04 **2019|20**

KRÜML

MAGAZIN DER KATHOLISCHEN JUNGSCHAR KÄRNTEN



Katholische Jungschar

do spieln, jetzt Wir. Wir stellen We Kinder in die Mitte

INHALT

EDITORIAL 02

AKTUELLES 03

THEMA 04

BAUSTEINE 06

MINIS 08

DREIKÖNIGSAKTION 10

GRADBENI KAMNI 12

BAUSTEINE 14

TERMINE 16

Impressum und Offenlegung nach § 25 des Mediengesetzes

Medieninhaberin und Herausgeberin I Diözese Gurk, Tarviser Straße 30, 9020 Klagenfurt a. W., Diözesanleitung der Katholischen Jungschar Kärnten Redaktionsleitung | Dragan Milišić Inhaltliche Verantwortung I Katholische Jungschar Kärnten Grundlegende Richtung I Kommunikationsorgan der Katholischen Jungschar Kärnten Erscheinungsweise I 4 Ausgaben im Jahr im Verlags- und Herstellungsort 9020 Klagenfurt a. W. Herstellung | Druck- & Kopiezentrum des Bischöflichen Seelsorgeamtes der Diözese Gurk, 9020 Klagenfurt a. W. Fotos und Bildrechte | Titelfoto: pixabay.com | Wenn nicht eigens vermerkt: Archiv der Katholischen Jungschar Kärnten. Die Texte sind unter der Creative-Commens-Lizenz: Namensnennung - nicht kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen lizenziert. Weitere Infos unter https://creativecommons.org/licenses/?lang=de









Gedruckt auf 100 % Recyclingpapier. FSC® Recycled 100% GFA-C0C-001390 Ausgezeichnet mit dem Blauen Engel, dem Österreichischen Umweltzeichen und dem EU-Eoclable. Hergestellt in Österreich.

EDITORIAL



Liebe Gruppenleiterin! Lieber Gruppenleiter! Liebe Interessierte!

Ich heiße Sabrina und arbeite seit Februar diesen Jahres im Jungscharbüro Klagenfurt als Diözesanreferentin und bin Ansprechpartnerin für euch und eure Gruppen. Ich freue mich schon auf die Gespräche, die herausfordernden Aufgaben und zukünftigen Projekte. Als Mama einer kleinen Tochter bin ich tagtäglich damit beschäftigt, mir Gedanken über das gemeinsame Spielen zu machen.

Gerade jetzt wo es wieder wärmer ist, verbringe ich noch mehr Zeit in der Natur und im Garten und benütze daher auch viele Naturmaterialien zum Gestalten, Spielen und Basteln. Ein verantwortungsvoller Umgang mit der Schöpfung ist mir dabei ein besonderes Anliegen. Den Kindern Perspektiven aufzuzeigen, ihnen Werte zu vermitteln und ihnen den Rahmen zu bieten, den sie für ihre Entfaltung und Entwicklung benötigen, entspricht genau meinen Vorstellungen. In der Sommerausgabe vom KRÜML werden wir daher auch verstärkt auf das Spielen im Freien eingehen.

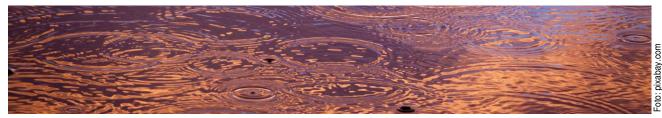
Mir ist es immer schon wichtig gewesen, Kindern (Frei-)Raum zu geben für ihre Entfaltung und es ist bekannt, dass Kinder im Spielen, im Tun wohl am meisten lernen. Und wenn wir auf die vier Säulen auf denen Jungschar aufbaut hinblicken, so steht die erste Säule für LEBENSRAUM für Kinder. Schaffen wir also Erlebnisräume für Kinder, in welchen sie getragen von unseren christlichen Werten soziales Lernen lernen und eine Kultur des Miteinanders erleben dürfen.

Als Pädagogin animierte ich auch schon in meiner früheren Tätigkeit in einer sozialpädagogischen Einrichtung Kinder zum Mitdenken, Mitreden und zum Mitgestalten. Das gemeinsame Erleben und Miteinander in den Gruppenstunden und Jungscharaktivitäten bietet viel Platz für Gespräche und genau das fehlt/e während der Coronakrise. Gerade nach dieser für alle entbehrlichen Zeit des "social distancing" gibt es viel Nachhol-, Rede- und vor allem Spielbedarf. Viele familiäre Schicksale haben Einzug in den Alltag der Kinder genommen. Man denke an Arbeitslosigkeit bei den Eltern verbunden mit finanziellen Engpässen, an mögliche Verluste in der Familie ohne das entsprechend Abschied genommen werden konnte und an Wochen ohne Spielplätze, Sportvereine, Schule, Gruppenaktivitäten und vor allem an eine Zeit ohne Familienmitglieder und Freunde.

Ja, es gibt Nachholbedarf und ein ganz klares Statement: da SPIEL´N jetzt wir! Geben wir also gemeinsam den Kindern den (Frei-)Raum zum Spielen.

Viele liebe Grüße und viel Freude beim Lesen!

Eure Sabrina Srienz



PFÜTZEN DER TRAUER. MIT KINDERN ÜBER TRAUER SPRECHEN

Autor: Mag. Karlheinz Six, Geistlicher Assistent der Katholischen Jungschar Kärnten

Es hat geregnet. Die Straßen sind noch nass und es haben sich kleine und große Pfützen gebildet. Du ziehst deinem Kind eine Gatschhose an und gehst mit ihm spazieren. Du weißt: Dein Kind liebt es in die nassen Pfützen zu springen und darin herumzutanzen. Danach steigt es aus der Pfütze wieder heraus, geht den Weg weiter bis zur nächsten Pfütze.

Kindliche Trauer ist diesem Spazierengehen sehr ähnlich. Sie ist nicht wie die Erwachsenentrauer, die ein ständiger Begleiter unseres Alltages ist. Kinder springen manchmal in eine Pfütze voll Trauer hinein – und dann springen sie wieder heraus und das Leben nimmt seinen gewohnten Lauf. Bis das Kind wieder in eine solche Trauer hineinspringt. Das normale Gehen am Weg heißt nicht, dass das Kind die Trauer und das Ereignis, das dazu geführt hat, vergessen hat. Sie ist halt momentan nicht präsent. Aber die nächste Pfütze kommt bestimmt. Du hast dem Kind eine Gatschhose angezogen. Das heißt: Du hast dein Kind vorsorglich geschützt. Andere Eltern schützen vielleicht ihre Kinder weniger vor zukünftigen belastenden Situationen; wieder anderen legen noch mehr Schutzkleidung an.

