



präsentiert
vom



randiosen



ifü

Liebe Sippen,

Sippen gehen auf Fahrt und Sippen machen Sippenstunden. Bei letzterem soll euch diese Arbeitshilfe eine Anregung sein. Hier findet ihr fünfzig Sippenstunden mit Beschreibung, Materialliste und passenden Spielen, Texten und Liedern. Manches haben wir aus alten Kursmappen geklaut, vieles haben wir selbst mal durchgeführt und fanden es gut. Sicher könnt ihr nicht mit allen Sippenstundenvorschlägen etwas anfangen. Schließlich ist jede Sippe ist verschieden und hat andere Interessen. Am Geilsten wäre es sowieso, wenn ihr diese Arbeitshilfe gar nicht braucht, weil ihr vor so vielen Ideen übersprudelt, dass ihr gar nicht wisst, wo ihr anfangen sollt. Bei uns war das damals zumindest nicht so...und wir hätten dieses Heft irgendwie schon ganz praktisch gefunden...falls euch das auch so geht - dann haben die folgenden Seiten ihren Sinn erfüllt!

Diese Arbeitshilfe ist vom p-Team gemacht. Besonderen Dank geht an Timo, Joby, Andrea, Verena, Mel, Jonathan, Arne, Inga, Mobby und Imke, die alle hierfür gearbeitet haben.

Das p-Team ist für euch da. Falls euch in dieser Arbeitshilfe etwas fehlt, ihr selber coole Sippenstunden im Kopf habt, die sich für einen zweiten Teil lohnen würde, ihr eine Arbeitshilfe zu einem anderen Thema gut finden oder einfach mal Grüße loswerden wollt, dann schreibt uns eine Mail an: p-team@bdp-sh-hh.de. Wir sitzen schon in den Startlöchern!

Bis zum nächsten Stufentreffen oder Pfadfinderstufenaktion, Hau Drauf oder Herbstkurs, Pfingstlager oder einfach so zwischendurch....

Herzliche Grüße und Gut Pfad,

euer P-Team

Herausgeber:
Bund der Pfadfinderinnen und Pfadfinder,
Landesverband Schleswig-Holstein/Hamburg e.V.
Am Alten Markt 6
22926 Ahrensburg
04102/1722
buero@bdp-sh-hh.de

Inhaltsverzeichnis

Küche

Fruchtpfannkuchen	6
Die Geschichte vom dicken, fetten Pfannkuchen	7
„Die Süßigkeitenfabrik“ - Lollies.....	9
Gebackenes.....	10
Pizza (1 Blech = vier Personen)	11

Basteln

Gipsmasken	13
Düsen-schiff bauen	14
Leuchtturm	15
Regenmacher	16
Wäscheklammerfiguren	17
Fackeln bauen	18
Schmucke Perlen aus Papier	19
Serviettentechnik.....	20
Tasche nähen	21
Papier selber herstellen.....	22
Collagen.....	23

Werkstatt

Mosaik Spiegel bauen	25
Brettspiel bauen	26
Schwedenstuhl bauen.....	27
Uhrenbau – der eigene Chronometer.....	28
Floßbau	29
Schattenbilder aus Seidenpapier.....	31
Traumstadt aus Knete	32
Filzen – Bälle	33
„Kerzen ziehen – Kerzen färben“	34
Foto-Story	35
Sippen-T-Shirts	36

Langzeitprogramm

Langzeitprogramm Müll.....	38
Filmdreh	40

Sonstiges

Jagd nach der flackernden Birne	42
Isomattenbeulen	44
Wellness und Gesundheit	45
„Keine Langeweile auf Fahrt“ – Gesellschaftsspiele.....	49
„Zum Verzweifeln!“ - Denk- und Knobelspiele	50
„Was machen wir, wenn uns keine Gruppenstunden einfallen?“ - Ideenfindung.....	52



oo

KUCHE

Fruchtpfannkuchen

Das Thema:

Es geht darum, schön einfach leckere Pfannkuchen wie bei Muddern mit verschiedenen Früchten als Grundbestandteil herzustellen (für ca. unendlich viele Sipplinge).

Ablauf:

Die Äpfel, Birnen oder Ananas-Stücke müssen zunächst geschält und in möglichst dünne Scheiben geschnitten werden. Parallel wird der Pfannkuchenteig, nach folgendem Rezept für 8 Sipplinge (bei mehr, einfach mehr nehmen) produziert:

200 g Mehl (Weizenmehl)
2 Msp. Backpulver
4 Ei(er)
1/4 Liter Milch
1/4 Liter Mineralwasser

Einfach alle Zutaten in einen Pott und so lange rühren bis der Teig glatt ist, d.h. keine Mehlknubbel mehr in der Soße sind.

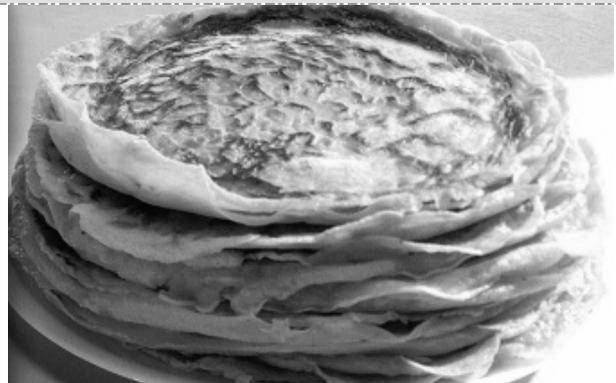
Nun werden die Fruchtringe in den Teig gestippt und dann in eine fettige, heiße Pfanne gelegt und goldgelb bis -braun gebraten. Danach nach Belieben mit Zucker, Zimt, Nutella und ähnlichem beschmieren bzw. bestreuen.

Material:

Apfel, Ananas, Banane, Birne (=ca. 1 Frucht pro Person), Mehl, Mineralwasser, Milch, Eier, Backpulver, Zucker, Zimt, Nutella und anderes was man sich gerne auf einen Pfannkuchen schmiert

Und als kleines Extra:

Die Geschichte vom dicken, fetten Pfannkuchen erzählen (siehe nächste Seite).



Die Geschichte vom dicken, fetten Pfannkuchen

Es war einmal eine Mutter, die hatte sieben hungrige Kinder. Da nahm sie Mehl, Milch, Butter, Eier, Zucker - und etwas Salz nicht zu vergessen - und machte einen schönen, dicken, fetten Pfannkuchen. Der lag in der Pfanne und ging auf, dass es eine Freude war. Die Kinder standen alle ringsherum, und der alte Großvater sah zu.

Da sagte das erste Kind:

"Ach, gib mir doch ein bisschen Pfannkuchen, liebe Mutter."

"Liebe, gute Mutter", sagte das zweite.

"Liebe, gute, schöne Mutter", sagte das dritte.

"Liebe, gute, schöne, beste Mutter", sagte das vierte.

"Liebe, gute, schöne, beste, süße Mutter", sagte das fünfte.

"Liebe, gute, schöne, beste, süße, einzige Mutter", sagte das sechste.

"Liebe, gute, schöne, beste, süße, einzige, herzige Mutter", sagte das siebente.

Aber die Mutter sagte: "Wartet, bis er sich umgedreht hat." Sie hätte sagen sollen: "Bis ich ihn umgedreht habe." Denn als der Pfannkuchen hörte, dass er sich umdrehen könne, dachte er: "Was? Zum Essen bin ich viel zu schön. Ich will mir lieber erst einmal die Welt ansehen und mich sofort umdrehen." Und damit machte der Pfannkuchen einen Sprung und sprang, kantapper, kantapper, aus der Pfanne heraus und zur Tür.

Heiß! Die Mutter, mit der Pfanne und dem Kochlöffel in der Hand, hinter ihm her. Und der Großvater mit allen sieben Kindern folgte ihr nach.

Nun schrien sie: "Haltet ihn, haltet ihn!" Aber der Pfannkuchen lief, kantapper, kantapper, die Treppe hinunter und raus auf die Straße. Da saß eine Katze. Als sie den dicken, fetten Pfannkuchen sah, sagte sie: "Miau, miau, dicker, fetter Pfannkuchen, lass dich fressen, bitte, bitte!"

Aber der Pfannkuchen sagte:

"Was? Ich mich von dir, Katze-Miatze, fressen lassen?"

Hinter mir ist schon die Frau Mutter geblieben,
der Großvater auch und der Schreihälse sieben.

Und ich soll dir, Katze-Miatze, nicht entlaufen?"

Und er lief, kantapper, kantapper, kantapper, immer weiter die Straßen entlang.

Da kam ein Hahn, der sagte: "Dicker, fetter Pfannkuchen, lass dich auffressen!"

"Was?" sagte der Pfannkuchen. "Ich mich von dir, Hahn-Krahhdahn, fressen lassen?"

Hinter mir ist schon die Mutter geblieben,
der Großvater auch und der Kinder sieben,

die Katze-Miatze.

Und ich soll dir, Hahn-Krahhdahn, nicht entlaufen?"

Und er lief, kantapper, kantapper, kantapper, immer weiter in die Welt hinein.

Da kam eine Gans. Die sagte: "Gack, gack, gack, dicker, fetter Pfannkuchen, lass dich auffressen!"

"Was?" sagte der Pfannkuchen. "Ich soll mich von dir, Gans-Watschwanz, fressen lassen?"

Hinter mir ist schon die Frau Mutter geblieben,
der Großvater auch und der Schreihölse sieben,
Katze-Miatze,

Hahn-Krahhdahn.

Und ich soll dir, Gans-Watschwanz, nicht entlaufen?"

Und er lief, kantapper, kantapper, kantapper, immer schneller in die Welt hinein.

Da kam eine Kuh, die sagte: "Muh, muh, muh, dicker, fetter Pfannkuchen, lass dich auffressen!"

"Was?" sagte der Pfannkuchen wieder. "Ich mich von dir, Kuh Muhmuh, fressen lassen?"

Hinter mir ist schon die Frau Mutter geblieben,
der Großvater auch und der Schreihälse sieben,

Katze-Miatze,

Hahn-Krahhdahn,

Gans-Watschwanz.

Und ich soll dir, Kuh-Muhmuh, nicht entlaufen?"

Und er lief, kantapper, kantapper, kantapper, immer schneller in die Welt hinein.

Da kamen zwei kleine Kinder. Die waren so hungrig und hatten den ganzen Tag nichts gegessen. Als sie den dicken, fetten Pfannkuchen sahen, riefen sie: "Ach, lieber, dicker, fetter Pfannkuchen, lass dich aufessen!"

Aber der Pfannkuchen antwortete wieder: "Was? Ich mich von euch, Huschels-Buschels, essen lassen?"

Hinter mir ist schon die Frau Mutter geblieben,
der Großvater auch und der Schreihälse sieben,
Katze-Miatze,
Hahn-Krahhdahn,
Gans-Watschwanz,
Kuh-Muhmuh.

Und ich soll euch beiden Huschels-Buschels nicht entlaufen?"

Und er lief, kantapper, kantapper, kantapper, immer schneller in die Welt hinein.

Aber da kam ein Schwein, und das sagte: "Dicker, fetter Pfannkuchen, komm her, lass dich auffressen!"

"Was?" sagte der Pfannkuchen wieder. "Ich mich von dir, Schwein-Schmierulein, fressen lassen?"

Hinter mir ist schon die Frau Mutter geblieben,
der Großvater auch und der Schreihälse sieben,
Katze-Miatze,
Hahn-Krahhdohn,
Gans-Watschwanz,
Kuh-Muhmuh,
die beiden Huschels-Buschels.

Und ich soll dir, Schwein-Schmierulein, nicht entlaufen?"

Und er lief, kantapper, kantapper, kantapper, immer schneller in die Welt hinein.

Aber da kam der Pfannkuchen an einen breiten Bach, und der hatte keine Brücke. Da wusste er nicht, wie er hinüberkommen sollte. Er lief immer, kantapper, kantapper, an dem Wasser entlang. Das Schwein aber, das war ihm nachgegangen. Und als es zu dem Bach kam, da sprang es ins Wasser und schwamm auf dem Wasser, weil es so fett war; das ist ja ganz leicht erklärlich. Aber der Pfannkuchen, der hatte Angst, nass zu werden. Da sagte das Schwein: "Dicker, fetter Pfannkuchen, soll ich dich hinübertragen?" - "Ach ja, bitte, tu das." - "Dann setz dich nur auf meinen Rücken oder, noch besser, spring auf meinen Rüssel, dann trage ich dich."

Da sprang der Pfannkuchen auf den Rüssel des Schweins. Aber kaum saß er auf dem Rüssel, da, uff, uff, schnappte das Schwein zu und fraß den dicken, fetten Pfannkuchen auf einen Happs. Aber als es die Hälfte gefressen hatte, kantapper, kantapper, da sprang die zweite Hälfte in die Erde hinein. Das Schwein, das schnüffelte hinter dem Pfannkuchen her, hat ihn aber nie bekommen.

Und daher kommt es auch, dass noch heute alle Schweine mit dem Rüssel auf der Erde schnüffeln, weil sie alle noch heute die zweite Hälfte von dem dicken, fetten Pfannkuchen suchen. Und weil das Schwein ihn nicht bekam, die Geschichte hier ein Ende nahm.

„Die Süßigkeitenfabrik“ - Lollies

Das Thema:

Hmm... Süßigkeiten schmecken jedem und sie lassen sich ziemlich leicht selbst herstellen. Probiert es doch mal aus!

Ablauf:

Füllt in den großen Topf etwas Wasser und bringt es zum Kochen (Am besten lassen sich Lollies auf einem Gaskocher/herd herstellen, da sich die Temperatur gut regeln lässt.).

In der Zwischenzeit füllt ihr den Traubenzucker und den normalen Zucker in den kleinen Topf und gebt ein wenig Wasser hinzu (Nur soviel, dass ihr einen Zuckerbrei bekommt.).

Stellt den kleinen in den großen Topf und beobachtet, wie der Zucker sich auflöst. Rühren nicht vergessen! Nach einiger Zeit beginnt die Zuckermasse kleine Blässchen zu bilden. Jetzt gebt ihr einen Schuss Sirup hinzu und rührt wieder um. Sobald die Masse größere Blasen schlägt (bei ca. 145° C), nehmt ihr den kleineren Topf mit den Handschuhen aus dem Wasserbad und kippt die Zuckermasse vorsichtig auf das Backblech. Mit den Stielen lassen sich nun die Lollies aufwickeln. Stellt sie in ein Glas o.ä. und lasst sie auskühlen. Habt ihr alles richtig gemacht werden die Lollies richtig fest. Abschließend könnt ihr sie in Folie einwickeln, so sind sie länger haltbar.

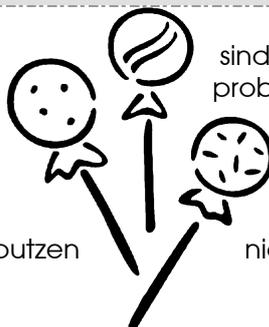
Material:

- 250 g Zucker
- 3 EL Traubenzucker
- Ein wenig Wasser
- Lollystiele (z.B. Eisstiele aus Holz)
- Fruchtsirup in eurem Lieblingsgeschmack
- Küchenwaage
- Ein großer und ein kleiner Topf
- Löffel
- Topfhandschuhe
- Frischhaltefolie
- Backblech
- Ein Zuckerthermometer (Zeigt Temperaturen bis etwa 150° C an. Wird aber nicht unbedingt benötigt.)

Falls es beim ersten Mal nicht richtig geklappt hat, versucht es einfach erneut. Wurden die Lollies nicht fest, ist die Masse nicht heiß genug geworden bzw. wurde zu früh vom Herd genommen. Sind die Lollies bitter oder zu dunkel, nehmt die Masse nächstes Mal früher aus dem Wasserbad.

