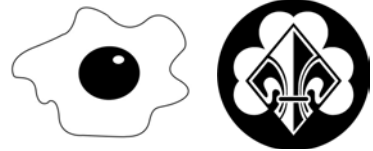


SIPPENSTUNDEN

IDEEN

BUCH

Vorbemerkung



August 2010

Liebe SiFüs und andere SIB-Benutzer,

In euren Händen haltet ihr die digitale Version des SippenstundenIdeenBuches.

Genau wie die Papierversion beinhaltet es einzelne Aktionen, die man in Sippenstunden einbauen kann – nicht vollständige Sippenstunden. Zum Teil sind auch Aktionen dabei, die sich eher für Stufentreffen mit mehr Personen eignen.

Ein großer Teil der Sippenstundenideen stammt von euch, den SiFüs; andere haben ein paar freundliche R/Rs oder DoTTeR-Mitglieder beigesteuert. An dieser Stelle Danke dafür.

Wir sind aber auch weiterhin auf euch angewiesen! Wenn ihr also eine tolle Sippenstunde gemacht habt: seid doch so nett und schreibt sie kurz auf und schickt sie uns!

Eine Blanko-Vorlage für ein SIB gibt es auf www.sippenfuehrer.de unter „Materialien“ -> „Downloads“.

Bitte schickt weitere Sippenstundenideen an:
kraehi@sippenfuehrer.de

Besten Dank und euch schöne Sippenstunden!

euer DoTTeR

Inhalt



Aktionen (ab Seite 4)

- Erste Hilfe
- Mensch-Ärgere-Dich-Nicht-Spiel (über mehrere Sippenstunden)

Basteln (ab Seite 7)

- Kissen für die Großfahrt
- „Plastikzelt“-Laternen
- Portemonnaies aus Tetra-Paks
- Marmorieren
- Sammelmappe (A5)
- Sippenwimpel malen
- Webrahmenbau und Flickenteppich weben
- Jonglierbälle nähen
- Skulpturen aus Draht/Kleister/Papier

Handwerk/Werken (ab Seite 21)

- Hängematten nähen (Stoff)
- Hängematten knüpfen
- Kohtenkerzenleuchter (Version 1)
- Kohtenkerzenleuchter (Version 2)
- Ritterturnier – der Watsch´n-Hans
- Brettchen brennen
- Buch binden (mit Fadenheftung)
- Figuren aus Holz
- Figuren aus Modelliermasse
- Figuren aus Speckstein
- Kupfertreiben
- Liederbeutel nähen
- Messer bauen
- Seife machen
- Zinn gießen
- Kleiderhaken aus Holz

Kochen (ab Seite 51)

- Essbare Pflanzen aus der Natur
- Kochen ohne Topf
- indisches Kochduell
- Schoko-Aufstrich selber machen
- Schoko-Kohten herstellen

Musisches (ab Seite 63)

- Das fehlende Ende
- Geschichte mit 5 Worten
- Improvisationstheater

Inhalt



- Kanon einstudieren
- Musikgeschichte der letzten 100 Jahre
- Onkel Otto sitzt in der Badewanne
- Schattenspiele
- Tanz: Vorbereitung
- Tanzen: Einführung
- Tanzen: Polka
- Tanzen: Troika (Polka)
- Telefonbuch vorlesen
- Theater
- Wahrsagerei
- Waldorchester
- Zaubern

Pfaditechnik (ab Seite 86)

- Actionquiz
- Dominolauf
- Feuerspiel „Schnur durchbrennen“
- Kegelspiel bauen
- Kohte aufbauen mal anders
- Knotenspiel
- Knotenbretter bauen
- Kochen-auf-Baum-Spiel
- Kompass-Schatzsuche
- Orientierungslauf
- Materialpflege
- Schwarzzelte bemalen mit der Stupftechnik
- Spleißen
- Stupf-Projekt „Guckloch bauen“
- Verfolgungsjagd mit Waldläuferzeichen

Spiele (ab Seite 112)

- Evolutionsspiel
- Geländespiel „Waldgeisterprüfung“
- Gross-Brettspiele mit lebenden Figuren
- Luftballon abtreten
- Pike-Kreuz-Herz-Karo
- Prominentenraten
- Schallmauer
- (Ein) Spiel selbst erfinden
- Totblinzeln
- Interkulturelles Quiz
- Geländespiel „Handel“
- Stratego als Geländespiel
- Hessenspiel

Inhalt



Spirituelles und Sinne (ab Seite 139)

- Stummer Postenlauf
- Philosophische Spiele
- Das fehlende Ende

Pfadfinderregeln (ab Seite 146)

- Ich will hilfsbereit und rücksichtsvoll sein
- Ich will den anderen achten
- Ich will zur Freundschaft aller Pfadfinderinnen und Pfadfinder beitragen
- Ich will aufrichtig und zuverlässig sein
- Ich will kritisch sein und Verantwortung übernehmen
- Ich will Schwierigkeiten nicht ausweichen
- Ich will die Natur kennenlernen und helfen, sie zu erhalten
- Ich will mich beherrschen
- Ich will dem Frieden dienen und mich für die Gemeinschaft einsetzen, in der ich lebe

Aktionen



Aktionen

Thema: Erste Hilfe



<u>Ort:</u> Heim/ drinnen	
<u>Dauer:</u> einen Nachmittag oder länger	
<u>Alter:</u> 13 - 15	
<u>Material:</u> Evtl. eine/n ReferentIn Erste Hilfe Material...(nach Absprache mit dem Referenten)	
<u>Anleitung</u> <p>Gerade mit älteren Sipplingen ist es gut, einmal etwas in Richtung erste Hilfe zu lernen. Dafür ist es allerdings am besten, wenn Ihr Euch jemanden einladet, der sich mit so etwas auskennt. Plant dafür eine Sippenstunde oder einen extra-Termin ein, und ladet jemanden ein, der den Sipplingen die wichtigsten Erste-Hilfe-Maßnahmen zeigt. Am besten wäre, wenn Ihr Euch dabei Schwerpunktmäßig mit Erster Hilfe für Pfadfinder beschäftigt (Verbrennung, Beil ins Bein bekommen, mit Messer geschnitten, Fuss verstaucht, Sonnenstich, ...).</p> <p>Vielleicht gibt es in Eurem Stamm sogar jemanden, der im Rettungsdienst o.ä. tätig ist, fragt einmal im Führungskreis nach. Wenn Ihr Euch jemand externes einladet, wäre es ratsam, wenn Ihr Euch vorher mit ihm absprecht, um zu klären, was wichtig für die Gruppe ist (eher Erste Hilfe für Pfadis..., weniger bei Autounfällen...)</p>	<u>Dauer</u> Mind. 2 Std.
<u>Bemerkungen:</u> Vielleicht ist es auch sinnvoll, diese Aktion mit mehreren Sippen gemeinsam durchzuführen...	



Aktionen



Thema: Mensch-Ärgere-Dich-Nicht-Spiel selber bauen

Ort: Vorwiegend drinnen, Werkstatt von Vorteil

Dauer: Gute 5 bis 6 Sippenstunden (à 2 Stunden), je nach Sorgfalt und Größe der Figuren auch mehr oder weniger.

Alter: egal

Material:

Zu einem Brettspiel gehört natürlich ein Spielplan, der kann z.B. ein Stück Kothentstoff mit weiß-gemalten Spielfeldern sein. Oder ihr nehmt euch ein quadratisches Holzbrett vor, dass ihr mit „Brennpetern“ oder Farbe gestaltet. Jeweils ein Figurenquartett wird aus Holz, das nächste aus Speckstein und ein anderes aus Modelliermasse gemacht. Vier Figuren werden aus Zinn gegossen. Außerdem kann noch ein Würfel hergestellt und ein Stoffbeutel für das Spiel genäht werden.

Anleitung

Achte bei der Durchführung dieses Projektes darauf, dass die Sippenstunden nicht nur aus Werken bestehen, gestalte das Programm wie immer abwechslungsreich!
Diese große Aktion über mehrere Sippenstunden könnte auch in der Form eines Langzeitprogrammes (LZP) durchgeführt werden.

Die einzelnen Teile des Mensch-Ärger-Dich-Nicht-Spiels findest du als Sippenstundenideen in der Rubrik „Werken“:

Stoffbeutel (hier auch allgemeines zum Nähen)
Figuren aus Holz (+ Würfel)
Figuren aus Speckstein
Figuren aus Modelliermasse
Zinn gießen
Brettchen brennen (Anregung fürs Spielbrett)

Dauer

Bemerkungen:



Basteln



Basteln

Thema: Kissen für die Großfahrt



Ort: drinnen und draußen

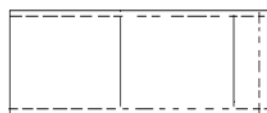
Dauer: 1-2 Stunden

Alter: 13-unendlich

Material: Stoff, Näh- und Stick- und Stecknadeln, Faden, Stickgarn, Knöpfe aller Art, Schere, Zentimetermaß

Anleitung

1. Für ein 40x40 großes Kissen (Sofakissengröße), schneidet man 42 cm breites und 92 cm langes Stück Stoff ab. (Saum schon mit eingerechnet)
2. Nun faltet man das Stück über die Breitseite nach 42 cm (ca.) zusammen, sodass die linke Seite des Stoffes außen ist. An einer Seite gegenüber der Falte, müssten jetzt 10 cm Stoff überstehen.
3. Jetzt steckt man an den offenen Außenseiten und an dem überlappenden Stück (alle drei Seiten) mit Stecknadeln einen Saum von jeweils 1 cm ab.
4. Als nächstes näht man den Saum fest.
5. Wenn alles festgenäht ist, dreht man das Kissen auf rechts



Zum Schluss kann man auf den fertigen Kissenbezug seinen Namen oder sein Fahrtenzeichen sticken, Knöpfe nähen oder sich andere Verzierungen ausdenken.

Dauer

1-2 Std.



Basteln

Thema: Kissen für die Großfahrt



Bemerkungen:

Der Stoff sollte nicht zu rutschig (lässt sich schlecht nähen) und nicht zu schwer (unnötiger Ballast auf Fahrt) sein.

Für das Besticken des Kissens, sollte einer dabei sein, der Sticken kann, man kann auch improvisieren, aber anders sieht's schöner aus :o)



Basteln



Thema: Plastik-Zelt-Laternen

Ort: egal

Dauer: kommt drauf an, wie alt die Sipplinge sind und wie aufwendig man die Laternen gestalten möchte

Alter: nicht zu jung

Material:

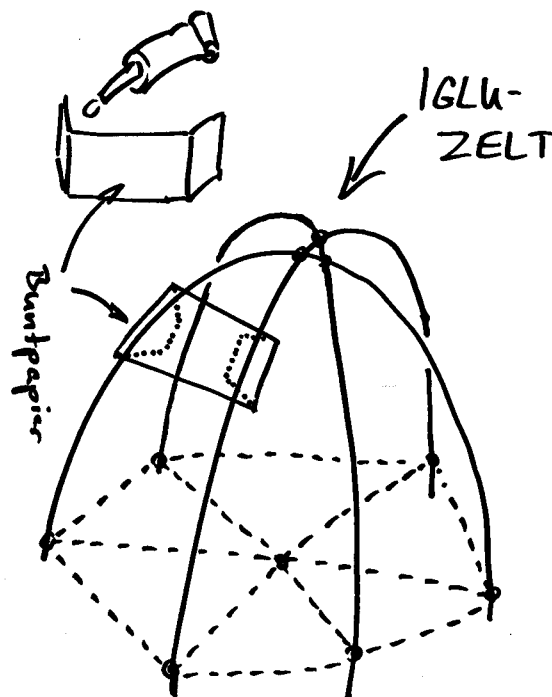
Weidenruten oder andere biegsame Stöcke, Buntpapier oder Plastikfolien (Müllsäcke, Plastiktüten...), Schnur / Blumendraht, Kleber, Klebeband,...

Anleitung

Aus den Stöcken ein kleines (oder großes) Iglu biegen und mit Schnurr oder Blumendraht fixieren. Dieses Iglu dann mit Papier oder Folie bespannen. Oben sollte auf jeden Fall ein Loch bleiben, wenn ihr später ein Teelicht in das Mini-Zelt stellen wollt ohne es abzubrennen. Man kann die Zelt-Lampions auch als Lichterkette aufhängen, oder aus 24 Stück einen Adventskalender basteln,....

Achtung:

Das ganze ist nicht ganz einfach. Am Besten vorher schon mal in aller Ruhe ausprobieren.



Dauer

1 Std.



Basteln

Thema: Plastik-Zelt-Laternen



Bemerkungen:

Bei der Gelegenheit, kann man gleich mit den Sipplingen über Vor- und Nachteile von Plastikzelten und unseren Schwarzzelten sprechen. Man kann erwähnen, wofür Plastikzelte – außer als Laterne – noch geeignet sind (z.B. für Extremtouren und „Einzelgänger“). Die Vorteile unserer Zelte sollten klargestellt werden (Lagerfeuer, ganze Gruppe zusammen, nicht nur Schlafplatz sondern „Wohnung“, gut aufs Gruppengepäck verteilbar, harmonisch in der Landschaft, verschiedenste Konstruktionen möglich,...).



Basteln



Thema: Portemonnaies selber machen

Ort: drinnen und draußen

Dauer:

Ca. 3 ½ -4 Stunden

Alter: 12-16

Material:

Leere Tetra-Paks, Hammer, Schere/Messer, Druckknöpfe, Tacker

Anleitung

Zuerst muss man natürlich leere Tetra-Paks bekommen! Am besten wäre es also, wenn man mit den Sipplingen in die Stadt geht und jeder sich eines aussuchen kann, das ihm gefällt. (Dann gibt es keinen Streit und jeder ist zufrieden...)

Wenn man nun also diese (vollen) Tetra-Paks hat, müssen sie leer werden, und vielleicht könnte man auch noch 1-2 Kekse dazu essen! Das ist eigentlich ganz einfach.

Jetzt kommt die eigentliche Arbeit:

Zunächst muss man von den Tetra-Paks Deckel und Boden abschneiden.

Dann nimmt man sich das eine Ende der entstandenen Röhre vor und macht in jeder Ecke (entlang der Kante) einen Schnitt, der etwa 1/3 so lang ist wie das Tetra-Pak. Als nächstes schneidet man auf dieser Höhe drei Seiten weg, sodass nur noch die Vorderseite stehen bleibt (das wird später der Deckel!)(Bild 1).

Jetzt drückt man die beiden Seitenwände in der Mitte gleichzeitig nach innen, sodass sich das Tetra-Pak flachlegt ;-). (Bild 2)

Dauer

45 min.

variabel,
je nach
Fassver-
mögen
der Blase
und
vorhan-
denen
Gesprächs-
themen ☺
45 -60 min.

60 -75 min.



Basteln



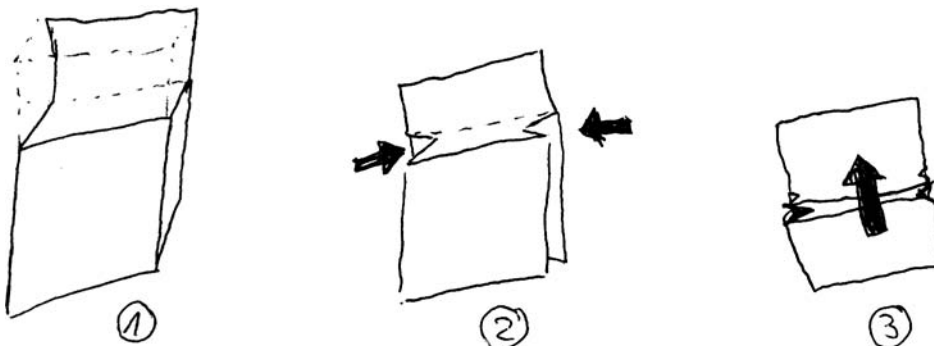
Thema: Portemonnaies selber machen

Anschließend klappt man den Teil der ehemaligen Röhre, den man flachgelegt hat, in der Mitte nach oben. (Bild 3) Jetzt ist man auch schon fast fertig mit dem komplizierten Falten, denn man muss nur noch den Deckel zuklappen.

Nun sollte man zwei Fächer mit jeweils einer Unterteilung durch die eingeklappten Seitenwände haben. Damit das Ganze auch schön zusammengefaltet bleibt, sollte man den Mittelteil zusammentackern.

Jetzt muss man die Druckknöpfe, wie in der normalerweise beiliegenden Anleitung beschrieben, anbringen (dran denken, dass das Portemonnaie auch noch befüllt werden muss! – Luft lassen...).

Das war's eigentlich schon! Klingt alles ein bisschen kompliziert, ist aber ganz einfach, wenn man's mal ausprobiert hat!



Bemerkungen:

Druckknöpfe sind ziemlich teuer... ca. 7 € für 10 Stück.
Man kann auch noch andere Sachen aus Tetra-Paks basteln, man kann aber auch noch aus anderen Materialien (Capri-Sonne...) Portemonnaies basteln! Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt...



Basteln

Thema: Marmorieren



<u>Ort:</u> drinnen/ draussen	
<u>Dauer:</u> 1-2 Stunden	
<u>Alter:</u> 12-16	
<u>Material:</u> Plastikwanne DIN A4, Schaschlikspieße oder alte Gabeln, Tapetenkleister, Blätter, Terpentin, alte Zeitungen, Marmorierfarben	
<u>Anleitung</u> <p>Zuerst wird der Tapetenkleister nach der Packungsanweisung dünn mit Wasser angerührt und in die Plastikschaale gegeben. Achtung: der Kleister muss manchmal noch ziehen, also besser VOR der Sippenstunde schon anrühren!</p> <p>Die Marmorierfarbe wird mit einem Pinsel auf den Kleister aufgespritzt oder gezielt mit der Pipette verteilt. Achtung, nicht zuviel Farbe auf einmal, da sie sich sonst nicht mehr gut auf der Oberfläche verteilen kann und schlecht trocknet.</p> <p>Die Farbe kann jetzt mit einem Schaschlikspieß oder einer Gabel ineinander zu einem Muster verrührt werden. Das Papier vorsichtig und gleichmäßig auf die Oberfläche legen und nach kurzer Zeit herausnehmen. Am besten trägt man bei der Arbeit Gummihandschuhe, da man die Farbe sehr schlecht entfernen kann. Beim herausnehmen das Papier am Schüsselrand gründlich abstreifen und anschließend mit einem feuchten Schwamm vorsichtig den restlichen Kleister vom Papier wischen.</p> <p>Interessant als Marmoriergrund ist das transparente Architektenpapier. Man kann daraus Lampenschirme, Fensterbilder und ähnliche Dinge basteln. Marmoriertes Papier auf einer saugfähigen Unterlage (Zeitung) antrocknen und zwischen zwei Papierblättern geradebügeln. Fertig!</p>	<u>Dauer</u> <p>10 min. (+Vorbereitung!)</p> <p>Rest der Zeit</p>
<u>Bemerkungen:</u> Tip zur Verwendung: oder eine Sammelmappe beziehen, siehe Sippenstundenidee „Sammelmappe“. Quelle: www.graue-adler.de (Vielen Dank!)	



Basteln



Thema: Sammelmappe (A5)

Ort: drinnen/ draussen

Dauer: ca. 60

Alter: 11-16

Material:

pro Mappe 1 DIN A4 Karton, 2 DIN A4 Bögen Schmuckpapier (Geschenkpapier, marmoriertes Papier o.ä.), Teppichmesser, 2 weiße DIN A 5 Bögen, Klebeband (bunt), Heftstreifen

Anleitung

DIN A4 Pappe in der Mitte falten und den Falz von außen mit dem Teppichmesser nachziehen. Nicht durchschneiden! Den Heftstreifen von innen an die rechte, innere Kante kleben. Hier werden später die Blätter eingehettet.

Die Schmuckpapier-Blätter von außen aufkleben und die Ecken nach innen umschlagen und festkleben. Beide weiße Bögen von innen aufkleben, so dass der marmorierte Überstand nicht mehr zu sehen ist. Mit dem Klebeband den "Rückenfalz" von außen abkleben und die Ecken verschönern. Fertig!

Dauer

Ca. 60 Min.

Bemerkungen:

Tip: In der Sippenstunde vor dieser Sippenstunde könnt ihr selber Papier marmorieren, um hier dann die Mappe damit zu beziehen. (Siehe Sippenstunde „Marmorieren“)

Besonderheiten: Wenn ein breiterer Rücken bei der Sammelmappe gewünscht ist, kann auch ein 1cm dicker Doppelfalz geritzt werden. Auch können der Heftstreifen weggelassen und dafür an der rechten Seite noch marmorierte "Ohren" angebracht werden und die Mappe mit einem Band zusammengehalten werden.

Quelle: www.graue-adler.de (Vielen Dank!)



Basteln



Thema: Sippenwimpel malen

Ort: drinnen und draußen

Dauer:

Ca. 2 Std., je nach Motiv...

Alter: 12-14

Material:

Stoffmalfarben, Pinsel, Wasser und Wasserbehälter, Stoff, Schere, Kreide o.ä. zum Vorzeichnen, Papier, Stifte, Zeitung zum Unterlegen...

Anleitung

Als erstes solltet ihr überlegen, wie Euer Wimpel aussehen soll... Dabei solltet ihr folgende Grundregeln beachten:

Heraldik

Zu Wimpeln und Fahnen sollte zunächst gesagt werden, dass niemand dazu verdonnert werden soll, sich solche zuzulegen.

Aber: Wenn schon, dann richtig!

Die Heraldik regelt dazu viele Details. Jedenfalls sollte beachtet werden, dass auf solche Symboltücher keine Schrift gehört, sondern Symbole.

Früher hatte man stets auf der rechten Seite das Bundeszeichen und links das Zeichen, Symbol oder Wappen der Gruppe.

Wie findet man nun Rechts und Links?

Indem man den Wimpelstock vor sich stellt und den Wimpel über den Kopf nach hinten wehen lässt, findet man Rechts rechts und Links links.

Achtung! In dieser Stellung sollte man auch kontrollieren, dass ein Sippentier auf dem Wimpel „vorwärts“ läuft.

Für Sippenwimpel ist die Dreiecksform wohl der Regelfall, aber auch andere sind möglich. Das Bundeszeichen sollte man lieber weglassen, als ein verunstaltetes drauf zu malen oder nähen; für einen Sippenwimpel ist es durchaus angemessen, auf beiden Seiten

Dauer

20 min.



Basteln

Thema: Sippenwimpel malen



<p>das Zeichen der Sippe zu zeigen. Bundes-, Stammes- oder Gildenzeichen können auf einem oberhalb befestigten Wimpelband zu sehen sein.</p> <p>Besonderen Wert ist auf die Farbzusammenstellung zu legen: die Heraldiker haben die sinnvolle Regel aufgestellt, dass Farben (Schwarz, Rot, Blau, ...) sich immer mit Metallen (Silber bzw. Weiß und Gold bzw. Gelb) abwechseln sollen. Dann ist das Zeichen deutlich zu erkennen, auch von weitem.</p> <p>Nach diesen Überlegungen könnt ihr nun einige Entwürfe auf Papier machen, aus denen ihr ein schönes Motiv aussuchen könnt.</p> <p>Jetzt das Motiv und den Umriss des Wimpels auf den Stoff übertragen. Ihr könnt euch eine Schablone aus Papier machen...</p> <p>Danach geht's ans Malen...</p> <p>Wenn ihr damit fertig seid, muss der Wimpel noch zusammengenäht werden. Da dies nur eine Person machen kann, könnt ihr überlegen, ob einer den Wimpel zu Hause fertigmacht, oder ihr nehmt ihn mit auf ein Lager/ eine Fahrt und wechselt euch dort mit dem Nähen ab...</p>	<p>20 min.</p> <p>100 min.</p>
<p><u>Bemerkungen:</u> Der Stoff sollte nicht zu rutschig (lässt sich schlecht nähen) und nicht zu schwer (unnötiger Ballast auf Fahrt) sein. Stoff von einem alten Bettlaken eignet sich gut.</p> <p>Quellen: Beitrag z.Th. Heraldik: zusammengestellt von Kaio, mit Hilfe des Blauen Buchs, Führungshandbuch für die Pfadfinderinnen- und Pfadfinderstufe</p>	



Basteln



Thema: Webrahmenbau und Flickenteppich weben

Ort: drinnen und draußen

Dauer: 2 Std. oder mehr, je nach Größe des Teppichs...

Alter: 12-14

Material:

pro Rahmen: 4 Seile, 4 Stangen / Für alle: viel Packetschnur oder feste Wolle, gaaanz viele Stoffreste (je nach Teppichgröße) / pro Person ein Messer oder Schere

Anleitung

Baut als erstes den Webrahmen, indem ihr die vier Stangen mit den Seilen so zusammenbindet, wie auf dem Bild unten zu sehen ist. Je größer der Rahmen, desto größer wird auch der Teppich, den ihr damit weben könnt. Ihr könnt kleine Teppiche weben, auf die sich eine Person setzen kann, oder gemeinsam an einem großen Teppich arbeiten. Bedenkt aber, dass ihr dann deutlich mehr Zeit und Material braucht.

Bespannt jetzt den Rahmen gleichmäßig mit Packetschnur/Wolle (siehe Abb.).

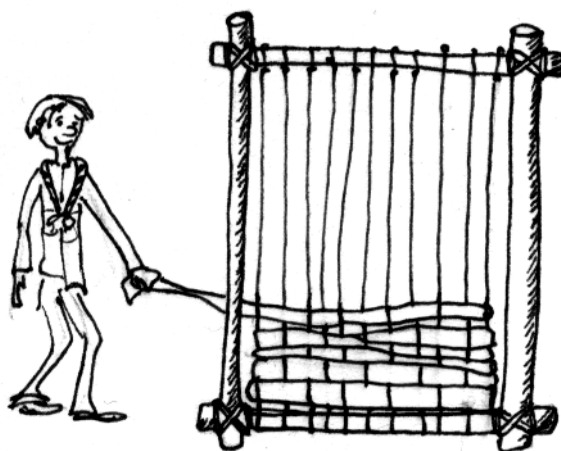
Reißt/schneidet die Stoffreste in lange Streifen und webt mit diesen den Teppich. (Immer abwechselnd den Streifen unter einer Schnur durch und über die nächste drüber.) Nach ein paar Stoffstreifen solltet ihr den bereits gewebten Teppichteil etwas nach unten drücken, damit er schön kompakt gestaucht wird. Wenn der Teppich fertig ist, einfach die Schnüre vom Webrahmen abschneiden und jeweils zwei miteinander verknoten, damit der Teppich nicht auseinanderfällt. Fertig.

Dauer

20 min.

20 min.

mind. 1 Std.,
je nach
Teppich-
größe



Basteln

Thema: Skulpturen aus Draht/Papier/Kleister



<u>Ort:</u> egal	
<u>Dauer:</u> 1 oder 2 Sippenstunden	
<u>Alter:</u> Pfadfinderstufe	
<u>Material:</u> Maschendraht (Kaninchendraht), Tapetenkleister, Papier / Servietten und evtl. Plakafarben	
<u>Anleitung</u> Mit Papier <ul style="list-style-type: none">- macht Skulpturen aus Maschendraht (Kaninchendraht)- umhüllt ihn mit in Tapetenkleister getauchtes Papier- nach dem Trocknen könnt ihr die Figuren mit Plakafarben anmalen und lackieren mit Servietten <ul style="list-style-type: none">- macht Skulpturen aus Maschendraht (Kaninchendraht)- macht die weißen, durchsichtigen Unterseiten der Servietten ab, legt die einzelne, farbige Serviette auf eine Stelle der Skulptur und streicht mit einem Pinsel mit Kleister darüber. Macht dies solange bis es fertig ist-trocknen lassen, evtl. anmalen	<u>Dauer</u> 1 Stunde ¾ Stunde ½ Stunde " " "



Basteln

Thema: Jonglierbälle nähen



<u>Ort:</u> egal	
<u>Dauer:</u> ca. 80 Minuten	
<u>Alter:</u> Pfadfinderstufe	
<u>Material:</u> Stoff, Schere, Nadel, Nähgarn, Reis	
<u>Anleitung</u> <ul style="list-style-type: none">- Vorlage, die sieht in etwa so aus: () , auf den Stoff legen und 4x ausschneiden- Die 4 Stücke verkehrt herum zusammennähen, damit nachher die Naht innen ist; kleines Loch lassen- Jonglierball wenden (Naht nach innen) und durch das Loch mit Reis füllen, anschließend zunähen	<u>Dauer</u> 10-20 min ca. 50 min
<u>Bemerkungen:</u>	



Werken



Werken



Thema: Hängematte bauen

Ort: drinnen (für den Lötkolben wird Stromanschluss gebraucht)

Dauer: ca. 60-90 min

Alter: 13 - 15

Material:

Pro Hängematte wird ein festes Stofftuch von 2,10m x 0,70m, 2 Stahlringe und ein Seil von 8m Länge benötigt. 2 Stöcke mit einem Durchmesser von 3cm und einer Länge von 80cm.

Ein Lötkolben zum verzieren der Stöcke und Farbe zum Bemalen der Hängematte.

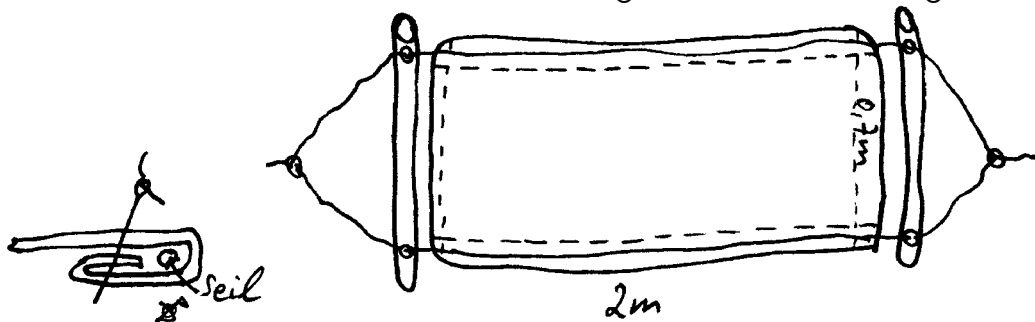
Anleitung

Das Stofftuch erst an beiden Enden, dann an der linken und rechten Seite jeweils 5cm abnähen. Siehe Zeichnung. Danach ist im Bereich der Enden der Beiden Stöcke jeweils ein Loch im Verhältnis zum Seil bohren. Vom Seil 2 Meter abgeschnitten und dann in der Hälfte geteilt. Beide 3m Stücke werden nun an einem Stahlring befestigt, durch beide Löcher ein Stockes gefädelt und dahinter mit einem Knoten fixiert. Nun wird das Seil durch beide Seiten des Stofftuches gefädelt. Am Ende ist der zweite Stock und der Stahlring entsprechend dem Anfang zu befestigen. Das übrige 2m Seil wird geteilt und an beide Stahlringe geknotet.

