

WAS IST „WIR IN ACTION“:

Durch die momentane Situation wurde unser Alltag in den Gruppen ziemlich durcheinander gebracht. Umso mehr brauchen unsere Kinder und Jugendliche eine feste Station, an der Ordnung herrscht.

„Wir in Action“ soll dabei helfen, einen weiteren Baustein in unserer Alltagsstruktur für die Kinder und Jugendliche zu bieten. Dabei handelt es sich um ein täglich ausgearbeitetes Angebot, das ihr für Eure Gruppe nutzen und in Alltag integrieren könnt.

Es beinhaltet verschiedene Aktionen für drinnen und draußen wie z.B.

- Bewegungsangebote,
- Indoorspiele,
- Bastel- und Werkangebote,
- Wald- und Wiesenspiele und
- Koch- und Backrezepte.

Zu jeder „Wir in Action“ erhaltet ihr eine kurze Erklärungen, die ungefähre Spieldauer bzw. Aktionsdauer, sowie eine Materialliste. Das Programm wird an die aktuelle Wetterlage angepasst und einen Tag im Voraus an die Gruppen versendet.

Lena Flügel
TG Meßstetten

Tag 1



Laufmemory

Spiel- Aktionsdauer: 1/4h-1/2h

Anzahl der min. Personen: min. 2

Material: Memory

Erklärung:

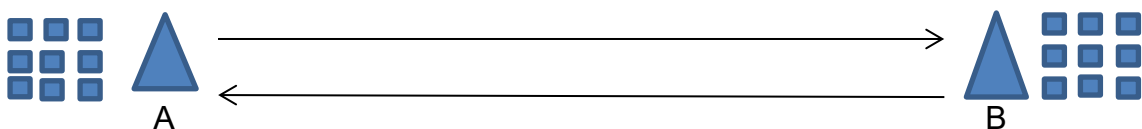
Dieses Spiel erfordert Schnelligkeit und Merkfähigkeit.

Zwei Teams oder zwei Einzelpersonen treten in einem Staffelspiel gegeneinander an. Ihr legt eine Laufstrecke von A nach B fest. Die Spieler stellen sich hintereinander an ihrem jeweiligen Startpunkt auf, dort liegt das einzelne Bild eines Paares umgedreht auf dem Boden. Der erste Läufer einer jeden Mannschaft dreht ein einzelnes Bild um und merkt sich dieses. Dann rennt er zur gegenüberliegenden Seite (Punkt B) wo das zweite Bild auch umgedreht auf dem Boden liegt. Auch hier wird nur eine Karte umgedreht. Ist es das passende Teil des Paares, so muss es zum Ausgangspunkt A zurück gebracht werden. Dort wird der nächste Läufer abgeklatscht und dieser kann seinen Zug beginnen (usw.).

Gewonnen hat das Team, welches als erstes alle Paare am Ausgangspunkt A gesammelt hat.

Varianten:

- Ihr selbst könnt bestimmen ob es sechs Paare oder 20 sein sollen.
- Die Länge der Laufstecke A bis B wird von euch festgelegt.
- Auf der Laufstecke A bis B können verschiedenste Hindernisse eingebaut werden.
- Das Spiel kann sowohl im Haus als auch draußen gespielt werden.





Papierblumen basteln

Spiel- Aktionsdauer: 1/4h-1/2h

Anzahl der min. Personen: --

Material: buntes Tonpapier, Schere, Kleber

Erklärung:

Jedes sucht sich die Farbe/ Farben aus die die Blume später haben soll. Zunächst werden zwei gleich große Runde Kreise aus einer beliebigen Farbe ausgeschnitten. Als zweiter Schritt wird das ausgesuchte Tonpapier in 1-2 cm breite und ca. 20 cm lange Streifen geschnitten. Je nachdem, wie groß eure Blume werden soll, können die Streifen kürzer oder länger sein.

Die ausgeschnittenen Streifen werden jetzt nacheinander auf einen der Kreise geklebt. Ringsherum bis kein Platz mehr frei ist. Anschließend werden die langen Streifen einer nach dem Anderen in die Mitte der Blüte geklebt. Als letzter Schritt, wird der übrige Kreis in die Mitte der Blüte geklebt. So bleiben alle Streifen an ihrem Platz.