In den Jungschargruppen hast du es also mit Kindern zu tun, die vor einem Todesfall ganz unterschiedliche Ressourcen entwickelt haben. Dennoch gilt ganz grundsätzlich: Folge dem Kind am Weg der Trauer; es weiß ganz genau, was ihm gut tut. Der Weg umfasst also das normale Spazierengehen – bei dem die Trauer abwesend ist – und das Springen in der Pfütze voll Trauer. Führe das Kind nur, wenn es von sich aus den normalen Weg nicht mehr einhalten kann. Kinder brauchen weiterhin klare Strukturen und Regeln (Tagesablauf, Gruppenverhalten usw.). Hab keine Angst, wenn du mit Kindern sprichst, die keinen Traueranlass haben, über Trauer zu sprechen. Zum einen signalisierst du Offenheit für solche Gespräche, sollte es doch einmal der Fall sein. Zum anderen kannst du so Kinder für belastende Ereignisse stärken; ihnen sozusagen die Gatschhose anziehen.

ZEICHEN KINDLICHER TRAUER

- Ängstlichkeit
- Trennungsängste
- · Entwicklungsrückschritte
- Quatschmachen
- Rückzug
- Erforschen des Todes
- · Fragen stellen zum Tod
- magische Vorstellungen
- Allmachtsfantasien
- Schuldgefühle

So machst du es sicher richtig

- Lass dich spontan auf die Trauer des Kindes ein Fragen beantworten, Trost spenden usw.
- Signalisiere dem Kind, dass du f
 ür Gespr
 äche offen bist, zwing dem Kind aber das Thema nicht auf.
- Sprich eine klare Sprache und umschreib den Tod nicht mit Bildern. Das Kind soll lernen, dass der Tod unumkehrbar ist.

SCHULDGEFÜHLE UND ANGST

Du kannst davon ausgehen, dass sich ein trauerndes Kind schuldig fühlt. Das hat auch mit dem magischen Weltbild von Kindern zu tun ("Papa ist gestorben, weil ich schlimm war."). Wenn die Gelegenheit passt, sprich das Kind einfach einmal auf Schuldgefühle und Angst an. Wenn das Kind beides bestätigt, dann:

- Rede dem Kind die Schuldgefühle nicht aus. Schulgefühle sind auch hilfreich, sich die Welt als geordnet vorzustellen. Das reduziert die Angst.
- Versichere dem Kind, dass der/die Verstorbene das Kind geliebt hat.
- Führe das Kind schrittweise an ein realistisches Weltbild heran.
- Spende dem Kind Trost. Für das Kind wird immer das Beste getan. Es gibt viele Menschen, die sich liebevoll um das Kind kümmern.
- Frag, ob der/die Verstorbene das auch so gesehen hätte.

ÜBER SPIRITUELLE FRAGEN SPRECHEN

Kinder haben noch magische Vorstellungen von der Welt, die auch Widersprüche gut aushalten.

- Hilf dem Kind, seine eigene Vorstellung zu entwickeln.
- Gib keine fertigen Antworten auch wenn es aus christlicher Sicht so einfach sein kann.
- Frag, was die Eltern dem Kind gesagt haben.
- Sprich von deinem eigenen Glauben. Darüber kannst du auch unseren christlichen Glauben weitergeben.

TODESVERSTÄNDNIS VON KINDERN

den Kindern darüber gesprochen wurde.

Unter sechs Jahren bedeutet Tod die vorübergehende Abwesenheit eines Menschen. Je älter das Kind wird, desto mehr begreift es, was totsein bedeutet. Zunächst lernt es, dass alle Lebewesen sterben. Dann erst, dass niemand mehr zurückkommen kann und dass der Tod auch das Ende der Körperfunktionen meint. Zuletzt – kurz vor der Pubertät – weiß das Kind auch, dass der Tod unvorhergesehen eintreten kann und jede Altersstufe betrifft. Dieses Begreifen des Todes hängt aber auch davon ab, was das Kind schon alles erlebt hat und wie intensiv zu Hause schon mit



Mädchen und Buben haben Recht auf Freizeit, Spiel und Sport und Teilnahme am kulturellen und künstlerischen Leben. Dafür muss Platz sein! Kinderrechtskonvention Art. 31

KINDER HABEN RECHTE – DAS RECHT AUF SPIEL, FREIZEIT UND ERHOLUNG

(ARTIKEL 31 DER KINDERRECHTSKONVENTION)



Autorin: Martina Klein, Elternbildnerin, Erziehungsberaterin, Lebens- und Sozialberaterin

Das Spiel war bzw. ist in allen Kulturen und zu allen Zeiten nicht nur wesentliches Merkmal von Kindheit, sondern vielmehr ein fester Bestandteil des menschlichen Lebens. Spielen ist die universelle Sprache aller Menschen, die Kinder weltweit verstehen. Spielen ist Teil der natürlichen Entwicklung eines Kindes. Spielen muss nicht gelernt werden, jedes Kind kann spielen, dies geschieht aus eigenem Antrieb heraus (intrinsische Motivation) und mit voller Hingabe.

"DAS SPIEL IST DIE ARBEIT DES KINDES" Maria Montessori (1870 – 1952)

Die Spielforschung geht davon aus, dass Kinder in ihren ersten sechs Lebensjahren rund 15.000 Stunden spielen (müssen!) – das sind ungefähr 7-8 Stunden pro Tag! (Armin Krenz)

Spiel ist dabei weder strukturierte Freizeitgestaltung noch sinnlose Zeitverschwendung, Spielen ist vielmehr der Hauptberuf eines jeden



Kindes. Der Sinn des Spielens liegt im Spiel selbst, im freien Spiel folgen Kinder ihren eigenen Bedürfnissen, Wünschen und Ideen, sie setzen sich aktiv mit sich selbst und ihrer Umwelt auseinander. Das Spiel ist die ursprünglichste Form des Lernens überhaupt.

Einerseits ist das Spiel von ganz entscheidender Bedeutung für die Identitäts- und Persönlichkeitsentwicklung des Kindes (Wissen über eigene Stärken und Fähigkeiten...), andererseits ist das Spiel der Nährboden für darauf aufbauende Fähigkeiten und Fertigkeiten (Konzentrationsfähigkeit, logisches Denken, Selbständigkeit usw.). Im selbstbestimmten Spiel können Kinder der Welt

spielerisch begegnen, sie verstehen und begreifen. Im Spiel setzt sich das Kind lustvoll mit seinen Erlebnissen und Erfahrungen auseinander und erprobt seine wachsenden Fähigkeiten. Zahlreiche Studien belegen einen deutlichen Zusammenhang zwischen der kindlichen Spiel- und Schulfähigkeit – je mehr Kinder spielen dürfen, je mehr unterschiedliche Spielformen sie kennenlernen und ausprobieren dürfen, desto mehr Kompetenzen können sie sozusagen "nebenbei" erwerben – Spielen ist Lernen! Alle höheren Funktionen, die Kinder für ihre Entwicklung brauchen, erwerben sie im freien Spiel. Die Fähigkeit des Menschen, sich auf seine Zukunft vorzubereiten, und wichtige Fertigkeiten zu trainieren, kommt in keiner anderen Handlungsform so deutlich zum Ausdruck wie im Spiel. Spielen unterstützt die Lernfreude, die Lernmotivation und somit die Neugierde – was eine wichtige Voraussetzung für die spätere Bildungslaufbahn ist.

Spielentwicklung und Spielformen

Überall auf der Welt durchlaufen alle Kinder eine ähnliche Spielentwicklung, die sich grob in vier unterschiedliche Spielformen unterteilen lässt.