Jetzt kann der Stoff noch nach belieben bemalt und der Stock mit dem Lötkolben verzieren werden. Die Hängematte ist nun fertig!

Dauer

Ca.
60-90
Min.



Bemerkungen:

Quelle: www.graue-adler.de (Vielen Dank!)



Werken



Thema: Netzhängematten knüpfen

Ort: Drinnen oder draußen

Dauer: ca. 4 Stunden

Alter: 13-16

Material:

Pro Sippling: 110 m feste Kordel oder Paketschnur, ca. 6m Seil (6-9mm stark), 2 Karabiner (Baumarkt), 2m Rundholz ($\varnothing \sim 3\text{cm}$), 1 Messkarton (rechteckiges Pappstück, längste Seite 12-15cm, je nach dem wie groß die Maschen werden sollen).

Anleitung:

Als erstes misst man von der Kordel/Paketschnur 1 mal 10m ab. Diese befestigt man im Abstand von $\sim 3\text{cm}$ am Rundholz, sodass je 2 Schenkel mit 5m Länge davon ausgehen (siehe Bild).

Die äußerste Schnur mit der 2. Schnur veknoten (Knoten siehe Bild).

Dann die 3. mit der vierten u.s.w. Ist man mit der Reihe durch,

verknütet man die 2. und 3. Schnur, dann die 4. und 5. u.s.w.

2 Knotenreihen sollten einen Abstand von 6 (8) cm haben, eine

Maschen wäre dann 12 (16) cm lang. Die ersten und letzten 30cm

brauchen nicht geknüpft zu werden, da sie nicht als Liegefläche dienen.

Ist man damit fertig, kann man die Enden jeweils an einem

Karabiner befestigen. Das 2m lange Rundholz in 2 gleichgroße

Stücke Sägen, an den Enden jeweils ein Loch bohren und das Seil durch das Loch und durch jede Masche fädeln, sodass das Seil praktisch die äußerste Masche ergänzt.



Werken

Thema: Netzhängematten knüpfen



<p>Bemerkungen: Bei einer dünnen Kordel oder Paketschnur diese am Rand doppelt nehmen!</p>	



Werken



Thema: Kohtenkerzenleuchter (Version 1)

Ort: egal

Dauer: ca. 45 Minuten

Alter: ab 10

Material:

- 4 Leisten (15 cm lang, 1,5 cm breit, 0,7 cm dick)
- 2 Leisten (8 cm lang, 1,5 cm breit, 0,7 cm dick)
- Holzkleber
- dicker Blumendraht (ca. 40 cm)
- 1 kleine Kette (ca. 60 cm lang)
- 2 Teelichter

Werkzeug :

- Säge, Feile oder Schmirgelpapier, Zange, Lineal Stift

Anleitung

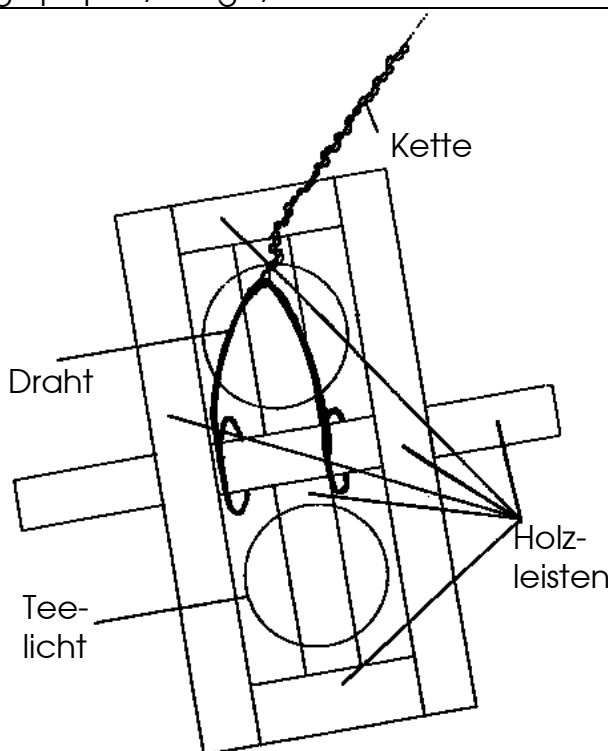
Als erstes nehmen wir uns zwei von den vier langen Leisten und kleben sie so auf die beiden kleinen Leisten, dass ein Rechteck entsteht.

Dabei ist zu beachten, dass die Teelichter noch dazwischen passen müssen.

Genau in der Mitte der langen beiden Leisten kleben wir die dritte längliche quer fest. Jetzt müsste sie sich parallel zu den beiden kurzen Leisten unterhalb der großen befinden.

Zwischen die beiden längst liegenden Bretter kommt die letzte Leiste. Du klebst sie genau in die Mitte des neuen Leuchters, so dass sie unterhalb der kleinen Leisten befestigt ist.

Wenn dein Gestell jetzt so aussieht, wie unsere Zeichnung, hast du



Dauer

45 min



Werken



Thema: Kohtenkerzenleuchter (Version 1)

super aufgepasst und bestens mitgedacht.

Nun befestigst du die Drahtenden an der langen Querleiste und zwar eines rechts und eines links von der untersten Mittelleiste. Vorher ziehst du natürlich den Draht durch das eine Ende deiner Kette. Wenn du ein ganz besonders schönes Exemplar von einem Kohtenkerzenleuchter haben willst, dann wird die Drahtbefestigung ebenfalls durch eine Kette oder dickeren Draht ersetzt.

Mit Hilfe einer Sicherheitsnadel kannst du nun das obere Ende deines Kerzenleuchters an einer Kohtenplane, am Jurtendach, an der Decke deines Zimmers oder sonstwo befestigen.

In die kleinen Buchten müssten nun genau zwei Teelichter passen, die sich gegenseitig in der Waage halten. Jetzt mußst du sie nur noch anzünden, und fertig ist der Kohtenkerzenleuchter!



Werken



Thema: Kohtenkerzenleuchter (Version 2)

Ort: egal

Dauer: ca. 45 Minuten

Alter: ab 10

Material:

- dicke Äste
- Rundhölzer
- Sisalseil
- Nägel
- evtl. Farbe

Werkzeug:

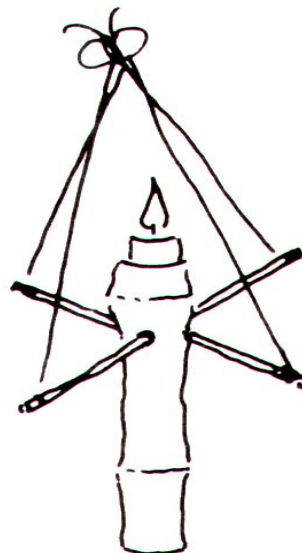
- Bohrer
- Hammer
- Säge
- Raspeln

Anleitung

Man sägt ein ca. 30 cm langes Stück vom Ast ab. Dabei sollte darauf geachtet werden, dass die Schnittstelle waagrecht ist.

Es werden zwei Rundholzstücke von 33 cm abgesägt und die Schnittstelle geglättet. Durch den Ast werden zwei Löcher im Durchmesser der Rundhölzer gebohrt. Die Rundhölzer werden durch die Löcher gesteckt und an den Enden rundherum eingekerbt (damit die Schnur nicht abrutscht).

Auf die Spitze des Leuchters wird ein beidseitig spitzer Nagel gesetzt, die vier gleichlangen Schnüre werden an den Enden der Rundhölzer befestigt und auf gleicher Höhe zusammengebunden.



Dauer

45 min



Werken



Thema: Ritterturnier – der Watsch'n-Hans

Ort: draußen

Dauer: ca. 1 Stunde

Alter: ab 10

Material:

- 1 Stange 3 m
- 2 Stangen 2 m
- 1 rundes Brett (Zielscheibe)
- mehrere Luftballons
- Sisal-Seil

Werkzeug:

- Säge
- Feile
- Bohrer

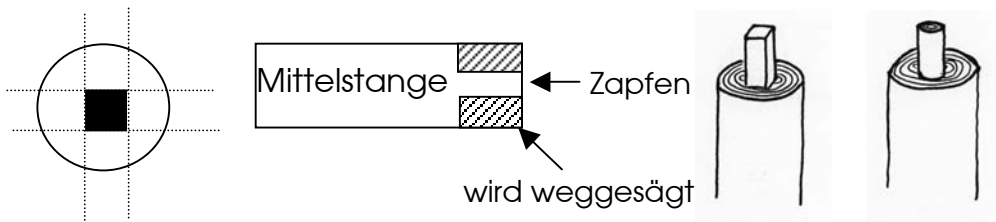
Anleitung

Schon früher übten die Ritter vor dem großen Turnier ihre Treffsicherheit und Schnelligkeit am "Watschn-Hans". Er besteht aus einem in dem Boden befestigten Stamm auf dem eine Querstange aufliegt die drehbar ist. Am einem Ende der Querstange ist eine Zielscheibe befestigt am anderen ein wassergefüllter Luftballon. Man muss nun als Reiter mit einem Speer die Zielscheibe treffen und schneller sein bevor man durch die Drehung vom Luftballon getroffen wird.

Die 3 Meterstange wird oben mit einem Zapfen versehen der später den Drehpunkt bildet. Dazu sägt ihr von oben vier ca. 10 cm tiefe Schnitte in die Stange, so dass in der Mitte ein Quadrat entsteht. Nun sägt ihr die Außenteile ab so das nur der ca. 10 cm lange Zapfen übrig ist. Mit der Feile wird der Zapfen dann noch schön rund gefeilt.

Dauer

60 min



Werken



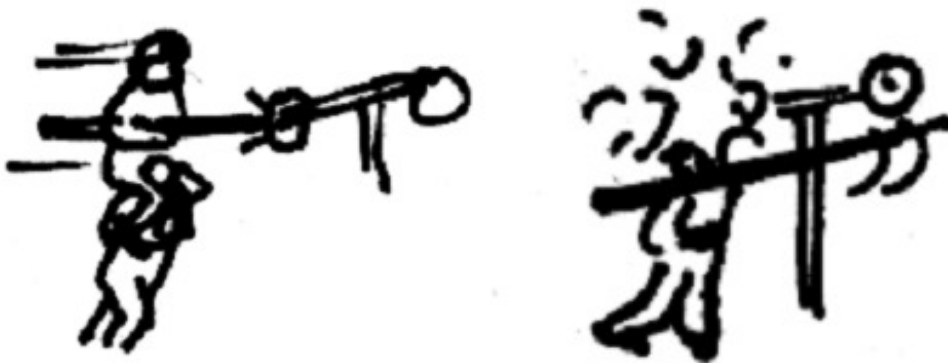
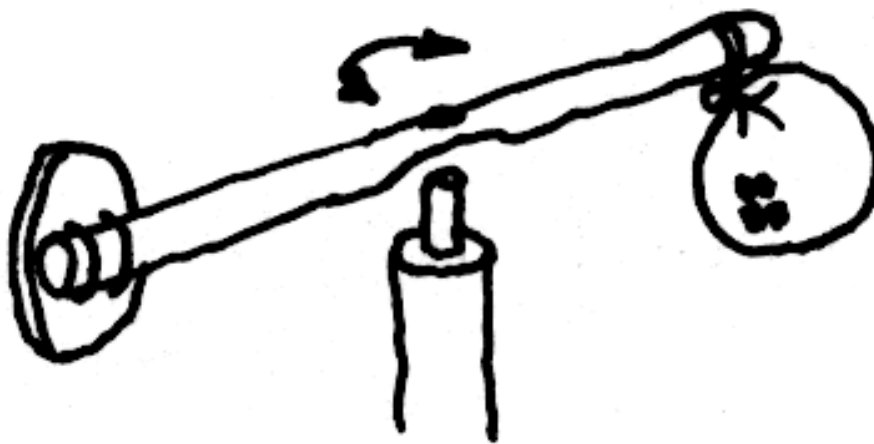
Thema: Ritterturnier – der Watsch'n-Hans

In die Mitte der 2 Meterstange wird ein Loch gesägt, dass so groß ist das die Stange auf den Zapfen passt und sich gut drehen lässt. An die Außenseiten der Stange kommt auf die eine Seite die Zielscheibe (wenn Ihr wollt könnt ihr sie auch noch bemalen) und auf die andere Seite wird ein mit Wasser gefüllter Ballon festgebunden.

Die Mittelstange wird etwa 50 cm in den Boden eingegraben, damit sie fest steht. Zum Schluss wird die Querstange oben aufgesetzt.

Jetzt muss sich der Reiter nur noch seinen Speer (2 Meterstange) nehmen und ein Pferd suchen mit dem er dann Huckepack auf die Zielscheibe losreitet.

Und seit schneller als der Luftballon !!



Werken

Thema: Brettchen brennen



Ort: drinnen (für die Brennpeter wird Stromanschluss gebraucht)

Dauer: ca. 60 min

Alter: 10 - 15

Material:

Ihr braucht pro Person ein Brettchen und ein Brennpeter, Bleistifte und ein Radiergummi.

Wenn ihr in einem Rau seid wo es nicht so viele Steckdosen gibt, braucht ihr außerdem noch einige Verlängerungskabel.

Anleitung

Malt mit dem Bleistift ein Motiv auf euer Holzbrettchen.

Wenn ihr mit dem Motiv zufrieden seid, könnt ihr denn Brennpeter vorheizen.

Mit dem heißen Brennpeter könnt ihr dann das Bild nachzeichnen.

Wenn ihr etwas mehr Zeit habt könnt ihr euch selbst Brettchen in lustigen Formen sägen und die dann verzieren.

Dauer

Ca.
60 Min.

Bemerkungen:

Das Vorheizen der Brennpeter dauert ca. eine Viertel Stunde, also vorher am besten schon mal ein Spiel überleben um die Zeit zu überbrücken!



Werken



Thema: Buch binden (mit Fadenheftung)

Ort: drinnen, bei gutem Wetter auch draußen

Dauer: ca. 4-6 Stunden, oft braucht das Erklären viel Zeit, die auch eingeplant werden muss! Für die Version mit der Fadenheftung braucht man ca. 1-2 Stunde mehr...

Alter: eher für ältere Sipplinge, die sich länger konzentrieren können...

Material:

So viele wie möglich Schneidemaschine(n), Nadeln und Zwirn, Kerzen (Wachs), so viel wie möglich alte Zeitung!!!, Leim (am besten Buchbindeleim, sonst Ponal o.ä.), Gummi- oder Holzhammer, so viele Gewichte wie möglich (hier kann aber auch improvisiert werden, Ihr könnt z.B. große Steine o.ä. nehmen...), evtl. Kapitalband und Lesezeichenband

pro Person: 1 Falzbein, 1 Bleistift, 1 Lineal, 1 Schere, 2 Holzbretter und 2 Schraubzwingen oder eine Presse, mind. 40 Blatt Weißes Offsetpapier (A4, Breitbahn, Laufrichtung parallel zum späteren Buchrücken), 2 Blatt Ingrespapier (A4), 2 Streifen Shirting* (Buchblockhöhe mal 3cm), 3 Streifen Shirting* (10 x 1 cm), 1 Streifen dünner Stoff oder Gaze (weniger als Buchblockhöhe mal ca.8 cm), 2 Graupappen (15mm dick, Maße: Breite des Buchblocks mal Länge des Buchblocks + 6mm), 1 Rückenstreifen, (dünner Karton, z.B. von Cornflakespackung, Maße: Breite des Buchrückens mal Länge des Buchblocks), 1 Streifen Packpapier (ca. 10cm mal Länge des Buchblocks), 1 Streifen Buchbindeleinen (Buchblockhöhe plus 2 cm mal 6cm), Einbandpapier (z.B. Geschenkpapier, Marmoriertes Papier oder Leder...)

* statt Shirting kann hier auch Buchbindeleinen verwendet werden.

für je ca. 3-4 Personen:

2 Marmeladengläser mit Deckel (darin einmal Wasser, im anderen etwas Leim verdünnt mit Wasser), 1 dicker Pinsel oder Rundpinsel, 1 Tisch (der wird mit Zeitung ausgelegt, hier wird gearbeitet...)



Werken



Thema: Buch binden (mit Fadenheftung)

<u>Anleitung</u>	<u>Dauer</u>
<p>1. Lagen und Vorsatz Nehmt die Papier-Blätter (Offsetpapier) und faltet jedes einzeln einmal in der Mitte. Streicht den Falz mit dem Falzbein ordentlich fest. Legt dann je vier Blätter ineinander. Diese bilden nun eine „Lage“ des späteren Buchblocks. Je mehr Lagen ihr macht, desto dicker wird später das Buch. Aber desto aufwendiger wird es auch, das Buch später zu „heften“ (d.h. die Lagen aneinanderzunähen).</p>	60 Min.
<p>Das Ingespapier soll zum „Vorsatzpapier“ des Buches werden. An ihm wird später der Buchblock in den Buchdeckel eingehängt. Für jedes Buch nimmt man zwei Blätter Vorsatzpapier und faltet diese ebenfalls in der Mitte. Leimt nun mit dem verdünnten Leim je ein Vorsatzpapier mit einem schmalen Leimstreifen (5mm) an je eine der Papierlagen. Dazu nehmt ihr am besten ein Stück Zeitungspapier und legt es so auf das Vorsatzpapier, dass an der gefalteten Kante noch 5 mm zu sehen sind. So könnt ihr großzügig mit dem Pinsel das Papier einleimen, dann die Zeitung wegnehmen und habt genau den 5mm breiten Streifen eingeleimt. Das Vorsatzpapier wird nun mit der gefalteten Kante auf die gefaltete Kante der Lage geklebt. Jetzt nehmt ihr die 3 cm breiten Shirtingstreifen und leimt sie mit einer sehr schmalen Klebkanne (3-5mm, je nach Geschick) an die gefaltete Kante der mit Vorsatzpapier versehenen Lagen. Und zwar soll dieser schmale Streifen auf der Seite aufgeklebt werden, auf der das normale Papier der Lage ist. Dann nämlich schlägt ihr den Shirtingstreifen um und klebt den Rest auf der Seite mit dem Vorsatzpapier fest. So habt ihr nun zwei eurer Lagen mit Vorsatzpapier versehen und hinten mit einem aufgeleimten Shirtingstreifen verstärkt. Auch hierzu kann der verdünnte Leim verwendet werden, sowie für die folgenden Schritte. Nehmt nun eine dieser beiden Lagen und die drei 1cm breiten Shirtingstreifen. Den ersten der Streifen klebt ihr nun auf die Lage, und zwar auf die Seite mit dem Vorsatzpapier und dem breiteren Shirtingstreifen.</p>	30 Min.

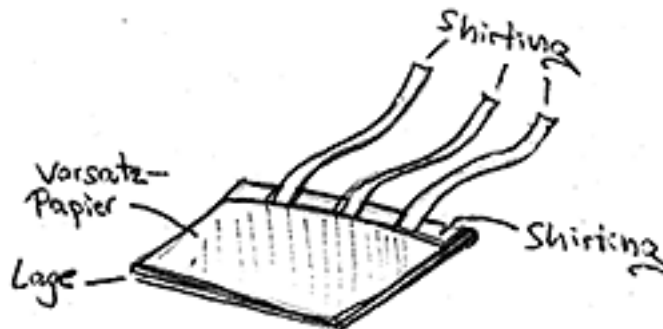


Werken



Thema: Buch binden (mit Fadenheftung)

Klebt den ersten Streifen genau in die Mitte der Lage im rechten Winkel auf, und zwar genau so, dass der Streifen an der Kante des breiten Shirtingstreifens beginnt.



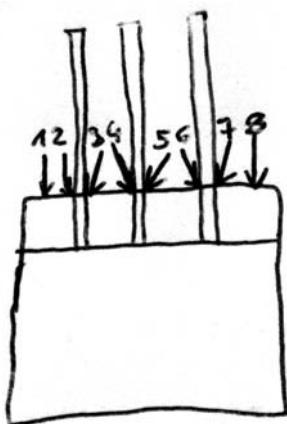
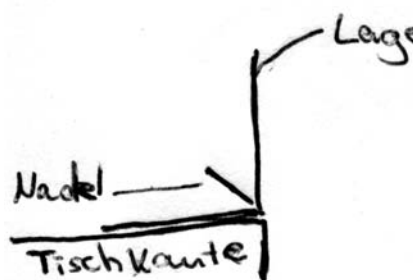
Die beiden anderen Streifen leimt in einem gleichmäßigen Abstand ebenfalls fest.

1-3 Std.

2. Buchblock heften

Als nächstes müssen alle Lagen am jeweils gefalteten Rücken aneinandergenäht werden, man nennt das auch den Buchblock „heften“.

Als erstes solltet ihr alle Löcher vorstechen. Nehmt dafür je eine Lage und legt sie im 90° Winkel an die Tischkante. Die Nadel wird nun im 45° Winkel durchgestochen (siehe Bild rechts).



Im gleichen Winkel solltet ihr auch später mit Nadel UND Faden arbeiten, dann geht das heften einfacher. In der Regel sind 8 Löcher pro Lage notwendig, je zwei auf den beiden Seiten der Shirtingstreifen und ein weiteres am Rand. Die äußeren Löcher sollten aber mind. 2 cm vom Rand entfernt sein (siehe Bild links).

Zeichnet die Löcher am besten mit Bleistift auf der Lageninnenseite vor, damit sie bei jeder Lage gleich liegen!

Wenn alle Löcher bei allen Lagen vorgestochen sind, beginnt das heften.



Werken



Thema: Buch binden (mit Fadenheftung)

Nehmt eine Nadel und einen Zwirn-Faden. Um den Faden stabiler zu machen, könnt ihr ihn einmal ordentlich an einer Kerze reiben, bis er mit Wachs versehen ist. Dann fangt mit der Lage an, an welche ihr die drei 1cm-Shirtingstreifen geleimt habt. Legt die Lage wieder im 90° Winkel an die Tischkante und führt die Nadel mit dem Faden zuerst durch „Loch 1“ (siehe Zeichnung) von außen nach innen. Dann durch Loch 2 wieder nach außen. Jetzt führt die Nadel außen um den Shirtingstreifen herum und durch Loch 3 wieder nach innen. Usw. wichtig ist, dass ihr immer vor einem der Shirtingstreifen nach außen kommt, UM diesen HERUM näht um dann wieder mit der Nader nach innen zu gehen. Bei Loch 8 kommt ihr automatisch wieder außen an. Jetzt legt bündig eine zweite Lage auf die erste. Beginnt hier mit Loch 8 und fädelt den Faden so von Loch 8 zu 1. Wenn ihr bei Loch 1 wieder außen angekommen seid, zieht den Faden fest und verknotet die beiden Fadenenden. Wichtig beim festziehen: immer PARALELL zum Buchrücken, also so, wie auch der Faden verläuft, ziehen, dann reißt das Papier nicht ein. Nehmt nun Lage um Lage und heftet sie jeweils von Loch 1-8 und die nächste wieder von 8-1 durch.



Immer, wenn ihr am Ende einer Lage angekommen seid, verbindet diese Lage mit dem Faden der vorherigen Lage. Dazu einfach mit der Nadel einmal durch letzte Lagenverbindung gehen.

Als letztes wird die zweite Vorsatzpapier-Lage angeheftet. Vernäht den Faden gut und schneidet ihn ab..

Dann werden mit verdünntem Leim die drei 1-cm-Shirtingstreifen angeklebt, so dass sie bündig mit dem breiten Shirtingstreifen auf der letzten Lage aufhören.

So sieht der Buchblock dann aus:



3. Buchblock fertig stellen

Nun leimt ihr die beiden äußersten Lagen des Buchblocks jeweils mit der zweiten und vorletzten Lage aneinander, in einem wieder 5mm schmalen Streifen.




15 Min.



Werken



Thema: Buch binden (mit Fadenheftung)

<p>Dann tragt auf den Buchrücken mit dem Pinsel ordentlich viel Leim auf (diesmal den UNVERDÜNNTEN!). Streicht ihn mit dem Finger gut in den Buchrücken ein, so dass alle Lagen nun zusätzlich zur Fadenheftung mit Leim miteinander verbunden sind. Presst den Buchblock dann mit der Presse oder zwei Schraubzwingen und zwei Brettern und lasst ihn ca. 1 Stunde trocknen.</p>	1 Std.
<p>Damit das Buch besonders ordentlich wird, kann der getrocknete Buchblock als nächstes mit der Blockschneidemaschine an den drei offenen Kanten gleichmäßig beschnitten werden. Dies kann man z.B. beim Buchbinder oder in einem Kopierladen machen lassen...</p>	(...)
<p>Dann gehts weiter: mit dem Hammer, wird nun der fertige Buchrücken rundgeklopft. Legt dazu die Hand auf die oberste Lage und übt einen leichten Zug vom Buchrücken weg aus. Schlägt mit dem Hammer ein paar mal gleichmäßig am Buchrücken gegen die oberen Lagen, bis diese sich nach vorne verschieben. Dreht den Buchblock und wiederholt das ganze mit den untersten Lagen. Dieses Verfahren wird so lange von beiden Seiten wiederholt, bis der Buchrücken leicht gerundet ist. Tragt nun erneut kräftig unverdünnten Leim auf den Buchrücken auf. Schneidet ein Stück Gaze oder dünnen Stoff ab</p>	15 Min.
 <p>(etwas kürzer als die Buchblockhöhe mal ca.8 cm) und legt ihn auf den Buchrücken. Klebt ihn unter gutem Zug um den Buchrücken herum. Der Stoff wird nun zusätzlich den Buchrücken hinten fixieren.</p>	(12 Std. Pause)
<p>Tragt auf den Stoff erneut unverdünnten Leim auf und streicht ihn ordentlich mit dem Finger in Stoff und Buchrücken ein. Der Buchblock sollte nun ca. 12 Stunden gepresst werden und trocknen.</p>	10 Min.
<p>Danach könnt ihr, nach Bedarf den Buchrücken noch mit Kapitalband verzieren und mit einem Lesezeichen versehen.</p>	





Dann nehmt ein Stück Kapitalband, welches genau so breit sein soll wie der Buchrücken und klebt es mit dem gesamten Gewebeteil an der Oberkante des Buchrückens fest. Nur der kleine bunte Saum des Kapitalbands soll überstehen und ist später als Verzierung zu sehen. Verziert so dann natürlich auch die Unterkante des Buchrückens.



4. Buchdeckel bauen

Um den Buchdeckel zu bauen, schneidet als erstes zwei Graupappen zurecht. Sie sollten GENAU SO breit und 6mm HÖHER sein als der fertige Buchblock. Nehmt dann den Rückenstreifen (dünner Karton, z.B. von Cornflakespackung, der Streifen soll genauso hoch sein wie das Buch und so breit wie der Buchrücken). Klebt diesen Rückenstreifen mittig auf einen 10cm breiten Streifen Packpapier, dessen Höhe ebenfalls der Buchhöhe entsprechen soll. Streicht das Packpapier mit dem Falzbein an den Kanten des Rückenstreifens an. Dann zieht auf der Rückseite des Packpapiers (also dort, wo NICHT der Rückenstreifen aufgeleimt ist) jeweils in 6mm Abstand eine Linie auf das Papier und klebt an dieser Linie die beiden Graupappen sauber an.

Jetzt ist der Buchdeckel im Prinzip fertig, muss aber noch bezogen werden. Am einfachsten ist es, das Buch GANZ mit schönem Papier (oder Leder...) zu beziehen. Schneidet das Bezugspapier so zurecht, dass es ca. an allen Seiten ca. 2-3 cm länger ist als der Buchdeckel. Die Maße für das Papier sind also: (Breite des Buchdeckels + 4-6 cm) x (Länge des Buchdeckels + 4-6 cm).

Leimt das Papier komplett mit verdünntem Buchbindeleim ein. Nehmt dann eine der beiden Graupappen des Buchdeckels und legt sie möglichst gleichmäßig auf die Hälfte des Bezugspapiers. Es sollten oben, unten und an der Außenseite die 2-3 cm Papier überstehen. Dreht den Umschlag und streicht das aufgeklebte Papier gut fest. Dann zieht das Papier über den Buchrücken. Falzt dabei mit dem Falzbein alle Kanten einmal nach, so dass sich das Bezugspapier in alle Kanten fügt! Als letztes wird das Papier auf die zweite Graupappe gezogen.

Schneidet rundum die vier Ecken des Papiers ab und schlägt die Kanten um, so dass der Buchdeckel schön bezogen ist. Legt den aufgeschlagenen Buchdeckel unter ein mit Gewichten beschwertes Holzbrett und lasst ihn eine Weile trocknen (ca. 1 Std.).



Werken



Thema: Buch binden (mit Fadenheftung)

5. Buch einhängen

Als letztes wird der Buchblock am Buchdeckel befestigt. Nehmt dazu den Buchdeckel und legt ihn mit der Außenseite nach unten auf den Tisch. Legt nun den Buchblock darauf, so dass er oben und unten gleich viel Abstand zum Rand des Buchdeckels hat. Am Rücken sollte der Buchblock gerade an der hinteren Kante der im Buchdeckel verarbeiteten Graupappe anstoßen.

Jetzt wird der Buchblock von oben eingeleimt, und zwar die Seite, die gerade nicht auf dem Deckel liegt. Damit die Seiten nicht verkleben, könnt ihr ein Blatt Papier zwischen die oberste und die zweite Seite legen. Wenn die oberste Seite mit Leim versehen ist, haltet mit der einen Hand den Buchblock fest, so dass er genau dort auf dem Deckel liegen bleibt, wo ihr ihn positioniert habt. Drückt dann den Deckel hinten gegen den (unbeleimten!) Buchrücken und lasst ihn zufallen. Jetzt ist der Deckel an einer Seite mit dem Vorsatzpapier des Buchblocks verbunden.

Dreht das Buch um und leimt das andere oberste Papier an, bevor ihr es ebenfalls zufallen lasst.

Jetzt muss das Buch nur noch mal gut trocknen (dabei pressen).
Fertig!

Bei weiteren Fragen und Anregungen: leiht Euch Bücher aus, es gibt da einiges, bestimmt auch in der Bücherei, oder sucht mal im Internet nach Anleitungen oder fragt auch gerne mich (Judith).



