das am auf der Wiese am Waldrand sitzt und weint. Die TN fragen das Mädchen was denn los ist. Das Mädchen erzählt schluchzend ihre Geschichte: „Ich bin einer der 4 Waldgeister, die auf die 4 Elemente aufpassen. Ich habe eines Tages einen Ausflug mit meinen Elfenfreunden gemacht. Doch leider habe ich sie verloren und ohne sie finde nicht mehr zu Mutter Natur zurück. Da aber bald das Fest der Natur stattfindet, habe ich Angst, dass das Element Wasser nicht mehr rechtzeitig zu Mutter Natur kommt und sie nicht mehr das Zauberritual durchführen kann.“ Für die TN sehen die Elfen wie Glühwürmchen aus. Sie unterscheiden sich nur in ihrer Farbe.

Jede/r TN bekommt eine Taschenlampe die in einer bestimmten Farbe leuchtet (mit Seidenpapier umwickeln). Nun müssen die sich die TN mit derselben Farbe – ohne zu sprechen - finden und gemeinsam zu ihrer Basis fliegen (GL am Spielfeldrand oder auf einem Baum befestigte Taschenlampe mit der selben Farbe).

Waldgeist-Mädchen: „Danke für eure Hilfe nun habe ich wieder meine Freunde gefunden und kann mich mit ihnen auf den Weg machen. Aber mir ist gerade eingefallen, dass ich euch ja das Element Wasser mitgeben kann. Habt ihr vielleicht etwas für mich worin ich meine Tränen aufbewahren kann?“ Die TN geben Tuch von Mutter Natur her und das Waldgeist-Mädchen wischt seine Tränen in das Tuch. „Nun hebt dieses Tuch sorgfältig auf, es enthält das Element Wasser und ist äußerst wichtig für das Ritual!“

Das Waldgeist-Mädchen verabschiedet sich von der Gruppe.

Der Dachs ruft: „Seht doch dort! Ein Licht! Ich glaube wir haben das Orakel gefunden!“ Ganze Gruppe geht zum **Orakel**. (Person mit Hellscherkugel sitzt bei einem Baum im Wald und hat die Augen auf die Kugel gerichtet. Kugel nach dem Glühwürmchenspiel mit Taschenlampe beleuchten, damit TN sie sehen können.)

Die Gruppe kommt näher und das Orakel beginnt zu sprechen: „Ich sehe ihr habt schon eine weite Reise hinter euch und ihr seid auf der Suche nach den vier Elementen. Eines habt ihr schon gefunden...“

Morsezeichen entziffern um so zu erfahren wem sie als nächstes begegnen werden. Orakel gibt den TN ein Morsealphabet zur Übersetzung, dann erleuchtet die Kugel und die TN versuchen diese Zeichen zu entschlüsseln.

Die TN haben die Nachricht entschlüsselt und das Orakel erzählt ihnen mehr von der Hexe: „Ihr werdet eine Hexe treffen. Sie ist äußerst lieb und sehr freundlich, doch erst vor kurzem war der Igel auf Besuch bei ihr und hat erzählt, dass der Hexe ein kleines Missgeschick passiert ist. Sie hat sich selbst verzaubert und seitdem ist sie erstarrt. Solange die arme Hexe niemand entzaubert, kann sie niemanden einen Zaubertrank mehr zubereiten. Der Dachs kennt das Zauberritual mit dem ihr die Hexe entzaubern könnt.“ Der Dachs geht mit den TN weiter zum Haus der Hexe.

Hexe sitzt vor Kessel und hat die Augen geschlossen. TN kommen und stellen sich rund um die Hexe auf. Alle bekommen Knicklichter. Der Dachs zeigt den TN den Tanz.

Alle TN bekommen ein Knicklicht und langsame Musik wird gespielt. Die TN stellen sich im Kreis und gehen immer zwei Schritte nach rechts und dann zwei Schritte in die Mitte und wieder zurück. Dann wieder zwei Schritte nach rechts usw.

Die Hexe erwacht und bedankt sich bei den TN. Sie erzählt welche geheimen Zutaten in den Zaubertrank kommen und bittet ihr zu helfen diesen zuzubereiten. Nach dem Zusammenmischen der Zutaten in einer Trinkflasche wird noch die Zauberformel gesprochen: Hokuspokus, simsalabim, eins zwei drei, Zaubertrank sei bereit.

Es gibt unterschiedliche Zutaten für den Zaubertrank (Saft einer Erdbeere, gelber Pfirsich, fruchtige Orange, reinstes Quellwasser). Die TN sollen durch Kosten die gesuchten Zutaten finden.

Die Gruppe packt den Zaubertrank ein und geht weiter. Plötzlich ist ein leises Summen zu vernehmen. Der Dachs macht die TN darauf aufmerksam, dass sie den nächsten Waldgeist gefunden haben. Der Waldgeist Luft ist etwas schüchtern und traut sich nicht mit den TN zu sprechen. Doch immer wenn die TN etwas sagen, summt er ein bekanntes Lied, solange bis die TN erraten (ev. mit Tipp des Dachses) dass sie das Lied (JS-Lied) dem Waldgeist vorsingen sollen. Dann erst spricht der **Waldgeist (Luft)** mit ihnen: „Ich habe das Element Luft aufbewahrt. Doch bevor ich euch dieses gebe, brauche ich noch eure Hilfe. Ich habe leider meine Puste verloren um Wind zu machen. Vielleicht könnt ihr mir helfen und wir können gemeinsam das Element Luft wieder einfangen.“

Schwungtuch in die Hand nehmen und gemeinsam verschiedene Aktionen durchführen:

- *Kleine Welle: Ihr stellt euch rund um das Schwungtuch, hebt es mit beiden Händen auf und bewegt eure Hände schnell auf und ab.*
- *Große Welle: Ihr bewegt die Hände gleichzeitig langsam auf und ab. Hände bis über den Kopf und runter bis zum Boden: das ergibt die größten Luftwellen.*
- *Windstärke testen: 2-3 TN krabbeln unter das Schwungtuch und legen sich dort auf den Rücken. Alle anderen machen große Wellen. Die TN unter dem Tuch können den Wind genießen, der um ihre Ohren saust.*
- *fluoreszierender Ball: Es wird ein im Dunkeln leuchtender Ball auf das Schwungtuch gegeben. Es soll versucht werden, dass der Ball auf dem Schwungtuch bleibt und nicht herunterfällt während alle Wellen machen.*

Danach zieht der Dachs wieder mit den TN weiter und trifft auf den nächsten Waldgeist. Der **Waldgeist Erde** ist sehr mit der Natur verbunden und achtet auch gut auf die Pflanzen. Erde bedeutet für ihn Leben und darum ist es ihm auch wichtig, dass die TN lernen wie wichtig alle Pflanzen sind. Die TN bekommen eine Blume als Symbol für Erde. Doch bevor sie diese bekommen müssen sie eine kleine Aufgabe lösen.

Nachtfalter sind immer zu zweit unterwegs. Die Paare haben sich jedoch verloren und müssen wieder zueinander finden. Dazu werden mit Duftöl präparierte Tücher ausgeteilt - mehrere TN bekommen unterschiedliche Düfte. Nun gilt es dem Geruchsinn zu folgen und zu versuchen diejenigen mit dem gleichen Duft unter den anderen zu finden.

Der Feuer-Waldgeist sitzt auf Matte und ist umgeben von Fackeln. Der Geist meditiert wenn sich die TN nähern. Die TN fragen ihn, wer er ist. Der Waldgeist fragt: „Wer seid ihr denn? Warum habt ihr euch auf die weite Reise gemacht um mich zu finden?“ Die TN erzählen daraufhin was sie schon alles erlebt haben. „So dann fehlt euch nur mehr das Element Feuer. Ich werde es euch aber nur geben, wenn ihr mit mir den Feuertanz macht – denn dies gewährleistet, dass es nicht erlischt.“ Alle stellen sich im Kreis auf und der Waldgeist zeigt alles vor - dann machen alle mit. Das Tempo beginnt dabei langsam und wird immer schneller:

Chaka chaka bum bum

Chaka chaka bam bam

Chaka bum

Chaka bam

Chaka chaka bum bam!

Die Bewegungen dazu sind folgende:

- *Chaka: mit aufgestellter Faust auf die Oberschenkel*
- *Bum: mit flacher Hand auf Oberschenkel (zu zweit: Handflächen zusammen klatschen)*
- *Bam: mit Handrücken auf Oberschenkel (zu zweit: Handrücken zusammen klatschen)*

Das ganze kann auch im Kreis gespielt werden.

Die Gruppe bekommt eine Laterne deren Licht an der Fackel entzündet wurde als Symbol für das Element Feuer mit.

„Nun haben wir alle Elemente gefunden. Wir machen uns nun auf dem Weg zurück zu Mutter Natur“, sagt der Dachs, „dazu müssen wir...“

... uns alle im Kreis aufstellen und stehen seitlich (in die gleiche Richtung schauend). Möglichst eng beisammen. Nun setzen sich alle langsam auf die Schenkel des jeweils hinteren, möglichst ohne dabei umzufallen. Variation: Wenn alle gut sitzen, kann man auch versuchen, mit Kommando zwei Schritte gemeinsam zu gehen. Bitte aufpassen!

gemeinsamer Abschluss

Die TN kommen zurück. Mutter Natur steht schon am Lagerfeuer und empfängt sie herzlich. Der mitgebrachte Zaubertrank wird in die Becher gefüllt und die Symbole für die Elemente werden Mutter Natur überreicht. Alle stellen sich um das Lagerfeuer. Zu Beginn des Zauberrituals trinken alle vom Zaubertrank und Mutter Natur wirft die Symbole für die Elemente ins Feuer. Dann sagen alle gemeinsam den Zauberspruch auf um einen Schutzzauber auf die Natur zulegen.

Stellt euch im Kreis auf. Mutter Natur macht die Bewegungen vor und alle TN machen nach. Es wird in normaler Lautstärke begonnen und dann werden die TN immer leiser.

o a le le

a dere dike domba

a massa massa masse

e balu e balu e balu a

das war noch viel zu laut

wir müssen leiser singen ...

Nach diesem Ritual ist die Natur wieder geschützt. Dies feiern nun alle gemeinsam und es gibt noch Tee für alle TN.

Hinweise/Bemerkungen

Die Gruppe ist gemeinsam durch die Nacht unterwegs. Somit ist die Nachtaktion sehr gut für eine Gruppe mit überwiegend jungen TN geeignet.

mögliches Alternativprogramm

Kinder können Becher für den Zaubertrank herrichten (dekorieren), Tee kochen und das Lagerfeuer betreuen.

Idee: Isabella Pötzelberger, 2005

Überarbeitet: KJS der Diözese Linz, 2012

RICHARD LÖWENHERZ

Richard Löwenherz wurde entführt und ist nun versteckt. Wer kann ihn finden?

Anzahl der benötigten GL:

mind. 11 GL

Anzahl der benötigten TN:

mind. 10 TN

Rollen:

- 3 Leopoldiner – nehmen Liedteile wieder ab
- 6 HofdichterInnen von Richard Löwenherz
- Richard Löwenherz
- Anhänger von Richard Löwenherz – alle TN + 1GL
- 1 Klebestation = Barde Blondel (HofmusikerIn)

Gelände:

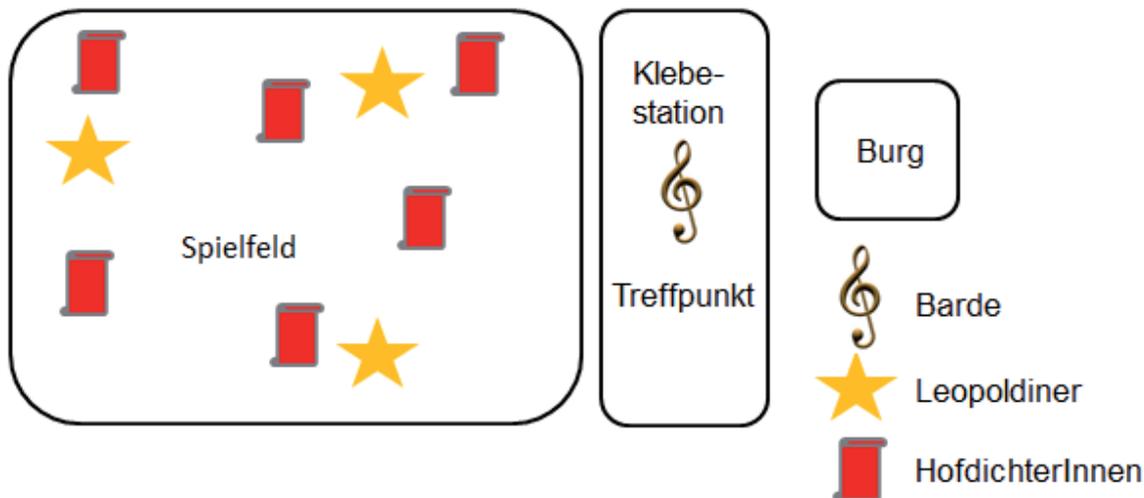
Waldrand rund ums Haus

Material:

Lied in 6 Teile zerschnitten > pro Gruppe in mindestens 2 facher Ausführung

Vorbereitung:

Gelände entsprechend der Skizze vorbereiten:



Vor der Nachtaktion ist es wichtig das Gelände gut sichtbar, z.B. mit einem Absperrband, abzugrenzen und mit den TN bei Tageslicht abzugehen um diese auf mögliche Gefahrenquellen hinzuweisen. Näheres dazu ist im Einleitungstext am Beginn der Mappe angeführt.

Spielablauf/ Geschichte:

Geschichte:

Richard Löwenherz wurde von Leopold dem Unugendhaften entführt. Die TN werden um Hilfe gebeten den König zu befreien und machen sich auf den Weg. Sie wissen aber nicht, wo genau er in der Burg versteckt gehalten wird. Darum müssen die TN zuerst herausfinden, wo Richard Löwenherz versteckt wird. Um ausschließen zu können von Leopold getäuscht zu werden, müssen die TN eine Möglichkeit finden, dass auch wirklich nur Richard Löwenherz auf ihre Rufe antwortet. Der/die GL erklärt den TN, das einst die HofdichterInnen für Richard Löwenherz ein Lied gedichtet haben. Dieses Lied kennen nur er und sein Barde Blondel, welcher dieses Lied auch vertont hat. Die TN besuchen den Barden und lernen das Lied. So können sie es später auch im Burghof singen und somit Richard Löwenherz finden, da er auf das Lied antworten wird.

Ablauf:

Die TN werden in Gruppen eingeteilt. Die Aufgabe der jeweiligen Gruppe ist es, durch den Wald zu wandern und die sechs HofdichterInnen zu finden. Jede/r HofdichterIn hat einen Teil des Liedes auf einem Zettelstreifen, den er nach erfolgreicher Absolvierung der jeweiligen Aufgaben den Gruppen aushändigt. Ziel der Gruppen ist es alle sechs Teile des Liedes zusammenzubekommen.

Wenn die Gruppen durch den Wald wandern, können sie auf folgende Charaktere treffen:

HofdichterInnen: Die HofdichterInnen sind durch die Geräusche die sie mit ihren Instrumenten machen leicht zu finden. Von ihnen bekommen die TN nach Lösung der Aufgabe einen Teil des Liedes auf einem Papierstreifen. JedeR HofdichterIn hat immer nur einen bestimmten Teil des Liedes. Die TN müssen zuvor ihre musischen Talente unter Beweis stellen, damit sie den Teil des Liedes bekommen:

- Ein bestimmtes Lied vorklatschen/pfeifen/gurgeln
- Instrumente durch hören/fühlen erraten
- 4-zeiligen Reim dichten
- Vom GL vorgesummte Lieder erraten
- Geräuschmemory
- Rhythmusstück mit Körpereigenen Instrumenten komponieren

LeopoldinerIn: Die Leopoldiner täuschen die TN und machen ebenfalls Geräusche mit Instrumenten. Wenn die TN auf sie treffen, müssen sie mit dem/der LeopoldinerIn knobeln. Wenn sie verlieren, müssen sie einen Teil des Liedes abgeben.

Blondel: Wenn die Gruppe drei aufeinanderfolgende Teile des Liedes (zB Nummer 1,2,3 oder 4,5,6) besitzt, dann können sie zur Klebestation gehen und dort die Liedteile fixieren. Somit können diese Teile der Gruppe nicht mehr weggenommen werden. Bei der Klebestation ist der Barde Blondel. Diese Station ist hell erleuchtet und dient als Lichtstation zu der die TN auch sonst immer zurückkehren können.

gemeinsamer Abschluss

Wenn die Gruppen alle Teile des Liedes gefunden haben oder ein vorher ausgemachtes Signal ertönt, dann begeben sich die Gruppen zum Treffpunkt, wo der Barde Blondel auf sie wartet. (Die ersten Gruppen, die eintreffen, bekommen eventuell eine Zusatzaufgabe von ihm gestellt, damit das Warten nicht zu lange wird.) Wenn sich alle Gruppen beim Treffpunkt gesammelt haben, gehen alle gemeinsam in den Burghof und singen das Lied. Richard Löwenherz sieht aus dem Fenster heraus und singt das Lied mit. Damit ist

klar, dass der echte König gefunden wurde. Er verrät ihnen, wo er sich im Schloss befindet. Die TN gehen zu Richard Löwenherz, befreien ihn und kehren mit ihm gemeinsam in seine Burg zurück. Dort wird dann zur Feier des Tages nochmals das Lied gemeinsam gesungen.

Hinweise/Bemerkungen

Die Anzahl der HofdichterInnen und Leopoldiner kann der Anzahl der TN angepasst werden.
Falls kein Wald in der Nähe des Hauses ist, kann auch auf einer Wiese gespielt werden.

mögliches Alternativprogramm

Ein passendes, attraktives Alternativprogramm, für Kinder die sich in der Dunkelheit nicht wohl fühlen findest du im Alternativenpool. Eventuell musst du es thematisch noch an diese Nachtaktion anpassen.

Idee: Doris Baumgartner, 2008

Überarbeitet: KJS der Diözese Linz, 2012

SANDMÄNNCHEN HAT VERSCHLAFEN

Das Sandmännchen hat Angst sich zu verschlafen darum soll der Wecker der dies verhindert wiedergefunden werden!

Anzahl der benötigten GL:

mind. 2 GL

Anzahl der benötigten TN:

mind. 8 TN

Rollen:

Sandmännchen – ist verwirrt und hat panische Angst vor dem Verschlafen

Variante 1 – 1 GL für die 1. Gruppe

Variante 2 – 1 GL, der schlimme Willi

Gelände:

Gelände abstecken (Wald zum Verstecken ist von Vorteil)

Geländegröße an TN-Anzahl anpassen

Material:

Absperrband – zum Gelände abgrenzen

Wecker oder Eieruhr

Plan – Grobskizze des Spielfeldes, A4 Zettel

Fruchtsäfte, Gläser und Kristallzucker für Zuckerrand

Vorbereitung:

Grobskizze des Spielgeländes zeichnen

Vor der Nachtaktion ist es wichtig das Gelände gut sichtbar, z.B. mit einem Absperrband, abzugrenzen und mit den TN bei Tageslicht abzugehen um diese auf mögliche Gefahrenquellen hinzuweisen. Näheres dazu ist im Einleitungstext am Beginn der Mappe angeführt.

Spielablauf/Geschichte:

Variante 1

Ein Sandmännchen erklärt den TN, dass es panische Angst hat sich am nächsten Tag zu verschlafen und am Abend nicht rechtzeitig wach zu werden um die Kinder ins Bett zu bringen. Darum stellt es sich immer einen Wecker. Doch wo hat es nur den eigenen Wecker hingelassen? Um ihn zu finden braucht es die Hilfe der TN. Der/die GL teilt die Gruppe in zwei Kleingruppen. Die erste Gruppe geht los. Bevor sie sich selbst im Gelände verstecken, müssen sie den Alarm beim Wecker noch auf 40 Minuten stellen und diesen für die andere Gruppe gut verstecken. In einem Geländeplan zeichnen sie noch den Standort des versteckten Weckers ein und dann versteckt sich die Gruppe selbst im Gelände.

Währenddessen beruhigt die zweite Gruppe das Sandmännchen und spielt beim Ausgangsplatz das Spiel Countdown. Alle schließen die Augen und es wird versucht von 10 bis 0 runter zu zählen, ohne, dass jemand gleichzeitig eine Zahl spricht. Kommt es doch vor, dass zwei TN gleichzeitig sprechen, muss leider wieder bei 10 begonnen werden.

Nach ca. 15 Minuten darf sich nun das Sandmännchen mit der 2. Gruppe auf den Weg ins Gelände machen um die 1. Gruppe zu finden. Haben sie die 1. Gruppe gefunden, bekommen sie den Lageplan des Weckers.

Die Zeit läuft und läuft, denn der Wecker muss gefunden werden bevor der Alarm losgeht. Wird der Wecker gefunden, bedankt sich das Sandmännchen bei den TN mit längerer Schlafenszeit für alle am nächsten Tag.