Und als kleines Extra:

Selbst gemachte Süßigkeiten Geschmack gekommen seid, Gummibärchenrezept aus. Internet finden (z.B. unter kennen eure Eltern auch noch ein



sind tolle Geschenke. Falls ihr auf den probiert doch auch mal ein Bonbon- oder Rezepte lassen sich leicht im www.chefkoch.de. Vielleicht tolles Rezept aus ihrer Kindheit.

Und nach all der Nascherei: Zähputzen

nicht vergessen ;-)!

Gebackenes

Das Thema:

Mal süß, mal herzhaff- aber immer ein Genuss: Gebackenes.
(3 Rezepte)

Ablauf:

Zuerst spielen wir Tierticken, nur dass anstatt von Tiernamen Kekssorten genommen werden (z.B. Vanillekipferl, Betmännchen...).

Anschließend gehen wir in die Küche und fangen an zu backen.



A) Schmetterlinge (ca.8 st., süß)

Ihr braucht: Backförmchen

für den Teig: 100g Butter, 100g Zucker, 1 Prise Salz, 2 Eier, 150g Mehl, 1 TL Backpulver, 3 EL Kakao, 2 EL Milch

für den Guss: 50g Butter, 150g Puderzucker, 2 TL Kakao, 1 EL Milch.

Die Teigzutaten werden vermischt. Der fertige Teig wird in die Backförmchen (nur zur Hälfte füllen) gefüllt. Das ganze kommt dann bei 200 Grad für 15 min. in den vor geheizten Backofen.

In der Zeit wird der Guss vorbereitet: Die Hälfte des Puderzuckers mit der Butter vermischen, bis eine glatte Masse entstanden ist. Die restlichen Zutaten dazugeben und so steif wie Sahne schlagen.

Wenn die Küchlein fertig sind, müssen sie abkühlen. Anschließend wird aus jedem in der Mitte ein flacher Kegel geschnitten. Diese werden halbiert zu Schmetterlingsflügeln.

Der Guss wird länglich auf die Küchlein gesetzt, die halben Kegel daneben dekoriert.

B) Käsestangen (herzhaff)

Zutaten: 100g Butter, 1 Ei, 100g geriebener Käse, 100 - 120 g Mehl, 1 Messerspitze Backpulver, Salz, Paprikapulver edelsüß, Spritzbeutel mit gezackter Tülle.

Butter schaumig schlagen. Ei dazugeben und mitrühren. Löffelweise den Käse und das mit dem Backpulver vermischte Mehl dazugeben. Mit Salz und Paprika würzen.

Den Teig in den Spritzbeutel füllen und ca. 10 cm lange Stangen auf ein Backblech spritzen. Anschließend bei 175 Grad im vor geheizten Backofen 15 min. Backen.

C) Muffins

1 Grundteig, süß: Papierförmchen, 250 g Mehl, 2 ½ TL Backpulver, 1 Prise Salz, 1 Ei, 100g weiche Butter, 100g Zucker, 250 ml Milch

Mehl, Backpulver und Salz vermischen. In einer anderen Schüssel das Ei verquirlen, Butter Zucker und Milch dazugeben. Die Mehlmischung unterrühren. Achtung: nicht zu lange, der Teig wird sonst Zäh!

2. Grundteig, herzhaff: Papierförmchen, 250g Mehl, 2 TL Backpulver, ½ -1 TL Gewürze (z.B. Paprika, Kümmel, Curry...) *nach Belieben, 1-2-EL Kräuter *, 90g weiche Butter, 250 ml Milch, Mehl, Backpulver, Salz und Gewürze mischen. Verquirlte Eier, Butter, Kräuter und Milch Mischen, Mehlmischung dazugeben und verrühren (nicht zu lange).

(Bei beiden:) Förmchen zu ¾ befüllen. Bei 200 Grad 20 - 25 min. in den vor geheizten Backofen.

Pizza (1 Blech = vier Personen)

Das Thema:

Pizza mag doch jeder!

Ablauf:

Backanleitung:

Ein Stück Backpapier auf dem Backblech auslegen.
 - Pizza-Fertig-Teig darauf verteilen (evtl. Teigrolle benutzen) und mehrmals mit der Gabel einstechen (damit der Teig beim Backen keine Blasen wirft)
 - passierte Tomaten mit einem Löffel gleichmäßig auf dem Teig verteilen (auch bis in die Ecken)
 - das frische Gemüse und die Salami bzw. den Schinken mit einem Messer auf den Schneidebrettern klein schneiden (z.B. Paprika, Salami und Schinken in Würfel, Zucchini in Scheiben)
 - die Dosen mit dem Dosenöffner öffnen und das Wasser abgießen
 - nun alle Zutaten auf der Pizza verteilen
 - die Gewürze (Salz, Pfeffer, Kräuter der Provence) aufstreuen und mit den Zutaten vorsichtig vermischen
 - zum Schluss alles mit Pizzakäse bestreuen
 - Pizza in den Ofen schieben und bei 180°C ca. 30-45 Min. backen (am besten auf der Packung des Fertig-Pizza-Teiges nachsehen, wie lange und bei wie viel Grad die Pizza gebacken werden soll), zwischendurch immer wieder mal nachsehen, ob die Pizza nicht verbrennt; evtl. Blech umdrehen oder die Temperatur des Ofens herunterdrehen
 - inzwischen den Tisch decken
 - Pizza mit den Topflappen vorsichtig aus dem Ofen holen und abkühlen lassen
 - Pizza in gleich große Stücke zerteilen und mit dem Pfannenwender auf den Tellern verteilen

Material:

Zutaten (Man nehme...):

- Pizza-Fertig-Teig (fix und fertig zum Ausrollen)
- 1 Pkg. passierte Tomaten
- 1 Pkg. Pizzakäse (geraspelt)
- Gewürze (Salz, Pfeffer, Kräuter der Provence)
- frisches Gemüse (z.B. Paprika, Zucchini, Brokkoli, Champignons) und / oder Dosengemüse (z.B. Mais, Champignons, Erbsen)
- Salami und / oder Schinken
- Ketchup

Werkzeuge:

- Ofen
- Backblech
- evtl. Teigrolle
- Backpapier
- Löffel, Gabel
- Dosenöffner
- Schere
- Schneidebretter
- gute Schneidemesser
- Pfannenwender
- Topflappen
- Teller und Besteck

Viel Spaß beim Backen und guten Appetit!

Und als kleines Extra:

leckere Getränke, Italienisch-Kurs, italienische Musik





BAS TELN

Gipsmasken

Das Thema:

Man macht sich gegenseitig Abdrücke vom Gesicht aus Gips und kann die so entstandenen Masken später bunt anmalen und verzieren. Ihr solltet dabei übrigens sehr vorsichtig und vertrauensvoll miteinander umgehen und den anderen unbedingt ernst nehmen! Eine gute Vertrauensbastelei!

Ablauf:

- teilt euch in 2er oder 3er-Gruppen ein: einer gipst, dem zweiten wird das Gesicht eingegipst und der dritte ist Helfer
- alle ziehen einen Kleiderschutz (Schürze oder Kittel) an
- den Arbeitsplatz mit Zeitungspapier auslegen
- die Gipsbinden in Stücke schneiden
- das Gesicht dick mit Vaseline eincremen, dabei 2 cm in den Haaransatz hinein cremen; Augenlider, Augenbrauen, Lippen, Ohren und Hals nicht vergessen
- Augen schließen und auf die eingecremten Augenlider und -brauen eine dünne Schicht des Taschentuches auflegen, Augen können bei Bedarf auch frei gelassen werden (sollten während des Eingipsens aber möglichst geschlossen sein)

Material:

- Schere
- Schüssel mit Wasser
- Schürze oder Kittel
- Kopftuch
- Gipsbinden
- Vaseline
- Taschentücher
- Frischhaltefolie
- Zeitungspapier
- Zahnstocher
- Tusche, Plaka- oder Voll- und Abtönfarben
- Bastelfedern u.a. Material zum Verzieren

- Haare zurückkämmen, die Frischhaltefolie am Haaransatz auf die Vaseline auflegen, glatt ziehen und mit einem Kopftuch fixieren
- die Gipsbindenstücke kurz in Wasser eintauchen, auf das Gesicht auflegen und glatt streichen; nicht zu viel Wasser verwenden, da der flüssige Gips am Hals herunter laufen könnte, was unangenehm für den Abgeformten ist
- WICHTIG: die Gipsbinden sollten 1-2 cm überlappen!
- außerdem immer mit demjenigen, der unter Maske ist, reden und nach seinem Wohlbefinden fragen; vorher Zeichen ausmachen: z.B. Daumen hoch = - Es geht mir gut! -
- man beginnt am besten mit der Stirn und an den Schläfen am Haaransatz
- das Papiertaschentuch auf den Augen wird oben und unten mit je einem Gipsbindenstück fixiert, damit es nicht wegrutscht
- für die Augen benutzt man kleinere Gipsstücke, um die Konturen besser herauszuarbeiten
- bei der Nase unbedingt die Nasenlöcher frei lassen!
- um einen feinen Abdruck des Mundes zu erzielen, muss man die Gipsbindenstücke gut verreiben und die Konturen mit einem Zahnstocher fein herausarbeiten
- der Nasenstiel und für Feinheiten um die Nasenlöcher herum werden sehr schmale kleine Gipsstreifen benutzt
- wenn das Gesicht einmal komplett eingegipst ist, wird die Maske nochmals mit breiten Gipsstreifen überarbeitet und dadurch verstärkt
- es können weitere Schichten aufgelegt werden, wenn man möchte
- nun 10 Min. warten, bis der Gips abgebunden hat
- derjenige, der die Gipsmaske trägt, schneidet jetzt vorsichtig Grimassen und versucht, Luft in die Maske zu blasen, damit sich das Vakuum löst und die Maske vom Gesicht abgelöst werden kann
- die Kanten der Maske leicht nach außen biegen und die Maske vorsichtig gerade nach vorne abziehen
- nach dem Trocknen kann die Maske mit Tusche, Plaka- oder Voll- und Abtönfarben bemalt und evtl. mit Federn o.ä. geschmückt werden

Düsen Schiff bauen

Das Thema:

Diese einfach zu bastelnden Düsen Schiffe haben einen wirklich genialen Antrieb, mit denen ihr euer eigenes Wettrennen veranstalten könnt...

Ablauf:

1.) Bootsform aufzeichnen und Holzstück zurecht sägen (ca. 20 cm lang, 2 cm hoch und vorne spitz zulaufend), glatt schleifen.

2.) Teelicht in der Mitte aufkleben und rund ums Teelicht 4 Nägel einschlagen.

3.) Ei auspusten, großes Loch zukleben, kleines Loch mit Nadel ausglühen.

4.) 2 ml Wasser ins Ei füllen und ausgepustetes Ei auf die Nägel legen.

5.) Teelicht anzünden und das Schiff fährt los!

Material:

pro Person: 1 Ei, 1 Holzstück, 1 Teelicht, 4 Nägel, Messer

Für alle: Schleifpapier, Feuer, Tesafilm, Spritze, Toast + Milch

Und als kleines Extra:

Das Ei könnt ihr mit Milch verdünnen, ein Toastbrot reintunken und dieses anbraten. Lecker und Fertig ist der arme Schiffsjunge!



Leuchtturm

Das Thema:

Wir basteln einen einfachen Leuchtturm aus Tontöpfen.

Ablauf:

Material:

- aus dem Heim: dicke und dünne Pinsel, kleine Schalen oder Teller für die Farben,
- aus dem Bastelgeschäft (oder auch Heim): Acrylfarbe in grau, blau, weiß, rot, schwarz und gelb, Lack,
- aus dem Gartencenter: Blumentöpfe aus Ton in den Größen 1x3,5 , 1x7, 2x9, 2x10, 1x13 cm, dazu einen Untersetzer 8 cm, eine Schale 19 cm

1. Blumentöpfe ggf. saubermachen, Preisschilder entfernen usw.
2. Die Schale umgekehrt zu unterst und die anderen Blumentöpfe umgedreht der Größe nach aufeinander stapeln - so soll der Leuchtturm mal werden -> jetzt schon mal überlegen, wo die roten und weißen Streifen hinsollen.
3. Die Schale grau anmalen, trocknen lassen und unten (aufpassen: Wir haben die Schale vorhin schon umgedreht!) mit Wellenmuster versehen.
4. Die großen Blumentöpfe (9 - 13 cm) mit dicken roten und weißen Streifen bemalen, trocknen lassen, ggf. gelbe Fenster aufmalen.

5. Den 7 cm Blumentopf unten mit einem gelben Ring als Fenster versehen. Fensterstreben mit einem dünnen Pinsel und schwarzer Farbe nach dem Trocknen auftragen. Oberen Teil des kleinen Blumentopfes und den Untersetzer ebenfalls schwarz anmalen.
6. Der kleine Blumentopf wird rot.
7. Wenn alle Teile getrocknet sind, müssen sie noch lackiert werden.
8. Der Leuchtturm ist jetzt fertig für die rauen Küsten oder fast genauso raue Gärten und Gartenteiche in Norddeutschland.

Und als kleines Extra:



- Fischbrötchen oder Rollmops essen
- sich an den SH-Abend im Bula erinnern
- Prickelpütscher (Zitronenbrause mit Brausepulver) trinken
- Spleißen
- Strand- und Seeräuberspiele
- Lieder: Die Lappen hoch, Alle die mit uns auf Kaperfahrt fahren, ...

Regenmacher

Das Thema:

Der Regenmacher stammt aus dem Norden Chiles. Sein Ursprung ist das sehr trockene Atacamagebiet, wo der Regenmacher erstmals von den Disaguitasindianern gebaut und für Regenzeremonien eingesetzt wurde. Der Regenmacher wird aus dem Copadokaktus hergestellt.

Ablauf:



Material:

Rohre aus Pappe mit Deckeln (Am besten eignen sich Versandtrollen. Fragt doch mal im Fotogeschäft, ob sie gebrauchte Rolle zu verschenken haben.), viele dünne Nägel (ein kleines Stück kürzer als der Durchmesser der Rohre), Bleistifte, Hammer, Füllmaterial (z.B. Erbsen, Bohnen, Reis, Steinchen), bunte Plakafarbe, Pinsel

Jeder Sippling bekommt ein Rohr, das nicht zu lang sein sollte (ca. 40 cm). Spiralförmig werden im Abstand von etwa einem Zentimeter Punkte auf dem gesamten Rohr angezeichnet. An diese Stellen werden anschließend die Nägel eingeschlagen. Seid ihr damit fertig, so wird an dem einen Rollende der Deckel festgeklebt. War dieser nicht bei der Rolle dabei, kann man einen Deckel auch aus Pappe

zurechtschneiden oder Marmeladenglasdeckel benutzen.

Nun kommt das Füllmaterial in das Rohr. Probiert aus, wie sich die verschiedenen Materialien in unterschiedlichen Mengen anhören.

Verschließt danach die Rolle mit dem zweiten Deckel.

Zum Schluss könnt ihr eure Regenmacher nach Belieben anmalen. Vielleicht habt ihr auch Lust, ihn mit Federn oder Stoffresten weiter zu verzieren.

Und als kleines Extra:

Das Spiel "Umbakatajaja" wird zu eurem Regentanz. Fragt vielleicht noch andere Sippen, ob sie mitspielen möchten, dann macht es noch mehr Spaß. Stellt euch im Kreis auf. Ein Sippling steht in der Mitte. Nun beginnen alle im Sprechgesang "Umbakatajaja" zu singen während der Mitspieler im Kreis herumgeht. Er bleibt dann vor einem anderen Kind steht, springt in die Luft und ruft dabei mit witziger Stimme "ups"! Der Spieler vor ihm macht die-ses nach.