Werken



Thema: Buch binden (mit Fadenheftung)

Bemerkungen:

ACHTUNG:

Wenn ihr etwas einleimt, streicht **IMMER** mit dem Pinsel von der Mitte des Papiers oder des Buchrückens nach außen. So verhindert man, dass die Seiten versehentlich aneinanderkleben...

Genauere oder auch andere Anleitungen zum Thema findet ihr auch in diversen Fachbüchern übers Buchbinden. Falls ihr nicht sicher seid, leih euch z.B. ein solches Buch aus der Bücherei aus o.ä.. Empfehlenswert ist auch das Buch „Bücher, Alben, Schachteln selberrnachen“ von Peter Baumgartner, erschienen im Falken-Verlag.

Varianten

Geht schneller:

Statt der aufwendigen, aber edlen Fadenheftung könnt ihr den Buchblock auch „lumbecken“, d.h. die Blätter werden einfach aneinander geklebt, wie bei einem Taschenbuch. Anleitungen hierzu gibt es in diversen Fachbüchern, sowie in der Arbeitshilfe zum Jahresthema Handwerk des BdP LV Hessen, erschienen 2004.

Hefte nähen:

Mit jüngeren Siplingen könnt ihr auch ganz einfache Hefte nähen. Nehmt dazu einige A4 Blätter und faltet diese jeweils in der Itte. Legt die Blätter alle ineinander. Nehmt ein A4 Blatt Schmuckpapier, faltet es und legt es um die anderen Blätter herum als Umschlag. Jetzt wird das ganze geheftet, wie in Schritt „2. Buchblock heften“ beschrieben.

Unter folgenden Internet-Adressen findet ihr auch noch mal eine Anleitung:

- www.avtm-friendes.at/tm/buchbd.html
- www.die-bastelseite.de/buchbinden/buchbinden.htm
- www.wuerttemberg.vcp.de/uploads/medie/buchbinden.pdf

Ansonsten kann ich nur folgendes Buch wärmstens empfehlen:

Bücher, Alben, Schachteln selberrnachen (Peter Baumgartner, Falken Verlag)



Werken



Thema: Figuren aus Holz

Ort: Werkstatt, bei gutem Wetter auch draußen

Dauer: ca. 30 min für eine kleine Figur, je nach Sorgfalt aber auch deutlich länger. Etwa 15 Min zum Aufräumen.

Alter: egal

Material:

Für das Holz nehmt ihr entweder gekauftes Vierkant- oder Rundholz aus einem Holzhandel, einem Bastelgeschäft oder evtl. einer Schreinerei, oder aber ihr sucht euch im Wald selber das passende Stück (was aber mehr Zeit erfordert). Bei Holzarten solltet ihr euch für ein weiches Holz entscheiden, da eignet sich neben teureren Schnitzhölzern auch ganz einfache Fichte.

Von Vorteil sind außerdem Werkbänke oder wenigstens ausreichend Schraubzwingen, gute Holzsägen (Fuchsschwanz und kleiner) und natürlich Raspeln und Feilen, sowie Schmirkelpapier in verschiedenen Stärken. Denkt ebenfalls ein 2 bis drei Bleistifte und evtl. Plaka-Farben, Holzack (wasserverdünnbar) und Handbohrer. Es muß ein Erste-Hilfe-Kasten bereitstehen.

Anleitung

Wenn du schon genau geplant hast, wie groß die Figuren werden sollen, dann kannst du die Holzstücke auch schon vorher zusägen, dann habt ihr in der Sippenstunde mehr Zeit.
Denk auch daran, fürs Aufräumen und Säubern Zeit einzuplanen

Bevor ihr mit dem Werken anfangt, muß du die Gruppe auf den richtigen Umgang und Verletzungsgefahren mit den einzelnen Werkzeugen hinweisen. Sorge für einen Erste-Hilfe-Kasten in Reichweite.

Jeder einzelne sollte sich vorher überlegen, was er aus dem Holz machen möchte, denn einmal versägt – läßt sich nichts mehr rückgängig machen.

Das Sägen sollte immer auf fester Unterlage (Werkbank, Tisch) und mit festgeschraubtem Material (evtl. Schraubzwingen) erfolgen. Die meisten werden mit dem Material Holz vertraut sein, deshalb ist es überflüssig genaueres über Bearbeitung und Eigenschaften von Holz zu schreiben.

Dauer



Werken

Thema: Figuren aus Holz



Variante:

Etwas anspruchsvoller ist es, einen Würfel aus Holz selber herzustellen. Als Ausgangsmaterial verwendet ihr am besten ein quadratisches Kantholz (2cmx2cm bis 3cmx3cm), wo ihr dann möglichst konzentriert und genau Würfel absägt. Die Kanten und Ecken werden dann mit Raspeln, Feile und Schmirgelpapier abgerundet und die Oberflächen geschmeidig gemacht. Mit Handbohrern die entsprechenden Punkte vorsichtig bohren (Achtung: Würfel kann auseinander brechen). Den fertigen Würfel könnt ihr noch mit Plaka-Farben (oder anderen Holzfarben) anmalen, wobei ihr mit den Löchern anfangt und die Flächen erst angeht, wenn die Farbe der Punkte trocken ist. Am Ende mit Holzlack überziehen.

Bemerkungen:

Natürlich könnt ihr aus Holz machen, was ihr wollt. Eine Idee ist aber auch, das ganze mit anderen Sippenstunden zu verbinden - schau mal in der Rubrik „Aktionen“ nach dem „Mensch-Ärgere-Dich-Nicht-Spiel“.



Werken



Thema: Figuren aus Modelliermasse

Ort: drinnen, bei gutem Wetter auch draußen

Dauer: ca. 15 min für eine kleine Figur, je nach Sorgfalt aber auch deutlich länger

Alter: egal (bei höherem Alter mehr Zeit einplanen)

Material:

Natürlich braucht ihr ausreichend Modelliermasse, die ihr in den meisten Bastelgeschäften bekommt. Außerdem benötigt ihr, Zeitungen zum Unterlegen, kleine mit Wasser gefüllte Becher, Handtücher und evtl. Werkzeuge wie Streichhölzer, Nadeln u.ä. zum modellieren. Von Vorteil sind auch wiederverschließbare Gefrierbeutel, da ihr übriggebliebenes Material darin vor dem Austrocknen schützen könnt.

Anleitung

Bei dem Gestalten mit Modelliermasse sind der Fantasie fast keine Grenzen gesetzt. Eine misslungene Idee kann man immer wieder verwerfen und etwas neues kneten.

Wichtig ist, dass die Finger ausreichend mit Wasser benetzt sind, damit das Material nicht brüchig und klebrig wird.

Mit kleinen Gegenständen wie Streichhölzern oder kleinen Pappkärtchen lassen sich Dinge realisieren, die ohne Werkzeuge nicht möglich wären, z.B. absolut gerade Flächen oder feine Strukturen.

Das Ton-ähnliche Material hat den Vorteil, dass es auch ohne Brennen im Backofen (was bei Ton notwendig ist) nach dem Trocknen hart und widerstandsfähig ist.

Dauer

Bemerkungen:

Natürlich könnt ihr aus der Modelliermasse formen, was ihr wollt. Eine Idee ist aber auch, das ganze mit anderen Sippenstunden zu verbinden - schau mal in der Rubrik „Aktionen“ nach dem „Mensch-Ärgere-Dich-Nicht-Spiel“.



Werken



Thema: Figuren aus Speckstein

Ort: Draußen, bei schlechtem Wetter in Werkstatt o.ä.

Dauer: ca. 30 min für eine kleine Figur, je nach Sorgfalt aber auch deutlich länger. Etwa 20 min zum Aufräumen und Saubermachen !

Alter: egal

Material:

Speckstein sollte am besten in vorgesägten, kleinen Stücken (dann gibt es keinen Streit und du sparst Zeit) vorhanden sein. Den Stein bekommst du in größeren Bastel- und Künstlergeschäften. Zum Sägen und Feilen nehmt ihr entweder ausrangiertes Holzwerkzeug oder spezielles Werkzeug für Speckstein. Ihr benötigt außerdem Schmirgelpapier, Stahlwolle (beides in verschiedenen Stärken) und Staubmasken (kriegt ihr in jedem Baumarkt). Es muß ein Erste-Hilfe-Kasten bereitstehen.

Anleitung

Bevor ihr mit dem Werken anfangt, mußst du die Gruppe auf den richtigen Umgang und Verletzungsgefahren mit den einzelnen Werkzeugen hinweisen. Sorge für einen Erste-Hilfe-Kasten in Reichweite und dafür, dass die Staubmasken getragen werden, der entstehende Staub ist beim Einatmen auf Dauer krebserregend.

Jeder einzelne sollte sich vorher überlegen, was er aus dem Speckstein machen möchte, denn einmal versägt – läßt sich nichts mehr rückgängig machen.

Das Sägen sollte immer auf fester Unterlage (Werkbank, Tisch) erfolgen.

Der Speckstein gibt seinem Namen recht, denn er ist problemlos mit einfachen Sägen, Feilen und Schmirgelpapier zu bearbeiten. Da der Stein sehr weich ist, lassen sich jedoch besonders feine und dünne Formen nicht realisieren, vorher bricht die Figur meistens.

Wenn die Figur eigentlich fertig ist, kann man die Oberfläche noch mit sehr feinem Schmirgelpapier, dann mit Stahlwolle und zuletzt mit Stahlwolle plus Wasser richtig geschmeidig machen.

Da bei der ganzen Sache eine Menge Staub entsteht, sollte diese Sippenstunde am besten draußen stattfinden oder aber in einem Raum, den ihr entsprechend säubern könnt.

Fürs Aufräumen und Saubermachen ausreichend Zeit einplanen !

Dauer



Werken

Thema: Figuren aus Speckstein



Bemerkungen:

Natürlich könnt ihr aus dem Stein formen, was ihr wollt. Eine Idee ist aber auch, das ganze mit anderen Sippenstunden zu verbinden - schau mal in der Rubrik „Aktionen“ nach dem „Mensch-Ärgere-Dich-Nicht-Spiel“.



Werken

Thema: Kupfertreiben



Ort: drinnen

Dauer: je nach Werkstück unterschiedlich

Alter: ab 11

Material:

- Kupferblech (ca. 1mm dick)
- Treibhämmer (rund und flach)
- Stanz-/ Locheisen (zum Stanzen geht auch ein Nagel ö.ä.)
- Arbeitshandschuhe
- Zangen
- Sandpapier (verschiedene Körnung)
- Spülschwamm
- Metallschneidescheren
- Metallfeilen

Anleitung

Kupfer ist ein relativ weiches Metall und lässt sich deswegen gut „treiben“, also mit dem Hammer bearbeiten und in eine andere Form bringen. Dennoch braucht man viel Geduld, damit aus einem einfachen Stück Kupferblech mit vielen Hammerschlägen das Gewünschte erhalten wird.

Hier wird nun beschrieben, wie ihr eine Kupferschale treibt:
Zuerst wird aus dem Metallblech die gewünschte Ausgangsform herausgeschnitten (rundes Stück Kupferblech in der gewünschten Größe). Auch hier sollten schon die Handschuhe getragen werden, da die Schnittkanten sehr scharf sein können bzw. auch sehr leicht Kupfersplinter entstehen können. Anschließend werden die Kanten abgefeilt.

Nun haltet ihr am besten das Kupferblech mit einer Zange fest und fangt an, von außen nach innen spiralförmig das Stück mit einem Rundhammer zu bearbeiten. Bilden sich dabei Falten, sind diese sofort wieder zurück zu schlagen.

Hat man die gewünschte Schalenform erhalten, wird das ganze nun „planiert“ (bei der Schale am besten auch mit dem runden Hammer, bei flachen Stücken natürlich mit dem flachen Hammer). Beim Planieren wird jeder Quadratmillimeter vorsichtig mit dem Hammer

Dauer



Werken

Thema: Kupfertreiben



bearbeiten, so dass alle Unebenheiten verschwinden. Wenn ihr wollt könnt ihr jetzt noch ein Muster mit dem Stanzeisen (oder ähnlichem) vorsichtig Reinhämmern. Dabei aufpassen, dass ihr nicht durch das Blech durchschlagt und so ein Loch erzeugt (dafür gibt es Locheisen, die wesentlich schönere Löcher erzeugen).

Zum Schluss wird das ganze mit Sandpapier poliert (mit dem größten Anfängen), zu guter letzt mit der rauen Seite eines Spülschwamms, dadurch erhält das Kupfer wieder einen schönen metallischen Glanz.

Natürlich könnt ihr auch ganz andere Dinge durch Kupfertreiben herstellen:

- Halstuchknoten
- Schmuck
- Buchbeschläge
- Kerzenständer
- Metalldotter

Wenn ihr einen Spalt in einem Kupferstück erzeugen wollt, schneidet einfach das Stück so tief wie der Spalt sein soll ein. Dann hämmert auf das Ende des Spaltes (das Kupferblech immer wieder platt hauen). Schlagt aber nicht zu fest zu, dadurch kann das Blech einreißen.

Bemerkungen:

- falls ihr an einen Brenner kommt, könnt ihr das Material vor dem treiben erhitzen (ACHTUNG: Kupfer leitet Wärme besonders gut. Also nur mit Handschuhen/ Zange anfassen). Dadurch wird das Kupfer noch weicher und besser zu bearbeiten
- Ihr könnt das Kupferstück auch auf einer unebenen Fläche bearbeiten, dadurch dem Stück die Form des Untergrund geben (z.B. Holzhalbkugel für eine Kupferschale)
- da die Arbeit doch relativ eintönig ist, könnt ihr euch etwas überlegen, das ganze „aufzuheitern“ (Geschichte erzählen, Rätselaufgaben stellen, ein Lied singen und dazu im Rhythmus hämmern etc.)



Werken



Thema: Liederbeutel nähen

Ort: drinnen oder draußen

Dauer: ca. 60 min

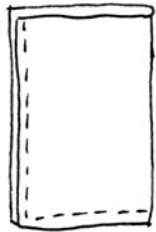
Alter: 10 - ???

Material:

Ihr braucht Stoff, Nadel, Faden, eine Schere, Bündel mit denen ihr später die Beutel zu ziehen könnt, Sicherheitsnadeln und evt. Stoffmalfarbe und Pinsel.

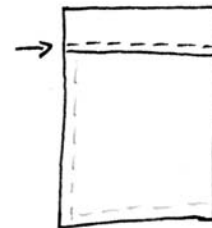
Anleitung

Als erstes müsst ihr den Stoff auf die richtige Größe schneiden. Für einen Liederbeutel braucht ihr ca. 35 cm x 30 cm, natürlich könnt ihr den Beutel auch größer nähen.



Dann faltet ihr den Beutel ein mal in der Mitte und näht in an zwei Seiten wie ein L zusammen.

Im nächsten Schritt schlägt ihr den Beutel an den oberen offenen Seiten zwei mal um und näht den umgeschlagenen Teil fest.



Jetzt solltet ihr den Beutel wenden und an der Stelle wo der Pfeil ist euere erste Naht oberhalb der zweiten wieder auftrennen. Durch die Öffnung könnt ihr nun mit Hilfe einer Sicherheitsnadel einen Bündel ziehen. .

Wenn ihr jetzt noch Zeit und Lust habt könnt ihr die Beutel mit Stoffmalfarbe anmalen.

Dauer

ca.
45 Min.

ca.
15 Min.

Bemerkungen:



Werken

Thema: Messerbauen



<u>Ort:</u> Werkstatt	
<u>Dauer:</u> ca 4 Stunden	
<u>Alter:</u> ab 14 Jahre	
<u>Material:</u> <ul style="list-style-type: none">• Messerklingen, Holz für Griffe, Kleber, evtl. Handschutz aus Metall, Leder, Öl für das Holz• Schleifmaschine, Metallsäge, Bohrer, Raspeln, Schmirgelpapier, Hammer, Schraubstock, Schutzbrillen, Leder-Nadeln & Faden	
<u>Anleitung</u> <p>Die Klinge wird auf die richtige Länge gesägt und an der Schleifmaschine in die richtige Form gebracht. (Noch nicht schärfen!)</p> <p>Das Griffholz wird grob bearbeitet. Dann werden senkrecht nebeneinander mehrere Löcher in den Griff gebort, so dass die Klinge hineinpasst.</p> <p>Die Klinge wird unten (!) angeschliffen, das Loch im Griff wird mit Kleber gefüllt, die Klinge wird in den Kleber gesteckt und mit dem Hammer in das Holz geklopft. Wenn man einen Handschutz (aus Blech oder ähnlichem) haben möchte, muss man ihn vor diesem Arbeitsschritt auf die Klinge stecken und dort festkleben / -klemmen / -löten.</p> <p>Den Kleber aushärten lassen. Den Griff fertig bearbeiten. Die Klinge schleifen.</p> <p>Dann kann man auch noch aus Leder eine passende Scheide für das Messer anfertigen.</p>	<u>Dauer</u> 3 – 5 Std.
<u>Bemerkungen:</u> <p>Es ist sinnvoll die Klinge erst ganz am Ende zu schleifen, weil man dann das Messer beim Bearbeiten besser anfassen kann.</p>	



Werken

Thema: Seife machen



Ort: Küche/ draussen

Dauer: ca. 1 ½ Stunden (eher weniger)

Alter: ab 11

Material: (für 7 Personen)

- 1kg Rohseife duftfrei (Bastelladen od. Drogerie)
- Konservendose
- Topf
- Herd/Gaskocher
- Seifenfarbe u. Seifenduft(je 1 Fläschchen)→ Bastelladen
- Sandförmchen (7 Stück)

Anleitung

Die Seife mit dem Messer klein schneiden und in der Konservendose im Wasserbad erhitzen.

Wenn die Seife flüssig ist, die Farbe und den Duft hineinschütten und gut verrühren.

Die flüssige Seife nun in die Sandförmchen (o.ä.) gießen und kalt werden lassen.

Man kann auch 2-3 farbige Seife machen, indem man einfach 3 mal Seife getrennt erhitzt und dann Schichten übereinander gießt. (die einzelnen Schichten vorher kalt werden lassen, bevor man die Nächste darüber gießt!!)

Dauer

Bemerkungen:

- Sachen gehen alle gut wieder sauber
- eignet sich super für eine Sippenstunde, weil es nicht so lang dauert und man vorher und nachher noch genug Zeit hat!

Quelle: von Milu (Stamm Löwenherz) am Sippenwochenende 2005



Werken

Thema: Zinngießen



<u>Ort:</u> egal wo, zum Beispiel in einer Werkstatt oder draußen	
<u>Dauer:</u> ca 1 Std. (je nach dem, was man gießen will)	
<u>Alter:</u> ab 12	
<u>Material:</u> Zinn, Formsand, Kästen für den Formsand, Gasbrenner, Schöpfkelle, Teelichtwachs und Modellierwerkzeug oder fertige Modelle zum Abformen, Metallfeile	
<u>Anleitung</u> <p>Zunächst benötigt man Modelle der Dinge, die aus Zinn gegossen werden sollen. Entweder nimmt man etwas, das man schon hat, oder man modelliert etwas aus Teelichtwachs.</p> <p>Dann füllt man einen Kasten mit Formsand und drückt das Modell in den Sand. Man nimmt das Modell wieder aus dem Sand, bringt Zinn in der Schöpfkelle zum Schmelzen und gießt ihn in die Mulde im Sand. Abkühlen lassen und gegebenenfalls noch etwas bearbeiten (mit einer Feile) – fertig!</p> <p>Komplizierter wird es, wenn man Figuren gießen will, die keinen flachen Rücken haben. Dann drückt man das Modell nur halb in den Sand, stülbt dann einen zweiten Sandkasten darauf und drückt beide zusammen. Dann entfernt man das Modell und gräbt einen Gußkanal zum Rand des Sandkastens. Danach die beiden Sandkästen wieder – ganz genau (!) - aufeinander setzen und durch den Gußkanal flüssigen Zinn hinein gießen.</p>	<u>Dauer</u> 1 Std.
<u>Bemerkungen:</u> Gute Anleitungen zum Zinngießen finden man auch im Internet.	



Werken

Thema: Kleiderhaken aus Holz machen



<u>Ort:</u> Draußen	
<u>Dauer:</u> ca. 2 Stunden	
<u>Alter:</u> 11-15	
<u>Material:</u> Verschiedene Astgabeln, ein (schönes) Holzbrett (Holzöl)	
<u>Anleitung:</u> Als erstes muss man die Astgabeln so kürzen, dass jedes () eine Länge von ~10 cm hat. Das eine sägt man daraufhin der Länge nach durch. Dann schmiergelt man die Astgabeln gut, und ölt sie. Anschließend werden sie so nebeneinander auf das Brett geschraubt, dass man Kleidungsstücke bequem daraufhängen kann. Wenn man vorher auch das Brett ölt siehts besser aus.	
<u>Bemerkungen:</u> Statt ölen kann man das Holz auch mit Wasserfarben anmalen. Dann bleibt die Maserung sichtbar und es wird trotzdem bunt! -----	



Kochen



Kochen



Thema: Essbare Pflanzen aus der Natur

Ort:

sammeln: je nachdem (Feld, Wiese, Wald)
kochen: auf dem Feuer oder in einer Küche

Dauer: je nachdem...

Alter: 13 - 15

Material:

Bestimmungsbücher
Messer, Löffel, Kochstelle (Feuer oder Herd), Topf, Gewürze, sonstige Zutaten...

Anleitung

Essbare Dinge findet man nicht nur im Supermarkt... Es gibt eine Menge Pflanzen, die man sammeln und mit denen man schmackhafte Speisen zubereiten kann... Probiert's einfach mal aus!

Hier ein paar Beispiele, die sich leicht erkennen lassen. Ansonsten schaut einfach mal (z.B. in der Bibliothek) nach Bestimmungsbüchern und Kochbüchern zu diesem Thema. Auch in einigen Pfadfinderhandbüchern findet ihr sicher etwas zu diesem Thema.

Junge Birkenblätter (ca. 2- 3 cm lang)/ Erntezeit Mai- Juni:

Frische Birkenblätter, gemischt mit anderen Wildkräutern, als schmackhafter Frühlingsalat oder allein als Gemüse. Geschmack: leicht herb und zusammenziehend.

Spitz- oder Breitwegerich (junge Blätter)/ Erntezeit April- Juni:

Frische Blätter ergeben gesunden und wohlschmeckenden Salat; auch als Würze für Suppen und Gemüse. Geschmack: mild bis herb.

Junge Himbeer- oder Brombeerblätter/ Erntezeit Frühjahr

als Gemüse, wie Spinat zubereitet; ganz junge Blätter als Salatbestandteil; fein gehackt unter Quark. Geschmack: herb, leicht zusammenziehend

Dauer

Je nach Rezept und Menge



Kochen

Thema: Essbare Pflanzen aus der Natur



junge Erdbeerblätter/ Erntezeit Frühjahr:

als Gemüse, wie Spinat zubereitet; ganz junge Blätter als Salatbestandteil; fein gehackt unter Quark gemischt. Geschmack: herb, leicht zusammenziehend

Gänseblümchenblätter und -blüten/ Erntezeit Mai- August:

hervorragend als Gemüse, Suppe und Salat; feingehackt unter Weichkäse. Geschmack: angenehm, leicht herb

Junge Blätter der großen Brennnessel/ Erntezeit Mai- Juli:

Als Gemüse zubereitet wie Spinat, auch in Mischung mit anderen Wildkräutern; abgebrüht und fein gehackt als Salatbestandteil; an Suppen und Eintöpfe, Eierspeisen und Weichkäse. Geschmack: angenehm, zart bitter, ungebrüht brennend

Hagebuttenfrüchte/ Erntezeit September- November:

Als würziges Mus für Backwaren und Fleischgerichte, auch als Marmelade sehr gut. Geschmack: süßlich- sauer

Holunderblüten und -vollreife Beeren/ Erntezeit Blüten Mai, Beeren

Spätsommer:

Blüten für Holunderküchlein, Früchte für würzige Kompotte und Säfte, als Fleischbeilage und für Würzbackwaren. Geschmack: Blüten eigenartig, aromatisch herb; Früchte süßlich- herb

Huflattichblätter/ Erntezeit: April bis Mai:

Blätter allein oder gemischt mit anderen Wildgemüsekräutern (Brenneseln) als Gemüse, auch an Suppen. Geschmack: mild bis herb

Klettenwurzeln oder Blätter/ Erntezeit: Herbst oder Frühjahr:

Blätter als Salat und Gemüse, Wurzel als Gemüse. Geschmack: Blätter herb, aromatisch, bitter; Wurzeln aromatisch, Mark nußähnlich, angenehm

Junge Löwenzahnblätter/ Erntezeit: hauptsächlich Frühjahr, aber auch Sommer u. Herbst:

Im frühen Frühjahr als Salat, allein oder mit anderen Wildpflanzenblättern gemischt; später als würziger Bestandteil von



Kochen



Thema: Essbare Pflanzen aus der Natur

Suppen, Eintöpfen, Gemüsen und Käse. Geschmack: würzig, herb, bitter

Suppen (z. B. mit Löwenzahn):

Die Wildkräuter (für 1 Liter Suppe etwa 4 Eßlöffel, einzeln oder gemischt) waschen, fein hacken und in einen Topf geben. Wenig Wasser hinzufügen und das Ganze einige Minuten kochen lassen. Mit Fleischbrühe auffüllen und mit Mehl und saurer Sahne binden. Mit Salz und Pfeffer (auch Muskat eignet sich) abschmecken. Einige in Fett geröstete Brotstückchen oder altbackenes Schwarzbrot in die Suppentasse geben und die Suppe darübergießen. Gut warm servieren. Wer will, kann kurz vor dem Servieren noch frische, feingehackte Blätter obenauf streuen. Soll die Suppe eine ganze Mahlzeit ergeben, pro Person 1 ganzes Ei in die heiße Suppe schlagen.

Hagebuttenmarmelade:

Die Früchte halbieren und entkernen, in einen Steintopf oder Porzellanbehälter geben und mit etwas Rotwein beträufeln. 6-7 Tage an einem kühlen Ort stehen lassen, bis die Beeren weich sind; täglich umrühren. Die Masse durch ein Sieb streichen, abwiegen und mit der gleichen Menge Zucker so lange rühren, bis alles zu einem geleeartigen Brei gut vermengt ist. Aufkochen und heiß in vorbereitete Gläser füllen. In Rum getränktes Cellophanpapier auf die Gläser legen und zubinden.

Klette:

Wenn man Stengel und Wurzel der Klette schält, bleibt ein sehr wohlschmeckendes Mark übrig. Wurzel- und Stengelmark ergeben ein wohlschmeckendes Gemüse: Das Klettenmark in Wasser mit etwas Natron 10 Minuten kochen lassen, das Wasser abgießen. Die Masse in weniger kräftiger Fleischbrühe noch einmal kurz aufkochen lassen, mit Salz, Pfeffer und etwas Muskat abschmecken, etwas Butter hinzufügen, mit wenig Mehl bestäuben. Klettengemüse zu Gerichten mit dunklem Fleisch servieren.

Bemerkungen:

Vorsicht! Bitte nur Pflanzen kochen und essen, bei denen ihr euch ganz sicher seid, dass es die richtige Pflanze ist!



Kochen

Thema: Kochen ohne Topf



<p>(aus Holz, Wurzeln oder Draht) über ein kleines Feuer oder einen Haufen Glut hängen. Je nach Geschmack können die Fische noch gewürzt und Kräuter auf die Glut gelegt werden.</p> <p>Jetzt wird's spannend: Wasser kochen ohne Topf!</p> <p>Fangen wir langsam an: Ein gekochtes Ei Mit einer Nadel vorsichtig ein kleines Loch in das Ei bohren. Dann in das Loch einen Haken aus Draht einfädeln und das Ei an dem Haken über die Glut hängen bis es fertig ist.</p> <p>Gemüse frisch aus der Erde Zuerst grabt ihr ein etwa einen Meter tiefes Loch. In das Loch kommen als unterste Schicht Steine, die ihr im Feuer glühend heiß gemacht habt. Dann eine dicke Schicht Gras (mindestens 30 cm dick). Darauf legt ihr dann das Gemüse (Kartoffeln, Karotten, Zwiebeln) und wenn ihr wollt ein paar Eier. Dann wieder eine Schicht Gras und ganz oben drauf Erde. Nach circa einer Stunde könnt ihr das fertige Essen ausgraben. (Oder bei einem Sommerfest von hungrigen Gästen nach erfolgreicher Schatzsuche ausgraben lassen...) Dazu macht ihr am besten ein paar würzige Dips, weil mache Gemüse nach dem Garen ein kleines bißchen nach dem Gras in der Grube schmecken.</p> <p>Wasser kochen in der Grube Mit glühenden Steinen aus dem Feuer kann man nicht nur Gemüse garen, sondern auch Wasser kochen. Und zwar zur Not auch in einem Loch in der Erde. Einfach glühende Steine ins Wasser werfen bis es kocht. Dazu baut man sich am Besten eine lange Zange, indem man eine lange Holzstange (mindestens 1,5 m) der Länge nach spaltet und bei etwa einem Drittel der Länge ein kurzes Rundholz (als Schanier) zwischen die beiden Hälften bindet. Das Problem bei der Methode ist, dass das kochende Wasser dabei ziemlich dreckig wird.</p>	<p>10 min.</p> <p>1,5 Std.</p> <p>1-2 Std. Steine + 5 min. Wasser</p>
---	---



Kochen



Thema: Kochen ohne Topf

<p>Deshalb jetzt</p> <p>Wasser kochen in der Plastikschüssel</p> <p>Wieder nehmt ihr glühende Steine aus dem Feuer, tunkt sie jetzt aber zuerst kurz in eine Schüssel mit Wasser, um die Asche abzuwaschen. Und dann werft ihr sie in die Schüssel mit dem Wasser, das ihr kochen wollt. Der Schüssel passiert dabei eigentlich nichts. (Trotzdem nicht Muttis beste Schüssel benutzen!) Wenn ihr genügend Steine heiß gemacht habt, wird das Wasser bald sprudelnd kochen. Statt Plastikschüssel kann man natürlich auch ein wasserdichtes Holzgefäß (z.B. selbstgeschnitzte Holzschüsseln oder abgedichtete Holzkisten) nehmen oder einen Poncho, in den man ein paar Bretter gelegt hat, damit die heißen Steine den Poncho nicht direkt berühren.</p> <p>Wasser kochen im Papierbecher</p> <p>Genau wie die Plastikschüsseln nicht schmelzen, weil die glühenden Steine ihre Hitze zuerst an das Wasser abgeben, brennt auch ein Papierbecher nicht, solange Wasser darin ist. Ihr könnt also Wasser in Papier kochen: Füllt den Papierbecher (Papier nicht Plastik!) bis zum Rand mit Wasser, stellt ihn vorsichtig auf die Glut und wartet bis das Wasser kocht. Wenn der Becher nicht ganz randvoll ist, kann es passieren, dass der obere Rand anfängt zu brennen, weil er nicht mehr von Wasser gekühlt wird. Also gut aufpassen!</p>	<p>s.o.</p> <p>10 min.</p>
<p><u>Bemerkungen</u></p> <p>Wenn ihr glühende Steine ins Wasser schmeißt unbedingt eine Schutzbrille tragen und sehr vorsichtig sein! Die glühenden Steine können im Wasser zerspringen und Steinsplitter verspritzen...</p> <p>Außerdem solltet ihr aufpassen, dass das Fleisch (besonders Fisch, Schwein und Geflügel) wirklich gar ist, bevor ihr es esst. Sonst bekommt ihr schnell Magenprobleme...</p>	



Kochen

Thema: indisches Kochduell



<u>Ort:</u> draußen (an Feuerstelle)	
<u>Dauer:</u> 2 Stunden	
<u>Alter:</u> ab 12/13 (müssen Spaß am Kochen haben)	
<u>Material:</u> 2 Feuerstellen, Holz, 4 Töpfe, Geschirr, Besteck/ Esstäbchen, Zutaten, Wasser	
<u>Anleitung</u> Die Sippe wird (vielleicht durch ein kleines Spiel) in zwei gleich große Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe bekommt das Rezept und die entsprechenden Zutaten und beginnt, das folgende indische Gericht für die jeweils andere Gruppe über dem Feuer zuzubereiten.	<u>Dauer</u> 5 min 1 h



Kochen

Thema: indisches Kochduell



Ravaya

- 500 g Reis
- 100 ml Öl
- 5 g Kurkuma (Gelbwurz)
- 3 g Chili
- 6 g Koriander
- 6 g Curry
- 1 g Hing (Asafötida, Teufelsdreck)
- 400 g Blumenkohl
- 400 g Aubergine
- 400 g Zucchini
- rote Peperoni (je nach Schärfegrad)
- 20 g Meersalz
- 100 ml Instant-Gemüsebrühe
- 100 g frische Erbsen
- 100 g Kokosflocken

1) Reis kochen.