Variante 2

Ein Sandmännchen erklärt den TN, dass es panische Angst hat sich am nächsten Tag zu verschlafen und am Abend nicht rechtzeitig wach zu werden um die Kinder ins Bett zu bringen. Darum stellt es sich immer einen Wecker. Aber – Oh Schreck – der schlimme Willi, der nie schlafen will, hat sich gerade mit dem Wecker aus dem Staub gemacht!! Sicher wird er ihn irgendwo im Wald verstecken. Die TN sollen dem Sandmännchen helfen, den schlimmen Willi zu finden, damit er ihnen verrät wo der versteckte Wecker ist. Aber schnell sonst geht der Wecker los und weckt die Tiere im Wald von ihrem verdienten Winterschlaf auf. Das Sandmännchen hat einen Steckbrief vom schlimmen Willi, oder Willi zeigt sich am Anfang noch kurz und es wird dann ein bisschen gewartet. Dann geht das Sandmännchen wie bei Variante 1 mit den Kindern los und sucht zuerst Willi um von ihm das Weckerversteck zu erfahren.

gemeinsamer Abschluss

Gemeinsam trinken alle noch einen Guten-Abend-Drink!

Hinweise/Bemerkungen

Als Lichtstation wartet am Waldrand einE HelferIn des Sandmännchens an einem Platz der mit Fackeln beleuchtet ist. Der/Die GL bzw. der schlimme Willi sollten sich, je nach Alter der TN, in ihrem Versteck immer wieder einmal durch Geräusche bemerkbar machen.

mögliches Alternativprogramm

Fruchtcocktails (Guten-Abend-Drink) mit Zuckerrand am Glas herrichten

Idee: unbekannt

Überarbeitet: KJS der Diözese Linz, 2012

STRAWANZI

Die TN müssen sich die Gunst des Waldmännchens „Strawanzl“ erarbeiten um weiterhin ungestört im Wald und auf den Wiesen spielen zu dürfen.

Anzahl der benötigten GL:

mind. 7 GL

Anzahl der benötigten TN:

mind. 16 TN

Rollen:

Strawanzl – erklärt den Kindern das Spiel und die Geschichte und bleibt beim Ausgangspunkt

Schneewittchen – klopft mit einem Hammer auf einen Stein

Hänsel/Gretel – kratzt mit einem Stock am Baum

Hans im Glück – pfeift leise

Rapunzel – klappt eine große Schere auf und zu

Rotkäppchen – klopft mit zwei Glasflaschen

Frau Holle – raschelt mit Blättern

Gelände:

Wald oder Wiese

Material:

kleine Zettel mit den Wortteilen, pro Gruppe alle Teile einmal:

S T RA WA NT ZL

Hammer

Stein

Stock

große Schere

zwei Glasflaschen

Pfeiferl

Blätter

Vorbereitung:

Vor der Nachtaktion ist es wichtig das Gelände gut sichtbar, z.B. mit einem Absperrband, abzugrenzen und mit den TN bei Tageslicht abzugehen um diese auf mögliche Gefahrenquellen hinzuweisen. Näheres dazu ist im Einleitungstext am Beginn der Mappe angeführt.

Spielablauf/ Geschichte:

Das Waldmännchen Strawanzl erscheint und singt:

„Rumpelstilzchen heiß ich nicht,
bin ein anderer kleiner Wicht.
Auf der Welt es niemand weiß,
wie ich jetzt nun wirklich heiß.“

Anschließend erklärt Strawanzl, dass es nicht sehr erfreut ist, wenn fremde Leute auf den Wiesen und im Wald rund um das Lagerquartier spielen. Die einzige Möglichkeit sich die Gunst des Männchens zu erarbeiten ist seinen richtigen Namen herauszufinden. Dies ist bis jetzt noch niemanden gelungen. Strawanzl deutet noch an, dass im Wald ein paar (bzw. sechs) Märchenwesen sind. Aber die sind auch nicht sooo klug und haben es bis jetzt noch nie geschafft seinen ganzen Namen zu erraten.

Die TN werden in Gruppen eingeteilt und machen sich anschließend leise auf den Weg ins Gelände um Hinweise für den wahren Namen des Waldmännchens zu suchen. Diese gibt es bei den anderen Märchenfiguren, welche im Gelände sitzen und hin und wieder Geräusche machen. Wird eine Märchenfigur gefunden, müssen die TN eine Frage zum jeweiligen Märchen beantworten, um einen Hinweiszettel auf den Namen zu bekommen. Jede Gruppe die alle Hinweiszettel hat, kehrt zum Ausgangspunkt zurück und versucht den Namen richtig zusammen zu setzen.

Schneewittchen – klopft mit Hammer auf einen Stein

Warum möchte die böse Königin Schneewittchen vergiften?

Weil sie schöner ist als sie.

Zettel: S

Hänsl/Gretl – kratzt mit einem Stock am Baum

Was streut Hänsl aus um den Weg zum Haus wieder zu finden?

Steine bzw. Brotkrümmel

Zettel: T

Hans im Glück – pfeift leise

Welches Tier bekommt Hans?

Gans, Pferd, Kuh

Zettel: RA

Rapunzel – klappt eine große Schere auf und zu

Was lässt Rapunzel beim Fenster herunter?

Ihr Haar

Zettel: WA

Rotkäppchen – klopft mit zwei Glasflaschen

Wen möchte Rotkäppchen besuchen?

Die Großmutter

Zettel: NT

Frau Holle – raschelt mit Blättern

Was schüttelt Frau Holle aus damit es auf der Erde schneit?

Ihr Kopfkissen, Decke

Zettel: ZL

gemeinsamer Abschluss

Sobald alle Gruppen zurück sind und ein übereinstimmender Name gefunden wurde, teilen sie diesen dem Männchen mit. Strawanzl ist überrascht den richtigen Namen zu hören, hält aber sein Wort und verspricht den TN, dass sie für die Dauer des Jungscharlagers ungestört spielen dürfen unter der Bedingung, dass sie seinen Namen keinesfalls weitersagen dürfen.

Hinweise/Bemerkungen

Passende Verkleidungen der GL machen das Spiel noch authentischer und begeistern die Kinder.

mögliches Alternativprogramm

Ein passendes, attraktives Alternativprogramm, für Kinder die sich in der Dunkelheit nicht wohl fühlen findest du im Alternativenpool. Eventuell musst du es thematisch noch an diese Nachtaktion anpassen.

Idee: KJS MoInn, Jahr 2007

Überarbeitet: KJS der Diözese Linz, 2012

VERGESSLICHES RUMPELSTILZCHEN

Rumpelstilzchen arbeitet als Namensberater und hat sein Gedächtnis verloren. Die Kinder helfen zusammen ganz viele Namen zu sammeln und mittels Buchstaben das Gedächtnis aufzubessern.

Anzahl der benötigten GL:

mind. 5 GL

Anzahl der benötigten TN:

mind. 15 TN

Rollen:

Rumpelstilzchen

Königstochter

mind. 3 Leute vom Volk

Gelände:

Wiese oder Wald, Alternativprogramm ev. beim Lagerfeuer

Material:

Sicherheitswesten für „Leute vom Volk“

Verkleidung für Prinzessin und Rumpelstilzchen

Buchstabennudeln

Kochutensilien

Zetteln mit Kategorien

Schreibunterlagen

Taschenlampen für Gruppen

Stifte

Vorbereitung:

Wald, Wiese oder rund ums Haus

Spielablauf/Geschichte:

Die TN sind um das Lagerfeuer versammelt. Das Rumpelstilzchen kommt mit der Königstochter daher. Das Rumpelstilzchen fängt an um das Feuer zu tanzen, tut dabei sehr weinerlich und versucht immer wieder Namen auszusprechen.

Die Königstochter stellt sich vor und erklärt:

„Ihr könnt euch sicher an Rumpelstilzchen erinnern. Ich wollte nicht, dass das Rumpelstilzchen so alleine durch die Welt geht. Deshalb hab ich es gebeten als Namensberater am Schloss und für unser Volk zu arbeiten. Es hat das sehr gut gemacht. Aber leider hat unser Rumpelstilzchen seit kurzem Alzheimer. Das ist die Krankheit, die einem vergesslich werden lässt. Darum bitte ich euch ihm zu helfen. Ich habe mir auch schon ausgedacht, wie wir das machen könnten. Einige Leute vom Volk sind heute hier in der Nähe (Wald, Wiese, rund ums Haus,...) unterwegs. Ich bitte euch, dass ihr in kleinen Gruppen diese Leute besucht. Erstellt mit ihnen gemeinsam Listen mit lauter Namen. Diese Listen bringt bitte immer wieder zu mir zurück, damit wir keine Namen verlieren, nur weil das Rumpelstilzchen sie langsam alle vergisst. Ich werde am Waldrand/Wiesenrand/... stehen. Das Rumpelstilzchen können wir aber auch nicht alleine lassen. Es wäre schön, wenn ein paar von euch mit ihm hier beim Lagerfeuer bleiben könnten. Vielleicht könnt ihr das Gedächtnis zurückholen indem ihr gemeinsam Buchstabensuppe kocht, bzw. Buchstabenbrezen backt.“

Jetzt erfolgt die Aufteilung in kleine Gruppen für das Gelände (nicht mehr Gruppen als „Leute vom Volk“ im Gelände sind) und in eine Gruppe von Kindern die sich um das Rumpelstilzchen am Lagerfeuer kümmern (Alternativprogramm).

Die „Leute vom Volk“ sind im Gelände verteilt und müssen von den Kindern gefunden werden. Sie sind in einem gut abgegrenzten Gelände versteckt. Sie haben Sicherheitswesten und werden so durch Anleuchten mit Taschenlampen gefunden.

„Die „Leute vom Volk“ sind mit Taschenlampe, Stiften, Schreibunterlage und Zetteln mit je einer Kategorie ausgerüstet. Pro Station sind so viele Zettel vorbereitet, wie Gruppen im Gelände unterwegs sind. Die TN ziehen einen Zettel, und schreiben zu der darauf stehenden Kategorie (z.Bsp.Hundenamen) so viele Namen darauf wie ihnen einfallen und bringen den Zettel gleich zur Königstochter. Danach besuchen sie eine andere Station.

Kategorien:

- Namen mit dem Anfangsbuchstaben A (B, C, ... - 26 Möglichkeiten)
- Namen die aus dem Mittelalter sind
- englische Namen
- Tiernamen für Nutztiere
- Hundenamen
- Namen, die für Zwillinge gut passen würden
- unmögliche Namen
- Namen für Außerirdische
- ...

gemeinsamer Abschluss

Das Spiel wird beendet wenn Rumpelstilzchen mit den Kindern am Lagerfeuer, zu singen beginnt:

„ Ach wie gut, dass ich noch weiß, dass ich Rumpelstilzchen heiß.“

Die TN kehren beim Erklingen zum Lagerfeuer zurück. Das Rumpelstilzchen bekommt alle Namen von der Königstochter überreicht. Das Rumpelstilzchen freut sich sehr und verspricht mit den Namen sein Gedächtnis zu trainieren. Es bedankt sich bei den Kindern und lädt alle zum Buchstaben(suppen)essen ein.

Hinweise/Bemerkungen

Den TN muss am Anfang erklärt werden, dass das Spiel beendet ist wenn Rumpelstilzchen zu singen beginnt. Das Gelände sollte nur so groß sein, dass das Lied auch überall zu hören ist.

Die Prinzessin ist mitten im Gelände bei einem gut beleuchteten und von überall sichtbaren Stützpunkt als Lichtposten positioniert.

mögliches Alternativprogramm

Das Rumpelstilzchen kocht mit den Kindern die Buchstabensuppe. Das kann entweder am Lagerfeuer gemacht werden oder in der Küche. Kocht man am Lagerfeuer, braucht man natürlich die geeignete Ausrüstung. Es können auch die Nudeln von den Köchinnen vorbereitet werden, sodass man sie nur noch aufwärmen muss.

TIPP:

Anstatt Buchstabensuppe Brezeln machen. Also von jedem Kind den Anfangsbuchstaben. Brezelteig am besten vorbereiten. Rezept findet man im Internet.

Idee: Anna Falkinger, 2012.

Überarbeitet: KJS der Diözese Linz, 2012

NACHTKUNST

Künstlerische Betätigung ohne Licht

Anzahl der benötigten GL:

mind. 1 GL

Anzahl der benötigten TN:

mind. 5 TN

Rollen:

keine

Gelände:

im Haus, in einem abgedunkelten Raum

im Freien auf einer Wiese

Material:

beliebiges Konstruktionsmaterial wie Becher, Tixo, Zeitungspapier, Karton, Knetmasse, im Freien eignen sich Sand oder Schnee, Zweige, Blätter - was eben alles gefunden wird

Vorbereitung:

Vor der Nachtaktion ist es wichtig das Gelände gut sichtbar, z.B. mit einem Absperrband, abzugrenzen und mit den TN bei Tageslicht abzugehen um diese auf mögliche Gefahrenquellen hinzuweisen. Näheres dazu ist im Einleitungstext am Beginn der Mappe angeführt.

Spielablauf/ Geschichte:

3 - 6 Teilnehmer bilden eine Gruppe.

Es wird ein Kunstwerk vorgeben, das gebaut werden soll - zB Christbaum, Indianertippi, Haus, Kirche, Tiere. Entweder dürfen sich die Gruppen verschiedene Materialien aussuchen oder es wird jeder Gruppe das gleiche Material zur Verfügung gestellt. Nachdem die Kleingruppen ihre Materialien haben, wird das Licht ausgemacht und es darf 8 Minuten lang gebaut werden. Dazwischen ist es gut, immer wieder die Zeit anzusagen. Nach Ablauf der Bauzeit wird das Licht eingeschaltet.

gemeinsamer Abschluss

Bestaunen der Kunstwerke und ev. gemeinsam perfektionieren.

Hinweise/Bemerkungen

Es können mehrere Runden gespielt oder die Gruppen neu zusammengewürfelt werden. Eine weitere Idee könnte sein, anschließend gemeinsam eine Verbindungen zwischen den jeweiligen Kunstwerken zu bauen. Der Kreativität ist kein Ende gesetzt!

mögliches Alternativprogramm

Ein passendes, attraktives Alternativprogramm für Kinder, die sich in der Dunkelheit nicht wohlfühlen, findest du im Alternativenpool. Eventuell musst du es thematisch noch an diese Nachtaktion anpassen.

Idee: unbekannt

Überarbeitet: KJS der Diözese Linz, 2012

DORNRÖSCHEN UND DIE SCHOKOLADE

Um munter zu bleiben, isst Dornröschen für ihr Leben gerne Schokolade. Da diese aber Mangelware im Märchenland ist, sollen die Kinder die Schokoladenfabrik suchen um für sie Schokolade aufzutreiben.

Anzahl der benötigten GL:

mind. 10 GL

Anzahl der benötigten TN:

mind. 15 TN

Rollen:

Dornröschen

Prinz

Schokoladenfabrikbesitzer

6 Personen für die Stationen

Gelände:

Waldweg – wenn möglich ein Rundweg, der mit Knicklichtern oder Kerzen in Marmeladegläsern ausgeleuchtet ist

Schokoladenfabrik (Lichtstation)

Station beim Haus (dort sind Dornröschen und der Prinz)

Material:

Knicklichter

rote Zettel

verschiedene Schokoladensorten

Zettel mit Begriffen

3 aufgenommene Lieder + Abspielgerät (CD-Player, Mp3Player,...)

Dinge zum Ertasten

Schokoladenfabrik (– z.B. großer Karton)

für jede Gruppe eine Tüte mit Schokolade

Material für das Schokofondue (siehe Alternativenpool)

Vorbereitung:

Lieder aufnehmen

Fabrickulisse basteln

Weg beleuchten

Spielablauf/ Geschichte:

Dornröschen taucht, in Begleitung des Prinzen, bei den TN, die noch im Haus sind, auf. Sie ist noch ein bisschen verschlafen, weil sie ja gerade erst vom Prinz aufgeweckt wurde. Sie bittet die TN um Hilfe. Um jetzt nach ihrem hundertjährigen Schlaf wach zu bleiben, hat ihr die gute Fee den Tipp gegeben ganz viel Schokolade zu essen. Das stört Dornröschen gar nicht, denn sie liebt Schokolade mehr als alles andere auf der Welt, außer den Prinzen den hat sie ein bisschen mehr lieb.

Aber sie hat das Problem, dass es fast keine Schokoladenfabriken mehr gibt. Der Prinz erzählt ihr, dass fast alle Schokoladenfabriken in den letzten 100 Jahren geschlossen worden sind, weil sich die Zahnärzte darüber beschwerten, dass so viele Menschen Karies von der Schokolade bekamen und die Ärzte deswegen viele Zähne ziehen mussten. Deswegen hat die Schokoladen-Polizei alle Schokoladen-Fabriken zu gemacht – fast alle.

Der liebe Prinz flüstert Dornröschen, dass es noch eine Schokoladen-Fabrik ganz tief im Wald gibt, aber die Fabrik schwer gefunden wird, weil die Sicherheitsvorkehrungen so verschärft wurden. Dornröschen bittet die TN, sich auf den Weg zu machen, denn sie merkt, dass sie schon wieder ganz müde wird. Der Weg zur Fabrik ist zwar gut beleuchtet, doch nur wer genau sucht findet auch hin. Sie werden ein „Passwort“ brauchen um dort dann Schokolade zu bekommen. Dornröschen selbst weiß es nicht, doch die TN werden im Laufe des Weges schon drauf kommen.

Die TN sollen jetzt in Gruppen 5-10 min. versetzt los gehen, die Fabrik suchen und auf dem Weg dahin das Passwort herausfinden. Mit den restlichen TN werden inzwischen weiter Spiele gespielt. Auf die TN warten 6 Stationen, wobei sie bei jeder Station ein Wort bekommen. Alle Wörter zusammen sollen folgendes Passwort ergeben: **„Ich lass mir eine Glatze wachsen“**.

1. Station: Farben erkennen

Die TN versuchen im Dunkeln die Farben von verschiedenfarbigen Kärtchen zu erraten – was im Anschluss mit der Taschenlampe kontrolliert werden kann.

Nach erfolgreicher Absolvierung bekommen sie das Passwort: Ich

2. Station: Schokolade erkennen

Jedes Kind erhält ein Stück Schokolade um dessen Geschmacksrichtung zu erkennen.

Wort: lass

3. Station: Wer oder was passt nicht dazu?

Ein Wort gehört nicht dazu. Die TN müssen erraten welcher Begriff nicht zu den übrigen passt.

Klarinette	Helga	Popeia	Wien	Rose
Saxophon	Paul	Apfel	Salzburg	Tulpe
Flöte	Andrea	Banane	Graz	Klee
Klavier	Heidi	Erdbeere	Linz	Sonnenblume
Posaune	Sophie	Weintraube	Steyr	Gänseblümchen

Wort: **mir**

4. Station: Personen erkennen

2 GL sitzen im Dunkeln und die TN sollen ihre Augen schließen und durch Abtasten des Gesichtes erkennen, welche LeiterInnen es sind.

Wort: eine

5. Station: Lieder erkennen

Drei Lieder wurden von den GL selbst gesungen und aufgenommen. Diese werden den TN vorgespielt und sollen

Wort: **Glatze**

6. Station: Gegenstände erkennen

In einer riesengroßen Kiste sind verschiedene Gegenstände drinnen, die TN sollen durch Tasten erkennen worum es sich handelt.

Wort: **wachsen**

Lösung: Ich lass mir eine Glatze wachsen.

Bei der letzten Station wird den TN der weitere Weg zur Schokoladenfabrik erklärt. Nach einem kurzen Fußmarsch sollten die TN wieder in der Nähe des Hauses ankommen, wo von Fackeln beleuchtet die Schokoladenfabrik steht. Der Schokoladenfabriksbesitzer begrüßt sie und fragt, um sicherzugehen, ob die TN nicht von der Schokoladenpolizei sind, nach dem Passwort. Bevor diese aber endlich Schokolade bekommen, sollen sie dem Schokoladenfabriksbesitzer noch helfen. Er ist in seiner versteckten Fabrik oft so einsam, darum möchte er neue Geschichten zum Zeitvertreib. Die TN bekommen 4 Wörter (z.B. Sternschnuppe – Haus – Schmetterling – Klobürste) und sollen sich daraus eine Geschichte überlegen und diese dem Besitzer der Schokoladenfabrik erzählen.

Nachdem sie sich eine Geschichte überlegt und erzählt haben, bekommt jede Gruppe ein Sackerl Schokolade für Dornröschen. Die TN machen sich gemeinsam wieder auf den Weg zurück zu Dornröschen.

Diese spielt mit den Kindern Spiele bis alle Gruppen fertig sind. Nachdem alle Gruppen eingetroffen sind, wartet ein Schoko-Fondue auf sie.

gemeinsamer Abschluss

Schoko Fondue im Haus

Geschichten der jeweiligen Gruppen untereinander erzählen

Hinweise/Bemerkungen

Dornröschen und der Prinz können bei der Station im Haus auch gleichzeitig das Alternativprogramm betreuen und mit den TN dort die Früchte vorbereiten.

mögliches Alternativprogramm

Vorbereiten des Schokoladenfondues.(siehe Alternativenpool)

Idee: Sandra Blöchl und Marija Lucic

Überarbeitet: KJS der Diözese Linz, 2012

DIE GROSSE HUMSA

Die große Humsa – Hüterin der Stille des Waldes und Behüterin des großen Schatzes ist wieder im Schlumperwald anzutreffen. Vielleicht könnt ihr sie finden und erfahrt was für einen großen Schatz sie behütet.

