

zeitschrift für kindergruppenleiter/innen der katholischen jungschar

kumquat



Unser kleines Kaleidion



Unser kleines Kaleidio

EDITORIAL

UNSER KLEINES ...WAS?

Wo kommt das alles her und wie kann ich dieses Heft benutzen?

BAUSTELLE BIBEL

Ein Halbttag zum Weiterdenken an einem Buch voll wertvoller Geschichten.
(6 bis 12 Gruppenleiter/innen)

MINUTOPIA

Stadt der Kinder, Stadt der Zeit - halber oder ganzer Tag.
(8 bis 19 Gruppenleiter/innen)

ABENTEUER DEMOKRATIE

Mitentscheiden und die Welt wieder bunter machen - 4 Stunden für die Demokratie.
(6 Gruppenleiter/innen)

EXPERIMENTALIA

Besuch auf einem Versuchs-Planeten - halber oder ganzer Tag.
(7 bis 17 Gruppenleiter/innen)

Impressum

kumquat, Zeitschrift für Kindergruppenleiter/innen, Nr. 2/2020

Die Texte sind unter der Creative-Commons-Lizenz "Namensnennung - Nicht kommerziell - Weitergabeunter gleichen Bedingungen" lizenziert. Weitere Infos unter <http://creativecommons.org>

Medieninhaberin: Katholische Jungschar der Erzdiözese Wien (Bewegung in der Jungen Kirche) - Herausgeberin: Diözesanleitung der Katholischen Jungschar Wien; Adresse 1010 Wien, Stephansplatz 6/6.18, Tel. 01/51 552 3396; Fax: 01/51 552 2397; Email: dlwien@jungschar.at, <http://wien.jungschar.at>

Chef- und Endredaktion: Nani Gottschamel, Veronika Schippani

weitere Mitarbeiter/innen dieser Ausgabe: Thomas Banasik, Philipp Förg-Rob, Barbara Grüner, Michael Hämmerle, Sigrid Kickingereder, Stephanie Schebesch, Dominik Theiner, Katharina Zirngast und viele ehrenamtliche und hauptamtliche Mitarbeiter/innen, die fürs Kaleidio ihre Ideen beigesteuert haben.

Layout und Bildbearbeitung: Christina Schneider

Fotos: Robert Eggenhofer (Seite 18), Paul Feuersänger (Seite 3), Michaela und Jack Haijes (Seite 6,10, 12, 15 unten, 17, 21, 23 oben, 24 unten, 26 oben), Samuel Hanner (Seite 2, 5, 13, 14, 16, 23 unten, 24 oben, 27, 28), Jonas Schneider (Seite 4 unten, 15 oben, 22, 25), Jonathan Wischenbart (Seite 1, 4 oben, 7, 8, 9, 11, 19, 26 unten)

Druck: gugler*print, Auf der Schöne 2, 3390 Melk/Donau.



Liebe Gruppenleiterin, lieber Gruppenleiter! Liebe Pfarrverantwortliche! Lieber Pfarrverantwortlicher!

Das Heft, das du gerade in der Hand hältst, ist so vieles, dass es bemerkenswert ist, dass es uns gelungen ist, es auf so wenige Seiten zu bringen. Es ist Ende und Anfang, Erinnerung und Inspirationsquelle.

Ende, weil es nun einen inhaltlichen Endpunkt des Kaleidio 2019 markiert, dem größten Jung­schar- und Ministrant/innenlager Österreichs, das vor gut 1,5 Jahren in Schwaz in Tirol stattgefunden hat. Nach Jahren der Vorbereitung sind noch einige Monate an Nachbereitung erfolgt und jetzt habt ihr ein Heft vor euch, in dem die besten Programmpunkte der Erlebniswelten gesammelt und für ein Pfarr-Jung­scharlager aufbereitet sind.

Vielleicht warst du in der einen oder anderen Rolle auch dabei am Kaleidio in Schwaz - egal ob Gruppenleiter/in, Helfer/in oder Teilnehmer/in - dann ist dieses Heft vielleicht wie ein kleines Erinnerungsalbum und beim Durchblättern fallen dir wieder viele Gespräche und Erlebnisse ein, das gemeinsame Bemühen, Schaffen und vor Freude und Erleichterung Lachen, die einzigartige Atmosphäre, die ein Jung­scharlager für 1000 Kinder hat.

Es liegt also fast ein bisschen Nostalgie in der Luft, wenn man in dieses Heft eintaucht. Aber das soll nicht der alleinige Zweck dieses Heftes sein. Vielmehr soll es euch ganz konkrete Ideen liefern, Lust darauf machen, dieses oder ähnliches Programm für die Kinder auf eurem Pfarr-Jung­scharlager umzusetzen. Wir haben deshalb nicht nur das Programm der Erlebniswelten so überarbeitet, dass es auch für 30 statt 300 Kinder funktioniert sondern immer wieder Tipps und Hinweise gegeben, worauf ihr achten könnt, um das perfekte modifizierte Kaleidio-Jung­scharlager zu planen.

Auch oder gerade wenn du das Kaleidio 2019 nicht live miterlebt hast, lade ich dich ein, lass dich von den Erlebniswelten inspirieren, von der Begeisterung anstecken und so dieses Heft vielleicht auch ein Anfang sein. Der Anfang, deiner ganz persönlichen Kaleidio-Geschichte. Denn - die guten Nachrichten kommen immer am Schluss - wir haben die Hälfte der Wartezeit bis zum nächsten Kaleidio schon wieder geschafft: Von 10.-16. Juli 2022 findet das nächste Kaleidio statt und ich freue mich jetzt schon darauf, dieses unvergleichliche Jung­scharlager mit vielen Teilnehmer/innen und Helfer/innen aus unserer Diözese zu erleben! Sei dabei!

Viel Spaß und bis bald,

Veronika

Gefördert aus Mitteln der



**Stadt
Wien**

Bildung
und Jugend



Unser kleines ...was?

Wo kommt das alles her und wie kann ich dieses Heft benutzen?

Kaleidio, was ist denn das?

Jugendliche und Erwachsene, die alles geben, um gemeinsam Kindern eine tolle Zeit zu ermöglichen. Kommt dir bekannt vor? Genau: Kaleidio ist ein Jungcharlager. Viel Vorbereitung, viel Spaß, viel Aufregung, viele Kinder - nur eben alles ein bisschen größer als in der eigenen Pfarre: Kinder aus ganz Österreich und Südtirol, nicht nur ein Lagerquartier sondern viele, 200 Menschen, die sich darum kümmern, dass alles läuft.

Wer hat sich das alles ausgedacht?

Für das Kaleidio 2019 haben jahrelang Jungchar-Menschen aus ganz Österreich und Südtirol geplant, vorbereitet, gedacht - und den Kindern nicht nur Essen und Schlafplätze geboten, sondern - wie das eben zu einem Jungcharlager gehört - auch super Programm. Pro Programmpunkt (im Kaleidio-Sprech „Erlebniswelt“) gab es ein Team, meist mit Menschen aus verschiedenen Diözesen/Bundesländern, das sich mit viel Spaß am Tun überlegt hat, was den Kindern taugen kann. Das Kaleidio-Programm ist also ein großes buntes Bild geworden, an dem unglaublich viele Jungchar-Menschen zusammengewirkt haben. Alle mit einem gemeinsamen Ziel: Den Kindern eine großartige Woche zu bieten.

Wie benutze ich das Heft?

Aus den tollen Ideen vom Kaleidio 2019 haben wir euch hier Lagerprogramm-Bausteine zusammengestellt, damit ein bisschen Kaleidio-Wind bis zu euch ins eigene Lager-Quartier wehen kann. Und natürlich, um euch die Planung für das nächste Jungcharlager zu erleichtern.

Auf den folgenden Seiten haben wir für euch vier große Lagerprogramm-Blöcke beschrieben. In der Übersicht am Anfang findet ihr jeweils wichtige Infos wie:

- > Worum geht es?
- > Wie lange dauert es?
- > Wie viele Gruppenleiter/innen brauchen wir dafür?
- > Welches Material müssen wir besorgen?

Leider hat so ein gedrucktes Heft nur sehr begrenzten Platz, deshalb mussten wir manche Infos auf unsere Website auslagern. Diese sind jeweils mit einem Link und einem QR-Code gekennzeichnet, so dass ihr sie gleich schnell und übersichtlich am Handy öffnen könnt.

Wir haben uns bemüht, alles schon bis ins Detail vorzubereiten, damit ihr gleich ohne viel Vorbereitungs-Aufwand starten könnt. Aber: alle Menschen, die schon mal Lagerprogramm vorbereitet haben, wissen:

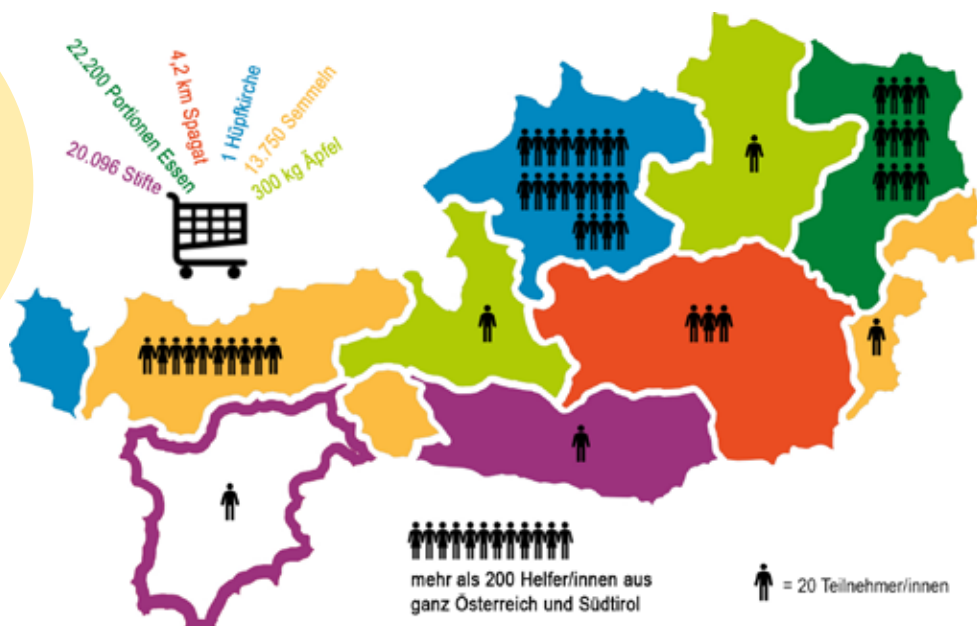
- > Es gibt unendlich viele Dinge zu bedenken - und meistens vergisst man irgendwas ;-)
- > und: Jedes Jungcharlager ist anders!

Deshalb haben wir euch hier noch eine Checkliste zusammengestellt, was ihr bedenken solltet, wenn ihr die Programmpunkte in diesem Heft (und auch anderes vorbereitetes Lagerprogramm) auf eurem Jungcharlager umsetzen wollt.

Mehr zum Kaleidio

unter kaleidio.at findet ihr

- > Bilder und Videos von 2019
- > Infos zum nächsten Kaleidio 2022



Anpassungs-Checkliste

unsere Kindergruppe

- > **Alter:** Gibt es Teile des Programms, für die unsere Kinder noch zu klein sind (zu gefährlich, zu kompliziert)? Können wir für die kleineren Kinder eine Alternative zu diesen Teilen anbieten?
- > **Gruppengröße:** Wie viele Kinder haben wir am Lager? Können beim vorgesehenen Programm alle Kinder gleichzeitig etwas tun? Wie viele Kleingruppen brauchen wir? Sind wir genug Menschen für alle Teile des Programms? Was können wir weglassen (oder zusätzlich anbieten), damit alle Kinder gut beschäftigt sind?
- > **besondere Bedürfnisse:** Gibt es Kinder, die bei bestimmten Teilen des Programms nicht mitmachen können (Aufgaben zu kompliziert? auch mit Rollstuhl etc. machbar)? Was können wir am Programm ändern, um allen Kindern ein gutes Erlebnis zu bieten?
- > **Kleingruppen:** Bewegen sich die Kinder in Kleingruppen? Wählen sie diese selbst? Müssen sie zusammenbleiben? Brauchen die Kleingruppen Begleitung durch eine/n Gruppenleiter/in?

unsere Gruppenleiter/innen-Runde

- > **Anzahl:** Wie viele Gruppenleiter/innen können an diesem (Halb-)Tag am Programm teilnehmen (andere Verpflichtungen, Fotos machen, kranke Kinder beaufsichtigen, ...)? Welche Teile des Programms können wir weglassen/umbauen damit wir es anbieten können? (z.B. zwei Durchgänge mit verschiedenen Stationen)
- > **Fähigkeiten:** Gibt es für alle Aufgaben, die gemacht werden müssen, jemanden, die/der es sich zutraut? Müssen wir vor dem Lager noch irgendwas üben, ausprobieren oder uns von jemandem beibringen/erklären lassen?