2) Die Gewürze bei mittlerer Hitze etwa eine Minute im heißen Öl anbraten.

3) Blumenkohl in Röschen teilen und ca. 5 Minuten mitdünsten.

4) Auberginen, Zucchini und Peperoni in Würfel schneiden, mit Meersalz und Gemüsebrühe zum Blumenkohl geben und alles ca. 10 Minuten weiterdünsten.

5) Die Erbsen dazugeben und das Gericht mit Kokosflocken bestreuen.

30 min



Kochen

Thema: indisches Kochduell



<p>Die Koch-Ergebnisse werden nun von der jeweils anderen Gruppe verspeist und anschließend bewertet.</p> <p>Hierzu kann der Sippenführer in der Zwischenzeit einen Bewertungsbogen* für Klebepunkte oder ähnliches vorbereitet haben.</p> <p>Die Siegergruppe sollte unbedingt mit einem Preis belohnt werden! (Wie wär's zum Beispiel mit einem goldenen Kochlöffel?)</p> <p>Aufräumen und Abwaschen nicht vergessen...</p>	30 min
---	--------

Bemerkungen:

Ein besonderes Esserlebnis erreicht man durch das Verwenden von Esstäbchen...

* mögliche Kategorien für die Bewertung:

- mundgerecht
- gar
- lecker
- Erscheinungsbild (Deko?)
- stäbchengerecht

Danke an Kroidä und Steffi (Stufenführungstreffen Nov.2006)



Kochen



Thema: selbst gemachter Mandel-Schokoladenaufstrich

Ort: Küche mit Herd, geht mit Kocher auch draußen

Dauer: ca. 30 min Zubereitung, 12 Stunden kalt stellen

Alter: egal

Material:

Kocher oder Herd, Kühlschrank, Topf, leere Marmeladengläser
90 g Dicksaft (z.B. Agavendicksaft), 60 g gemahlene Mandeln, 100g Schokolade (35% Kakaoanteil oder mehr), 70 g Butter, 100 ml Milch

Anleitung

Alle Zutaten in einen Topf geben und ständigem rühren erwärmen. Nicht kochen lassen! So lange rühren, bis sich die Schokolade aufgelöst hat und es eine gute Mischung gibt.

In die leeren Marmeladengläser füllen und am über Nacht kalt stellen.

Bemerkungen: Die Masse wird gekühlt cremig und lässt sich prima verstreichen. Bald aufbrauchen – da ohne Konservierungsstoffe nur begrenzt haltbar!



Kochen



Thema: kleine Kothen aus Schokolade herstellen

Ort:

Dauer: ca. 1 Stunde + Zeit zum abkühlen (abhängig von Temperatur)

Alter: ab 12 Jahren bzw. brauchen Sipplinge Ausdauer zum basteln ;-)

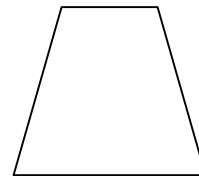
Material:

Je Kothe 100g dunkle Schokolade und 20 g weiße Schokolade
Backpapier, Messer, Pappe, Bleistift, Geodreieck, Schere, Topf, Herd oder Kocher
„Werkzeuge“ um Kothen zu verzieren (z.B. Zahnstocher, Einwegspritzen – bekommt ihr in Apotheke)

Anleitung

Die Schokolade schmelzen (am besten im Wasserbad) und in einer dünnen Schicht (ca. 3 mm) auf das Backpapier gießen. Das ganze kalt stellen.

In der zwischen Zeit aus der Pappe eine Schablone für die Kothenplanen schneiden. Die Schablone sollte etwa wie die Skizze aussehen und ca. 10 cm hoch sein (wenn ihr größer Kothen herstellen wollt braucht ihr mehr Schokolade und solltet evtl. auch dickere Platten herstellen).



Wenn die Schokolade fest geworden ist, schneidet ihr mit der Schablone 4 Kothenplanen für jede Kothe aus. Die einzelnen Teile werden jetzt mit der restlichen Schokolade (noch mal schmelzen) zusammen geklebt.

Eure Kothen könnt ihr jetzt noch mit der weißen Schokolade verzieren.

Bemerkungen: das ganze funktioniert nur wenn es nicht zu warm ist! die Schokolade muss fest werde, daher eine Sippenstunde für den Winter



Musisches



Musisches

Thema: Das fehlende Ende



<u>Ort:</u> Heim/ drinnen	
<u>Dauer:</u> ca. 10 min	
<u>Alter:</u> 13 - 15	
<u>Material:</u> Zettel/ Stifte/ Einen Text (Märchen, Geschichte, Zeitungsartikel...)	
<u>Anleitung</u> 1. Ein Märchen, eine Geschichte oder vielleicht sogar ein Zeitungsartikel wird vorgelesen, dabei aber das Ende weggelassen. 2. Nun müssen sich die anderen einen passenden Schluss dazu überlegen 3. Nun werden die einzelnen Kreationen vorgelesen.	<u>Dauer</u> Ca. 10 Min.
<u>Bemerkungen:</u>	



Musisches



Thema: Geschichte mit 5 Worten

Ort: Heim/ drinnen

Dauer: ca. 5 – 10 min

Alter: 11 - 15

Material: Zettel/ Stift

Anleitung

Einer sucht sich 5 Wörter aus, egal ob Verben, Nomen, Adjektive,....dann beginnt ein anderer eine Geschichte zu erzählen, die dann immer vom nächsten fortgesetzt werden muss. Wichtig ist hierbei, dass die 5 Wörter immer wieder in der Geschichte auftauchen müssen.
TIPP: Am meisten Spaß macht es, Wörter auszusuchen, die überhaupt nicht zusammen passen.

Dauer

5-10
Min.

Bemerkungen:

Wenn ihr die Geschichten mitschreibt, könnt ihr sie sammeln und aufbewahren. Auf Fahrt als Gute Nachtgeschichte sind sie bestimmt hervorragend geeignet.



Musisches

Thema: Improvisationstheater



<u>Ort:</u> Ein geräumiger Ort (großer Raum oder auf einer Wiese...)	
<u>Dauer:</u> (je Alter und Art bzw. Menge der „Übungen“)	
<u>Alter:</u> eher für ältere Sipplinge (ab 14/15)	
<u>Material:</u> je nach „Übung“, meistens keins	
<p><u>Anleitung</u></p> <p>Allgemeines Improvisationstheater fördert die Kreativität der einzelnen Mitspieler. Außerdem kann man dabei lernen, aufeinander zu achten und einzugehen. Bei der Planung sollte unbedingt das Alter der TeilnehmerInnen beachtet werden. Es gibt kleine Spiele, die ruhig auch mit jüngeren Sipplingen schon gespielt werden können. Andere Arten des Improvisationstheaters sind vielleicht eher für ältere Sippen geeignet, da mehr Konzentration gebraucht wird. Ihr solltet hier einfach flexibel sein. Klappt ein Spiel gut, spielt es ruhig eine Weile durch. Erscheint es zu schwer, oder die Sippe konzentriert sich nicht gut darauf (sie albern z.B. lieber herum...), so kürzt dieses Spiel „unauffällig“ ab und geht zum nächsten über...</p> <p>(Kommt das Improvisationstheater bei der Sippe sehr gut an, kann man es auch öfter spielen, also „trainieren“, und so die Qualität steigern...)</p> <p>Im allgemeinen besteht eine „Trainings-Runde“ aus</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aufwärmübungen (Ankommen, kleine Spiele) - „Theaterspiel - Improvisationstheater“ - Endspiel (ein weiteres kleines Spiel) <p>Es gibt natürlich sehr viele Spiele und „Theaterspiel – Improvisationstheater“ - Möglichkeiten. Hier nun ein paar Beispiele. (Sie sind aus dem Buch „Workshop Improvisationstheater“ von Radim Vleck, pfeiffer-Verlag, wo Ihr auch noch jede Menge andere Impro-Spiele findet.) Als „kleine Spiele“ kann man aber auch einfach „normale Pfadfinderspiele“ spielen.</p>	<p><u>Dauer</u></p> <p>Je nachdem</p>



Musisches

Thema: Improvisationstheater



Hund

Die Spieler laufen kreuz und quer durch den Raum. Sie stellen sich vor, sie seien Spaziergänger, die natürlich aufeinandertreffen und sich unterhalten. Das besondere ist, dass jede/r einen (imaginären) Hund dabei hat, der eventuell schon für eine Menge Aufregung sorgt...

Abklatschtheater

Wie im richtigen Theater gibt es eine „Bühne“, auf welcher das Theater gespielt wird. Davor sitzen die Spieler, die gerade nicht an der Reihe sind, schauen zu und haben Spaß...

Zwei Spieler beginnen. Sie spielen eine völlig frei erfundene Szene, ohne sich vorher abzusprechen. Wichtig ist, dass sie sich nicht nur unterhalten, sondern auch möglichst viele (spektakuläre) Bewegungen machen... Irgendwann klatscht einer der Zuschauer in die Hände, woraufhin die beiden Akteure sofort erstarren, und als Standbild stehen bleiben. Nun ist einer der Zuschauer an der Reihe, einen der beiden Akteure in genau dieser Position abzulösen und eine völlig neue (zu der Position passende) Theaterszene zu beginnen, welche dann vom anderen Akteur aufgegriffen und mitgespielt wird. Der neue Akteur kann sich leichter eine völlig neue Szene ausdenken, wenn er die alte nicht mitbekommen hat, also sich Augen und Ohren zugehalten hat.

Zeit

Wie im richtigen Theater gibt es eine „Bühne“, auf welcher das Theater gespielt wird. Davor sitzen die Spieler, die gerade nicht an der Reihe sind, schauen zu und haben Spaß...

Zwei Spieler beginnen. Sie spielen eine völlig frei erfundene Szene, ohne sich vorher abzusprechen. Wichtig ist, dass sie sich nicht nur unterhalten, sondern auch möglichst viele (spektakuläre) Bewegungen machen...

Die Schwierigkeit besteht darin, dass die Szene möglichst „zu Ende“ gespielt werden sollte, und genau 2 Minuten dauern sollte. Zudem sollten sich sie beiden Akteure die Szene möglichst merken. Danach spielen sie nämlich genau die gleiche Szene nochmal, diesmal aber in 1 Minute, danach in einer halben und so weiter... wer schafft drei Sekunden...((-: ???



Musisches

Thema: Kanon einstudieren



Ort: drinnen/ draussen

Dauer: ca. 20 min

Alter: 11 - 15

Material: Liedzettel

Anleitung

Anleitung

Am besten, ihr fangt mit einem leichten Kanon an, z.B.:

Dauer

Ca. 20
Min.

Bruder Jakob

1.

Bru - der Ja - kob, Bru - der Ja - kob,

2.

schläfst du noch? schläfst du noch?

3.

Hörst du nicht die Glo - cken? Hörst du nicht die Glo - cken?

4.

Bim, bam, bum. Bim, bam, bum.



Musisches



Thema: Kanon einstudieren

Wie ihr seht, hat dieser Kanon vier „Stimmen“. Soviel braucht ihr aber am Anfang nicht. Fangt erst mal mit 2 Gruppen an und steigert euch dann.

Ganz wichtig beim Kanon ist ein „Dirigent“, der die Einsätze gibt (also den Gruppen signalisiert, wann sie dran sind).

Und falls ihr glaubt, ihr könnt nicht singen:

1. Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen, und singen kann man auch üben!
2. Die einzigen, die das hören, seit ihr....also schämt euch nicht vor euch selber und ran!

Bemerkungen:

Falls euch die normalen Kanons zu langweilig sind, probiert doch mal einen „Nicht“ – Kanon als Kanon zu singen, z.B. Banner, Eines Morgens oder Ye Jacobites . Ihr glaub, das geht nicht? Na, dann mal ausprobieren....



Musisches



Thema: Musikgeschichte der letzten 100 Jahre

Ort: Stammesheim (mit Stromanschluss)

Dauer: 2 Stunden

Alter: 11-15 Jahre

Material: Musikabspielgerät, Bastelmaterial(Zeitschriften, Tapete), Musikbeispiele der letzten 100 Jahre und evt. passende Noten, Zeitungsartikel oder alte Bravos etc dazu...

Anleitung

Dauer

- | | |
|--|--------|
| - Ideensammlung für verschiedene Musikepochen | 10 Min |
| - Die Sippe wird in kleine Gruppen eingeteilt und jede Gruppe bekommt einen Abschnitt einer Musikepoche und soll alle eigenen Ideen dazu aufschreiben. | 30 Min |
| - Nun kann man die aufgeschriebenen Texte in Puzzle zerschneiden | 5 Min |
| - Jede Gruppe bekommt nun ein Puzzle einer anderen und muss dies zusammen legen! | 15 Min |
| - Zu jedem Puzzleteil wird ein Musikbeispiel vorgespielt | 20 Min |
| - Nun wird auf ein Stück Tapetenrolle eine Zeitleiste aufgemalt und Bilder (zB aus alten Zeitschriften) der jeweiligen Epochen ausgeschnitten und zugeordnet! Dann kann das Plakat noch beliebig verschönert werden! | 40 Min |



Musisches



Thema: Musikgeschichte der letzten 100 Jahre

Bemerkungen:

- Mozartkugeln als Snack für Zwischendurch
- vor der Sippenstunde schon die letzten 100 Jahre in Jahrzehnte aufteilen und für die einzelnen Jahrzehnte Musikbeispiele raussuchen
- für jüngere Sippen kann man die Puzzleteile auch vorher vorbereiten und sie sie dann nur noch puzzeln lassen!

DANKE an Sofie und Koschi (Stufenführungstreffen Nov.2006)



Musisches



Thema: Onkel Otto sitzt in der Badewanne

Ort: Heim/ drinnen

Dauer: beliebig (mind. 5 min)

Alter: 11 - 15

Material: je ein Zettel/ Stift pro Person

Anleitung

Jeder bekommt ein Blatt und einen Stift. Das Blatt legt man quer vor sich und schreibt oben über die gesamte Breite: „Onkel Otto sitzt in der Badewanne“. Das Spiel beginnt, in dem der erste sich in einen anderen Titel ausdenkt, den er unter das Wort „Onkel“ schreibt (z.B. Mutter, Tante, Herr, Nachbar....), dann knickt er das Blatt so um, dass das geschriebene Wort nicht mehr zu sehen ist.

Nun werden die Blätter im Uhrzeigersinn einmal weitergegeben. Der nächste muss sich nun einen Namen ausdenken, den er unter das Wort „Otto“ schreibt, wieder wird das geschriebene Wort weggeknickt und der Zettel weitergegeben usw.....als nächstes muss also ein neues Verb, dann eine Präposition und zum Schluss ein Ort ausgedacht werden. Ist das letzte Wort niedergeschrieben, also der Satz beende, dürfen die Zettel entfaltet werden.

Dauer

Bemerkungen:

Viel Spaß beim Vorlesen!



Musisches

Thema: Schattenspiele



<u>Ort:</u> drinnen (oder nachts draußen)	
<u>Dauer:</u> 50-90 Minuten (variabel)	
<u>Alter:</u> 10-15 Jahre	
<u>Material:</u> Leinwand, Lichtquelle(n), Pappe, Schaschlikspieße, Kleber, Karten mit Themen	
<u>Anleitung</u>	<u>Dauer</u>
1) Jeder Sippling zieht eine Karte mit (kulturellem) Thema (z.B. Kischees, Konsum,...--> an Alter angepasst).	1 Min
2) Die Gruppen finden sich zusammen und überlegen sich eine Szene/Geschichte zu dem Thema.	30 Min
3) Jede Gruppe bastelt aus Pappe und Schaschlikspießen Figuren für das Schattenspiel. Da man nur den Schatten sieht sollten die Umrandungen klar erkennbar sein.	20 Min
4) Nachdem geprobt wurde, führen die Gruppen ihr Schattenspiel vor. Dazu werden die Figuren zwischen Leinwand und Lichtquelle bewegt. Gegebenfalls können auch Musik oder Dialoge eingebaut werden!	25 Min
<u>Variante 2:</u> Statt Puppen können auch einfach die Hände oder Ähnliches benutzt werden!	
<u>Bemerkungen:</u>	
*) die Stücke können auch im Wettbewerb mit Preisverleihung am Schluss aufgeführt werden!	
**) Am Anfang kann eine Einleitung zu Schattenspielen in verschiedenen Kulturen gegeben werden!	
DANKE an Olli, Lars und Thimo (Stufenführungstreffen Nov.2006)	



Musisches

Thema: Tanz Vorbereitung



Ort: Heim/ drinnen

Dauer: ca. 5 min

Alter: 11 - 15

Material: Kassettenrecorder, Musikkassette(n)

Anleitung

Um mit Musik, Rhythmus und Bewegung warm zu werden, ist es besonders gut, eine bunt zusammengestellte Kassette oder CD abzuspielen, zu deren Musik sich alle bewegen sollen.

Hier ist es wichtig, viele verschiedene Musikrichtungen auszuwählen, von Klassik über Jazz zu Rock'n'roll, HipHop, Punk, House, Dancefloor und Tango. Von spanischer Gitarrenmusik über afrikanische Trommeln zu bayrischer Volksmusik. So ist es gewährleistet, dass man sich mal schnell, mal langsam, mal wild, mal ruhig,..... bewegt und sich auf die verschiedensten Klänge einstellen kann.

Den Tänzer sollte vorher erklärt werden, dass sie nicht auf die anderen achten, sondern sich nur auf die Musik und den eigenen Körperkonzentrieren sollen. Außerdem ist es wichtig, die Phantasie mit einzubinden, sich unter der Musik etwas vorzustellen und sie zu interpretieren.

Dauer

ca. 5
Min.

Bemerkungen:

Am besten nimmst du die Musik so auf, das daraus „ein“ Stück wird, und es nicht zu Unterbrechungen kommt, also jede „Stilrichtung“, die du haben möchtest ca. 30 sec aufnehmen und direkt das nächste dranpacken!



Musisches



Thema: Einführung Tanzen

<u>Ort:</u> Ein geräumiger Ort (großer Raum oder auf einer Wiese...)	
<u>Dauer:</u> 5-20 Minuten, kann aber durch längere Bewegungsphase oder mehrere Lieder länger ausgedehnt werden	
<u>Alter:</u> ab Pfadfinderstufe (ca. 11 Jahre)	
<u>Material:</u> Gerät zum Abspielen der Musik, Tonträger mit gemischter Musik (von schnell bis langsam, von laut bis leise usw.), evtl. Musikinstrumente, um die Gitarre beim Singen zu begleiten (z.B. Rhythmusgeräte wie Tamburin, Rasseln, Klanhölzer etc.)	
<u>Anleitung</u> Definition Was ist Tanzen? –Tanzen nennt man das Ausführen rhythmischer Körperbewegungen, die meist von Musik begleitet werden. Das Tanzen in der Form, wie wir es heute kennen ist aus ursprünglich religiös bedingten Kulttänzen entstanden. Ursprung Wann entstanden die uns heute bekannten Volks- und Gesellschaftstänze? - Volks- und Gesellschaftstänze gibt es seit etwa dem 16. Jahrhundert; die uns bekannte Polka und der Wiener Walzer sind aber zum Beispiel erst im 19. Jahrhundert entstanden, Foxtrott, langsamer Walzer, Samba und Rock 'n' Roll erst im 20. Jahrhundert. Aufwärmen Je nachdem in welchem Rahmen man die „Vorlesung“ hält, kann man zur Einstimmung noch ein Lied schmettern (z.B. Lord of the Dance, Mädels lass zum Tanz dich führen, Hexentanz, Tanzlied der Spielleute, Hyazinthen, Es führt über den Main, Tanzen die Dohlen,...) Bei unserem Rollenspiel hätte dieser pfadfinderische Exkurs nicht gepasst, in einer Sippenstunde allerdings sehr gut. Um sich dann erst mal ein bisschen warm zu machen, empfiehlt es sich eine Mixkassette oder CD mit völlig unterschiedlichen Musikstücken aufzunehmen und dann die Teilnehmer (TN) erst mal quer durch den Raum tanzen zu lassen, in dem sie auf	<u>Dauer</u> 5 Min. 10-15 Min.



Musisches

Thema: Einführung Tanzen



Geschwindigkeit und Art der Musik eingehen und Ausdruck in ihre Bewegungen bringen.

Bemerkungen:

Am praktischsten ist es, wenn man sich schon vorher alle Lieder fertig hintereinander auf eine Kassette oder CD geschnitten hat, damit man nicht dauernd durch Spulen unterbrechen muss. Man muss alle Tänze die beigebracht werden soll sehr gut können, um sie den anderen zu zeigen.



Musisches

Thema: Tanzen: Polka



<u>Ort:</u> Ein geräumiger Ort (großer Raum oder auf einer Wiese)	
<u>Dauer:</u> so lange man lustig ist und Puste hat	
<u>Alter:</u> ab Pfadfinderstufe (ca. 11 Jahre)	
<u>Material:</u> Polkamusik: gibt es in unserem Landesverband auf CD (fast jeder Stamm hat sie und sie steht im Firtiz-Emmel-Haus) oder als Noten zum Selbstspielen	
<u>Anleitung</u> Korbpolka Es werden drei Stühle nebeneinander aufgestellt, ein Korb bereitgelegt, alle Tänzerinnen stellen sich hinter den rechten der drei Stühle in einer langen Reihe an, alle Tänzer hinter den linken Stuhl in einer Reihe. Die Musik beginnt zu spielen auf die drei Stühle setzen sich in die Mitte ein Tänzerin, rechts und links jeweils ein Tänzer. Das Mädchen nimmt den Korb in die Hand und muss sich nun für einen der beiden Tänzer entscheiden. Der, den sie nicht will bekommt den Korb überreicht, mit dem anderen tanzt sie 1-2 Runden Polka rund um die beiden Schlangen. Sind sie fertige, stellen sie sich wieder hinten an die jeweilige Reihe an. Vorne ist inzwischen der sitzen gebliebene Tänzer in die Mitte gerutscht, rechts und links von ihm haben zwei Tänzerinnen Platz genommen. Nun muss der Tänzer entscheiden, mit welcher er tanzen will. Usw.	<u>Dauer</u>



Musisches

Thema: Tanzen: Polka



Sternpolka

Es werden Paare gebildet, wenn möglich immer Männlein und Weiblein zusammen.

Erster Musikabschnitt (Polkaschritt)

Der Tänzer umfasst die Tänzerin mit der rechten Hand ungefähr in der Mitte des Rückens. Ihre linke Hand ruht auf seiner rechten Schulter, sein linker und ihr rechter Arm sind locker gestreckt. Der linke Handteller des Tänzers zeigt nach oben, die Tänzerin legt ihre Rechte leicht hinein.

Nun einen Hopserschritt in Richtung der beiden ausgestreckten Hände der Tänzer, dann eine halbe Drehung und einen Hopserschritt in Richtung der die Rücken umschließenden Hände, wieder eine Halbe Drehung, usw.

Zweiter Musikabschnitt (Stern)

Die Paare bilden einen Kreis (Sterne), indem die Tänzer ihre Partnerin mit der rechten Hand um die Hüfte fassen und die linke Hand dem Vordermann auf die Schulter legen. Die Tänzerin stützt die rechte Hand in die Hüfte und legt die linke Hand auf die rechte Schulter des Partners. Alle gehen herum in Tanzrichtung.

Dritter Musikabschnitt (Klatschen)

Die Paare lösen sich voneinander. Die Tänzer drehen sich innerhalb der Kreise zueinander, zur Kreismitte schauend. Sie schlagen zuerst mit beiden Händen auf die eigenen Oberschenkel, dann zweimal in die eigenen Hände, dann seitlich einmal gegen die Hände des Nachbarn und schließlich zweimal schnell wieder in die eigenen Hände. Dieses Schlagen wird achtmal wiederholt.

Die Tänzerinnen tanzen mit den Händen in die Hüften gestützt um den Tänzerkreis im Polkaschritt (siehe oben) herum und stellen sich bei erneutem Musikwechsel hinter einen neuen Tänzer. Die neugebildeten Paare tanzen anschließend wieder Polka in Rundtanzfassung.

Bemerkungen:

Man muss die Tänze sehr gut können, um sie anderen erklären zu können.



Musisches



Thema: Tanzen: Troika (Polka)

Ort: Heim/ drinnen

Dauer: ca. 10 min

Alter: 11 - 15

Material:

Kassettenrecorder, Musikkassette mit Polkastück
(gibt es in unserem Landesverband auf CD (fast jeder Stamm hat sie und sie steht im Fritiz-Emmel-Haus) oder als Noten zum Selbstspielen)

Anleitung

Dauer

Von den Polkatänzen ist die Troika sicherlich mit das Bekannteste, wahrscheinlich deswegen, weil sie recht einfach zu lernen ist:
Am Anfang folgt erst mal die Erklärung für alle:

1. Immer drei Leute bilden eine Gruppe
2. Alle Gruppen ordnen sich sternförmig im Kreis an. Die Personen einer Gruppe fassen sich jetzt um die Hüften oder auch einfach nur an den Händen.
3. Bei Musikbeginn laufen alle im Kreis und singen den Text: „Heiße schnell die Pferde laufen, heiße laut die Peitsche knallt“
4. Beim 1. Musikwechsel bleiben alle stehen, der mittlere und der äußere Tänzer einer Gruppe heben die Arme und der innere Tänzer läuft unter den Armen hindurch, wobei sich der mittlere Tänzer um die eigene Achse drehen muss (Text: „hin der Wind weht“)
5. Das ganze noch mal, nur dieses mal heben der inner und der mittlere Tänzer die Arme, und der äußere läuft unter drunter durch (Text: „hin der Sturm braust“)
6. Alle stehen wieder in einer Reihe und stampfen dreimal mit den Füßen auf (Text: „immer schneller geht es trab, trab, trab“, auf jedes trab ein Stampfer)



Musisches



Thema: Tanzen: Troika (Polka)

7. Beim nächsten Musikwechsel bilden die Gruppen jeweils kleine Kreise, die Tänzer fassen sich um die Schulter (ähnlich wie beim Sirtaki tanzen) und laufen im Kreis (dabei überkreuzen sich die eigenen Füße erst vorne, dann hinten, vorne usw.) gegen den Uhrzeigersinn, dann im Uhrzeigersinn. (Text: „tschtschitschi, die Schellen klingen, tschatschatscha, die Peitsche knallt“ – Richtungswechsel – „tschutschutschu die streben und die weite Steppe halt). Auf „Steppe halt“ wird noch mal drei mal aufgestampft.

8. Dann geht's wieder von vorne los

Bemerkungen:

Am besten probiert ihr das ganze erst einmal im „Trockenen“ aus, bevor es mit Musik los richtig losgeht!



Musisches

Thema: Telefonbuch vorlesen



<u>Ort:</u> Heim/ drinnen	
<u>Dauer:</u> je Sippling ca. 3 min	
<u>Alter:</u> 12 - 14	
<u>Material:</u> Telefonbuch	
<u>Anleitung</u> 1. Vorlesen des Textes: „Eine Literaturgattung ist das Drama, ein Schauspiel, in dem der Held seinem Schicksal, seien es Umwelteinflüsse, ein Gegner o.ä. ausgeliefert ist. Zur Gattung des Drama zählt man die Tragödie, die Komödie, das Schauspiel, die Tragikomödie und das Singspiel.“ 2. Telefonbuchvorlesen Jeder liebt reihum einige Zeilen in verschiedenen Stimmungen vor: laut, leise, schnell, langsam, böse, verliebt, geheimnisvoll, ironisch, lustig, verführerisch, traurig usw. (die Liste lässt sich beliebig fortsetzen)	<u>Dauer</u> 1 Min. Pro Sippling ca. 3 Min.
<u>Bemerkungen:</u>	



Musisches

Thema: Theater



Ort: Je nach Stück oder Vorhaben, meist aber irgendeine Art Bühne...

Dauer: variiert

Alter: variiert

Material: Je nach Stück oder Vorhaben

Anleitung

Das Thema Theater ist erst mal ein weitläufiger Begriff... Hier zwei „Möglichkeiten“

„Kleine Theaterformen“

Auch mit jüngeren Siplingen ist es möglich, Theater zu spielen. Beispiele für eine relativ einfache Möglichkeit sind die klassischen Phantomime. Ihr könnt aber auch einen Scetch (z.B. für den Elternabend) einüben...