Anzahl der benötigten GL:

mind. 6 GL

Anzahl der benötigten TN:

mind. 5 TN

Rollen:

Humsa – Hüterin der Stille des Waldes beim Lichtposten

3 Stiriwinkis – verteilen im Wald Farbpunkte

Gmork – nimmt bei lauten Geräuschen die Farbpunkte wieder weg

Gelände:

Wald und Wiese

Material:

3 Klangkörper (z.B. Musikinstrumente)

3 verschiedene Farben

Fackeln oder Windlichter, für den Platz an dem Humsa sitzt

Kiste

Süßigkeiten/Kuchen für den Schatz

Taschenlampen pro Gruppe

Absperrband

Vorbereitung:

keine

Spielablauf/ Geschichte:

Die große Humsa - Hüterin der Stille des Waldes und Behüterin des großen Schatzes – ist ein unsichtbares Wesen. Nur manchmal wenn man sich in den Schlumperwald begibt, kann man sie vielleicht treffen. Zu Beginn kommt wird von einer/m etwas verwirrt aussenden GL, folgende Geschichte, erzählt:

„Gestern war ich im Schlumperwald, auf da Suach nach da der großen Humsa. In der Ferne hab ich den Gmork harruchzen gehört! Und rund um mich sind die ganze Zeit lauter kleine Zwinken herumgezirgelt dass mir ganz zimpel davon geworden ist. Ich bin gegangen und gegangen und der Wald ist immer schlumperer und schlumperer geworden. Und plötzlich steht vor mir der Gmork. Ein richtig zumpler Gmork und plunkt mich an mit seinen girren Strugen: „Jetzt ist’s zaber zleise.“ Dann hat er mich nur mitn Liacht angeplunkt und ist davongehimpert. Auf einmal bin ich in einen Krommach gekommen. Rund um mich rießige Strizen und Frimpe in denen die Murken gewimst haben. Inmitten der Strizen und Frimpe hubeln die Stiriwinkis herum. Plötzlich seh ich in der Ferne ein kleines Stirriwink zwiegeln. „Zum Glück“, hab ich mir gedacht, „wenigstens ein Stirriwink!“ Aber wie ich ihm nachlauf verhubelt es sich immer mehr und ich denk mir: „Warum verhubelt es sich so?“ Da bin ich ihm dann nachgegegangen und da is wieder stehn blieben. Wenn i mi anzpirscht hob, da krieg ich an Klecks auf die Hand. Nachdem olle gfunden worn, bin ich über eine Wrumsel geflonzt. Rund um mich wird alles munkel, die Ströze kriesen, die Mömpe gmugeln, die

Umpen kwazen – und da ist sie mir erschienen: die große Humsa! Im ganzen Schlumperwald ist es schrugl schleis geworden. Kein Zwink hat mehr gezirgelt, kein Stolz hat gemunzt, sogar der Grmork hat aufgehört zu harruchzen. Und die große Humsa ist dagemockt und nur ihre krampfen Fackeln haben gewalmt. Als sie die Klecks auf der Hand gesehen hatte, dann hat sie sich erhoben und ist ganz langsam über den Schlumperwald davongewirrt. Zruck blieb eine Kiste mit tollen Zimperleins und Klimerleins.

“EinE zweitE GL kommt und fragt die TN ob sie den/die ErzählerIn verstanden haben- er war zu lange im Wald unterwegs und redet drum so verwurschtelt. Noch einmal wird erklärt was zu tun ist:

Die TN sollen sich, in kleinen Gruppen, auf die Suche nach den 3 Stiriwinkis machen. Da sind die Freunde der Humsa. Dabei müssen sie ruhig sein, denn die Stiriwinkis machen nur ganz leise Geräusche. Wenn die TN die Stiriwinkis erkennen erhalten sie einen Farbpunkt auf den Handrücken. Wenn die TN alle drei Farben erlangt haben, sollen sie zur großen Humsa zurückkehren. Diese sitzt auf ihrem hell erleuchteten Platz. Die Kinder können auch während sie durch den Schlumperwald gehen immer zur großen Humsa zurückkehren und sich dort erholen. Doch auch der Gmork ist im Wald mit einer Taschenlampe unterwegs. Der Gmork beaufsichtigt die Stille im Wald. Alle, die laut im Wald sprechen oder herumlaufen, werden mit der Taschenlampe angeleuchtet und eine Farbe wird weggewischt. Das Gelände ist mit einem Absperrband klar abgegrenzt und pro Gruppe erhalten die TN eine Taschenlampe, die sie benutzen dürfen, wenn sie sich im Dunkeln nicht wohl fühlen.

gemeinsamer Abschluss

Nachdem alle TN alle drei Farben gesammelt haben bzw. wenn ein Signalton zu hören ist, versammeln sich alle bei der großen Humsa. Wenn TN bereits schneller fertig sind, können sie das Lagerfeuer beaufsichtigen und wieder anheizen, oder den anderen Tipps geben. Die große Humsa sieht die gesammelten Farbpunkte auf den Handrücken der TN und wie in der Geschichte freut sie sich, dass die TN ihre Freunde die Stiriwinkis getroffen haben und fliegt davon. Zurück bleibt eine Schatzkiste. Die Kinder öffnen sie und finden eine Überraschung vor, die dann noch gemeinsam verspeist wird.

Hinweise/Bemerkungen

keine

mögliches Alternativprogramm

Ein passendes, attraktives Alternativprogramm, für Kinder die sich in der Dunkelheit nicht wohl fühlen findest du im Alternativenpool. Eventuell musst du es thematisch noch an diese Nachtaktion anpassen.

Idee: Jungscharakademie „Abendteuer erleben“, 1997

Überarbeitet: KJS der Diözese Linz, 2012

DIE WEISE URSA

Es gilt den geheimen Schatz zu finden um den nur die alte weise Ursa weiß.

Anzahl der benötigten GL:

mind. 11 GL

Anzahl der benötigten TN:

mind. 15 TN

Rollen:

Weise Ursa

GL im Gelände versteckt

Gelände:

Wald

Material:

Zerschnittene Grußbotschaft oder Schatzkarte

Verkleidung für weise Ursa

Teelichter in Marmeladegläsern oder ähnliches für die Station der weisen Ursa

Instrumente

Evtl Sturmlaternen

Absperrband

Kuchen als Schatz

Vorbereitung:

Gelände im Wald mit Absperrband begrenzen.

Spielablauf/ Geschichte:

Die TN werden informiert, dass heute Abend die weise Ursa, eine sehr alte und gutmütige Frau, die über ein geheimes Wissen über Schätze hier auf der Erde verfügt, auf der Waldlichtung auf sie wartet um gemeinsam einen Schatz zu finden. Die TN brechen (eventuell in Begleitung von GL) mit Taschenlampen zur Waldlichtung auf bis sie die weise Ursa an einer beleuchteten Stelle auffinden. Dort angekommen erzählt diese die Geschichte vom Schatz. Bei dem Stichwort „...diese Töne der Teile“ beginnen die GL, die im Gelände verteilt- eventuell mit Sturmlaternen ausgerüstet - warten, auf ihren Instrumenten leise zu spielen. Die TN beginnen die Teile zu suchen und bringen diese anschließend zur weisen Ursa, welche ihnen beim Zusammenbauen hilft.

Sobald die Grußbotschaft vollendet ist, wird ersichtlich, wo der Schatz versteckt ist - im Backrohr des Lagerhauses. Nach dem gemeinsamen Nachhauseweg steht dem Kuchenfest im Haus nichts mehr im Wege.

Geschichte vom Schatz:

Die weise Ursa erzählt:

Vor langer Zeit lebten auf einem Planeten, der mindestens 1000 Lichtjahre von der Erde entfernt ist, die fröhlichen Leute des Kuchenplaneten. Sie waren eigentlich den ganzen Tag damit beschäftigt, wunderbare Kuchen zu backen und jeden Abend bei einem großen Kuchenfest diese gemeinsam am Dorfplatz zu essen. Bis auf den letzten Krümel wurden alle Krümel aufgegessen, denn nirgendwo sonst im Weltall gab es so köstliche Kuchen wie auf dem Kuchenplaneten.

Der Planet hatte nicht nur wegen seines Aussehens, das einer großen runden Obsttorte ähnelte, seinen Namen. Sondern auch weil dort die Kuchenstauden wuchsen. Darauf wuchsen alle Zutaten für die Kuchen. Da waren Früchte darauf, die beim Aufbrechen Mehl verstaubten. Andere wiederum hatten Butterschoten darauf, aber auch Dotterkirschen hingen von den Ästen herab. Nun bewegte sich aber der Kuchenplanet entlang seiner Umlaufbahn, eines Tages näher zur Sonne hin. Das passiert alle 12 Millionen Jahre. Als es jetzt wieder einmal soweit war, kam das, was dann immer passiert. Die Kuchenstauden mit den Zutaten wuchsen noch viel besser. Die fröhlichen Leute vom Kuchenplaneten wussten dann oft gar nicht mehr, wie viele Kuchen sie noch backen sollten. Da kam ihnen bei einem abendlichen Kuchenfest eine wunderbare Idee.

Sie sagten: Wahrscheinlich leben dort draußen im Weltraum irgendwo auch noch so fröhliche Leute. Vielleicht wissen die aber nichts von uns und von dem, was wir hier so machen. Eigentlich ist das schade! Wir wollen etwas von uns in den Weltraum werfen und vielleicht findet es irgendwer einmal und nimmt dann mit uns Kontakt auf, fliegt zu uns her, und dann könnten wir gemeinsam Kuchen essen. Die fröhlichen Leute vom Kuchenplaneten setzten ihre Idee in die Tat um.

Nach tausend Jahren unwahrscheinlich schnellem Flug landete vor vielen Jahren eine Schatzkiste der fröhlichen Leute vom Kuchenplaneten hier bei uns auf der Erde. Beim Aufprall der Schatzkiste wurde aber die Grußbotschaft in hunderte Puzzleteile zersprengt. Aber nur wenn diese Botschaft wieder vollständig zusammengestellt ist, könnten wir den Schatz den die Kuchenleute mitgeschickt haben, finden. Hier auf der Erde weiß nur noch ich, die weise Ursa, dass dieser Schatz existiert. Aber weil ich schon so alt bin, und dadurch nicht mehr so gut herumgehen kann, will ich heute Nacht mit euch auf Schatzsuche gehen. Ich werde hier auf der Lichtung bleiben und beim Zusammenstellen der einzelnen Schatzpuzzleteile helfen.

Eines möchte ich euch noch sagen. Ich habe euch gerade heute Abend zur Schatzsuche eingeladen, weil bei einer bestimmten Mondstellung, so wie sie heute ist, die einzelnen Teile der Botschaft zu klingen beginnen. Wenn wir nun ganz still sind, können wir diese Töne der Teile hören und sodann die Teile leichter finden.

gemeinsamer Abschluss

Gemeinsam wird der gefundene Schatz verspeist.

Hinweise/Bemerkungen

Achtung Brandgefahr bei den Laternen im Wald

mögliches Alternativprogramm

Ein passendes, attraktives Alternativprogramm, für Kinder die sich in der Dunkelheit nicht wohl fühlen findest du im Alternativenpool. Eventuell musst du es thematisch noch an diese Nachtaktion anpassen.

Idee: Luggi Frauenberger, 1986

Überarbeitet: KJS der Diözese Linz, 2012

ABENTEUER IM REGENWALD

Bei dieser Nachtaktion geht es um den Schutz des brasilianischen Regenwaldes. Hilf mit, die HUMSA zu wecken – sie ist die Rettung.

Anzahl der benötigten GL:

mind. 9 GL

Anzahl der benötigten TN:

mind. 15 TN

Rollen:

Humsa – Beschützerin des Regenwaldes

Hum und Sa – FreundInnen des/der Humsa

Kolibiri, Papagei, Affe, Panther, Schlange – Tiere des Regenwaldes

Ameise – stellt den Zaubersaft her

Gelände:

Haus mit Umgebung, wenn möglich Wald

Material:

bunte Stifte oder verschiedenfarbige Klebepunkte für Punkte auf Hand

Kuchen

Becher, Saft, Obst und Lebensmittelfarbe für Trank

Schminkstifte und Verkleidungen für HUM und SA, HUMSA und die Tiere

Banane, Feder, Seidenblume, Knochen aus Papier, Giftflascherl – bekommt jeweils eine Gruppe

Regenwaldquiz für Station 1

Lied vom Papagei für Station 2

Suchbilder für Station 3

Schnur mit Glöckchen für Station 4

Zungenbrecher für Station 5

Vorbereitung:

Stationen und Materialien, sowie Alternativprogramm müssen vorbereitet werden. Gelände muss klar abgegrenzt werden.

Spielablauf/ Geschichte:

HUM & SA, die zwei kleinen Freundinnen von HUMSA kommen zu den Kindern in den Aufenthaltsraum und erzählen ihnen aufgeregt von HUMSA:

„Die HüterIn des brasilianischen Regenwaldes, die große, alte HUMSA, beschützte immer schon den Regenwald und alle ihre BewohnerInnen. Leider ist sie von einer großen Müdigkeit befallen worden und der Wald ist nun ohne ihren wichtigen Schutzzauber. Wir, HUM & SA, machen uns große Sorgen, denn es gelingt uns einfach nicht, HUMSA zu wecken. Deshalb bitten wir euch um Hilfe. Um sie wach zu bekommen, muss ein besonderes Zauberritual durchgeführt werden. Wollt ihr dabei helfen, HUMSA zu wecken? Wollen wir gemeinsam das Zauberritual durchführen? Danke!

Damit das Ritual gelingt, müssen wir einen Zaubersaft kochen, den wir dann trinken, damit in unseren Adern der gleiche Zaubersaft fließt. Dann brauchen wir außerdem die magischen Zutaten für das Aufweckungsritual selbst. Um diese Zutaten zu bekommen, müssen wir die Tiere, die im Wald leben, um ihre Hilfe bitten. Die Tiere werden uns bestimmt helfen, die Zutaten zu bekommen, denn sie sind FreundInnen

von HUMSA und brauchen ihren Schutzzauber.

Wenn wir HUMSA aufwecken wollen, brauchen wir bitte ein paar von euch, die den Zaubertrank vorbereiten, der beim Ritual alle verbinden soll.

Außerdem brauchen wir Freiwillige, die sich auf die Suche nach den Tieren im Wald machen und sie um ihre Hilfe bitten. Die Tiere werden aber die Zutaten nicht einfach so hergeben, wahrscheinlich müsst ihr Aufgaben lösen bzw. euer Können unter Beweis stellen.

Für das Auferweckungsritual werden folgende Dinge benötigt: eine Banane, eine seltene Blume, eine Feder, eine Flascher mit Schlangengift und ein Pantherknochen.“

Die TN werden jetzt gebeten sich in sechs Gruppen aufzuteilen. Die TN die sich für die Gruppe sechs entscheiden, nehmen am Alternativprogramm teil und brauen gemeinsam den Zaubertrank im Haus. Sie müssen die anderen Stationen im Gelände bzw. Wald nicht suchen.

Die anderen Gruppen werden von HUM & SA nun in kurzen Abständen weggeschickt. Jede Gruppe erfährt bevor sie losgeht welche Zutat für das Zauberritual sie suchen soll und welches Schutztier ihnen diese geben kann.

Im Wald verteilt sitzen die Tiere (GL). Diese sind mit Taschenlampen ausgerüstet und machen durch Lichtzeichen auf sich aufmerksam. Wenn eine Gruppe kommt, sollen sie sich beim Tier vorstellen und ihr Anliegen darlegen. Die Tiere können nur dann weiterhelfen, wenn die jeweilige Aufgabe von den TN gelöst wird. Ist die Aufgabe gelöst, bekommen die Gruppen einen Farbpunkt. Jedes Tier hat nur für eine Gruppe eine Zutat für das Ritual. Diese darf erst hergegeben werden, wenn die Gruppe vorher bei allen anderen Tieren war und bereits alle Farbpunkte hat. So hat am Schluss jede Gruppe eine andere wichtige Zutat!

Station 1 – Kolibri

Der Kolibri stellt Quizfragen zum Thema Regenwald und kann auch mit den Gruppen noch über die Aufgabenstellung sprechen. (Quiz, siehe Anhang)

Nur die Gruppe 2 erhält vom Kolibri eine Blume, die anderen Gruppen erhalten einen roten Punkt. Die Blume wird aber erst verteilt, wenn die Gruppe alle anderen Stationen schon erfolgreich absolviert hat.

Regenwaldquiz: <http://www.goethe.de/ins/pt/lis/prj/ama/cam/jug/de5927573.htm>

Worauf geht der Name Brasilien zurück?

Indianervolk
Tropenholz *
Tabaksorte

Wie viele Jahreszeiten gibt es im tropischen Regenwald?

Keine *
Zwei
Vier

Wie viele aller auf der Erde vorkommenden Tier- und Pflanzenarten leben in tropischen Regenwäldern?

10%
50%
90% *

Wie viel Licht erreicht in tropischen Regenwäldern den Waldboden?

1% *
5%
10%

Wie hoch sind Luftfeuchtigkeit und Temperatur im tropischen Regenwald?

50-60% Luftfeuchtigkeit / 21-25°C

60-70% Luftfeuchtigkeit / 26-29°C

80-90% Luftfeuchtigkeit / 24-28°C *

Wie dick wird die Humusschicht in tropischen Tieflandregenwäldern?

Millimeter *

Zentimeter

Meter

Wie hoch werden Bäume im tropischen Regenwald?

20 Meter

40 Meter

60 Meter *

Wie sieht die Tarnung von Faultieren aus?

im Fell angesiedelte blaugüne Algen *

ruckartige Bewegungen

Modergeruch

Pro Minute geht eine Fläche von wie vielen Fußballfeldern (100 x 40 Meter) tropischen Regenwaldes unwiederbringlich verloren?

5

35 *

80

Wann könnten die letzten Regenwälder von diesem Planeten verschwunden sein?

in 10 Jahren

in 50 Jahren *

in 100 Jahren

Station 2 – Papagei

Der Papagei singt liebend gerne, am meisten mag er ein Lied über sich selbst. Die Aufgabe ist, das Lied: „Der Papagei ein Vogel ist“ zu lernen und zu singen. Wurde die Aufgabe zur Zufriedenheit des Papageis erfüllt, vergibt dieser einen grünen Punkt, und an die Gruppe 3, falls schon alle anderen Stationen abgelegt wurden, eine Feder.

Lied vom Papagei:

C d F G C d F G

1. Der Papagei ein Vogel ist, rot, gelb und grün getupft,

C d F G C d F G

er wohnt gern auf dem Gummibaum, und wenn er dort so hupft, dann singt er:

C d F G C d F G

[:Inge dinge dinge, use wuse wuse, saba daba daba, dei juchei! :]

Quelle: Sim Sala Sing Nr.29

Station 3 – Affe (beleuchtete Station)

Der Affe lässt die Kinder ein Suchbild entschlüsseln, weil er das so gerne macht. Wird die Aufgabe erfüllt, so bekommen die Kinder einen blauen Punkt und die Gruppe 4, falls schon alle anderen Stationen abgelegt wurden, eine Banane.

Suchbild:

Bilder von „gut getarnten Tieren“ googeln und ausdrucken.

Die TN sollen die getarnten Tiere finden und erkennen um welches Tier es sich handelt.

Station 4 – Panther

Panther können ziemlich gut schleichen und sich anpirschen. Damit die Kinder einen gelben Punkt bzw. die Gruppe fünf einen Knochen bekommt, müssen sie ihr Können unter Beweis stellen. Sie müssen einen kurzen Weg, entlang einer Schnur die zwischen zwei Bäumen gespannt ist, zurücklegen, ohne Geräusche von sich zu geben. Alle hintereinander. An der Schnur sind in kurzen Abständen Glöckchen befestigt.

Station 5 – Schlange

Die Schlange ist Meisterin im Zungenbrecher aufsagen, sie prüft auch gerne die anderen Tiere im Wald. Nun will sie wissen, ob die Kinder das auch können. Wird die Aufgabe erfüllt so bekommen die Kinder einen schwarzen Punkt und die Gruppe 6, falls schon alle anderen Stationen abgelegt wurden, ein Flascherl mit Schlangengift.

Zungenbrecher:

Zwischen zwei spitzen Steinen saßen zwei zischelnde Zischelschlangen und zischten.

Wenn Schnecken an Schnecken schlecken, merken Schnecken zu ihrem Schrecken, dass Schnecken nicht schmecken.

Kritische Kröten kauen keine konkreten Kroketten.

Es klapperten die Klapperschlangen, bis ihre Klappern schlapper klangen.

Der froschforschende Froschforscher forscht in der froschforschenden Froschforschung.

Station 6 – Ameise

Die fleißige Ameise braut mit den TN der Gruppe 6 den Verbindungstrank im Haus und gemeinsam bringen sie diesen dann zum Lagerfeuer. Dies können je nach Bedarf Kinderpunsch, Saft mit Lebensmittelfarbe oder andere Getränke sein.

gemeinsamer Abschluss

Wenn alle wieder da sind, kann das Ritual beim Lagerfeuer beginnen. Im Hintergrund läuft Regenwald-Musik. HUM & SA zeigen den TN die schlafende HUMSA die beim Lagerfeuer liegt.

Zuerst trinken alle gemeinsam von dem Verbindungszaubertrank, den die Gruppe 6 mit der Ameise gebraut hat. Wenn nun alle durch den Zaubersaft verbunden sind, kann das Ritual funktionieren. Die TN geben ihre Gegenstände HUM & SA. Feierlich werden die Dinge von ihnen ins Feuer geworfen. Zuletzt wird ein Teil des Zaubertrankes ins Feuer geleert. Während das passiert, wacht HUMSA langsam auf.

Die TN haben es geschafft!! Die große, alte HUMSA, die Wächterin des Regenwaldes ist wieder erwacht und kann ihren Schutzzauber über den Regenwald legen.