Material

- > Können wir das gebrauchte Material auftreiben (ausborgen, einkaufen, vorher sammeln)?
- > Können wir das Material zum Lagerquartier transportieren?
- > Wie bleibt das Material am Ende des Programms über (zerlegt? verbastelt? kaputt? im Originalzustand)? Können wir es dort entsorgen/zurück transportieren/den Kindern mitgeben?
 - > Wenn nicht: welche (umweltfreundlichen) Material-Alternativen gibt es? Welchen Teil des Programms müssen wir weglassen oder anpassen, damit es trotzdem Spaß macht?

Räume/Quartier

- > Haben wir genug Räume/Orte für Stationen?
- > Wie weit liegen die Räume/Orte auseinander? Müssen wir Zeit zum Station wechseln einplanen?
- > Sind die Räume/Orte jeweils ausgestattet für diesen Teil des Programms? (Sicher genug für Laufspiele? Groß genug für die ganze Gruppe?)
- > Gibt es genug Räume, um das Programm auch bei Schlechtwetter durchzuführen? Welche Stationen müssten weggelassen/angepasst werden?
- > Kennen die Kinder die Räume/Orte schon? Können sie sich dort gut orientieren? Wo gibt es einen Übersichtsplan?

Zeitplan

- > Wie lange dauert das Programm? Wann soll es beginnen? Wann haben die Kinder Zeit, alle Sachen vorzubereiten, die sie dafür brauchen?
- > Wie verträgt sich der Zeitplan mit unseren Essenszeiten? Gibt es genug Zeit für Pausen?
- > Bei Ganztagesprogramm: Machen wir gemeinsam Mittagspause? Gibt es Lunch-Pakete für die Kleingruppen?
- > Wie lange darf das Programm dauern? Wer beendet es?
- > Wie viel Zeit soll für den Abschluss noch da sein? Wann wird die Stationen-Phase beendet?
- > Was machen wir, wenn die Kinder schneller mit dem Programm fertig sind als geplant? Dürfen Stationen mehrmals besucht werden?





Abenteuer Demokratie

Mitentscheiden und die Welt wieder bunter machen -
4 Stunden für die Demokratie.

Hintergrund

Bei diesem Programmpunkt für euer Jungscharlager habt ihr die Möglichkeit, gemeinsam zu überlegen und zu probieren, was zu Demokratie eigentlich alles dazugehört. Ihr findet euch mit den Kindern in einer Welt wieder, die ganz farblos geworden ist, weil nur noch ganz wenige einzelne Leute alle Entscheidungen treffen. So begeben ihr euch gemeinsam auf ein Abenteuer, bei dem ihr die Welt wieder bunter, vielfältiger und demokratischer macht.

Anzahl Gruppenleiter/innen

Version A - Minimum 6 Gruppenleiter/innen: Die Gruppen bewegen sich alleine von Station zu Station, bei jeder Station wartet ein/e Gruppenleiter/in auf sie und schickt sie dann wieder weiter.

Version B - für kleinere Gruppen: Wenn ihr weniger Kinder dabei habt, kann jeweils ein/e Gruppenleiter/in die verschiedenen Stationen mit einer Gruppe durchlaufen. Bei 16 Kindern können so zwei Gruppenleiter/innen das Programm für jeweils eine Gruppe gestalten.

Material

die gesamte Material-Liste für alle Stationen findet ihr unter <https://wien.jungschar.at/kumquat>



Aufbau

Dauer: ca 4 Stunden

Die Demokratie ist in Gefahr - das sehen die Kinder an einer ganz einfarbigen Weltkarte, die ihnen zu Beginn vorgestellt wird. Sie dürfen sich nun in Gruppen von etwa 6-8 Kindern auf eine Abenteuerreise machen. Bei jeder Station können sie etwas herausfinden und ausprobieren, was zu Demokratie dazugehört. Die Gruppen durchlaufen die Stationen in der gleichen Reihenfolge, jede Gruppe beginnt bei einer anderen Station. Durchs Mitmachen und Teilhaben machen sie die Welt wieder demokratischer. Das dürfen sie auf der Weltkarte sichtbar machen, indem sie - nach jeder Station - Kontinente mit den bunten Pickerln füllen, die sie bei den Stationen bekommen. Im Laufe des Programms wird also immer sichtbarer, dass die Welt wieder bunter und demokratischer wird. Zum Schluss trifft sich die ganze Gruppe nochmal bei der Weltkarte und es wird gemeinsam mit einem Spiel gefeiert, dass das Abenteuer bestanden wurde.

Einstieg

In einem kleinen Schauspiel zeigen die Gruppenleiter/innen (alle nur schwarz oder weiß gekleidet) den Kindern die furchtbar traurige, eintönige Weltkarte. Sie erklären, dass es scheinbar irgendein Problem gibt mit der Demokratie, es gibt nur ganz wenige hier, die Entscheidungen treffen ... Die Kinder werden um Hilfe bei diesem Abenteuer gebeten, bei dem das Ziel ist, herauszufinden, was mit der Demokratie nicht stimmt - und die Situation vielleicht sogar gleich besser zu machen. Nun werden die Kinder in Gruppen zu je ca 6 bis 8 Kindern aufgeteilt und zu ihrer ersten Station begleitet.

Stationen - ca 3 Stunden

am liebsten mag ich > Demokratie braucht jede/n einzelne/n

Jedes Kind bekommt zu Beginn ein Set von vier Karten mit jeweils unterschiedlichen Farben. Die Begriffe Lieblingsessen, Lieblingsspielzeug, Lieblingsgeschichte, Lieblingstier werden auf die Karten geschrieben. Auf jedes Blatt wird ein Begriff geschrieben. Nachdem die Karten mit den eigenen Vorlieben entsprechend ausgefüllt wurden, geht es ans Tauschen. Ziel ist es, am Schluss von jeder Farbe eine andere als die eigene Karte zu erhalten. Beim Tauschen können Ähnlichkeiten und Unterschiede besprochen werden, was ist an welchem Begriff ganz besonders? Könnt ihr vermuten, welche Karte ursprünglich von wem gestammt hat?

Damit das Tauschen funktioniert und die Gruppe die Aufgabe wirklich meistern kann, müssen alle mitmachen - es kommt auf jede/n einzelne/n an! Außerdem hat sicher niemand vier gleiche Karten, jede/r ist mit ihren/seinen Besonderheiten wichtig für die Gemeinschaft.

Demokratiecheck > Woran erkenne ich Demokratie?

Ziel dieser Station ist es, andere Standpunkte verstehen zu lernen, das eigene Demokratieverständnis zu hinterfragen, sich Demokratie als Idealvorstellung bewusst zu machen und außerdem Problemfelder der Demokratie aufzuzeigen. Dabei geht es um einzelne Themen wie Widerstand, Grenzen von Widerstand, eigene Entscheidungsfreiheit vs. Allgemein-/Gruppenwohl, Konfliktfeld Gerechtigkeit und Recht. Wie anspruchsvoll diese Station ist, ist je nach Alter der Kinder über die Auswahl der zu bewertenden Situationen steuerbar.

Zu Beginn erklärt der/die Gruppenleiter/in den Übungsablauf. Es werden verschiedene Situationen aus dem Arbeitsblatt Demokratiecheck vorgelesen. Jede/r erhält nun ein Moderationskärtchen, wo Punkte zwischen 0-10 draufgeschrieben werden sollen. Dazu wird nach jeder vorgelesenen Situation die Frage gestellt: Wie demokratisch ist das Handeln von XY? Daraufhin soll jede/r für sich die Situation bewerten und Punkte zwischen 0 (nicht demokratisch und 10 sehr demokratisch) auf die Moderationskärtchen schreiben und diese dann hochhalten.

Wenn Kinder bewegungslustig sind, kann auch mit Aufstellungen gearbeitet werden. Dabei steht ein Ende des Raumes für 0 (nicht demokratisch) und das andere Ende für 10 (sehr demokratisch). Anschließend wird jeweils eine Fallgeschichte vorgelesen. Die Aufgabe besteht darin, dass sich die Kinder dort im Raum hinstellen, wo sie ihrer Meinung nach darstellen, wie demokratisch die Fallgeschichte ist. Wenn sie beispielsweise eine vorgelesene Geschichte als nicht demokratisch einschätzen, stellen sie sich an das Ende 0 des Raumes, wenn sie sie ein wenig demokratisch einschätzen, in die Mitte.

Nach jeder vorgelesenen Situation notiert der/die Gruppenleiter/in die Bewertungen für jede Situation auf der Tafel und zählt die Punkte zusammen. Nach jeder Situation wird kurz gestoppt und gemeinsam reflektiert. Am Ende kann noch einmal eine gemeinsame Reflexion über das Gesamtbild stattfinden. Mögliche Reflexionsfragen dazu sind:

- > Wie demokratisch sind die Situationen?
- > Warum habt ihr die Situation XY demokratischer bewertet als jene YX?
- > Bei welcher Situation wart ihr euch am unsichersten/sichersten mit eurer Bewertung?
- > Auf welche Probleme im Kontext mit Demokratien wird in den Situationen aufmerksam gemacht?
- > Gibt es überhaupt eine 100% demokratische Situation. Wenn ja: Wie sieht die aus? Was sind Kennzeichen?

Aufstellung > Alle im Boot!

In diesem Bereich geht es darum, ein Bewusstsein zu schaffen, dass Demokratie nur gemeinsam funktioniert. Dies soll durch die Erreichung eines gemeinsamen Ziels geübt werden. Weiters lernen die TN das Kinderrecht zum Schutz der Identität kennen.

Eine zusammengeklappte Heurigenbank wird auf den Boden gelegt und die TN stellen sich auf die Bank. Dann werden bestimmte Kategorien genannt, nach denen sie sich auf der Bierbank aneinanderreihen sollen, ohne dabei den Boden zu berühren. Mögliche Kategorien dafür sind:

- > Alter aufsteigend
- > Namen alphabetisch
- > Größe absteigend
- > Sockenfarben von hell zu dunkel

Ergänzend kann auch mehr Information zum Artikel 8 der UN-Kinderrechtskonvention gegeben werden, da einige Merkmale, nach denen sie sich aufstellen, besonders zur Identität des Kindes gehören. Ansonsten soll das Spiel einfach Spaß machen und zum Kennenlernen dienen.

Artikel 8 verpflichtet die Vertragsstaaten, das Recht des Kindes auf den Schutz seiner "Identität" zu achten. Die beispielhafte Aufzählung der die

Identität konstituierenden Merkmale wie Staatsangehörigkeit, Name und gesetzlich anerkannte Familienbeziehungen verdeutlicht, dass Artikel 8 in erster Linie den Schutz des rechtlichen Status des Kindes meint.

Kinderrechte-Quiz > Wir haben Rechte

Dieser Bereich dient als Einstiegsmethode zum Kennenlernen der Kinderrechte und soll TN dabei helfen, ein Gefühl dafür zu entwickeln, was der Unterschied zwischen Rechten, die immer für alle gelten, und persönlichen Wünschen ist.

Es werden drei farbige Felder auf dem Fußboden angelegt (grün, weiß, rot). Auf einzelnen Karten sind je eine der zehn Kinderrechte als Kurzfassung notiert sowie bis zu zehn fiktive Rechte, die sich an den Wünschen von Kindern orientieren (z.B. „Kinder haben das Recht auf ein Haustier, ... auf Taschengeld, ... auf endloses Fernsehgucken“). Die Rechte werden den Kindern gut gemischt nach und nach vorgestellt.

