IDEENPOOL 2020

Beispiele Thementage +++ Spiele +++ Kreativ-Ideen +++ AusleihBar

katholische jugendagentur
Gutes verlässlich tun in Köln und Rhein-Erft

BEISPIELPROGRAMM: SOMMERTAG FOR FUTURE

Zeit	Aktion	Material/Links
09:00	Ankommen In Liste eintragen Begrüßung Start in den Tag Regeln erklären	
09:30	Kennenlernspiele in der Bezugsgruppe (max. 10 Personen) z.B. ▪ Tellerdrehen ▪ Wanted – Steckbriefe erstellen ▪ Namensjonglage	Plastikteller Vorlagen oder einfach Papier, Stifte, etc. Ball
10:00 – 12:30	Workshop-Ideen: 1. Taschen aus alten T-Shirts ohne Nähen machen 2. Laternen aus Konserven 3. Portemonnaies o.ä. aus Milch-/Safttüten Die Workshops dauern unterschiedliche lang. Sucht euch aus was passt, oder die Kleingruppen können zwei Workshops machen. Vor- und Nachmittag ist natürlich austauschbar.	 **Taschen**: Material und Anleitung ▪ Aussortierte T-Shirts, am besten Männer-Shirts ▪ Schere ▪ Lineal **Anleitung:** Mit der Schere einmal entlang des Ausschnittes des T-Shirts schneiden und den Kragen entfernen. Auf beiden Seiten die Ärmel entlang der Naht abschneiden, so dass eine Art Tank-Top entsteht. Jetzt kommt das Lineal zum Einsatz. Den unteren Teil des T-Shirts gleichmäßig einschneiden. Dazu entlang des Lineals etwa 10-12cm weit schneiden und mit einem Zentimeter Abstand den nächsten Schnitt ansetzen. So lange fortführen, bis das gesamte T-Shirt unten eingeschnitten ist und viele kleine Streifen entstehen. Als nächstes den Anfang des Streifens gut festhalten und den Streifen in die Länge ziehen, bis er sich ausdehnt und verlängert. Diese Prozedur bei jedem Streifen wiederholen. Nun nur noch die jeweils beiden aufeinanderliegenden Streifen mit einem Doppelknoten fest verknoten – fertig ist die selbstgemachte Tasche!

Laternen: Material und Anleitung

- leere Konservendosen (je eine pro Laterne)
- Nägel und Hammer
- Geschirrtuch
- Pinsel
- Acrylfarbe (in der Farbe eurer Wahl)
- Teelichter
- Klebstoff
- Bänder zum Aufhängen

So werden die Konserven-Laternen gemacht:

Vorbereitung

1: Leere Konservendose von Folienresten befreien, gründlich mit heißem Wasser ausspülen und lasst sie gut abtrocknen.

2: Mit kaltem Wasser befüllen und in Gefrierfach stellen - nun wird das Wasser zu Eis

3: Ist das Wasser gefroren, die Konservendose aus dem Eisfach holen. Nun ist die Konservendose bereit zum
Bearbeiten: Wenn ihr Löcher mit Hammer und Nagel in die Dose schlagt, wird sie sich durch das Eis im Inneren nicht so leicht verformen!

4: Dose auf ein Geschirrtuch auf einen stabilen Untergrund legen und mit einem langen Nagel vorsichtig kleine Löcher in die Dosenwand hämmern. Zwei kleine sich gegenüber liegende Löcher einschlagen für die Laternen-Aufhängung an den oberen Rand der Dose. Es wird kaum Kraft benötigt!

5: Zufrieden mit dem Loch-Muster = Eis aus der Dose holen - wenn es schon angetaut ist, geht es ganz leicht! Dose sorgfältig abtrocknen. Nun kann sie bemalt werden!

6: Wie die Konserven-Laterne bemalt wird, ist völlig frei. Von innen und außen bemalen - das ergibt tolle Effekte im Dunkeln! Farbe gut trocknen lassen.

		7: Zum Schluss einen Teelichhalter auf den Boden der Konserve kleben, damit das Teelicht später in der Laterne auch sicher stehen bleibt. 8: Die zwei Enden eines Bands durch die beiden gegenüberliegenden Löcher am oberen Rand der Dose ziehen und die Enden verknoten, damit das Band festsitzt. Fertig! **Portemonnaie:** Material und Anleitung https://www.geo.de/geolino/basteln/4456-rtkl-basteltipp-geldboersen-aus-karton
12:30 – 14:00	**Mittagessen/Pause/Freispiel** In den Bezugsgruppen darf gegessen und gemeinsam gespielt werden. Zwischen diesen Gruppen nur mit Abstand!	
14:00 – 16:00	**Auf Spurensuche** In den Bezugsgruppen auf in einem Waldstück auf menschliche Spurensuche gehen. Den Weg auf einer Karte aufzeichnen und währenddessen alle nach „menschlichen Spuren“ (Müll, Beschmutzungen o.ä.) suchen lassen und auf der Karte einzeichnen. Am tollsten wäre es, wenn alle den Müll zum nächsten Mülleimer mitnehmen würden. Dann braucht man aber auf jeden Fall für alle Handschuhe! Und eventuell einen Müllbeutel. Eine thematische Rallye ist eine schöne Alternative.	Papier und Stifte für Karte Ggf. Handschuhe für alle und Müllbeutel
16:00 – 17:00	Freispiel Abschiedsrunde/Abschiedsritual/Gebet o.ä.	