Schutzzauber und Dankeschön von HUMSA. Sie hat als Dank einen Kuchen für die Kinder gezaubert.

Hinweise/Bemerkungen

Bei der Einleitung muss den TN erklärt werden, dass sie die Zutat von ihrem Schutztier nur dann erhalten, wenn sie vorher auch die Aufgaben bei allen anderen Tieren erfüllt haben und alle bunten Punkte gesammelt haben.

HUM und SA sind im Verlauf des Spieles als Lichtposten, immer von überall gut sichtbar, durch Fackeln oder Laternen markiert, im Gelände positioniert. Die Gruppen können immer zu ihnen zurückkehren und erhalten auch Tipps, in welcher Richtung sie noch nach Tieren suchen könnten.

mögliches Alternativprogramm

Gruppe 6 braut mit der Ameise den Verbindungstrank im Haus und bringt ihn dann zum Lagerfeuer. Dies kann je nach Bedarf Kinderpunsch, Saft mit Lebensmittelfarbe oder andere Getränke sein.

Idee: Paul Watzl, Hanna und Magdalena Steiner

Überarbeitet: KJS der Diözese Linz, 2012.

LEPTONIER - DIE GEFAHR AUS DEM ALL!

Es gilt die Erde zu retten, bevor die Leptonier die Atmosphäre verändern.

Anzahl der benötigten GL:

mind. 8 GL

Anzahl der benötigten TN:

mind. 20 TN

Rollen:

Wissenschaftler

Leptonier

Gelände:

Haus mit umliegendem Gelände

Material:

Taschenlampen mit buntem Seidenpapier beklebt für die Leptonier

Pillen (Traubenzucker)

Pro Gruppe eine Dose

Fackeln für die Stützpunkte

Verkleidungsmaterial

Vorbereitung:

Stützpunkte vorbereiten

Spielablauf/Geschichte:

Die WissenschaftlerInnen begrüßen die TN und erzählen:

Die Rohstoffe auf dem Planeten Lepton sind beinahe erschöpft, die Oberfläche wurde größtenteils von Naturkatastrophen zerstört. Deshalb begaben sich einige Leptonier auf die Suche nach einem neuen Heimatplaneten ins Weltall. Gemäß einem Bericht des österreichischen Instituts für Weltraumbeobachtung sind sie jetzt auf der Erde in dem Ort namens X (Lagerort) gelandet und haben hier fast optimale Lebensbedingungen vorgefunden. Lediglich die Luft enthält für sie nicht das lebensnotwendige L15. Deshalb versucht nun die Pioniergruppe der Leptonier, große Mengen dieses Stoffes L15, der unangenehmerweise für Menschen wie Lachgas wirkt, in die Atmosphäre freizusetzen. Sie verwenden dafür Geräte, die für uns wie gewöhnliche Taschenlampen aussehen, und im Dunkeln bunte Strahlen aussenden.

Neuesten Forschungsergebnissen zufolge wäre diese Aktion für die Leptonier aber gar nicht notwendig, da sie von ihrer Abhängigkeit von L15 auch durch speziellen Pillen kuriert werden können. Diese muss man den Leptoniern aber erst zukommen lassen.

Die WissenschaftlerInnen des Instituts für Weltraumbeobachtung bitten nun die TN um Hilfe. Deren Aufgabe lautet:

Macht die in eurem Gebiet tätigen Leptonier ausfindig, erklärt ihnen die Situation und verteilt diese Pillen an sie und überzeugt sie ihre Geräte auszuschalten. Achtung, wenn ihr in der Nähe der Außerirdischen kommt. Es hat schon Fälle von anhaltenden Lachanfällen, hervorgerufen durch L15, gegeben. Ich und meine Kollegen werden hell erleuchtete Stützpunkte errichten, von wo ihr euch Pillennachschub holen könnt.

In kleinen Gruppen ziehen die TN nun herum und suchen die als Leptonier verkleideten GL, denen sie dank neuester Forschungsergebnisse mit Pillen helfen und sie dadurch von ihrem gefährlichen Tun abhalten können. Die TN dürfen selbst auch Taschenlampen verwenden, wenn sie möchten. Die Leptonier bewegen sich mit Taschenlampen – den L15gasverteilern durch das Gelände und können so leicht gefunden werden. Die Taschenlampen der Leptonier unterscheiden sich von denen der GL, indem sie mit buntem Seidenpapier beklebt sind und so bunte Lichtstrahlen aussenden.

Einige Wissenschaftler unterstützen die TN bei ihrer Aufgabe. Sie postieren sich an bestimmten Punkten in den Suchgebieten, von wo man sich Pillennachschub besorgen kann. Wenn alle Leptonier überzeugt werden könnten ihre L15gasverteiler zu deaktivieren, oder alle Pillen verbraucht sind kehren alle gemeinsam zum Stützpunkt zurück und sie feiern noch eine Abschiedsparty für die Leptonier.

gemeinsamer Abschluss

Abschiedsparty für Leptonier

Hinweise/Bemerkungen

Die Stützpunkte für den Pillennachschub sind, z.B. Mit Fackeln hell erleuchtet und dienen so auch als von weitem sichtbare Lichtstationen.

mögliches Alternativprogramm

Ein passendes, attraktives Alternativprogramm, für Kinder die sich in der Dunkelheit nicht wohl fühlen findest du im Alternativenpool. Eventuell musst du es thematisch noch an diese Nachtaktion

Idee: Kinder wollen Abendteuer KJS Wien

Überarbeitet: KJS der Diözese Linz, 2012

HARRY POTTER

Sammelt genügend Zauberkraft, damit ihr aus dem verzauberten Wald entkommen könnt.

Anzahl der benötigten GL:

mind. 10 GL

Anzahl der benötigten TN:

mind. 20 TN

Rollen:

2 Todesser – verzaubern den Wald

6 Zauberwesen – besitzen die Anti-Zauber-Punkte

Harry Potter - Zauberer

Gelände:

Wald

Material:

Verkleidungen für Harry Potter und die Todesser (Umhänge, Zauberstab, ...)

Instrumente für Zauberwesen

Gong für Harry

Grapefruitsaft, Grenadine, Orangensaft, Zitronensaft, Ananassaft für Zaubertrank

Bunte Zettel

Naturmaterialien z.B. Tannenzapfen, Gras, Steine,

Besen

Laternen

Vorbereitung:

Stationen vorbereiten

Zaubertrank vorbereiten, falls diese Station nicht als Alternativprogramm verwendet wird

Vor der Nachtaktion ist es wichtig das Gelände gut sichtbar, z.B. mit einem Absperrband, abzugrenzen und mit den TN bei Tageslicht abzugehen um diese auf mögliche Gefahrenquellen hinzuweisen. Näheres dazu ist im Einleitungstext am Beginn der Mappe angeführt.

Spielablauf/ Geschichte:

Geschichte:

Während einer Expedition in den „verbotenen“ Wald hat sich Harry Potter verirrt. Da eine Schulregel besagt, dass der Aufenthalt im „verbotenen“ Wald nicht erlaubt ist, möchte er diesen möglichst schnell wieder verlassen. Doch leider muss er feststellen, dass er nicht mehr hinaus kann, denn der Ausgang wurde von Lord Voldemort und seinen Anhängern, den Todessern verzaubert. Harry Potter bittet die TN um Hilfe. Denn im „verbotenen“ Wald verstecken sich Zauberwesen, die helfen können. Sie besitzen Anti-Zauber-Punkte, welche den Zauber der Todesser wieder aufheben können. Die TN sollen sich auf die Suche nach diesen Zauberwesen machen. Da diese Anti-Zauber-Punkte sehr wertvoll sind, werden die Kinder kleine Aufgaben lösen müssen um diese zu erhalten. Jede Gruppe soll so viele Punkte wie möglich sammeln. Die Zauberwesen sind leicht zu finden, weil sie musikalische, schön klingende Töne von sich geben. Harry wird am Waldrand, auf die TN warten und ihnen ein Signal geben wenn sie wieder zu ihm zurückkehren sollen. Die TN werden ihn auch im tiefsten Wald immer sehen, da er mit seinem Zauberstab Licht für sie macht

und als Orientierungshilfe immer am gleichen Platz bleiben wird.

Stationen:

Station 1:

Naturmaterialien ertasten z.B. Tannenzapfen, Gras, Steine, etc.

Station 2:

Spiel schwebender Zauberbesen: Dazu stellen sich die TN in zwei Reihen gegenüber auf. Nun halten alle TN von jeder Hand einen Finger in die Mitte. Auf diese Finger wird nun ein Besen gelegt und es sollen alle versuchen den Besen gemeinsam auf den Boden zu legen und wieder anzuheben. Die Finger müssen den Besen immer berühren.

Station 3:

Zauberspruch reimen (jede Gruppe reimt zwei Zeilen)

Station 4:

Aus Ästen 2 Besen basteln (jede Gruppe leistet ihren Beitrag z.B. 1. Gruppe sucht Äste, 2. Gruppe baut einen Teil usw.)

Station 5:

„Stille Post“ mit magischen Begriffen: anstatt die Nachricht immer nur leise ins Ohr zu flüstern, soll der Begriff immer auf dem Rücken des anderen mit den Fingern gezeichnet werden. Es kann auch ausprobiert werden abwechselnd zu zeichnen und zu flüstern.

Station 6:

Diese Station ist gleichzeitig auch das Alternativprogramm und findet entweder im Haus oder bei Harry am Waldrand statt. Hier wird aus verschiedenen Fruchtsäften und Lebensmittelfarbe der Zaubertrank hergestellt.

Rezept: 2 cl Grapefruitsaft, 2cl Grenadine, 2cl Orangensaft, 2 cl Zitronensaft, 6 cl Ananassaft; Zubereitung: Alles bis auf die Grenadine zusammenmischen und gut umrühren, danach die Grenadine hineintröpfeln lassen.

Den Kindern dabei erzählen, dass der Zaubertrank sehr gut als Schutz vor den Todesessern hilft.

gemeinsamer Abschluss

Nach dem erklingen des Gongs versammeln sich alle Teilnehmer am Waldrand (ausgemachter Treffpunkt), wo Harry schon auf sie wartet. Dort sind in der Ferne auch schon die wartenden Todesesser, zu sehen, welche von Lichtern (Laternen) umgeben in einem Kreis sitzen und den Zauber über den Wald aufrecht erhalten. Die Todesesser konzentrieren sich so auf ihren Zauber, dass sie nicht einmal die TN bemerken. Auf Harrys Anweisung stärken sich die TN zuvor mit dem bei Station 6 gebrauten Zaubertrank. Dann können die TN auf ein Zeichen von Harry hin, ganz unbemerkt anschleichen und den Todesessern die gesammelten Anti-Zauber-Punkte aufkleben, die sie vorher bei den Zauberwesen erhalten haben. Dann wird der gereimte Zauberspruch aufgesagt. Die Todesesser erwachen aus ihrer Trance und somit ist der Zauber unterbrochen. Die Todesesser erschrecken angesichts der Überraschung und laufen davon. Da jetzt die Zauberkraft weg ist, ist der Ausgang nicht mehr verzaubert und Harry Potter kann den „verbotenen“ Wald verlassen und macht sich dann mit ihnen gemeinsam auf dem Weg zurück ins Schloss.

Hinweise/Bemerkungen

Im Schloss/bzw. Haus darauf achten, dass die TN und auch die GL, die zuvor die Todesesser und die Zauberwesen gespielt haben, wieder gemeinsam gut aus der Geschichte aussteigen.

mögliches Alternativprogramm

Siehe Station 6. Der Zaubertrank kann von einer Gruppe im Haus gemischt werden. Dieser wird dann auch zum Treffpunkt gebracht.

Idee: unbekannt

Überarbeitet: KJS der Diözese Linz, 2012

PLAYMOBILHAUSBAU

Eine Playmobilfamilie möchte ein Häuschen bauen. Zuerst wird dafür Gold gesucht, um dann beim Baumeister dafür das Baumaterial für das Traumhaus zu bekommen.

Anzahl der benötigten GL:

mind. 10 GL

Anzahl der benötigten TN:

mind. 20 TN

Rollen:

Playmobilfamilie – Vater, Mutter, Kind
 2 Minenarbeiter
 4 Landstreicher
 3 Polizisten
 Baumeister - Lichtstation

Gelände:

Die Goldmine ist draußen (z.B. Wald, Wiese, hinterm Haus), der Baumeister beim Haus. Dazwischen befinden sich die Polizisten und die Landstreicher.

Material:

Playmobil-Familie
 Goldsteine oder eine andere „Währung“
 Baumaterial (z.B. Schmierpapier, Zahnstocher, Joghurtbecher, Strohhalme, Tixo, Tetrapack,...)

Vorbereitung:

Goldsteine erzeugen: Steine mit Goldspray besprühen
 Vor der Nachtaktion ist es wichtig das Gelände gut sichtbar, z.B. mit einem Absperrband, abzugrenzen und mit den TN bei Tageslicht abzugehen um diese auf mögliche Gefahrenquellen hinzuweisen. Näheres dazu ist im Einleitungstext am Beginn der Mappe angeführt.

Spielablauf/Geschichte:

Spielablauf:

Der Baumeister kommt mit der Playmobil-Familie zu der Großgruppe. Die Playmobil-Familie bzw. der Baumeister erzählen die Geschichte. Der Baumeister lässt die TN in altersgemischten Gruppen aufteilen (je 4 – 6 TN). Danach sollen die Gruppen versuchen, so viele Goldstücke wie möglich zu finden, damit sie später Baumaterial für das Häuschen kaufen können.

Der Baumeister nimmt das gefundene Gold entgegen und ist gleichzeitig die Lichtstation. Das heißt sein Platz ist gut beleuchtet und während des Spieles immer gut sichtbar, so dass die TN jederzeit dorthin zurückkehren können.

Die Minenarbeiter sind mit dem Goldvorkommen am weitesten von der Lichtstation entfernt.

Die Landstreicher versuchen die TN in die falsche Richtung zu schicken oder durch sie durch das Erzählen von Geschichten vom Goldsuchen abzuhalten.

Die Polizisten gehen gemächlich am Gelände umher, kontrollieren die TN und dürfen ihnen Gold abnehmen.

Geschichte:

Diese arme Playmobil-Familie möchte unbedingt ein Haus bauen. Sie haben jedoch kein Geld! Was jetzt? Natürlich wollen wir ihnen ein Haus bauen, dafür brauchen wir aber Geld für das Baumaterial. Glücklicherweise gibt es in der Nähe des Baugrundes eine Goldmine. Dort werden wir bestimmt Gold finden. Es sind sogar Minenarbeiter bei den Minen, die ganz genau wissen, wo das Gold ist. Also brauchen wir sie nur aufsuchen und fragen. Aber Vorsicht, ich habe gehört, dass sich auch Landstreicher herumtreiben. Leider wollen die das Gold für sich – sie werden uns sicher in die falsche Richtung schicken. Wegen dieser Landstreicher bewachen die Polizisten die Gegend und müssen alle Leute auf Gold überprüfen. Die Polizisten müssen das Geld beim Polizeichef abgeben. Also nehmen wir uns in Acht, damit sie uns nicht erwischen. Beim Baumeister wird das Gold abgegeben und dafür Baumaterial gekauft.

gemeinsamer Abschluss

Mit dem gefundenen Gold wird beim Baumeister Baumaterial gekauft. Das Häuschen für die Playmobil-Familie wird gemeinsam noch im Dunkeln gebaut. (siehe Nachaktion „Nachtkunst“)

Hinweise/Bemerkungen

Man kann auch am nächsten Tag am Haus weiter bauen, je nachdem, wie groß und detailreich es gestaltet werden soll.

mögliches Alternativprogramm

TN, die sich im Dunkeln nicht wohlfühlen, können im Haus einen Bautrupps bilden. Sie dürfen einen Plan für das Playmobilhaus erstellen und wenn genug Gold vorhanden ist, können sie auch gleich zu Bauen beginnen.

Idee: unbekannt.

Überarbeitet: KJS der Diözese Linz, 2012

SCHWARZES LOCH

Das schwarze Loch muss gefunden werden. Hat man es gefunden, verhält man sich ganz ruhig. Eine kurze Nachtaktion ohne Materialaufwand.

Anzahl der benötigten GL:

mind. 2 GL

Anzahl der benötigten TN:

mind. 10 TN

Rollen:

1 GL im schwarzen Loch, mind. 1 GL als MitspielerIn

Gelände:

im Haus

Material:

Liste mit allen TN und GL, die mitspielen

Vorbereitung:

Vor der Nachtaktion ist es wichtig das Gelände gut sichtbar, z.B. mit einem Absperrband, abzugrenzen und mit den TN bei Tageslicht abzugehen um diese auf mögliche Gefahrenquellen hinzuweisen. Näheres dazu ist im Einleitungstext am Beginn der Mappe angeführt.

Spielablauf:

Alle TN kommen in einen Raum zusammen. Das Spiel und das Alternativprogramm werden erklärt. In der Zwischenzeit versteckt sich einE GL im Haus. Der Raum, in dem er/sie sich versteckt, ist das schwarze Loch. Die TN für das Alternativprogramm gehen gemeinsam mit ihrem/ihrer GL in den Raum, den sie nützen werden. Anschließend wird in allen anderen Räumen das Licht abgedreht. Taschenlampen dürfen benützt werden. Die TN schleichen am besten in Gruppen durchs Haus und versuchen den/die GL im schwarzen Loch zu finden. Haben sie ihn/sie gefunden, rufen sie nicht laut „Hurra“, sondern setzen einfach sich ganz still und leise ins Versteck dazu. Die Aufgabe des/der GL welcheR als MS mitspielt, besteht darin, zu schauen, dass kein TN als Letzter übrig bleibt. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle TN im schwarzen Loch sind (GL im schwarzen Loch registriert alle auf der Liste).

gemeinsamer Abschluss

Ein gemeinsames Spiel mit allen TN.

Hinweise/Bemerkungen

Das Spiel sollte nicht länger als 30 Minuten dauern, da es sonst für die Suchenden einseitig und für die, die bereits fündig geworden sind, langweilig wird. Wird das schwarze Loch zu schnell entdeckt, kann ein zweiter Durchgang gespielt werden.

mögliches Alternativprogramm

Ein passendes, attraktives Alternativprogramm, für Kinder, die sich in der Dunkelheit nicht wohl fühlen, findest du im Alternativenpool. Eventuell musst du es thematisch noch an diese Nachtaktion anpassen.

Idee: Martin Völkening, Nachtspiele in Natur und Haus, 2001.

Überarbeitet: KJS der Diözese Linz, 2012

VIRUS

Ein Organismus ist von einer Menge Viren befallen. Diese müssen abgewehrt werden um den Körper wieder zu stärken.

Anzahl der benötigten GL:

mind.10 GL

Anzahl der benötigten TN:

mind. 20 TN – empfohlen sind mind. 4-5 TN pro Organ

Rollen:

Organe:

- sitzen bei ihren beleuchteten Organstationen
- sammeln Stoffreihen (= ein Set aus allen anderen Organbotenstoffen) nach bestimmtem Zeitintervall (Energieverbrauch) ab und geben sie an weiße Blutkörperchen ab die vorbeikommen
- produzieren eigenen Organstoff, d.h. für jede vollständige Stoffreihe kann eigener Organstoff (Kugel in eigener Farbe) auf die Spielplatte gelegt werden bzw. an die eigenen Botenstoffe/TN gegeben werden um von ihnen wieder verteilt zu werden.
- Leisten taktische Hilfestellung – spielen aber nicht mit!
- melden einen möglichen Organausfall an die weißen Blutkörperchen:
- Mögliche Organe und deren Farben:

Herz	rot
Lunge	blau
Hirn	gelb
Leber	grün
Darm	braun
Niere	schwarz
Magen	hellbraun
Knochenmark	weiß

Es können je nach Anzahl der TeilnehmerInnen 6 bis 8 Organe zum Einsatz kommen.

Arzt/Ärztin/Spielleitung:

- hat einen beleuchteten Stützpunkt der von überall sichtbar ist
- legt die Zeitintervalle, bzw. den Energieverbrauch des Organismus fest, und schickt die weißen Blutkörperchen zu den Organen zum Absammeln der Stoffreihen in entsprechenden Zeitabständen weg
- aktivieren und wegschicken von Viren – können je nach Spieldauer mehrmals in verschiedenen Zeitabständen losgeschickt werden
- Ausgabe von Impfstoffen an weiße Blutkörperchen
- setzt Spielsteuernde Maßnahmen

weiße Blutkörperchen:

- bewegen sich mit eigener Taschenlampe im Gelände
- teilen Impfstoffe auf Anweisung der Spielleitung aus
- holen auf Anweisung der Spielleitung, die die Zeitintervalle, d.h. den Energieverbrauch bestimmt, die Stoffreihen von den Organen ab.
- Recyclen die abgeholten Stoffreihe, d.h. sie verteilen die Holzkugeln wieder an die jeweiligen Organe

Viren:

- bewegen sich andersfärbig beleuchtet (z.B. blau) im Gelände und fangen TN/ Boten und nehmen diesen die Stoffe ab
- es kommen unterschiedliche Arten vor (Bronchitisvirus, Durchfallvirus,..)
- werden aktiviert und losgeschickt durch die Spielleitung/Arzt/Ärztin
- werden deaktiviert durch die Spielleitung/Arzt/Ärztin
- werden deaktiviert wenn die Botenstoffe/TN einen für sie passenden Impfstoff haben
z.Bsp. Durchfallvirus wird durch Durchfallimpfung deaktiviert
- bringen abgesammelte Stoffe zur Spielleitung zurück

Gelände:

im freien Gelände und im Haus möglich, allerdings Vorsicht bei Stiegen!!