Die TN werden gebeten, sich innerhalb der drei markierten Felder. Herumrennen ist dabei erlaubt. Bei Ertönen eines Signals soll jedes Kind in das Feld springen, das seiner Entscheidung entspricht. Dabei gilt:

- > Grün = Ja, das ist ein Kinderrecht;
- > Weiß = Weiß nicht;



- > Rot = Nein, das ist erfunden, so was steht bestimmt nicht in den Kinderrechten!

Danach werden die gewählten Rechte mit den Kinderrechten der Kinderrechtskonvention verglichen.

politische Gymnastik > Politik als Job?

Quelle: http://aws.arbeiterkammer.at/assets/uploads/Macht_1_nehmen_online.pdf via Verein Sapere Aude

Es wird der Text der Kopiervorlage zu politischer Gymnastik mit "Was machen Politiker/innen den ganzen Tag" vorgelesen bei den jeweiligen Bewegungsbeschreibungen werden Bewegungen vorgezeigt. Die Gruppe folgt den Bewegungsanleitungen und macht sie nach.

Der Text wird vorgelesen und alle machen die entsprechenden Bewegungen dazu:

Österreichische Politiker/innen können nicht nur singen oder auf dem Lifeball mehr oder minder gute Figur machen, nein sie sind auch Bewegungstalente. Sie fahren Ski, laufen Marathon und sie lernen politische Gymnastik:

- > Das wichtigste ist das mediengerechte Sitzen, also aufrecht und doch locker, [aufrecht sitzen, Schulter lockern]
- > besonders locker bei Parlamentsdebatten [lasch im Sessel hängen]
- > Wenn's besonders langweilig ist, kann man laut Gähnen, [ausgedehnt gähnen und strecken]
- > und wenn politische Gegner/innen am Wort sind, kann man in Ruhe telefonieren. [mit der Hand am Ohr ein Telefonat nachmachen]
- > Bei Provokationen allerdings sollte man in Sprunghaltung gehen [noch sitzend Sprunghaltung einnehmen]
- > und wenn's zu viel wird, auch mal kräftig auf den Tisch hauen. [auf den Tisch hauen und stampfen]
- > Beiträge der Opposition kann man mit einem müden Lächeln einfach abwinken. [lächelnd abwinken]
- > Bei der Rede der oder des eigenen Parteivorsitzenden sollte man freudig aufspringen [aufspringen]
- > und wenn das Fernsehen dabei ist, sich auf die Fußspitzen stellen und winken. [auf Fußspitzen stehen und winken]

Meist ist der Arbeitsalltag außerhalb des Parlaments wenig spektakulär:

- > In Arbeitskreisen tritt man auf der Stelle [am Platz gehen]
- > in politischen Debatten dreht man sich im Kreis

[um die eigene Achse drehen]

- > Dabei ist wichtig, flexibel bleiben, flexibel bleiben - Sie ändern mehrmals die Drehrichtung! [Richtung ändern]
- > Dann gibt's wieder ein Meeting: da kann man wieder auf der Stelle treten. [kräftig am Platz gehen]
- > Bei Interviews muss man sich gekonnt herauswinden [sich nach links und rechts winden]
- > Kritik in jedem Fall einfach abschütteln [Arme, Beine und ganzen Körper schütteln]
- > und politische Gegner in die Knie zwingen. [Bewegungen einer Rangelei machen]
- > Bei eigenen Skandalen auf jeden Fall den Kopf in den Sand stecken und: "Ich war's nicht!" murmeln. [nach unten beugen und Kopf zu den Schienbeinen während man sich die Ohren zuhält]

Unsere Volksvertreter/innen arbeiten natürlich auch fürs Volk (auch wenn es das manchmal gar nicht merkt):

- > Sie springen für sozial Schwächere in die Bresche [nach vorn hüpfen]
- > stemmen sich mit aller Macht gegen Ungerechtigkeiten [zu weit die ausgestreckten Arme gegeneinander drücken]
- > versuchen dabei den Spagat zwischen verschiedenen Interessen zu schaffen. [möglichst großen Ausfallschritt machen]
- > Sie suchen Verbündete und ziehen mit ihnen an einem Strang. [so tun, als ob man an einem Seil zieht]
- > Sie tun also alles, um soziale Härten abzufedern (aber bitte nicht zu sehr!) [aus den Knien wippen]
- > das zwingt sie manchmal dazu, nach unten zu treten und nach oben zu buckeln.



[Buckel machen und gleichzeitig auf der Stelle treten]

- > All das ist sehr anstrengend und am Abend kommen sie müde heim.
[ausgedehnt gähnen und sich strecken]
- > Dann müssen sie sich erschöpft auf die Schulter klopfen (tut ja sonst keiner!)
[auf die eigene Schulter klopfen]
- > Manchmal sind sie so erschöpft, dass sie dringend einen gut bezahlten Job in der Wirtschaft brauchen. Dann treten sie zurück. (Manche kommen wieder und treten wieder zurück)
[betonten Schritt nach hinten machen, vorsichtig wieder nach vorne, dann wieder betont zurück]
- > Aber irgendwann setzen auch sie sich zufrieden (mit einer angemessenen Pension) zur Ruhe und sehen anderen beim Arbeiten zu.
[hinsetzen]

Was fällt den Kindern noch zu Politiker/innen ein? Welche Politiker/innen kennen sie? Was ist eigentlich die Aufgabe von Politiker/innen? Machen sie das gut?

Leonardo-Brücke > gemeinsam tragfähige Lösungen finden

Die Gruppe versucht in Kooperation die Leonardo Brücke aufzubauen. Dabei geht es hintergründig darum, ein Bewusstsein zu schaffen, dass Demokratie nur gemeinsam funktioniert.

Leonardo da Vinci, der wohl genialste Erfinder in der Geschichte der Neuzeit, konstruierte eine Brücke, die ohne Nägel und Schrauben errichtet wird. Wie



kann das funktionieren? Das Material für die Brücke und eine Anleitung ist vor Ort und die Kinder dürfen gemeinsam ausprobieren, sie zu bauen. Wenn dies gelingt können sie anschließend auch darüber gehen.

Auch bei Entscheidungen für eine Gemeinschaft ist es wichtig, gemeinsam Lösungen zu finden, die für alle funktionieren, die "tragfähig" sind. Fällt den Kindern etwas ein, was dabei hilft? Oder gibt es Dinge, die dieses gemeinsame Bauen an einer guten Lösung bei manchen Problemen schwieriger macht?

Gemeinsames Ende

Zum Schluss treffen sich alle Gruppen wieder rund um die - nun ganz bunt gefüllte - Weltkarte. Auch die Gruppenleiter/innen sind nun bunt gekleidet und bedanken sich bei den Kindern für dieses gemeinsame Abenteuer. Zum Schluss kann nun noch mit einem gemeinsamen Spiel gefeiert werden:

Kuckucksuhr > Spaß mit Begriffen

Die Kinder bilden einen Kreis^[1]. Eine Person steht in der Kreismitte. Diese deutet auf eine Person im Kreis und nennt eine der vordefinierten Aufgabe (Beispiele siehe unten). Die Person, auf die gezeigt wurde, soll daraufhin die Aufgabe erfüllen. Gleichzeitig müssen aber auch die beiden Personen links und rechts von ihm/ihr etwas zur Aufgabe beitragen. Derjenige/Diejenige der drei Personen, der/die die Figur als letztes einnimmt oder einen Fehler begeht, darf als nächster im Kreis stehen und die nächste Figur bestimmen. Mögliche Figuren sind:

- > **Bildung:** Die Personen links und rechts tun so, als ob sie der Person in der Mitte ein Buch reichen würden. Die Person in der Mitte streicht mit dem Zeigefinger über das Buch und liest.
- > **Schutz:** Person in der Mitte duckt sich und die Personen links und rechts bilden ein Dach über den Kopf der Person in der Mitte
- > **Meinungsfreiheit:** Person in der Mitte hält die Hände zum Gesicht und tut so, als ob sie schreien würde. Die Personen links und rechts hören zu und halten ihre Hand zum Ohr.

Der Kreativität zur weiteren Entwicklung von Figuren sind keine Grenzen gesetzt.

^[1] Quelle: Spielewiese der Katholischen Jungschar der Diözese Linz, <https://www.dioezese-linz.at/shop/beliefdienst/home/kinder/shop/item/3881.html>



Baustelle Bibel

Ein Halbtage zum Weiterdenken an einem Buch voll wertvoller Geschichten.

Hintergrund

An diesem Halbtage können sich Kinder kreativ mit Bibelstellen auseinandersetzen und diese „weiterbauen“. Alles dreht sich um die Bibel – aber nicht als ein verstaubtes, moralisierendes Buch, das tausende Jahre alt ist, sondern als Sammlung spannender und abwechslungsreicher Erzählungen über viele verschiedene Menschen, die ihren ganz eigenen Beitrag zum Reich Gottes auf Erden geleistet haben. Sie berichten von Erfolgen und vom Scheitern soll durch die Begegnung mit verschiedenen Personen auf dieser Baustelle zum Leben erweckt werden.

Anzahl Gruppenleiter/innen

Minimum: 6 (eine Bibelfigur pro Station)

Ausbaustufe: 12 (eine Bibelfigur pro Station; ein/e Bauarbeiter/in begleitet jede Gruppe)

Aufbau

Dauer: ca 4 Stunden

Nach einem gemeinsamen Einstieg werden die Kinder in bis zu 6 Gruppen (je nach eurer Gruppengröße) geteilt. Die Gruppen bewegen sich von einer Bibelfigur zur anderen und treffen so Männer und Frauen aus dem alten und neuen Testament.



Jede Station dauert ca 30 Minuten und beginnt damit, dass die Bibelfigur etwas über sich erzählt. Danach wird gemeinsam ein Spiel gespielt, das zur Lebensgeschichte der Figur passt und die Kinder haben die Möglichkeit, etwas auszuprobieren.

Jede Gruppe beginnt bei einer anderen Station, und wird dann weitergeschickt (zB Noah schickt immer zu Maria von Magdala, Maria von Magdala schickt immer zu Rahel, ...). Je nachdem, wie viele Gruppenleiter/innen ihr seid, kann jede Gruppe zusätzlich von einer/m Bauarbeiter/in begleitet werden.

Am Anfang des Stationenlaufes bekommt jedes Kind ein Würfelnetz, das zu einem Baustein gefaltet werden kann und das als Stationenpass dient. Bei jeder Station – die jeweils ein "Baustellenschild" als Symbol hat - bekommen die Kinder ein Pickerl mit dem Stationensymbol für je eine Seite des Würfels.

Material

Begrüßungstexte für einzelne Bibelfiguren: <https://wien.jungchar.at/kumquat>

Allgemein

- > Verkleidungen für GLs
- > 1 Würfelnetz pro Kind
- > Scheren und Kleber zum Zusammenbauen der Würfelnetze
- > 1 „Baustellenschild“ pro Bereich
- > ev. 1 Baustellenhelm pro Gruppe (begleitende*r GL)
- > Pickerl mit Stationssymbolen pro Station

Noah

- > Selbsttrocknender Ton
- > Strohhalme bzw. Schilfmatten
- > Gläser
- > Blumendraht
- > Baumstamm-Stücke
- > Akkubohrer

- > Bohrer
- > Tontöpfe
- > Stroh
- > Schnur

Maria von Magdala

- > Knotenanleitungen
- > Schnüre
- > alte Seile
- > ev. Scheren

Rahel

- > Lupen
- > Übersichtsplakate „Suche etwas...“
- > Absperrbänder zum Bereich markieren bzw. Gefahrenstellen markieren

Elisabeth

- > Namensbücher, Heiligenlexika - können im Wiener Jungchar-Büro ausgeborgt werden

- > Übersicht Hebräisch-Deutsch
- > Übersicht Altgriechisch-Deutsch
- > Klebeetiketten
- > Jahreskalender

Maria von Nazareth

- > gelbes Tuch
- > schwarzes Tuch
- > Schellen-Armbändchen
- > Kamera
- > Naturmaterial zum Sammeln
- > Verkleidungsmaterial

David

- > Bilderbücher „Fragen fragen“ (Jostein Gaarder) und „Die große Frage“ (Wolf Erlbruch) - können im Wiener Jungchar-Büro ausgeborgt werden
- > Stifte
- > bunte Kärtchen für Fragen

Gemeinsamer Einstieg

Gemeinsam begrüßen die sechs Bibelfiguren die Kinder. Sie wollen ihnen heute zeigen, was für eine immer noch offene Baustelle die Bibel ist - eine Sammlung von vielen vielen Geschichten, die auch für uns heute noch etwas bedeuten können. Dazu laden sie die Kinder jeweils in die eigene Lebensgeschichte ein. (Wenn ihr genug Gruppenleiter/innen für die Ausbaustufe seid: Dabei werden die Kinder von Bauarbeiter/innen von einer Geschichte in die andere begleitet.)