Funktionsspiel / Explorationsspiel

In der ersten Spielform, dem sogenannten Funktionsspiel oder Explorationsspiel lernt das kleine Kind seine eigenen Körperteile und deren Funktion kennen. Das Kind gewinnt zunehmend Freude an Körperbewegungen und scheinbar zufällig herbeigeführten Veränderungen und bezieht später auch einfache Gegenstände in seine Spielhandlungen ein. Diese werden gerollt, geschüttelt, mit dem Mund erforscht, und



immer wieder fallen gelassen. Bereits Säuglinge und Kleinkinder sind hochmotivierte Forscher und Entdecker, die in vielfachen Variationen und Spielwiederholungen neue Erkenntnisse gewinnen und wichtige Fertigkeiten trainieren.

Konstruktionsspiel/Werkschaffendes Spiel

In der nächsten Phase geht es darum, etwas herzustellen, zu formen und zu gestalten. Kinder bauen und experimentieren nun mit Bausteinen, Sand, Kochtöpfen oder Naturmaterialien. Nun verschiebt sich das kindliche Interesse vom lustvollen Tun und Experimen-



tieren hin zu den Ergebnissen der Tätigkeit. Das spielende Kind wird zum Gestalter - das Bewusstsein, selbst etwas schaffen zu können wirkt sich positiv auf das Selbstwertgefühl aus. Eine Vielfalt an Materialien regt die kindliche Fantasie an, auf spielerische Weise übt sich das Kind in wichtigen Kompetenzen wie Handlungsplanung, Feinmotorik, logischem Denken und vielem mehr.

Symbol- und Rollenspiel /Als-ob-Spiel

Nun beginnt das Kind, Handlungen zu imitieren und sich in unterschiedliche Rollen zu versetzen. Kinder widmen sich dabei bevorzugt Themen aus ihrer unmittelbaren Erlebniswelt oder Situationen, die sie vielleicht erleben wollen. Gegenstände werden symbolisch um-



gedeutet, der Stuhl wird zum Auto, der Tannenzapfen zum Handy umfunktioniert. Im Rollenspiel können erlebte (Konflikt)situationen verarbeitet, eigene Verhaltensweisen erprobt und Gefühle ausgedrückt werden. Im gemeinsamen Spiel lernen Kinder, sich sprachlich auszudrücken und aufeinander Rücksicht zu nehmen, erste Konfliktlösungsstrategien werden trainiert. Zugleich übt sich das Kind darin, unterschiedliche Perspektiven einzunehmen und sich in andere hineinzuversetzen.

Regelspiele /Gemeinschaftsspiele

Aus entwicklungspsychologischer Sicht steht diese Spielform eher später auf dem Programm - diese Spiele sind fast immer Partner- oder Gruppenspiele und setzen eine gewisse Entwicklung und Reifung des Kindes voraus. Der Aufbau eines sozi-



alen Regelbewusstseins ist ein Lernprozess, der einen Zeitraum von ca. 10 Jahren umfasst. Kinder lernen spielerisch, sich mit anderen zu messen, Regeln einzuhalten und auch mal verlieren zu können. Regelspiele verlangen ein hohes Maß an Anstrengungsbereitschaft und Frustrationstoleranz und bieten sich bis ins Erwachsenenalter an, um sich in diesen Kompetenzen zu üben.

Förderliche Spielbedingungen - Was brauchen Kinder?

Zeit und Ruhe

Kinder haben noch die Fähigkeit, sich voll und ganz in eine Tätigkeit zu vertiefen- um sich auf Spielprozesse einlassen zu können, brauchen sie vor allem Zeit. Störungen und erzwungene Spielabbrüche sind für das Kind deprimierend und lösen oft Trotz und Wutanfälle aus. Hilfreich kann es sein, notwendige Unterbrechungen vorher anzukündigen und zu veranschaulichen (Sanduhr etc.), damit sich das Kind rechtzeitig darauf einstellen kann. Kinder genießen es aber auch ganz besonders, wenn Erwachsene ihnen Zeit schenken, um gemeinsam zu spielen. Eine angstfreie, wohlwollende Atmosphäre ist Voraussetzung für intensives, hingebungsvolles Spiel.

Raum

Spielplatz ist überall – das eigene Kinderzimmer, die ganze Wohnung oder der Garten. Je älter die Kinder werden, desto größer wird ihr Aktionsradius – Spielplätze, Parks, aber auch Wiesen und Wälder bieten unzählige Spiel- und Bewegungsmöglichkeiten. Kinder brauchen nicht nur ausreichend Platz um sich bewegen zu können, sie wollen auch mal unbeobachtet sein, sie brauchen Freiräume und Grenzerfahrungen – immer natürlich unter Berücksichtigung der individuellen Gegebenheiten.

Material

Gespielt werden kann nicht nur mit fertigem Spielzeug. Spielmaterial soll auch immer wieder zweckentfremdet werden können oder veränderbar sein. Elektronische Spiele sind daher eher Beschäftigungen und keine Spiele im herkömmlichen Sinn. Ob es der eigene Körper ist, oder ob unterschiedlichste Materialien und Gegenstände zum Einsatz kommen – gespielt werden kann mit allem, was dem Kind zur Verfügung steht. Kreativmaterialien und Musikinstrumente können das Spiel ebenso bereichern wie Verkleidungsutensilien oder Küchengeräte. Weniger ist mehr- oft ist es sinnvoller, in einige wenige Spielserien zu investieren, die erweiterbar sind und mit dem Kind mitwachsen, und vor allem aber die Phantasie und Kreativität des Kindes anregen. Ein überfülltes Kinderzimmer sorgt eher für Überforderung. Regelmäßiges (auch gemeinsames) Aussortieren hilft dabei, den Überblick zu behalten, was gerade aktuell ist und was vielleicht weggeräumt werden kann.

Unter folgendem Link finden sich zahlreiche Anregungen für wertvolles Spielzeug: **spielgut.org**

Mitspieler/innen

Je nach Spielform und Absicht des Kindes kann es entweder sich alleine genügen, oder es braucht ein Gegenüber, um zu interagieren. Das können Geschwister, Freunde, Großeltern oder auch natürlich die Eltern sein. Sie können die Chance nutzen, über das Spiel mit ihrem Kind in Beziehung zu treten, an seinen Spielhandlungen Anteil zu nehmen und echtes Interesse zu zeigen. Sie können neue Spielimpulse geben ohne das Spielgeschehen zu sehr von außen zu beeinflussen. Das gemeinsame Spiel soll in erster Linie Spaß machen und nicht zur ungeliebten Pflichtübung werden.