Material:

- Holzperlen in den entsprechenden Farben:
rot, gelb, dunkelgrün, braun, dunkelblau, hellbraun (holzfarben), weiß, schwarz.
- Transportkapseln z.Bsp. Überraschungseidosen – pro TN 1 Stück
- Spielbretter für Stoffe – pro Organ eines (Brett mit ausnehmungen für Perlen; oder Schnur auf die Perlenreihe aufgefädelt wird)
- Gefäße für Holzperlen – pro Organ eines, pro Virus, pro weißes Blutkörperchen, für Spielleitung
- bunte Papierzettel als Impfstoffe (farblich passend)
- bunte Papierzettel pro Virus auf dem seine Art steht, z.Bsp. Durchfallvirus (farblich passend)
- Knicklicht pro TN – möglichst bunt damit jedes Organ und seine Botenstoffe/TN eine andere Farbe bekommen
- ausreichend Knicklichter in der jeweiligen Organfarbe und je eine Taschenlampe pro Organstützpunkt
- Beleuchtung (Fackeln, Laterenen) für Stützpunkt der Spielleitung
- Seile, Teelichter oder weiße Knicklichter zur Markierung der „Adern“ auf denen sich die TN bewegen

Vorbereitung:

Holzperlen aufteilen, Impfstoffe und Beschriftungszettel für Viren aufteilen, Verkleidungen (z.Bsp. Weiße Mäntel für Spielleitung und „Beleuchtung“ für weiße Blutkörperchen und Viren), Vorbereitung und Beleuchtung der „Adern“,

Vor der Nachtaktion ist es wichtig das Gelände gut sichtbar, z.B. mit einem Absperrband, abzugrenzen und mit den TN bei Tageslicht abzugehen um diese auf mögliche Gefahrenquellen hinzuweisen. Näheres dazu ist im Einleitungstext am Beginn der Mappe angeführt.

Spielablauf/ Geschichte:

Geschichte:

Das Spiel dreht sich um einen Menschen, ein Tier, je nach Thema.

Ein Mensch hat verschiedene Organe. Jedes der Organe unseres Menschen produziert bestimmte Stoffe. Damit ein Organ funktionieren und seinen eigenen Stoff herstellen kann, braucht es die Stoffe von allen anderen Organen. Hat es diese nicht vollständig, kann es selbst keine Stoffe herstellen. Hat es überhaupt keinen fremden Stoff mehr, ist das Organ ausgefallen.

Die Stoffe bekommt das Organ, indem es Boten (die TN) aussendet, die zu diversen anderen Organen gehen und deren Stoffe holen. Gleichzeitig können die Boten auch Stoffe des eigenen Organs überbringen. So kommt es zwischen den verschiedenen Organen zu einem Stoffaustausch. Die TN bewegen sich innerhalb der Blutbahnen, die entweder durch Knicklichter oder durch Teelichter am Boden gekennzeichnet werden. So soll ein beleuchteter Weg entstehen, in dem sich die TN von Station zu Station bewegen.

Wie jedes Lebewesen verbraucht auch unser Mensch Energie, je nach Anstrengung unterschiedlich viel. So werden immer wieder die Stoffe der anderen Organe verbraucht, sodass ständiger Nachschub notwendig ist. Soweit der „normale“ Stoffwechsel.

Außerdem wird er immer wieder von heimtückischen Viren und Krankheiten befallen, die er abwehren muss. Denn die Viren greifen die Stoffboten an und entziehen ihnen die transportierten Stoffe. Erfreulicherweise gibt es gegen bestimmte Viren auch Impfstoffe, die die Boten immun machen. Allerdings müssen Virus und Impfstoff zusammenpassen. So soll unser Mensch von den Viren, die den Körper angreifen befreit werden. Wenn der Virus auf einen Impfstoff trifft wird er damit unschädlich gemacht.

Ablauf:

Die TN sollen sich in möglichst gleich große Gruppen einteilen. Jede Gruppe ist einem Organ zugeordnet und begibt sich zu Beginn des Spieles mit ihm zum Organstützpunkt. Das Spiel beginnt entweder auf ein Signal der Spielleitung oder nach Ablauf einer zuvor vereinbarten Zeit. Zu Beginn hat jedes Organ genug Stoff (Holzkugeln in eigener Farbe) pro Botenstoff/TN und einige als Reserve.

Die Kinder sind zum einen die Stoffboten für ihr Organ und überbringen diese den anderen Organen. Zum anderen ist es in ihrem Interesse, dass ihr Organ immer über alle Stoffe der anderen Organe verfügt und holen diese von den anderen Organen ab, um selbst in der Lage zu sein den eigenen Stoff herzustellen. Die Stoffe der Organe werden durch farbige Holzperlen dargestellt. Jedes Organ hat eine eigene Farbe.

Die Stoffe der fremden Organe werden beim eigenen Organ vom Organbetreuer auf einer Spielplatte gesammelt. Wenn eine ganze Stoffreihe fertig ist, kann der Organbetreuer eigenen Stoff produzieren, d.h. er kann an seine Botenstoffe/TN wieder Kugeln in der eigenen Farbe verteilen.

Die Stoffe dürfen von den Botenstoffen/TN nur in dafür vorgesehen Transportkapseln transportiert werden. Außerdem darf in jeder Kapsel immer nur 1 Organstoff transportiert werden. Zusätzlich zum Stoff dürfen sich in der Kapsel noch Impfstoffe befinden. Diese erhalten die TN von den weißen Blutkörperchen die sich entlang der Adern bewegen. Die Botenstoffe/TN dürfen sich entlang der Adern in zumindest 2er-Gruppen bewegen.

In einem bestimmten Intervall, das von der Spielleitung bestimmt, und eventuell auch variiert wird, wird ein Satz (z.B. Schnur an der alle 6-8 verschiedenfarbigen Perlen aufgefädelt sind) aller Stoffe abgesammelt. Der Energieverbrauch (Absammelintervall) variiert z.B. wenn der Mensch schläft hat man größere Zeitintervalle zum Absammeln, läuft der Mensch oder ist das Tier auf der Flucht wird mehr Energie verbraucht also in kürzeren Zeitintervallen abgesammelt. Die Zeitintervalle werden von der Spielleitung bestimmt, die die weißen Blutkörperchen ausschickt um die Stoffreihen abzusammeln.

Viren (GL) versuchen die Boten zu fangen. „tapperlt“ ein Virus einen Boten ab, muss dieser stehen bleiben. Ein Virus kann immer nur einen Botenstoff auf einmal aufhalten. Der Virus teilt mit, welcher Virus er ist und nimmt dem Boten seinen Stoff ab, sofern es der dem Virus entsprechende Stoff ist. z.B.: Der Darmvirus nimmt Darmbotenstoffen ab, der Bronchitisvirus nimmt Lungenbotenstoffe ab usw..

Hat der Bote eine passende Impfung in seiner Kapsel, nimmt der Virus diese ab, und ist somit neutralisiert. Z. Bsp. Durchfallvirus trifft auf Boten mit Durchfallimpfung. Den Stoff in der Kapsel muss der Virus dem Boten lassen. Passt die Impfung nicht zum Virus, darf er dem Boten seinen Stoff abnehmen.

Ziel:

Ziel des Spieles ist es, möglichst alle Viren mit Hilfe der Impfstoffe unschädlich zu machen und so die Abwehrkräfte zu stärken. Ausserdem soll der Organismus immer fit und gesund bleiben, d.h. es muss jedes Organ immer zumindest eine Kugel in der eigenen Organfarbe beim Organstützpunkt haben. Sobald alle Viren unschädlich sind wird dies von der Spielleitung bekannt gegeben und das Spiel ist zu Ende.

gemeinsamer Abschluss

Gemeinsam kann ein fruchtig gesunder Imbiss als Stärkung des eigenen Immunsystems eingenommen werden.

Hinweise/Bemerkungen

Die Spielleitung setzt immer wieder, in Rücksprache mit den weißen Blutkörperchen und den Organen regulierende Maßnahmen, um zu verhindern, dass Organe ganz ausfallen.

Sollte das doch passieren, d.h. sollte einmal bei einem Organ kein Stoff der eigenen Farbe mehr vorhanden sein, dann werden die Boten vom Organ ausgesandt weiße Blutkörperchen zu finden die das Organ wieder mit Kugeln der eigenen Farbe versorgt.

mögliches Alternativprogramm

Ein passendes, attraktives Alternativprogramm, für Kinder die sich in der Dunkelheit nicht wohl fühlen findest du im Alternativenpool. Eventuell musst du es thematisch noch an diese Nachtaktion anpassen.

Idee:Pfarre Heilige Familie Wels

Überarbeitet: KJS der Diözese Linz, 2012

KRISTALLFEST BEI DEN ZWERGEN

Das alljährliche Kristallfest steht vor der Tür und die letzten Vorbereitungen werden getroffen. Doch Marie der Marienkäfer hat die Kerzen versteckt und nun müssen alle nach ihr suchen.

Anzahl der benötigten GL:

mind. 9 GL

Anzahl der benötigten TN:

mind. 15 TN

Rollen:

Zwergenkönig
Zwerg Jari – Philosoph
Harry Hase
Zwerg Ori – Koch
Zwerg Kili – Fischer
Zwerg Loni – Dichter
Zwerg Nali – Großvaterzwerg
Berater des Zwergenkönigs
Marienkäfer Marie

Gelände:

Wiese oder Wald

Material:

Seil, Absperrband für Weg
3 Gartenzwerge
Schnur für Station 1 zum Absperrern
verschieden Blätter, pro Sorte zwei
verschiedene Saftsorten und mehrere Becher
Süßigkeiten mit Drahring fürs Fischen
Schnüre mit Haken fürs Fischen
blaues Tuch für Teich
Zettel und Stifte und Schreibunterlage
Zettel mit Worten des Lösungssatzes:
Der Marienkäfer hat sich in einem Baum versteckt und wenn ihr seinen Namen, den der weise Zwergenkönig kennt, ruft, dann kommt sie zu euch geflogen.
Kerzen
Musik

Vorbereitung:

Vor der Nachtaktion ist es wichtig das Gelände gut sichtbar, z.B. mit einem Absperrband, abzugrenzen und mit den TN bei Tageslicht abzugehen um diese auf mögliche Gefahrenquellen hinzuweisen. Näheres dazu ist im Einleitungstext am Beginn der Mappe angeführt.

Spielablauf/ Geschichte:

Heute Abend findet bei den Zwergen das alljährliche Kristallfest statt. Die Zwerge bereiten sich schon seit Tagen vor. Sogar Ehrengäste aus fernen Ländern werden dieses Jahr erwartet, darum muss alles perfekt sein. Wie jedes Jahr möchte auch heuer der Zwergenkönig das Fest mit einem Lichtertanz eröffnen. Doch Marie der Marienkäfer hat sich einen Scherz erlaubt und hat alle Kerzen gestohlen. Da die Suche nach Marie einige Zeit in Anspruch genommen hat und sich dabei zu allem Unglück auch noch Harry Hase verletzt hat, werden die Zwerge nicht mehr rechtzeitig fertig. Die Zwerge sind schon ganz verzweifelt und bitten nun die TN bei den letzten Vorbereitungen und der Suche nach Marie zu helfen.

Im Anschluss daran teilen sich die Kinder in Gruppen auf. Idealerweise wird jede Gruppe von einem/r GL begleitet. Die Gruppen werden in einem Abstand von 5 bis 10 Minuten weggeschickt und sollen einen Weg entlang gehen. Der Weg kann zum Beispiel mit einer Schnur, an der sich die Gruppen entlang tasten, markiert sein. Das Spiel kann allerdings erst aufgelöst werden wenn nacheinander alle Gruppen wieder beim Festplatz sind. Mit den wartenden Gruppen können in der Zwischenzeit z. Bsp schon Holzstöcke fürs Würstelgrillen geschnitzt, oder der Tisch fürs das gemeinsame Abschiedesfest vorbereitet werden.

Stationen:

Die TN bekommen bei jeder Station einen Zettel mit einem Wort des Lösungssatzes wenn sie den Zwergen bei den Stationen behilflich waren. Diese sollen gut aufbewahrt werden. Alle Wörter von allen Gruppen ergeben einen Satz, mit dem die TN den Marienkäfer finden.

Zwergenkönig:

Er kennt alle Lebewesen im Zwergenreich.. Zu Ehren vieler berühmter Zwerge wurden schon in früheren Zeiten Denkmäler errichtet. Sie stehen alle im Schlossgarten des Zwergenkönigs. Heute Abend werden drei dieser berühmten Zwerge aus fernen Ländern zu Gast sein und ihnen zu ehren möchte der König deren Denkmäler auf dem Festplatz aufstellen. Doch leider hat er vergessen wo er die Denkmäler in seinem Garten aufgestellt hat und kann sie nicht mehr finden. Er bittet die TN nun diese für ihn zu suchen, damit man sie noch rechtzeitig am Festplatz aufstellen kann.

Was gibt es zu tun: Es werden drei Gartenzwerge im Umkreis des Zwergenkönigs/GL versteckt und die TN sollen diese finden. Dazu ist eine Schnur mit einer bestimmten Länge um Bäume gewickelt, somit wissen die TN in welchem Umkreis die Zwergen-Statuen stehen. Der/die GL kann den TN dann auch noch eine kurze Geschichte zu den Heldentaten der drei berühmten Zwerge erzählen.

Zwerg Jari – Philosoph:

Zwerg Jari Ist der klügste Zwerg weit und breit und hat für den Abend ein kleines Quiz vorbereitet, das er nun mit den Kindern ausprobieren will.

Was gibt es zu tun:

Variante 1:

Die TN sollen das Rätsel lösen:

Ein Haufen Zwerge steht auf der Wiese. Sie sehen alle gleich aus, nur dass die einen rote Mützen auf dem Kopf haben und die anderen grüne. Keiner der Zwerge kann sehen, welche Mütze er selbst auf dem Kopf hat, jeder kann nur die der anderen sehen. Es ist für Zwerge auch eine tödliche Beleidigung, ihnen zu sagen, welche Farbe die Mütze auf ihrem Kopf hat! Die Zwerge sollen sich nun so aufstellen, dass sie in einer langen Reihe so nebeneinander stehen, dass auf der einen Seite alle rot- und auf der anderen Seite alle grünbemützten stehen. Ein Zwerg mit einer roten Mütze steht bereits neben einem mit einer grüner Mütze. Die Zwerge dürfen sich nicht gegenseitig sagen, wohin sie sich stellen sollen, und natürlich sind sie höflich und beleidigen sich auch nicht gegenseitig. Sie sagen: „Stellt euch auf!“ Und nach kurzer Zeit stehen die Zwerge wie gewünscht da, ohne dass sie miteinander gesprochen geschweige denn sich beleidigt hätten.

Wie haben sie das gemacht?

Lösung: Die Zwerge stellen sich auf der Linie auf. Zunächst nur zwei. Angenommen, diese hätten dieselbe Mützenfarbe, rot: RR. Nun stellt sich ein Zwerg daneben, mit grüner Mütze: RRG. Alle weiteren Zwerge wählen nun, weil sie selber ja nicht genau wissen, welche Farbe ihre Mütze hat, genau die Grenze zwischen Rot und Grün, wobei die anderen auseinanderrücken. Während zunächst jeder Zwerg Betrachter ist, wird er zum Betrachtetem. Die Logik dabei ist also, daß er seine Rolle wechselt, in dem Moment, wo er sich auf der Linie genau auf der Grenze zwischen Rot und Grün aufstellt. Es besteht daher kein Bedarf, daß jemand die Zwerge aufteilt, Kommunikation untereinander ist ebenfalls nicht nötig, um zum Ziel zu gelangen, aber nur dann, wenn wirklich jeder das Prinzip verstanden hat, genau weiß, was er zu tun hat, und vor allem - mitdenkt und diszipliniert handelt:

RR

RRG

RRGG

RRGGG

RRRGGG

RRRRGGG

Variante 2:

Die TN sollen Scherzfragen beantworten:

Was wird zuerst gelesen, danach verspeist? Antwort: Weintrauben

Es gibt ein Laub, welches jeder gerne hat. Es wächst aber nirgendwo und wenn man es hat wird es automatisch von Tag zu Tag weniger. Antwort: Urlaub

Er sitzt auf einer Birke und ruft: „Uha, Uha“! Was ist das? Antwort: Ein Uhu mit Sprachfehler.

Was haben Baum und Buch im Sommer gemeinsam? Antwort: Blätter

Welches Obst bevorzugt Graf Dracula? Antwort: Blutorganen

Harry Hase:

Hat sich bei der Suche nach dem Marienkäfer verletzt und muss außerdem noch die letzten Kräuter für das Abendessen besorgen – damit es auch wirklich schmackhaft wird.

Was gibt es zu tun: „Pflanzenmemory“ – die TN bekommen unterschiedliche Blätter (von jeder Sorte zwei) und durch fühlen sollen die Paare gefunden werden. Ob die TN richtig raten wird mit der Taschenlampe gemeinsam überprüft.

Zwerg Ori – Koch:

Zwerg Ori ist der beste Koch im ganzen Reich und er hat für heute Abend extra sechs verschiedene Gerichte gekocht. Doch in der Aufregung hat er die Töpfe vertauscht und nun weiß der nicht mehr in welchem sich welches Gericht befindet.

Was gibt es zu tun: Die TN sollen durch kosten erraten welche „Suppe“ nun die richtige ist. (d.h. Getränke mit Lebensmittelfarbe einfärben und den TN sagen sie sollen z.B. den Apfelsaft – würde nun Apfelsuppe heißen – finden.)

Zwerg Kili – Fischer:

Kili fischt gerne und ist auch besonders gut darin, darum sorgt er dafür, dass heute Abend genügend Fische für alle da sind. Doch heute wollen die Fische nicht wirklich anbeißen, nun will er auch mal den TN ihr Glück versuchen lassen. Sie erhalten nun die einmalige Möglichkeit das „Zwergen“-Fischen auszutesten.

Was gibt es zu tun: Faden mit Haken (gebogener Draht) und dann im „Teich“ Süßigkeiten fischen. Die Süßigkeiten sind mit einem Drahring versehen, sodass man mit dem Haken einhaken kann und die Süßigkeiten fischen kann.

Zwerg Loni – Dichter:

Zwerg Loni möchte gerne ein Gedicht vortragen, doch ihm fällt einfach kein Reim ein. Vielleicht können die TN seine kreative Muse sein.

Was gibt es zu tun: Die TN sollen ein Gedicht mit diesen Wörtern reimen: Zwergreich, Fest, Kristall. Außerdem gibt der Dichter den TN noch eine Nachricht mit: „Sie sollen auf dem Weg zum Festplatz schauen ob der Großvaterzwerg schon unterwegs ist, da er manchmal etwas vergesslich ist. Auch müssen sie beachten, dass er schon schlecht hört“

Zwerg Nali – Großvaterzwerg:

Er sollte schon längst am Festplatz sein, doch leider hat er vergessen, was heute Abend stattfindet. Die TN sollen ihn nun daran erinnern und dazu sollten die TN noch folgendes wissen: Er ist der älteste Zwerg im ganzen Reich. Er hört schon etwas schlecht und wenn man ihm eine Nachricht überbringen will, dann muss man auf eine Alternative zurückgreifen.

Was gibt es zu tun: Pantomime-Stille Post. Ein Begriff wird dem/der nächsten TN auf den Rücken gezeichnet und das was man fühlt zeichnet man dem/der Nächsten auf den Rücken usw. (Symbole: Haus, Sonne - steht für Licht).

Ist diese Aufgabe erfüllt, dann werden die TN schnell zum Zwergenkönig auf den Festplatz zurückgeschickt.

gemeinsamer Abschluss

Die TN werden von Beratern des Zwergenkönigs empfangen und diese unterstützen sie nun beim Lösen des Rätsels: Der Marienkäfer hat sich in einem Baum versteckt und wenn ihr seinen Namen, den der weise Zwergenkönig kennt, ruft, dann kommt sie zu euch geflogen. Wenn der Satz zusammengestellt ist, wird der Zwergenkönig nach dem Namen gefragt. Gemeinsam wir nach Marie gerufen. Marie kommt daher geflogen, bringt die Kerzen zurück und entschuldigt sich. Dem Fest steht nichts mehr im Wege und der Zwergenkönig eröffnet das Kristallfest mit dem traditionellen Lichtertanz. Die TN werden eingeladen mitzufeiern. Sie bekommen jeweils eine Kerze und tanzen mit.

Hinweise/Bemerkungen

Die Beleuchtung der Stationen muss an die jeweiligen Aufgaben angepasst werden.

Die Stationen des Fischers und des Dichters sollten gut beleuchtet sein, damit die TN beim Fischen und Gedichte schreiben gut sehen können. Bei den anderen Stationen reicht es wenn der jeweilige Zwerg eine Taschenlampe hat um bei der Auflösung Licht machen zu können. Bei Zwerg Jari sollte je nach Alter der TN entschieden werden ob das schwierigere Rätsel oder die Scherzfragen gewählt werden.

mögliches Alternativprogramm

Mit den Kinder, die sich in der Dunkelheit nicht so wohl fühlen, kann im Haus das Waldschattenspiel, ein Brettspiel, gespielt werden. (Siehe Alternativenpool) Eine andere Möglichkeit wäre, sich gemeinsam eine Choreographie für den abschließenden Lichtertanz zu überlegen. Diese bringen die Kinder dann den nach-einander eintreffenden Gruppen schon einmal bei, damit am Schluss alle gemeinsam tanzen können

Idee: Isabella Pötzelberger, 2011

Überarbeitet: KJS der Diözese Linz, 2012

WICKIE UND DIE STARKE JUNGSCHAR

Der schreckliche Sven hat Wickie und seiner Wickingerbande einen Schatz geklaut, weil er so neidisch auf ihre Reichtümer ist. Die Kinder sollen diesen Schatz finden und zu Wickie zurück bringen.