Stationenlauf

Jede Station beginnt damit, dass die Bibelfigur etwas über sich selbst und ihr Leben erzählt. Die "Vorstellungstexte" findet ihr hier: <https://wien.jungschar.at/kumquat>



Die Arche - Noah Affe-Palme-Elefant

Alle stellen sich im Kreis auf. Die Spielleitung steht in der Mitte des Kreises und erklärt folgende Figuren, die jeweils durch drei Kinder gebildet werden.

- > **Elefant:** die Person in der Mitte stellt den Rüssel dar und die zwei äußeren Spieler die wedelnden Ohren des Elefanten.
- > **Ente:** Die Person in der Mitte macht einen Entenschnabel und ihre Nachbarn wackeln mit dem Po.
- > **Affe:** Der Spieler in der Mitte hört nichts (Hände auf die Ohren), der rechte Spieler sieht nichts (Hände auf die Augen) und der dritte Spieler sagt nichts (Hände auf den Mund).
- > **Fisch:** Der mittlere Spieler öffnet und schließt ständig stumm den Mund, die anderen beiden bilden mit ihren Händen die Flossen und bewegen sie wie Wellen im Wasser.
- > **Känguru:** Der mittlere Spieler imitiert ein "kotzendes" Känguru(baby), die anderen hüpfen auf der Stelle wie ein Känguru.

Die Figuren werden eingeübt, bis alle die Positionen verstanden haben. Die/der erste Spieler/in tritt in die Mitte des Kreises und dreht sich mit ausgestrecktem Zeigefinger im Kreis und bleibt vor einem Kind stehen und ruft eine der möglichen Figuren aus (beispielsweise „Fisch“). Dieses Kind und seine beiden Nachbar/innen sollen dann die entsprechende Gegenbewegung machen. Das Kind in der Mitte kann auch „Arche Noah!“ rufen – dann laufen alle durcheinander und suchen sich einen neuen Platz. Der/die in der Mitte kann auch wieder in den Kreis wechseln und ein neues Kind nimmt diesen Platz ein. Das Spiel endet nach 5-10 Minuten durch die Spielleitung.



„Und alle kommen und lassen sich nieder“ (Jes 7,19) - Insektenhotels bauen

An die Geschichte der Arche Noah heute zu denken heißt, Tieren Lebensraum zu ermöglichen. Wir alle können wie Haikal und Noah ein Zuhause für Tiere bauen. Zum Beispiel in Form von Insektenhotels. Hierfür können die Kinder eines von drei Modellen nachbauen.

- > **Nisthilfe für Wildbienen:** Den Boden eines Glases 1cm dick mit Ton auffüllen und Halme hineinstecken sodass das Glas gut ausgefüllt ist. Anschließend einen Draht herumwickeln für eine Aufhängung.
- > **Nistholz für Wildbienen:** In die Schnittfläche der Baumstämme werden verschieden große Löcher gebohrt – Achtung, man muss darauf achten, dass sie nicht ganz durchgehen. Danach wird ein Draht herumgewickelt für eine Aufhängung.
- > **Tontopf für Käferlarven, Florfliegen und Ohrwürmer:** Etwa zwei Hand voll Stroh mit einem Stück Schnur zusammenbinden, in den Tontopf stopfen und durch die Öffnung eine Aufhängung machen.





See Genezareth - Maria von Magdala Gordischer Knoten

Alle Kinder stehen im Kreis, strecken ihre Arme in die Kreismitte und schließen die Augen. Jedes fasst nun mit seiner linken bzw. rechten Hand je eine Hand von zwei weiteren Mitspieler/innen. Dann öffnen alle ihre Augen. Nun ist ein großer Knoten entstanden, den es zu entwirren gilt, ohne dabei die Handfassung zu lösen. Durch vorsichtiges Unten-durch-Klettern und Oben-drüber-Steigen können die Kinder versuchen, wieder zu einem Kreis zu gelangen.

Eine weitere Variante dieses Spiels ist folgende: Zu Beginn streckt jedes Kind nur die linke Hand in die Mitte und fasst die Hand eines/r anderen Mitspielers/in, dann strecken alle Kinder ihre rechte Hand in die Mitte und suchen eine zweite Hand. Alle Kinder reichen einander die Hände und bilden eine Kette. Nun wird versucht durch Unten-durch-Klettern und Oben-drüber-Steigen sich möglichst kompliziert zu verknoten. Eventuell kann dann auch versucht werden den Knoten wieder zu lösen.

„Sie warfen ihre Netze ins Meer" (Mt 4,18) - Netz knüpfen

Mithilfe verschiedener Knoten-Anleitungen können die Kinder gemeinsam Netze knoten. Gemeinsam könnt ihr überlegen: wofür brauchen wir heute Netze? Wofür könnten diese Knoten nützlich sein? Vielleicht brauchen die einzelnen Jungschlar-Gruppen Ballnetze oder ihr bereitet für einen Gottesdienst oder ein Spiel (zB Fallschirmtuch-Spiele - Achtung, Netz muss kleinmaschig genug sein!) gemeinsam ein großes Netz vor?



Achterknoten:



Schotstek:

verbindet zwei unterschiedlich dicke Seile



Kreuzknoten: verbindet zwei gleich dicke Seile



Palstek: zum Festmachen an Ringen oder Pfählen



Schafe hüten - Rahel Goofie mit Mäh

Alle Kinder spielen die Schafe einer Schafherde. Da es dunkel wird, sehen die Schafe nur mehr sehr wenig - die Kinder machen die Augen zu. Ein Kind übernimmt die Rolle der/des Hirtin/Hirten. Er/Sie kennt den Weg auch im Dunkeln, hat die Augen offen und bleibt an einem Platz stehen, um leicht gefunden werden zu können.

Die anderen Kinder machen sich auf die Suche nach dem/der Hirten/Hirtin. Dabei gehen sie vorsichtig mit geschlossenen Augen über die Weide. Sobald sie ein anderes Kind treffen, fragen sie mit einem lauten „Mäh?“. Fragt das andere Kind zurück, geht die Suche weiter. Gibt das andere Kind keine Antwort, so ist der Hirte gefunden. Das suchende Kind macht die Augen auf (da es mit der Hirtin/dem Hirten wieder gut sehen kann). Es bleibt stehen und gibt der Hirtin/dem Hirten die Hand.

Die Hirtin/der Hirte und die Kinder, die schon zu ihm/ihr gefunden haben, helfen den noch Suchenden weiter, indem sie ihnen die Hände entgegenstrecken. Bevor ein Schaf am Schluss lange allein nach dem/der Hirten/Hirtin suchen muss, geht ihm/ihr die ganze Schafherde entgegen.

Da die Kinder die Augen geschlossen haben, ist es besonders wichtig, dass keine Gegenstände im Spielbereich liegen oder stehen, an denen sie sich weh tun

können und dass die Spielleitung die Sicherheit aller im Auge behält.

"Gott sah, dass es gut war" (Gen 1,10) - Dinge suchen

Gott hat die Welt gemacht – alles Große und Auffällige aber auch alles Kleine und Unauffällige. Manchmal übersehen wir die kleinen Dinge, vor allem wenn sie erst gesucht werden müssen. Mit Lupen ausgestattet gehen die Kinder (alleine oder zu zweit) auf Entdeckungsreise in der näheren Umgebung und suchen jeweils ein Ding, auf das folgende Beschreibung zutrifft:

- > etwas Rundes
- > etwas Scharfes
- > etwas vollkommen Gerades
- > etwas Weißes
- > etwas Schönes
- > etwas Schwarzes
- > etwas Leichtes
- > etwas Schweres
- > etwas Angeknabbertes
- > etwas Weiches

Danach werden die Funde zusammengetragen. Die Kinder können versuchen, die Funde eines anderen Paares den Aufgaben zuzuordnen - Hätten sie die Gegenstände gleich zugeordnet? Gibt es Überraschungen?

Namen - Elisabeth Namen sortieren

In Elisabeths Geschichte spielen Sprache und Namen eine große Rolle. Deshalb geht es hier um unsere Namen. Wir ordnen uns nach unseren Vornamen:

- > alphabetisch (Gibt es viele Kinder, die sich einen Anfangsbuchstaben teilen?)
- > nach dem jeweils letzten Buchstaben des eigenen Namens
- > Wie viele Buchstaben hat mein Name?
- > Habe ich mehrere Vornamen?



„Ich habe dich beim Namen gerufen“ (Jes 43,1) - Mein Name

Namen haben auch etwas mit unseren Sprachen zu tun. Welchen Namen Eltern einem Kind geben, wie sie ihn schreiben und aussprechen - all das hängt von den Sprachen ab, die sie benutzen.

Die Sprache, die Elisabeth (und auch Jesus) gesprochen hat, war Aramäisch. Die Sprache des Tempels war Hebräisch. Zu dieser Zeit war Israel Teil des römischen Reiches, viele Menschen sprachen also auch Latein. Und es gab viele Handelsbeziehungen zu Griechenland, weshalb einige der Texte der Bibel in Altgriechisch verfasst sind.

Als Elisabeth herausgefunden hat, dass sie ein Kind erwartete, stand natürlich sofort die Frage im Raum, wie das Kind heißen soll. Elisabeth bedeutet „Gott ist Fülle“, Johannes bedeutet „Gott ist gnädig“. Zum eigenen Namen gibt es nun verschiedene Aktivitäten:

- > Jedes Kind kann in Namensbüchern und Heiligenlexika nachsehen, was ihr/sein Name bedeutet. Vielleicht wissen manche Kinder, wieso sie gerade diesen Namen tragen? Gibt es eine Geschichte zum eigenen Vornamen? Diese können sich die Kinder gegenseitig erzählen.
- > Die Kinder dürfen versuchen, ihren eigenen Namen auf Hebräisch oder Altgriechisch - den Sprachen der Bibel - auf ein Namensschild zu schreiben.
- > Auf einem großen Jahreskalender darf jedes Kind seinen/ihren Namenstag eintragen. Feiert ihr Namenstage? Wusstest du schon, wann dein Namenstag ist?





Das Unmögliche möglich machen - Maria von Nazareth Sonnenlauf

Alle Kinder bewegen sich übers Spielfeld. Ein Kind bekommt ein gelbes Tuch. Es ist ein starker Sonnenstrahl. Wer von ihm/ihr mit dem Tuch berührt wird, bleibt stehen und lässt die Arme wie eine ausgetrocknete, verdorrte Pflanze hängen. Ein anderes Kind bekommt ein schwarzes Tuch. Dieses stellt die Nacht dar. Wird ein Kind von der Nacht berührt, wird es ganz müde und legt sich auf den Boden zum Einschlafen nieder. Der kleine Sonnenschein (das Kind mit den Schellen) kann Kinder (durch Berühren) vom Schlaf aufwecken. Laufende Kinder können verdorrte Pflanzen "Gießen" (sanftes Berühren mit den Fingern, wie ein leichter Sommerregen), die dann wieder frisch weiterlaufen. Wenn ein Kind aus seiner Rolle schlüpfen mag, gibt es seinen Gegenstand an einem dafür bestimmten Platz ab. Dadurch kann ein anderes Kind die Rolle übernehmen.

„Was sorgt ihr euch um eure Kleidung?“ (Mt 6, 28) - Natur-Mode-Fotos

Kleidung aus der Natur klingt im ersten Moment aufwendig und nicht besonders schick. Mit ein bisschen Kreativität und der Hilfe von Perspektive, finden sich aber ganz schnell hübsche Accessoires und modische Kleidungsstücke. Aus den Fotos entsteht eine Modefotografie Ausstellung.