Anschließend springt auch der Mitspieler nochmals mit einem freudigen "ups" in die Lust und dreht sich dabei um. Er geht dann wieder im Kreis, gefolgt von dem zweiten Kind und so geht das Spiel weiter, bis sich alle Teilnehmer angeschlossen haben.

Falls euch das zu kompliziert klingt, fragt einfach mal einen älteren Gruppenleiter aus eurem Stamm. Er kennt das Spiel bestimmt und zeigt es euch!



Wäscheklammerfiguren

Das Thema:

Wäscheklammern aus Holz, Schnitzmesser, feine Raspeln Feilen, Schmirgelpapier, ev. Lufttrocknende Modelliermasse, starken Kleber (z.B. UHU-Hart, Pattex...), feine Haarpinsel, Plakafarbe oder ähnliche, Klarlack (am besten zum Sprühen), allerlei Reste (Federn, Perlen, Wackelaugen etc.)

Ablauf:

Zunächst erhält jeder Teilnehmer eine Wäscheklammer und überlegt sich, was er daraus machen möchte. Dann geht es an die Arbeit. Dazu ist es sinnvoll, erst einmal die beiden Hälften der Wäscheklammer zu trennen. Mit den Feilen und Raspeln lassen sich die Holzteile gut formen. Durch das Schleifpapier wird die Oberfläche schön glatt und lässt sich später besser bemalen.

Um euren Klammerfiguren noch ausdrucksvollere Formen zu verleihen, bietet es sich an, aus der Modelliermasse Aufsätze wie z.B. Beine, Schwänze, Köpfe zu formen. Allerdings muss die Masse bis zur nächsten Gruppenstunde trocknen und kann erst dann bemalt und angeklebt werden.

Habt ihr eurer Klammer die gewünschte Form verliehen, greift zu Pinsel und Farbe und bemalt sie, wie es euch gefällt. Natürlich könnt ihr sie zusätzlich mit verschiedensten Materialien bekleben, die sich im Stammesheim so finden lassen. Ist alles gut getrocknet, wird euer neuer Halstuchfreund abschließend noch lackiert, damit er im nächsten Regen nicht gleich seine Farbe wieder verliert.

Material:

Wäscheklammern aus Holz, Schnitzmesser, feine Raspeln Feilen, Schmirgelpapier, ev. Lufttrocknende Modelliermasse, starken Kleber (z.B. UHU-Hart, Pattex...), feine Haarpinsel, Plakafarbe oder ähnliche, Klarlack (am besten zum Sprühen), allerlei Reste (Federn, Perlen, Wackelaugen etc.)

Und als kleines Extra:



Dieses Spiel eignet sich gut für draußen oder in einem großen Raum. Ihr benötigt pro Teilnehmer 3 Wäscheklammern.

Jeder Sippling klemmt sich die 3 Klammern an seine Tracht. Nun versuchen alle Mitspieler diese von den anderen zu klauen und sich selbst anzustecken. Nach 5 Minuten ist das Spiel beendet. Wer die dann die meisten Klammern an seiner Kleidung trägt ist Sieger.

Fackeln bauen

Das Thema:

Fackeln selbst gemacht.

Ablauf:

- Zerschneidet die Jutesäcke in ca. 15 cm breite Streifen
- Das Wachs wird im Wasserbad erhitzt (ACHTUNG: bleibt immer dabei und achtet darauf, dass das Wasser nicht kocht und das Wachs nicht ins Wasser kommt)
- Nachdem das Wachs geschmolzen ist, werden die Jutestreifen vollständig in das Wachs eingetaucht und anschließend locker spiralförmig um die Holzstöcke gewickelt (damit später Luft zwischen die eigentlichen Lagen dringen kann)
- Um jeden Stock werden etwa 3-4 Jutesackstreifen gewickelt, anschließend wird das ganze mit 3-4 fest angezogenen Drähten fixiert
- Die Fackeln müssen jetzt an der Luft trocknen und aushärten
-

Material:

- Jutesäcke mit möglichst grobem Gewebe
- Kerzenwachs (z.B. Kerzenreste oder Grablichter)
- Holzstöcke als Griff (ca. 1 m lang)
- Großer Topf für das Wasserbad
- Draht und Zangen
- (Gas-) Kocher
- Schere

Schmucke Perlen aus Papier

Das Thema:

Diese Bastelanleitung ist nur ein Beispiel für das Herstellen von Schmuck. Vielleicht habt ihr Lust, auch noch andere Schmuckgegenstände zu basteln und etwa 2-3 Gruppenstunden lang eine richtige Schmuckwerkstatt zu eröffnen. Es fallen euch auch bestimmt noch andere tolle Sachen ein, die ihr herstellen könnt. Wie wäre es mit Broschen aus Gips, Perlen oder Ringen aus Fimo, Kettenanhänger aus Holz oder Draht? Es bietet sich auch an, euren selbst gebastelten Schmuck auf einem Basar zu verkaufen oder an Freunde zu verschenken.

Ablauf:



Vor der Gruppenstunde muss der Kleister angerührt werden. Etwa die Menge, die in ein Marmeladenglas passt, sollte reichen. Aus dem Papier werden lang gezogene Dreiecke geschnitten. Diese streicht ihr von beiden Seiten mit dem Kleister ein und wickelt sie dann, mit der breiten Seite beginnend, um euren Stab. Zieht die so entstandene Perle vorsichtig ab und legt sie zum Trocknen auf den Teller. Am besten lasst ihr die Perlen bis zur nächsten Gruppenstunde von alleine trocken werden. Wenn es ganz schnell gehen muss, könnt ihr sie auch trocken fönen. Danach werden die Perlen am besten noch mit Klarlack besprüht, trocknen erneut und können dann zu Ketten, Armbändern oder ähnlichem aufgefädelt werden.

← Beispieldreieck!

Material:

Buntes Papier (super eignen sich Geschenkpapierreste), Scheren, Kleister, Borstenpinsel, Klarlack, dünne Stäbe (z.B. Schaschlikspieße), dünne Schnur, ev. Nadel mit großer Öffnung, Klarlack zum Sprühen, Teller oder andere glatte Unterlage, ein Fön, wenn es schnell gehen muss.

Und als kleines Extra:

Um eure Kreativität heraus zu locken, spielt doch vor der Gruppenstunde eine Runde Scharade. Die Sippe teilt sich in zwei Gruppen. Jeder Gruppe schreibt auf kleine Zettel Gegenstände oder Tätigkeiten auf. Abwechselnd zieht jetzt ein Sippling einen Zettel der anderen Gruppe und versucht den Begriff der darauf steht, so gut pantomimisch (also ohne zu sprechen oder Geräusche zu machen) vorzuspielen, dass die anderen Mitglieder der Gruppe ihn erraten. Dazu haben sie pro Runde 3 Versuche. So wechseln sich die beiden Gruppen im Raten und Vorspielen ab. Die Gruppe, die als erstes 5 Punkte erreicht, hat gewonnen.

Serviettentechnik

Das Thema:

Wer kennt das nicht: man hat ein Teil zu Hause, das man eigentlich gut gebrauchen könnte, aber es sieht so langweilig aus, dass man es doch lieber versteckt. Mit Serviettentechnik kann man fast alles ganz schnell - und vor allem schön - verzieren.

Ablauf:

Da die Sippenstunde an sich sehr ruhig ist, schlage ich vor am Anfang ein Spiel zu spielen, zum Beispiel "Serviette" (auch bekannt als "Zitrone"). Danach geht ihr rein oder sucht euch einen anderen trockenen, ruhigen Platz. Wenn ihr nach drinnen geht, solltet ihr den Tisch oder Fußboden auf dem ihr arbeiten wollt mit Zeitung auslegen.

Dann nehmt ihr euch das Teil, welches ihr verschönern wollt und sucht euch eine Serviette aus, mit einem Muster, das euch gefällt. Dabei ist es egal, ob ihr die komplette Serviette nutzen möchtet oder nur einen Teil. Wenn ihr nur einen Teil braucht, schneidet diesen aus. Anschließend müsst ihr die einzelnen Lagen der Serviette trennen. Ihr braucht nur die oberste, bedruckte Schicht.

Jetzt braucht ihr wieder euren Gegenstand. Ihr könnt ihn entweder so lassen wie er ist, oder mit bunter Farbe anmalen. Wenn ihr ihn anmalt, lasst ihn gut trocknen. Danach bestreicht die Stelle, an die euer Serviettenmuster kommen soll mit Kleister. Dann legt das Stück Serviette darauf und verkleistert es noch mal ordentlich (aber nicht so viel nehmen, dass man nachher noch etwas davon sieht.) Dann lasst alles gut trocknen: FERTIG!
Natürlich kann auf einen Gegenstand auch mehr als ein Serviettenstückchen /-muster.

Material:

Dinge zum verschönern (Blumentopf, Kästchen aus Holz...), Kleister, verschiedene Servietten mit schönen Mustern, eventuell Farbe

Und als kleines Extra:

Das Spiel "Serviette" geht so:

Eine Person ist der Erzähler. Er stellt sich zwischen die anderen, die ihn alle irgendwo berühren müssen. Nun erzählt der Erzähler eine spannende, interessante Geschichte. Irgendwann muss er dann das Wort "Serviette" in seine Geschichte einbetten. Das ist das Signal: der Erzähler muss nun versuchen jemanden zu ticken, während die anderen weglafen. Wer als erstes getickt wird ist der neue Erzähler.

Tipp: Man kann gut dazu Kekse essen und immer mal (z.B. wenn gerade etwas trocknet) ein Lied singen!

Tasche nähen

Das Thema:

Fahrradkuriere haben sie. Trendsetter auch. Auf dem Flohmarkt gehen sie für einen Wucherpreis weg. Ihr könnt sie euch für einen Spottpreis selber bauen: coole Taschen. An Material könnt ihr alles nehmen, je ausgefallener desto besser: LKW-Planen, alte Decken, Schwimmwesten bloß Nähen müsst ihr noch selbst! Eine Sippenstunde durchgeführt auf dem "Hau Drauf" von Arne Viohl.

Ablauf:

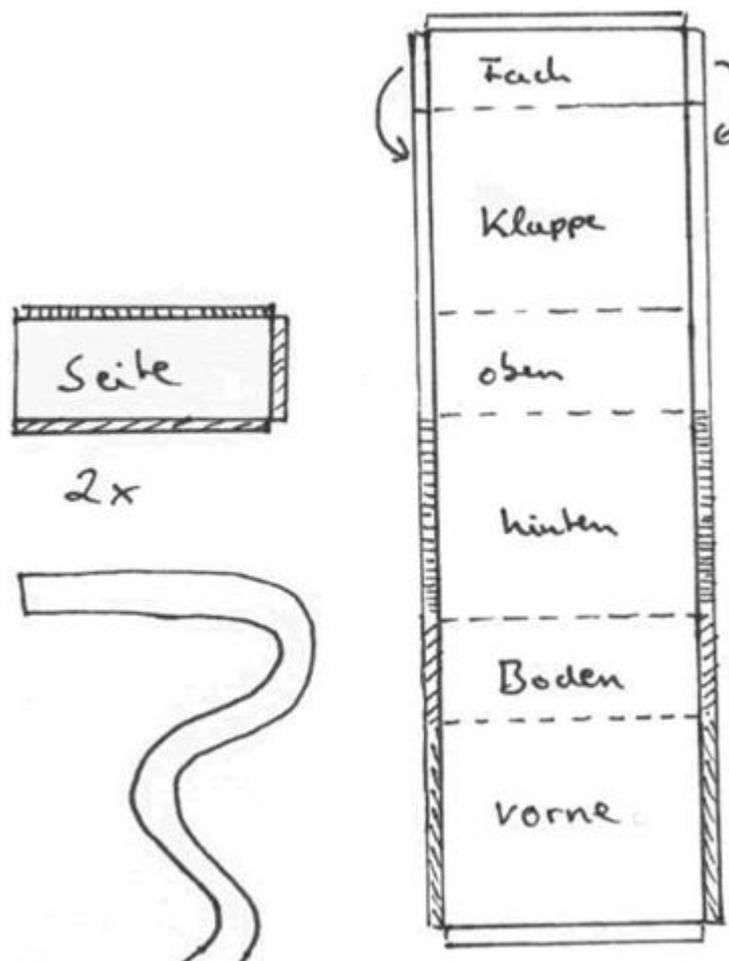
Mach ich halt mal eben so: Man nehme den Stoff, den man sich ausgesucht hat und überlege sich, welche Maße die Tasche haben soll. Sodann kann man damit beginnen, den Stoff zurecht zu schneiden. Dabei daran denken, dass man an den Rändern noch einen zusätzlichen Rand von ca. 1cm für die Naht dazugibt. Die einzelnen Teile kann man der Skizze entnehmen. Dann lege man die Teile aufeinander und fange an sie zusammenzunähen. Dabei kann man schon an der vorderen unteren Ecke (Achtung - räumliches Denken!) die Laschen für den Verschluss und an der Naht zwischen Boden und Seitenteil den Trageriemen (dabei darauf achten, dass er nachher auf der Seite ist, die die Außenseite sein soll, ist) fest mit einnähen. Hat man die Tasche soweit fertig zusammengenäht kann man sie umkrempeln. Den Tragegurt kann man jetzt noch auf der ganzen Auflagefläche Seitenteil/Trageriemen festnähen - reizt nachher nicht so leicht aus. Dann an die unteren Ecken der Lasche, die nachher den Deckel der Tasche bildet, zwei Knebel annähen.
-- Fertig --

Wenn man will kann man noch eine Tasche für Kleinkram draußen dran machen.

Dazu einfach den Deckel etwas länger machen, doppelt legen und an den Seiten zusammennähen. Zum Verschließen kann man entweder noch Knöpfe annähen oder Klettverschluss nehmen.

Material:

Stoff, Seile, Garn, Nadel (siehe Skizze)



Papier selber herstellen

Das Thema:

Diese Aktion geht über zwei Gruppenstunden. In der ersten wird gebaut, in der zweiten Papier selber gemacht.

Ablauf:

In der ersten Gruppenstunde baut jeder einen Schöpfrahmen, mit dem er später sein Papier schöpfen kann. Dazu sägt ihr zunächst vier gleich lange Holzstücke von der Dachlatte ab (je ca. 15cm). Diese werden jetzt zu einem Quadrat zusammengezimmert. Ihr habt jetzt also einen Rahmen. Diesen Rahmen bespannt ihr mit dem Fliegengitter und tackert es fest. Es ist ganz wichtig, dass das Gitter stamm ist. Am besten helft ihr euch hierbei gegenseitig. Wenn das Gitter zu löse ist, wird euer Papier nichts.

Material:

Alte Zeitung, Wanne mit Wasser, Mixer, Fliegengitter, Dachlatte, Nägel, Schlagtacker, Säge, Hammer

In der zweiten Gruppenstunde schöpft ihr das Papier. Dazu sollte bereits am Tag vorher ganz viel altes Zeitungspapier in Wasser eingelegt sein.

Wichtig ist, dass die Zeitung vorher in möglichst kleine Stücke gerissen wurde. Ihr könnt es schon in der ersten Gruppenstunde zerreißen, damit die Sippenführung nicht so viel arbeit hat.

Die "Brühe" etwas umrühren, damit das Papier nicht alles am Boden der Wanne liegt. Jetzt zieht ihr den Schöpfrahmen langsam durch die Wanne. Es sollten einige "Fetzen" im Gitter hängen bleiben. Nun trocknet ihr das Papier eine weile (am besten auf einem Geschirrhandtuch), bevor es aus der Form genommen wird und ihr euch an das nächste machen könnt.