„klassisches Theater“

Das Einüben eines richtigen Theaterstücks braucht –je nach Länge- einiges an *Zeit und Konzentration*. Ein solches Projekt sollte erst mit älteres Siplingen in Angriff genommen werden. Hier im groben, was alles dazugehört:

- sucht Euch ein Stück aus, das Euch zusagt und wo die Anzahl der Rollen stimmt
- verteilt die Rollen und übt die Texte ein
- besorgt Requisiten und Verkleidung
- übt das Stück ein

Aufführungen organisieren?

Bemerkungen:

Zu beachten ist z.B.

- dass es bei der Auswahl und Rollenverteilung keinen Streit gibt!
- Dass die Entscheidung für das Theaterspielen überhaupt und das Stück jede/m zusagt

Dass Ihr lieber mit einem kurzen Stück anfangt, überschätzt Euch/Eure Sippe gerade am Anfang nicht!!!



Musisches

Thema: Wahrsagerei



Ort: ein schöner, gemütlicher Ort mit Atmosphäre (Jurte, schöner Raum)

Dauer: nicht zu lang! Ca. 20-40 Minuten...

Alter: je nachdem, wie lange und ernsthaft die Sache betrieben wird (ab10)

Material: schön wäre eine „Glaskugel“, Karten oder ähnliches Material

Anleitung

Einleitung:

erzählt Euch, was Ihr unter Wahrsagerei versteht, wer hat sich schon mal die Zukunft voraussagen lassen? Kennt Ihr „berühmte Wahrsager“ (Nostradamus...)?

Übt selber Wahrsagen...

Achtung: es geht hier mehr um schauspielerische und Rhetorische Aspekte! Dies ist (wie es hier verstanden wird), mehr eine andere Art des Märchen-Erfindens und Erzählens...

Dauer

Ca. 10
Min.

Ca. 20
Min.

Bemerkungen:

Achtung! Es gibt Menschen, die an Wahrsagerei glauben! Bitte findet vorher heraus, ob das bei jemandem aus der Sippe der Fall ist, und geht entsprechend sensibel damit um...



Musisches

Thema: Waldorchester



<u>Ort:</u> draußen	
<u>Dauer:</u> ca. 20 min	
<u>Alter:</u> 11 - 15	
<u>Material:</u> eventuell Liedzettel	
<u>Anleitung</u> 1. Ab in den Wald, und allerlei „material“ gesammelt: Stöcke, Tannenzapfen, Grashalme, Laub, Steine etc. 2. Nun werden die einzelnen „Instrumente“ zusammengestellt: Ein Grashalmbläser, ein Tannenzapfenreiber, ein Laubhauer, ein Stocktrommler etc. 3. Nachdem die Rollen verteilt sind, geht's richtig los: - am Anfang ein Stück, wo jeder 2nach Gefühl“ mitspielen darf (am besten bestimmt ihr einen, der den Rhythmus vorgibt) - nun versucht ein Lied zu singen, und es gleichzeitig mit euren Instrumente zu begleiten - zum Abschluss könnt ihr auch eine Raterunde daraus machen. Ein „Unwissender“ muss das Lied erraten, welches die Band instrumental vorspielt.	<u>Dauer</u> 7 Min. 3 Min. 10 Min.
<u>Bemerkungen:</u>	



Musisches

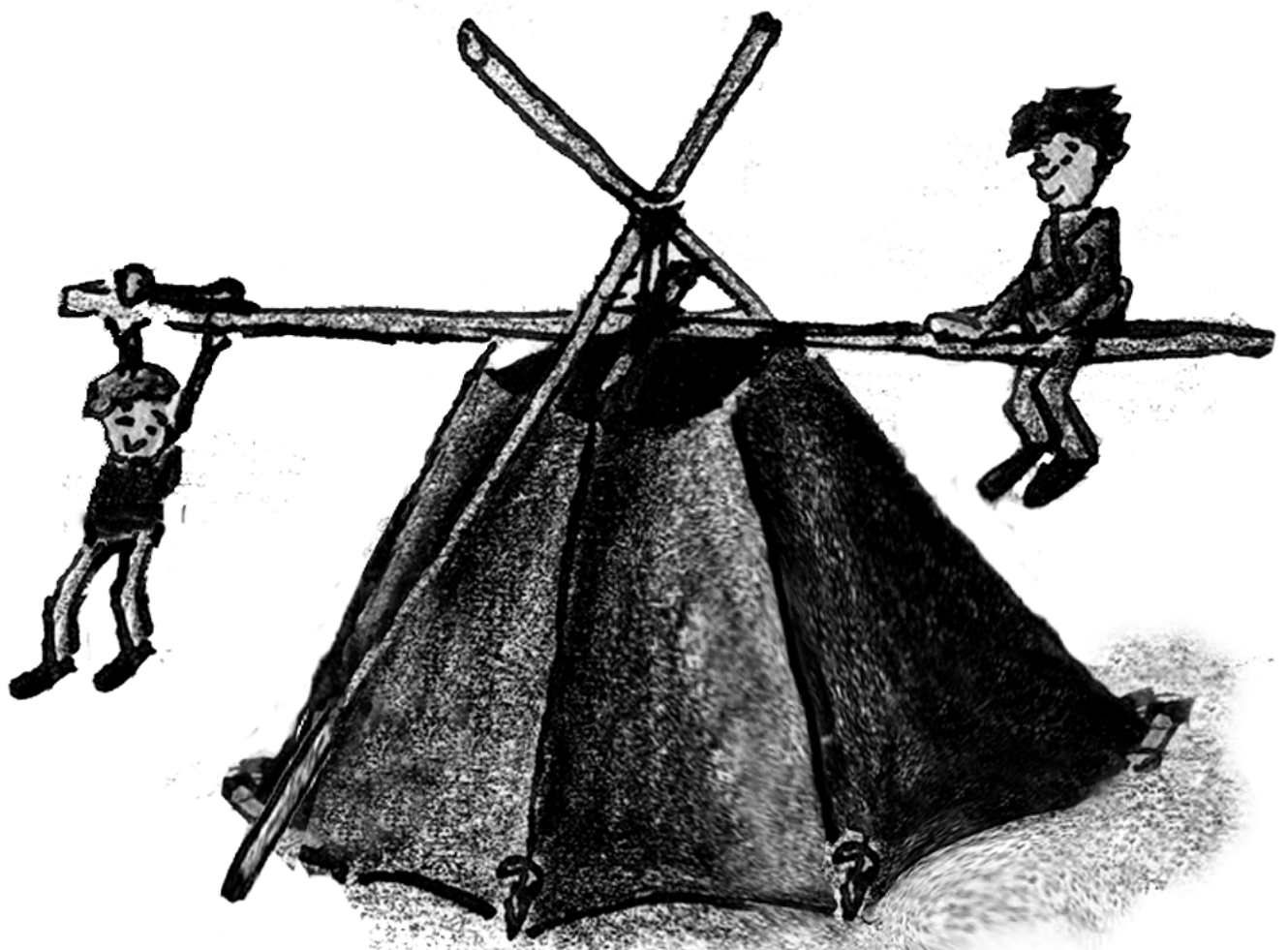
Thema: Zaubern



<u>Ort:</u> egal, evtl. etwas mit einer Art (imaginären) Bühne	
<u>Dauer:</u> je nach Alter und Konzentrationsvermögen; nicht zu lange für einen Trick (pro Trick ca. 10 Minuten...?)	
<u>Alter:</u> je nach Trick..., eher für jüngere Sipplinge	
<u>Material:</u> Zauberbücher / Zauberkästen, Material je nach Trick	
<u>Anleitung</u> (Vorbereitung: Zaubertricks raussuchen, aus Zauberkästen und Zauberbüchern..., diese am besten auch schon selber einüben...) Zum Motivieren und Einleiten erst den Trick selber vorführen... Danach wird er den Sipplingen erklärt und gemeinsam eingeübt... Eine schöne Variante (fördert Selbständigkeit) ist, dass jede/r Sippling einen Trick vorführt (von zu Hause mitgebracht oder in der Sippenstunde rausgesucht), und diese danach gemeinsam eingeübt werden. Beispiel: „Wo ist die Münze“ (eignet sich vor allem auch schon für sehr junge Sipplinge) Ein Freiwilliger aus dem Publikum wird gebeten, eine Münze in einer seiner Hände zu „verstecken“ und sich mit dem Rücken zum Publikum zu stellen. Der „Zauberer“ steht mit dem Blick zum Publikum. Er bittet den Zuschauer, die Hand mit der Münze eine Minute lang mit ausgestrecktem Arm hochzuhalten, damit das Publikum sich (zur späteren Kontrolle) merken kann, in welcher Hand die Münze ist. Während dieser Minute kann das Publikum mit Erzählungen unterhalten werden... Oder es soll mitzählen... Danach wird die Hand heruntergenommen. Der Zauberer kann nun erkennen, in welcher Hand die Münze war! (Trick: die Hand, die hochgehalten wurde, ist deutlich heller, da das Blut herausgeflossen ist...)	<u>Dauer</u> 2 Min. 10 Min?
<u>Bemerkungen:</u> spannend für Ältere ist es, das Erzählen und somit Ablenken des Publikums, während dem Zaubern zu üben...	



Pfaditechnik



Pfaditechnik



Thema: Aktionquiz

Ort: Ein geräumiger Ort (großer Raum, im Wald oder auf einer Wiese...)

Dauer: beliebig

Alter: je nach Anspruch der Inhalte

Material:

- Fragen und Antworten oder praktische Aufgaben
- Zettel und Stift (zum Punkte Aufschreiben)
- Hindernisse, Würfel o.ä.

Anleitung

Das besondere an diesem Spiel ist, dass theoretische Inhalte mit einem aktionsreichen Spiel vermittelt werden.

Die Spieler werden in zwei (oder mehr?) Gruppen eingeteilt (z.B. mit Gruppenfindungsspiel). Der Quizmaster stellt verschiedene Fragen oder Aufgaben, die gelöst werden sollen. Wer die Aufgabe löst, bekommt einen Punkt.

Die Schwierigkeit ist, dass die Kandidaten die Antwort nicht einfach geben dürfen, sondern zuvor erst eine bestimmte Aufgabe lösen müssen.

Zum Beispiel:

- eine Strecke mit Hindernissen ablaufen
- einen Dreibein aus Holzscheiten bauen
- auf einen Baum klettern
- eine bestimmte Zahl würfeln
- ...
- ...

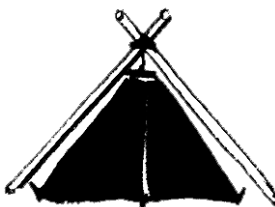
Wer diese Aufgabe zuerst meistert, darf die Antwort geben...

Dauer

Je nachdem

Bemerkung

Dieses Quiz empfehlen wir besonders, um theoretische Inhalte (z.B. Aus der Pfadigeschichte) spaßig zu vermitteln. Du kannst Quizfragen zu Baden Powell stellen, die Kandidaten Knoten vorführen lassen, sie Lieder erraten lassen usw....



Pfaditechnik

Thema: Dominolauf



Ort: drinnen oder draußen

Dauer: 30-60 min (je nach Schwierigkeit und Anzahl der Fragen)

Alter: je nach Anspruch der Inhalte

Material: Vorbereitete Zettel, Stifte, Papier (für Notizen), Klebeband

Anleitung

Als erstes überlegst Du Dir Fragen und Antworten zu dem Thema, das Du Deiner Sippe vermitteln willst.
Nun schreibst Du die Fragen und Antworten auf Zettel, und zwar immer so, dass oben eine Antwort steht und unten eine Frage, die jedoch mit der Antwort nichts zu tun hat.

Frage 1	Frage 2	Frage 3
Antwort 3 „T”	Antwort 1 „A”	Antwort 2 „X”

Lösungswort hier: „A” „X” „T”

Dabei gehst Du am besten wie folgt vor:
Auf einen Zettel mit einer beliebigen Frage schreibst Du den ersten Buchstaben des Lösungswortes. Auf einen zweiten Zettel schreibst Du die Antwort auf die Frage des ersten Zettels, sowie eine neue Frage und den zweiten Buchstaben. Auf einen dritten Zettel kommt wieder die nächste Antwort und unten wieder eine Frage und der dritte Buchstabe... usw.
So laufen die Sipplinge von Zettel zu Zettel und finden, wenn sie die richtigen Antworten zu den Fragen gefunden haben, am Ende das Lösungswort heraus.

Auf dem Zettel mit der letzten Antwort steht logischerweise wieder die erste Frage.

Dauer

Je nachdem



Pfaditechnik



Thema: Feuerspiel „Schnur durchbrennen“

Ort: draußen an einer Feuerstelle

Dauer:

ca. 30 min

(je nach Geschwindigkeit der Sipplinge und nach vorhandenem Holz...)

Alter: 10-15

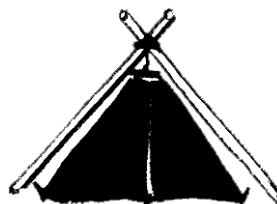
Material: Feuerstelle, dickere Kordel (ca. 6 Meter), Holz, Streichhölzer

Anleitung

2 Schnüre (dickere Kordel) werden über zwei Feuerstellen gespannt (ca je 3 Meter lang). Die Sippe wird in 2 Gruppen aufgeteilt. Aufgabe ist es, unter der Schnur ein Feuer zu machen und die Schnur durchzubrennen. Die Gruppe, die es als Erste schafft hat gewonnen. (15 min)

Dauer

Ca. 30
Min.



Pfaditechnik

Thema: Kegelspiel bauen



Ort: draußen

Dauer: 30-45 min (je nach Anzahl der Sägen)

Alter: 10-13

Material:

Sägen (am besten mehrere)

3 Stangen (ca. 2,5-3 m lang, mind. Armdick)

1 weitere Stange, die zersägt werden darf (ca. 3m, Durchmesser ca. 12cm)

2 Seile (ca. 5m und 3m)

Anleitung

Bindet mit dem längeren Seil aus den drei armdicken Stangen ein Dreibein und stellt das Dreibein auf.

Dann gilt es, die Kegel herzustellen. Sägt die dicke Stange in Klötze (ca. 30 cm lang), die gut auf dem Boden stehen können.

Befestigt das zweite Seil oben am Dreibein. Am losen Ende wird einer der Holzklötze gut (!!!) festgebunden (Siehe Bild). Damit er nicht rausrutscht, sägt vorher eine Kerbe an die Stelle, wo das Seil herumgewickelt wird.

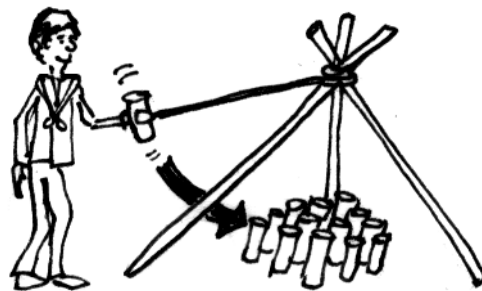
Fertig ist Euer Kegelspiel!

Dauer

5 min.

30 min.

5 min.



Pfaditechnik



Thema: Kohte aufbauen mal anders

Ort: draußen

Dauer:

ca. 30 min

(je nach Geschwindigkeit der Sipplinge und Übung...)

Alter: 10-...

Material: Kohte, Heringe, Stangenholz, Seil, und weiteres, je nach Aktion (z.B. Tücher zum Augen verbinden...)

Anleitung

Bei diesem Spiel geht es darum das ihr in der Sippe möglichst gut zusammenarbeitet.

Deshalb tun sich immer zwei Sipplinge zusammen und binden sich die Beine zusammen.

Der Sifü teilt jetzt jedem Paar noch ein weiteres Manko zu z.B. kann bei einem Paar einer nichts sehn und der andere darf seine Hände nicht benutzen (Hände auf dem Rücken zusammenbinden) oder einer von beiden kann nicht reden und der andere hat nur ein Bein,..... seid einfach kreativ!

Die Aufgabe besteht jetzt darin, dass ihr möglichst schnell gemeinsam die Kohte aufbaut.

Wenn ihr das gemeinsam gut hinbekommt, könnt ihr auch mal probieren die Kohte aufzubauen während alle (oder einige) die Augen verbunden haben.

Natürlich könnt ihr auch versuchen so andere Konstruktionen wie eine Kröte oder Lok oder sogar eine Jurte aufzubauen.

Dauer

Ca. 30
Min.

Bemerkungen:

Mit Kohten kann man eine Menge ungewöhnliche Experimente wagen.

Weitere Ideen: baut eine Kohte um die Wette auf, versucht eine Kohte aufzubauen, die auf dem Kopf steht, ein Kohte auf einem Floß oder eine, die man tragen kann. Könnt ihr eine Kohte aufbauen, die nur aus drei Planen besteht, aber sonst gebaut ist wie eine normale Kohte...?



Pfaditechnik

Thema: Knotenspiel



Ort: Egal

Dauer: etwa 30 Minuten

Alter: Egal

Material:

Ihr benötigt auf jeden Fall ein dickes Seil. Wenn ihr auch Bünde üben wollt, entsprechende Stangen/Holz. Außerdem braucht ihr ein Knotenbuch* mit allen für euch wichtigen Knoten und einen Würfel.

Anleitung

Vorbereitung

Die Seiten im Knotenbuch, auf denen die Knoten stehen, die du deinen Sipplingen beibringen willst mußt du mit kleinen Lesezeichen markieren und mit einer Zahl (z.B. 1-6) versehen. Das hat den Zweck, daß man mit einem Würfel zufällige Knoten auswürfeln kann.

Das Spiel

Jeder Sippling spielt für sich alleine und kann Schokolade (wahlweise auch Punkte oder sonst eine Belohnung) gewinnen, indem er oder sie einen Knoten erfolgreich hinkriegt. Es geht dabei immer reihum. Ist man Zuge, würfelt man und bekommt so einen zufälligen Knoten im Knotenbuch aufgeschlagen. Diesen gilt es nun in einer bestimmten Zeit mit Hilfe des Knotenbuches hinzubekommen. Wenn man das Knotenbuch nicht zur Hilfe nimmt, gibt es die doppelte Belohnung (also z.B. 2 Stücke Schokolade). Verzweifelt ein Sippling auch mit Hilfe der sich im Buch befindenden Anleitung, solltest du als Sippenführer den Knoten noch einmal für alle erklären.

Das Spiel eignet sich hervorragend um Sipplingen Knoten und Bünde zu vermitteln. Es sollte dennoch auf dem Spannungshöhepunkt beendet werden, und nicht erst, wenn jeder Sippling jeden Knoten beherrscht.

Dauer

5 Min.

Etwa
30 Min.

Bemerkungen:

*Wenn du kein Knotenbuch zur Verfügung hast, kannst du auch Fotokopien oder selbstgemachten Anleitungen für die Knoten benutzen.



Pfaditechnik



Thema: Knotenbretter bauen

Ort: Im Stammesheim (am besten in der Werkstatt)

Dauer: ca. 90 Minuten

Alter: ab 11 Jahre

Material:

Holzplatte, Nägel, Schmiergelpapier, Seil, evt. Buch mit Knoten, etwas zum Beschriften

Anleitung

Holzplatte

Bereitet eine Holzplatte so vor, dass sie einen schönen Hintergrund bildet, auf dem die Knoten gut zum Vorschein kommen. Möglich ist hier vieles: z.B. Bemalen des Holzbretter, abschleifen und Lackieren des Holzbrettes. Wichtig ist, dass die Kanten mit Schmiergelpapier ordentlich nachgearbeitet werden (vor dem letzten Bemalen bzw. Lackieren).

Nägel

Schlagt in das Holzbrett einige Nägel ein, um diese werden später die Knoten und Bündel gelegt.

Knoten und Bündel

Bindet um die Nägel ordentlich (am besten mit schönem Seil), die Knoten. Wichtig ist, dass man die Knoten und den Aufbau gut erkennen kann.

Wenn ihr schöne, Euch unbekannte, Knoten sucht, so schaut doch mal in Eurer Stammes- oder Stadtbibliothek nach Knotenbücher. Dort finden sich viele hundert Anregungen.

Beschriftung

Beschriftet die Knoten, damit jeder weiß um welche Knoten und Bündel es sich handelt. Hierzu bieten sich eigene Schilder aus Holz oder Pappe an, die direkt auf das Holzbrett geklebt werden.

Dauer

40'

5'

35'

10'



Pfaditechnik



Thema: Kochen-auf-Baum-Spiel

Ort: draußen im Wald (mit leicht bekletterbaren Bäumen und Steinen in der Umgebung).

Dauer: etwa 1-2 Stunden (je nach Schnelligkeit der Gruppen)

Alter: Sippen mit etwas Feuer- und Kocherfahrung

Material:

neben den Materialien des Waldes braucht ihr Streichhölzer, Nudeln, Salz und Wasser. Außerdem für jede Gruppe ein zum Kochen geeignetes Koschi und einen Löffel.

Anleitung

Geeigneten Ort finden

Das einzige Problem bei der Durchführung dieses Spieles ist, einen geeigneten Ort zu finde, wo sowohl Steine (die den Sippen als kleine Feuerstellen dienen werden) als auch Bäume mit niedrigen Ästen vorhanden sind. Wenn ihr eine geeignete Stelle in der Nähe kennt, ist es ganz einfach und kann sofort losgehen.

Das Spiel

Du teilst deine Sippe in 2er bis 3er Gruppen auf. Diese sollen im zeitlichen Wettstreit auf dem Baum (in min. 2m Höhe) eine Hand voll Nudeln kochen. Steine können dabei als Feuerstellen dienen, die ja nicht allzu groß sein müssen (Platz für ein Koschi). Teile den Gruppen zur Erschwerung jeweils nur 3 Streichhölzer aus. Einzelne Streichhölzer könne im Laufe des Spieles bei dir abgeholt werden, das gibt aber Minuspunkte. Ebenfalls werden Punkte vergeben auf die Schnelligkeit, bis die Nudeln gar sind, darauf ob alle Sipplinge auf ihrem Baum platzen finden und natürlich auf den Geschmack der Nudeln.

Nachdem ihr das Spiel erklärt habt, laufen die Gruppen los, um sich in der Umgebung einen passenden Baum zu suchen und sich dort einzurichten.

Dauer

Insgesamt
1-2 Std.



Pfaditechnik



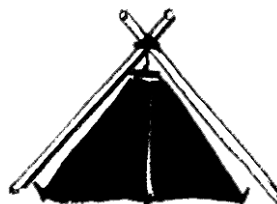
Thema: Kochen-auf-Baum-Spiel

Spielgeschichte

Denkt euch außerdem eine Spielgeschichte aus, um mehr Spannung ins Spiel zu bringen. Vielleicht befinden sich die Sipplinge im hohen Norden und müßen sich vor den herumstreifenden Wölfen verstecken. Oder sie sind Köche in hochrangigen Restaurants in Wolkenkratzern einer Großstadt...laßt eurer Fantasie freien Lauf.

Bemerkungen:

Wichtig!!! In trockenen Sommermonaten sollte dieses Spiel nicht durchgeführt werden, da die Waldbrandgefahr zu hoch ist! Achtet ansonsten auf ausreichend Wasser zum Löschen, da es immer wieder vorkommt, daß die kleinen Feuerstellen vom Baum fallen.



Pfaditechnik



Thema: Kompass-Schatzsuche

Ort: Draußen

Dauer: Zur Vorbereitung etwa 30 Minuten; Erklärung des Kompasses je nach Alter etwa 20 Minuten; Das Spiel sollte maximal 1 Stunde dauern.

Alter: ca. 13 -16 Jahre

Material:

- Ihr braucht für die Schatzsuche einen funktionierenden Kompaß, bestenfalls einen, mit dem man etwas „anpeilen“ kann (also mit „Kimme“ und „Korn“)
- pro Gruppe Zettel mit Koordinaten draufgeschrieben (s.u.)
- Version 2: Beil, Holz, Seile
- und einen Schatz natürlich

Anleitung

Wie funktioniert der Kompaß

Ein guter Kompaß kann einem mit seiner Nadel nicht nur sagen, wo Norden ist, sondern auch genaue Positionen von euch umliegenden Gebäuden oder Gegenständen angeben. Zur Bestimmung einer solchen Position, die dann in ° (also z.B. 180°) angegeben wird, braucht der Kompaß eine drehbare Scheibe (oder Ring) mit den Gradzahlen 0°(=N) bis 360°(ebenfalls =N). Wenn du nun z.B. wissen willst, in welcher Position sich ein Baum von dir aus befindet, mußt du ihn zunächst „anpeilen“. Richte dazu den Kompaß auf den Baum, ziele ihn mit der Zielvorrichtung („Kimme“ und „Korn“, ähnlich wie bei einem Gewehr) regelrecht an. Achte darauf, dass sich der Kompaß in absolut waagrechter Haltung befindet. Haltet den Kompaß in dieser Position und dreh nun solange an der Scheibe (bzw. Ring), bis das „N“ (bzw. 0°/360°) der Scheibe (oder Ring) mit der Nordnadel übereinstimmt. An einem kleinen Zeiger, der in Richtung des angepeilten Objektes steht, kannst du nun die Gradzahl ablesen, also die Position, die der Baum, von dir aus gesehen, hat. Dieses Verfahren funktioniert natürlich auch andersherum, nämlich wenn man an einem bestimmten Punkt steht und wissen will, welcher Gegenstand sich auf beispielsweise 45° befindet. Man stellt dazu die 45° am Zeiger ein und dreht den Kompaß solange, bis die Nordnadel mit dem „N“ (bzw. 0°/360°) auf der Scheibe übereinstimmt. Die Zielvorrichtung des Kompasses zeigt dann auf das

Dauer



Pfaditechnik

Thema: Kompass-Schatzsuche



entsprechende Objekt.

Vorbereitung durch SippenführerIn vor der Sippenstunde

Verstecke einen Schatz. Er ist später das Ziel des Spiels und sollte an einem markanten Punkt (z.B. einem Baum) liegen. Jetzt lege einen beliebigen Startort fest, wo später die Schatzsuche begonnen wird. Zwischen Start und Ziel sollen einige markante Punkte liegen (z.B. ein großer Stein, Bäume, ...).

Jetzt stelle dich an den Startort und finde mit Hilfe des Kompass (durch anpeilen) heraus, in welchem Winkel der erste markante Punkt vom Start aus gesehen liegt. Schreibe den Winkel auf (in Marschzahl oder Grad) und gehe zu dem ersten Punkt. Zähle dabei die Schritte, die du zu dem Punkt brauchst. Schreibe auch die Entfernung auf (z.B. in Schritten, ungefähren Metern, Fuss...) Jetzt schreibe die Entfernung und Marschzahl/Grad vom ersten zum zweiten, vom zweiten zum dritten Punkt auf, usw., bis zum Zielpunkt. Achte darauf, dass die Objekte auffällig und alleinstehend genug sind, dass sie beim Anpeilen nicht verwechselt werden können (also keine einfachen Bäume in einem dichten Wald!).

Falls die Sippe in Gruppen aufgeteilt werden soll, kannst du z.B. mehrere Schätze verstecken und jeweils unterschiedliche Strecken vorbereiten. Oder du versteckst keinen Schatz und schaust, wer die Strecke am schnellsten meistert...?

Das Spiel

Nun sollen sich deine Sipplinge auf Schatzsuche begeben. Erkläre Ihnen, wie anpeilen und das Laufen nach Marschzahl/Grad funktioniert. Der Gruppe gibst du dann die „Koordinaten“, die du aufgeschrieben hast mit auf den Weg.

Version2

Wenn man zu den „Koordinaten“ auch noch eine Schrittzahl als Information für die Gruppe hinzufügt, sind erstens keine Objekte mehr nötig, um ans Ziel zu finden und zweitens kann man damit auch verschiedene Bilder formen. Wie das?

Die Sippe soll (auf einer Wiese o.ä.) immer um die angegebene Entfernung in die gepeilte Richtung gehen und dann Pflöck/Häring in den Boden schlagen (z.B. selbstgemachte aus Holz). Die Pflöcke sollen der Reihe nach mit einem langen Seil verbunden werden, so

Ca. 30
Min.
Je
nach
Route

Ca. 30-
60 Min.
Je
nach
Route
und
Sippe



Pfaditechnik

Thema: Kompass-Schatzsuche



dass am Ende aus der Linie ein einfaches Bild entsteht (z.B. ein Stern...).

Ein Stern

Du kannst der Gruppe z.B. folgende Informationen geben:

Geht 10 Schritte Richtung 36° , dann 10 Schritte Richtung 144° , dann 10 Schritte Richtung 288° und von dort aus 10 Schritte Richtung 72° . Zum Schluß noch 10 Schritte in Richtung 216° und ihr kehrt zum Ausgangspunkt zurück.

Wenn die Gruppe an jedem Wendepunkt einen Häring in den Boden steckt und diese mit Schnur verbindet, entsteht am Ende die Form eines Sternes.

Variante:

Eine schöne Gelegenheit, sich mit dem Thema Karte und Kompass auseinanderzusetzen.

Erklärt der Sippe etwas über Karte und Kompass, das Einschneideverfahren und wie man anpeilt bzw. nach Marschzahl/Grad läuft. Als Höhepunkt des Programms könnt ihr dann auf Schatzsuche gehen, wie oben beschrieben.

Du solltest evtl. bei der Schatzsuche mit dabei sein, damit du die Gruppe vor schwerwiegenden Entscheidungen warnen kannst (Sippis wollen in die komplett falsche Richtung laufen) und darauf achtest, daß jeder mal mit dem Kompaß umgeht.



Pfaditechnik

Thema: Orientierungslauf



Ort: Draußen

Dauer: etwa 1 Stunde mit Erklärung

Alter: egal

Material:

Du brauchst eine (Wander-)Karte im Maßstab 1:50 000 oder genauer (meist 1:25 000) eurer Umgebung. Papier für Zettel mußst du außerdem parat haben.

Anleitung

Vorbereitung

Auf der Wanderkarte markierst du etwa 10 bis 15 Punkte mit Klebepunkten oder mit einem Bleistift. An diesen Punkten mußst du Zettel mit Wörtern verstecken. Diese Wörter ergeben zusammen am Ende einen Lösungssatz (Sprichwort oder ähnliches).

Das Spiel

Bevor das Spiel beginnt, solltest du grundsätzliche Dinge einer Wanderkarte erklären. Was bedeuten die Höhenlinien, was das Grüne auf der Karte, was sind Wege usw. Die Gruppe bekommt dann eine bestimmte Zeit (30-40 Min.), mit der Karte loszuziehen und die markierten Punkte in beliebiger Reihenfolge abzulaufen und die dort versteckten Zettel zu suchen. Die Zettel müssen auffallend und offen sichtbar sein, mach es den Sipplingen nicht zu schwer. Wenn die Zeit vorüber ist, muß die Gruppe probieren, mit den vorhandenenzetteln (Wörtern) den Lösungssatz zusammzusetzen. Das Spiel läßt sich auch mit zwei Gruppen im Wettstreit spielen. Die beiden Gruppen bekommen unterschiedliche Punkte auf der Karte, aber die gleiche Anzahl an Punkten und denselben Lösungssatz.