"Kinder sollten mehr spielen, als viele Kinder es heutzutage tun. Denn wenn man genug spielt, solange man klein ist, dann trägt man Schätze mit sich herum, aus denen man später sein ganzes Leben lang schöpfen kann." Astrid Lindgren

Verwendete Literatur:

Artikel "Spielen ist Lernen. Die Bedeutung des kindlichen Spiels für die Entwicklung" von Mag.a Michaela Hajszan, auf www.elternbildung.at Artikel "Das Spiel ist der Beruf jedes Kindes. Das kindliche Spiel als Selbsterfahrungswelt und Bildungsmittelpunkt für Kinder" und "Kinder spielen sich ins Leben- Der Zusammenhang von Spiel- und Schulfähigkeit" von Armin Krenz, auf kindergartenpaedagogik.at

TIPP zum Weiterlesen:

"Spielen macht schlauer" – Kostenlose Broschüre des Österreichischen Hilfswerks

www.hilfswerk.at/oesterreich/wir-ueber-uns/service/broschueren/spielen-macht-schlauer/

BAUSTEINE 6

OUTDOOR - BAUSTEIN - LAGER - TIPI BAUEN











So erreichst du uns:

Mag.^a Sabrina Srienz Diözesanreferentin Katholische Jungschar

sabrina.srienz@kath-kirche-kaernten.at Mobil: 0676 8772-2482









TIPI BAUEN

Lust auf Abenteuer und Outdoor-Feeling? Wir auch! Deshalb wollen wir euch eine Anleitung für ein selbstgebautes Tipi geben. Ein Tipi bietet Platz für viele tolle Möglichkeiten: Spielezelt, Schutz vor Sonne und leichtem Regen, Rückzugsort und und und... Das gemeinsame Aufbauen schweißt die Gruppe zusammen und fördert das Selbstbewusstsein aller TeilnehmerInnen. Außerdem haben wir euch einige Ideen für das Spielen und entdecken im Freien zusammengesucht. Viel Spaß in der Natur!

Material: Haselnussäste schneiden (mindestens 2m lang) und seitliche Äste entfernen (Säge); Weidenäste (dünn – ungefähr 1,5m lang) abzwicken (Gartenschere); 2-3 Kabelbinder und/oder dickes Seil z.B. Kokosseil; Pflanzenstecher oder Spaten (für die Löcher); Alte Leintücher (plus Faden und Nadeln zum Befestigen) oder Äste einfädeln.

TIPP: Wenn ihr möchtet, könnt ihr für den Boden einen Rasenteppich rund ausschneiden, dann ist man zusätzlich geschützt (dazu kann man einen Zirkel selbst basteln – Straßenmalkreide, ein Stock und eine Schnur) – dies ist dann der erste Schritt.

Macht am Rand von einem Kreis so viele Löcher (ca. 10-15cm tief) in den Boden, wie ihr Haselnussäste habt und steckt drei Äste so hinein, dass ihr sie am oberen Ende zusammenbinden könnt (Kabelbinder oder Seil). 2

Sind diese dann stabil miteinander verbunden, nehmt die restlichen Äste und steckt sie nacheinander dazu und bindet sie ebenfalls fest. Dann tretet den Boden rund um die kleinen Löcher fest. 3



Als nächstes sollt ihr die Weiden abwechselnd zwischen den Ästen einfädeln. Ihr könnt das theoretisch bis ans obere Ende so machen, das verleiht eurem Tipi mehr Stabilität. 4 + 5

Zum Schluss legt Leintücher auf euer Gerüst aus Ästen und näht diese fest. Ihr könnt auch verschiedene Äste mit Blättern nehmen, auch diese schützen gut vor leichtem Regen und tarnen euer Zelt gleichzeitig.













NATUR PUR!

LAGER GRUPPENSTUNDE AUSFLUG

Gerade ein Sommerlager bietet Gelegenheit, den Wald, die Wiese, die ganze Natur, die das Lager umgibt, einmal nicht nur von der Ferne zu betrachten (oder als Spielgebiet für Geländespiele zu nützen), sondern auf Waldexpedition zu gehen, genauer zu schauen, zu horchen, zu riechen und dabei Neues zu entdecken und auszuprobieren. Die Kinder können so aus erster Hand, nämlich durch das Selber-Erleben, Erfahrungen sammeln mit einem uns immer weniger vertrauten aber lebenswichtigen Lebensraum.

Material: Die Materialien, die Ihr für die Expedition in den Wald braucht, sind bei den einzelnen "Bausteinen" angegeben. Prinzipiell wären für das Beobachten ausreichend (gute) Lupen, ein Mikroskop und vielleicht ein Fernglas toll.

Quelle: https://wien.jungschar.at/index.php?id=lager&modellid=115&Suche Aktiv=1&SucheMinAlter=6&SucheMaxAlter=14&SucheKategorieLager=1

AUFBAU DEN WALD MIT ALLEN SINNEN ERLEBEN

"Fundstücke"

Aus dem Waldstück, das du mit den Kindern genauer unter die Lupe nehmen möchtest, hast du einige Dinge mitgebracht - Blätter, Nadeln, Zapfen, Früchte, Blüten, vielleicht ein Bild von einem Ameisenhaufen, einem Bach, einer Futterkrippe,... Gemeinsam macht Ihr Euch nun auf die Suche nach den möglichen Fundorten.

Material: Fundstücke aus dem Wald, ev. Photos von markanten Punkten.

..Horch ei"

Es lohnt sich, sich einmal ganz still irgendwo im Wald hinzusetzen und zu lauschen - vielleicht sogar mit geschlossenen Augen, damit ihr euch noch mehr aufs Hören konzentrieren könnt. (Es sollte allerdings nicht zu lange dauern, damit die Geduld Deiner Kinder nicht zu sehr auf die Probe gestellt wird.) Was ist alles zu hören? Kennt Ihr alle Geräusche?

Anschließend berichtet ihr euch gegenseitig, was ihr alles gehört habt und was Euch besonders aufgefallen ist. Ihr könnt auch versuchen, gemeinsam eine möglichst vollständige Aufzählung von Geräuschen im Wald zu sammeln und aufzuschreiben.

Material: ev. Plakat, Stifte.

"Waldduft live"

Um eine Duftsammlung mit Wald- und Wiesendüften zu machen, braucht Ihr verschließbare Gläser oder (Film-)Dosen. Die duftenden Materialien (Moos, Rinde, Farn, Harz, Gräser,...) werden gesammelt, zerrupft, zerrieben - manchmal kann man erst dann den Duft deutlicher wahrnehmen - und in die Sammelgefäße gefüllt. Vielleicht wollt Ihr auch auf Etiketten dazuschreiben, was im jeweiligen Doserl drinnen ist und Euch gegenseitig raten lassen. Material: verschließbare Gläser oder (Film-)Dosen, duftende Materialien, ev. Etiketten und Stifte.

"Den Wald spüren"

Zuvor im Wald gesammelte Materialien (kleine Äste, Blätter, Sand, Erde, Steine, Zapfen, Nadeln, Rinde, Beeren, Moos, Schneckenhäuser,...) werden in Schachteln (z.B. Schuhkartons) gefüllt, an deren Seite ein Loch geschnitten ist. Jedes Kind, das Lust hat, in die Box zu greifen, schreibt nachher auf einen angehefteten Zettel ein für es passendes Eigenschaftswort (feucht, trocken, rund, eckig, schwer, leicht, rauh, glatt, borstig, komisch,...). Zum Schluß wird gemeinsam nachgeschaut, was sich nun tatsächlich in jedem der Kartons befindet.

Material: Schachteln, verschiedene Materialien aus dem Wald, Zettel, Tixo, Stifte.