Anzahl der benötigten GL:

mind. 5 GL

Anzahl der benötigten TN:

mind. 10 TN

Rollen:

Wickie – Startstation

Tjure

Faxe

Snorre

Der schreckliche Sven – Schatzdieb

Gelände:

Diese Aktion erfordert kein bestimmtes Gelände und kann auch drinnen durchgeführt werden. Wenn draußen gespielt wird, ist es sinnvoll, die Stationen an einem Weg zu platzieren, damit die Reihenfolge der Stationen beibehalten wird. Die TN finden die Stationen indem sie sich an einer Schnur, die am Wegrand gespannt ist, entlang tasten.

Material:

Schnur für Wegmarkierung

CD Player

Song: Wickie und die starken Männer

Taschenlampe (noch besser ist ein großer Baustellenscheinwerfer)

Schatzkarte (1 pro Kleingruppe)

Zettel mit Original Wickie-Lied

Stift + Zettel (1 pro Kleingruppe)

4 Gewürze, eines davon sollte ein Lebkuchengewürz sein (Lebkuchengewürz: pro Gruppe eines)

Zuckerl (Schatz) in einer Kiste

Fackeln

Spielablauf:

Die TN teilen sich nach der Station „Wickie“ in Kleingruppen auf und werden im Abstand von 5-10 Minuten weggeschickt. Die wartenden TN vertreiben sich die Zeit in dem gemeinsam das Wickingerlied geübt wird. Den Weg zwischen den Stationen ist mit einer Schnur, an der sich die TN entlangtasten, markiert.

Station: Wickie

Die TN warten gemeinsam. Es wird der Song „Wickie und die starken Männer“ eingespielt. Im gleichen Moment betritt Wickie den Saal und erzählt ihnen die Geschichte:

„Ich war mit meinen Wickingern wieder einmal auf einem Abenteuer auf hoher See unterwegs. Plötzlich wurde es stürmisch, sodass wir mit unserem Schiff im Hafen (Ort eingefügen) anlegen mussten. Gott sei Dank konnten ich und meine Männer im Haus (Ort einfügen) über Nacht bleiben und somit überstanden wir den Sturm gut. Als wir heute in der Früh aufstanden, sind wir jedoch darauf gekommen, dass unser Schatz weg ist.“

Ohne Schatz können wir aber unmöglich nachhause fahren. Die Vermutung kommt nicht von irgendwo her, dass der Gauner wieder einmal der schreckliche Sven ist. Was kann man da jetzt machen? Hmmm überlegen – Ich hab´s! Ich hab doch heute am Nachmittag vor dem Eingang eine Schatzkarte gefunden. Ich bin mir sicher, dass ihr mit dieser den schrecklichen Sven und unseren Schatz wieder findet. Bringt ihn mir doch heute wenn es geht wieder zurück. Ich gebe euch auch noch einen Stift mit, den einen solchen kann man immer gut gebrauchen. Auf dem Weg werdet ihr sehr bald auch auf einen Leuchtturm treffen. Vielleicht trifft ihr auch einige meiner Freunde die ihn bereits suchen. Macht euch auf den Weg, ich wünsche euch viel Erfolg.“

Station: Tjure

Die Kinder sehen nach ein paar Minuten einen „Leuchtturm“ im Gelände (– GL mit bewegter Taschenlampe oder Bautellenscheinwerfer). Wenn die TN angekommen sind, wartet schon die erste Aufgabe:

„Hallo, mein Name ist Tjure, ich bin ein Freund von Wickie! Ich bin mir ganz sicher, dass uns der schreckliche Sven den Schatz geklaut hat, weil er immer so neidisch auf unsere Reichtümer ist. Außerdem möchte er auch gerne so beliebt wie Wickie sein. Dichtet ihm doch das Wickie-Lied auf ein Sven-Lied um und singt es ihm vor, wenn ihr ihn findet. Ich bin mir sicher, dass er euch dann den Schatz geben wird. Seid auf dem weiteren Weg achtsam, es kann sein, dass ihr Faxe begegnet der Tiergeräusche macht um den schrecklichen Sven fernzuhalten.“

Station: Faxe

Faxe sitzt versteckt und macht Tiergeräusche. Er denkt, dass sich dadurch der schreckliche Sven nicht zu ihm traut. Er hat nämlich ein bisschen Angst vor ihm. Wenn die TN angekommen sind, will er ihnen den weiteren Weg zum schrecklichen Sven verraten nachdem sie ihm bei seinem Problem geholfen haben:

„Hallo mein Name ist Faxe! Ihr müsst mir kurz helfen bitte, denn ich stehe vor einem kleine Problem. Ihr kennt das doch bestimmt, wenn man die Seile auf dem Schiff etwas verknotet hat und sie nicht mehr entknoten kann. Ich müsste das kurz mit euch ausprobieren. Vielleicht habt ihr ja eine Lösung für dieses Problem?“ –

Gemeinsam spielen alle das Spiel „Gordischer Knoten“ (in der „Spielwiese“, G6).

Dann schickt Faxe die TN den Weg entlang weiter, wo er den schrecklichen Sven vermutet.

Station: Snorre

Snorre sitzt nachdenklich da und grübelt an seiner Aufgabe. Die TN entdecken ihn:

„Hallo, mein Name ist Snorre! Ich habe eine kleine Aufgabe für euch, weil mir etwas nicht mehr einfällt. Ich weiß, dass der schreckliche Sven ein Gewürz sehr liebt, das häufig in Weihnachtsbäckereien verwendet wird. Wenn ihr ihm dies mitbringt wird er euch dafür sicher den Schatz geben. Allerdings hab ich in meiner Gewürzlade einen Durcheinander bekommen. Könnt ihr vielleicht daran riechen und mir sagen welches z.B. in Lebkuchen vorkommt und wie es heißt?“

Die TN versuchen die Gewürze zu erkennen.

„Danke dass ihr mir geholfen habt, dort hinten habe den schrecklichen Sven schon gesehen. Nehmt das Gewürz mit. Wenn er aber bemerkt, dass ihr zu ihm hinläuft, wird er flüchten, deshalb müsst ihr euch so leise wie möglich bei ihm anschleichen. Viel Glück!“

Station: Der schreckliche Sven

Aufgabe der TN ist es, sich beim schrecklichen Sven so leise wie möglich anzuschleichen und ihm dann das umgedichtete Lied vorzusingen und das Lebkuchengewürz mitzubringen.

Danach gibt er ihnen den Schatz, jeweils ein Zuckerl aus der Schatztruhe auf der er sitzt.

gemeinsamer Abschluss

Im Anschluss wird gemeinsam gefeiert und mit einer Fackel gemeinsam zum Haus zurückgezogen.

Es kann auch ein Abendlob im Anschluss an das Nachtgeländespiel im Freien gefeiert werden.

mögliches Alternativprogramm

Ein passendes, attraktives Alternativprogramm, für Kinder die sich in der Dunkelheit nicht wohl fühlen findest du im Alternativenpool. Eventuell musst du es thematisch noch an diese Nachtaktion anpassen.

Originaltext:

Die Angst vorm Wolf macht ihn nicht froh
Und im Taifun ist's ebenso
Doch Wölfe hin, Taifune her
Die Lösung fällt ihm gar nicht schwer

Hey hey Wickie hey Wickie hey
Zieh fest das Segel an
Hey hey Wickie die Wickinger
Sind hart am Winde dran
Nanananananaana Wickie

Idee: Unbekannt

Überarbeitet: KJS der Diözese Linz, 2012.

IN DEN STRASSEN VON SAN JUAN

Mit Hilfe der TN soll möglichst viel Schokolade nach San Juan geschmuggelt werden.

Anzahl der benötigten GL:

mind. 9 GL

Anzahl der benötigten TN:

mind. 20 TN

Rollen:

Polizisten
Händler

Gelände:

Straße mit Beleuchtung, möglich ist auch eine Wiese mit Fackeln

Material:

Verschiedenfarbige Papierstreifen als Schokoladeriegel von jeder Sorte ca. 5 Riegeln
Ausweise für die Gruppen
Pro GL einen Stift, eine Zündholzschachtel
Evtl. Fackeln

Vorbereitung:

keine

Spielablauf/ Geschichte:

Geschichte:

Die Zahnärzte sind – sehr zum Leidwesen der Schokoladenfabrikanten - an die Macht gekommen. Da die Bewohner von San Juan weiterhin gerne Schokolade essen wollen, gibt es nun einen Schokoladen-Schwarzmarkt an der Grenze, wo sich in der Dämmerung bzw. in der Nacht sowohl Schokoladenhändler als auch Polizisten aufhalten. Die Kinder sollen möglichst viel Schokolade nach San Juan schmuggeln.

Einer der Schokoladenfabrikanten erklärt den TN die Situation und bittet sie um Hilfe beim Schmuggeln. Die TN teilen sich in Kleingruppen, von denen jede ein Kuvert mit 20 Schokoladeschleifen und einem Ausweis erhält. Der Ausweis gibt an, welche Sorte (Farbe) von Schleifen die Gruppe sammelt. Zwei der Schleifen sind schon von der Sorte der Gruppe. Die Aufgabe der Kinder ist nun, mindestens 12 Schleifen ihrer Sorte zu bekommen.

Im Grenzgebiet befinden sich neun GL, vier davon sind PolizistInnen, fünf sind HändlerInnen. Unterscheiden kann man sie nur daran, dass Polizisten Streichhölzer mit dem linken Fuß, HändlerInnen mit dem rechten Fuß austreten.

Händler tauschen maximal zwei von den gewünschten Schleifen. PolizistInnen nehmen den Kindern eine Schleife ihrer Sorte ab und notieren dies in deren Ausweis.

Allen GL werden Zündhölzer und den Händlern auch 20 verschiedene Schokoschleifen mit auf dem Weg gegeben, . Ausserdem bekommen sie einen Stift, mit dem sie auf die Rückseite der Schleifen schreiben können. Damit wird jede Schleife, die im Besitz einer GL ist, oder die er/sie durch tauschen oder abnehmen erhält, markiert. Jede Gruppe darf am Ende des Spieles nur max. zwei Schleifen ohne Markierung haben (also Schleifen, die sie schon am Anfang des Spieles besaßen). Damit wird verhindert, dass die Gruppen untereinander tauschen.

Ablauf:

Wenn eine Gruppe auf ein/e GL trifft, kann sie entweder auf gut Glück ihren Ausweis herzeigen und damit ein Geschäft anbahnen. Trifft sie allerdings auf eine/n Polizisten/in, hat sie Pech gehabt und es werden ihnen Schleifen abgenommen.

Die Kinder können aber auch versuchen, zuerst die Identität des/der GL herauszufinden, indem sie ihn dazu veranlassen, ein Streichholz anzuzünden und auszutreten. Da die Kinder ziemlich bald heraus haben werden, welcher Akteur welche Rolle spielt, wird möglichst oft getauscht. Natürlich können die GL einander auch treffen, ohne Rollen zu tauschen. Somit wissen die Kinder nie genau, wer gerade HändlerIn oder PolizistIn ist.

Wenn eine Gruppe 12 Schleifen ihrer Sorte hat, kehrt sie zum Lagerquartier zurück, und jedes Kind erhält als Dankeschön für die Schmuggelhilfe eine Schokolade. Wenn eine Gruppe wesentlich schneller fertig ist als die anderen, kann sie versuchen, auch die restlichen Schleifen zu tauschen.

gemeinsamer Abschluss

heiße Schokolade trinken

Hinweise/Bemerkungen

Die Polizisten sollten im Ausweis nachschauen, wie viele Schleifen schon abgenommen wurden, bevor sie eine Schleife wegnehmen und sie dementsprechend (z.B. wenn eine Gruppe nur mehr 15 Schleifen besitzt) mit einer Warnung davonkommen lassen.

Ein/e GL sollte während des Spiels den Überblick bewahren und das Spiel steuern, wenn er merkt, dass eine Gruppe kein Glück beim Tauschen hat (z.B. Tipps geben, oder die Händler informieren dass zwei Schleifen getauscht werden dürfen...)

mögliches Alternativprogramm

heiße Schokolade vorbereiten, Schokofruchtspieße machen

Ein passendes, attraktives Alternativprogramm, für Kinder die sich in der Dunkelheit nicht wohl fühlen findest du im Alternativenpool. Eventuell musst du es thematisch noch an diese Nachtaktion anpassen.

Idee: Lagerbehelf, KJS Wien,

Überarbeitet: KJS der Diözese Linz, 2012

STATIONENSPIEL IN DER NACHT

Die TN wandern in Gruppen nacheinander von Station zu Station und erfüllen dort die Aufgaben.

Anzahl der benötigten GL:

mind. 7 GL

Anzahl der benötigten TN:

mind. 8 – 16 TN

Rollen:

6 GL für Stationen

1 GL für das Wegschicken und Alternativprogramm

Gelände:

Wiese oder Wald

Material:

Absperrband/Seil, ca. 500 Meter Gesamtlänge

15 Gegenstände

4 – 6 verschiedene Buntpapierblätter

Kübel

fluoreszierende Jonglierbälle oder Tennisbälle

Fernglas/Fernrohr

Sternenkarte

leistungsstarke Taschenlampe

Teelichter (pro TN mind. eines)

Feuerzeug

10ml Plastikspritzen oder kleine Spritzpistolen

Kübel mit Wasser

Vorbereitung:

Absperrband/Seil von Station 1 bis zur Station 6 anbringen.

Am besten von Baum zu Baum spannen auf einer Höhe von ca. 1 Meter.

Spielablauf/ Geschichte:

Die TN dürfen sich in Gruppen von ca. 4 – 8 Personen einteilen. Sie werden im Abstand von ca. 10 Minuten weggeschickt. Die Wege zwischen den Stationen sind mit Hilfe einer Schnur/Absperrband markiert. Die TN tasten sich hier entlang und können wenn sie sich sicherer fühlen auch ihre Taschenlampen benutzen.

Station 1:

Gegenstände erkennen: Entlang eines Weges von etwa 15 Meter liegen ca. 10 – 15 Gegenstände die eindeutig nicht im Wald vorkommen. Manche sollen sich deutlich abheben (zB aufgeblasener Luftballon), andere sollten sich in die Umgebung einfügen, dass man sie schwer davon unterscheiden kann. Der/die GL gibt nicht bekannt, wie viele Dinge versteckt sind. Die TN gehen nacheinander den Pfad entlang und versuchen möglichst viele der versteckten Dinge zu entdecken. Sie nehmen aber die Dinge nicht weg. Am Ende des Weges flüstert jedes Kind dem/der GL ins Ohr, wie viele Dinge es wahrnehmen konnte.

Station 2:

Farben erkennen: Die Farbe von Buntpapierblättern sollte erraten werden. Ohne Licht betrachtet die Gruppe die Farbblätter und versucht die Farbe zu erraten. Danach kann dies mit der Taschenlampe von allen gemeinsam kontrolliert werden.

Station 3:

Bälle werfen: Aus einer bestimmten Entfernung versuchen die TN mit einem fluoreszierenden Jonglierball in einen Kübel zu treffen.

Nach erfolgreicher Absolvierung wird gleich die Aufgabe für Station 4 erklärt!

Station 4:

Den/die WächterIn überraschen: Der/die WächterIn sitzt bei Station 4 mit einer Laterne mit dem Rücken zu der Richtung von der die TN kommen. Die TN versuchen leise, möglichst nahe an den/die WächterIn heranzukommen, ohne dass dieseR sie bemerkt.

Station 5:

Sterngucker: Es wird versucht Sternbilder am Himmel zu erkennen. Diese Station ist nur in einer einigermaßen klaren Nacht möglich. In der Umgebung sollten keine Lichtquellen (Straßenlampe, Lagerfeuer,...) sein. Der/die GL sollte sich einigermaßen gut mit den Sternbildern auskennen. Oder eine Sternkarte haben und diese interpretieren können. Ein kleines Fernrohr oder ein Fernglas kann hilfreich und spannend sein. Mit einer starken Taschenlampe kann man einzelne Sterne deutlicher zeigen.

Station 6:

Brand löschen: Auf einer feuersicheren Stelle brennen einige Kerzen. Mit Hilfe von „Doktorspitzen“ oder kleinen Spritzpistole werden sie aus zirka 5 Meter Entfernung gelöscht. Unbedingt genug Teelichter mitnehmen, da sich nasse Kerzen nicht mehr anzünden lassen. Aus den nassen Teelichtern das Wasser entfernen und anschließend trocknen lassen. Nach 24 Stunden kann man sie wieder verwenden.

gemeinsamer Abschluss

Abendlob am Lagerfeuer oder ein Iglu mit dem Schwungtuch machen...

Hinweise/Bemerkungen

Da die Gruppen nacheinander losgeschickt werden, ist es sinnvoll, Programm für die wartenden und zurückkommenden TN zu haben. Gut dafür eignen sich Spiele mit dem Schwungtuch oder gemeinsames Singen. Die Gruppen können aber auch direkt vom Lagerfeuer zu den Stationen starten.

mögliches Alternativprogramm

Kinder, die nicht zu den Stationen gehen wollen, können einfach bei dem Programm für wartende und zurückkommende TN bleiben.

Idee: Kinder wollen Abendteuer, KJS Linz.

Überarbeitet: KJS der Diözese Linz, 2012

SCHNEEWITTCHEN IST WEG

Auf ins Märchenland um dem Prinzen zu helfen Schneewittchen wieder zu finden!

Anzahl der benötigten GL:

mind. 7 GL

Anzahl der benötigten TN:

mind. 18 TN

Rollen:

ErzählerIn
 Alzheimerzweig
 Traumzweig
 Stiefmutter
 Jäger
 Prinz
 Schneewittchen

Gelände:

längerer (Rund-)Weg im Wald der im Abstand von 5-10 Gehminuten Platz für Stationen bietet

Material:

Leuchtsterne, Knicklichter oder Teelichter in Marmeladegläsern zur Ausleuchtung des Weges
 Verkleidungen für die Märchenfiguren
 eine Feder pro Gruppe
 Spiegel
 mehrere Taschenlampen
 Bälle
 Kübel
 Zettel
 Stifte

Vorbereitung:

Abstecken des Geländes – soll in Form eines Weges erfolgen an dem der Reihe nach die Stationen aufgebaut sind (im Abstand von ca. 5-10 Minuten) und z.B. mit Lichtquellen wie z.B. Taschenlampen als Stationen erkennbar sind. Der Weg könnte außerdem mit Leuchtsternen, Knicklichtern, oder Teelichter in Marmeladegläsern gekennzeichnet sein. Das Ende des Parcours sollte ein Haus sein, in dem der Abschluss stattfinden kann.

Spielablauf/ Geschichte:

Den TN wird das Originalmärchen Schneewittchen kurz vorgetragen mit der Erweiterung, das Schneewittchen nun nach der Hochzeit geflüchtet ist, weil sie noch immer in der Nähe der Stiefmutter wohnt und zu viel Angst vor ihr hat. Weil sie weg ist, glaubt der Prinz aber, dass Schneewittchen ihn nicht mehr liebt und deswegen fortgegangen ist. Die TN werden aufgefordert zu helfen dieses Missverständnis aufzuklären und Schneewittchen wieder zur Rückkehr zum Prinzen zu bewegen.

Danach wird gruppenweise im 5-10 Minutenabstand losgegangen mit dem Hinweis, dass die TN auf Märchenfiguren stoßen werden die ihnen Informationen geben können wo Schneewittchen zu finden sei. Die Wege zwischen den Stationen sind, wie oben angeführt, beleuchtet.

1. Station – der Alzheimerzweig

Die Gruppe trifft auf einen sehr vergesslichen Gesellen, dem das Originalmärchen abhanden gekommen ist. In Form eines Improvisationstheaters soll ihm dies die Gruppe nun vortragen, um seine Erinnerung aufzufrischen. Nach der Darbietung weist er darauf hin, dass er nach seinem guten Freund, dem Traumzweig sucht und gibt untenstehende Anweisungen. Dann gibt er den Gruppen jeweils eine „Zauberfeder“ mit dem Hinweis, dass der Traumzweig Schneewittchen sehr gut kennt und bestimmt weiterhelfen kann.

Der Traumzweig ist von Schneewittchens Schönheit so geblendet, dass er ständig in Tagträume verfällt, von nichts anderem außer ihr spricht und nichts anderes mehr außer Schneewittchen sieht. Da er aber wieder beim Abbau der Edelsteine in der Miene helfen muss, sollen die TN mithilfe den Zwerg von seiner „Besessenheit“ mit Hilfe der Zauberfeder zu erlösen indem sie ihn damit kitzeln. Da der Zwerg aber sehr schreckhaft ist, muss sich die ganze Gruppe lautlos an ihn heranpirschen um ihn von seinen Tagträumen zu befreien und möglicherweise Informationen über den Aufenthaltsort von Schneewittchen herauszubekommen.

