

Die großen Jungs bei der Kibiwo

Grundsätzliches für große Jungs

- ⇒ Jungs lernen eher durch ausprobieren, durch experimentieren, durch Fehler machen und verbessern – weniger durch Bücher, büffeln usw.
- ⇒ Jungs wollen erleben – nicht stillsitzen
- ⇒ Jungs brauchen das Kräfteressen, sie lieben das Kraftvolle, den Wettstreit
- ⇒ Jungs definieren sich eher über Leistung als über Beziehung – aber nicht nur!!!
- ⇒ Es gibt eben auch die stillen Jungs
- ⇒ Jungs brauchen Vorbilder – in Kindergarten und Schule gibt es leider wenige – es bleiben ihnen die Helden aus Werbung und aus Action-Filmen
- ⇒ Jungs brauchen auch die entsprechenden Gottesbilder

Praktische Fragen in der Vorbereitung

- ⇒ Wer macht die Jungs? Können wir ältere Jungs, junge Männer oder Väter gewinnen, die Gruppe der großen Jungs zu gestalten?
- ⇒ Wo können die Jungs in der Kleingruppe ihre Kräfte messen und im Wettstreit liegen?
- ⇒ Wo können die Jungs ausprobieren? Nicht nur vorgegebenes nachbauen.
- ⇒ Wo gibt es die stillen Momente, die Gespräche, die sie genauso brauchen?

Ideen in der Mappe:

- ⇒ Experimente
 - Mit Wasser am Tag 1 – S. 22
 - Mit Erde am Tag 2 – S. 31
 - Mit Luft am Tag 3 – S. 41
 - Mit Feuer am Tag 4 – S. 51
- ⇒ Pyramiden bauen – S. 28/28
- ⇒ Auto mit Luftballonantrieb – S. 42
- ⇒ Geocaching – S. 58 – Verbindung von Natur, Technik und Schatzsuche!
 - www.cachingwelt.de
 - www.opencaching.de

Weitere Ideen zum Thema Schöpfung:

Tag 1: Wasser - Schöpfungsbericht

- ⇒ **Fotorallye:** Jungs in kleinen Gruppen mit jeweils einer Digicam losschicken mit der Aufgabe, Fotos aus der Natur zu machen (Steine, Pflanzen, Bäume, Tiere!) Wichtig dabei ist, dass sie immer zuerst ein Foto machen, auf dem nur ein Teil des Gesuchten ist und dann ein Foto, auf dem das Ganze zu sehen ist.
Bsp.: auf dem ersten Bild sieht man ein Auge / eine Nase, auf dem zweiten sieht man den Hasen
Alle Bilder auf den Laptop ziehen und zusammen über Beamer anschauen – ob die anderen immer gleich erraten, was zu sehen ist?
Variante: natürlich können die Mitarbeitenden die Bilder auch schon vorher machen und die Jungs raten. Aber Jungs wollen lieber selbst Fotos schießen! Wem es zu heikel ist, die Fotos ungesehen zu zeigen, kann sie ja am nächsten Tag gemeinsam anschauen!
- ⇒ **Schöpfungsrallye** – siehe Blatt!
- ⇒ **Tiere** aussägen
- ⇒ **Wettspiele**
 - Wasser transportieren:
 - Staffellauf 1: In einem Joghurtbecher von Eimer A nach Eimer B Wasser transportieren
 - Staffellauf 2: mit Hilfe eines Schwamms von Eimer A nach Eimer B Wasser transportieren
 - Staffellauf 3: wie 2 – nur darf der Schwamm nicht mit der Hand ausgedrückt werden, sondern indem er auf das Gitter auf dem Eimer gelegt wird und mit dem Hintern ausgedrückt wird
 - Kooperation 1: die Jungs bekommen mehrere kurze Stücke Regenrinne und müssen sie so halten, dass Wasser durchlaufen kann
 - Kooperation 2: Absperrband – die Jungs müssen das Absperrband so halten, dass Wasser hindurchlaufen kann (und davon möglichst viel!)