"Barfuß im Wald"

In einem kleinen Stück Wald können die Kinder mit offenen oder geschlossenen Augen barfuß eine kurze Strecke zurücklegen und genau spüren, wie sich der Waldboden (im Vergleich zur Wiese) unter den Füßen anfühlt. Zuvor solltest du mit den Kindern das Stück auf mögliche Dornen, Scherben oder ähnlich gefährliche Dinge kontrollieren.

Ihr könnt auch eine Art Tastweg anlegen, bei dem Ihr die Möglichkeit habt, ganz unterschiedliche "Waldmaterialien" mit den Füßen (oder Händen) zu begreifen.

UNTER DIE LUPE GENOMMEN

Abschluss eurer Beschäftigung mit dem Wald könnte das genaue Betrachten von Fundstücken unter dem Mikroskop sein. Dafür sammelt ihr Dinge, die sich mikroskopieren lassen oder die ihr gerne einmal unter der Lupe betrachten wollt. Das können (bei der Lupe) auch Insekten oder Käfer sein. Bitte lasst sie aber am Leben und bringt sie nach dem Anschauen wieder in den Wald zurück!

Material: Dinge, die ihr genauer betrachten wollt, Lupen, Mikroskope.

Autorin: Daniela Reichel, Publikation: KiK (die Vorläufer-Zeitschrift des Kumquats)

MINIS 8

SPIELE FÜR MINIS

HINTERGRUND

Manche Menschen und Kinder besuchen Kirchen auch außerhalb der Gottesdienste, um zu beten, mit Gott zu reden oder eine neue Kirche kennenzuler-

Einen Gottesdienst lebendig zu gestalten ist nicht nur Aufgabe vom Priester, sondern von allen Mitgliedern der Gemeinde, die verschiedene Dienste übernehmen. Neben dem/der Messner/in, dem/der Kantor/ in, dem /der Lektor/in, dem /der Organist/in, welche den Gottesdienst mitgestalten, sind auch unsere MinistrantInnen, die das Kreuz oder die Leuchter tragen, mit den Glocken läuten oder die Gaben bringen. Sie haben wichtige Aufgaben zu erfüllen: AltardienerIn/MessdienerIn zu sein.

Damit sie ihre Aufgaben erfüllen können und dabei auch Spaß haben, sollen sie durch das Spiel und die Gruppenstunden den Kirchenraum und die liturgische Geräte besser kennenlernen.

SCHWER EINZUSCHÄTZEN

Alter: ab 8





Material: Stifte, Papier, Messband, Wage, Messbecher

Ob Entfernungen, Gewicht oder Zeit - die Minis müssen den richtigen Wert schätzen! Wer kann seiner Intuition vertrauen und liegt näher dran? Jede/r Mini bekommt einen Stift und Papier mit den fertiggeschriebenen Fragen. Anbei ein paar Vorschläge:

- Wie hoch ist eine Statue (Marien/Jesus/Joseph) in der Kirche?
- Wie schwer ist die Monstranze?
- Wie hoch ist eine Monstranze?
- Wie viel Kilo wiegt der Kelch?
- Wie viele Hostien sind im Ziborium?
- · Wie lang brennt ein Streichholz?
- · Wie groß ist die Osterkerze?
- Wie viele Weihrauchkörner sind in einem Esslöffel?
- Wie viele GruppenleiterIn-Schritte ist die Kirche lang?
- · Wie viele Seiten hat das Messbuch?
- · Wie viel Wein/Wasser passt in das Weinkännchen?
- · Wie breit ist eine Patene?
- · Wie viel Wasser passt in das Lavabo?
- · Wie lang tropft ein Aspergill?

Autor: Mag. Dragan Milisic, Projektreferent Ministrantenpastoral

GOTT, WEIHRAUCH, WASSERSCHLACHT

Alter: ab 8



Gruppe: 8-20



Dauer: beliebig

Ein lustiges Spiel für reaktionsstarke Minis mit Begriffen aus dem MinistrantInnen-Alltag.

Vorbereitung: Alle Minis stellen sich in einen Kreis, du als Spielleitung stellst dich in die Mitte.

Ablauf:

- · Die Person in der Mitte zeigt auf einen Mini im Kreis und benennt eine der beschriebenen Figuren. Die Figur besteht immer aus drei Personen: aus dem Mini, auf den gezeigt wurde, sowie den beiden Minis rechts und links von ihm. Anschließend zählt die Person in der Mitte des Kreises von drei bis eins runter.
- Haben diese drei Minis die Figur richtig gebildet, bevor die Person in der Mitte des Kreises mit Zählen fertig ist, sind sie gerettet. War einer der Minis zu langsam, muss er in die Mitte und die Person aus der Mitte darf in den Kreis.

So erreichst du uns:

Mag. Dragan Milišić

Projektreferent MinistrantInnenpastoral

dragan.milisic@kath-kirche-kaernten.at Mobil: 0676 8772-2480



 Waren die drei Minis schnell genug, zeigt die Person in der Mitte schnell auf einen anderen Mini im Kreis und benennt eine neue Figur. Das macht sie so lange, bis jemand einen Fehler gemacht hat und mit ihr den Platz tauscht.

Figuren:

Jede Figur wird mit frei gewählten Gesten und Geräuschen dargestellt. Beispiele zur Darstellung der Figuren:

· Sternsinger:

Mini Mitte: bildet mit seinen Händen eine Spendendose Minis

rechts/links: werfen Geld in die Kasse und sagen dabei "Pling, pling, pling, ..."

· Wasserschlacht (Ferienlager):

Mini Mitte: geht in die Hocke, hält seine Hände schützend über den Kopf

Minis rechts/links: werfen Wasserbomben auf den Mini in der Mitte und sagen dabei "splash, splash, splash, ..."

· Auferstehung:

Mini Mitte: stellt sich in Superman-Pose hin (linke Faust nach oben, Oberkörper gestreckt im 45-Grad-Winkel nach oben, rechte Faust nach unten)

Minis rechts/links: erschrecken mit einem lauten "Huch!", halten sich die Hände vor die Augen

 Weihrauch: Mini Mitte: macht Inzens mit Weihrauchfass und sagt dabei "pling, pling, pling"
 Minis rechts/links: husten und fallen um

· Lamm Gottes:

Mini Mitte: geht in den Vierfüßler-Stand und sagt "mäh" Minis rechts/links: laden ihm pantomimisch Lasten auf

· Kirchenchor:

Mini Mitte: hält sich die Ohren zu Minis rechts/links: singen "Großer Gott wir loben dich"

Predigt:

Mini Mitte: macht ausladende Handbewegungen und sagt "blablabla..."

Minis rechts/links: schlafen ein

· Gott:

Mini Mitte: schaut entrückt und streicht sich über den langen Bar

Minis rechts/links: verneigen sich und werfen sich zu Boden

· Glocke:

Mini Mitte: zieht von oben nach unten am Glockenseil Minis rechts/links: schwingen von rechts nach links und sagen dabei "bong, bong, bong..."

· Weihnachten:

Mini Mitte: legt sich auf den Rücken und ruft "rabääähh!", Minis rechts/links: tätscheln ihm den Kopf und sagen "Es ist ein Junge!"

Methodenhinweis:

Achte auf den Spielfluss. Wenn nach jeder Figur diskutiert wird, ob diese nun schnell genug und exakt genug gebildet wurde, führt dies schnell zu Langeweile.