Wort und Schrift - David Löwenjagd

Bei diesem gemeinsamen Sprech- und Schrei-Spiel braucht es eine/n Spielleiter/in, der/die die Gruppe auf einer "Abenteuerreise" anführt. Das gemeinsame Unterwegs-Sein und gehen wird durch rhythmisches, abwechselndes klatschen mit den Händen auf den eigenen Oberschenkeln symbolisiert. Die Gruppe wiederholt, was der/die Spielleiter/in vorspricht und macht bei den Bewegungen mit.

Wenn die Kinder Spiele in dieser Art nicht gewohnt sind, ist es gut, das Spiel einmal mit der Gruppenleiter/innen-Runde auszuprobieren, damit die anderen Gruppenleiter/innen die Kinder beim Mitmachen "mitreißen" können ;-).

Spielleiter/in: Geh'n wir jetzt auf Löwenjagd?

Alle: Geh'n wir jetzt auf Löwenjagd?

Spielleiter/in: Ja, wir geh'n auf Löwenjagd!

Alle: Ja, wir geh'n auf Löwenjagd!

Spielleiter/in: Halt! (Bei "Halt" hören alle mit dem Klatschen auf)

Spielleiter/in: Was ist das? Ist das ein Löwe?

Alle: Ist das ein Löwe?

Alle: Neeeeiiiiiiiiinnn! (Bei diesem langgezogenen "Nein" wird eine verneinende Handbewegung gemacht. Dieses "Nein" ist auch kein entsetzter Ausruf, sondern wird etwa in der Stimmung von "Aber natürlich ist das kein Löwe" ausgesprochen)

Spielleiter/in: Das ist

- > eine Wiese.
- > ein Sumpf.
- > ein See.
- > ein Berg.
- > eine Höhle.

Alle: (wiederholen)

Spielleiter/in: Da müssen wir durch/drüber!

Alle: Da müssen wir durch/drüber!

Je nach Gebiet werden jetzt von allen passende Gesten und Geräusche gemacht, und zwar wie folgt:

- > Wiese: alle reiben die Handflächen aneinander, so dass es klingt wie raschelndes Gras.
- > Sumpf: Zunächst ziehen sich alle (nur pantomimisch) Schuhe und Strümpfe aus, dann stapfen sie durch den Sumpf, wozu mit dem Mund schmatzende Geräusche gemacht werden. Danach werden Schuhe und Strümpfe wieder angezogen.
- > See: Hier werden (natürlich wieder nur pantomimisch) neben Schuhen und Strümpfen auch Hose und Pullover ausgezogen. Dann werden mit der linken Hand die Klamotten auf dem Kopf festgehalten, mit der rechten Hand machen alle Schwimmbewegungen. Am anderen Ufer wird alles wieder angezogen.
- > Berg: Hier geht es zuerst steil bergauf, was dadurch zum Ausdruck kommt, dass der Grundrhythmus deutlich langsamer geklatscht wird. Oben angekommen gibt es eine kleine Rast (pantomimisch essen und trinken). Danach geht es auf der anderen Seite bergab, natürlich entsprechend schnell.
- > Höhle: Hier geht es zunächst mit normalem Klatschen in die Höhle. Schon bald aber ruft der Spielleiter wieder "Halt!" und "Was ist das?". Dann aber ruft er mit wachsender Panik "Ein Auge, zwei Augen, ein LÖÖÖWWEEEE!!!"

Anschließend geht es weiter zur nächsten Station (Wieder von vorne: "Geh'n wir jetzt auf Löwenjagd?..."). Nach der Entdeckung des Löwen rennen alle vor dem Löwen weg, die ganze Strecke zurück. Alle Stationen werden in großer Hektik, also mit gesteigertem Tempo, in umgekehrter Reihenfolge durchlaufen.

„Er saß mitten unter den Lehrern, hörte ihnen zu und stellte Fragen“ (Lk 2, 46) - Fragen stellen

Vor König David gab es schon einige Könige, wenn auch nicht von Israel und Juda. Vor uns gab es auch schon viele Menschen, die am Reich Gottes weitergebaut haben. Dennoch geht es Menschen heute manchmal genauso wie David damals – man steht vor neuen Fragen und man stellt sich Fragen immer wieder neu. Auch von Jesus wird in der Bibel berichtet, dass ihm oft Fragen gestellt wurden und auch, dass er als Kind schon den Priestern im Tempel viele Fragen gestellt hat. Fragen fragen ist wichtig, wir sollen nie damit aufhören, auch wenn man vielleicht nicht sofort Antworten findet.



Gemeinsam schaut ihr euch das Buch „Fragen fragen“ von Jostein Gaarder an. Zeichnungen oder Fragen, die gerade ins Auge springen, werden miteinander beredet. Es geht darum, der Neugierde zu folgen, sich mit dem im Moment Spannenden zu beschäftigen, nicht darum fertige Antworten zu finden oder zu formulieren. Dann kann das Buch "Die große Frage" angeschaut werden. Wenn das Buch die Kinder gar nicht anspricht, können sie auch selber Fragen sammeln und weiterspinnen. Im Hintergrund steht die Überzeugung, dass Fragen fragen ein zutiefst religiöses Unterfangen und die Neugierde eine hilfreiche Wegbegleiterin ist.

Abschluss

Zum Schluss treffen sich alle Gruppen nochmal mit den Bibelfiguren. Nun haben die Kinder die Möglichkeit, das Würfelnetz auszuschneiden und zusammenzukleben. Die Bibelfiguren (ev können die Kinder ihnen nochmal die richtigen Namen zuzuordnen) bedanken sich für den Besuch und verabschieden sich.



Experimentalia

Besuch auf einem Versuchs-Planeten - halber oder ganzer Tag.

Hintergrund

Kinder reisen als junge Forscher/innen in die Forschungswelt Experimentalia. In Gruppen bewegen sie sich durch die verschiedenen Stationen, um Wissen zu sammeln und zu experimentieren. Dabei sammeln sie Stempel auf ihrem Forschungspass und kehren dann als Forscher/innen ausgebildet gemeinsam zurück.

Anzahl Gruppenleiter/innen

- > **Basis-Version** (eine Station pro Themenbereich)
ca 2,5 Stunden, 7 Gruppenleiter/innen (1 pro Station)
- > **Ausbaustufe 1 (11 Stationen)**
ca 3,5 Stunden
Variante A: 11 Gruppenleiter/innen, 1 pro Station - alle Stationen werden durchgehend angeboten
Variante B: 7 Gruppenleiter/innen, nach ca 2 Stunden gibt es 4 Gruppenleiter/innen, die ihr Stations-Angebot verändern. Achtung, bei dieser Variante müsst ihr im Übersichtsplan klar anzeigen, welche Stationen wann besucht werden können!
- > **Ausbaustufe 2 (17 Stationen)**
ca 5,5 - 6 Stunden
Variante A: 17 Gruppenleiter/innen, 1 pro Station - alle Stationen werden durchgehend angeboten
Variante B: 9 Gruppenleiter/innen, nach ca 2,5 - 3 Stunden wechseln alle Gruppenleiter/innen ihr Stations-Angebot. Achtung, bei dieser Variante müsst ihr im Übersichtsplan klar anzeigen, welche Stationen wann besucht werden können!

Material

Die gesamte Material-Liste für alle Stationen findet ihr unter <https://wien.jungstchar.at/kumquat>



Aufbau

Dauer: 2,5-6 Stunden. Je nach Gruppengröße und euren Kapazitäten kann Experimentalia ein Halbtags- oder Ganztags-Programm sein.

Die Kinder können in Kleingruppen Experimente zu verschiedenen Themenbereichen ausprobieren. Die einzelnen Stationen dauern jeweils 15 oder 30 Minuten. Je nach Gelände (Wie übersichtlich ist es?) und Gruppe (Kennen sich die Kinder schon gut? Hat die Gruppe eine übersichtliche Größe?) könnt ihr die Kinder entweder in fixe Gruppen einteilen oder sie entscheiden selbst spontan, mit wem sie welche Station besuchen wollen.

Alle Anleitungen für die zusätzlichen Stationen für Ausbaustufe 2 findet ihr unter <https://wien.jungstchar.at/kumquat>



Einstieg

Einige Forscher/innen begrüßen die Kinder - Es ist etwas ganz besonderes, Besuch hier auf Experimentalia zu bekommen! Experimentalia ist ein ganz eigenartiger Planet! Von welchem Planet kommen denn die heutigen Gäste? (Kinder hoffentlich: Erde! ;-)) Oh, ah, da werden die Kinder wohl heute ganz viel Neues lernen! Wir Experimentalianer/innen sind uns da nicht ganz sicher, ob unsere Forschungsergebnisse für die Erde auch gelten ... aber mal sehen, vielleicht kennen sich die Kinder doch mit dem einen oder anderen schon aus?

Nun wird den Kindern kurz erklärt, wie sie sich auf Experimentalia bewegen dürfen (siehe Aufbau) - und los geht's!

Stationenlauf

Spannung pur

Zitronenbatterie 15 Min - Basis

Die Kinder können hier mit Zitronen selbst Batterien bauen und ausprobieren, wie chemische Energie in Strom (elektrische Energie) umgewandelt wird. So werden Lämpchen zum leuchten gebracht.

Ihr beginnt damit, 2 Nägel in eine Zitrone stecken und anschließend jeden Nagel mit einem Draht zu verbinden. Weiters wird jeder Draht mit einem „Bein“ der LED verbunden. Sollte die LED nicht leuchten kann man versuchen die Drähte an das jeweils andere Bein anzuschließen, die Zitrone oder die Nägel zu tauschen oder zwei Zitronenbatterien in Serie zu schalten, um die Spannung zu erhöhen. Das Experiment soll zum Abschluss



wieder für die nächste Gruppe abgebaut und vorbereitet werden.

Vakuum-Pumpe - 15 Min, Achtung, großer Aufwand - Ausbau 2

Volle Kanone Frisbee - 15 Minuten - Basis

Mithilfe von einfachen Materialien werden Frisbees gebastelt und danach ausprobiert. Zusätzlich kann die Theorie zum Flugverhalten von Frisbees erklärt werden:

Beim Flug eines Frisbees kommt es auf drei Dinge an: Schwerkraft, Rotation und Luftströmung. Eine sich drehende Scheibe ist wie ein Kreisel und bleibt – mithilfe der Schwerkraft – in seiner geraden Fluglage. Luft strömt oberhalb und unterhalb des Frisbees vorbei. Aus den unterschiedlichen Strömungsgeschwindigkeiten folgt, dass unterhalb der Frisbee ein höherer Druck herrscht (sogenanntes „Bernoulli-Prinzip“). Das hebt den Frisbee nach oben. Das selbe Prinzip tritt auch bei Flugzeugen auf.

Ein Frisbee kann auf sehr verschiedene Weisen gebastelt werden – hier sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt! Eine Mögliche Bauweise beginnt damit, zwei Pappteller mit den Böden oder mit den Rändern an der Oberfläche zusammenkleben und los geht's! Wahlweise können zur Verbesserung der Flugweise noch Beilag-Scheiben an die Ränder geklebt werden.



Luftkissenfahrzeug - 15 Minuten - Ausbau 1

Es soll ein Luftkissenfahrzeug gebastelt werden, das sich scheinbar „schwebend“ auf der glatten Oberfläche fortbewegen kann. Es ist nur ein sehr geringer Luftdruck notwendig, um scheinbar große und schwere Vehikel zu bewegen. Der Trick ist recht einfach, durch den Luftdruck unter dem „Gefährt“ wird es genau so weit angehoben, dass es keinen Bodenkontakt mehr hat und gleiten kann. Tonnenschwere Container oder Lasten werden in Fabriken mit einem Luftdruck von wenigen Bar bewegt. Entscheidend ist der konstante Luftstrom.