2. Station – der Traumzweig

Sobald der Traumzweig gefunden und die Aufgabe gelöst ist, erzählt dieser die böse Stiefmutter im Wald getroffen zu haben, die ja den Zauberspiegel hat der ihr schon damals den Aufenthaltsort von Schneewittchen verraten hat. Dieser Hinweis wird natürlich nicht ohne die Ermahnung zur Vorsicht der TN vor der Hinterlist der Stiefmutter gegeben.

3. Station – Stiefmutter

Scheinheilig versucht sie das Vertrauen der TN zu bekommen. Natürlich will sie den TN nicht helfen Schneewittchen wiederzufinden, weil sie ja jetzt wieder die Schönste ist. Wenn sie nach dem Zauberspiegel gefragt wird, gesteht die Stiefmutter den Spiegel beim Umbau des Schlosses verloren zu haben und sie sagt süffisant, dass die TN den Spiegel ja suchen können wenn sie wollen. Anschließend können sie ihn ja zu Schneewittchens Aufenthaltsort befragen. Der Spiegel liegt in einem abgesperrten Gebiet, rund um den Aufenthaltsort der Stiefmutter versteckt, kann aber durch die Reflexion des Taschenlampenlichtes der TN leicht gefunden werden. Auf der Rückseite des Spiegels steht der Aufenthaltsort Schneewittchens. Die Stiefmutter erzählt den TN noch, dass der Jäger durch den Wald streift und ihnen auf ihrer Reise zum Haus am Ende des Weges noch begegnen wird. Aber sie sollen keine Angst haben, der Jäger ist so unfähig und tollpatschig, dass er eh nie irgendetwas trifft.

4. Station – Jäger

Er hat es schon beim ersten Mal nicht geschafft Schneewittchen zu töten. Außerdem glaubt er, dass er seine Zielgenauigkeit verloren hat und ist deswegen total deprimiert. Die TN sollen ihm nun helfen, wieder sein Ziel zu finden, indem sie ihm vorzeigen wie man zielt und Bälle im Dunkeln in einen Kübel schießt.

5. Station – Prinz

Der Prinz weiß den Aufenthaltsort von Schneewittchen, traut sich aber nicht zu ihr hin da er glaubt, dass Schneewittchen seinetwegen fortgelaufen ist, weil er sie vielleicht beleidigt haben könnte. Sein Plan ist, sie mit einem Gedicht zurückerobern. Das Problem ist nur, dass er so un kreativ ist und ihm nichts einfällt. Nun sind die TN gefordert ihm zu helfen ein mindestens 7-zeiliges Gedicht zu schreiben (in zweifacher Ausführung, 1 x für den Prinz und 1 x für die Gruppe). Nach erfolgreicher Erfüllung der Aufgabe schickt der Prinz die TN zum Aufenthaltsort von Schneewittchen, und bittet sie das Gedicht in seinem Namen vorzutragen.

6. Station – Schneewittchen im Haus

Am Ende des Weges befindet sich Schneewittchen im Inneren des Hauses. Die Kinder sollen ihr nun das Gedicht des Prinzen vortragen, um zu testen wie sie darauf reagiert. Dafür werden sie mit Bratäpfeln oder Apfeltaschen belohnt.

gemeinsamer Abschluss

Wenn alle Gruppen zu Schneewittchen gefunden haben, kommt auch der Prinz der den TN für die Hilfe dankt und aufgrund der Freude Schneewittchen wiederzuhaben ein Fest veranstaltet zu dem alle eingeladen sind.

Hinweise/Bemerkungen

Zu Beginn kann die Wartezeit bis die Gruppen weggehen mit Märchenraten, bzw. Märchenfigurenraten überbrückt werden.

Eine Möglichkeit wäre ein Märchen auszusuchen und der Reihe nach sollen die TN Dinge, Personen und Tiere nennen, die in dem jeweiligen Märchen vorkommen – wenn niemanden mehr ein Begriff einfällt wird das nächste Märchen genannt. (z.B. „Frau Holle“ - Pechmarie, Brunnen, Apfelbaum, Hahn,...) Eine weitere Möglichkeit wäre es Lieder von Märchen zu singen.

mögliches Alternativprogramm

Apfeltaschen bzw. Bratäpfel zubereiten mit Schneewittchen.

Idee: unbekannt

Überarbeitet: KJS der Diözese Linz, 2012

VIER GEWINNT - FUTTER FÜR DEN SPACEHASEN

Das klassische Brettspiel erweitert als spannendes Nachtgeländeorientierungsspiel.

Anzahl der benötigten GL:

mind. 5 GL

Anzahl der benötigten TN:

mind.18 TN

Rollen:

Spacebauer - ein Landwirt aus dem All oder von einem anderen Planeten

mind. 4 GL - behalten das Spielgelände im Auge und achten auf einen geordneten Ablauf

Gelände:

zwei voneinander getrennt erkennbare Bereiche - am besten bewaldetes Gebiet mit angrenzender Wiese
Geländegröße an die TN-Anzahl anpassen

Material:

200-300 Knicklichter in 3 verschiedenen Farben, pro TN ca. 10 Stück

eventuell Absperrband zum Abgrenzen des Geländes

Pro TN eine kleine Handvoll Ton,, als Klebematerial für die Knicklichter

Stofftierhase – der Spacehase

Vorbereitung:

leuchtende Knicklichter im Wiesenbereich verstreuen

Vor der Nachtaktion ist es wichtig das Gelände gut sichtbar, z.B. mit einem Absperrband, abzugrenzen und mit den TN bei Tageslicht abzugehen um diese auf mögliche Gefahrenquellen hinzuweisen. Näheres dazu ist im Einleitungstext am Beginn der Mappe angeführt.

Spielablauf/ Geschichte:

Die TN treffen auf einen GL, der/die sich als Spacebauer verkleidet hat, am besten beim Lagerfeuer in der Nähe des Spielgeländes. Auf dem Arm hält er/sie einen „Spacehasen“. Der Spacebauer erklärt, dass er Probleme hat seinen Spacehasen zu füttern, da die Futtersaat für das Lieblingsfutter des Hasen verstreut in der Wiese liegt. Er bittet die TN ihm dabei zu helfen das verstreute Saatgut wieder einzusammeln und im Wald anzupflanzen. Auf Bäumen angepflanzt geht die Saat am besten auf.

Allerdings muss dies auf folgende Weise passieren:

Die TN werden in drei gleich große Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe bekommt eine bestimmte Knicklichtfarbe zugeteilt. Alle TN erhalten am Anfang eine kleine Menge Ton, welcher als Befestigungsmaterial dient. Die Aufgabe der TN ist im Gebiet auf dem die Knicklichter verstreut liegen, jeweils pro TN eines mit der entsprechenden Gruppenfarbe aufzuheben. Dieses wird dann in das bewaldete Gebiet getragen, um es dort dann mit Ton auf einem Baum zu befestigen. Ziel jeder Gruppe ist, möglichst viele Bäume mit 4 Knicklichtern der eigenen Farbe zu markieren. Es ist allerdings erlaubt, sein Knicklicht auf einen Baum, welcher schon von einer anderen Farbe besetzt wird dazu zu kleben, wobei sich maximal vier Knicklichter auf einem Baum befinden dürfen. Dadurch wird der Baum unbrauchbar, da es ja nicht mehr möglich ist

vier Knicklichter aus einer Farbe anzubringen. Nach 30 Minuten endet das Spiel, nach erklingen eines zuvor vereinbarten Signaltones. Alle kehren zum Lagerfeuer zurück. Inzwischen wird von den GL gezählt, wie viel Saatgut aufgegangen ist, das heißt wie viele Bäume mit vier gleichfarbigen Knicklichtern es gibt.

gemeinsamer Abschluss

Der Spacebauer bedankt sich im Anschluss noch für die tolle Unterstützung, weil er jetzt wieder genug Futter für den Hasen haben wird und verkündet wie viel Saatgut aufgegangen ist, das heißt wie viele Bäume mit Viererreihe geschafft wurden. Als Dankeschön erhalten die TN ein spaciges Dankeschön.

Hinweise/Bemerkungen

Die TN dürfen immer nur maximal ein Knicklicht bei sich tragen.

Die TN sollten maximal in 2er Gruppen herumgehen, da es sonst zu einfach ist einen Baum mit vier gleichen Knicklichtern zu bekleben.

Es dürfen keine Knicklichter von den Bäumen genommen werden.

mögliches Alternativprogramm

Vier gewinnt aktiv:

Das Brettspiel „Vier gewinnt“ steht in einem Raum im Haus. Die Spielsteine in den zwei verschiedenen Farben sind im ganzen Haus/Raum verteilt. Die TN werden in zwei Gruppen geteilt.

Die Chips der Gruppenfarbe werden gesucht, wobei immer nur ein Chip zum Brettspiel mitgenommen werden darf. Ziel ist es beim Brettspiel, die Chips einzuwerfen und möglichst schnell viele Viererreihen zu schaffen.

Idee: Katholische Jungschar Molln, 2011

Überarbeitet: KJS der Diözese Linz, 2012

DIE ARENA UND CLEOPATRAS GEBURTSTAG

Auf ins Abenteuer Cäsar zu helfen Cleopatra einen unvergesslichen Geburtstag zu bereiten!

Anzahl der benötigten GL:

mind. 5 GL

Anzahl der benötigten TN:

mind. 12 TN

Rollen:

Cäsar – veranstaltet zu Cleopatras Ehren ein Geburtstagsfest

Cleopatra – hat Geburtstag

Spaltix – hat Geburtstagsschätze verloren

Druide – mischt einen Zaubertrank für Cleopatra

Barde – komponiert ein Geburtstagsständchen für Cleopatra

Gelände:

in verschiedenen abgedunkelten Räumen im Haus

oder draußen am besten auf einer Wiese mit angrenzendem Stück Wald

eine große „Arena“ ist notwendig, dient als Lichtstation und ist dementsprechend gut beleuchtet– im Haus ein großer Raum, draußen am besten auf der Wiese

Material:

Verkleidungen für Cäsar, Cleopatra, Spaltix, Druiden, Barden

10 Schätze (Ketten, Goldmünzen,...) und pro Anzahl der Gruppen einen Schatz als Reserve

Schnur um Gelände bei Station Spaltix abzugrenzen, wenn draußen gespielt wird

Glasfläschchen mit verschiedenen farbigen, trinkbaren Flüssigkeiten

Hindernisse

Kärtchen mit zu erratenden Begriffen

Vorbereitung:

Vor der Nachtaktion ist es wichtig das Gelände gut sichtbar, z.B. mit einem Absperrband, abzugrenzen und mit den TN bei Tageslicht abzugehen um diese auf mögliche Gefahrenquellen hinzuweisen. Näheres dazu ist im Einleitungstext am Beginn der Mappe angeführt.

Spielablauf / Geschichte:

Cäsar kommt in die Arena und begrüßt die TN. Cleopatra hat Geburtstag und als Geschenk möchte er ein Turnier veranstalten. Cleopatra liebt Turniere, doch leider sind die besten, intelligentesten, stärksten und mutigsten Teilnehmer erkrankt und Cäsar hat auch im Trubel vergessen das Geschenk abzuholen, ein Geburtstagslied zu dichten und der Zaubertrank der zu Ehren von Cleopatra gereicht wird ist auch noch nicht fertig. Nun fragt er die TN ob diese ihm helfen bzw. für die anderen einspringen. Cäsar freut sich über die Mithilfe, ruft Cleopatra zu sich und erzählt ihr von seiner Überraschung.

Die TN werden in 3 Gruppen eingeteilt und auf die einzelnen Stationen kurz vorbereitet. Die TN werden zu den jeweiligen Stationen geschickt und kommen nach jeder Station in die Arena zurück um nacheinander die drei Geschenke (Schatz, Zaubertrank und Lied) dort abzuliefern und zur Unterhaltung von Cleopatra die Turniere auszutragen. Die Arena ist gut beleuchtete, sodass die TN sie von überall sehen können und auch immer wieder leicht dorthin zurückfinden.

Cäsar schickt die drei Gruppen jeweils gleichzeitig zu unterschiedlichen Stationen weg. Damit die Wege dorthin im Dunkeln, sowohl im Haus, als auch draußen gefunden werden, können verschiedene Varianten gewählt werden:
z. Bsp. Schnur an der man sich entlang tastet, Weg der mit Fackeln oder Teelichtern in Marmeladegläsern beleuchtet ist, singender Barde der mit Instrumenten Geräusche macht....

Stationen

1. „Spaltix“:

Spaltix muss immer genügend Holz hacken damit Cäsar und Cleopatra das festliche Lagerfeuer entzünden können. Doch leider hat er vor lauter Holzgehacke aus Versehen eine Truhe zerschlagen und die darin enthaltenen Schätze für Cleopatra liegen nun im Wald verteilt.

Die TN suchen die zehn versteckten Gegenstände in einem mit einem Seil begrenzten Umkreis. Wenn sie alle gefunden haben, dürfen sie eines aussuchen um es mitzunehmen und es Cleopatra zu schenken.

2. „Druide“:

Zum heutigen Anlass soll ein magischer Zaubersaft gemischt werden, den die TN anschließend Cleopatra schenken können, damit sie weiterhin so jung und schön bleibt. Dazu werden in Reagenzgläser/Gläser verschieden eingefärbte Säfte vorbereitet (Tomatensaft, Verdünnsaft, Zitronensaft, Wasser, kalter Tee und Kakao,...) Der Druiden hat seine Fläschchen nicht beschriftet und weiß nun nicht mehr was sich in welchem befindet. Die TN sollen nun durch Kosten die richtigen Inhalte herausfinden. Anschließend bekommen die TN als Dank für ihre Unterstützung einen bereits fertig zubereiteten Zaubersaft (gefärbter Verdünnsaft) vom Druiden den sie Cleopatra schenken dürfen.

3. „Barde“:

Die Kinder sollen ein Lied komponieren bzw. es gibt auch die Möglichkeit ein bekanntes Lied umzudichten. Die Lieder werden im Anschluss Cäsar und Cleopatra vorgetragen.

Die Turniere:

Die TN kommen nach jeder Station wieder in die Arena zurück, wo Cäsar und Cleopatra immer auf alle drei Gruppen warten. In der Arena findet immer ein „Turnier“ statt an dem alle Gruppen gemeinsam teilnehmen können. Die jeweiligen Turniere werden immer von Cäsar und Cleopatra hergerichtet bzw. wieder weggeräumt:

1. Hindernislauf:

Dazu ist in der Arena ein Chaos aus Sesseln aufgebaut.

Spiel – Blinde Schlange:

Die Kinder einer Gruppe sollen nun eine Schlange bilden und alle bis auf den letzten haben die Augen geschlossen. Dieser soll nun die Gruppe durch „Tapperl“ auf die linke oder rechte Schulter des Vorderen (und dies muss natürlich weitergegeben werden) durch den Parcours führen.

2. Stino - Stero - Papyro

Hier müssen die Mitspieler Stino – Stero - Papyro (Stein-Schere-Papier) spielen.

Bei diesem Spiel geht es darum sich vom Ei über das Huhn, Dinosaurier, NinjakämpferInnen bis zum/r Weisen zu entwickeln. Die Entwicklung über die einzelnen „Levels“ geht über „Stein, Schere, Papier“. Jeweils der/die GewinnerIn erreicht das nächsthöhere Level und darf diese Position auch darstellend einnehmen. Der/die VerliererIn hingegen „fällt“ in das vorherige Level zurück. „Stino, Stein, Papier“ dürfen jeweils nur diejenigen durchführen, die im selben Level sind. Am Beginn sind alle „Eier“ und liegen geduckt am Boden und können sich allenfalls noch rollend aufeinander zu bewegen. Wer zum Huhn aufgestiegen ist, darf in der Hocke umherwackeln, gackern und mit den angelegten Ellbogen Flügelbewegungen andeuten. Die Dinosaurier dürfen schon gebückt laufen und wie Dinos brüllen.

Die NinjakämpferInnen gehen mit entsprechenden Kampfschrei und Bewegung durch den Raum. Die Weisen nehmen die Denkerpose ein und können nicht mehr auf die vorherige Stufe zurückfallen.

3. *Tabularix*

Die Gruppen versuchen nun in verschiedenen Kategorien (zeichnen, erklären, Pantomime) Begriffe zu erraten.

Gemeinsamer Abschluss:

Nach dem letzten Turnier sind alle wieder in der Arena versammelt und Cäsar und Cleopatra sind begeistert, dass alle mitgemacht haben. Cleopatra freut es besonders, dass Cäsar und die TN so eine besondere Überraschung geplant haben, darum lädt Cleopatra noch alle ein zum Lagerfeuer zu kommen (das Spaltix vorbereitet hat), wo es dann noch einen Geburtstagkuchen gibt.

mögliches Alternativprogramm:

Kinder die sich im Dunkeln nicht wohlfühlen können gemeinsam mit Falballa in einem Raum im Haus einen Tanz oder ein Theaterstück einstudieren, dass dann auch als Abschluss zu Ehren von Cleopatra aufgeführt wird.

Idee: Isabella Pötzelberger

Überarbeitet: KJS der Diözese Linz, 2012

UNSERE FÜNF SINNE

Nachtaktion bei der die 5 Sinne zum Einsatz kommen.

Anzahl der benötigten GL:

mind. 5 GL

Anzahl der benötigten TN:

mind. 10 TN

Rollen:

1 GL – bleibt im Haus

4 GL – bei den Stationen rund ums Haus

Gelände:

Wiese mit angrenzendem Wald ,rund ums Haus

kann auch im abgedunkelten Haus gespielt werden

Material:

5 gebastelte Puzzle - Bild eines Gesichtes (zum Beispiel aus einem Magazin) auf Karton kleben und in fünf Teile zerschneiden: Augen, Ohren, Wangen, Mund, Nase

verschieden farbige Kärtchen + farblich dazu passende Schachteln, für die Station Sehen

verschiedene Gegenstände zum ertasten, für die Station Fühlen

verschiedene Lebensmittel die geschmacklich erkannt werden, für die Station Schmecken

verschiedene Duftöle die durch riechen erkannt werden (Orange, Zimt,...), für die Station Riechen

Vorbereitung:

Vor der Nachtaktion ist es wichtig das Gelände gut sichtbar, z.B. mit einem Absperrband, abzugrenzen und mit den TN bei Tageslicht abzugehen um diese auf mögliche Gefahrenquellen hinzuweisen. Näheres dazu ist im Einleitungstext am Beginn der Mappe angeführt.

Spielablauf/ Geschichte:

Die TN dürfen sich selbst in gleich große Gruppen (ca.3-4TN/Gruppe) aufteilen. Die GL welche eine Station übernehmen teilen sich im Gelände gleichmäßig auf. JedeR GL machen sich durch Zeichen (pfeifen, klopfen, kurzes Leuchten mit der Taschenlampe,...) im Versteck bemerkbar.

Oder man gestaltet das Spiel als Weg der Sinne, wobei sich die Gruppen entlang einer von Baum zu Baum gespannten Schnur, eines mit Teelichtern oder Fackeln erhellten Weges oder entlang eines Weges mit Reflektorbändern die mit dem Leuchten der Taschenlampen zu sehen sind, entlang tasten. Die Aufgabe der TN ist es, alle Stationen zu finden und zu besuchen. Bei jeder Station wird den TN eine Aufgabe gestellt, welche erfolgreich bewältigt werden muss, um einen Puzzleteil zu bekommen.

Station Sehen:

Die Gruppe bekommt farbige Kärtchen. Die TN müssen die Kärtchen in die dazupassenden farbigen Schachteln legen. Die Schwierigkeit besteht darin, dass die TN bei dieser Station keine Taschenlampen verwenden sollen. Ist die Aufgabe erledigt, bekommt die Gruppe den Puzzleteil mit dem Augenpaar.

Station Hören:

EinE GL summt oder spielt den TN einige bekannte Lieder auf der Gitarre vor. Die Gruppe sollte die Lieder erraten. Nachdem sie die Lieder erraten haben, bekommen sie den Puzzleteil mit dem Ohr.

Station Fühlen:

Die Aufgabe der Gruppe ist bei dieser Station diverse Gegenstände blind zu ertasten und zu benennen. Bei dieser Station erhalten sie für die Richtigen Antworten den Puzzleteil mit den Wangen.

Station Schmecken:

Die TN sollen durch schmecken Obst, Schokolade, ... blind erkennen. JedeR nur jene Sachen die er/sie will. Zum Abschluss bekommen sie den Puzzleteil mit den Lippen/Mund.

Station Riechen:

Die Aufgabe der Gruppe ist es, verschiedene Duftöle (Nelken, Zimt,...) nur durch riechen zu erkennen. Am Puzzleteil welchen die Gruppe bekommt sollte die Nase sein.

gemeinsamer Abschluss

Hat die Gruppe alle 5 Puzzleteile kehrt sie zurück an den Ausgangspunkt. Dort muss dann das Puzzle zusammengesetzt werden. Das Ergebnis ist dann das Bild eines vollständigen Gesichts. Als Abschluss kann mit den TN noch auf die Bedeutung und Wichtigkeit der Sinne eingegangen werden.

Hinweise/Bemerkungen

keine

mögliches Alternativprogramm

Ein passendes, attraktives Alternativprogramm, für Kinder die sich in der Dunkelheit nicht wohl fühlen findest du im Alternativenpool. Eventuell musst du es thematisch noch an diese Nachtaktion anpassen.

Idee: unbekannt

Überarbeitet: KJS der Diözese Linz, 2012

DIE PIRATEN UND DIE SCHÖNE TILLA

Um die schöne Tilla aus den Klauen der bösen Piraten zu befreien, müssen die TN selbst zu Piraten werden und dabei einigen Herausforderungen gerecht werden.