Tag 2



Schokocrossies

Spiel- Aktionsdauer: 1/2h-3/4h

Anzahl der min. Personen: --

Material: 300g Vollmilchschokolade, 180g Cornflakes, Topf, Kochlöffel, Schüssel, Backpapier, Teelöffel (ca. 60 Crossies)

Erklärung:

Vollmilchschokolade im Wasserbad schmelzen. (Falls ihr in den Wohngruppen Kokosöl habt ein bisschen Kokosöl dazugeben, so dass die Schokolade eine glatte Masse ist.)

Schokolade mit den Cornflakes in einer Schüssel gut mischen, so dass sie gut mit Schokolade überzogen sind. Mit Teelöffel kleine Haufen auf ein Backpapier geben und kühl stellen.

Varianten: Je nach Geschmack können andere Schokoladensorten genommen werden bzw. Mandelsplitter oder Rosinen zugefügt werden.





Nachts im Museum:

Spiel- Aktionsdauer: 1/4h-1/2h

Anzahl der min. Personen: min. 4-5

Material: Raum

Erklärung:

Ein Kind/Jugendlicher wird ausgewählt, den Raum zu verlassen. Er ist der Museumswächter. Die anderen laufen im Raum umher, suchen sich einen Platz und stellen mit ihrem Körper irgendeine Statue im Museum dar. Alle erstarren. Aus der Gruppe wird nun einer bestimmt, der der Einbrecher im Museum ist. Dann wird der Museumswächter wieder in den Raum geholt. Er hat die Aufgabe, im Herumgehen den Einbrecher zu finden. Der Einbrecher stellt wie alle anderen eine Statue dar, darf und muss sich aber immer wieder minimal bewegen und seine Position verändern. Alle anderen bleiben so starr wie möglich stehen. Der Museumswächter hat nun drei Versuche den Einbrecher zu erraten. Wurde der Einbrecher entlarvt, beginnt eine neue Runde.

Tag 3



Wahrheit oder Lüge

Spiel- Aktionsdauer: 3/4h

Anzahl der min. Personen: 2

Material: ver. Behauptungen, Schild Wahrheit, Schild Lüge

Erklärung:

Es werden Behauptungen aufgestellt.

Die Gruppe muss erraten, ob es sich um eine Lüge oder um eine Wahrheit handelt. Zur Beratung hat jede Gruppe ca. 30 Sekunden Zeit. Nachdem die Zeit abgelaufen ist, muss das jeweilige Schild in die Höhe gehalten werden. Wer die Frage richtig beantwortet bekommt einen Punkt und die nächste Behauptung wird aufgestellt.

Behauptungen:

1. Bei einem Seepferdchen bekommen die Männer die Kinder. W
2. Die älteste U-Bahn der Welt ist die in London, welche 1863 eröffnete. W
3. So süß sie auch aussehen- Erdmännchen sind echte Jäger und fressen sogar Schlangen und Skorpione. W
4. Albert Einstein konnte ausgezeichnet Geige spielen. W
5. Den Nikolais gab es tatsächlich, und zwar in der Türkei. Sein Grab ist in der Nähe von Antalya. W
6. Geparde trinken kein Wasser, sondern nehmen all die Flüssigkeit, die sie brauchen, allein über ihre Beute auf.
7. Chihuahuas sind die kleinste Hunderasse der Welt. L
8. Mäuse essen am liebsten Käse. F
9. Hunde sehen nur schwarz- weiß. F
10. Wenn man einen Regenwurm zerteilt, werden zwei daraus. L
11. In der Schweiz ist eine 6 die beste Note. W
12. Bayern München ist noch nie abgestiegen. W
13. Katzen fallen immer auf ihre Pfoten. W
14. Ein Menschenjahr sind sieben Hundejahre. L



15. Einem alten Hund kann man keine neuen Tricks beibringen. L
16. Stühle sind gefährlicher als Haie. W
17. Delfine erkennen ihr eigenes Spiegelbild. W
18. Tintenfische haben drei Herzen. W
19. Hühner sind dumm. L
20. Pelikane können bis zu 11l im Wasser im Schnabel tragen. W
21. Küken werden oft von ihrer Mutter abgewiesen, wenn man sie anfasst. L
22. Giraffen haben ein extrem großes Herz. W
23. Orang- Utans halten sich Blätter über den Kopf wenn es regnet. L
24. Ein Elefant vergisst niemals. W
25. Geparde kommen bis zu 10 Tage ohne Wasser aus. L
26. Das DHB wird dieses Jahr 130 Jahre alt. L
27.