Dauer

20-30
Min.

50-60
Min.

Bemerkungen:

Achte darauf, daß es für deine Sippe nicht zu anspruchsvoll ist. Benutze Punkte wie markante Wegkreuzungen, Schutzhütten u.ä. Natürlich kannst du an den Punkten auch z.B. Gegenstände verstecken, die von der Gruppe eingesammelt werden müssen oder dir noch eine spannende Spielgeschichte ausdenken...



Pfaditechnik



Thema: Materialpflege

Ort: Im Stammesheim (am besten in der Werkstatt)

Dauer: je nach Arbeitsaufwand. Zu empfehlen ist aber dies nicht zu lange zu machen, da es besonders für jüngere Sipplinge, schnell uninteressant wird.

Alter: ab 10 Jahre

Material:

Neben dem zu pflegenden / reparierenden Material benötigt mal noch entsprechendes Werkzeug (z.B. Nähezug)

Anleitung

Das Thema Materialpflege ist ein wichtiges Thema für Sipplinge (gerade, wenn ihr euer eigenes Sippenmaterial habt, für das ihr ja auch selbst verantwortlich seid). Das Thema kann auch gut in Sippenstunden eingebunden werden. Ihr könnt z.B. konkret etwas tun (Planen imprägnieren o.ä.) oder aber theoretisch besprechen, was man bei Material so alles beachten muss. Vielleicht kann diese Sippenstunde von Eurem Materialwart vorbereitet werden?

Beile, Äxte und Sägen

Pflege

- Axt- und Beilstiele lackieren
- Zum Schutz des Holzstieles muß unterhalb des Kopfes ein Türkenbund angebracht werden
- Klinge regelmäßig reinigen und vor Rost schützen. Rost mit Stahlwolle entfernen und die Klinge einölen)
- Grate (entstehen durch das Einschlagen von Häringen) am Beil mit Feile entfernen. (wegen Verletzungsgefahr)

Lagerung

- Beile und Äxte nur mit Lederschutz an Kopf lagern
- Sägen nur mit Blattschutz lagern
- Unfallverhütend in abgeschlossenem Schrank oder sicherer Kiste
- Nur trockene Lagerung um Rost zu vermeiden





Zeltmaterial (Kohten)

Reinigung

- Trockenen Schmutz entfernt man am Besten vorsichtig mit einer Bürste. Dabei muss die Plane aber 100% trocken sein. Wenn die Plane noch nass ist, reibt man die Imprägnierung unnötig stark ab und der Dreck wird eher ein-, als ausgerieben.
- Häringe mit Wasser und einer Drahtbürste gründlich waschen.
- Grate an Häreingen von Zeit zu Zeit mit einer Eisenfeile (oder Schleifstein) entfernen.

Seile

Reparatur

- Reparaturen immer so schnell wie möglich (zumindest immer notdürftig) vornehmen, damit die Planen keinen größeren Schaden davon tragen.
- Löcher flicken, größere Risse abdecken. Dafür nimmt man am Besten ein Stück Kohtenstoff, der die gesamte beschädigte Fläche gut überdeckt. Der Stoff wird dann von außen fest auf das Loch aufgenäht. (Für ein Provisorium auf Fahrt und Lager wirkt ein Gewebeklebeband von Innen bei kleineren Schäden oft Wunder!)
- Kleine Risse nähen
- Einen Riss näht man am Besten mit der sogenannten Bootsmannsnaht. Dabei sollte die Naht immer ein Stück über den Riss hinaus gehen.

Lagerung

- Seile vor Ungeziefer geschützt z.B. in einem Schrank oder einer Sippenkiste
- Seile sollen beim aufrollen nie verdreht sein. Beim Aufwickeln darauf achten, dass keine "Achter" entstehen.
- Ein Seil sollte immer ordentlich zusammengelegt werden.
- Seile nur trocken lagern.

Reinigung

Am Besten zuerst Verschmutzung vermeiden! Jede Reinigung vermindert die Qualität eines Seiles!

Festes Abbürsten vermeiden., denn Sandkörner können dabei wie Schmirgelpapier wirken. dadurch werden die Fasern geschädigt.

Bemerkungen:

Das Thema Materialpflege ist wichtig um das Sippen-/Stammesmaterial in Ordnung zu halten, darf aber nicht zu sehr in die Länge gezogen werden. Man sollte es immer wieder mit Spielen auflockern. Je ordentlicher eine Sippe ihr Material pflegt, desto weniger Arbeit hat sie damit.



Pfaditechnik



Thema: Schwarzzelte bemalen mit der Stupftechnik

Ort: draußen

Dauer: mind. 4 Std. (je nach Plane, nicht zu viel vornehmen!)

Alter: ab ca. 14 Jahre

Material:

Schwarzzeltplanen, die bemalt werden sollen, weiße Siebdruckfarbe, Stupfpinsel, Wasser und Wasserbehälter, Schere, Kreide, Schablonenpapier, Wachs oder Nadeln und Holzbrett

Anleitung

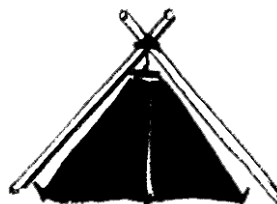
Wenn ihr euch entschlossen habt, eure Kohte oder Jurte zu verzieren, macht euch einen Entwurf im Maßstab 1:1 und probiert aus, wie er auf dem Zeltstoff wirkt. Bei einer Seitenplane ist das einfach. Nicht aber bei der Kohte. Baut eure Kohte auf und bringt dann den Entwurf an. Geht nun in einige Entfernung und ihr werdet merken, dass sich die Dar-

stellung dem Betrachter in einer anderen Art und Weise darbietet. Die Darstellung



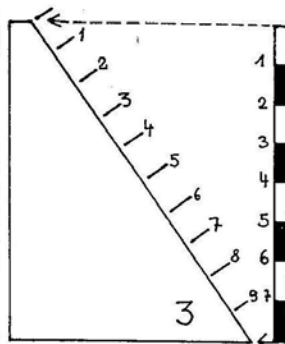
wirkt kürzer, als sie im Original ist. Das kommt durch die Schräge der Kohtenplane. Die Kürzung beträgt etwas 10:8. Das heißt, wenn ihr ein Quadrat von 1 x 1 m aufmalt, sieht der Betrachter von 1m Breite und 80cm Höhe. Zudem sind die unteren Lilien des Quadrats nun nicht mehr gerade.

Dauer





Thema: Schwarzzelte bemalen mit der Stupftechnik



So mancher schöne Entwurf wirkt dadurch plump. Ein schöner schlanker Löwe wirkt dann auf einmal gedrunken und pummelig. D.h. die entgültige Schablone erst nach erfolgreichem

Entwurf an der aufgebauten Kohte anfertigen.

Am besten eignet sich Schablonenpapier, da dies an den Kanten nicht durchweichen kann. Die Schablone könnt ihr entweder mit Wachs oder vielen kleinen Nadeln, die ihr durch die Plane einen Holztisch oder -brett stecht, befestigen. Wichtig ist, dass die Schablone so hergestellt wird, dass sie an der Mittelnaht des Kohtenblattes und am unteren Rand angelegt werden kann. So ist garantiert, dass bei jeder Zeltplane die Darstellungen an der gleichen Stelle sitzen. Falls ihr eine so große Pappe nicht bekommen könnt, solltet ihr auf der Kohte Hilfslinien zum Anlegen der Schablone mit Schneiderkreide einzeichnen. Nach dem Gebrauch ist die Vorlage sofort von beiden Seiten gut zu reinigen, da ihr sie ja noch weiterverwenden wollt. Das gilt natürlich nur für Wasserlösliche Farbe.

Aber jetzt noch mal zum betupfen. Einen Kohtenstoff kann man nicht so richtig bemalen. Wenn ihr mal die Gebrauchsanweisung für Stoff-Farbe zur Hand nehmt, wird Euch auffallen, dass dort angegeben ist, der Stoff müsse zunächst mal gewaschen werden, damit die Appretur aus den Fasern verschwinde. Nun aber auf keinen Fall die Kohte waschen! Diese ist nämlich imprägniert. Aber es gibt noch einen weiteren Grund. Unser Kohtenstoff besteht aus 100% Baumwolle und quillt daher bei Nässe auf, wird also dicht. Deshalb helfen wir bei undichten Kohtenplanen im dicken Regen auch nach und befeuchten die Zeltplane noch mal von innen. Dieser gute Effekt beim Regen ist aber hinderlich bei einer reinen



Pfaditechnik



Thema: Schwarzzelte bemalen mit der Stupftechnik

Stoffmalfarbe. Dass Wasser dringt ein, der Stoff verdichtet sich und die Farbe kann doch nicht in die Fasern einziehen. Ein weiterer Effekt vom Bemalen ist, dass die trockene Farbe mit der Zeit schnell brüchig wird. Es gibt Risse und sie blättert ab. Darum verwenden wir einen Stupfpinsel. Bei diesem sind alle Borsten gleich lang und die Farbe wird wie bei einem Stempel senkrecht auf (oder besser in) den Stoff aufgestupft. Am besten verwendet ihr Siebdruckfarbe. Diese sind oft (im flüssigen Zustand) wasserlöslich und beständig, und vor allem decken sie gut. Bei den wasserlöslichen Druckfarben ist zu empfehlen, die Planen erst drei Wochen nach dem Bestupfen zu bügeln, um sie wetterfest zu machen. Natürlich nie direkt auf den Stoff bzw. die Farbe bügeln. Immer einen dünnen sauberen Stoff oder Papier dazwischen legen.

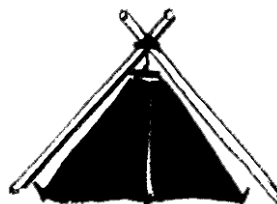
Falls die Planen an den nun bestupften Stellen doch etwas undicht (was ja eigentlich nicht passieren sollte) geworden sind, ist das kein Grund zur Panik. Ihr benutzt ein einfaches Imprägnierungsmittel, dass ihr von beiden Seiten mit Schwamm oder Schrubber vorsichtig aufträgt.

Denkt daran, dass Farben außer Weiß auf dem schwarzen Kohlenstoff nicht besonders wirken. Sie haben nicht die gleiche Leuchtkraft wie Weiß. Wenn ihr sie trotzdem verwenden wollt, setzt erst eine Schicht Weiß darunter um den anderen Farben mehr Leuchtkraft zu verleihen.

Bemerkungen:

Quelle:

Arbeitshilfe „Wir zelten schwarz“ des BdP LV Hessen, 2004;
Auszüge aus „Kenntnisse der Pfadfinderstufe“ von Umba



Pfaditechnik



Thema: Spleißen

Ort: Stammesheim, Gruppenraum, gerne aber auch draußen – geht eigentlich überall

Dauer: je nach Spleißart und Erfahrung 20 – 90 Minuten

Alter: ab 12 Jahren

Material:

Seil (am besten Spleitex, geht aber auch mit jedem anderen Seil)

Anleitung

Allgemeines

Mit Hilfe von Spleißen können Augen im Tauwerk oder dauerhafte Verbindungen von zwei gleich starken Leinen hergestellt werden. Beim Spleißen werden die Kardeele (Teile eines gedrehten Seiles) mit der eigenen (Augspleiß) oder mit einer anderen Leine (Kurzpleiß) verflochten.

- Beachte: Gespleißtes Faser- oder Drahttauwerk besitzt eine geringere Bruchfestigkeit als ungespleißtes Tauwerk.

Augspleiß

Er wird angefertigt, um ein festes Auge am Ende einer Leine zu erhalten. Er kann in drei- oder vierkardeeligem Tauwerk ausgeführt werden. Bei Fasertauwerk wird grundsätzlich gegen den Schlag der Leine gespleißt. Spleißt man ein Auge in dreikardeeliges Tauwerk, ist Folgendes zu beachten:

- Etwa fünf Törns (Umdrehungen) vom Ende der Leine entfernt, in die das Auge gespleißt werden soll, wird zeitweilig ein einfacher Takling aufgesetzt.
- Bis zu diesem Takling muss die Leine aufgetörnt werden.

Die Leine wird in Form eines Auges mit dem gewünschten Maß gelegt, wobei die losen Kardeele die im Bild 1 gezeigte Lage einnehmen.

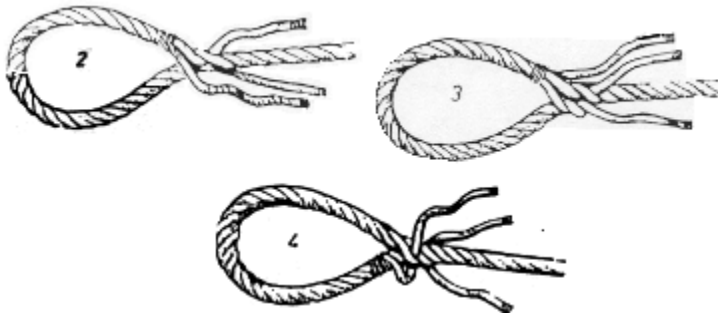


- Kardeel Nr. 2 wird unter ein Kardeel der Leine gesteckt.





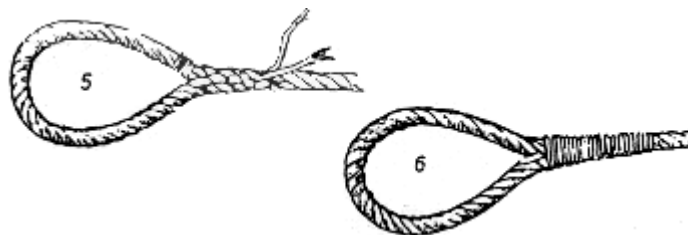
- Kardeel Nr. 1 kommt ebenfalls unter ein Kardeel der Leine, aber in eine Keep vor Kardeel Nr. 2.
- Kardeel Nr. 3 kommt in die Keep, aus der Kardeel Nr. 1 herauskommt und wird dabei etwas aufgedreht, so dass die Kabelgarne flach am Auge anliegen.
- Nach dem ersten Durchstich muss aus jeder Keep der Leine ein Kardeel herauskommen.
- Das weitere Verspleißen wird nach der Regel über ein Kardeel, unter ein Kardeel „gegen den



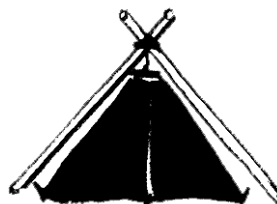
Schlag der Leine"

durchgeführt.

- Jedes Kardeel ist insgesamt dreimal zu stecken, wobei der letzte Gang mit verjüngten Kardeelen ausgeführt wird, aus denen die Hälfte der Garne herausgeschnitten wurden.
- Zum Schluss kann die Behelfstaktling entfernt und der letzte Teil des Spleißes mit Schiemannsgarn (Takelgarn) bekleedet werden.

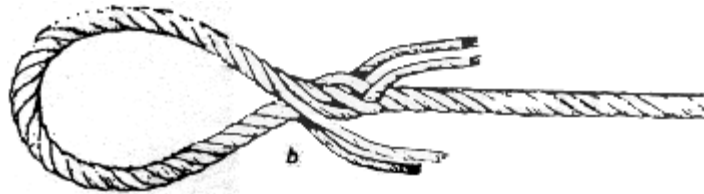


Bei der Anfertigung eines Auges in vierkardeeligem Tauwerk ändert sich lediglich der erste Durchstich der losen Kardeele. Nach dem Legen des Auges steckt man das zweite Kardeel unter ein Kardeel. Das erste Kardeel wird etwas eingedreht, in die vorhergehende Keep gesteckt und kommt aus der Keep heraus, wo Kardeel Nr. 2 eingesteckt wurde. Kardeel Nr. 3 steckt man in die Keep, aus der Kardeel 2 herauskommt. Kardeel Nr. 4 wird in die gleiche Keep gesteckt wie Kardeel Nr. 3, jedoch unter zwei Kardeele.





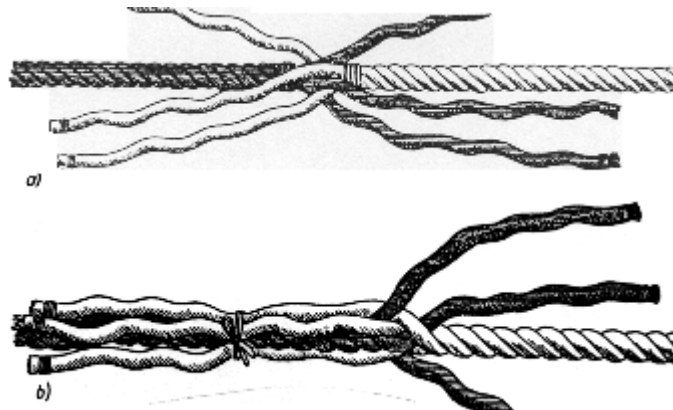
Somit kommt aus jeder Keep ein loses Kardeel.



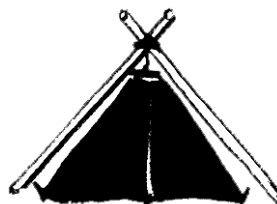
Die folgenden Arbeitsgänge werden wie beim **dreikardeeligen Augspleiß** vorgenommen.

Kurzspleiß

Er wird zum Verbinden zweier gleich starker Leinen oder der Enden einer gebrochenen Leine angewendet. Er ist jedoch nur anwendbar, wenn die Spleißverbindung nicht durch Blöcke laufen muss. Verspleißt wird nach der Regel „Über ein Kardeel, unter ein Kardeel – gegen den Schlag der Leine“. Beide Tampen der Leine werden etwa fünf Törns aufgedreht und an dieser Stelle mit einem Behelfstakling versehen. Nun steckt man die beiden Leinen so ineinander, dass je ein Kardeel der einen Leine zwischen zwei Kardeelen der anderen liegt.



Danach wird mit einem Kardeel der einen Leine über ein und unter ein Kardeel der anderen Leine geschlagen. Das wird bei drei- und vierkardeeligem Tauwerk mit jedem Kardeel beidseitig durchgeführt. Nach dem ersten Durchstich können die Behelfstaklinge entfernt werden. In der Regel wird auf jeder Seite dreimal durchgesteckt, wobei der letzte Durchstich bereits mit verjüngten Kardeelen erfolgt.



Pfaditechnik

Thema: Spleißen



Rückspleiß (Spanischer Takling)

Sie ist ein Element weiterer Zierknoten. Spleißt man nach der Anfertigung einer Hahnepot die Kardeele rückläufig in das Tauwerk, entsteht ein Spanischer Takling oder auch „Rückspleiß“ genannt.



Bemerkungen:

Es erfordert etwas Übung, aber dann will man das Spleißen nicht mehr missen. Weiteres zu diesem Thema findet ihr auch in diversen Pfadfinder- oder Seemannshandbüchern, im Internet oder in der Arbeitshilfe „Wir zelten schwarz“ des BDP-Landesverbands Hessen



Pfaditechnik



Thema: Stupf-Projekt „Guckloch bauen“

Ort: draußen

Dauer: mind. 1,5 Std.

Alter: 10-12 Jahre

Material:

1 alte Theaterplane, weiße Stoffmalfarbe, 2 Jurtenseitenstangen, 4 Heringe (oder vier Holzpflocke, die dann mit dem Beil unten angespitzt werden), 4 Abspannseile, Pinsel, Wasser und Wasserbehälter, Schere, Kreide, Beil

Anleitung

Nehmt die Plane und schneidet ungefähr auf Kopfhöhe (evtl. niedriger, wenn die Plane nicht hoch genug ist...) mittig ein Oval hinein, durch das genau ein Gesicht passt.

Jetzt könnt ihr auf einer Seite eine lustige Figur darauf malen, wobei das Gesicht fehlen und am Platz des leeren Loches stehen soll. Die Form könnt ihr vorher mit Kreide vorzeichnen. Wie ihr am besten die Farbe auftragt, lest in der Sippenstundenidee „Schwarzzelte bemalen mit der Stupftechnik“.

Wenn die Plane fertig und getrocknet ist, könnt ihr sie mit den Seitenstangen so aufstellen, wie auf dem Bild zu sehen ist...



Dauer

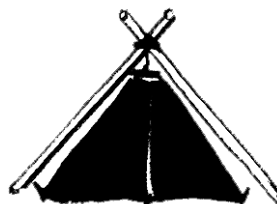
5 min.

60 min.

15 min.

Bemerkungen:

Wenn ihr wollt, nehmt die plane mal mit auf ein Lager, wenn´s nicht regnet, kann man sie prima in eine Jurte oder Hochkohte integrieren... Witzig wird´s wenn jemand unwissendes rein- oder rausguckt.



Pfaditechnik



Thema: Verfolgungsjagd mit Waldläuferzeichen

Ort: Wald und Wiese (den Sipplingen vertrautes Gelände!)

Dauer: 30-60 Minuten

Alter: Egal

Material:

Nichts.

Anleitung

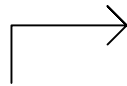
Dauer

Die Waldläuferzeichen

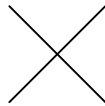
Für eine spannende Verfolgungsjagd braucht ihr eigentlich nur die einfachsten (etwa 2 bis 3) Waldläuferzeichen. Wenn dir aber noch andere Spielideen einfallen, kannst du natürlich auch noch andere Zeichen benutzen. Neben den hier vorgestellten gibt es auch noch einige weitere Zeichen (einfach in Pfadfinderbüchern oder im Internet unter Suchbegriff „Waldläuferzeichen“ oder „Wegzeichen“ nachschauen).



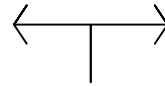
Geradeaus



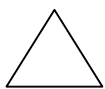
Nach rechts



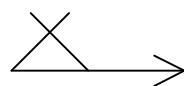
Hier bist du falsch



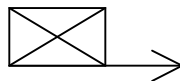
Nach links
und/oder rechts



Gefahr



Weg ins Lager



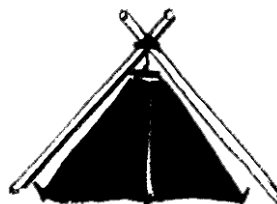
Dort findest du
eine Nachricht



Zurück zum
Ausgangspunkt

Das Spiel

Teile die Sippe in zwei Gruppen auf. Eine Gruppe wird dann mit einem Vorsprung von 10-15 Minuten vorgeschickt, deren Ziel es ist von der anderen Gruppe nicht gefangen zu werden. Sie muß den Weg, den sie zurücklegt aber immer mit Waldläuferzeichen deutlich markieren. Ihr könnt neben einfachen Pfeilen auch Nachrichten und



Pfaditechnik



Thema: Verfolgungsjagd mit Waldläuferzeichen

ähnliches über eure Spur hinterlassen (Beispiel: „Geht zur großen Eiche am Waldrand, dort befindet sich das nächste Zeichen“) Die zweite Gruppe muß dieser Spur folgen und versuchen die erste Gruppe einzuholen.

Eine Möglichkeit für die erste Gruppe, Zeit zu gewinnen, ist z.B. beide Wege einer Weggabelung mit Pfeilen zu versehen (siehe Zeichen „nach links und/oder rechts“) und einen der beiden nach 100m mit einem Kreuz („hier bist du falsch“) enden zu lassen. Die Gruppe muß dann zurück zur Gabelung um die Verfolgung auf dem anderen Weg wieder aufzunehmen.

Bemerkungen:

Neben den genauen Bedeutungen der Waldläuferzeichen muß miteinander vereinbart werden, ob sich Teile der Gruppen trennen dürfen. Außerdem muß ein Zeitpunkt feststehen, an dem das Spiel spätestens endet (nämlich nicht unbedingt erst, wenn die zweite Gruppe die erste letztendlich eingeholt hat!). Wenn das Spiel schon sehr schnell endet (also die erste Gruppe schon sehr schnell gefangen wurde), kann man den Spieß ja mal umdrehen, d.h. Gruppe Nummer 2 wird jetzt von der ersten Gruppe verfolgt.



Spiele



Spiele

Thema: Spiel: Evolutionsspiel



<u>Ort:</u> draußen	
<u>Dauer:</u> 10-15 min (ist stark von der Personen Zahl abhängig)	
<u>Alter:</u> 9-99	
<u>Material:</u> -	
<u>Anleitung</u> <p>Ziel des Spieles ist es sich vom Ei zum weißen Mann zu entwickeln.</p> <p>Am Anfang des Spiels sind alle Eier und laufen in der Hocke zusammengekauert durcheinander, wenn ein Ei ein anderes trifft spielen sie gegeneinander "Schere, Stein, Papier". Derjenige der von beiden Gewinnt kommt eine Evolutionsstufe höher und ist jetzt ein Huhn, der andere bleibt leider ein Ei. Das Huhn macht Bok, bok ... und läuft leicht geduckt, während es mit seinen Armen Flügelbewegungen macht. Das Huhn sucht sich nun ein anderes Huhn und spielt gegen dieses wieder "Schere, Stein, Papier". Der Gewinner kommt wieder eine Evolutionsstufe höher und ist nun ein Dinosaurier, während der Verlierer wieder zum Ei wird und erneut versuchen muss sich weiter zu entwickeln. Der Dinosaurier läuft mit schweren Schritten durch die Gegend und rudert mit seinen Armen in der Luft rum. Der Dinosaurier sucht sich nun auch wieder einen zweiten seiner Art und spielt gegen ihn. Nun wird er zum Ninja, der Ninja macht mit seinen Händen Karate-Übungen und macht dabei entsprechende Geräusche. Wenn ein Ninja geschlagen wird, wird er ein weißer Mann, was die letzte Evolutionsstufe ist. Der weiße Mann zupft sich am Bart rum und steht dabei nachdenklich am Rande das Spielfeldes und schaut interessiert dem treiben zu.</p> <p>Zuende ist das Spiel, wenn fast alle die Stufe das weißen Manns erreicht haben und es von jeder anderen Art nur noch einen gibt, so das keiner mehr gegeneinander Spielen kann.</p>	<u>Dauer</u> Ca. 10 Min.
<u>Bemerkungen:</u> <p>Damit das spiel gut funktioniert solltet ihr mindestens so um die sieben Personen seien, wenn ihr also zu wenige seid, tut euch doch einfach mal mit einer anderen Sippe zusammen</p>	



Spiele

Thema: Geländespiel „Waldgeisterprüfung“



<u>Ort:</u> im Wald	
<u>Dauer:</u> ca. 30 min	
<u>Alter:</u> 11-13 (je nach Schwierigkeit der Fragen...)	
<u>Material:</u> Zettel/ Stifte, Evtl. Faden zu Spielfeldbegrenzung, Zettel mit Fragen drauf, Urkunden, Lebensbändchen (Wolle), Verkleidung für „Waldwuffel“	
<u>Anleitung</u> Spielgeschichte (evtl. vorlesen): <i>„Wir befinden uns gerade in der Waldgeisterschule. In den letzten Wochen haben die Waldgeister vieles dazugelernt und sollen nun eine Waldgeisterprüfung machen, damit ihr Lehrer weiß, daß sie sich in Zukunft auch gut um den Wald kümmern werden. Wer die Prüfung am besten schreibt, soll den heißumworbene Titel des „Super-Waldgeist´s“ bekommen.“</i> Gruppen: Jeder Spieler spielt alleine für sich. Aufbau: Im Wald muß ein bestimmtes Gebiet (evtl. mit Grenzfaden o.ä.) begrenzt werden. An verschiedene Bäume (ca. jeder dritte) wird ein Zettel mit einer Nummer und einer Frage zum Thema Natur gehängt (nicht zu viele, nicht zu wenige, z.B. 20). Der „Waldgeisterlehrer“ (Spieleitung) sollte diese Fragen noch einmal mit Antworten auf einem extra Zettel bereit halten. Das Spiel: Auf ein Signal des Lehrers hin laufen alle Waldgeister in das Gebiet mit den Fragen. Mit Zettel und Stift laufen sie von Baum zu Baum und schreibt erst die Nummer- dann die Antwort zu jeder Frage auf. Es darf währenddessen nicht geredet werden - es handelt sich schließlich um eine Prüfung... Wenn das Signal ein zweites Mal ertönt (nach ca. 25 Minuten), müssen alle zurück zum Lehrer kommen und ihre Zettel abgeben.	<u>Dauer</u> Ca. 10 Min.



Spiele



Thema: Geländespiel „Waldgeisterprüfung“

Jetzt werden die Punkte gezählt. Wer die meisten Punkte hat, bekommt die „Superwaldgeisterurkunde“. Alle anderen bekommen eine „Waldgeisterprüfungsurkunde“ auf welcher steht, wie viele Fragen richtig beantwortet wurden...

Der „Waldwuffel“:

Das Spiel wird spannend durch den Waldwuffel: alle Waldgeister bekommen je ein Lebensbändchen und müssen sich während der Prüfung auch noch vor dem unbesiegbaren „Waldwuffel“ in Acht nehmen, welcher ihnen die Lebensbändchen abnimmt. Wer sein Lebensbändchen durch den Waldwuffel verliert, muss sofort den Test unterbrechen und bei seinem Lehrer ein neues Lebensbändchen holen. Gegenseitig können sich die Waldgeister nicht die Lebensbändchen klauen.

„Dann mal viel Erfolg, liebe Waldgeister!“



Spiele

Thema: Geländespiel „Waldgeisterprüfung“



Bemerkungen:

Fragen, die verwendet werden können:

(aus: „Der Natur auf der Spur“, Ravensburger Spieleverlag)

1. Warum sind Glasscherben in der Natur gefährlich?

- Tiere können sich an den scharfen Rändern verletzen. Wenn die Sonne auf Glasscherben scheint, kann ein Feuer entstehen.

2. Nadelbäume, die wegen der Luftverschmutzung

langsam absterben, zeigen deutliche Warnsignale.

Nenne mindestens 2!

- z.B. Mißbildung der Wipfel, verstärkte Produktion neuer Triebe (Angsttriebe), Abwurf und Verfärbung der Nadeln, Befall von Krankheiten und Schädlingen (Borkenkäfer)

3. Welches Insekt liefert uns Seide?

- Die Raupe des Seidenspinners (Schmetterling)

4. Was frißt der Maulwurf? Nenne mindestens 2 Dinge!

- Insekten, Insektenlarven, Schnecken und Würmer

5. Nenne drei Feinde der Feldmaus!

- Greifvögel, wie Habicht, Bussard usw., Fuchs, Wiesel, Marder, Katze, Uhu, Eule

6. Wie tragen grüne Pflanzen zur Verbesserung der Luft bei?

- Sie erzeugen Sauerstoff, den Tiere und Menschen zur Atmung brauchen. Sie erhöhen die Luftfeuchtigkeit, weil sie über die Blätter Wasser verdunsten. Sie filtern Staub aus der Luft.