Der Stöpsel wird auf die CD geklebt (am besten mit Heißkleber, es muss fest verschlossen sein). Dabei darauf achten, dass das Loch der CD noch frei ist. Am besten danach noch einmal den Rand des Stöpsels mit Heißkleber abdichten. Kurz warten, bis der Kleber trocken ist. Nun einen Luftballon über den Stöpsel stülpen. Von der anderen Seite den Luftballon durch das Loch der CD aufblasen. Dazu muss das Ventil am Stöpsel offen sein. Danach gleich das Ventil schließen. Das fertige Luftkissen-Fahrzeug kann nun auf einer glatten Oberfläche (z.B. Tisch) ausprobiert werden. Dazu das Ventil leicht öffnen und das Fahrzeug etwas anschubsen. Das Gefährt sollte nun leicht schwebend über den Tisch gleiten.

Katapult - 30 Minuten - Ausbau 2



Bunte Welt

Kaleidoskop - 30 Min - Basis

Ein Kaleidoskop (übersetzt: schöne Formen sehen) besteht aus drei rechteckigen Spiegelstreifen, die man mit der Spiegelseite nach innen zu einem Prisma mit Klebeband zusammenklebt. Durch das Guckloch sieht man bunte Glassplitter und ihrer Spiegelbilder, so dass sich schöne regelmäßige Muster ergeben, die sich beim Schütteln verändern.

Zuerst wird aus dem Kartonpapier ein Rechteck ausgeschnitten (12 cm x 18 cm). Auch von der Spiegel folie wird ein Rechteck gleicher Größe vorbereitet und anschließend fest auf das Rechteck aus Karton geklebt. Das zusammengeklebte Rechteck wird nun in drei Rechtecke geteilt (4 cm x 18 cm). Diese werden dann auf der Spiegelseite mit Tixo wieder zum großen Rechteck verbunden. Nun werden die drei Flächen zu einem zu einem Prisma zusammengefaltet (Spiegelseite innen) und außen mit Klebeband in dieser Form befestigt. Ein Ende der Röhre wird mit Klarsichtfolie abgeklebt. Achte darauf, dass die Folie über die Öffnung gespannt und am Rand gut mit Klebeband fixiert ist.

Um das Guckloch für die Röhre zu machen, wird aus dem Karton ein Dreieck als Deckel für die Röhre ausgeschnitten (dazu am besten das Prisma auf den Karton stellen und das Dreieck mit Stift anzeichnen). In die Mitte kommt ein kleines Guckloch hinein. Nun wird das Dreieck an der noch offenen Seite des Prismas mit Klebeband befestigt.

Als Behälter für die Schmucksteine wird ein schmaler, rechteckiger Kartonstreifen ausgeschnitten (5 cm x 13,5 cm). Der Streifen wird mit Bleistift in drei Teile geteilt (1 cm x 4,5 cm) und zu einem Prisma zusammengefaltet. Dieses Prisma wird an einer Seite mit Pergamentpapier abgeklebt. Danach werden in das Prisma nach Wahl Schmucksteine eingefüllt. Zum Abschluss wird die kurze Röhre über das lange Rohr geschoben (am Klarsichtfolien-Ende).

Nun kann das fertige Kaleidoskop verwendet werden. Dazu Verwendung sollen sich die TN vor eine Lichtquelle stellen, z.B. ans Fenster und durch das Guckloch schauen. Durch Drehen kullern die Perlen in der Röhre und durch die Spiegelungen entstehen immer neue Formationen.

Optische Täuschung Drache - 30 Min - Ausbau 1

Zum Basteln einer eigenen optischen Täuschung wird ein Drache, der geometrisch speziell geformt ist, aus Papier ausgeschnitten und zusammengeklebt. Geht man an dem Modell vorbei, hat man das Gefühl, der Kopf des Drachen bewegt sich und schaut einem nach.



Zuerst wird der Drachen genau an den eingezeichneten Linien ausgeschnitten und mit dem Cuttermesser die Vorlage dem Cuttermesser auf der Gummiunterlage an den dafür gekennzeichneten Stellen aufgeschnitten. (Das macht der/die Gruppenleiter/ in bei kleineren Kindern). Nun wird der Drachen an den Faltstellen vorgefaltet und anschließend so zusammengesteckt, dass es das fertige Modell ergibt. Gegebenenfalls kann der Drache mit Klebstoff verstärkt werden, um ihn stabiler zu machen.

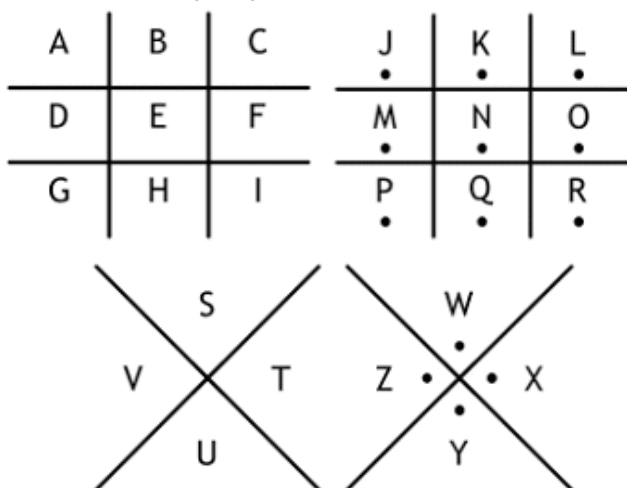
Streng geheim Zitronentinte - 15 Min - Basis

Die Kinder schicken sich gegenseitig geheime Nachrichten, die mit Zitronentinte geschrieben werden. Sie können mit Wärme sichtbar gemacht werden, da ein Bestandteil des Zitronensafts Kohlenhydrate sind. Durch das Erwärmen verkohlen sie und verfärben sich braun. So wird die Schrift wieder lesbar. Du kannst also jede Flüssigkeit, die Kohlenhydrate (bzw. Zucker) enthält, als "Geheimtinte" verwenden, zum Beispiel Zuckerwasser oder Milch!

Zur Vorbereitung sollen die Zitronen ausgepresst und auf Schüsseln aufgeteilt werden. Die Kinder können sich gegenseitig mit der Zitronentinte geheime Nachrichten schreiben. Um die Nachricht sichtbar zu machen müssen sie das Blatt Papier erwärmen. Dazu legen sie das Papier in die Sonne oder die Gruppenleiter/innen bügeln das Papier

#X-Schrift - 15 Min - Ausbau 1

Die Kinder können sich mithilfe der #-X-Schrift austauschen und sich Nachrichten schicken. Die Buchstaben sind bei der #-X-Schrift wie folgt aufgeteilt.



Möchte man einen Buchstaben schreiben so zeichnet man die Linien, welche den Buchstaben einschließen und wenn nötig die Punkte. z.B. steht für L und für U.

Schnurtelefon - 15 Min - Ausbau 2



Misch Masch

Schleim herstellen - 30 Min - Basis

Die TN können ganz ohne Klebstoff ihren eigenen Schleim herstellen.

Dazu wird das heiße (nicht kochende!) Wasser (350ml) mit Lebensmittelfarbe gemischt. Dabei ist es gut, sich langsam an die Intensität der Farbe heranzutasten. Anschließend werden zwei Tassen Speisestärke in eine neue Schüssel gegeben und die Flüssigkeit langsam hinzugefügt. Sollte am Ende die Masse zu fest sein, können die TN noch ein bisschen Wasser hinzugeben - ist sie zu flüssig, etwas Speisestärke. Der Schleim ist fertig, wenn er nicht an den Fingern kleben bleibt.

Backpulverrakete - 15 Min - Ausbau 2

Tricky

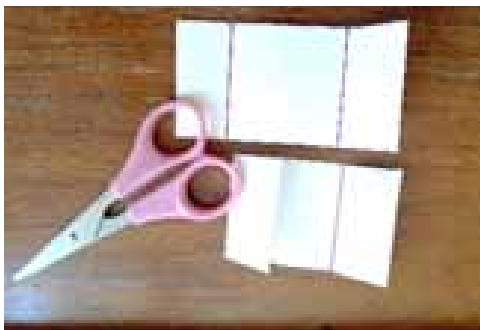
Magische Karte - 30 Min - Basis

Eine magische Karte ist eine schöne Faltarbeit in Form einer Karte, die man beliebig oft aufklappen kann. Dabei zeigen sich nacheinander vier verschiedene Flächen.

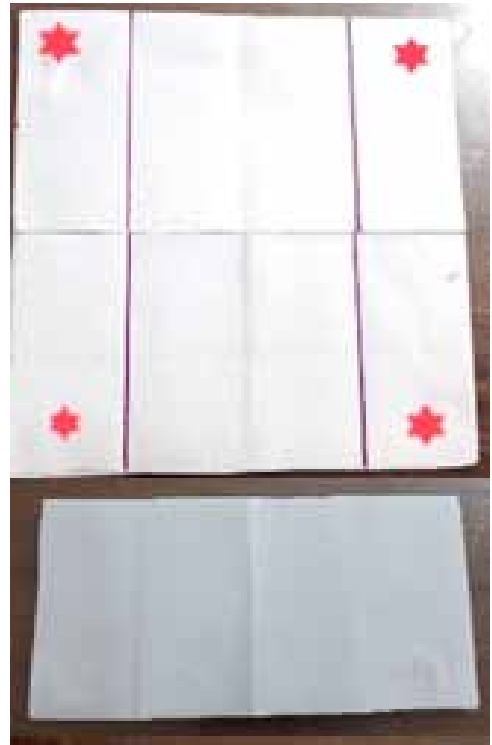
- > Schneide das Rechteck in vier gleiche Teile.



- > Ziehe die horizontalen roten Linien mit der stumpfen Scheitenspitze nach, damit man diese besser falten kann.



- > Lege zwei Rechtecke senkrecht nebeneinander und die zwei anderen horizontal darüber. Klebe nur die äußersten Eckquadrate zusammen.



- > Öffne die Karte jeweils an den Doppellinien. Es gibt nun vier Flächen, die man mit verschiedenen Motiven bemalen kann.



Durch ein Blatt Papier - 15 Minuten - Ausbau 2

Plitsch Platsch

Schwimmen/Nicht-Schwimmen - 15 Minuten - Basis

In dieser Station werden Fragen beantwortet wie: Wann schwimmt ein Gegenstand und wann geht dieser unter? Wie viele Centmünzen kann ein Knetmasseschiff tragen?

Ein Gegenstand schwimmt, wenn seine Dichte geringer als die Dichte der Flüssigkeit (z.B. Wasser) ist. Sobald die Dichte des Gegenstands (z.B. beim Stein) größer ist, sinkt der Gegenstand zu Boden. Durch geschicktes Umformen und Vergrößern der Oberfläche kann ein schwerer Gegenstand trotzdem schwimmen.

Vor Beginn wird das Aquarium mit Wasser befüllt. Die Kinder sollen durch Ausprobieren herausfinden, welcher Gegenstand schwimmt und welcher untergeht. Weiters können die Kinder aus Knetmasse ein Schiff bauen und anschließend so viele Centmünzen wie möglich damit transportieren.

Cartesischer Taucher - 15 Minuten - Ausbau

In diesem Bereich wird der Frage nachgegangen wie ein Cartesischer Taucher funktioniert. Drückt man die Flasche mit dem Flaschentaucher zusammen, so hat dies keine Auswirkung auf das Wasser, wohl aber auf die Luft im Glaskörper. Die Luftblase im Innern des Tauchers wird kleiner, Wasser strömt nach, die Dichte des Flaschentauchers nimmt zu, er wird „schwerer“ und taucht ab. Wichtig ist dabei jedoch, dass man den Taucher richtig justiert. Bleibt der Flaschentaucher auf dem Grund der Flasche, hat er zu viel Wasser geschluckt. Dieses muss man dann wieder herausschütteln.

Vor Beginn soll die Flasche mit Wasser befüllt und der Cartesische Taucher in die Flasche gegeben werden. Sollte der Taucher beim Drücken der Flasche nicht untertauchen können noch weitere Büroklammern an den Taucher gehängt werden. Sollte der Taucher sofort auf den Boden sinken müssen noch Klammern entfernt werden.



Die Kinder können ausprobieren, wie so ein Taucher funktioniert und, wenn sie wollen, selber einen Taucher basteln.



Wasser-Tornado - 15 Min - Ausbau 2

Abschluss

Zum Abschluss kommen nochmal alle Kinder und die Experimentieraner/innen zusammen. Wissen die Kinder, ob die Experimente auch auf der Erde funktionieren? Haben sie etwas davon schon mal auf der Erde gesehen oder erlebt? Oder war etwas ganz Neues dabei?