Luftballon- Tennis

Spiel- Aktionsdauer: 1/4-1/2h

Anzahl der min. Personen: 2

Material: ein Seil, ein Luftballon, zwei Zeitungen oder Zeitschriften, (es können auch zwei Fliegenklatschen verwendet werden)

Erklärung:

Eine Schnur wird in Bauchhöhe durch das Zimmer oder den Garten gespannt, sodass zwei Spielhälften entstehen. Dann nimmt sich jedes Kind eine zusammengerollte alte Zeitung als Schläger. Ziel ist es den Ballon möglichst oft über das Seil hin und her zu spielen ohne dass der Ballon den Boden berührt. Fällt der Luftballon zu Boden, bekommt der Spieler einen Strafpunkt.

Kann in Mannschafts- oder in Einzelkämpfen gespielt werden.

Tag 4



Familie Meyer

Spiel- Aktionsdauer:

Anzahl der min. Personen: kann variieren

Material: Text Familie Meyer

Erklärung:

Die Kinder sitzen auf Stühlen nebeneinander. Jedes Kind bekommt eine Rolle (Vater, Mutter, Peter, Susi, Dackel Waldemar, Löwe, Elefant, Affe) zugeteilt.

Der Spielleiter liest eine Geschichte vor, in der die einzelnen Namen vorkommen.

Jedes Mal wenn der Name kommt, muss die Person aufspringen, einmal um den eignen Stuhl rennen und sich wieder setzen. Bei Familie Meyer müssen alle um den Stuhl laufen.

1.Geschichte:

Es ist Sonntag. **Familie Meyer** wacht auf. **Peter** und **Susi** rennen ins Bad. **Vater** kocht Kaffee und **Mutter** deckt den Frühstückstisch. Der **Dackel Waldemar** steht an der Tür und bellt. **Peter** öffnet die Haustür und lässt den **Dackel Waldemar** hinaus. "Das Frühstück ist fertig", ruft **Mutter**. Die **Familie Meyer** setzt sich an den Tisch. **Susi** hat eine Idee: "Lasst uns in den **Zoo** gehen!" "Nein", mault **Peter**, " gehen wir lieber ins Kino." **Dackel Waldemar** jault, weil **Vater** ihm auf den Schwanz getreten ist.

Die **Familie Meyer** beschließt den Besuch im **Zoo**. **Vater** fährt das Auto aus der Garage. **Mutter** steigt vorne ein. **Susi**, **Peter** und der **Dackel Waldemar** klettern auf den Rücksitz. Die **Familie Meyer** fährt los. Im **Zoo** angekommen, kauft **Vater** die Eintrittskarten. **Peter** möchte am liebsten gleich zu den **Affen**. **Susi** ruft: "Wir gehen zuerst zu den **Löwen!**" **Vater** meint, "hier gibt es ein schönes **Elefanten**gehege." Plötzlich schreit **Mutter**: "Wo ist der **Dackel Waldemar?**" Der **Dackel Waldemar** ist verschwunden! **Familie Meyer** schaut sich erschrocken an. Dann bestimmt **Vater**: "**Mutter**, Du suchst mit **Peter** bei den **Löwen**, **Susi**, renne zu den **Affen** und ich, der **Vater**, gehe zu den **Elefanten**. Irgendwo hier im **Zoo** muss der **Dackel Waldemar** ja stecken!" Da hört **Familie Meyer** plötzlich ein wütendes Gekläff und Gebrüll vom **Löwenkäfig** her. **Vater** kommt von den **Elefanten** zurück, **Susi** von den **Affen**. Die ganze **Familie Meyer** trifft sich bei den **Löwen**. **Peter** und **Mutter** sind ja schon da. Vor den **Löwen** sitzt der **Dackel Waldemar** und kläfft. Die **Löwen** brüllen zurück. Gott sei Dank hat die **Familie Meyer** den **Dackel Waldemar** nicht im **Zoo** verloren.