7. Wie nennt man einen weiblichen Fuchs?

- Fähe

8. Wie oft im Jahr bekommt das Eichhörnchen Junge?

- 2- 5 mal

9. Erkläre, was ein Mischwald ist!

- Das ist ein Wald, in dem verschiedene Baumarten wachsen (Nadel- und Laubbäume gemischt).



Spiele

Thema: Geländespiel „Waldgeisterprüfung“



<p>10. Nenne vier Getreidearten, die bei uns wachsen! - Weizen, Dinkel, Roggen, Gerste, Hafer, Mais</p> <p>11. Wie nennt man die männlichen Bienen? - Drohnen</p> <p>12. Nenne mindestens eine Fischart, die sich bei uns im Teich aufhält!(Natürlicherweise- keine Goldfische!) - Karpfen, Hecht, Schleie, Rottfeder</p> <p>13. Zähle drei Laubbäume auf (keine Obstbäume)! - z.B. Eiche Pappel, Birke, Buche, Ahorn, Esche, Erle, Ulme, Platane, Linde, Zitterpappel, Kastanie, Eberesche, Weide</p> <p>14. Welches Tier spannt Netze aus, um andere Tiere zu fangen? - Die Spinne</p> <p>15. Nenne 2 giftige Pilze! - z.B. Fliegenpilz, Knollenblätterpilz, Satanspilz, Pantherpilz</p> <p>16. Wie heißt beim Rehwild das männliche, das weibliche und das junge? - Rehbock, Ricke, Kitz</p> <p>17. Warum können die ersten Frühlingspflanzen so früh blühen? - Diese Pflanzen haben alle Nährstoffe im Jahr vorher schon in Knollen, Zwiebeln oder verdickten Wurzelstöcken gespeichert.</p> <p>18. Nenne die vier Entwicklungsstufen der Biene! Für die richtige Reihenfolge erhält Du einen Zusatzpunkt. - Ei, Larve, Puppe, Biene</p> <p>19. Wie nennt man eine Gruppe von Wölfen? - Rudel</p> <p>20. Nenne 2 eßbare Pilze, die wir im Wald finden können! - z.B. Champignon, Maronenröhrling, Pfifferling, Steinpilz, Habichtspilz</p>	
---	--



Spiele



Thema: Groß-Brettspiele mit lebenden Figuren

Ort: draußen / drinnen in großem Raum

Dauer: etwa 30 min pro Spiel

Gruppengröße: ab 8, Mühle ab 12 bis 18 (Dame/Mühle) bzw. 30 (Halma)

Alter: 12+

Material: Seile, Tesakrepp oder Kreide (zur Markierung des Spielplans),
Tücher/Halstücher zur Kennzeichnung der Teams.
Dame: evtl. Hut o.ä. für die Damen

Idee: Gewöhnliche Brettspiele aus der Standardspielesammlung
umfunktionieren zu Großspielen.

Pädagogisches Ziel:

Die Kommunikation und Kooperation der Teilnehmer wird geschult, da sie ohne nicht weiter kommen. Nur wenn die Gruppe als Team arbeitet kann sie gewinnen.

Vorbereitung:

Die Spiele müssen angepasst werden und die Spielpläne aufgezeichnet werden

Anleitung:

Als erstes solltest du die entsprechenden Spiele in ihrer Originalanleitung kennen (siehe Spielesammlung, sicher findest du die Anleitungen aber auch im Internet).

Allgemein gilt, dass vorher am besten ein Bewegungsspiel gespielt werden sollte, da man sich bei den Spielen nicht allzu viel bewegt.

Als erstes geht es darum, dass alle das Spiel können. Dafür eignet sich am besten das kleine original Brettspiel. Einfach mal spielen.

Mühle:

Mit mindestens 12 Personen geht es los. Die Gruppe wird in zwei gleich große Mannschaften eingeteilt und darf abwechselnd eine Figur aufs Feld stellen. Sollte sich eine Mühle ergeben, dann entscheidet die Gruppe, wer von der anderen Mannschaft vom Feld gehen muss. Sinnvoll ist es, wenn die Personen,



Spiele



Thema: Groß-Brettspiele mit lebenden Figuren

die auf dem Feld sind, sich hinsetzen oder -hocken. Sind alle auf dem Feld darf sich abwechselnd bewegt werden und ab drei Personen darf man dann springen!

Halma:

Das normale Feld muss hierfür angepasst werden, sodass in jeder Ecke nur 6 Felder sind (bei mehr als 18 Personen 10 Felder).



Je nach Gruppengröße in zwei bis drei Gruppen aufteilen und in die Ecken stellen. Die Ecken müssen dabei nicht unbedingt ausgefüllt werden, aber mindestens 4 Personen pro Ecke sind schon sinnvoll.

Dame:

Auch hierfür muss das Spielfeld evtl. verkleinert werden. Es ist nicht unbedingt notwendig, dass es quadratisch ist. Achtung, alle dürfen sich entweder nur auf den weißen oder nur auf den schwarzen bewegen.

Damen können entweder mit einem Hut o.ä. gekennzeichnet werden, oder die Dame nimmt eine andere Person auf den Rücken.



Spiele

Thema: Groß-Brettspiele mit lebenden Figuren



Varianten (für alle Spiele):

Man kann die Kommunikation einschränken: Es darf nur noch nonverbal kommuniziert werden.

Sei kreativ: Welche Spiele könnte man sinnvoller Weise noch umfunktionieren?

Autor:

Marcus Rohrbach (maroffm@gmx.de): Positive oder negative Erfahrungen gesammelt. Ich freue mich über Rückmeldungen

Quellen:

Die Idee kommt aus dem Buch "Kooperative Abenteuerspiele 2" von Rüdiger Gilsdorf und Günter Kistner



Spiele

Thema: Spiel: Luftballon abtreten



Ort: drinnen

Dauer: ca. 10 min

Alter: 9-99

Material: Luftballons, Schnur, evt. Schere oder Messer

Anleitung

Jeder Spieler bekommt mit einer Schnur einen aufgeblasenen Luftballon um das Bein gebunden.
Ziel des Spiels ist es, die Luftballons der anderen Spieler durch abtreten zum platzen zu bringen, ohne das der eigene platzt.

Dauer

Ca. 10
Min.

Bemerkungen:

Quelle: www.graue-adler.de (Vielen Dank!)



Spiele

Thema: Spiel: Pik-Kreuz-Herz-Karo



Ort: drinnen

Dauer: ca. 15 min

Alter: 9-99

Material: Kartenspiel, Stühle

Anleitung

Die Spieler sitzen in einem Stuhlkreis. Das Kartenspiel wird vom Spielleiter gemischt und die Spieler erhalten jeweils eine Karte. Jeder merkt sich die Farbe seiner Karte. Nachdem die Karten zurückgegeben wurden, beginnt der Spielleiter nach und nach Karten oben vom Kartenstapel zu ziehen und die Farbe dieser laut zu nennen. Wird die eigene Farbe genannt, zieht man einen Stuhl weiter nach links. Ist der Platz schon besetzt, setzt man sich einfach auf den Schoß des Mitspielers. Sitzt einem allerdings jemand auf dem Schoß, kann man nicht weiterziehen. Gewonnen hat derjenige, der als erstes wieder seinen ursprünglichen Platz erreicht hat. Allerdings nur, wenn keiner auf diesem Platz sitzt. Anderen Falls muss er eine Ehrenrunde drehen und auf die nächste Gelegenheit hoffen.

Dauer

Ca. 15 Min.

Bemerkungen:

Quelle: www.graue-adler.de (Vielen Dank!)



Spiele

Thema: Spiel: Prominentenraten



<u>Ort:</u> drinnen	
<u>Dauer:</u> ca. 15 min	
<u>Alter:</u> 9-99	
<u>Material:</u> selbstklebende Zettel (oder Zettel und Klebeband), Stifte	
<u>Anleitung</u> <p>Jeder Spieler erhält einen Selbstklebenden Zettel (post-it) und einen Stift. Nun denkt sich jeder für seinen rechten Nachbarn eine prominente Persönlichkeit aus. Schreibt diese auf den Zettel, der an der Stirn der zur Rechten sitzenden Person befestigt wird.</p> <p>Jetzt wird nach der Reihe geraten, wen man an der Stirn kleben hat. Dabei sind nur Fragen erlaubt, die mit "ja" oder "nein" beantwortet werden können. Wird eine Frage mit "nein" beantwortet, so ist der nächst dran.</p>	<u>Dauer</u> Ca. 15 Min.
<u>Bemerkungen:</u> Quelle: www.graue-adler.de (Vielen Dank!)	



Spiele

Thema: Spiel: Schallmauer



<u>Ort:</u> drinnen (Vorsicht: Lärm!)	
<u>Dauer:</u> ca. 10 min	
<u>Alter:</u> 9-99	
<u>Material:</u> -	
<u>Anleitung</u> <p>Es werden zwei Gruppen gebildet. Die Gruppen stellen sich in ca. 10m Entfernung auf. Die eine Gruppe überlegt sich ein möglichst langes kompliziertes Wort, das sie einem Mitglied der anderen Gruppe ins Ohr flüstert. Dieser muss sich jetzt hinter die Gruppe stellen. Auf Kommando fängt der hintere an das Wort zu brüllen, damit seine Gruppe das Wort verstehen kann. Gleichzeitig schreit aber auch die "Mauer" so laut wie möglich, um gerade dies zu verhindern. Wenn das Wort verstanden wurde, ist es an der Gruppe sich ein Wort auszudenken.</p>	<u>Dauer</u> Ca. 10 Min.
<u>Bemerkungen:</u> Quelle: www.graue-adler.de (Vielen Dank!)	



Spiele

Thema: Ein Spiel selbst erfinden



Ort: Heim oder wo immer ihr basteln könnt

Dauer: Je nach Art des Spiels 1-6 Sippenstunden (a 2 Std.)

Alter: unbegrenzt

Material:

Pappe oder Holz, Stifte, Farbe, Lineal, Klebeband,... Bastelmaterial eben – und viel Kreativität

Anleitung

Ein Spiel als Vorlage aussuchen (Wir haben z.B. Monopoly genommen) oder komplett neu erfinden.
Spielbrett entwerfen, erstmal auf Papier vorzeichnen, dann auf Pappe oder Holz übertragen.
Spielregeln aufstellen und Spielfiguren basteln.
Am Besten das Spiel ein paar Mal durchspielen, um herauszufinden, wo noch Änderungen/ Verbesserungen notwendig sind.

Besonders viel Spass macht das ganze übrigens, wenn Ihr das ganze Spiel auf Eure Sippe „umdichtet“... Wir haben bei Monopoly die Strassen nach uns benannt und die Ereignisse sind alles Ereignisse, die wir als Sippe wirklich mal erlebt haben. Statt Spielgeld nehmen wir Gummibärchen, denn unsere Sippe isst diese für ihr Leben gern!

Wenn das Spiel dann einwandfrei läuft:
Herzlichen Glückwunsch!!!

Dauer

Bemerkungen:

Einfach der Phantasie freien Lauf lassen. Es gibt keine Grenzen! Idee und Vorstellung auf der Herbst-LV 2004 von der Sippe Ent des Stamm Hattstein.



Spiele

Thema: Spiel: Totblinzeln



<u>Ort:</u> drinnen	
<u>Dauer:</u> ca. 10 min	
<u>Alter:</u> 11-99	
<u>Material:</u> Kartenspiel	
<u>Anleitung</u> <p>Aus einem Kartenspiel werden so viele Karten, wie Spieler genommen. Eine Karte wird zuvor als Karte für den Mörder bestimmt, z.B. die Herz Dame. Die Karten werden nun gemischt und an die (im Kreis sitzenden) Spieler verteilt, dabei darf niemand die Karten der anderen sehen. Derjenige, der die Herz Dame bekommen hat, ist der Mörder und muss nun versuchen seine Mitspieler durch möglichst unauffälliges zublinzeln zu ermorden. Wer angeblinzelt wurde, fällt "tot" zu Boden.</p> <p>Der Mörder versucht so viele Mitspieler wie möglich totzublinzeln, ohne dass die anderen ihn als Mörder bemerken. Aufgabe der anderen hingegen ist es so schnell wie möglich herauszufinden, wer der Mörder ist, bevor sie selbst ermordet werden. Äußert jemand einen Verdacht, muss er warten bis ein zweiter auch einen Verdacht äußert. Stimmen beide Verdächtigungen überein und sind sie richtig, ist der Mörder gefasst. Stellt sich der Verdacht als falsch heraus, oder können sich beide nicht einigen, sind beide Verdächtige tot. Das Spiel geht so lange bis der Mörder gefasst wurde, oder alle tot sind.</p>	<u>Dauer</u> Ca. 10 Min.
<u>Bemerkungen:</u> als draußen-Variante: Zublinzeln Quelle: www.graue-adler.de (Vielen Dank!)	



Spiele

Thema: Interkulturelles Quiz



Ort: drinnen oder draußen

Dauer: je nach Art der Durchführung 20 Min. bis ca. 1½ Stunden

Alter: ab 11 Jahre

Material: evt. einen Würfel oder ein Mensch-Ärgere-Dich-Nicht Spielbrett...

Anleitung

Man kann dieses Quiz auf verschiedenste Art durchführen! Wenn ihr es also zu langweilig findet, die Fragen einfach nur reihum zu stellen, könnt ihr auch eine Art Eckenraten daraus machen oder es eben mit einer Partie „Mensch-Ärgere-Dich-Nicht“ verbinden. Dann muss zum Beispiel jedes Mal, wenn eine 6 (oder eine andere Zahl) gewürfelt wurde, eine der Quizfragen beantwortet werden, bevor man seinen Spielstein weiter rücken darf. Genauso gut, kann man es auch mit einem anderen Würfel- oder Kartenspiel kombinieren!

Lasst Euch einfach etwas Nettes einfallen!!

Schön ist es natürlich, wenn dem Gewinner ein kleiner Preis winkt ;-)
)

Dauer

20 Min.-
1½ Std.





Die Quizfragen:

1. Was ist Ayran ?

Eine Süßigkeit, die besonders beim Zuckerfest gegessen wird ein Getränk aus Joghurt oder Buttermilch das erste Gebet morgens kurz vor Sonnenaufgang

2. Den türkischen Hand-Stirnuß machen in der Regel

Erwachsene bei Kindern Kinder bzw. Gleichaltrige untereinander Jüngere bei Älteren ?

3. Du besuchst eine türkische Freundin oder einen Freund zu Hause. Was machst du in der Regel, wenn du dorthin kommst und nicht in ein Fettnäpfchen treten willst?

Du bringst auf jeden Fall ein kleines Gast-Geschenk mit Du begrüßt den Freund/ die Freundin und die Eltern mit den türkischen Küsschen auf jede Wange Du ziehst die Schuhe an der Wohnungstür aus

4. Die meisten Türken sind

Schiiten Aleviten Sunniten

5. Wie oft beten gläubige Moslems am Tag, wie oft ruft in islamischen Ländern der Muezzin sie zum Gebet ?

3 mal 5 mal 7 mal

6. Wer muß/ soll während des Ramadan nicht fasten?

Kinder, Kranke, Schwangere alte Männer junge Frauen

7. Das Zuckerfest und das Opferfest liegen nach unserem Kalender jedes Jahr um wie viele Tage früher?

Ca. 9 Tage ca. 11 Tage ca. 15 Tage

8. Das Opferfest geht zurück auf die alttestamentarische Geschichte von

Abraham Moses Noah

9. Wieviele „Säulen“ des Islam gibt es?

5 7 9

10. Was bedeutet diese Geste z.B. in Frankreich, Belgien oder Tunesien?

Null, wertlos Ausgezeichnet Arschloch, Homosexueller



Spiele

Thema: Interkulturelles Quiz



- 11. Was müssen gläubige Moslems vor jedem Gebet waschen?**
Die Füße Gesicht, Hände und Füße Hände und Gesicht
- 12. Wie wird der türkische Buchstabe „ş“ ausgesprochen?**
Z wie Zebra sch wie Schaukel s wie Susi
- 13. Wie nennen Türken ihre ältere Schwester?**
mit ihrem Namen Abla Abi
- 14. In welchem Staat haben die hier lebenden TAMILIN in der Regel früher gelebt?**
In Indien in Sri Lanka in TAMILIN
- 15. Die meisten TAMILIN sind**
Katholiken Buddhisten Hindus ?
- 16. Aus welcher Gegend der ehemaligen Sowjetunion kommen die meisten Russland-deutschen Aussiedler in den letzten Jahren?**
Aus Sibirien aus Moskau und Umgebung aus Kasachstan ?
- 17. Wie sind die Russlanddeutschen in die Gegend der Sowjetunion gekommen, aus der sie jetzt aussiedeln?**
Weil sie dort gute Lebensbedingungen vorfanden weil sie im 2. Weltkrieg zwangsweise dorthin umgesiedelt wurden aus religiösen Gründen
- 18. Welcher Religion gehören die Bosnier meist an?**
Dem Islam der katholischen Kirche der orthodoxen Kirche ?
- 19. Ein Deutscher, ein Japaner und ein US-Amerikaner essen gemeinsam in einem Restaurant. Das Fleisch ist verbrannt, was natürlich alle merken. Nach dem Essen kommt die Kellnerin und fragt, ob es geschmeckt hat. Wie wird wohl der Japaner reagieren?**
Er wird den knackigen Salat, die Zwiebel und sonstigen Beilagen loben, aber kein Wort über das Fleisch verlieren Er wird das Fleisch kritisieren und über den Rest nichts oder nichts Nettens sagen Er wird die Beilagen loben und eine schwache Kritik am Fleisch üben
- 20. Um jemanden herbeizuwinken, wird in manchen Ländern mit nach unten gerichteter Handfläche gewinkt. U.a. in welchem Land?**
In Großbritannien in der Türkei in Ex-Jugoslawien



Spiele

Thema: Geländespiel „Handel“



Ort: draußen

Dauer: 60 Minuten

Alter/TN:

Das Spiel ist für zwei Sippen (bzw. 2 Gruppen, können auch gemischt werden, Gruppengröße ca. 5-10 Personen), die gegeneinander spielen.

Zusätzlich werden vier Personen für Posten gebraucht (z.B. die SiFüs, oder einfach RRs aus dem Stamm oder freiwillige aus der Sippe selbst). Eine weitere Person ist die Spielleitung.

Material:

- ca. 50-100 Luftballons (oder Wasserbomben o.ä.) als Handelswaren
- Geldscheine (ca. 200 000, Scheine zu 10, 50, 100 und 200)
- Aufgaben und Material für Posten (vorher zusammenstellen!)
- Etwas, um die Grenze zu markieren...
- Markierung zentraler Lagerverkauf
- „Verkleidung“ für den Schwarzhändler
- Signal für Phasenwechsel (Topfdeckel, Pfeife o.ä.)
- Preislisten für Alle Posten

Anleitung

Vorbereitung:

Bereits zu Hause solltest du dir genügend Aufgaben für die Posten ausdenken, damit es nicht zu langweiligen Aufgaben wie „Holz holen“ kommt... Wenn du willst, wende dich an den DoTTeR, wir haben für dieses Spiel im Rahmen der Sternfahrt 2006 eine lange Liste spannender Aufgaben zusammengestellt...

Im Spielgebiet muss vorher die Grenze markiert werden (siehe Bild). Dazu markierst du z.B. einfach die Bäume (viele, vielleicht jeden zweiten?) auf der Linie, die die Grenze sein soll. Du kannst das mit Kreidestrichen machen oder mit roter Wolle o.ä..

Außerdem müssen alle Posten bescheid wissen, was sie zu tun haben. Die Aufgaben und das ggf. dafür benötigte Material muss verteilt werden und die Posten verteilen sich im Wald. Erkläre dann den TN das Spiel, danach geht's du mit ihnen zum zentralen Warenverkauf, wo das Spiel beginnt.

Dauer



Spiele

Thema: Geländespiel „Handel“



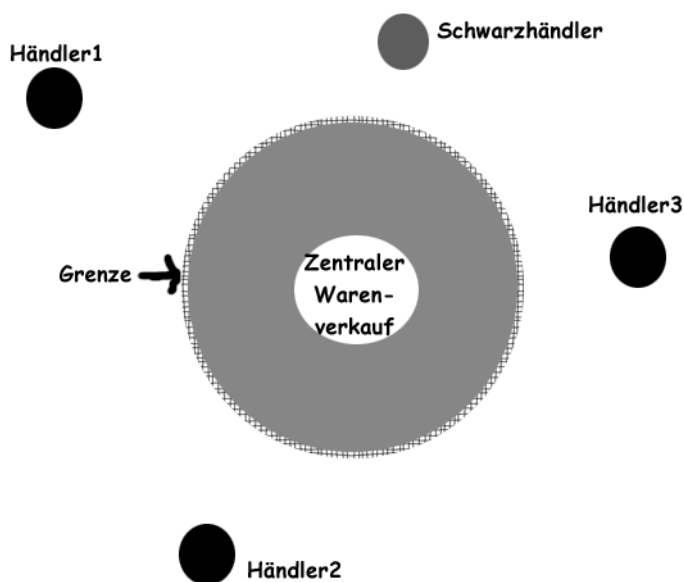
Spielanleitung:

Es geht um Internationalen Handel, über Grenzen hinweg... Ziel des Spiels: so viel Geld wie möglich haben.

Das Spielfeld ist kreisförmig. In der Mitte des Kreises befindet sich der zentrale Warenverkauf. Dort steht die Spielleitung und verkauft Handelswaren (Luftballons). Jede Gruppe bekommt ein Startkapital (700) und kann damit beliebig viele Waren einkaufen.

Diese müssen nun zu Händlern außerhalb der Landesgrenze gebracht und dort für mehr Geld wieder verkauft werden.

Spielplan:



„Konkurrenzkämpfe“

Die Gruppen dürfen sich beliebig aufteilen. NUR in der Zone zwischen zentralem Warenverkauf und Grenze (hier graue Fläche) dürfen sich Spieler überfallen. Dann kommt es zum Konkurrenzkampf:

1. Gekämpft wird immer im **Duell**, Mann/Frau gegen Mann/Frau. Treffen mehr Leute aufeinander, wird eine Person pro Gruppe bestimmt, um den Kampf auszutragen!
2. Wer beim Kampf eine Ware dabei hat, darf die **Kampftechnik bestimmen**.
3. Es gibt drei Möglichkeiten, den Kampf auszutragen:



Spiele

Thema: Geländespiel „Handel“



- a) **U-Spiel** (wer am längsten, ohne Luft zu holen, laut „Uuuuuuu“ schreit)
- b) **Wer zuerst lacht** (dabei müssen sich die zwei Kämpfer in die Augen sehen, es darf nichts gesagt und keine Grimassen geschnitten werden)
- c) **Arme** (Beide Personen halten die Arme im 90° Winkel hoch, dazu nehmen sie ein Bein hoch, und stehen so nur noch auf einem Bein. Wer das am längsten aushält, hat den Kampf gewonnen.

Wenn bei einem Überfall keiner eine Ware dabei hat, passiert nichts. Wenn beide eine Ware dabei haben, muss sich geeinigt werden oder der Kampf fällt aus.

Wer den Kampf verliert muss eine seiner Ware an den Gegner abgeben und muss diesen mit der Ware laufen lassen.

Händler/Posten

Es gibt „normale“ Händler, das sind drei der Posten. Sie bezahlen für eine Ware ungefähr das 1,5 fache des Preises (siehe Preisliste), den die Ware im zentralen Warenverkauf hat. Die normalen Händler sind fest stationiert und seriös. Sie bewegen sich also nicht und haben stabile Preise. Man erkennt Händler daran, dass sie im Wald sitzen und ein Halstuch um den Kopf gebunden haben.

Es gibt auch einen Schwarzhändler. Er ist der vierte Posten und läuft in Sichtweite der Grenzlinie herum. Er muß erst „gefangen/gefunden“ werden. Man erkennt ihn daran, dass er alleine herumläuft und eine Schwarzzeltplane als Umhang trägt (oder eine andere Verkleidung). Der Schwarzhändler gibt, je nach Laune oder Geschick der Gruppe zwischen 0,5 und 3 mal den ursprünglichen Preis für die Ware (je nachdem, wie gut eine Aufgabe erfüllt wird).

Bei allen Posten (Händler und Schwarzhändler) muss eine Aufgabe (z.Th. internationales) erfüllt werden, bevor es zum Handel kommt. So werden die Händler überzeugt, dass sie mit guten Händlern zusammenarbeiten.

Hat ein Händler kein Geld mehr, muss er sich beim zentralen Warenverkauf welches holen. Er darf aber solange NICHT handeln!

Es gibt verschiedene Spielphasen (3 im 20 Minuten-Takt), mit denen



Spiele

Thema: Geländespiel „Handel“



die Preise sich ändern... Nach einer Phase gibt die Spielleitung aus der Mitte des Spielfeldes (zentraler Warenverkauf) ein lautes Signal, trotzdem sollte jede/r Posten, Händler etc. eine Uhr haben...

Preise:

Phase	Zentraler Warenverkauf	Normale Händler	Schwarzhändler
1	100	150	50-200
2	150	200	100-300
3	200	300	100-400
4	250	300	100-300

Die Gruppe mit dem meisten erwirtschafteten Geld gewinnt. Preis: irgendwas leckeres, einfaches, z.B. Schoki oder Gummibärchen.

Bemerkungen:

Man kann das Spiel zu einem bestimmten Thema machen, wenn alle Postenaufgaben ein bestimmtes Thema haben. Auf der Sternfahrt 2006 wurde ein ähnliches Spiel mit 10 Gruppen durchgeführt, hier war das Thema „Kulturen“. Die Aufgaben waren zu den Themen „Ich und meine Alltagskultur“ / „Pfadikultur“ und „Andere Kulturkreise“ ...



Spiele



Thema: Stratego als Geländespiel

Ort: draußen. Auch Turnhalle o.ä. möglich. Fläche je nach Gruppengröße. Sowohl freie Fläche, z.B. große Wiese, aber auch Wald o.ä. Gelände ist möglich

Dauer: etwa 10-45 min pro Spiel, je nach Gelände und Gruppengröße

Gruppengröße: ab 12 bis ca. 40. Varianten gegebenenfalls auch mit weniger Spielern möglich.

Alter: 12+ (eher für ältere Siplinge und R&Rs)

Material: Ausgedruckte Figuren auf Papier.

Die Figuren kannst unter

<http://www.stamm-turtle.de/download/spiele/stratego/> downloaden.

Falls sie dort irgendwann nicht mehr sein sollten, kontaktiere einfach den Autor (siehe unten).

Idee: Das Brettspiel in Groß mit selbst agierenden Personen zu fördern

Pädagogisches Ziel:

Physische Aktivität, Strategiefindung, Teamarbeit.

Die Kommunikation und Kooperation der Teilnehmer wird geschult, da sie ohne nicht weiter kommen. Nur wenn die Gruppe als Team arbeitet kann sie gewinnen.

Es ist sinnvoll einzuplanen das Spiel mehrmals zu spielen, damit man eine Strategie entwickeln kann.

Vorbereitung:

Spielfiguren auf zwei unterschiedliche Papierfarben ausdrucken. Im Folgenden die Anzahl der jeweiligen Figuren des Originalspiels. Die Zahlen können je nach Gruppengröße angepasst werden. Allerdings sollten es deutlich mehr als Spieler sein.

1x Feldmarschall (X), 1x General (****), 2x Oberst (***), 3x Major (*), 4x Hauptmann, 4x Leutnant, 4x Unteroffizier, 5x Mineur, 8x Aufklärer, 1x Spion, 6x Bombe, 1x Fahne

Die Stapel werden getrennt an zwei entfernte Orte auf dem Spielfeld gebracht und bilden eine Art Basisstation.



Spiele

Thema: Stratego als Geländespiel



Anleitung:

Es gibt zwei Mannschaften. Jede hat den gleichen Satz an Figuren. Ziel ist es die Fahne des Gegners abzuschlagen.

Es gibt unterschiedliche Spielfiguren, die im Duell gegen manche Spielfiguren verlieren und manche gewinnen. Es ist vorerst geheim, welche Spielfigur man ist.

Ein Spieler muss die Fahne sein. Alle anderen können sich eine andere Spielfigur aussuchen und diese später auch wieder austauschen. Wer in einem Duell verloren hat, kann sich eine neue nehmen, solange noch neue Figuren da sind.

Abgesehen von Ausnahmen schlagen in der Hierarchie höhere Figuren, die, die niedriger sind. Bei Gleichstand verlieren beide.

Die Figuren:

1. Feldmarschall (X) (Verliert nur gegen Bomben und Spion)
2. General (****)
3. Oberst (***)
4. Major (*)
5. Hauptmann
6. Leutnant
7. Unteroffizier

Figuren mit Sonderfunktionen:

8. Mineur (Bombenentschärfer schlagen Bomben und alle anderen Sonderfiguren.)
9. Aufklärer (Können rennen)
10. Spion (Gewinnt gegen den Feldmarschall)
11. Bombe (Kann niemanden abschlagen, gewinnt gegen jeden Angreifer außer Mineure)
12. Fahne (Ihre Eroberung bedeutet den Sieg.)

Alle Figuren dürfen nur gehen, abgesehen von den Aufklärern, diese dürfen rennen.

Wenn eine Figur eine andere abschlägt, muss jeder seine Identität zeigen. Der Verlierer muss seine Figur dem Gegner geben. Dieser kann sie bei der Basisstation ablegen. Sie darf in diesem Spiel nicht mehr eingesetzt werden. Der Verlierer darf immer noch mit seiner Mannschaft kommunizieren, aber erst wieder in Spiel eingreifen, wenn er sich eine neue Figur vom Vorratsstapel geholt hat. Wenn keine mehr da sind, scheidet er aus.

Hinweis: Evtl. lohnt es sich bei Unklarheit auch die Spielanleitung von dem Original-Brettspiel zu lesen und geg. dieses auch mal zu spielen.



Spiele

Thema: Stratego als Geländespiel



Im Gegensatz zum Original ist es egal ob der Spion den Feldmarschall abschlägt oder anderes herum. Es verliert immer der Feldmarschall.

Man darf nicht durch Personenketten oder über Personen (z.B. Bomben) andere Personen abschlagen, die dahinterstehen.