Daher entscheidet immer die Person in der Mitte, ob die Figur schnell genug oder richtig gebildet wurde und es wird sofort weiter gespielt.

Quelle: Fachstelle Ministrantinnen und Ministranten, Freiburg 2015.





SPIELE AUS ALLER WELT

HINTERGRUND

Zum Start in die Sommermonate stellen wir euch Spiele aus anderen Ländern vor. Ihr könnt diese bei Gruppentreffen oder Ferienwochen ausprobieren. Zum Beispiel das bewegungsintensive "Affenschwanz-Spiel".

Dieses hat uns Mary Gathoni aus Kenia, bei ihrem Besuch in Kärnten im Herbst 2019, vorgestellt. Sie ist Fußballcoach und trainiert mit Kindern und Jugendlichen im Mukuru-Slum in Nairobi. Eines der Aufwärmspiele, welches sie mit den Kids spielt, heißt "Monkeytail-Game", übersetzt Affenschwanz-Spiel.

Dieses Aufwärmtraining und das Fußballspielen machen den Kindern im Slum Spaß und lenken von ihrem oft schwierigen Alltag ab. Spiele fördern darüber hinaus das Gemeinschaftsgefühl und den Teamgeist. Viele haben in dem von Sternsinger-Spenden finanzierten Projekt erstmals die Möglichkeit, mit einem echten Lederfußball zu spielen. Allein das gibt ihnen ein gutes Gefühl und stärkt ihr Selbstbewusstsein.

Über das Spielen kommt man mit den Kindern ins Gespräch, kann sie in ihrer Entwicklung stärken, ihre Talente entdecken und Schritte in eine bessere Zukunft planen.

AFFENSCHWANZSPIEL

Alter: ab 6





Material: Stoffstreifen für den "Affenschwanz". Anzahl für ca. 1/3 der gesamten SpielerInnen vorbereiten.

Für das Spiel braucht ihr einen abgegrenzten Platz, innerhalb dessen ihr euch frei bewegen und rumlaufen könnt, wie eine Wiese oder einen großen Raum. Ungefähr jedes 3. Kind bekommt beim Start des Spieles einen "Affenschwanz", d.h. ein Tuch, und wird zum "Äffchen". Das Tuch wird von den Kids hinten im Hosenbund festgesteckt, sodass es beim Laufen nicht rausfällt, aber gut sichtbar und für die MitspielerInnen fangbar ist. Bitte darauf achten, dass die Bänder/Tücher nicht zu lang sind, damit niemand stolpert.

Sind die Affenschwänze ausgeteilt, laufen die Kinder auf Kommando der Spielleitung los und bewegen sich in alle Richtungen. Jene Kinder, die keinen Affenschwanz haben, versuchen bei den "Äffchen" einen zu erhaschen. Die Äffchen können ihre Schwänze durch rasches Wegdrehen, Richtung wechseln oder Weglaufen verteidigen, dürfen ihre Schwänze aber nicht mit den Händen festhalten.

Ein "Äffchen" kann mehr als einen Schwanz tragen. Man darf einen oder auch mehrere Schwänze gleichzeitig stibitzen. Die Kinder laufen so lange, wie ihnen das Bewegungsspiel Spaß macht. Wird das Spiel beendet, bilden die Kids einen großen Kreis und es folgt ein kurzes Nachspüren, wie es ihnen ergangen ist - wie viele Schwänze die Kids denn so gefangen und wieder verloren haben.

Und danach kann erzählt werden, weshalb Mary in Kenia das Monkeytail-Game spielt. Mary's Botschaft an ihre Kids im Slum ist folgende: auch wenn es dir als Kind mal nicht gut geht, wenn dir, wie den "Äffchen" im Spiel, etwas ganz wichtiges genommen wird oder etwas schief läuft in deinem Leben - verlier nicht den Mut! Du kannst dein Leben jeden Tag neu beginnen – so wie du im Spiel immer wieder einen Affenschwanz fangen kannst. Versuche auch im Leben, wenn du magst, Verlorenes zurückzugewinnen. Das, was schief gelaufen ist, wieder gerade zu biegen. Jeder Tag ist eine neue Chance - du selbst gestaltest dein Leben!

So erreichst du uns:

Mag.ª Anneliese Michael
Projektreferentin Dreikönigsaktion
anneliese.michael@kath-kirche-kaernten.at







Mary und Kinder der VS Fresach beim Affenschwanz-Spiel © Aron Petritz

JALPARI







Jalpari ist ein Spiel aus Indien und eignet sich für eine größere Gruppe. Zwei Teams, mit gleicher Spieler/innen-Anzahl, werden gebildet und haben das Ziel, einen imaginären Fluss zu überqueren, ohne dabei vom Wassergeist gefangen zu werden. Den Wassergeist spielt ein Kind, das nicht in einem der beiden Teams mitmacht.

Die zwei Teams stellen sich, je in einer Reihe, mit dem Gesicht zueinander auf. Die Mitglieder des Teams werden nummeriert mit 1, 2, 3 usw. Ihr könnt laut durchnummerieren oder richtige Nummern für eure Shirts basteln, z.B. diese mit Malerkrepp aufkleben. Zwischen den beiden Reihen soll der Abstand einige Meter betragen (probiert es mit ca. 9 m Abstand aus und passt den Abstand an). Dieser Zwischenraum ist der Fluss, in dem sich der Wassergeist frei bewegen kann. Das Spiel beginnt damit, dass die Kinder den Wassergeist bitten, eine Nummer zu rufen. Dieser überlegt eine Weile und ruft dann laut eine Nummer. Die Spieler/innen mit dieser Nummer versuchen nun, den Fluss zu überqueren, während der Wassergeist sie zu fangen versucht. Sobald ein Kind gefangen wird, ist dieses der neue Wassergeist und das Kind aus der Mitte spielt in einer der Reihen mit.



Lass dich nicht vom Wassergeist fangen! Foto: pixabay.com

GOROLI







Dauer: 30 min.+

Für dieses Spiel aus Tansania in Afrika benötigt ihr 11 Steine oder Murmeln.

Zuerst wird ein Kreis von ungefähr einem halben Meter Durchmesser mit Straßenkreide aufgemalt. In die Mitte dieses Kreises werden 10 Steine gelegt. Dann markiert ihr eine Abwurfstelle in ca. 2 Meter Entfernung, d.h. eine Bodenlinie. Im Freien können größere Steine, ein größerer Kreis und auch größere Entfernungen ausprobiert werden. In Tansania werfen die Kinder aus bis zu 8 Metern Entfernung.

Der/die erste Mitspielende bekommt den übrig gebliebenen Stein und wirft diesen auf den Kreis. Ziel ist es, die im Kreis liegenden Steine aus dem Kreis heraus zu stoßen. Gelingt dies mit einem oder sogar mehreren Steinen, gehört dieser bzw. gehören diese der Werferin oder dem Werfer. Bei Erfolg ist sie/er gleich nochmal an der Reihe und zwar so lange, bis kein Stein aus dem Kreis befördert wird oder der Stein gar nicht in den Kreis trifft. Dann ist die/der Nächste dran. Gewonnen hat, wer am Ende des

Spiels, wenn keine Steine mehr im Kreis sind, die meisten Steine eingesammelt hat.