Familie Meyer verließ bald den **Zoo** und ging zum Auto zurück. **Vater** und **Mutter** stiegen vorne ein, **Peter** und **Susi** hinten. Der **Dackel Waldemar** natürlich auch. Zum Glück war der **Dackel Waldemar** ja schließlich nicht verloren. Dann fuhr die **Familie Meyer** wieder heim. Das war ein schöner Besuch im **Zoo**.

Wer bin ich?

Spiel- Aktionsdauer: 1/4-1/2h

Anzahl der min. Personen: 4

Material: Klebezettel, Stift



Erklärung:

Der Spielleiter überlegt sich berühmte Personen oder Tier und schreibt diese auf einen Klebezettel. Jedem Spieler wird ein beschrifteter Zettel auf die Stirn geklebt. Die Person die einen Zettel erhält, darf die jeweilige Person/ Tier nicht erkennen. Am ehesten empfiehlt es sich, hierfür in einem Kreis zu sitzen. Ziel ist es, durch geschickte Fragestellungen herauszufinden, welche Personen, welches Tier auf der eigenen Stirn steht. Erlaubt sind hierbei nur Entscheidungsfragen, also Fragen, welche mit Ja oder Nein beantwortet werden können. Jeder Spieler muss sich merken, was er schon gefragt und welche Informationen er als Tipps somit erhalten hat. Darauf bauen seine weiteren Fragen in der nächsten Runde auf.

Prominente Personen: Cleopatra, Elvis, Einstein, Bill Gates, Angela Merkel, Gerhard Schröder, Napoleon, Christopher Kolumbus, Michael Schumacher, Thomas Gottschalk, Manuel Neuer, Thomas Müller, Justin Timberlake, Michael Jackson, Heidi Klum, Paris Hilton, Barack Obama, Donald Trump, Daniela Katzenberger, Erich Kästner

Fiktive Personen: Asterix, Obelix, Harry Potter, Dumbledore, Mickey Mouse, Donald Duck, Spongebob, Dracula, Pikachu, Homer Simpson, Pipi Langstrumpf, Arielle, Barbie, Sailor Moon, das Biest, Elsa (die Eiskönigin), Frodo Beutlin (Herr der Ringe), Gandalf, Rubeus Hagrid, Bibi Blocksberg, Tina Martin (Bibi & Tina), Mowgli, Peter Pan, Pocahontas, Mulan, Pumuckl, Rotkäppchen, Shrek, Tarzan

Mögliche Fragen:

- Bin ich weiblich?
- Bin ich männlich
- Lebe ich in Europa?
- Bin ich Sportler/Moderator/Schauspieler/Sänger/u. a.?

- Lebe ich in Deutschland/in den USA/...?
- Lebe ich noch?
- Kennt man mich aus einem Buch?
- Bin ich eine Comicfigur?
- Bin ich ein Tier?
- Kennt man mich aus Büchern/Filmen/Serien/Nachrichten...?

Tag 5



Stöcke bemalen

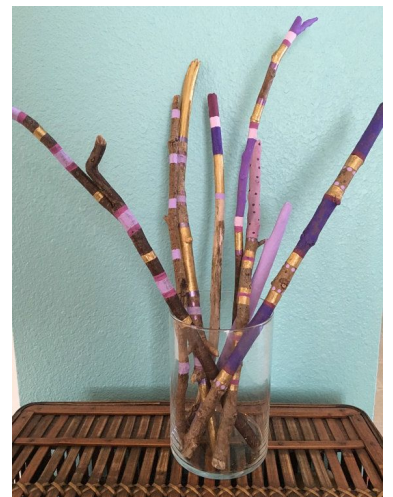
Spiel- Aktionsdauer: 1-2h

Anzahl der min. Personen: 1-14

Material: Stöcke, Pinsel, Plakatfarbe, Kreppband, Farbbecher, Malerkittel, Basteltischdecke

Erklärung:

1. Macht gemeinsam einen Waldspaziergang. Jeder sucht sich min. einen Stock der ihm gut gefällt und nimmt diesen mit in die Wohngruppe.
2. Nachdem jeder seinen Stock gefunden hat geht es an die Gestaltung. Es ist ganz egal ob ihr den Stock mit oder ohne Rinde bemalt.
3. Nehmt dass Kreppband und umwickelt den Stock so wie euch es gefällt.
4. Als nächster Schritt bemalt ihr euren Stock. Ob ihr eine Farbe oder viele verschiedene verwendet bleibt euch überlassen.
5. Wartet bis der Stock getrocknet ist und zieht vorsichtig das Kreppband ab.