Wenn das Papier getrocknet ist, könnt ihr es noch nach belieben verzieren und so z.B. schöne Karten basteln.

Und als kleines Extra:

Spielt doch mal Zeitungskloppe.



Collagen

Das Thema:

Oft ist es schwer schwierige Themen dazustellen. Macht doch einfach eine Collage dazu.

Ablauf:

Als Sippenführer kannst du dir ein beliebiges Thema auswählen, mit dem du dich in der Sippenstunde beschäftigen möchtest, z.B. Zukunft.

Die Sipplinge bekommen mehrere alte Zeitschriften

und auf dem Tisch oder auf dem Boden wird ein großes Stück Papier ausgelegt. Jetzt sollen die Sipplinge in den Zeitschriften passende Bilder zu dem Thema herausschneiden.

Anschließend sollen sie Versuchen Unterthemen zu finden und die ausgeschnittenen Teile versuchen zu sortieren und auf das große weiße Papier zu kleben, sodass ein Gesamtbild entsteht, was man anschließend im Sippenraum aufhängen kann.

Je nach Thema ist ein kleines Zusatzprogramm nicht schlecht (z.B. Spiele, Geschichten, Rätsel, Kochen)

Material:

Papierrolle, alte Zeitschriften,
Scheren, Kleber





WERK-
STATTT

Mosaik Spiegel bauen

Das Thema:

Die Aktion geht über zwei Sippenstunden.

Ablauf:

Jeder Teilnehmer braucht eine große, heile Fliese und eine kleinere Spiegelfliese. Außerdem brauchen wir jede Menge kaputte Fliesen. Diese müssen wir uns selber machen. Dazu: Eine Fliese in ein altes (!) Handtuch einwickeln und ordentlich mit einem Hammer draufschlagen. Am besten macht ihr das draußen auf dem Gehweg oder großen Steinen (sonst geht euch vielleicht der Boden kaputt). Die Bruchstücke dann in einer Schale sammeln.

Nun mischen wir in einer Schale den Fliesenkleber an (nach Anleitung auf der Packung). Mitten auf die große Fliese wird die Spiegelfliese geklebt. Danach kann jeder die Umrandung des Spiegels selber mit den Mosaiksteinen gestalten (Muster, wild durcheinander,...). Dazu einfach die kleinen Steine mit dem Kleber auf die andere Fliese kleben.

Das ganze gut trocknen lassen (am besten eine Woche).

In der nächsten Gruppenstunde werden die Zwischenräume verfügt. Dazu die Fugenmasse anrühren (wie auf der Packung beschrieben) und in die Zwischenräume einbringen. Am besten geht dies mit einem feuchten Finger. Das ganze etwas trocknen lassen und zum Abschluss putzen.

Es ist möglich in die Fliese zwei Löcher zu bohren, um sie besser aufhängen zu können. Hierfür braucht ihr einen speziellen Fliesenbohrer aus dem Baumarkt. Außerdem eine kräftige Bohrmaschine.

Material:

alte Fliesen (verschiedene Farben), Fliesenkleber, Fugenmasse, eine Spiegelfliese pro Person (Das bekommt man alles ganz gut beim örtlichen Fliesenhändler. Wenn ihr nett fragt, gibt es oft auch Fliesenreste umsonst.) + Hammer, Wasser, altes Handtuch, Schalen zum Anrühren

Und als kleines Extra:

Spielt doch mal Marmor, Stein und Eisen bricht!



Brettspiel bauen

Das Thema:

Ein ausgefallenes Brettspiel? Wie wärs?

Ablauf:

Nach einem netten Anfangsspielchen geht's richtig los. Zuerst macht ihr euch mit den Sipplingen Gedanken was für Felder im Spiel enthalten sein sollen (z.B. Wissensfelder, Actionfelder,

Pantomimefelder, Aussetzen etc.) Dann zeichnet ihr mit einem Bleistift die Felder auf das Holzbrett und verbindet sie miteinander, sodass ein Weg von einem Startfeld zu einem Zielfeld entsteht. Anschließend könnt ihr die Felder und das gesamt Spielbrett farbig gestalten. Während die Farbe trocknet könnt ihr euch für die verschiedenen Felder die Karten schreiben (z.B. Fragen, Aufgaben, Pantomimebegriffe etc.) Zum Schluss braucht ihr noch Spielfiguren. Die könnt ihr aus Holz schnitzen oder aus Pappe basteln, einen Würfel und eine Spielanleitung. Fertig ist das Spiel. Jetzt braucht ihr nur noch einen kreativen Namen und dann kann's lustig werden.

Material:

Eine Holzplatte (ca. 60x60cm)
Farbe, Pinsel, Papier, Stifte, Schere

Und als kleines Extra:

- Ihr könnt auch einfach mal ein Brettspiel mit zur Gruppenstunde nehmen und das spielen.



Schwedenstuhl bauen

Das Thema:

Der Schwedenstuhl wird gerne beim Sitzen am Lagerfeuer verwendet, allerdings ist er aufgrund seiner Möglichkeit zum Zusammenklappen besonders für Hikes geeignet. Er kann sehr leicht auf den Rucksack draufgebunden werden. In wenigen Handgriffen ist er einsatzbereit.

Ablauf:

Die Rückenlehne besteht aus zwei vertikalen Holzstangen, an denen im Standardfall drei Querstreben befestigt sind. Auf der Fläche, die mit dem Rücken berührt wird ist meist ein Leinen- oder ein anderes Stofftuch gespannt.

Die Sitzfläche besteht ebenfalls aus zwei Holzstangen, an denen in der vorderen Hälfte meist drei Latten senkrecht befestigt sind und so die eigentliche Sitzfläche bilden.

Zum Sitzen werde die zwei Teile ineinander gesteckt (es passt nur an einer Stelle, in eine Richtung)

Die Bequemlichkeit ist meist abhängig davon, wie aufrecht der Körper ist. Dies wird durch den Winkel zwischen Sitzfläche und Rückenlehne bestimmt, welcher abhängig von der Länge der Sitzfläche (Genauer: Von der Restlänge der Holzstangen der Sitzfläche die aus der Rückenlehne herauskommen) und vom Abstand zwischen den beiden unteren Brettern der Rückenlehne ist.

Material:

- Am Besten eignet sich ein leichtes, aber trotzdem robustes Holz. Solltet ihr Kiefer nehmen, unbedingt gründlich abschleifen. Splitter tun weh!

- Als Rückenlehne bietet sich ein Stoff aus Naturfasern an. Ans Holz festgemacht werden kann der Stoff mit Nägeln oder Tackernägeln. Achtet dabei auf die Flexibilitätsrichtung des Stoffes!

Materialliste

Für den Aufbau eines Schwedenstuhls in Standardgröße sind folgende Materialien vonnöten:

- 1x Markisenstoff (460 x 410 mm)
- 6x Querlatten, gehobelt (60 x 18 x 325 mm)
- 2x Senkrechte Latten, Dachlatte ungehobelt (24 x 48 x 700 mm)
- 24x Schrauben: 4,5 x 40

Diese Maße haben den Vorteil, dass pro Schwedenstuhl genau eine Dachlatte mit 2,5 Meter und eine gehobelte Latte à 2 Meter (in diesen Größen im Baumarkt erhältlich) gebraucht wird.

Und als kleines Extra:

In der nächsten Gruppenstunde könnt ihr euch auf eine Stühle setzen und einen ordentlichen Sippenrat abhalten.



Uhrenbau - der eigene Chronometer

Das Thema:

Mechanische Uhren werden seit dem 14. Jahrhundert gebaut. Da der Bau eines Uhrenwerks wohl den Rahmen der Sippenstunde sprengen würde, ist es sinnvoll fertige Uhrenwerke zu kaufen und den Rest selber zu bauen.

Ablauf:

Die Uhrenwerke sind etwas empfindlich und sollten bei jungen Sipplingen erst später verteilt werden.

Als erstes sägen wir das Uhrenblatt (die Rückwand der Uhr) aus. Der Fantasie sind dabei keine Grenzen

Kleiner Crashkurs zum Umgang mit Laubsägen:
Das Sägeblatt mit den Zacken zum Griff einspannen.
Die Säge beim Sägen immer schön gerade halten.

Aufpassen, dass man nicht in den Tisch sägt. gesetzt. Beim Sägen macht es Sinn, dass immer einer das Werkstück festhält und ein Anderer sägt.

An den rauen Sägekanten kann man sich Splitter holen und sie sehen nicht gut aus. Deshalb sollten die Kanten mit etwas Schmirgelpapier abgerundet werden. Anschließend wird das Uhrenblatt angemalt. Man kann auch mit einem LötKolben die Zahlen in das Uhrenblatt brennen oder die Zeiger anmalen.

Während die Farbe trocknet kann man schon mal etwas aufräumen und ein Spiel spielen.



In das getrocknete Uhrenblatt wird nun ein Loch für das Uhrenwerk gebohrt. Vielleicht kann man bei dieser Gelegenheit auch gleich noch ein Loch zum Aufhängen bohren. Damit das Uhrenwerk sich später nicht dreht, klebt man es auf der Rückseite des Uhrenblattes fest. Von vorne werden dann die Zeiger aufgedrückt und schon ist unsere Uhr fertig.

Material:

- Uhrenwerke (z.B. bei Conrad ab 3,95€)
- Batterien (wenn nicht bei den Uhrenwerken dabei)
- Sperrholz (3 mm stark, mindestens doppelt so breit und lang wie der längste Zeiger)
- Holzfarben (möglichst schnell trocknend)
- Laubsägen
- Sägeblätter (viel mehr als man denkt ;-)
- Schleifpapier
- Bohrmaschine + Bohrer
- Optional:
- LötKolben

Floßbau

Das Thema:

Schon immer von einer romantischen Floßfahrt geträumt? Dann macht doch einfach mal!

Ablauf:

1.) Sucht euch erst mal nen See oder Teich. Sonst macht das mit dem Floss fahren keinen Spaß...

2.) Holz schwimmt von selbst. Aber für alles, was ihr auf das Floss packt (Salatbeet, Paddel, Feuerstelle) braucht ihr Luft unter dem Holz. Für jedes Kilo Gewicht, ein Kilo Luft. Diese Luft ist am Besten in großen Schläuchen oder leeren Kanistern unter dem Floß. Der Vorteil von Schläuchen ist, dass sie sehr leicht sind, dafür gehen sie schneller kaputt. Große Plastikbehälter sind dafür schwerer zu besorgen. Fragt bei Schläuchen einfach mal bei Kfz-Werkstätten und bei Kanistern bei großen Betrieben oder Restaurants. Natürlich sollten sie gereinigt sein! Bei dem Holz könnt ihr entweder Schwartenholz nehmen oder euch mal auf dem Sperrmüll umgucken, da gibt es bestimmt auch noch einige „Specials“, die mit auf's Floss können....

Material:

LKW-Schläuche oder große
Plastikkanister, Paddel, Seile, alte
Fahrradschläuche, Bretter, Sägen

3.) Jetzt verbindet ihr die Bretter mit den Kanistern oder Schläuchen. Bei LKW-Schläuchen nehmt ihr dazu am besten zerschnittene Fahrradschläuche um sie mit dem Holz zu verbinden. Auf keinen Fall dünne Schnüre verwenden – diese schneiden ein. Die Behälter müssen auf jeden Fall fest mit dem Floss verbunden werden, schliesslich wollt ihr nicht mittlen auf dem See merken, dass das Ding irgendwie nicht hält. Also erst am Ufer testen!

4.) Nicht lange fackeln, raus auf's Wasser und Badehose nicht vergessen...Viel Spaß!

Achtung! Denkt an Schwimmwesten und Ersatzklamotten. Wenigstens einer aus eurer Gruppe sollte mal einen Rettungsschwimmkurs beim DLRG gemacht haben. Und meidet Schilfbestände, da dort oft Wasservögel brüten.

Und als kleines Extra:

Seemannslieder findet man im LaLiBu ja genug...und auf dem Floss könnt ihr euch dann aus Rüdiger Nehbergs „Drei Mann, Ein Boot, der Blaue Nil“ vorlesen...

Für das Landleben eignet sich auch das altbekannte Seemannsspiel „Eisberg“:
Ein Spieler wird ausgezählt und bekommt die Augen verbunden. Die restlichen Spieler verteilen sich im Wasser und erstarren zu Eisbergen. Sobald sie erstarrt sind, dürfen sie nicht mehr den Standort wechseln. Der Spieler mit den verbundenen Augen muß nun versuchen, auf die andere Seite des Beckens zu gelangen, ohne mit einem der Eisberge zu kollidieren. Dazu tutet er mit seinem Echolot vor sich hin. Sobald er in der Nähe eines Eisberges ist, antwortet dieser mit einem Echo. Berührt der Spieler einen der Eisberge, sinkt sein Schiff und er hat verloren.

Auch eine Teamvariante ist denkbar, bei der ein Team von der einen Seite des Beckens auf die andere gelangen muss, während das andere Team die Eisberge bildet. Das Team, bei dem die wenigsten Kollisionen passieren, hat gewonnen.



KREATIV

Schattenbilder aus Seidenpapier

Das Thema:

Mit den Schattenbildern könnt ihr schöne Portraits von eurer Sippe machen und sie im Heim aufhängen. Diese Sippenstunde empfiehlt sich auch, wenn man einen oder eine Neue in der Sippe hat, und man ihn symbolisch in die Sippe aufnehmen möchte.

Ablauf:

1.) Die zu malende Person setzt sich vor einer ebenen Wand auf einen Stuhl. An der Wand wird das Stück Pappe befestigt.

2.) Eine zweite Person stellt die Kerze so auf, dass ein deutlicher Schatten an der Wand erscheint und malt nun die Umrisse des Kopfes auf die Pappe.

Material:

pro Person: 1 großes Stück Tonpapier, Pappe, verschiedenfarbiges Seidenpapier (mind. 3 Farben), Bleistift, Schere, Klebestift, dunkler Raum und transportable Lichtquelle (Kerze)

3.) Das Papp-Portrait wird ausgeschnitten und als Schablone für die Seidenpapierköpfe benutzt.

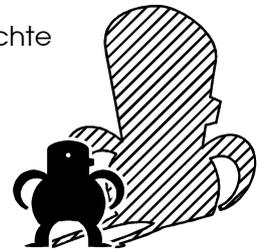
4.) Aus mindestens drei verschiedenen Seidenpapieren wird das Portrait ausgeschnitten.

5.) Die Seidenportraits in beliebiger Reihenfolge auf dem Tonpapier anordnen und vorsichtig mit dem Klebestift befestigen.

Wichtig sind ein wirklich dunkler Raum und ein Klebestift, da bei normalen Klebern Spuren unter dem Seidenpapier zu sehen sind.

Und als kleines Extra:

Ihr könnt "Schatten flackern am Ruinenrand" singen, euch aus der Geschichte "Peter Schlemihls wundersame Geschichte" von Adelbert von Chamisso vorlesen (dadrin geht es um einen verkauften Schatten) oder ihr spielt Schattenfangen. Bei diesem Spiel wird nicht die Person, sondern der Schatten der Person gefangen. Gelingt es dem Fänger auf den Schatten zu treten, so gilt die Person als abgeschlagen und muss jetzt wiederum andere Teilnehmer fangen. Am besten ist der jetzt ehemalige Fänger kurzzeitig tabu.



Traumstadt aus Knete

Das Thema:

In dieser Gruppenstunde geht es darum, euch eine eigene Stadt aus Knete zu bauen. Diese Stadt soll alles haben, was ihr gerne einmal in eurer Stadt hättet (großes Kino, Spielplatz für große, ...). Wenn die Stadt fertig ist, werdet ihr sie fotografieren und dem Bürgermeister einen Brief schreiben.