Variante: mit Teams und Tempo.

Hierzu werden zwei Kreise und Abwurfstellen markiert. Jedes Team bekommt einen Kreis mit 10 Steinen. Es müssen nicht gleich viele Spieler/innen im Team sein. Die Teams stellen sich hintereinander an ihre Abwurfstelle. Auf ein Startzeichen hin werfen die ersten Spieler/innen in ihren Kreis. Anschließend muss der Wurfstein zurückgeholt werden und der/dem nächsten Spieler/in übergeben werden. Neben Zielgenauigkeit ist jetzt also auch Tempo gefragt. Das Team, welches als erstes ihren Kreis "leer geworfen" hat, hat gewonnen.

SPRING ÜBER DAS BOHNENSÄCKCHEN







Dieses Spiel stammt aus Brasilien - dort sind Bohnen ein Hauptnahrungsmittel. Bohnen mit Reis ist ein übliches Essen auf dem Land, wer es sich leisten kann, isst dazu auch Fleisch. Für dieses Spiel benötigt ihr ein Stück Stoff, Durchmesser ca. 30 cm, und ein, zwei Hände voll Bohnen. Diese legt ihr in die Mitte des Stoffes und bindet es anschließend mit einer Schnur fest zu. Ideal sind eine Kordel oder ein stärkerer Spagat. Die Schnur am Bohnensäckchen sollte einige Meter lang sein. Ihr könnt auch zuerst zubinden und danach eine längere Schnur am Säckchen befestigen.

An diesem Spiel können fünf und mehr Kinder teilnehmen. Es kann draußen wie drinnen gespielt werden, braucht aber etwas Platz, um einen großen Kreis zu bilden.

Alle Kinder stellen sich im Kreis auf, so, dass jedes Kind genug Bewegungsfreiheit hat. Die Spielleitung oder eines der Kinder stellt sich mit dem Bohnensäckchen in die Mitte des Kreises. Sie fasst es am Ende der Schnur an und beginnt sich im Kreis zu drehen, so dass das Bohnensäckchen im Kreis zu "fliegen" beginnt. Dabei sollte darauf geachtet werden, dass das Bohnensäckchen möglichst nahe am Boden im Kreis geschleudert wird. Die anderen Kinder haben jetzt die Aufgabe über das Bohnensäckchen zu springen, wenn es am eigenen Platz vorbei kommt. Bleibt ein Kind mit dem Fuß hängen, wechselt es in die Mitte und ist dann die Person, welche das Säckchen im Kreis herumwirbelt.



Spring über den Bohnensack! Foto: pixabay.com

Quelle: Länderpakete der Dreikönigsaktion. Diese können im Jungscharbüro ausgeborgt werden und enthalten: eine Infomappe zum Land, Musik, Stoffe, Flaggen, Rezepte, Materialien zum Anfassen und Spielideen.

IGRE • SPIELE

UVOD • EINLEITUNG

RAZLOŽI MI IN BOM POZABIL. POKAŽI MI IN SI BOM SPOMNIL. VKLJUČI ME IN BOM RAZUMEL.

Te misli mi vedno spet pridejo, ko se ukvarjam s tematiko igra. Igra je pomemben element našega življenja. V igro lahko vključimo svoje sposobnosti, kaj novega odkrijemo, spoznamo druge ljudi, skupno naredimo nove izkušnje, se sprostimo in obenem se učimo. Skupno igranje je tudi skupno življenje. S temi mislimi podajam nekaj iger, ki jih vedno spet pri naših prireditvah uporabljamo in pa tudi nekaj vodnih iger za poletje, ter igro s kocko, za vsak slučaj, če postane otrokom dolgčas.

»Lepo se je igrati skupaj, in se ob tem dobro počutiti.«

Downloads

Den gesamten Beitrag findet ihr in deutscher Sprache auf



www.kath-kirche-kaernten.at/jungschar

So erreichst du uns:

Andreja Lepuschitz

Katoliška otroška mladina Referentka/ Referentin Viktringer Ring 26 /II 9020 Klagenfurt a.W./ Celovec



andreja.lepuschitz@kath-kirche-kaernten.at 0463 54587-3480

Mobil: 0676 8772-3480

»NAJLJUBŠE« IGRE PRI PRIREDITVAH KOM

NAJHITREJŠA PREDSTAVITEV IMEN

M: štoparica

Skupina se postavi v krog. Naloga je, da se vsak/vsaka po imenu hitro predstavi. Voditelj/voditeljica začne s tem, da ima pripravljeno uro in začne z izrekom »Na prostore pozor zdaj«, pove svoje ime ter gleda na čas, in vsi ostali po vrsti čim hitreje povejo svoja imena. Ko zadnji/zadnja pove svoje ime, se ustavi, prešteje in ugotovi, kako dolgo je trajala ta predstavitev. Igra se lahko nadaljuje, da se s koncentracijo hitreje lahko skrajša čas. (kake 3 runde in se vpiše čas).

IME IN POJEM (IGRA Z ŽOGO)

M: žoga

Skupina stoji v krogu. Vsak/vsaka si izmisli k svoji začetni črki imena pojem.

(npr. tema živali, rože, rastline,... _ Andreja antilopa, Andreja amarilis, Andreja amarant)

Ob začetku kroži žoga od enega do drugega, vsak pove svoje ime in pojem zraven, z navodilom, da si morajo vsi zapomniti imena s pojmi tudi od drugih.

Voditelj/voditeljica začne, se predstavi z imenom in pojmom, si poišče osebo, najprej pove njeno ime in doda pojem, nato vrže žogo. Vsak/vsaka naj enkrat žogo ujame.

Variante:

- · Vključiti več žog.
- Vsak/vsaka dobi žogo z nalogo, da si mora zapomniti osebo, od katere je žogo prejela. Ko so vsi enkrat imeli žogo, gre igra nazaj do začetka, zato vržemo žogo osebi, od katere smo žogo prejeli.

OGENJ-VETER-VODA

M: glasba

Gibati se po prostoru, če se glasba ustavi, sledijo impulzi.

- + ogenj prijeti zid spraviti se na varno
- + veter uleči se na tla
- + voda prvi vzame drugega na ramena
- + klop dva naredita klop tretji se usede
- + drevo dva z rokami naredita drevo
- + gozd vsi se postavijo v sredino prostora

dvignejo roke

Kdor je zadnji, je voditelj igre.

IGRA Z BONBONČKI

M: vsak otrok dobi tri bonbončke

Izmisliti si je treba tri lastnosti (lahko tri barve) o sebi. Od tega naj sta dve pravilni in ena napačna. Dva in dva gresta skupaj. 1 našteje lastnosti (ali barve). 2. pove, katera lastnost ni prav. Če 2. ugane – dobi bonbonček od 1. Če 2. ni uganil, mora dati

1. bonbonček. Igraš tudi lahko, če si že vse izgubil, lahko spet zmaga, če sprašuješ naprej.