- Tiere / Natur:
 - Jede Gruppe erhält ein Blatt Papier mit A-Z – zu jedem Buchstaben muss möglichst schnell ein Tier geschrieben werden
 - Tierwettkämpfe – siehe Kopie von Jungscharleiter
 - Raupe: alle Spieler verwandeln sich in eine große oder mehrere kleine Raupen. Dazu knien sich alle Spieler in einer Reihe hin und umfassen mit ihren Händen die Fußknöchel des Vordermanns. Auf ein Zeichen des Spielleiters setzt sich die Raupe in Bewegung. Wer schon etwas geübt ist, kann natürlich ein Wettrennen zweier Raupen veranstalten.
 - Tausendfüßler: alle setzen sich hintereinander auf den Boden. Jeder legt dem Vordermann die Beine auf die Schulter. Alle stützen gleichzeitig ihren Körper mit den Händen vom Boden ab und versuchen sich gemeinsam fortzubewegen. Ziel ist es eine vorgegebene Strecke auf diese Weise zu überwinden.
 - Tiere zur Tränke: Kleine Gruppen aus etwa 5 Spielern verwandeln sich in Tiere, die 6 (oder 8) Beine haben. Diese Tiere müssen in der Lage sein, den Weg zur Tränke (Wasserhahn, Wasserschüssel) zu schaffen und dann auch Wasser zu trinken. Um die Verwandlung zu Wege zu bringen, müssen sich die Spieler so ineinander verschränken, dass nur 6 (oder 8) Beine den Boden berühren, alle aber in das Tier miteinbezogen sind. Trinken muss mind. einer der Spieler können!

Tag 2: Erde - Menschen

- ⇒ Gefühle des Menschen in Körperhaltung / Mimik ausdrücken. Auch hier könnte man wieder den Foto zücken und die Bilder nachher zeigen, so dass andere raten können, welches Gefühl eigentlich gemeint war.
- ⇒ Statt Ton: aus Ytong oder Speckstein Menschen / Skulpturen gestalten – oder auch aus Steinen bauen / zusammenkleben
- ⇒ Bei einem Bauern mithelfen und wirklich die Erde bebauen

Tag 3: Luft - Sturmstillung

- ⇒ **Schiffe** bauen
 - Schiff mit einfachem Antrieb von Opitoc
 - Aus Holz mit Nägeln und Segeln usw.
- ⇒ **Drachen und Windräder**
- ⇒ **Blasrakete** – siehe Kopie
- ⇒ **Wettspiele:**
 - Tischtennisball über Boden pusten eine gewisse Strecke (Staffellauf)
 - Luftballons aufblasen und zum Platzen bringen
 - Frisbee-Spiele!
 - Mit der Frisbee einen Zielpunkt möglichst genau treffen
 - Weitwurf
 - Normales Frisbee
 - Satellite: die Gruppe wird in zwei Mannschaften geteilt. Ein Team stellt sich auf zwei Seiten eines Spielfeldes. Das zweite Team hält sich innerhalb des Spielfeldes auf. Keines der Teams darf den eigenen Bereich verlassen. Das Team außerhalb des Spielfeldes versucht sich gegenseitig die Scheibe zuzuwerfen, ohne dass sie vom Team im Feld abgefangen wird. Wie viele Pässe können gefangen werden, bevor eine vorher vereinbarte Anzahl Würfe abgefangen wurden? Dann Teams tauschen!
 - Touch: beide Mannschaften befinden sich in einem relativ kleinen Feld und dürfen das Feld nicht verlassen. Ziel ist es, einen Mitspieler aus dem gegnerischen Team leicht mit der Scheibe zu berühren. Wer abgeschlagen wurde verlässt das Spielfeld oder verursacht einen Punkt für die gegnerische Mannschaft. Körperkontakt sowie Schläge sind nicht erlaubt. Wer die Frisbee in der Hand hat, darf nicht laufen!
Häufiges Abspielen ist nötig, um die Frisbee in die Nähe eines sich frei bewegenden gegnerischen Mitspielers zu bekommen. Diese dürfen die Scheibe jedoch nicht abfangen. Sie kommen erst in den Besitz der Frisbee, wenn die gegnerische Mannschaft bei 3 Pässen die Scheibe fallen gelassen hat.