Weil wir ja gerade noch auf einem fremden Planeten sind, haben wir noch etwas Heimweg vor uns. Wie macht man das denn zwischen Planeten? Genau: mit einer Rakete!

Ihr stellt euch nun mit den Kindern zu einer Rakete auf (entweder im Kreis oder in Form einer Rakete). Die Kinder werden in 3 Geräusche-Gruppen aufgeteilt:

- > Steuerung - verschiedenstes Piepsen
- > Triebwerke - Brummen
- > Countdown

Beim Einschalten der Rakete beginnen Steuerung und Triebwerke mal ganz leise, bis sie hochgefahren sind. Die Lautstärke steigert sich immer mehr, bis die Rakete Betriebstemperatur hat (schon ziemlich laut), nun beginnt der Countdown von 10. Bei 0 braust die Rakete mit einem gemeinsamen lauten "Wusch" (gerne auch von einem gemeinsamen Sprung begleitet) zurück zur Erde.



Minutopia

Stadt der Kinder, Stadt der Zeit - halber oder ganzer Tag.

Hintergrund

Minutopia folgt der Idee einer Kinderstadt, aber ohne klassisches Wirtschaftssystem. Das bedeutet, dass Kinder erfahren können, dass das Zusammenleben in einer Stadt auch ohne Geld funktioniert und dass das Mit-Tun und Mitentscheiden in der Stadt für alle gleichermaßen einen Vorteil bringt. Die Kinder verbringen Zeit bei Stationen und bekommen für die aufgewendete Zeit statt Geld sogenannte "Zeitkugeln". Dabei ist jeder Zeitaufwand gleich viel wert, unabhängig davon, ob sich die Kinder Zeit für sich nehmen, oder sie dem Allgemeinwohl zur Verfügung stellen. Mit diesen Zeitkugeln können sie die Stadt gemeinsam ausbauen und erweitern, sodass sich für alle neue Möglichkeiten erschließen. Dabei geht es um ein Auseinandersetzen mit dem Thema Zeit. Also unter anderem die Frage, wofür nehme ich mir Zeit und wofür nicht? Eine zentrale Idee der Minutopia ist es, dass jegliche Zeit, die sich die Kinder nehmen, also jede Tätigkeit, die ausgeübt wird, gleichwertig ist.

Ein weiterer wichtiger Grundgedanke dieser Welt ist es, Nachhaltigkeit greifbar zu machen. Dies betrifft sowohl die inhaltliche Auseinandersetzung im Rahmen einzelner Stationen als auch die Beziehungen der Stationen zueinander. Die Stationen sind so konzipiert, dass alle Dinge, die produziert werden, gleich einer anderen Station und somit der Gemeinschaft zugutekommen.

Minutopia ist ein sehr freies, offenes Konzept, in dem sich die Kinder nach ihren ganz eigenen Vorlieben alleine oder in Gruppen bewegen. Daher ist es besonders wichtig, dass

- > die Kinder das Areal gut kennen.
- > am Übersichtsplan gut erkennbar ist, welche Station man wo finden kann.
- > die Gruppenleiter/innen einen Blick darauf haben, ob alle Kinder für sich eine gute Beschäftigung finden, so dass kein Kind "abhanden kommt".

Anzahl Gruppenleiter/innen

Minimum: 8 GLs

Ausbaustufe 1: 5 zusätzliche GLs

Ausbaustufe 2: nochmal 6 zusätzliche GLs

Material

Die gesamte Material-Liste für alle Stationen findet ihr unter <https://wien.jungschar.at/kumquat>

Aufbau

Dauer: Halbtags- oder Ganztagsprogramm, anpassbar je nach Stationszahl und Lust und Laune

Die Bewohner/innen der Stadt sind unglücklich, weil sie keine Zeit haben, um das zu tun, was sie tun wollen. Unsichtbare Zeitfresser fressen ihre ganze Zeit auf, daher funktioniert die Stadt nicht mehr. Die Kinder werden um Hilfe gebeten. Indem sie sich Zeit für sich und Zeit für die Stationen nehmen, füllen sie die Zeitspeicher der Stadt wieder auf. Dadurch funktioniert die Stadt wieder, sie entwickelt sich weiter und Veranstaltungen finden wieder statt. Am Ende läuft die Stadt wieder rund. Die Bewohner/innen der Stadt sind froh, weil sie sich endlich mit Dingen beschäftigen konnten, die ihnen Spaß machen und bedanken sich bei den Kindern für die Hilfe.

Kern der Stadt ist das Stadtzentrum, wo der Zeitspeicher steht und es einen Übersichtsplan der Stadt Minutopia gibt. Im Stadtzentrum findet der Spieleinstieg, das Spielende und im Lauf der Zeit frei-



Diesen großartigen Zeitspeicher könnt ihr euch über den Förderverein der Jungschar Wien (foerderverein.wien@jungschar.at) für euer eigenes Jungscharlager ausborgen.



geschaltene Veranstaltungen statt. Über ein „Radio“ werden Durchsagen gemacht.

Einstieg

Zum Einstieg spielen einige Gruppenleiter/innen einen kleinen Sketch vor:

Anfangs könnte zB das Lied "Wer hat an der Uhr gedreht" laufen. Es treten 2-3 Stadtbewohner/innen auf, die unglücklich und gestresst sind, weil sie überhaupt keine Zeit für irgendwas haben. Die Zeit läuft ihnen permanent davon. Als Requisiten haben sie Uhren dabei, auf die sie immer wieder hinweisen, um zu zeigen wie schnell die Zeit vergeht. Nun kommt die Zeitforscherin hinzu, die erklärt, dass sie das Problem erkannt hat: die Zeitspeicher der Stadt sind leer, deshalb hat niemand mehr Zeit für irgendwas.

Aaaaber zum Glück sind ja die Kinder da, die helfen können ;) Für alles, wofür sich die Kinder Zeit nehmen in der Minutopia bekommen sie Zeitspeicherkugeln (Bälle), mit denen sie den Zeitspeicher der Stadt wieder auffüllen können.

Je voller der Zeitspeicher in der Stadt, desto mehr Möglichkeiten eröffnen sich (je nachdem, welche Säule sie füllen, können die Kinder auch mitentscheiden, welche Aktivitäten früher möglich sind).

Anschließend wird der Ablauf des Programms erklärt (bei vielen Kindern ist es unter Umständen sinnvoll, die Kinder in kleinere Gruppen zu teilen, damit alle die Erklärung gut verstehen können). Dann können sie selbstbestimmt durch die Stadt reisen, sie können dabei frei entscheiden, wann sie zu welchem Bereich gehen und wie lange sie bleiben. Die Kinder können sich in (wechselnden) Gruppen oder alleine zu den Stationen bewegen. Für jeden Bereich, in dem die Kinder Zeit verbracht haben, erhalten sie Zeitbälle, mit denen sie im Stadtzentrum den Zeitspeicher auffüllen und damit Weiterentwicklungen und Veranstaltungen freischalten.

Stationen

Stadtzentrum - fix, 1 GL

Das Stadtzentrum steht allen Kindern jederzeit als Anlaufstelle zur Verfügung. Im Stadtzentrum stehen der Zeitspeicher, in den Kinder Zeitkugeln geben, die sie für das Absolvieren verschiedener Bereiche erhalten. Diese können sie in eine von drei Säulen geben, auf denen immer die nächsten möglichen Weiterentwicklungen und Veranstaltungen der Stadt angezeigt werden. Damit können Kinder selbst entscheiden, in welche Richtung sich die Stadt weiterentwickelt. Veranstaltungen finden ebenfalls im Stadtzentrum statt und werden gemeinsam mit den Kindern im Stadtrat (siehe Station Stadtrat) geplant und umgesetzt. Ein/e Gruppenleiter/in notiert auf den Säulen des Zeitspeichers die nächsten Weiterentwicklungen (diese sind bei den jeweiligen Stationen beschrieben) und Veranstaltungen, kündigt diese an und ändert gegebenenfalls, wie viele Bälle notwendig für die nächste Freischaltung sind.

Alle Infos zu möglichen Upgrades, die die Kinder freischalten können, findet ihr unter <https://wien.jungtschar.at/kumquat>





Bibliothek - Ausbau 1, 1 GL

Die Bibliothek ist ein eher ruhiger Raum zum Lesen und Entspannen. Hier können Bücher ausgebaut und wieder zurückgegeben werden. Die Bibliothek beinhaltet Bücher, Comics, Zeitschriften etc. sowie Sitzbereiche und Pölster. Kinder können in die Bibliothek kommen und lesen oder sich Bücher ausleihen. Die Rückgabe erfolgt mit der/dem Gruppenleiter/in und die Bücher werden gemeinsam mit den Kindern wieder eingeordnet.

Comic- und Schreibwerkstatt - Ausbau 2, 1 GL

Kinder können in diesem Bereich Comics zeichnen und schreiben. Dazu gibt es Vorlagen in Form von Wörtern, Geschichten, Fortsetzungscomics etc. und Material zum Basteln wie Stifte, Papier, Geodreiecke etc. Fertige Comics können anschließend in die Bibliothek gebracht werden. Ein/e Gruppenleiter/in motiviert Kinder dazu zu schreiben und zu zeichnen, kann Vorlagen zur Verfügung stellen oder beim Zeichnen helfen. Die Bildkarten oder Story Cubes können als Impulse für eigene Geschichten dienen.

Stadtrat - fix, 1 GL

Als Problemlösungs- und Beschwerdestelle können beim Stadtrat Probleme in der Stadt demokratisch gelöst werden, neue Stationen von Kindern geplant werden oder freigeschaltene Veranstaltung gemeinsam vorbereitet werden. Im Sinne eines „bottom up“ Ansatzes, können Kinder hier eigene Ideen oder Konflikte besprechen. Ein/e Gruppenleiter/in mit Wissen in Konfliktlösung unterstützt sie dabei. Neue Ideen, Bereiche oder Veranstaltungen werden auf ihre Nachhaltigkeit und SDGs geprüft.

Der Stadtrat ist der Ort, wo die Umsetzung von Upgrades geplant und vorbereitet wird. Veranstaltungen und Erweiterungen werden also mit Kindern durchgedacht und durchgeführt.

Bauamt - fix, 1 GL

Im Bauamt können Kinder mit Kartonagen Gebäude bauen. Die Kinder können ihrer Fantasie freien Lauf lassen, sich selbst Kunstwerke ausdenken oder Gebäude, die sie kennen, nachbauen.

Kinder können frei Gebäude bauen und selbst überlegen was und wie lange sie bauen. Ein/e Gruppenleiter/in unterstützt sie dabei und stellt die sichere Verwendung von Material wie Cuttern sicher. Für diesen Bereich können verschiedene Kartonagen und Altpapier verwendet werden, um kleine und große Gebäude und Kunstwerke zu bauen. Der Bereich braucht viel Platz und Material und eignet sich dazu, nachhaltiges oder recyceltes Baumaterial wie zum Beispiel Altpapier oder Holz zu verwenden.

Kunstuniversität - Ausbau 1, 1 GL

Die Kinder sollen frei gestalten können und bei Bedarf Anleitungen zum Knüpfen von Freundschaftsbändern oder Malvorlagen erhalten. Bei schönem Wetter können draußen auch Materialien wie Straßenkreiden verwendet werden. Neben Material mit dem Kinder selbst kreativ sein können, gibt es auch Anleitungen für Freundschaftsbänder oder Ausmalvorlagen wie Mandalas zum Ausmalen. Auch Material wie Tetra Pak, Flaschen, Altpapier etc. können verwendet und so Recycling oder Upcycling ausprobiert werden.

Modegeschäft - Ausbau 2, 1 GL

Die Station setzt sich zusammen aus einer Verkleidungskiste und einem Bastelbereich zum Nähen und Zusammenstellen neuer Kleidung aus Stoffresten und Altkleidern.

Kinder können frei entscheiden, welche Kleidung sie an- und ausprobieren und ob sie auch mit Unterstützung von einem/einer Gruppenleiter/in neue Kleidung basteln möchten. Dazu stehen eine Nähmaschine und Sicherheitsnadeln zur Verfügung.