Aber erst zum Bauen: Da Knete sehr teuer ist, macht ihr sie einfach selber.

Ablauf:

Dazu Mehl, Salz und die 2 Esslöffel Allaunpulver gut vermischen. Während einer weiterrührt, schüttest Du nun den halben Liter kochendes Wasser dazu. Als nächstes die 3 Esslöffel Speiseöl und eine der Lebensmittelfarben in die Schüssel geben und mit dem Handrührgerät oder dem Mixer solange gründlich weiterrühren, bis eine Knetmasse entstanden ist.

Sollte die Knetmasse zu trocken sein, kannst Du noch ein wenig Öl hinzugeben und noch einmal gründlich durchrühren.

Die Knete muss jetzt noch etwas abkühlen. Danach könnt ihr frei drauflos bauen. Die Knete ist zwar ganz gut löslich, aber ihr macht es euch einfach, wenn ihr sie nicht in einen Teppich oder eure Kleidung schmiert. Also einfach die Plane unterlegen.

Sobald eure Stadt fertig ist, fotografiert ihr sie und schreibt einen Brief an den Bürgermeister. Beschreibt ihm auf jeden Fall wer ihr seid und was ihr gebaut habt. Vielleicht kann er sich ja darum kümmern, dass ein wenig von euren Wünschen erfüllt werden. Legt ihm natürlich das Foto bei.

Material:

Für die Knete:

- 400 Gramm Mehl
- 200 Gramm Salz
- 2 Esslöffel Allaunpulver, (das sind etwa 11 Gramm. Allaunpulver bekommst Du in der Apotheke)
- einen halben (1/2) Liter kochendes Wasser
- 3 Esslöffel Speiseöl
- eine Messerspitze Lebensmittelfarbe (z.B. aus der Drogerie)

Sonst noch:

- Großer Tisch oder Plastikplane
- Einen Stadtplan
- Fotoapparat

Und als kleines Extra:

Lieder: Helden deiner Träume / Die Gedanken sind frei



Filzen - Bälle

Das Thema:

Das Filzen von Wolle ist eine alte Tradition. Aus Filz lassen sich Taschen, Hüte, Kissen, Kleidung und vieles mehr herstellen. Um die Technik zu erlernen, sollte man mit etwas einfachem anfangen - dem Filzball.

Ablauf:

Diese Gruppenstunde solltet ihr draußen durchführen, da es ziemlich nass werden kann. Alternativ könnt ihr einen Tisch mit reichlichen Handtüchern auslegen.

Zunächst wickelt ihr euch euren Filzball aus der TROCKENEN Wolle. Ihr könnt einen inneren Ball aus ungefärbter Wolle wickeln (die ist meist günstiger) und dann bunte Wolle drum herum legen. Knüllt die Wolle nicht einfach zusammen, sondern wickelt sie in feinen Wollsträhnen zu einer Kugel.

Der Ball wist anfangs recht groß, etwa wie eine Orange, das ändert sich aber während des Filzens. Nun taucht den Ball vorsichtig in das heiße Wasser (Es sollte so heiß sein, dass ihr gerade noch hineinfassen könnt), in das ihr SCHMIERSEIFE gegossen habt. Drückt den Ball vorsichtig, sodass die Kugel kleiner wird und die Fäden sich nicht mehr lösen, danach beginnt ihr mit sanften Streichbewegungen den Ball zu massieren, bis sich die Wollfasern langsam miteinander zu verfilzen. Nach und nach könnt ihr den Druck auf euren Ball erhöhen, ihn kneten und rollen. Er wird immer stabiler. Achtet darauf, dass er immer nass ist und schäumt und haltet das Wasser warm.

Filzt den Ball, bis er schön hart und rund geworden ist.

Abschließend müsst ihr ihn gründlich mit kaltem, klarem Wasser ausspülen und trocknen lassen (das dauert meist ein paar Tage).

Um euren Ball noch besonderer zu machen, könnt ihr als Kern eine kleine Glocke verwenden oder einige Perlen (oder Steinchen etc.) in ein Überraschungsei füllen und dieses einbauen. So erhaltet ihr einen Ball, der Geräusche macht!

Und als kleines Extra:

Wenn eure Bälle getrocknet sind, eignen sie sich super für eine Ballmassage. Setzt euch so in einen Kreis, dass ihr den Rücken eures Vordermannes massieren könnt. Schaltet entspannende Musik ein und verwöhnt euch gegenseitig.

Material:

- Für einen Ball (mittlere Größe) benötigt man etwa 15 g Filzwolle. Am besten eignet sich die so genannte Märchenwolle (gekämmte Merinowolle) aber auch etwas gröberes Wollvlies (Filzwolle) lässt sich gut verarbeiten. Diese Wolle erhaltet ihr in Naturwarengeschäften, in Bastelläden oder zum Bestellen im Internet (www.filzrausch.de) in verschiedenen Farben. 100 g Wolle kosten etwa 3-5 Euro.
- Schmierseife oder geraspelte Olivenseife (die benutzen die Profis)
- Heißes Wasser (wenn ihr draußen filzt, benutzt Thermoskannen)
- Schüssel

„Kerzen ziehen - Kerzen färben“

Das Thema:

Kerzen ziehen aus alten Wachsresten
Gestaltung von fertigen weißen Kerzen durch Aufbringen farbiger Wachsschichten.

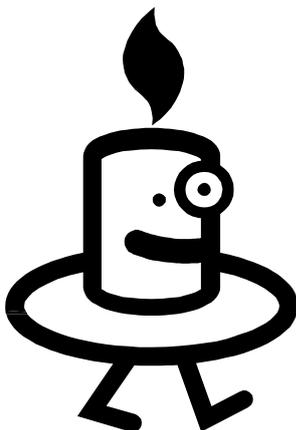
Ablauf:

Kerzen ziehen

Über dem Feuer oder auf dem Herd erhitzt ihr die Wachsreste in den alten Konservenbüchsen. Während das Wachs schmilzt, könnt ihr euch aus der Baumwolle einen Docht drehen, indem ihr die Baumwolle doppelt nehmt und dreht. Durch das obere Ende könnt ihr den Schaschlikstab stecken, damit ihr keine heißen Finger bekommt beim Kerzenziehen. Wenn das Wachs geschmolzen ist, taucht den Docht in die heiße Flüssigkeit. Es bleibt eine kleine Schicht am Docht haften. Wenn diese Schicht getrocknet ist, wiederholt den Vorgang bis ihr eine schöne bunte individuelle Kerze gestaltet habt.

Material:

1 Knäuel Baumwolle
alte Kerzen und Wachsreste
alte Konservendosen
Scheren
Schaschlikstäbchen



Kerzen färben

Eine einfachere Variante als das Kerzen ziehen ist das Kerzen färben. Auch auf diese Art und Weise bekommt ihr schöne bunte Kerzen, die ihr vielleicht auf dem Weihnachtsmarkt verkaufen könnt, um eure Sippenkasse aufzufüllen.

Nachdem ihr euren Anfangskreis gemacht habt, besorgt euch folgende Materialien:

- einfache weiße Kerzen (50 Stück ganz billig bei IKEA)
- bunte Wachsplättchen (gibt es in jedem Bastelgeschäft)
- Konservendosen.

Wenn ihr die Materialien beisammen habt, könnt ihr beginnen: Die bunten Wachsplättchen werden in den Blechdosen erhitzt. Es entsteht eine heiße flüssige Wachsschicht. Ihr könnt nun eure weißen Kerzen eintauchen, so dass sie bunte neue Schichten bekommen. Dabei könnt ihr kreativ sein und euch viele interessante Muster ausdenken.

Foto-Story

Das Thema:

Bravo, Mädchen, Girl. Sie alle haben eins gemeinsam: die Foto- Story. Schön und gut, aber wäre es nicht viel cooler eine eigene Foto- Story zu machen?

Ablauf:

Zur Begrüßung wird ein Lied gesungen. Dann geht es auch schon los: Als aller erstes müsst ihr euch natürlich eine Spannende Geschichte ausdenken. Dazu sollte man die folgenden Dinge klären:

Was soll das Thema sein (Freundschaft, Liebe, Rassismus, Armut...)

Wie soll die Geschichte sein (lustig, traurig, actionreich...)

Wie viele Rollen werden gebraucht (wie viele seid ihr?)

Wo soll die Geschichte spielen (Schule, Urlaub, Pfadis...)

Was für Requisiten werden gebraucht (Verkleidung, Gegenstände...)

Wenn die Geschichte geschrieben ist, solltet ihr euch Gedanken machen, wie man einzelne Szenen in Fotos verpacken kann. Dafür ist es hilfreich sich kleine Skizzen zu machen oder sie schon einmal zu stellen, damit man sehen kann, ob alles ok ist, oder was noch geändert werden sollte.

Wenn ihr damit fertig seid, könnt ihr anfangen die Fotos zu machen. TIPP: macht von jeder Szene

mehrere Fotos, falls eins verwackelt ist oder jemand gerade blöd guckt.

Wenn die Fotos alle im Kasten sind, müssen sie entwickelt werden. Wenn sie fertig sind, (das dauert ein paar Tage, also bei der nächsten Sippenstunde) werden die Fotos dann auf die Pappe geklebt. Anschließend wird die Geschichte (entsprechende Textstellen zu den Dazugehörigen Fotos) dazugeschrieben.

Jetzt ist eure persönliche Foto- Story fertig und kann in euren Sippenraum gehängt werden!

Material:

Zettel und Stift, Fotoapparat, Filme (je nach Menge der benötigten Fotos 1 bis ??), eine große Pappe, Klebe

Sippen-T-Shirts

Das Thema:

Sippen T-Shirts entwerfen und herstellen

Ablauf:

Zunächst müsst Ihr den Raum abdunkeln und die Lichtquelle einschalten. Hängt ein ca. DIN A3 großes Blatt an die Wand, davor setzt sich dann der erste Sippling - mit seinem Profil parallel zur Wand -, so dass der Schatten seines Gesichtes auf die Wand fällt. Dieser Schatten muss nun von einem der anderen Sippling auf das Blatt Papier gezeichnet werden. Achtet darauf, dass diese Schattenzeichnung nicht zu groß wird, denn diese soll nachher auf die Rückseite Eurer Sippen-T-Shirt gemalt werden.

Dieses wird für jeden von Euch wiederholt, so dass Ihr nachher alle eine Zeichnung von Eurem Profil habt.

Schneidet diese anschließend aus.

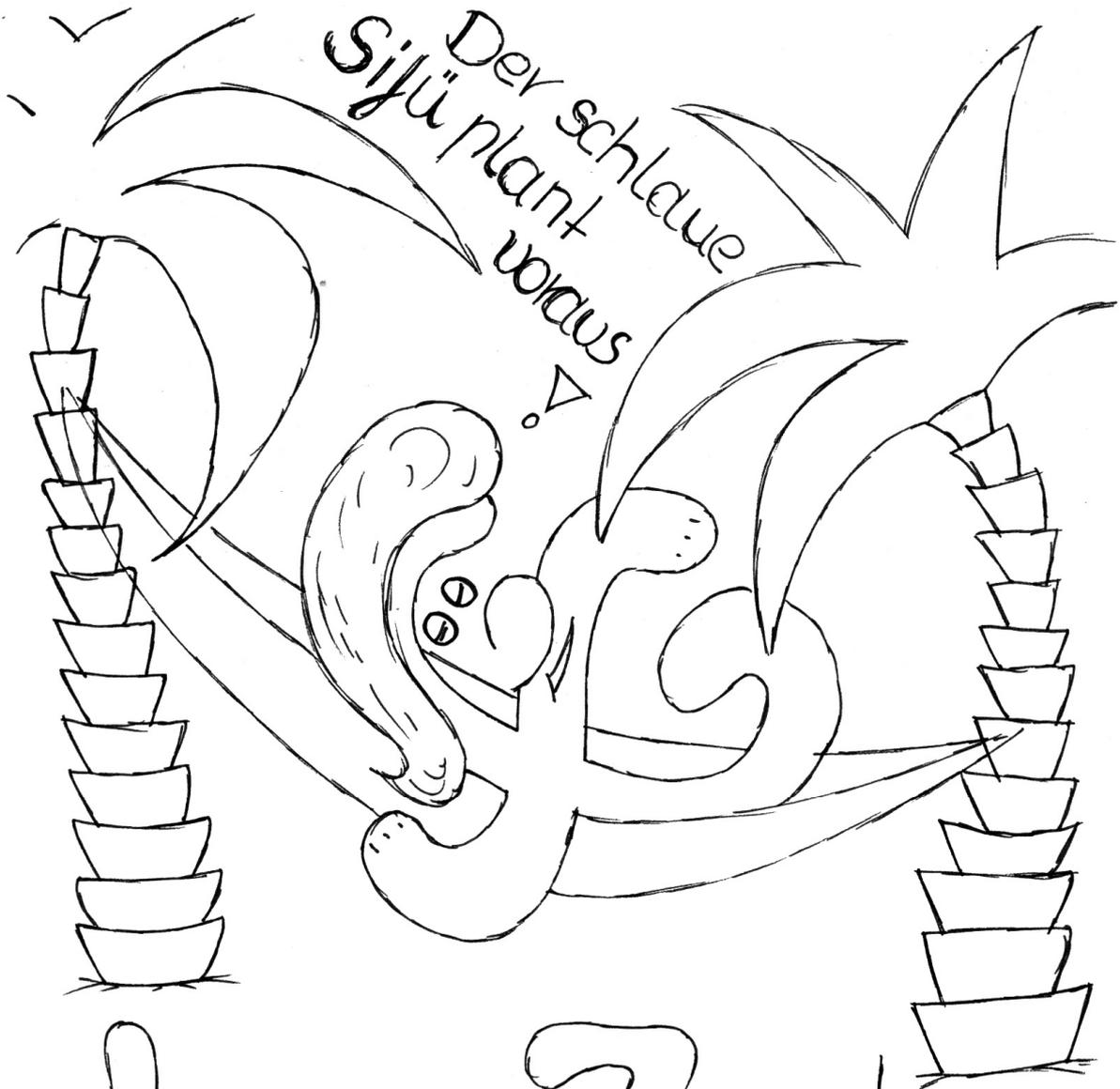
Material:

- Papier
- Pappe (alt, wird nur als „Puffer“ benutzt)
- Stifte
- Helle Lichtquelle (Nachtischlampe o.ä.)
- Abdunkelbarer Raum
- T-Shirts (helle Farbe) für jeden Sippling eins in dessen Größe
- Stoffmalfarbe
- Pinsel (fein und breit zum Ausmalen)
- Bügeleisen zum Fixieren der Farbe

Nun nehmt Eure T-Shirts und legt zwischen Vorder- und Rückteil des T-Shirts ein Stück Pappe, damit bei den anschließenden Arbeiten nichts durchdrückt.

Jetzt ist es an der Zeit, Euren ausgeschnittenen Kopf auf die Rückenseite Eures T-Shirts zu malen, indem Ihr den Kopf auflegt und zunächst die Umriss auf das T-Shirt überträgt (z.B. mit einem Bleistift). Diese Umriss werden als nächstes mit einem feinen Pinsel und der Stoffmalfarbe nachgezogen. Wenn Ihr mögt, könnt Ihr die Umriss dann auch noch mit der Stoffmalfarbe ausmalen. Nachdem die Farbe getrocknet ist, müsst Ihr diese durch Bügel fixieren (beachtet dabei bitte auch die Anweisung auf der Packung der Stoffmalfarbe).