- Frisbee-Golf (für jeden Spieler ist eine Frisbee nötig!): ein Hindernisparcours muss mit möglichst wenig Würfeln durchgespielt werden. Dabei wird immer von dort weitergespielt, wo die Scheibe zuletzt liegenblieb, selbst wenn die Position ungünstig ist. Alle Würfe werden am Ende der Runde zusammengezählt. Sieger ist, wer am Ende am wenigsten Würfe gebraucht hat.
Alle Spieler werfen nacheinander vom Abwurf aus ab. Danach wirft immer derjenige zuerst, dessen Scheibe am weitesten vom Ziel entfernt liegt. Alle Mitspieler bleiben aus Gründen der Sicherheit hinter dem Werfer!
- Weitere Ideen und Hinweise:
 - www.frisbeesportverband.de
 - www.whatisultimate.com
 - www.discsport.de

Tag 4: Feuer - Pfingsten

- ⇒ Lagerfeuer!
- ⇒ Fackeln bauen oder einen Fackellauf machen
- ⇒ Lichter aus Konservendosen: leere Konservendosen mit Wasser füllen und in die Gefriertruhe stellen. Die Jungs sollen – solange das Eis noch gefroren ist – mit Nägeln viele Löcher in die Dose schlagen. Ob in völligem Chaos oder mit Muster ist jedem selbst überlassen. Nägel wieder herausziehen und Eisklumpen herausfallen lassen. Teelicht hineinstellen!

Weitere Ideen zum Bauen

- ⇒ Puzzle (Barbara) – siehe Kopie
- ⇒ Pinwand aus Kronkorken – siehe Kopie
- ⇒ Zauberwürfel – siehe Kopie
- ⇒ Knoten (Knobelspiel) – Material und Anleitung von Opittec
- ⇒ Lastwagen – Material und Anleitung von Opittec

Weitere Ideen zum Spielen

- ⇒ Bannemann: Ein Fänger wird bestimmt. Aus drei Stöcken muss er eine kleine Pyramide bauen. Dann muss er die Augen schließen und bis ca. 50 zählen. Alle anderen verstecken sich in der Zeit. Dann beginnt der Fänger zu suchen. Hat er Dieter gesehen, läuft er zu den Stöcken, ruft „Dieter verbrannt“. Dieter muss rauskommen und sich in die Nähe der Stöcke stellen. Wer es schafft, ungesehen zu den Stöcken zu gelangen, wirft die Pyramide um und ruft „Frei!“. Alle dürfen sich wieder verstecken. Der Fänger darf wieder suchen, sobald er die Pyramide wieder aufgestellt hat. Gewonnen hat der Fänger, wenn er es schafft, alle zu verbrennen.
Zu diesem Spiel gibt es viele Varianten. Z.B. dass es mehrere Fänger gibt – dann aber bitte keine Katzenwache! Oder dass der Fänger wechselt, wenn die Pyramide drei Mal umgeworfen wurde. Sonst ist es ein relativ ätzendes Spiel für den Fänger ☺ Es gibt auch die Variante, dass nur der letzte Versteckte alle anderen befreien kann.
Die Kombination aus Schnelligkeit, Verstecken, Taktik und viel Bewegung macht dieses Spiel zu einem Highlight.
- ⇒ Cross-Golf: entweder mit richtigen Golfschlägern und Bällen oder auch mit Baseball- oder Hockeyschlägern und Tennisbällen zu spielen. Ein Parcours im freien Gelände oder auf einem großen Spielplatz wird ausgemacht bzw. markiert. Dann muss der Ball mit möglichst wenig Schlägen von einem vereinbarten Punkt zum nächsten und wieder zum nächsten geschlagen werden. Wer braucht am wenigsten Schläge? Man kann es natürlich auch auf Zeit spielen und dann keine Schläge zählen.