UNO IGRA

M: uno karte, stoli Sedimo v krogu in vsak dobi karto in si zapomni njeno barvo. Nato karto spet odda. Voditelj/voditeljica napove barvo (rdečo). Vsi, ki imajo rdečo barvo menjajo prostore za en sedež naprej na desno. Če je prostor zaseden, se kljub temu use-



demo nanj. Tako lahko nastane cel kup (3 ali več oseb na enem stolu). Samo tisti, ki sedi od zgoraj, lahko menja prostor. Igra je končana, kdor je prvi na svojem izhodnem mestu.

VODNE IGRE

TEK Z BALONOM

M: balon

Otroci imajo nalogo, da opravijo določeno progo. Na svoje gležnje privežejo balone, ki so napolnjeni z vodo. Smisel igre je, da pri teku poči čim manj balonov.



POSKAKOVANJE PO VODI

M: kozarec

Kozarec napolnjen z vodo je treba balansirati na določeni progi. Igralec ima dodatno nalogo, da pri vsakem drugem koraku počepne. A ne sme upogniti desnega kolena, ko hodi. Variant je seveda več ... Poskakovanje po vodi je seveda tudi mogoče izvesti, kot štafeta med dvema skupinama.

JABOLKO V KOPELI

M: skleda z vodo, jabolka

Odvisno od velikosti sklede damo vanjo 2 ali 3 jabolka in jih pustimo plavati v vodi. Skledo napolnimo z vodo in vanjo damo jabolka, tako da plavajo. Igralec prekriža roke na hrbtu in brez pomoči rok skuša ugrizniti v jabolko. Komu uspe prvi ugriz, ta zmaga.

GAŠENJE LUČI

M: čajne svečke, za vsako skupino eno vodno pištolo ...

Vsaka skupina dobi enako število gorečih čajnih lučk (odvisno od velikosti skupine), ki jih postavijo predse. Nato se postavijo člani skupine po vrsti z malo razdaljo do lučk in prvi dobi pištolo. Zmaga moštvo, ki kot prvo pogasi vse lučke.

TEKMA PRENAŠANJE VODE

M: 2 kozarca, 2 vedri, 2 steklenici

Otroke razdelimo na dve enako veliki skupini, vsaka skupina dobi kozarec, vedro z vodo in steklenico. Pred vsako skupino postavimo vedro in nekaj metrov dalje steklenico. Na štartni znak teče prvi iz skupine, v roki ima kozarec, napolni ga z vodo in skuša preliti to vodo v steklenico. Teče nazaj in preda kozarec naslednjemu. Katera skupina ima kot prva napolnjeno steklenico z vodo?

IGRE S KOCKO

Lahko jih igra več, ali pa tudi vsak sam.

613245

(2-6 igralcev)

Material: kocka, list, pisalo Kockaj to število po tem vrstnem redu 613245.

Vsak enkrat vrže kocko. Kdor ima pravilno številko to zapiše, nato lahko še enkrat kocka. Kdor je prvi dosegel številko 613245, je zmagal in si lahko izmisli drugo številko.



KOCKANJE NA METER

(2-6 igralcev)

Material: kocka, list, pisalo

Kockamo po vrsti. Kdor najprej doseže številko 100, je zmagal.

POŠTEVANKA

(2-6 igralcev)

En met s tremi kockami, dve iste barve in ena druge barve. Oči dveh kock iste barve seštejemo in z očmi tretje kocke pomnožimo. Najvišja številka zmaga.

Primer: črne kocke: 4,5 – Bela kocka 3 – Vse skupaj 9x3=27

DO 101 - A BREZ 1

(2-6 igralcev)

M: kocka

Kockamo zaporedoma, dokler hočemo in zraven seštevamo. Pade številka 1, pride na vrsto sosed. Kdor ima prvi številko 101, je zmagal.

BAUSTEINE 14

BIBLISCH JAUSNEN



JOHANNESKÄSE

(passend zum Johannestag (24. Juni)

Der Johannestag (24. Juni) ist das Hochfest der Geburt Johannes' des Täufers – ein Prophet und Wegbereiter Jesu. Das Datum steht außerdem auch in enger Verbindung mit der Sommersonnenwende.

"Der Engel aber sagte zu ihm: Fürchte dich nicht, Zacharias! Dein Gebet ist erhört worden. Deine Frau Elisabet wird dir einen Sohn gebären; dem sollst du den Namen Johannes geben. Du wirst dich freuen und jubeln und viele werden sich über seine Geburt freuen. Denn er wird groß sein vor dem Herrn. Wein und berauschende Getränke wird er nicht trinken und schon vom Mutterleib an wird er vom Heiligen Geist erfüllt sein. Viele Kinder Israels wird er zum Herrn, ihrem Gott, hinwenden. Er wird ihm mit dem Geist und mit der Kraft des Elija vorangehen, um die Herzen der Väter den Kindern zuzuwenden und die Ungehorsamen zu gerechter Gesinnung zu führen und so das Volk für den Herrn bereit zu machen."

(Lk 1, 13-17)

ZUTATEN

½ Liter Biovollmilch (bevorzugt Rohmilch vom Bauern)

400 g Hüttenkäse (körniger Frischkäse)

ca. 50 g Bauernbutter 2 Stk. Eidotter 1 TL Kümmel Kräutersalz

SO FUNKTIONIERT'S:

Die Milch solange erwärmen, bis sie beinahe kocht. Dann den Frischkäse unter ständigem, aber sachten Rühren dazugeben und solange bei ganz niedriger Temperatur kochen und rühren, bis sich die Käsemasse von der gelblichen Molke absetzt. Eine neue Stoffwindel eignet sich sehr gut als Alternative zu einem Käseleinen. Legt die Stoffwindel in ein Sieb und gießt das Käse-Molkegemisch da rein, lasst alles gut abtropfen, ihr könnt auch etwas nachdrücken.

TIPP: Ihr könnt die Molke auffangen und mit Fruchtsaft mischen und gekühlt trinken.

Nun könnt ihr die Butter im Kochtopf erwärmen und die abgetropfte Masse mit dem Eidotter, dem Kräutersalz und dem Kümmel dazugeben und so lang rühren, bis sich der Käse vom Topfboden zu lösen anfängt. Je länger man nun rührt, umso trockener und fester wird der Käse. Den Käse in ein sauberes Geschirrtuch wickeln und zwischen 2 Teller legen und beschweren um ihn flach zu drücken. Über Nacht in den Kühlschrank geben und dort ruhen lassen.

Der Käse hält sich gekühlt ca. eine Woche.















Tarviser Str. 30 9020 Klagenfurt am Wörthersee 0676 8772-2482 ka.kjs@kath-kirche-kaernten.at

Werkbriefe Download www.kath-kirche-kaernten.at/jungschar





unterstützt von:









Nachdem von der Bundesregierung bekanntgegeben wurde, dass bis Ende August keine Großveranstaltungen stattfinden dürfen, müssen wir das diesjährige Globe-Fest am 20. Juni 2020 leider absagen.

Aber aufgehoben ist nicht aufgeschoben, nächstes Jahr sehen wir uns wieder.

Bitte gleich in eurem Kalender vormerken und reservieren:

Samstag, 19.06.2021

Wir sehen uns auf der Burg Glanegg mit über 100 Kindern mit Globe-Verleihung und mehr als 20 verschiedenen Workshops.

Euer Jungschar-Team