Auf die Vorderseite könnt Ihr nun Euer/en Sippenlogo/-namen malen. Auch hier bietet es sich an, zunächst mit einem Bleistift vorzuzeichnen und dann erst mit der Stoffmalfarbe zu arbeiten. Nach dem Trocknen ist dieses Logo ebenso durch Bügeln zu fixieren



Lang Zeit Programm

Langzeitprogramm Müll

Das Thema:

Ich mag Müll,
alles, was staubig ist, schmutzig und dreckig,
alles, was rostig ist, gammelig und speckig,
ja ich mag Müll.

Und was es in so einer Mülltonne alles gibt?
Ich hatte einen Latschen zerfetzt und verschlissen,
Schön fleckig, die Schnürsenkel sind auch zerrissen.
Die Löcher hat ein kleiner Hund reingebissen.
Ich lieb' ihn, denn ich mag Müll.
Oh, ich mag Müll...

Und jetzt noch 'was aus meiner Wunderkiste.
Ich hab' hier eine Zeitung ganz alt und kaputt,
war ein Fisch eingewickelt, ein stinkiger Butt.
es gibt Leute, die sagen, das gehört auf den Schrott,
doch ich lieb' sie, denn ich mag Müll.
Oh, ich mag Müll....

Eine Uhr, die nicht geht und ein Stück Telefon,
vom Regenschirm den Rest und dies' Dings ohne Ton.
Die sind meine Sachen, mit denen ich hier wohn'.
Ich lieb' sie, denn ich mag Müll.
Oh, ich mag Müll...

Ablauf:

1. Gruppenstunde

Der SiFÜ breitet seinen mitgebrachten Müll auf einem Tisch und beauftragt die Sipplinge, den Müll zu sortieren. Wichtig ist natürlich, dass ihr nur sauberen Müll verwendet. Bei einigen Sachen (z.B. Essensresten) ist dies nur schwer möglich, daher bastelt einfach ein kleines Schild, auf dem die Bezeichnung steht. Damit ihr auch wisst, welche Müllsorten es so gibt und vor allem, wo man den Müll entsorgen kann, gibt es unter http://www.gelbersack.de/fileadmin/user_upload/Seiteninhalt/Dateien/pdfs/UWH.pdf eine gute Broschüre zum Thema Müllsortierung.

Material 1 GS:

sauberen Hausmüll (z.B.: Batterien, Joghurtbecher, Milchpackungen, Eierpackungen, Zeitung, Bananenschale, Farbtöpfe)

Im Anschluss unterhaltet ihr euch noch darüber, warum es sinnvoll ist seinen Müll zu trennen und vor allem, wie Müll vermieden werden kann. Auch dazu stehen viele Infos in der Broschüre.

Material 2 GS:

sauberen Hausmüll (aus der ersten Gruppenstunde), Metallschrot, Müllsäcke, Bastelmaterial, Scheren, Klebe, Klebeband, "alles aus der Bastelkiste"

2. Gruppenstunde: Skulpturen aus Müll

Nachdem ihr jetzt schon wisst, was für Müllsorten es gibt, könnt ihr euch jetzt an "modernen Recycling" üben. Vielleicht kann man ja aus "Müll" noch ganz spannende Sachen bauen? Nehmt einfach euren "Müll" und probiert daraus kleine oder große

Skulpturen zu bauen.

Ideen, was ihr bauen könntet:

Eine Familie, Häuser, Autos, Eine Landschaft, Tiere

Material 3 GS:

Müllsäcke, Handschuhe, evtl. Greifer

3. Gruppenstunde: Müllsammeln

Pfadfindern eilt ihr Ruf voraus, sich für andere abzuschaffen und deren "Dreck weg zu

machen". - Dies stimmt so ja nicht unbedingt, aber warum sollten wir nicht auch einfach mal etwas Müll sammeln und so zum Umweltschutz und zur Schönheit unserer Stadt beitragen? Also Handschuhe an und die Müllsäcke vollmachen! Natürlich lässt sich so eine Gruppenstunde noch aufpeppen. Dazu einige Ideen:

- Teilt euch in 2-er Gruppen. Die Gruppe, die am meisten sammelt gewinnt einen Preis.
- Die Gruppe, die das größte/skurrilste/hässlichste/seltenste Müllstück sammelt gewinnt einen Preis.
- Sprecht Passanten an, ob sie euch vielleicht helfen wollen. Mal sehen, wie schnell die weg sind?
- Schließt euch einen "professionellen" Straßenkehrer an und macht ihm die Arbeit leichter. Ihr werdet sehen, die Gruppenstunde wird der Hammer!

4. Gruppenstunde: Die Jagd nach Mr Waste

Nach dem ganzen Umgang mit "echtem" Müll werdet ihr in dieser Gruppenstunde etwas aktiver und macht ein Stadtspiel.

Die Story: Mr. Waste ist wieder aktiv und muss unbedingt gestoppt werden. Er wird sonst die ganze Stadt verschmutzen und das wollt ihr natürlich verhindern. Das gute für euch ist, dass Mr. Waste gerne mal etwas "Müll" liegen lässt und ihr somit wisst, wo er lang gelaufen ist. Ziel ist also: Hinweise verfolgen, Mr. Waste einfangen.

Der Ablauf: Vorher verteilt der Sifü in der Stadt Hinweise, wo sich das Versteck von Mr. Waste befindet bzw. wo neue Hinweise zu finden sind. Gut geht das verstecken in Geschäften, an Laternenpfählen, auf Mülleimern, etc.

Die Sipplinge werden jetzt in Gruppen auf die Hinweise losgelassen und müssen das Versteck finden. Dort angekommen nehmen sie Mr. Waste gefangen und liefern ihn im Stammesheim ab.

Für die Gewinner gibt es natürlich einen Preis.

Interessanter wird das Spiel, wenn zwischendurch Aufgaben erfüllt werden müssen, um an Hinweise zu gelangen z.B. indem es lebendige und nicht nur stille Posten gibt.

Material 4 GS:

Vorbereitete Route durch die Stadt,
Hinweise auf den Aufenthaltsort
von Mr. Waste, Mr. Waste
persönlich

5. Gruppenstunde: Wir besuchen eine Deponie

Nachdem ihr jetzt schon einiges über das Thema Müll erfahren habt, besucht ihr heute eine Mülldeponie bei euch in der Nähe. Es gibt fast überall eine Stelle, die sich um euren Müll kümmert. Die meisten bieten auch kostenlose Führungen für Gruppen an. Fragt einfach mal nach.

Material 5 GS:

Termin bei der örtlichen
Deponie/Kompostanlage/Sortieranlage

Filmdreh

Das Thema:

Keinen Film schieben aber einen drehen? Kein Problem und gar nicht so schwer, wie es aussieht...

Ablauf:

Als erstes braucht ihr mal ne Kamera. Am praktischsten sind diese kleinen Mini-DV-Kameras, die ja mittlerweile fast alle haben. Ist gar nicht so schwer zu beschaffen. Erstmal fragt ihr großflächig in eurem Bekanntenkreis. Dann an eurer Schule und im Jugendzentrum. Und wenn alles nix wird, kann man auch mal freundlich bei nem kleinen Elektronikgeschäft fragen, ob man mal eine gebrauchte ausleihen oder ausprobieren kann. Praktisch ist natürlich auch ein Stativ und ein Mikrofon, damit ihr später besseren Ton habt. Denkt auch an Reserve-Akkus und Ersatzkassetten.

Während der Kamerasuche könnt ihr schon mal an ner Story arbeiten. Wollt ihr einfach nur eure Fahrt filmen? Oder wollt ihr einen Akte-X-Spielfilm drehen? Möglichkeiten gibt es natürlich viele, es kommt drauf an wie viel Zeit und Lust ihr habt. Macht euch keinen zu großen Kopf, sonst fangt ihr nie an zu drehen. Vieles werdet ihr sicherlich auch spontan einbauen. Es sollte vorher feststehen, wer was spielt, was ihr für Verkleidung und Requisiten braucht, wie lang der Film ungefähr sein soll und wann und wo ihr anfangt zu drehen.

Beim Dreh selber achtet darauf, dass ihr euch bei jeder Szene die ihr spielt überlegt, dass die später auch Leute verstehen, die euch und eure Ideen nicht kennen. Das kann sonst sehr langweilig oder unverständlich für die beim Gucken werden. Dreht nicht zuviel, sonst habt ihr später umso mehr Arbeit beim Schneiden. Fünf Minuten sind schon ziemlich lang für einen Film! Zoomt so wenig wie möglich. Besser sind ruhige, langsame Kameraschwanks vom Stativ oder die Kamera gar nicht bewegen. Der Film sollte einen Anfang, einen Höhepunkt und einen Schluss haben. Aber das muss man ja nicht sagen, oder?

Material:

Mini-DV-Kamera, Computer, Schnittprogramm (Bsp. Microsoft Movie Maker), gute Ideen, Hartnäckigkeit....

Jetzt geht's ans Schneiden. Das ist eigentlich die Hauptarbeit an dem Film und auch die, die am wenigsten Spaß macht...Dafür könnt ihr nachher umso zufriedener auf euren Film sein! Es gibt verschiedene kostenlose, einfache Schnittprogramme im Internet, z.B.: Windows Movie

Maker. Da müsst ihr euch einfach reinfummeln und mal ein, zwei Tage dran rumbasteln. Vielleicht hilft euch dabei ja auch ein Elternteil oder ein/e Ehemalige/r aus dem Stamm? Für's Schneiden werden auch teilweise kostenlose Kurse im Jugendzentrum oder von der Jugendpresse angeboten. Abspann mit euren Namen nicht vergessen!

Der große Tag ist da. Ihr könnt euren Film zeigen. Macht ne Show draus! Mit vielen Leuten, Popcorn und Eintrittskarten...Vergesst nicht CDs für alle zu brennen und ein nettes Cover zu basteln...Motivierend ist natürlich wenn ihr den Film im Rahmen eines Filmwettbewerbs zeigt. Diese werden immer wieder angeboten. Schaut einfach mal auf Aushänge in euren Schulen oder im Internet. Meist werden nicht allzu viele Filme eingeschickt, so dass man gute Chancen auf einen Preis hat!

Und als kleines Extra:

Um euch mit Gestik und Mimik auf die Schauspielerei vorzubereiten, könnt ihr den sogenannten „Raumlauf“ machen. Alle laufen locker zu Musik durch den Raum und ein Spielleiter gibt Vorgaben, wie die Spieler gehen sollen: über glühendheißen Sand, wie auf weichem, kühlen Moos, durch hohes Gras, wie Zwerge in einem riesigen Wald, durch seichtes Wasser, durch einen Sumpf, auf einem Trampolin hüpfend, die Schwerkraft nimmt immer mehr zu, die Schwerkraft nimmt immer mehr ab (wie auf dem Mond), in Zeitlupe, wie Marionetten, wie in der Lotterie gewonnen, schüchtern und ängstlich, einen schweren Koffer tragen, usw...



SONS- TIGES

Jagd nach der flackernden Birne

Das Thema:

Programm für eine große oder mehrere Sippen (Gilde). Man läuft eine Strecke ab und bewältigt immer wieder Hindernisse, erfüllt Aufgaben und spielt viele Spiele.

Ablauf:

Spielgeschichte:

- Der Herr des Feuers Pyromaniax herrscht in seinem Reich mit harter Hand. Er unterdrückt sein Volk, die Pyromanen, undriegelt das Reich hermetisch nach außen ab und ist deshalb in seinem eigenen Land nicht besonders beliebt. Pyromaniax hat die flackernde Birne der Sikristedianer gestohlen und sie in seine Sammlung von feurigen Gütern aufgenommen. Die Sikristedianer, ihrer zentralen Feuerstelle beraubt, wollen die Birne zurückerobern. Unter ihnen gibt es Sohlenmenschen, die über heiße Flächen laufen können, ohne sich die Füße zu verbrennen, Flachmenschen, die sich ganz flach machen können, und Heilkundige. Zu diesem Zeitpunkt werden sie von Dioptrinus, dem ehemaligen Merlin von Pyromaniax, um Hilfe gebeten. Dioptrinus wurde von ihm verstoßen, da er zu viele Brände gelöscht hat. Pyromaniax blendete Dioptrinus mit seinem Spiegel, so dass er fast vollständig erblindete. Dioptrinus möchte sich mit den Sikristedianern treffen, um gemeinsam mit ihnen das verborgene Schloss des Pyromaniax zu suchen und ihn zu stürzen. Das kommt den Sikristedianern natürlich recht, denn so könnten sie ihre flackernde Birne wiederbekommen; sich allein in Pyromaniax Reich zu wagen wäre sehr gefährlich, mit Dioptrinus zusammen hätten sie eine Chance. So treffen sich also Dioptrinus und die Sikristedianer an der Grenze zu Pyromaniax Reich...

Personen:

- Pyromaniax, Herr des Bösen
- Dioptrinus, Merlin
- Feralina, Elfe
- Sikristedianer mit Sohlenmenschen, Flachmenschen und Heilkundigen
- evtl. Wächter der flackernden Birne, der die Sikristedianer von Beginn an begleitet

Vorher sollten sich alle Verkleidungen basteln/sich verkleiden

Anstelle einer Flackerbirne kann man auch jeden anderen Gegenstand nehmen

Dauer:

- je nach Strecke und Ort 70 – 100 Minuten

Das benötigte Material steht *kursiv* und die Aufgaben während des SAM **fett unterstrichen** im Text

Ablauf:

- Dioptrinus erzählt von dem 10m breiten Streifen, der die Grenze zu Pyromaniax Reich darstellt. er ist über 800° C heiß und kann deshalb nicht betreten werden. Zum Glück kann diese Hitze den **Sohlenmenschen** nichts anhaben, so dass sie die übrigen Sikristedianer über diesen Streifen bringen müssen
- Die Gruppe wandert weiter, und Dioptrinus erklärt den Sikristedianern, was ein Pyromane beherrschen muss. Um in Pyromanien nicht aufzufallen, müssen sie diese Dinge lernen: Drei verschiedene Feuerstellen bauen, mit einer Feuerleiter auf Bäume steigen und sich mit einem feurigen Schlachtruf anfeuern
- Durch den Schlachtruf angelockt, stößt Feralina zu ihnen, eine Elfe, die Dioptrinus gut kennt. Sie erfährt von den Unglücken und will Dioptrinus und den Sikristedianern helfen. Sie hat von einer Botschaft gehört, die angeblich

Informationen über den Weg zum verborgenen Schloss enthalten soll. Sie ist irgendwo in dem Krater versteckt, der ständig von einer ätzenden Wolke eingehüllt ist, so dass man sich ganz flach machen muss, um zwischen Kraterboden und ätzender Wolke nach der Botschaft zu suchen. **Die Flachmenschen übernehmen diese Aufgabe, indem sie im Krater umherrobben und suchen.** Die Botschaft ist verschlüsselt (mit Zitronensaft geschrieben, Text: „Esst das Ei, dann könnt ihr sehen, wo Pyromaniax sein Schloss hat stehen“) und enthält außerdem eine Karte mit dem weiteren Weg zum verborgenen Schloss. Auch das Nest des Phönixvogels ist auf der Karte eingezeichnet. Dieses **sucht die Gruppe auf und teilt sich das Ei, so dass jeder davon etwas essen kann.** Das verborgene Schloss wird nun für die Gruppe sichtbar. Feralina begleitet die Gruppe (*verschlüsselte Botschaft, Phönixei*)

- Die Gruppe folgt der Wegbeschreibung und trifft auf eine Händler, der ihnen nicht traut. Erst durch die **drei Dinge, die ein Pyromane beherrschen muss,** glaubt er ihnen dass sie Pyromanen sind und sich zu Recht in der Gegend aufhalten er bietet ihnen nun seine Ware an **Jeder kauft sich eine Tarnkappe** die in Pyromaniax Schloss unsichtbar macht (*Tarnkappen, Geld*)
- Feralina kennt den weiteren Weg. Plötzlich kommt ein heißer Feuerwind auf, vor dem sie **schnell weglaufen** müssen
- Auf dem weiteren Weg erfasst einige Personen plötzlich das Höllenfieber – sie brechen zusammen. **Die Heilkundler haben ein Rezept und einen Tanz dagegen, die sie schnell anwenden.** Die Erkrankten werden wieder gesund
- die Gruppe befindet sich nun schon ganz in der Nähe des verborgenen Schlosses und **setzt deshalb aus Sicherheitsgründen ihre Tarnkappen auf.** Mit dem Schlachtruf stürmen sie das plötzlich entdeckte Schloss, aber Pyromaniax blendet sie mit einem Spiegel. **Alle müssen sich abwenden,** nur Dioptrinus, der ohnehin schon fast nichts mehr sehen kann, stürmt auf Pyromaniax zu und entreißt ihm den Spiegel. **Die Sikristedianer stürmen hinterher und stoßen Pyromaniax von seinem Thron. Sie finden die flackernde Birne und werfen ihn ins Wasser.** Der Spuk ist überwunden: Pyromaniax ist entthront und die flackernde Birne wieder im Besitz der Sikristedianer (*Spiegel, Wasser*)



Mit dem **Schlachtruf feiern alle den Sieg und die Sikristedianer setzen die Flackernirne wieder in ihre Fassung ein.** (*Flackerbirne*)

Isomattenbeulen

Das Thema:

Einfach mal drauf los kloppen...