Teekesselchen

Spiel- Aktionsdauer: 1/4-1/2h

Anzahl der min. Personen: 4

Material: Begriffe

Erklärung:

Die Kinder überlegen sich Begriffe, die zwei Bedeutungen haben. Ein Kind beginnt und beschreibt abwechselnd das Wort mit den zwei Bedeutungen.

Beispiel Bank:

1. Parkbank- Man kann drauf sitzen, man kann drauf liegen, sie hat verschiedene Farben, sie ist aus Holz oder Metall oder Plastik, sie hat verschiedene Formen, usw.
2. Bank- man kann hingehen, man trägt Geld dahin, man kann Geld holen, es arbeiten dort viele Leute, usw.

Wer den Begriff erraten hat, darf den nächsten Begriff erklären

Begriffe:

Mutter, Hahn, Schraube, Birne, Löwenzahn, Schloss, Strauß, Schlange, Pony, Boxer, Nagel, Mühle, Löffel, Drache, Dame, Note, Blatt, Feder, Zapfen, Eis, Stamm, Schimmel

Tag 6



Mooshäusle bauen

Spiel- Aktionsdauer: 1-2h

Anzahl der min. Personen: 1

Material: Was im Wald zu finden ist: Stöcke, Rinde, Reisig, Blätter, Steine usw.

Kamera, Taschenmesser

Erklärung:

Sucht ein Stückchen Wald aus, das leicht zu erreichen ist. Für jüngere Kinder bietet es sich an, eine Rahmengeschichte zu erzählen: Von Wichteln und kleinen Trollen, die hier im Wald leben und denen wir behilflich sein wollen. Für sie bauen wir ein neues Haus. Die Häuschen können mit allem gebaut werden, was der Wald zu bieten hat. Eventuell kann man in einer Gemeinschaftsaktion eine ganze Waldsiedlung erschaffen.

Am meisten motiviert es, wenn Mitarbeitende selbst auch anfangen zu bauen. Je nach Alter der Kinder sind Tipps und Hilfestellungen an den Bauwerken nötig. Es gibt viele Möglichkeiten und Techniken es gilt: Selbst ausprobieren!

Das „Dorf“ kann natürlich jederzeit erweitert werden. Ein Wegenetz, um zum Nachbarn zu kommen, kann angelegt werden etc.





Ameisenspiel

Spiel- Aktionsdauer: 1/4h-1/2h

Anzahl der min. Personen: optimal ist eine Gruppe von 6-8 Spielern

Material: Raum mit Stühlen

Erklärung:

Bevor das Spiel beginnt, stellen die Teilnehmer im ganzen Raum verteilt genauso viele Stühle auf, wie Personen am Spiel teilnehmen. Anschließend lösen sie aus, welcher Spieler die Rolle der Ameise übernehmen muss. Die Ameise stellt sich an einem bestimmten Punkt im Raum (Startpunkt). Die anderen nehmen auf den verteilten Stühlen Platz. Der Startschuss wird gegeben. Ziel der Ameise ist es, den freien Stuhl zu ergattern. Die anderen Teilnehmer versuchen durch Platzwechsel zu verhindern, dass die Ameise auf einem freien Stuhl Platz nimmt.

Gelingt es der Ameise einen freien Stuhl zu ergattern, hat sie gewonnen und eine neue Ameise wird benannt.

Varianten:

Damit sich die Ameise nicht so schnell wie die anderen Spieler bewegen kann, kann ein Handicap eingebaut werden wie bspw. dass sie einen Ball zwischen den Knien tragen muss, den sie nicht verlieren darf.