Varianten:

- Fahne nicht als Person, sondern als Gegenstand, der erobert werden muss. Wahlweise muss diese dann nur abgeschlagen oder zur eigenen Fahne gebracht werden.
- Zusätzlich werden Bomben nicht von Personen gespielt. Stattdessen bekommt jede Mannschaft pro Bombe ein Seil (2-10 Meter), die beliebig, aber deutlich sichtbar auf dem Boden oder zwischen Bäumen gespannt als Barriere für die gegnerische Mannschaft dienen (aber nicht für die eigene). Sie können jedoch vom Mineur entfernt werden. Dieser muss jedoch nach dem Entfernen (evtl. mit dem Seil) zur eigenen Basisstation zurück

Autor:

Marcus Rohrbach (maroffm@gmx.de):

Welche Erfahrungen hast du gemacht. Was funktioniert gut, was nicht. Ich freue mich über Rückmeldungen!

Quellen:

Wikipedia: Stichwort „Stratego“



Basteln/Spielen

Thema: Hessen



Ort: egal

Dauer: abhängig von euren Malkünsten, ca. 1,5 h

Alter: 10-?

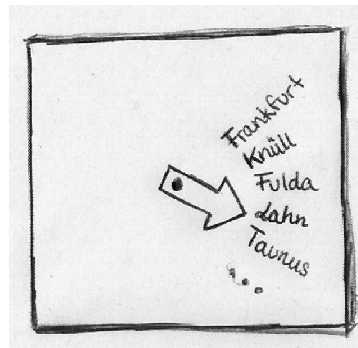
Material: altes Bettlaken, Abtönfarbe, Pinsel, dicke Pappe (mindestens 20x20cm), Musterbeutelklammer

Anleitung

1. Auf das Bettlaken malt ihr mithilfe der folgenden Karte eine schöne Hessenkarte (die das komplette Laken ausfüllt – also richtig groß!). Vielleicht teilt ihr die Karte vorher in so viele Bereiche, wie ihr Sipplinge seid, dann kann jeder an einer anderen Ecke malen. Die Karte muss nicht ganz exakt sein, aber sie sollte in der Form schon ungefähr stimmen und außerdem die wichtigsten Städte, Flüsse und Gebirge enthalten. Wenn ihr auf sonstige Details (z.B. hessische Stämme) auch Wert legt, dürft ihr natürlich noch mehr malen.
2. Solang diese Karte trocknet, könnt ihr euch daran machen, auf die Pappe im Kreis die wichtigsten Städte, Flüsse und Gebirge zu schreiben (so 20 sollten es schon sein). Wenn ihr noch andere Kategorien (z.B. Gegenden oder Landkreise) mit aufnehmen wollt, ist das auch super. Alle Sachen, die ihr auf die Pappe schreibt, müssen auf eurer Karte auch vorkommen.
3. Zum Schluss schneidet ihr aus der übrigen Pappe noch einen Pfeil aus (der so lang ist, dass er von der Mitte der Pappe auf die einzelnen Wörter zeigen kann) und macht ein Loch ans Ende des Pfeils und in die Mitte der Pappe mit den Namen. Dann steckt ihr eine Musterbeutelklammer durch und probiert ein bisschen rum, sodass man den Pfeil gut drehen kann.

Das  ist eine Musterbeutelklammer.

So in etwa sieht die Scheibe am Ende aus.



Basteln/Spielen



Thema: Hessen

4. Jetzt wird gespielt! Einer dreht den Pfeil (ruhig abwechseln) und die anderen postieren sich um die Karte (die bis dahin schon richtig trocken sein muss). Das Wort, auf das der Pfeil zeigt, wird laut vorgelesen, woraufhin alle so schnell wie möglich versuchen, auf die Stadt/ den Fluss/ das Gebirge zu hüpfen. Wie hart man dabei die anderen wegstoßen darf, dürft ihr unter euch ausmachen 😊.

Bemerkungen:

Variationen / Erweiterungen

- Bei jeder Runde einen kleinen Preis (Gummibärchen/Stück Schoko/...) für den/die Schnellste/n
- Karte um Details erweitern, wenn es zu einfach wird
- Erhöhen der Schwierigkeitsstufe: Bei einem Gebirge muss man zum nächstgelegenen Fluss hüpfen, bei einem Fluss auf eine Stadt, die an dem Fluss liegt und bei einer Stadt auf das nächstgelegene Gebirge

Hessenkarte zum Abmalen
(die roten Zahlen bedeuten nichts)



Sprituelles und Sinne



Spirituelles und Sinne



Thema: Stummer Postenlauf

Ort: Draußen, am besten in einer schönen Gegend ohne andere Menschen oder sonstige „Ablenker“ ...

Dauer:

Je nach Strecke und Anzahl der Posten 1-2 Stunden. Das hängt auch vom Alter und der „Disziplin“ der Sipplinge ab. Bei jüngeren Sipplingen ist eine kürzere Zeit besser.

Alter: 13 - 99

Material:

Material für die Posten..., Briefumschläge und Postenbeschreibungen, evtl. Karte mit Posten und Strecke

Anleitung

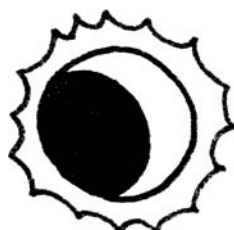
Einige Dinge lernt man oft erst zu schätzen, wenn man sie eine Weile nicht mehr hatte. Dazu zählen auch unsere Sinne. Die meisten Menschen hören, sehen, riechen, schmecken und tasten 24 Stunden am Tag wie selbstverständlich, nebenbei. Probiert einmal aus, wie es ist, wenn Ihr nicht mehr sprechen könnt...

Dazu kannst du mit deiner Sippe z.B. einen Postenlauf machen.

Bereite zu Hause einen Postenlauf für deine Sippe vor. Denke dir einige (6-10) einfache, nette Posten aus (z.B. eine bestimmte Strecke auf einem Bein hüpfen, jeder soll einen anderen Sippling malen, es soll ein einfaches (!) Kreuzworträtsel gelöst oder ein Würfel geknetet werden). Wichtig ist, dass die Posten keine schweren Aufgaben beinhalten... Schreibe die Aufgaben jeweils auf einen Zettel und packe ihn in einen Briefumschlag.

Vor der Sippenstunde solltest du alle Briefumschläge auf einer schönen Postenstrecke in guten Abständen verteilen. Entweder solltest du eine Karte mit der Strecke und der Lage der Posten vorbereiten, oder du schreibst zu jeder Aufgabe einen Hinweis, wo der nächste Posten zu finden ist.

Dauer

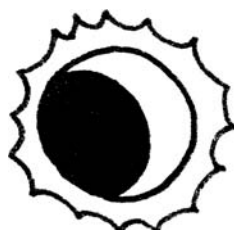


Spirituelles und Sinne

Thema: Stummer Postenlauf



<p>Am Anfang des Postenlauf bekommt die Sippe erklärt, worum es geht und bekommt entweder die Karte oder eine Beschreibung wo der erste Posten ist. Dann zieht ihr ganz einfach gemeinsam zum ersten Posten, öffnet den dort liegenden Briefumschlag, löst die Aufgabe und geht danach zum nächsten Posten.</p> <p>Das besondere oder schwierige dabei: ihr dürft ALLE kein Wort sagen! Mal sehen, ob ihr das schafft...(-:</p>	1-2 Std.
<p><u>Bemerkungen:</u></p> <p>Diese Sippenstundenidee eignet sich eher für etwas ruhigere oder ältere Sipplinge, die in der Lage sind, lange Zeit nicht zu sprechen. Ihr als SiFü´s sollt auch nicht sprechen, außer, etwas klappt nicht und ihr müsst eingreifen. Geht ansonsten gleichberechtigt mit der Sippe mit, es ist wichtig, dass ihr euch auch selbst an die Regel haltet.</p> <p>Wichtig und spannend ist, sich hinterher über die Erfahrung auszutauschen, moderiert das Gespräch ggf. etwas. Schaut, dass jede/r mal zu Wort kommt.</p> <p>Varianten: statt einem Postenlauf könnt ihr natürlich auch etwas anderes machen, z.B. Kohte aufbauen, kochen oder einfach nur einen Spaziergang... Eine andere Möglichkeit ist, statt zu schweigen, den Sipplingen die Augen zu verbinden... (vielleicht der Hälfte der Leute, die anderen führen sie, nach einiger Zeit wird getauscht...)</p>	

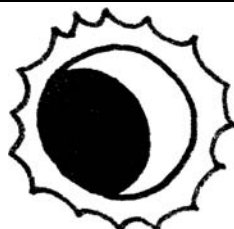


Spirituelles & Sinne

Thema: Philosophische Spiele



<u>Ort:</u> Am besten drinnen	
<u>Dauer:</u> unterschiedlich	
<u>Alter:</u> ab ca. 12 Jahren	
<u>Material:</u> Lampe oder anderes starkes Licht, Haus- oder Zimmerwand, Papier, Stifte	
<u>Anleitung</u>	<u>Dauer</u>
Einführung Man muß kein berühmter Philosoph sein, um zu philosophieren. Im Grunde ist jeder, der über Dinge des Lebens nachdenkt ein Philosoph. Übersetzt aus dem griechischem bedeutet „Philosoph“ lediglich in etwa „Freund des Wissens“. Mach das der Sippe klar, damit sich jeder traut, mitzumachen. Je nach Alter deiner Sipplinge läßt sich bei den recht einfachen Spielen auch noch weiter diskutieren.	2 Min.
Wer? Wie? Was? Warum? Typisch für einen Philosophen ist es, Fragen zu stellen. Eine Person erzählt eine frei erfundene Geschichte. Die Aufgabe der anderen ist es, möglichst viele Fragen zu stellen, die der Erzähler erst beantworten muß, bevor er fortfahren darf. Achte dennoch darauf, dass er nicht nach jedem Wort unterbrochen wird und die Fragen halbwegs sinnvoll sind.	10 Min
Platons Höhlengleichnis Platon war ein Philosoph, der im antiken Griechenland gelebt hat. Er ging davon aus, dass alle Menschen von der Wirklichkeit nur ein schattenhaftes Abbild sehen und hat dazu sein berühmtes Höhlengleichnis aufgestellt. Die Menschen sitzen gefesselt in einer Höhle mit dem Rücken zum Ausgang und sehen an der Höhlenwand nur die Schatten von dem, was sich vor der Höhle abspielt. Wenn einer entkommt, die Wirklichkeit sieht und sie den anderen erzählen will, wird ihm keiner glauben.	15 Min.

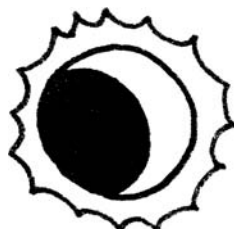


Spirituelles & Sinne

Thema: Philosophische Spiele



<p>Nun könnt ihr die Welt dieser Höhlenmenschen nachspielen. Dazu braucht einen dunklen Raum und eine Lampe, mit der ihr Schatten auf eine Wand werfen könnt. Bildet zwei Gruppen, jede sucht dann fünf Gegenstände, die sie nacheinander als Schatten an die Wand wirft. Die andere Gruppe muß diese Gegenstände erraten.</p> <p>Ich bin Du Ein witziges Spiel für zwischendurch, das auch zum weiteren Nachdenken anregen kann. Werft einen Schatten an die Wand. Nun stellen sich zwei Personen nebeneinander auf, so dass sich ihre Schatten überdecken. Eine der Personen hat die Aufgabe, alle Bewegungen (bitte langsam!) der anderen möglichst gleichzeitig auszuführen, damit weiterhin nur ein Schatten entsteht.</p> <p>Das Leben... Jeder sucht sich einen Gegenstand und vergleicht diesen nun mit dem Leben. Beispielsweise also: „Das Leben ist wie eine Pralinenschachtel, man weiß nie was man kriegt.“ (aus „Forrest Gump“)</p> <p>Perpetuum Mobile Eine Firma vergibt den Auftrag für ein Perpetuum Mobile, also einen Apparat, der einmal in Bewegung gesetzt wird und dann unendlich lange weiterläuft. Bildet Zweiergruppen, die sich jeweils in etwa 5 Minuten ein Perpetuum Mobile ausdenken sollen. Die Vorschläge sollen dann auf einem Plakat skizziert und vorgestellt werden. Diskutiert über jeden Vorschlag und stellt dar, warum dieses Perpetuum Mobile nicht funktionieren kann (Sollte es doch funktionieren, seid ihr die ersten Menschen, die eines erfunden haben...).</p> <p>Perpetuum Mobile Ihr könnt auch mit euren Körpern ein Maschine bauen, die einmal in Bewegung gesetzt wird und dann immer weiter läuft. Einer denkt sich eine Bewegung aus und wiederholt diese andauernd. Ein Zweiter fügt sich dann mit einer weiteren Bewegung (als Kettenreaktion) in die Maschine ein usw. Vielleicht schafft ihr es sogar, eine geschlossene Kette zu bilden.</p>	<p>5 Min</p> <p>5 Min</p> <p>15 Min</p>
--	---

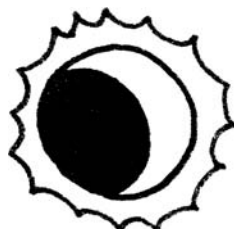


Spirituelles & Sinne

Thema: Philosophische Spiele



	10 Min
<p><u>Bemerkungen:</u></p> <p>Die verschiedenen Spiele hier sind als Ideensammlung zu verstehen und nicht unbedingt in dieser Reihenfolge und Zusammensetzung sinnvoll. Suche selber aus, was dir und deiner Sippe gefällt und ergänze das Programm durch Bewegungsspiele (Evolutionsspiel..), Lieder (Das Stundenglas..), Basteleinheiten (Philosophenbärte aus Watte..) und deine eigenen Ideen.</p> <p>Quellen: www.zzzebra.de</p>	

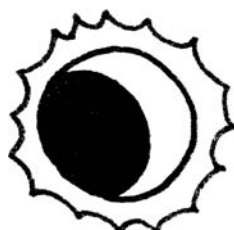


Spirituelles und Sinne

Thema: Das fehlende Ende



<u>Ort:</u> Heim/ drinnen	
<u>Dauer:</u> ca. 10 min	
<u>Alter:</u> 13 - 15	
<u>Material:</u> Zettel/ Stifte/ Einen Text (Märchen, Geschichte, Zeitungsartikel...)	
<u>Anleitung</u> 1. Ein Märchen, eine Geschichte oder vielleicht sogar ein Zeitungsartikel wird vorgelesen, dabei aber das Ende weggelassen. 2. Nun müssen sich die anderen einen passenden Schluss dazu überlegen 3. Nun werden die einzelnen Kreationen vorgelesen.	<u>Dauer</u> Ca. 10 Min.
<u>Bemerkungen:</u>	



Pfadfinderregeln



Pfadfinderregeln



Thema: "Ich will hilfsbereit und rücksichtsvoll sein."
– Situationstheater: Unterwegs im Zug

<u>Ort:</u> drinnen/draußen	
<u>Dauer:</u> ca. 30 – 60 Min., je nach Gruppengröße und Lust variabel	
<u>Alter:</u> 10-15 Jahre	
<u>Material:</u> Fotos von unterschiedlichen Personen aus Zeitungen/Zeitschriften/etc.	
<u>Anleitung</u> <p>Als Pfadfinder seid ihr häufig im Zug unterwegs und habt schon viele Situationen miterlebt, die einem auf einer solchen Zugfahrt begegnen können.</p> <p>Schneidet Fotos von Personen aus Zeitungen/ Zeitschriften/ etc. aus. Schaut, dass ihr dabei möglichst unterschiedliche Personen nehmt (spielende Kinder, alte Oma, lärmende Jugendliche, Geschäftsleute, Fußballfans, etc.). Je stärker die Kontraste, desto besser, schließlich tauchen im Zug auch alle Arten von Menschen auf. Erfindet zu jeder abgebildeten Person einen Namen, Alter, Beruf und drei charakteristische Eigenschaften.</p> <p>Anschließend lasst ihr jedes Gruppenmitglied eine Person/Rolle ziehen. Zwei bis drei Mitglieder aus der Gruppe beginnen nun, in ihrer Rolle als Reisender eine Szene zu spielen, die sich auf einer Zugfahrt abspielen könnte (z.B. Geschäftsleute beschwerten sich über spielende Kinder, Oma braucht Hilfe beim Gepäcktragen, Fußballfans randalieren, etc. ...).</p> <p>Wechselt während des Theaters alle Rollen einmal durch, indem Zuschauer einzelne Spieler abklatschen und mit ihrer Rolle in die Szene einsteigen.</p> <p>Sprecht zum Schluss in der Gruppe über die gespielten Szenen und überlegt euch, wo beim gemeinsamen Reisen Konflikte entstehen können, wie man diese lösen und sich dabei auch selbst einbringen kann, wo man selbst und wo andere evtl. etwas rücksichtsvoller sein sollten...</p>	<u>Dauer</u> -



Pfadfinderregeln

Thema: „Ich will den Anderen achten.“



Ort: drinnen oder draußen (je nach Sippengröße sollte etwas mehr Platz zur Verfügung stehen).

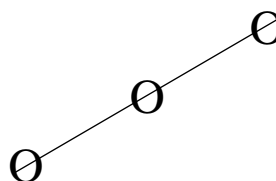
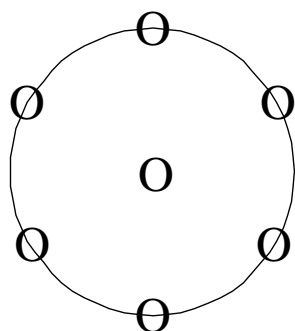
Dauer: ±5 min. Am Anfang und Ende der Sippenstunde.

Alter: egal

Material: keines

Anleitung:

Die Sippe bildet einen dichten Stehkreis. Eine Person steht in der Mitte mit geschlossenen Augen und lässt sich in gestreckter Haltung in verschiedene Richtungen fallen. Die anderen Personen müssen diese auffangen und wieder in die Senkrechte bringen. Als Variante kann man auch mehrere Gruppen zu jeweils 3 Personen bilden.



Pfadfinderregeln



Thema: „Ich will zur Freundschaft aller Pfadfinderinnen und Pfadfinder beitragen“

Ort: unterschiedlich

Dauer: unterschiedlich

Alter: egal

Material: unterschiedlich

Anleitung

Am 22. Februar feiern Pfadfinder in der ganzen Welt den „Thinking Day“, der Tag an dem Baden-Powelle und seine Frau Geburtstag hatten. Hier einige Ideen wie Pfadfinder in anderen Ländern diesen Tag feiern.

„Bipi-Zmorge“ – in der Schweiz

Dies ist eine alte Schweizer Tradition welche heute noch in wenigen Gruppen gefeiert wird! Am Bipi-Tag trifft man sich am Morgen früh, um im Pfadfinderheim gemeinsam zu frühstücken. Danach gehen alle von dort aus in die Schule oder an die Arbeit.

„Thinking-Day“ – Karte weltweit

Am „Thinking –Day“ ist es in vielen Ländern Tradition, dass man sich zu diesem Tag an Freunde/-innen aus Pfadfinderbünden Postkarten verschickt, um damit zu zeigen das man aneinander denkt. Bastelt doch in der Sippenstunde Postkarten und verschickt sie an Leute die ihr auf dem Bula oder der letzten Großfahrt kennen gelernt habt.

Kerze im Fenster – in England

In England Stellen an diesem Tag die Pfadfinder an vielen Orten Kerzen in die Fenster, um damit anzuzeigen, das hier ein Pfadfinder wohnt. Versucht es mal in eurem Dorf oder eurer Stadt und fordert auch ehemalige Pfadfinder auf auch eine Kerze ins Fenster zu stellen. Ihr werdet staunen, wie hell es am Abend des 22. Februar leuchten wird.

Quelle: Internationales Handbuch, BdP 2003

Bemerkungen:

Natürlich könnt ihr die Aktion auch an allen anderen Tagen des Jahres machen =>



Pfadfinderregeln



Thema: „Ich will aufrichtig und zuverlässig sein“

Ort: Ist egal, bei schönem Wetter auch gut draußen machbar. Ein wenig Platz braucht man jedoch für die Pantomime!

Dauer: etwa 75 min, kann aber auch länger oder kürzer gehen

Alter: kann an jedes Alter angepasst werden

Material:

- Stifte
- Ca. 20- 30 Karteikarten DIN-A 6 oder 7 (ruhig noch mehr mitbringen falls viele Ideen da sind)
- Eine Sanduhr oder eine Uhr mit Sekundenzeiger bzw. eine Stoppuhr

Anleitung

1. Man suche sich einen gemütlichen Ort und setze sich in den Kreis.
2. Auf die eine Seite der Karten werden Symbole für die Aufgabenstellungen gemalt, also ein Mund für erklären, ein Stift für Zeichnen und eine Hand für Pantomime.
3. Nun bekommt jeder drei bis vier Karten und muss auf die andere Seite einen Begriff oder eine Situation schreiben, die was mit der Pfadfinderregel „Ich will aufrichtig und zuverlässig sein“ zu tun hat. Wichtig dabei ist nur, dass man ihn auch auf die Weise, die auf der anderen Seite angegeben ist darstellen, erklären oder malen kann.
4. Wenn alle Karten beschrieben sind wird die Sippe in zwei Mannschaften eingeteilt.
5. Die Karten werden gemischt und dann wird gespielt:
 - Am besten ist es, wenn die Mannschaften immer abwechselnd sitzen
 - Ziel ist es in der vorhandnen Zeit (ca. 30 Sekunden, bzw. muss je nach Sippe ausprobiert werden) den Begriff zu erraten
 - Der erste der Mannschaft zieht eine Karte und verdeutlicht seiner Mannschaft auf die angegebene Weise das Wort. Die anderen müssen natürlich raten!
 - Dies wird dann immer im Wechsel der Mannschaften gespielt
 - Wenn alle Karten verspielt sind ist das spiel zu Ende
 - Gewonnen hat die Mannschaft mit den meisten erratenen Karten
 - Fair ist es, wenn diejenigen die ahnen dass es ihr Begriff ist ihn nicht sofort verraten, sondern die anderen raten lassen.

Dauer

10 min

15 min

50 min



Pfadfinderregeln



Thema: „Ich will aufrichtig und zuverlässig sein“

Bemerkungen:

Im Grunde funktioniert es wie eine Mischung aus Tabu und Activity und ist natürlich noch ausbaufähig. Zum Beispiel kann man auch einen Spielplan dazu bauen, die Karten farbig gestalten und dann immer mal wieder neue Begriffe darunter mischen...der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt!
Ihr könnt das Spiel natürlich auch zu anderen Themen spielen.



Pfadfinderregeln



Thema: „Ich will kritisch sein und Verantwortung übernehmen“

Ort: egal

Dauer: 45 min

Alter: kann an jedes Alter angepasst werden

Material:

Anleitung

Die Sippe teilt sich in zwei gleich große Gruppen. Diese Gruppen sitzen sich gegenüber mit der Entfernung von jeweils einer Armlänge (sonst muss man so schreien).

JedeR hat ein Gegenüber, der oder die Diskussionspartnerin ist. Diskutiert wird nicht in der großen Gruppe, sondern jedeR diskutiert mit dem oder der PartnerIn gegenüber. Dabei nimmt man entweder die Pro- oder Contra-Meinung zu dem Thema ein.

Das Thema wird vorgelesen und dann wird diskutiert. Die Spielzeit sollte kurz sein, es empfiehlt sich, nach ca. zwei Minuten einen Rollenwechsel vorzunehmen.

Gruppe 1 und 2 wechseln sich bei jedem Diskussionspunkt ab mit der pro und der contra Meinung. Bei jedem Diskussionspunkt wechselt der oder die Diskussionspartnerin, indem die Gruppe 1 rechts herum die Plätze tauscht und die Gruppe 2 links herum die Plätze tauscht.

Der Vorteil dieser Methode ist, dass die gesamte Sippe einbezogen ist. Alle reden gleichzeitig und doch hört nur einer zu. Alle haben eine gemeinsame Erfahrung.

Zur Auswertung:

Am besten haltet ihr nach jedem Punkt kurz inne und schreibt auf, welche Argumente gefallen sind. Welche Position war leicht zu vertreten? Für welche Position würde ihr euch als Sippe entscheiden?

Die Diskussionsthemen

::Wahrhaftigkeit::

Du wirst in der Gruppenstunde gefragt, wer den Tee im Heim verschüttet hat. Du warst es.

Du erzählst es – pro

Du erzählst es nicht – contra

Dauer



Pfadfinderregeln



Thema: „Ich will kritisch sein und Verantwortung übernehmen“

::Respekt::

Du findest das Programm des Stammeslagers langweilig. Deine Sippe beschließt die Stammesführung deswegen zu ärgern, in dem sie nicht mehr bei dem Programm mitmachen oder über alles meckern.

Du bist dabei – pro

Du machst nicht mit – contra

::Fairness::

Beim Wandern während des Hajks wanderst du so schnell, dass der Rest der Sippe nicht mithalten kann. Jemand aus der Sippe beschwert sich, dass du zu schnell bist.

Du wanderst langsamer – pro

Du wanders wie bisher weiter – contra

::Verantwortungsbewusstsein::

Während der Sippenstunde habt ihr ein Feuer gemacht. Die Glut ist nach nicht richtig aus, wenn ihr zurück ins Heim geht.

Du spricht die Sippe drauf an – pro

Dir ist es egal und Du sagst nichts – contra

Bemerkungen:

Überlegt euch für bzw. mit eurer Sippe weitere Diskussionsthemen, die zu euch passen. Ich könnt die Diskussionsthemen auch je nach dem alter eurer Sipplinge noch etwas an passen.



Pfadfinderregeln

Thema: „Ich will Schwierigkeiten nicht ausweichen“
- Rollentausch



Anleitung

In jeder Sippe gibt es feste Rollen oder Ämter. Jemand kümmert sich ums Material, jemand anderes macht Feuer, führt die Sippenkasse oder bereitet Programm vor. Versucht doch mal, für einige Zeit oder für eine Sippenfahrt diese Ämter zu tauschen. Wichtig ist, dass es hier nicht nur um feste Ämter geht, sondern auch um – oft unbewusste – Rollen. Vielleicht ist fürs Feuermachen, Kartenlesen, Brotschneiden, etc. niemand speziell zuständig – aber macht es nicht trotzdem ganz oft der/die gleiche?

Dauer

Bemerkungen:



Pfadfinderregeln



Thema: „Ich will die Natur kennenlernen und helfen, sie zu erhalten.“

Ort: draußen (Wald, Wiese, Gebüsche...)

Dauer: 30-... Minuten (variabel)

Alter: 10-15 Jahre

Material: einige Glasmurmeln, Sisal

Anleitung

Die Natur stellt unheimlich viele Materialien und einen wunderbaren Raum zum Basteln und Spielen zur Verfügung. Eine Möglichkeit, eine spannende Sache zu erleben, etwas gemeinsam zu bauen und dabei „echt draußen“ zu sein ist die Wald- (oder Wiesen-) Marmelbahn.

Baut eine Bahn in der Natur, auf der Marmeln ins Rollen kommen, von einem hohen Ausgangspunkt (Baum, Hügel, Felsen...) nach unten können Kugeln über Brücken aus Hölzern (z.B. mit Sisal gebunden und evtl. glattgeschnitzt), durch Röhren aus Blättern und Tunnel aus Lehm rollen. Ihr könnt selbst entscheiden, welches Material Ihr zur Hilfe nehmt, aber schon Sisal dürfte reichen; Ihr werdet sehen, was sich allein aus den Materialien der Natur alles machen lässt...

Wenn Ihr wollt, könnt Ihr auch mehrere Gruppen bilden und Wettbewerbe veranstalten: wer hat nach einer bestimmten Zeit die längste Bahn? Wessen Kugel rollt am längsten, welche am schnellsten?

Dauer

-

Bemerkungen:

Diese Idee passt zur Pfadfinderregel „Ich will die Natur kennenlernen und helfen, sie zu erhalten.“

Es ist außerdem eine Art Organisationsspiel, in der die Gruppe etwas gemeinsam erschaffen kann, es ist wichtig darauf zu achten, dass alle gleich eingebunden sind und nicht einige bauen und die anderen daneben stehen müssen...

(Geschrieben von Judith, September 2007)



Pfadfinderregeln



Thema: „Ich will mich beherrschen“
„Armer schwarzer Kater“

Ort: egal, geht auch auf Fahrt am Bahnhof

Dauer: variabel, eher kurz

Alter: -

Material: -

Anleitung

Ihr wählt einen armen schwarzen Kater oder auch eine arme schwarze Katze aus. Der- oder diejenige versucht dann, einen oder eine aus eurer Sippe zum Lachen zu bringen. Ihr müsst dabei ernst bleiben und dürft nicht anfangen zu lachen, zu grinsen oder zu schmunzeln. Wer anfängt zu lachen, wird der neue Kater und muss dann selbst versuchen, jemanden zum Lachen zu bringen.

Dauer

Bemerkungen:



Pfadfinderregeln



Thema: „Ich will dem Frieden dienen und mich für die Gemeinschaft einsetzen, in der ich lebe“

Ort: drinnen

Dauer: über mind. 2 Sippenstunden

Alter: ab 12

Material: aktuelle Logo, Fotoapparat, Papier

Anleitung

Sicher habt ihr beim Durchblättern der LOGO schon einmal die Post Box entdeckt. Warum dieses Angebot also nicht einfach mal nutzen?!

Sucht euch am Anfang der Sippenstunde eine Partnergruppe, zu der ihr über die Post Box Kontakt aufnehmt. Im besten Fall kommt diese Gruppe von einem anderen Kontinent, dann ist der Austausch bestimmt spannender!

Nun sollt ihr eine Art Bilderwörterbuch erstellen, anhand dessen ihr eurer neuen Partnersippe deutsche Begriffe beibringen könnt. Wie wäre es zum Beispiel mit Pfadfinderbegriffen wie Halstuch, Kohte, Gitarre usw.!!

Fotografiert die Gegenstände und lasst die Fotos bis zur nächsten Sippenstunde entwickeln.

Dann könnt ihr sie aufkleben und die deutschen Begriffe dazu schreiben.

Schickt euer Wörterbuch im ersten Brief mit und fragt eure Partnersippe, ob sie nicht etwas Ähnliches für euch machen kann!

Dauer

Bemerkungen:

Krieg entsteht oft durch gegenseitiges Unverständnis oder Missverständnisse. In dieser Sippenstunde lernt ihr Jugendliche einer ganz anderen Kultur kennen und euch mit ihnen zu verständigen. Viel Spaß dabei!!