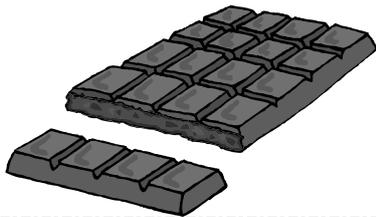
Ablauf:

- Nach dem Anfangskreis wird erklärt, wie man eine Isomattenkeule baut: Isomatten in Streifen schneiden, eng aufrollen und mit Klebeband umwickeln
- Anschließend werden Regeln vereinbart, wie die Keulen benutzt werden dürfen, z.B. nicht auf den Kopf schlagen, und ein Stoppsignal, bei dem sofort Schluss ist. Dann werden die Keulen erstmal ausprobiert. Es sollte immer einen Schiedsrichter geben (Trillerpfeife), der auf die Einhaltung der Regeln achtet. Danach kann man Turniere veranstalten (wer hat die meisten Treffer)

Material:

- Billig - Isomatten, Paketklebeband, Scheren
- Zartbitterschokolade, Schaschlikspieße, Obst (z.B. Bananen, Apfelsinen, Birnen)

Und als kleines Extra:



Um sich wieder zu vertragen gibt es Schokofondue: Schokolade im Wasserbad schmelzen und Obst in Stücke schneiden. Um die Schokoschüssel setzen und aufgespießte Obststücke in die Schokolade tauchen. Genießen!

Wellness und Gesundheit

Das Thema:

Entspannung tut so richtig gut...

Ablauf:

Los geht der ganze Spaß mit einer Runde Sport. Ihr könnt als Sippe ein bisschen joggen gehen, einige Übungen machen, Step Aerobic oder ähnliches.

Nach ca. 20 min kommt dann die

Entspannungsphase. Als erstes kommt die

Gewittermassage. Hierzu liest der Sippenführer die anliegende Geschichte vor und die Sipplinge sollen diese auf dem Rücken eines anderen Sipplings nachstellen.

Anschließend kommen die Quarkmasken. Hierzu mischt du den Quark mit ein wenig Honig (3-4 Esslöffel) und verrührst alles gut. Dann tragen sich die Sipplinge vorsichtig gegenseitig den Quark im Gesicht auf. Wenn jeder eine Gesichtsmaske hat macht ihr euch eventuell Entspannungsmusik an und lasst die Maske 10 min einwirken. Anschließend wäscht ihr euch die Maske wieder aus dem Gesicht.

Zum Abschluss legen sich alle Sipplinge auf den Boden und schließen die Augen. Der Sippenführer liest die Traumreise vor.

Material:

Quark, Honig, 1 Gurke,
Massagegeschichte, Traumreise,
Isomatten

Eine mögliche **Massagengeschichte:**

Es ist ein schöner warmer Morgen. Man kann die einzelnen Sonnenstrahlen spüren. Eine leichte Brise weht über die Felder. Allmählich wird der Wind stärker. Vereinzelt ziehen Wolken auf. Langsam zieht sich der Himmel zu. Der Wind weht mittlerweile in starken Böen. Es wird kälter. Die Regenfront kommt näher. Jetzt spürt man die ersten Regentropfen. Noch ganz vereinzelt und sanft. Mit der Zeit wird der Regen stärker. Von fern hört man es Donnern. Der Regen wird stärker, die Tropfen werden dicker...

Und jetzt kannst du dir als Sippenführer noch ein Ende für die Geschichte überlegen.

Eine mögliche **TRAUMREISE:**

Du gehst alleine in einen dunklen Wald. Du gehst einen Weg entlang. Es ist Winter. Du weißt, die Bäume sind weiß, weil du es am Tag gesehen hast, aber jetzt kannst du es nicht mehr erkennen. Der Mond schimmert durch die Äste, bringt aber kein Licht. Du kannst vereinzelt Sterne am Himmel erkennen, doch viele sind auch durch lange Nebelbänder verdeckt. Dir ist kalt. Du verummst dein Gesicht mit einem dicken Wollschal. Vereinzelt hörst du ein Knacken, aber sonst herrscht Stille. Du gehst einen Weg hinab. Er ist nicht besonders breit und mit Steinen und Wurzeln bedeckt. Du stolperst aber nicht. Du fühlst dich sicher auf deinen Beinen. Du hast ein bißchen Angst, aber du redest dir ein, dir kann nichts passieren. Du gehst immer weiter. Du hast kein Ziel. Der Weg erscheint dir endlos, aber es stört dich nicht. Wenn eine Abzweigung käme, müsstest du dich entscheiden. Du willst dich aber nicht entscheiden, du willst nur gehen. Immer geradeaus. Du erwartest nichts. Langsam gewöhnen sich deine Augen an die Dunkelheit und der Schnee auf den Bäumen schimmert im Mondlicht.

Langsam kommst du in Gedanken. Du denkst daran, wie es wäre, wenn du ein Baum wärst. Z.B. der große, der noch ganz weit weg von dir ist, auf der rechten Seite. Er hat einen dicken Stamm und mehrere starke Äste. Du gehst weiter auf ihn zu, bis du direkt vor ihm stehen bleibst. Wenn du dir vorstellst, du wärst so ein schöner stabiler Baum und würdest den ganzen Tag und die ganze Nacht im Wald stehen, was würdest du machen? Wahrscheinlich würdest du alles beobachten und jeden Tag was neues lernen. Aber wenn du groß und stabil bist, kannst du Tieren und anderen Pflanzen ja auch gut Schutz bieten. Das wär's, du würdest dich mit allen Tieren und Pflanzen im Wald anfreunden und helfen, die Natur zu erhalten. Das wäre ein schönes Leben glaubst du. Du denkst noch eine Weile über das Leben als Baum

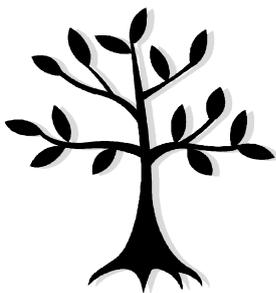
nach, als ein lautes Knacken dich aus den Gedanken reißt. Du drehst dich ruckartig um, denn das Geräusch war hinter dir. Du spähist in die Dunkelheit, aber du siehst nichts. Wahrscheinlich war es nur ein Ast der runtergefallen ist. Aber ein bißchen mulmig ist dir jetzt schon. Du gehst den Weg weiter geradeaus. Was ist, wenn da ein böses Tier oder ein böser Mensch wäre, der auf dich abgesehen hat. Was würdest du dann machen? Er würde dir was antun wollen. Das kannst du dir nicht vorstellen, denn du verstehst nicht, wie man auf die Idee kommt irgendjemandem etwas antun zu wollen. Du machst das ja auch nicht. Warum eigentlich nicht? Weil man das nicht macht. OK. Aber warum? Du weißt du könntest das nicht so einfach. Du könntest nicht einfach zu jemandem hingehen und ihm Schmerz oder Leid zufügen. Woran liegt das eigentlich? Du stellst dir diese Frage, doch dir fällt nicht die passende Antwort ein. Ich habe Respekt vor anderen Leuten, wenn sie stärker sind. Das hat jeder. Aber was ist mit denen, die schwächer sind? Warum tust du den nichts? Weil es nichts bringt? Aber wenn sie Geld dabei hätten, würde es ja doch was bringen. Wahrscheinlich weil es verboten ist und die Polizei kommen könnte. Das ist eine gute Antwort. Es ist gegen das Gesetz.

Aber je länger du darüber nachdenkst, erschrickt dich diese Antwort. Das würde ja bedeuten, wenn es kein Gesetz gäbe, würde uns nichts davon abhalten, anderen weh zu tun. Das kann nicht stimmen. Das wäre ja schrecklich. Da muss es noch was geben, was uns davon abhält. Du denkst und denkst.

Dann kommt dir der Gedanke, dass es unfair ist, andere Menschen schlecht zu behandeln. Es ist Egoistisch. Und du willst ja schließlich auch nicht, dass andere Leute dir etwas antun. Andere sollen dich achten, genau so wie du sie achtetest. Das ist es. Es geht dabei nicht um Gesetz oder wer der Stärkere ist, sondern um die Achtung vor dem Menschen. Vor seiner Seele und seiner Persönlichkeit. Denn jeder Mensch hat was besonderes und das muss man achten. Wenn doch nur jeder den anderen achten würde und sich für die Gemeinschaft, in der lebt, einsetzen würde, dann bräuchtest du jetzt auch keine Angst haben. Und weil du nicht willst, dass andere sich fürchten, beschließt du für dich, von nun an jeden zu achten und dem Frieden zu dienen und dich für die Gemeinschaft einzusetzen in der du lebst. Das ist gut, denkst du dir. Man muss klein anfangen. Auch wenn du noch daran zweifelst, dass es was bringt wenn du das durchziehst. Vielleicht merkt es ja keiner, denn du hast ja noch nie irgendwas schlimmes gemacht. Aber wenn du vielleicht vielen Leuten von deinen Gedanken erzählst, kannst du auch welche überzeugen und die könnten das auch wieder weitergeben. Vielleicht hilft es ja was. Du musst es versuchen, weil das Gefühl der Angst quält dich, das ist total schrecklich. Du willst gar nicht weiter daran denken. Du versuchst dich wieder auf den Weg zu konzentrieren.

Weiter vor dir erkennst du eine Kreuzung. Oder eher gesagt eine Abzweigung. Du kannst noch nicht genau erkennen, wie viele Wege es sind, aber einen erkennst du ganz sicher. Es ist ein breiter Weg. Du glaubst er führt aus dem Wald heraus, weil er heller zu sein scheint. Doch je näher du kommst erkennst du noch zwei weitere Wege. Sie sind nicht ganz so breit und dunkler. Du weißt noch nicht, welchen Weg du nehmen sollst. Sollst du aus dem Wald hinaus gehen? Du weißt ja nicht einmal, dass der breite helle Weg aus dem Wald heraus führt, aber Wald ist für dich immer das dunklere. Also wenn du im tiefen Wald bleiben willst, solltest du lieber rechts oder links, einen von den dunkleren Wegen nehmen. Du weißt aber nicht was du willst. Die Abzweigung kommt näher und es wird Zeit dich zu entscheiden. Du könntest auch stehen bleiben, aber dann kommst du nicht weiter. Du weißt zwar nicht was du mit weiter meinst, aber wenn du stehen bleibst, fühlst du dich nicht wohl. Das ist wie im Leben, man muss immer weiter, man kann nicht einfach anhalten, wenn es schwieriger wird. Man darf Schwierigkeiten nicht aus dem Weg gehen, sondern man soll sich ihnen stellen. Deswegen denkst du dir, zurückgehen und stehen bleiben geht nicht. Je näher du kommst, desto besser erkennst du die anderen zwei Wege. Der eine ist echt schmal, mehr ein Pfad, als ein Weg. Der andere ist so mittel. Man kann ihn gut alleine gehen. Der helle Weg ist richtig schön breit. Du stellst dir vor, es wären deine Lebenswege, ein enger, dunkler und beschwerlicher Pfad, ein angenehmer einsamer Weg und ein breiter, heller Weg, der wie eine Hauptstrasse im Wald wirkt. Den Weg zurück gibt es nicht, denn das wäre ja der Weg in die Vergangenheit. Der Weg geradeaus wäre natürlich auch der Unkomplizierteste, die Wege links und rechts sind Umwege. Welchen sollst du nur nehmen. Am meisten reizt dich der enge Pfad, weil er so geheimnisvoll wirkt. Aber da kann natürlich auch viel passieren. Auf dem breiten, hellen Weg, wäre es ganz einfach. Und auf dem dritten Weg wäre es so

dazwischen. Man soll im Leben den Schwierigkeiten ja nicht ausweichen, also müsstest du ja eigentlich den Pfad nehmen. Aber das ist ja wirklich gefährlich. Da kannst du dich ganz schnell verlaufen. Das wäre auch nicht so gut, denkst du dir. Du musst ja auch noch Verantwortung für dich übernehmen und Sachen auch kritisch gegenüber treten. Also solltest du wohl den mittleren Weg gehen. Da machst du dir es nicht ganz einfach und bequem, Aber überschätzt dich auch nicht und kannst alles noch verantworten. Jetzt bist du auch an der Abzweigung angelangt und entscheidest dich wirklich für den mittleren Weg. Er geht rechts ab. Irgendwie ist er sympathisch. Er vermittelt dir ein Gefühl von Ruhe. Du weißt nicht wo er dich hinführt. Du gehst ein Stückchen. Rechts und links erkennst du Büsche und Sträucher. Dahinter stehen große dicke Bäume. Der Weg ist mit Schnee bedeckt. Es sind keine Spuren zu erkennen. Wahrscheinlich gehen nicht viele Leute diesen Weg. Du bleibst stehen. Drehst dich noch mal um. Du erkennst die Abzweigung noch. Du überlegst, ob es wirklich der richtige Weg ist. Du weißt nicht was richtig oder falsch ist. Du hast das Gefühl, dein Bauch hätte dir gesagt, dass du diesen Weg gehen sollst. Aber ist es vernünftig? Warum machst du es dir nicht einfach und gehst zurück zur Abzweigung und dann den breiten hellen Weg. Du bist dir nicht mehr sicher. Du starrst auf die Abzweigung. Aber dann stellst du wieder vor, es seien deine Lebenswege. Jetzt geht es nicht mehr zurück. Du willst dich beherrschen. Du willst gar nicht mehr zurück. Es fällt dir schwer dich zu beherrschen, aber du willst es. Also drehst du dich wieder um und gehst weiter den Weg entlang. Du versuchst wieder in Gedanken zu versinken, aber es geht nicht mehr. Du bist verunsichert. Der Weg ist so neu für dich, so anders. Du kannst es nicht beschreiben. Einfach nur anders. Du guckst dich um, versuchst dich an alles zu gewöhnen, aber es dauert. Es fällt dir schwer. Du fragst dich warum so wenig Spuren auf dem Weg zu erkennen sind. Ob noch irgendetwas schlimmes kommt? Ob es wirklich die richtige Entscheidung war? Du bekommst es wieder mit der Angst. Die Angst vor dem Unbekannten. Wenn im Leben etwas Unerwartetes schlimmes kommt, gehst du immer zu deinen Freunden, die dir helfen. Die für dich da sind. Die dir beistehen. Das ist immer ein schönes Gefühl. Es gibt dir Kraft. Jetzt wird dir zum ersten mal richtig bewusst, wie gut es ist Freunde zu haben. Was machen eigentlich die Leute, die keine Freunde haben, fragst du dich. Müssen die sich immer so fühlen, wie du dich gerade, wo du alleine im dunklen Wald bist, eine Entscheidung getroffen hast und daran zweifelst, dass es die richtige war, und keiner dir helfen kann, wenn es die falsche war? Das ist ja schrecklich. Eigentlich braucht jeder Freunde. Denn wenn du dir vorstellst ein Leben lang in dieser Situation zu sein, in der du jetzt bist... Das kannst du dir gar nicht vorstellen. Du glaubst, keiner hat es verdient keine Freunde zu haben. Also beschließt für Menschen, wo du weißt, dass sie keine Freunde haben, von nun an ein Freund zu sein. Aber wenn es ganz viele Menschen sind die keine Freunde haben, dann kannst du ja gar nicht für alle Menschen da