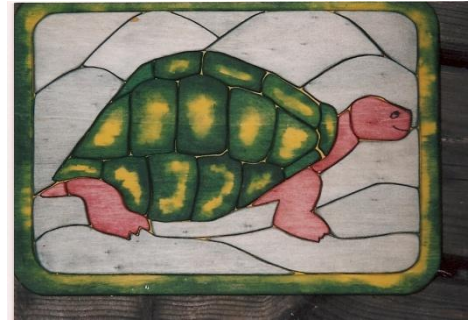
Literatur:

- ⇒ Rainer Oberländer / Markus Röcker / Timm Ruckaberle: Mit Jungs unterwegs. Auf dem Weg zu einer starken Persönlichkeit. Praxisbuch für die Arbeit mit Jungen. Buch und musik. 14,95 €
- ⇒ Erhard Reschke-Rank (Hg.): Wo bleiben denn die Jungs? Jungen und Männer im Kindergottesdienst. Neukirchner Verlagshaus. 14,90 €
- ⇒ Sebastian Heusel: Spiele für Jungs. 55 spielerische Impulse für die Jungenarbeit. Aussaat. 4,90 €
- ⇒ Winkler- und Opittec-Katalog

Anleitung Puzzle

Material:

- ⇒ Für jedes Kind 2 Platten in A4-Größe aus Pappel-Press-Spanplatten mit mind. 3-4 Schichten
- ⇒ Aquarell-Farben von Stockma (relativ teuer, aber reichen für viele Puzzle und lassen die Holzmaserung sichtbar!)
- ⇒ Holzlasur oder Bienenwachs
- ⇒ Holzleim
- ⇒ Laubsägen
- ⇒ Schleifpapier
- ⇒ Pinsel
- ⇒ Vorlage aus Malbüchern



Anleitung:

- ⇒ Jedes Kind sucht sich zunächst ein Motiv aus einem Malbuch – oder malt selbst eins. Vorsicht: nicht zu fein!!!
- ⇒ Zuerst wird der Rahmen gearbeitet: aus der einen Platte das Innere heraussägen. Den so entstandenen Rahmen abschleifen und auf die andere Platte leimen. Ecken aussägen und schleifen.
- ⇒ Auf das ausgesägte Innenteil mit Bleistift das Motiv übertragen. Große verbleibende Flächen so unterteilen, wie man sie aussägen möchte.
- ⇒ Alle Teile aussägen. Tipp: das ausgesägte Teil immer sofort in den Rahmen legen und die Rückseite mit einem Bleistiftkreuz markieren.
- ⇒ Alle ausgesägten Teile abschmirlen.
- ⇒ Alle Teile (auch den Rahmen!) anmalen
- ⇒ Nach dem Trocknen alle Teile (auch den Rahmen!) mit Holzlasur oder Bienenwachs bearbeiten.
- ⇒ Viel Spaß beim Puzzeln!

Anleitung Pinwand aus Kronkorken

Material:

- ⇒ Pressspanplatten
- ⇒ Styroporplatten
- ⇒ Viele verschiedene Kronkorken
- ⇒ Holzleim
- ⇒ Heißklebepistole
- ⇒ Magnete
- ⇒ Laubsägen
- ⇒ Teppichmesser
- ⇒ Aufhängung

Anleitung:

- ⇒ Motiv überlegen
- ⇒ Das Motiv aus der Spanplatte aussägen
- ⇒ Das ausgesägte Motiv mit Holzleim auf die Styropoplatte kleben und mit dem Messer aussägen
- ⇒ Die Kronkorken zunächst ohne Kleben auf dem Styropor verteilen. Durch unterschiedliche Kronkorken kann man Flächen „farblich“ gestalten.
- ⇒ Anschließend in die Kronkorken viel Heißkleb geben und sie sofort an die vorhergesehene Stelle kleben.
- ⇒ Trocknen lassen.
- ⇒ Auf der Rückseite Aufhänger anbringen
- ⇒ Magnete evtl. bemalen