Anzahl der benötigten GL:

mind. 8 GL

Anzahl der benötigten TN:

mind. 10 TN

Rollen:

Vater der schönen Tilla

schöne Tilla

Piraten-Hauptmann – ist auch gleichzeitig die „Lichtinsel“

5 Piraten – Wetttrinken, Armdrücken, Weitspucken, Piratengesang, Piratengespräch

Gelände:

Wald oder Wiese

bei Schlechtwetter auch indoor möglich

Material:

Piraten-Pass – mit den Punkten: Wetttrinken, Armdrücken, Weitspucken, Piratengesang, Piratengespräch, Schatzsuche, Pirat bestehlen, ein Pass pro TN

Grapefruitsaft, Tomatensaft oder ähnliches für Station „Wetttrinken“

Kohlensäurehaltiges Getränk für Station „Piratengespräch“

Schatzkarten, pro Gruppe eine Schatzkarte für Aufgabe „Schatzsuche“

Schätze, zB Schmuck, Münzen,... für Aufgabe „Schatzsuche“

Accessoires für die Piraten für Aufgabe „Stehlen“

Liedtexte „Lila Tilla“ - falls nicht bekannt auf Youtube: „Lila Tilla, Wolle Kriwanek“; Alternativprogramm

Vorbereitung:

Vor der Nachtaktion ist es wichtig das Gelände gut sichtbar, z.B. mit einem Absperrband, abzugrenzen und mit den TN bei Tageslicht abzugehen um diese auf mögliche Gefahrenquellen hinzuweisen. Näheres dazu ist im Einleitungstext am Beginn der Mappe angeführt.

Schätze verstecken – Station „Schatzsuche“

Spielablauf/ Geschichte:

Der Vater der schönen Tilla kommt verzweifelt zu den TN und erzählt ihnen:

Vor ein paar Wochen war ich mit meiner schönen Tochter Tilla auf Kreuzfahrt im Lila Meer unterwegs. Lila ist nämlich ihre Lieblingsfarbe. Meine schöne Tilla zog mit ihrer unsagbaren und alles überstrahlenden Schönheit jeden Mann am Schiff in ihren Bann.

So geschah es, dass auch die schlimmste und berüchtigste Piratenbande aller Meere von meiner schönen Tilla angezogen wurde. Die wilden Piraten überfielen unser Kreuzfahrtschiff und plünderten jede Kajüte an Bord, stahlen von den Schmuckstücken in den Safes bis zum Spielgeld im Bordcasino alles, was ihnen in die Hände kam.

Als der Hauptmann der Piraten, der blutrünstigste, grausamste und abgebrühteste von allen blutrünstigen, grausamen und abgebrühten Piraten meine schöne Tochter Tilla erblickte, verfiel er sofort ihrem Bann und war vor Liebe entbrannt. Ohne einen Augenblick zu zögern, entführte er meine wunderschöne Tochter auf das Piratenschiff.

Seit diesem Vorfall versuche ich Kontakt mit den Piraten herzustellen.

Vor ein paar Tagen konnte ich den Hauptmann der Piraten erreichen. Ich verhandelte lange mit ihm und er machte mir schließlich folgendes Angebot:

Ich solle mich mit meiner Piratenbande seiner Piratenbande stellen. Gelingt es mir mit meiner Piratenbande seine Piratenbande zu beeindrucken, bekomme ich meine schöne Tochter Tilla zurück. Außerdem verlangt er auch eine Kiste voll Schätze.

Da ich aber kein Pirat bin und auch keine Piratenbande habe, bitte ich euch mir zu helfen. Dies ist aber schon eine Herausforderung, Piraten sind schließlich ganz besonders wilde Kerle und das heißt ihr müsstet euch dann auch so benehmen. Außerdem brauch ich auch noch Hilfe um die Vorbereitungen für das Rückkehrfest zu treffen. Ich bitte euch helft mir damit ich meine schöne Tochter Tilla zurück bekomme.

Der Hauptmann taucht auf und teilt die Piraten-Pässe aus. Die TN werden gebeten sich in kleine Gruppen (3 – 5 TN) zu teilen. Jede Gruppe erhält außerdem eine Schatzkarte. Alle Gruppen können gleichzeitig starten. Die Stationen können von den Gruppen in beliebiger Reihenfolge angesteuert werden. Die beiden Aufgaben (Schatzsuche, Stehlen) sollen zwischendurch erledigt werden. Der Hauptmann ist die „Lichtinsel“ im dunklen Gelände. Ist eine Aufgabe erledigt, unterschreibt der zuständige Pirat im Pass. Die Piraten sind leicht zu finden, da sie grölen, singen und einfach keine leisen Gesellen sind. (He,hoo,hooo..)

Station „Wetttrinken“

Hier versucht man einen Piraten im Wetttrinken zu besiegen.

Station „Armdrücken“

Man muss gegen einen Piraten Armdrücken. (Je nach Alter der TN – ganz in Piratenmanier- auch alle gegen einen möglich)

Station „Weitspucken“ (beleuchtete Station)

Die TN müssen so weit als möglich spucken. (Eventuell mit Kirschkernen)

Station „Piratengesang“

Die TN müssen einen Piratengesang erfinden und ihn piratenmäßig vorsingen, grölen,...

Station „Piratengespräch“

Die TN unterhalten sich so, wie es Piraten gerne tun. Es werden Worte gerülpst. Damit das Rülpsen leichter gelingt, kriegen die TN ein paar Schlucke von einem Kohlensäurehaltigen Getränk.

Aufgabe „Schatzsuche“

Die TN erhalten pro Gruppe eine Schatzkarte. Für jede Gruppe ist der Schatz woanders am mit einem Seil begrenzten Gelände versteckt. Ist der Schatz gefunden, wird er beim Hauptmann abgegeben.

Aufgabe „Anschleichen“

Die TN versuchen sich bei einem der Piraten anzuschleichen und ihm einen Gegenstand zu stibitzen. Der Gegenstand wird beim Hauptmann abgegeben.

gemeinsamer Abschluss

Sind alle Stationen von den TN erledigt worden, geben sie beim Hauptmann ihre Pässe ab. Die TN gesellen sich zum Vater der schönen Tilla. Sind alle TN versammelt, holt der Hauptmann die schöne Tilla aus dem Versteck und übergibt sie ihrem Vater. Alle freuen sich und singen ihr das Lieblingslied „Lila Tilla“. Die Piraten ziehen ganz brav ab.

Hinweise/Bemerkungen

Möglicherweise benehmen sich die Kinder nach dieser Nachtaktion immer noch wie Piraten.

mögliches Alternativprogramm

Der Vater der schönen Tilla versucht das Lieblingslied der schönen Tilla mit den TN zu lernen. Bei ihrer Rückkehr soll es für sie gesungen werden.

Lila Tilla

1. Lila war ihr Paletot, lila ihr Gewand,
keine Farbe stand ihr so, wie ihr Lila stand.
Alles was sie sah und trug, musste lila sein:
„Lila, ach wie schön bist du, Lila, ach wie fein!“
Und zum Schneidermeister spricht ganz entsetzt die schöne Tilla:
„Nein, nein, nicht Rot, nicht Rot! Rot steht mir nicht!
Bitte Lila, lieber Lila! :||

2. Einstmals fuhr sie mit Pappa, den das schrecklich freut,
Richtung Südamerika mit der Linie Lloyd
Eine Prachtkabine war ihr schon reserviert .
Doch zu Tillas großem Schreck, war sie rot tapeziert.
Und mit schriller Stimme spricht ganz entsetzt die schöne Tilla:
„Nein, nein, nicht Rot, nicht Rot! Rot steht mir nicht!
Bitte Lila, lieber Lila! :||

3. Als sie an der Reling stand und ins Wasser sah,
fiel sie plötzlich über Bord und war nicht mehr da.
Man warf ihr den Rettungsring, und in ihrer Not
Griff sie auch sofort danach, doch der Ring war rot!
Und in Todesängsten spricht, ganz entsetzt die schöne Tilla:
„Nein, nein, nicht Rot, nicht Rot! Rot steht mir nicht!
Bitte Lila, lieber Lila! :||

4. Rettungsringe lila-blau gibt es leider nicht,
da ertrank die schöne Frau, wie es ihre Pflicht.
Und wenn in der Mondscheinnacht lila strahlt das Meer,
wandelt –oh welch schöne Pracht!- Tillas Geist umher.
Und mit Grabesstimme spricht, der Geist der schönen Tilla:
„Nein, nein, nicht Rot, nicht Rot! Rot steht mir nicht!
Bitte Lila, lieber Lila! :||

Idee: Hannes Testori, Michael Surböck

Überarbeitet: KJS der Diözese Linz, 2012.

GLÜHWÜRMCHEN

Verschiedenfarbige Glühwürmchen-Familien versuchen sich im Dunkeln zu finden, um nach Hause zurückzukehren.

Anzahl der benötigten GL:

mind. 3 GL

Anzahl der benötigten TN:

mind. 10 TN

Rollen:

Glühwürmchen-Familienoberhäupter (pro Gruppenfarbe)
ForscherIn

Gelände:

im Haus oder draußen im Wald

Material:

pro Glühwürmchenpaar eine Taschenlampe
farbiges Seidenpapier bzw. durchsichtige Folie in 2 - 4 Farben
Klebeband
Taschenlampe und Tücher in den Gruppenfarben für die Glühwürmchen-Nester
Kurze Gute-Nacht-Geschichte und Süßigkeit pro TN

Vorbereitung:

Vor der Nachtaktion ist es wichtig das Gelände gut sichtbar, z.B. mit einem Absperrband, abzugrenzen und mit den TN bei Tageslicht abzugehen um diese auf mögliche Gefahrenquellen hinzuweisen. Näheres dazu ist im Einleitungstext am Beginn der Mappe angeführt.

Taschenlampen aufladen.

Taschenlampen auf der Vorderseite mit buntem Seidenpapier bzw. durchsichtiger farbiger Folie bekleben. Wenn zum Beispiel mit zwei Farben gespielt wird, dann eine Hälfte in einer und die andere Hälfte in der anderen Farbe bekleben. Im Gelände, ein bisschen versteckt, je nach Anzahl der Farben, Glühwürmchen-Nester aus farbigen Tüchern, mit Taschenlampen beleuchtet, aufbauen und GL dort positionieren.

Spielablauf:

1. Einleitung

Zu Beginn erzählt einE ForscherIn, dass Glühwürmchen Familientiere sind. Sie erkennen sich untereinander ganz leicht, weil jede Familie in ihrer eigenen Farbe leuchtet. In dem Gebiet, in dem wir uns befinden, haben sehr viele Glühwürmchen ihre Behausungen. Die jungen Glühwürmchen sind oft übermütig und treiben sich in der Nacht herum, und sind immer auf der Suche nach Artgenossen aus derselben Farbverwandtschaft. Wenn sich dann alle Glühwürmchen einer Farbe getroffen haben und genug herumgeleuchtet haben, wird es aber Zeit wieder ins Glühwürmchen-Nest zurückzukehren. Dieses muss aber erst gefunden werden.

2. Glühwürmchen-Farbfamilie entdecken

Die TN bekommen nun jeweils paarweise eine Taschenlampe in den unterschiedlichen Farben, dürfen diese aber noch nicht einschalten. Von GL, die mit Taschenlampen ohne Farbe ausgestattet sind, werden die TN nun an verschiedenen Orten im Gelände oder im Haus verteilt, sodass sie einander nicht mehr sehen oder hören können. Die GL sagen ihnen noch, wie viele Paare in ihrer Farbe es im Gelände gibt.

3. Glühwürmchen-Paare suchen

Bei Erklängen eines Signaltones schalten die GL ihre Taschenlampen aus und begeben sich jetzt leise zu den ihnen zugeteilten Glühwürmchen-Nestern. Gleichzeitig dürfen bei Erklängen des Signaltones die TN ihre Taschenlampen einschalten und erfahren so, zu welcher Glühwürmchen-Farbfamilie sie gehören. Ziel der Glühwürmchen ist es jetzt, zuerst alle anderen Glühwürmchen-Paare der gleichen Farbe zu finden. Da Glühwürmchen aber nicht laut rufen können, ist reden und rufen verboten und nur der farbige Lichtschein ein Anhaltspunkt sich gegenseitig zu finden. Die Paare dürfen sich bei ihrer Suche nicht trennen und wenn sie auf ein anderes Paar in der gleichen Farbe treffen, bleiben sie beisammen und suchen still gemeinsam weiter.

4. Suche nach den Glühwürmchen-Nestern

Dann machen sie sich auf die Suche nach den immer ein bisschen versteckt liegenden Glühwürmchen-Nestern. Die Glühwürmchen-Nester, die von den GL betreut werden, sind am Beginn noch nicht beleuchtet und werden erst nach einiger Zeit aktiviert, damit die Glühwürmchen nicht sofort, während sie noch auf der Suche nach anderen Paaren in ihrer Farbe sind, über ihre eigenen Nester stolpern.

5. Endlich zuhause

Sind die jungen Glühwürmchen gut nach Hause in ihr Nest gekommen, dann warten dort schon die Glühwürmchen-Eltern mit einer Gute-Nacht-Süßigkeit oder -Geschichte auf sie und bringen sie ins Bett.

gemeinsamer Abschluss

Den Abschluss bilden die in den Glühwürmchen-Nestern erzählten Gute-Nacht-Geschichten. Gemeinsam mit ihren Glühwürmchen-Eltern verlassen die Familien dann leise das Gelände, um noch Zähne putzen zu gehen und sich fertig fürs Bett zu machen.

Hinweise/Bemerkungen

Es ist wichtig die Geländegröße an die Gruppengröße anzupassen. Ist das Gelände zu klein, dann finden sich die Paare zu schnell und das Spiel ist bald vorbei. Ist das Gelände zu groß, dauert es zu lange bis sich zuerst die Paare finden und die Gruppen anschließend auch noch nach Hause finden.

Wichtig ist es, darauf zu achten und mehrmals hinzuweisen, dass die Glühwürmchen wirklich ganz leise sind und nur leuchten.

mögliches Alternativprogramm

Ein passendes, attraktives Alternativprogramm, für Kinder, die sich in der Dunkelheit nicht wohl fühlen, findest du im Alternativenpool. Eventuell musst du es noch thematisch an diese Nachtaktion anpassen.

Idee: Martin Völkening, Nachtspiele in Natur und Haus, 2001.

Überarbeitet: KJS der Diözese Linz, 2012

ANTRAG FÜR NACHTRUHE

Ins Bett gehen nur die Kinder, welche auch einen ausgefüllten Antrag für Nachtruhe vorweisen können.

Anzahl der benötigten GL:

mind. 2 GL

Anzahl der benötigten TN:

mind. 5 TN

Rollen:

mehrere GruppenleiterInnen, LagerleiterIn

Gelände:

im Haus und/oder draußen

Material:

Taschenlampen, Kugelschreiber für jedeN GL und LagerleiterIn
Antragsformular (siehe Anhang), pro TN eines

Vorbereitung:

Antragsformular an die Anzahl der GL anpassen

Spielablauf:

Der/die LagerleiterIn teilt allen TN mit, dass man zum In's-Bett-gehen einen Antrag stellen muss, der von allen GL unterzeichnet werden muss. Alle TN bekommen ein Antragsformular und suchen GL, die unterschreiben. Danach muss diese Unterschrift von der/dem LagerleiterIn gegengezeichnet werden. Und weiter geht es für die TN zum/ zur nächsten GL und dann wieder zum/zur LagerleiterIn,... bis der Antrag vollständig ausgefüllt ist. Die GL dürfen die Position am Gelände andauernd ändern. Wie es auf Ämtern üblich ist, muss in Schlangen gewartet werden, die Beamten bestochen werden, und so weiter. Die GL können hier kreativ werden und in unterschiedliche „Beamtenrollen“ (verschlafen, gestresst, schusselig, bestechlich, verfressen,...) schlüpfen.

gemeinsamer Abschluss

Bei der/dem LagerleiterIn treffen sich alle TN, die einen ausgefüllten Antrag haben. Sind alle eingetrudelt wird gemeinsam der Abend gelobt. Um die Wartezeit für die TN zu verkürzen, können schon die Lieder für das Abendlob geübt werden.

Hinweise/Bemerkungen

Diese Nachtaktion ist nicht abendfüllend, sie eignet sich eher als kurzes Spiel vor dem Abendlob. Außerdem muss diese Nachtaktion nicht in völliger Dunkelheit gespielt werden, sondern funktioniert vor allem auch im Haus sehr gut, wo die GL in unterschiedlichen Räumen ihre „Büros“ haben.

mögliches Alternativprogramm

Ein passendes, attraktives Alternativprogramm, für Kinder die sich in der Dunkelheit nicht wohl fühlen findest du im Alternativenpool. Eventuell musst du es thematisch noch an diese Nachtaktion anpassen.

Idee: Florian Poltschak

Überarbeitet: KJS der Diözese Linz, 2012

Antragsformular B - §27 Nachruhegesetz

Antrag

AntragstellerIn (bitte in Blockbuchstaben ausfüllen): _____

Datum: _____

Gemäß §27, Abs.3, Nachruhegesetz beantrage ich, die mir zustehende Menge an Nachruhe konsumieren zu dürfen.
Die dafür nötigen Unterschriften der zuständigen GruppenleiterInnen sind – von der/dem LagerleiterIn gegengezeichnet – hier aufgelistet.

Unterschrift GruppenleiterIn	Unterschrift LagerleiterIn

In Hoffnung auf eine rasche Genehmigung

(Unterschrift AntragstellerIn): _____

Idee: Florian Poltschak
Überarbeitet: KJS, 2012

ROTKÄPPCHEN

Das Märchen wird bei Nacht von den TN zum Erlebnis.

Anzahl der benötigten GL:

mind. 8 GL

Anzahl der benötigten TN:

mind. 10 TN

Rollen:

Rotkäppchen – Stützpunkt

Großmutter – Zielort

4 GL für die Wölfe

Gelände:

Ein mit Absperrband abgegrenztes Gebiet mit einem Teilstück Wald. Geländegröße wird an TN-Anzahl angepasst.

Material:

Absperrband

2 Taschenlampen für Rotkäppchen und für Großmutter

1 Korb mit „Loch“

je Wolf ein Musikinstrument

Rotkäppchengeschichte (Abschnitte zerschnitten oder in Bildern)

Zeitungspapier

verschiedenes Obst

verschieden gefüllte Flaschen

1 Zuckerl je TN

pro Gruppe: Korb, rotes Tuch (Kopftuch), leere Flasche, Zeitungspapier, Joghurtbecher, Scheibe Brot

Vorbereitung:

Spielgelände mit Absperrband abgrenzen und mit Kindern wenn es noch hell ist abgehen.

Spielablauf / Geschichte:

Rotkäppchen ist am Weg zur Großmutter, um ihr gute Sachen (Flasche, Zeitung, Joghurt, Brot) zu bringen. Kurz bevor sie bei der Großmutter angekommen ist, bemerkt sie, dass sie alle Sachen durch ein Loch im Korb verloren hat. Nun bittet sie die TN um deren Hilfe, die verlorenen Dinge für sie wieder zu finden. Im Wald sind jedoch 4 Wölfe, die die Sachen genommen haben und sie nur hergeben, wenn eine Aufgabe erfüllt wurde. Die Wölfe findet man, indem man den Geräuschen nachgeht die sie mache,. (Musikinstrumente) denn die Wölfe sind sehr musikalisch.

Mit jeder Kleingruppe geht ein Rotkäppchen (entweder GL oder älteres Kind – z.B. werden die Kinder in 4 Gruppen eingeteilt sind, gibt es 4 Rotkäppchen) mit. Gemeinsam mit einem Rotkäppchen geht die Gruppe mit der Materialliste in das Spielfeld und sammelt von den Wölfen die Gegenstände ein. Ist der Korb mit all den Sachen voll, bringen sie diesen zur Großmutter.

Aufgaben, die bei den Wölfen von den TN erfüllt werden müssen, um einen Gegenstand zu bekommen:

Wolf 1:

Die Geschichte vom Märchen „Rotkäppchen“ muss in die richtige Reihenfolge gebracht werden.
Gegenstand: Joghurtbecher

Wolf 2:

Aus Zeitungspapier soll ein Hut gebastelt werden.
Gegenstand: Zeitungspapier

Wolf 3:

Obst erschmecken.
Gegenstand: Brot

Wolf 4:

5 Flaschen sind verschieden hoch gefüllt. Die Kinder sollen diese in richtiger Abfolge aufstellen (von wenig bis voll).
Gegenstand: Flasche

gemeinsamer Abschluss

Die Großmutter freut sich über den Besuch von Rotkäppchen und deren Freunde. Sie kontrolliert die Sachen, ob auch wirklich alle gefunden wurden. Als kleines Dankeschön bekommen alle TN ein Rotkäppchen-Großmutter-Zuckerl.

Hinweise/Bemerkungen

Das Rotkäppchen jeder Gruppe achtet darauf, dass die Gruppe immer zusammenbleibt.

mögliches Alternativprogramm

Das Märchen wird im Haus vorgelesen und von den Kindern in einem Rollenspiel mit passenden Verkleidungen nachgespielt. Am Ende gibt es für alle ein Zuckerl von der Großmutter und dem Rotkäppchen als Dankeschön.

Idee: KJS Bad Hall

Überarbeitet: KJS der Diözese Linz, 2012