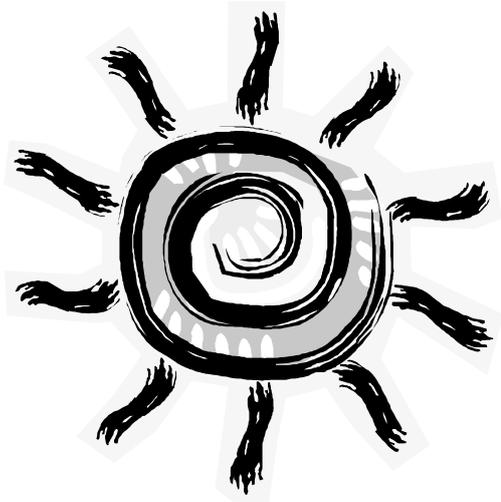


sein. Am besten wäre es doch wenn alle befreundet wären. Dann müsste keiner diese Unsicherheit und die Angst vor dem, was auf ihn zu kommt ertragen, weil jeder wüsste, das egal was passiert immer einer für ihn da ist und ihm hilft. Aber wie schaffst du es, alle Menschen miteinander zu befreundet? Das geht nicht von heute auf morgen. Aber du kannst es ja mal versuchen. Wann ist man eigentlich befreundet. Was heißt das eigentlich? Man kann mit Freunden über alles reden. Aber dann wäre es ja doch nicht so gut, wenn alle befreundet wären. Dann müsstest du ja mit allen über alles reden. Das geht ja gar nicht. So meinstest du das auch gar nicht. Eher, dass man allen hilft, wenn sie Hilfe brauchen. Aber allen helfen kannst du auch nicht. Du kannst nur so viel für andere tun wie du kannst. Du kannst versuchen allen zu helfen. Aber du darfst dich nicht vergessen. Du musst auch Rücksicht auf dich selbst nehmen. Natürlich auch auf andere, aber auch auf dich. Also du musst hilfsbereit und rücksichtsvoll sein, wenn du willst, dass kein Mensch sein Leben lang im dunklen Wald stehen muss und sich fürchten muss. Aber du darfst dich selber auch nicht vergessen. Ganz schön kompliziert. Aber das wäre doch toll. Und für so eine Sache kannst du doch auch mal ein bisschen von deiner Bequemlichkeit aufgeben. Denn dann kannst du dir auch sicher sein, dass auch immer jemand für dich da ist, Rücksicht auf dich nimmt und dir hilft, wenn du Hilfe brauchst. Aber wirklich verlassen kannst du dich nur auf die echt guten Freunde. Denn noch lange nicht jeder war schon mal in der Situation, über die du die ganze Zeit nachdenkst, und ist auf die Gedanken gestoßen, auf die du auch gestoßen bist. Aber echt gute Freunde sind einfach

für dich da, dass weißt du. Auf die kannst du dich verlassen, genau so wie du dich auf sie verlassen kannst. Sie sind dir gegenüber aufrichtig, genau so wie du ihnen gegenüber auch aufrichtig bist. Das ist ein schönes Gefühl. Dir wird ganz warm bei den Gedanken. Und du denkst, es ist toll wenn man sich auf jemanden verlassen kann. Also du willst zuverlässig sein. Damit andere sich auf dich verlassen können.

Ganz in Gedanken versunken, hast du gar nicht gemerkt, dass es immer heller geworden ist. Doch jetzt, wo der erste Sonnenstrahl dein Gesicht berührt, erwachst du aus deinen Gedanken und schaust auf den Weg, der noch vor dir liegt. Ganz am Horizont erkennst du ein Ende. Du siehst ein allein stehendes Haus. Der Weg führt direkt auf das Haus hinzu. Es ist ein großes, herrliches Haus. Du fühlst dich wohl beim Anblick. Je näher du kommst, hast du das Gefühl, es wäre dein zu Hause. Du hast das Gefühl du bist angekommen. Zu Hause angekommen.

Verfasst von Imke Schaffitzel von Stamm Janus
(24.10.03)



„Keine Langeweile auf Fahrt“ – Gesellschaftsspiele

Das Thema:

Nach einer langen Wanderung ist es toll, abends in der Sippe noch etwas Gemeinsames zu machen - Wie wär's mit einem Gesellschaftsspiel?

Ablauf:

Überlegt euch zunächst, welche Spiele ihr basteln möchtet. (Klassiker wie Mensch-Ärgere-Dich-Nicht, Dame, Mühle, Halma, Leiterspiele eignen sich besonders gut.

Wenn ihr geschnittenen Stoff als „Spielbrett“ verwendet, näht zuerst die Kanten mit groben Stichen um, sonst fransen sie später aus. Zeichnet das „Spielbrett“ mit dem Bleistift vor und mal die Felder und Linien mit Stoffmalfarbe aus. Bemalt auch eure Spielfiguren so, wie sie sein sollen. Lasst alles trocknen und schon sind die Spiele fertig. Wenn ihr Lust hab, könnt ihr noch ein Säckchen zur Aufbewahrung nähen (oder einfach eine kleine Kunststoffdose verwenden.).

Kreative Köpfe können natürlich auch ihre eigenen Spiele erfinden!

Material:

- fester, heller Stoff (ca. 30*30 cm pro Spiel): Optimal ist ein Segelstoff (Reste bekommt ihr oft kostenlos beim Segelmacher). Ganz schlaue Sipplinge besorgen sich weiße Stofftaschentücher und ersparen sich das Kantenumnähen!
- Stoffmalfarbe (oder andere wasserfeste Farbe) - gibt es auch in Stiffform
- Feine Pinsel, Wassertopf, Bleistifte (zum Vorzeichnen)
- Holzklötzchen oder gesammelte Steinchen als Spielfiguren
- Einen alten Würfel (wenn ihr den für das Spiel braucht).
- Nadel, Faden Schere

Und als kleines Extra:

Was liegt näher, als eure neuen Spiele gleich auszuprobieren?! Vielleicht habt ihr auch Lust bekommen, wieder einmal auf Fahrt zu gehen und den gemütlichen Spielabend die in die Kothe zu verlagern?

„Zum Verzweifeln!“ - Denk- und Knobelspiele

Das Thema:

Irgendeines kennt jeder und sicherlich hat ihr euch schon mal den Kopf an ihnen zerbrochen - die verflixten Denk- und Knobelspiele!

Ablauf:

Apfelsinchen mag keinen Tee!

Material: keins

Setzt euch in einen Kreis. Der Spielleiter beginnt und sagt: „Apfelsinchen mag keinen Tee, aber Kaffee“! Nun ist der nächste dran und denkt sich etwas anderes aus, was Apfelsinchen mag. Z.B.:

„Apfelsinchen mag keinen Tee, aber Schokolade“!

Der Spielleiter bestätigt: „Das stimmt!“

Wieder ist der nächste Mitspieler dran: „Apfelsinchen mag keinen Tee, aber Torte“!

Der Spielleiter bedauert: „Das stimmt nicht“!

Auflösung: Apfelsinchen mag alle Wörter, in denen der Buchstabe „T“ NICHT vorkommt. Wer meint die Lösung zu kennen, flüstert sie dem Spielleiter ins Ohr. Ist sie richtig, wird noch eine Weile weitergespielt, bis mehrere die Lösung erkannt haben. Ob ihr den übrigen die Lösung auch verrätet, oder die weiter grübeln lasst, entscheidet ihr selbst.

Der Mond ist rund!

Material: Ein Stift

Der Spielleiter beginnt und sagt folgenden Spruch auf: "Der Mond ist rund, der Mond ist rund. Er hat zwei Augen, Nase, Mund." Währenddessen malt er passende Bewegungen mit einem Stift in die Luft und gibt den Stift dann an den nächsten Mitspieler weiter. Dieser wiederholt die Prozedur. Der Spielleiter sagt, ob der Mitspieler es richtig oder falsch gemacht hat. So geht es immer reihum.

Auflösung: Der Stift muss mit der Hand weitergegeben werden, mit der NICHT „gemalt“ wurde!

Der Geist, der alles weiß!

Material: keins

Für dieses Spiel müssen zwei Personen eingeweiht sein. Der erste eingeweihte Spieler verlässt den Raum (Geist). Der zweite Spielleiter erklärt: „Gleich kommt der Geist, der alles weiß. Wenn wir uns einen Gegenstand in diesem Raum aussuchen, wird er uns sagen können, welcher es ist.“

Die übrigen Spieler einigen sich auf einen Gegenstand, der Geist wird herein gerufen. Er geht durch den Raum und sagt: „Ich bin der Geist, der alles weiß und wenn ich komme, klopfe ich 3 mal an!“ Danach klopft er 3 mal auf irgendetwas im Raum.

Der zweite eingeweihte Spielleiter beginnt nun mehrere (10-20) Gegenstände aufzuzählen. Irgendwann ist auch der Gegenstand dran, den sich die Gruppe überlegt hat. Der Geist wird dieses merken und sagen, dass es der richtige war.

Wer von den Mitspielern meint zu wissen, wie der Geist die Lösung erkannt hat, kann sich selbst als Geist versuchen und vor die Tür gehen. Ansonsten sind die beiden eingeweihten Spieler weiterhin allwissend und spielen den schlaunen Geist.

Material:

Für diese Spiele braucht ihr nur wenig Material. Welches genau nötig ist, erfahrt ihr in der Spielbeschreibung. Also Kopf anschalten und los!

Auflösung: Während nacheinander verschiedene Gegenstände des Raumes aufgezählt werden, tut der Geist ganz geheimnisvoll. Irgendwann nennt der eingeweihte Spieler den Gegenstand, auf den der Geist geklopft hat und direkt danach den ausgewählten Gegenstand. So merkt der Geist, welcher Gegenstand gesucht wurde.

Eislöcher, Pinguine und Fische

Material: 3 Würfel

Jemand in der Spielrunde würfelt mit drei Würfeln. Einer, der das Spielsystem kennt, erklärt, was er auf den Würfeln sieht. Er interpretiert das Würfelbild, und sagt z.B. "Ich sehe 2 Eislöcher, 6 Pinguine und 9 Fische". Die anderen sollen mit jedem neuen Wurf immer neue Erklärungen herausfinden, wann denn nun "was" zu sehen ist und schließlich auf die richtige Lösung kommen.

Lösung: Eislöcher sind Würfelaugen in der Mitte des Würfels, Pinguine sitzen um die Eislöcher herum, und zwar nur um die Eislöcher. Also zeigt eine 1 ein Eisloch ohne Pinguine, eine 3 ein Eisloch mit zwei Pinguinen und eine 5 bedeutet ein Eisloch mit vier Pinguinen. Die Würfelseiten mit geraden Zahlen zählen nicht, weil es dort keine Eislöcher gibt. Fische sind die zusammen gezählten Punkte von den Unterseiten aller drei Würfel. Weil die Punkte von zwei gegenüber liegenden Würfelseiten zusammen immer 7 ergeben, kann man die Anzahl der Fische errechnen, ohne die Würfel umzudrehen (7 minus Anzahl der Punkte auf der Oberseite).

Beispiel:



Lösung:

- 2 Eislöcher
- 6 Pinguine
- 7 Fische

Und als kleines Extra:

Solche Spiele eignen sich auch super für einen Abend auf Fahrt oder im Lager. Aber überfordert eure Köpfe nicht! Zwischendurch solltet ihr unbedingt auch Spiele durchführen, bei denen Aktion gefragt ist!

„Was machen wir, wenn uns keine Gruppenstunden einfallen?“ - Ideenfindung

Das Thema:

Für die nächste Zeit seid ihr vermutlich erstmal gut mit Gruppenstundenideen versorgt. Für die Zeit danach möchten wir euch ein paar Methoden vorstellen, mit denen ihr gemeinsam mit der Sippe weitere Ideen finden könnt. Also seid kreativ!

Ablauf:

1) Assoziationen zu verschiedenen Gegenständen

Material: viele verschiedene Gegenstände, großes Blatt Papier (am besten von der Rolle), Eddings

Der Gruppenleiter bringt eine Tüte voll Gegenständen mit, die er im Pfadfinderheim oder zu Hause zusammengesucht hat. Gemeinsam verteilt ihr diese auf dem großen Blatt Papier. Nun kann es losgehen. Jeder schnappt sich einen Stift und überlegt, was ihm zu den Gegenständen einfällt. Seine Ideen schreibt er dann neben den jeweiligen Gegenstand und zieht einen Strich dahin. Die Ideen müssen noch keine fertigen Gruppenstunden darstellen. Alles ist erlaubt - egal, ob man es später durchführen kann, oder nicht. Aufgeschriebene Ideen dienen auch als neue Anregungen. Zum Schluss besprecht ihr, welche Ideen ihr gut findet, wie man aus ihnen eine Gruppenstunde planen kann und wann ihr sie durchführen wollt. Sippenführer können ihre Sipplinge gut in die Ausplanung einbeziehen: Wer kann Material besorgen? Wer kümmert sich z.B. um Baselanleitungen oder Rezepte?

Material:

- Jeweils benötigtes Material findet ihr in den Methodenbeschreibungen.
- Es ist immer gut, wenn ihr euch gefundene Ideen aufschreibt, sonst sind sie schnell vergessen. Daher habt immer Stift und Papier parat.

2) Ideenalphabet

Material: Große Karteikarten (26 Stück), auf denen oberhalb je ein Buchstabe des Alphabets geschrieben wird, pro Sippling einen Stift

Der Sippenführer legt die vorbereiteten Karten kreuz und quer im Raum aus. Die Sipplinge haben nun die Aufgabe, Gruppenstundenideen zu finden und sie (nach Anfangsbuchstabe) auf die jeweiligen Karten zu schreiben. Fallen euch zu jedem Buchstaben Ideen ein? In einer Karteibox aufgehoben, habt ihr einen großen Ideenfundus, auf welchen ihr immer wieder zurückgreifen könnt und der sich prima ergänzen lässt! Zum Abschluss besprecht gemeinsam, welche Ideen ihr am besten findet und umsetzen möchtet.

Und als kleines Extra:

Es ist toll, wenn ihr als Sippenführer eure Sipplinge an der Gestaltung von Gruppenstunden beteiligt. Das motiviert sie während der Durchführung, denn sie haben sich die Themen ja selbst überlegt. Außerdem lernen sie nebenbei, was dazu gehört, eine Gruppe zu leiten und werden langsam darauf vorbereitet, später selbst einmal Sippenführer zu werden. Es ist aber sehr wichtig, Ideen eurer Sipplinge auch wirklich umzusetzen, sonst fühlen sie sich nicht ernst genommen und verlieren schnell die Lust an den Gruppenstunden!