Aus Altkleidern und Stoffresten können Kinder Kleidungen und Verkleidungen basteln und nähen. Ein/e Gruppenleiter/in, der/die eine Nähmaschine sicher bedienen kann, kann die Kinder dabei unterstützen, Kleidung auch aus Altkleidern und Stoffen selbst zu nähen.



Radio - fix, 1 GL

Kinder gehen durch die Stadt und nehmen Interviews auf, kommen dann zurück zum Radio, wo diese auf dem Laptop vorbereitet und dann abgespielt werden können. Außerdem können über das Radio Durchsagen wie die Ankündigung von Veranstaltungen gemacht und Musik abgespielt werden. Der Bereich besteht aus technischer Ausstattung wie Laptop und Musikboxen, auf denen das Radioprogramm vorbereitet wird. Mit Hilfe von Smartphones können Interviews aufgenommen und anschließend abgespielt werden.

Zeitung - Ausbau 2, 2 GLs

Über einen Laptop oder handschriftlich schreiben Kinder Artikel für die Zeitung. Diese können auch aus Interviews bestehen, die aufgenommen werden. Mit Hilfe einer Kamera können Fotos für die Zeitung gemacht werden. Zwei Gruppenleiter/innen unterstützen die Kinder dabei, Artikel zu schreiben, Interviews aufzunehmen und Fotos zu machen. Die Inhalte für die Artikel sind frei wählbar und können alles aus Minutopia und dem Jungcharlager betreffen. Die Zeitung wird dann im Lauf der Woche für alle Kinder aufgelegt.

Konditorei - Ausbau 1

In der Konditorei können Kinder Waffelteig anrühren und Waffeln backen. Anschließend können Kinder selbst entscheiden, was auf die Waffel drauf soll und sie essen. Jedes Kind kann eine Waffel machen.

Müllabfuhr und Rohstoffmanagement - fix

Zum Tagesbeginn überlegen sich Kinder ein Müllsystem für die Erlebniswelt. Dabei sollen sie auch überlegen, was in verschiedenen Bereichen der Welt recycelt werden kann und was man noch verwenden kann. Zusätzlich gibt es eine thematische Auseinandersetzung mit dem Thema Müll, Recycling und Nachhaltigkeit, der zB hier <http://www.umweltchecker.at/abfall.htm> näher beschrieben ist.

Zusätzlich sollen die Kinder eine Liste anfertigen, welche Station Material von einer anderen Station braucht, bzw. Material an eine andere Station liefert. Diese Stationen werden dann regelmäßig besucht und der Materialaustausch wird übernommen. Zusätzlich werden Bereiche mit neuen Zeitkugeln aus dem Stadtzentrum beliefert.



Spielerzentrum - Ausbau 2

In diesem Bereich gibt es mehrere Brettspiele, die gespielt werden können und außerdem die Möglichkeit, dass die/der Gruppenleiter/in Gruppenspiele anleitet. Für die/den Gruppenleiter/in ist wichtig zu beachten, dass Kooperationsspiele bevorzugt werden sollen. Wenn Konkurrenzspiele gespielt werden, sollten sie zusätzlich auf die Spieldynamik achten: Geht es allen Kindern dabei gut? Die Kinder können frei entscheiden, was und wie lange sie spielen möchten. Sie sollen die Spiele so zurücklassen, dass andere Kinder sie auch verwenden können.

Zeitanalyseinstitut - fix

Hier begrüßt die Zeitforscherin die Kinder. Während der Begrüßung startet sie unauffällig eine Stoppuhr und legt sie beiseite, so dass sie keine/r sieht.

Minutopia ist offensichtlich in einer ganz eigenartigen Situation! Die Zeit läuft einfach davon! Dabei ist sie doch total objektiv messbar und völlig eindeutig, oder?! Gemeinsam werdet ihr jetzt ein bisschen die Zeit erforschen.

Test - Wie lang ist eine Minute?

Vergeht Zeit immer gleich schnell? (Schulstunde in einem Fach, das Spaß macht oder fad ist? Drei Minuten auf die U-Bahn warten oder drei Minuten mein Lieblingslied hören?)

Gemeinsam werdet ihr nun versuchen, zu schätzen, wie lange eine Minute ist. Dazu hältst du eine Stoppuhr (Handy) so, dass die Kinder sie nicht sehen können.

Der Aufbau ist in jeder Runde gleich: Jedes Kind darf "Stopp" sagen, wenn es der Meinung ist, die Minute ist um, bei jedem "Stopp" drückst du auf den "Runde"/"Lap"-Knopf.

Wenn das letzte Kind "Stopp" gesagt hat, schaut ihr gemeinsam die Ergebnisse an und notiert sie auf einem Plakat:

- > Wie viele Sekunden liegen zwischen den Schätzungen?
- > Wie weit sind die Schätzungen von der Minute entfernt?
- > Gab es einen richtigen Tipp?



Das könnt ihr nun in verschiedenen Runden ausprobieren:

- > ganz still sitzen
- > alle hüpfen auf einem Bein
- > ihr macht gemeinsam ein Puzzle
- > eine Person setzt beim schätzen aus und erzählt Witze
- > ...

Gibt es Unterschiede bei den Ergebnissen der verschiedenen Runden? Wann hat sich die Minute kurz angefühlt, wann lang?

Warten

Du erzählst den Kindern folgende Situation: Du hast dich mit einem/r Freund/in verabredet, ihr wollt gemeinsam ins Eisgeschäft gehen. Du bist am vereinbarten Treffpunkt und wartest. Dein/e Freund/in kommt aber nicht. Wann schaust du das erste Mal auf die Uhr? Ab wie viel Minuten oder Stunden würdest du sein/ihr Kommen als zu spät bezeichnen? Ab wann ärgerst du dich über ihn/sie?

Ihr tauscht euch gemeinsam über diese Fragen aus und könnt vielleicht schon feststellen, wie unterschiedlich eure Wahrnehmungen hier sind. Ihr könnt euch auch noch über Familientreffen/Geburtstagsfeiern austauschen. Gibt es Leute, die immer zu spät oder zu früh kommen? Wird auf die Zu-spät-Kommenden mit dem "Programm" (Torte anschneiden,...) gewartet? Wird das Zu-spät-Kommen als störend empfunden oder wird das gar nicht wahrgenommen?

Daneben kannst du ein Beispiel aus den Untersuchungen von Robert Levine aus Brasilien legen: Brasilianer/innen antworteten auf die Frage, wie lange sie bei der Geburtstagsfeier eines Neffen auf einen Spätankömmling warten würden, dass sie im Schnitt etwa 129 Minuten warten würden. In Europa würde ein Kindergeburtstag wohl nicht viel länger als 2 Stunden dauern, der Spätankömmling würde also erst, nachdem die ersten Kinder bereits abgeholt wurden, kommen.

Ähnlich verhält es sich bei einer Verabredung zum Mittagessen: Ein/e Brasilianer/in würde im Schnitt 62 Minuten warten, im Vergleich dazu hätte ein Mensch in den USA im Durchschnitt nicht einmal so viel Zeit für ein Mittagessen zur Verfügung.

Abschluss

Gibt es hier am Jungscharlager Zeiten, die langsamer vergehen als andere? Welche sind das?



Die Zeitforscherin klärt die Kinder auf, dass sie bei der Begrüßung eine Stoppuhr gestartet hat. Nun gibt es noch eine letzte Rate-Möglichkeit: Wie lange wart ihr hier gemeinsam mit dem Forschen beschäftigt?

Tanzschule - Ausbau 1

In der Tanzschule werden mit den Kindern (Jungschar-)Gruppentänze getanzt. Es können auch klassische und andere Tanzformen ausprobiert werden. Außerdem können Choreografien zu einem Lied entwickelt und einstudiert werden.

Musikwerkstatt - Ausbau 2

In diesem Bereich können Kindern Musik hören oder gemeinsam Musik machen und neu komponieren. Außerdem können Lieder aus Liederbüchern gesungen und auf der Gitarre mitgespielt werden.

Für die Musikwerkstatt stehen Laptops mit Soundprogrammen^[1] zur Verfügung mit denen Kindern Musik komponieren können. Neue Stücke können aufgenommen und dem Radio zur Verfügung gestellt werden. Weiters können mit Kopfhörern Lieder gehört werden und auch mit Hilfe von Liederbüchern und Gitarren können Lieder gesungen werden.

^[1] Ein mögliches Soundprogramm ist hier zu finden <https://www.magix.com/at/musik/music-maker/>. Es gibt aber verschiedene freeware Programme im Internet zu finden.

Kino - Ausbau 1

Dieser Bereich soll in einem abdunkelbaren Raum stattfinden. Kinder überlegen sich gemeinsam ein Programm, eventuell auch mit Titel und kurzer Einleitung und bereiten Popcorn-Portionen vor. Das aktuelle Programm kann übers Radio (Bereich Radio) und Plakate von der Kunstuni (Bereich Kunstuni) beworben werden. Ein/e Gruppenleiter/in unterstützen Kinder beim Popcorn machen und stellen sicher, dass die Popcornmaschinen sauber hinterlassen werden.





Papierwerk - fix

Hier wird neues Papier aus Altpapier hergestellt. Damit können die Kinder selbst ausprobieren, wie Papier recycelt wird. Aus dem selbst gemachten Papier können anschließend Ansichtskarten oder Lesezeichen gestaltet werden.

Eine genaue Anleitung zum Schöpfen von Papier kann man beispielsweise im Internet über Geolino finden (<https://www.geo.de/geolino/basteln/4346-rtkl-bastelanleitung-papier-selber-machen>). Zuerst wird dafür Altpapier zerrissen und mit Wasser aufgekocht. Dieser Brei wird dann püriert und mit den Siebrahmen (diese können auch selbst gemacht werden) wird neues Papier aus der Masse geschöpft und dann getrocknet.



Falls es in eurer Gruppenleiter/innen-Runde jemanden gibt, die/der weiß was die einzelnen Teile der Geräte tun, macht das die Station natürlich noch interessanter :-)

Abschluss

Zum Abschluss treffen sich alle Kinder und Stadtbewohner/innen wieder im Stadtzentrum. Hierzu kann die Zeitforscherin nochmal eine Runde durch die Stadt drehen und alle zusammenrufen.

Nun spielen die Stadtbewohner/innen wieder einen kurzen Sketch, in dem sie endlich wieder super entspannt sind. Sie hatten SO VIEL super Zeit mit den Kindern und haben endlich wieder Zeit für die Dinge, die sie machen wollen.

Die Zeitforscherin fasst noch kurz zusammen, was alles passiert ist, wie toll sich die Stadt entwickelt hat, etc. und bedankt sich bei den Kindern für die Unterstützung.

Werkstatt - fix

Die Kinder dürfen technische Geräte aufschrauben und schauen, wie diese innen ausschauen. Mehrere kaputte technische Geräte stehen Kindern zur Verfügung, um auseinander- und wieder zusammengebaut zu werden. Dabei können sie Werkzeug wie Schraubenzieher und Zangen verwenden. Sie sollen die Geräte dabei nicht zerstören und anschließend auch wieder möglichst richtig zusammenbauen, so dass die nächsten Kinder sie auch verwenden können. Nachdem die Geräte alle grundsätzlich kaputt sind, ist es aber kein Problem, wenn doch mal was nicht wieder richtig zusammengebaut werden kann.





Katapult- und Raketentechnikerin, Brückenkonstrukteur, Arche-Erbauerin, Tanzmeister und Radiomoderatorin, Fotografin, Bühnentechniker, Speisenausgabe-Checkerin, Reiseleiter, Speedy und Security-Person und und und – kurz:

Mitarbeiter/innen gesucht!

Um ein österreichweites Jungchar- und Ministrant/innenlager auf die Beine zu stellen, braucht es die Hilfe vieler ehrenamtlicher Hände.

Hast DU Lust bekommen, beim nächsten Kaleidio mit dabei zu sein?

Dann melde dich doch bei uns unter info@kaleidio.at.

Wir freuen uns auf dich!

Nähere Infos zur Mitarbeit findest du unter:

www.kaleidio.at/dabeisein/mitarbeiterinnen

Wir stellen dir auch gerne eine Praktikumsbestätigung aus!



kaleidio

**Das größte Jungchar- und
Ministrant/innenlager
Österreichs**

10.-16. Juli 2022

in Oberösterreich