BEISPIELPROGRAMM: WILLKOMMEN IN HOGWARTS

Zeit	Aktion	Material/Links
09:00	Ankommen In Liste eintragen Begrüßung Einteilung in die Bezugsgruppen oder auch die „Hogwarts-Häuser“ Regeln erklären	Begrüßungsidee und die Hygieneregeln lassen sich bestens einbauen: *“Willkommen in Hogwarts, der magischen Schule für Hexerei und Zauberei!* *Das Bankett zur Eröffnung des Schuljahres beginnt in Kürze, doch bevor ihr eure Plätze in der großen Halle einnehmt, werden wir feststellen, in welche Häuser ihr kommt. Das ist eine sehr wichtige Zeremonie, denn das Haus ist gleichsam eure Familie in Hogwarts.* *Die vier Häuser heißen Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw und Slytherin. Jedes Haus hat seine eigene, ehrenvolle Geschichte und jedes hat bedeutende Hexen und Zauberer hervorgebracht. Während eurer Zeit in Hogwarts holt ihr mit euren großen Leistungen Punkte für euch und das Haus, doch wenn ihr die Regeln verletzt, werden euch Punkte abgezogen. Am Ende des Tages erhält das Haus mit den meisten Punkten den Hauspokal, eine große Auszeichnung.“*
09:30	Kennenlernspiele in der Bezugsgruppe (max. 10 Personen) z.B. ▪ Wappen bemalen und beschriften mit Eigenschaften der Kinder ▪ Unterschriften-Bingo ▪ Schlachtruf oder Lied für das Haus erfinden ▪ …	Vorlagen für Wappen (gibt es online als Download – einfach bei Google Harry Potter oder Hogwarts Wappen Ausmalbilder bei Bilder eingeben – tadaaa – es ist wie Zauberei das Internet
10:00 – 12:30	Ideen ▪ Zauberstäbe basteln ▪ Eigene Hogwarts-Werwolf-Variante mit den Kindern erfinden – hierfür gibt es keine Anleitung und die braucht ihr auch sicher nicht. Die Rollen bei Werwolf kann man in so viele verschiedene andere Varianten und das macht auch Spaß! In der Zauberwelt muss man	**Zauberstäbe**: Material und Anleitung Alles, was Ihr für die Herstellung der Zauberstäbe braucht, sind ▪ Essstäbchen aus Holz ▪ Heißklebepistole (wem das zu heiß ist: Gipsbinden oder Kleister und Zeitungspapier geht sicher auch) ▪ Acrylfarben, Pinsel ▪ ggf. Perlen, Glitzer, Goldspray o.ä.

	dazu auch nicht alle Figuren kennen, die darf man sich ja auch selbst ausdenken ☺ dennoch ist zum Beispiel Luna Lovegood bestimmt ein tolles Blinzelmädchen ;-)	Verteilt zunächst den Heißkleber nach Lust und Laune auf den Essstäbchen. Haltet Euch dabei an ein bestimmtes Muster, das Ihr auftragen wollt, oder verteilt ihn einfach willkürlich, Ihr müsst hier nicht besonders sauber arbeiten, um trotzdem ein tolles Ergebnis zu erhalten. Wer möchte verleiht seinem Zauberstab mit Hilfe von kleinen und größeren Perlen noch mehr Struktur oder einen verzierten Griff, je nach Geschmack. Lasst den Kleber nun abkühlen, anschließend in den Wunschfarben bemalen.
12:30 – 14:00	**Mittagessen/Pause/Freispiel** In den Bezugsgruppen darf gegessen und gemeinsam gespielt werden. Zwischen diesen Gruppen nur mit Abstand!	
14:00 – 16:00	**Quidditch-Turnier** Dauer: 1-2 h Ort: draußen Jedes Team besteht aus einem Torwart, einem Sucher, einem Treiber und min. 4 Spieler (Die Größe der Teams sollte an die Größe des Spielfeldes angepasst sein). Zum Spiel gehören 3 Bälle. Es spielen immer 2 Teams gegeneinander. Kann man prima mit Abstand spielen. In dieser Variante wird ein Ball von allen berührt. Eine Möglichkeit, die das Ganze auch witzig machen kann: alle Spieler tragen Spülhandschuhe. Oder ihr versucht es mit einem Ball pro Team, der dann nicht mit den Händen berührt werden darf. Oder euch fällt noch etwas anderes ein ☺	Quidditch besitzt mehrere Spielkomponenten und macht das Spiel interessant. Der Schnatz (ein kleiner Ball - Tischtennisball oder so eignet sich am ehesten), der Klatscher (ein Softball) und ein Spielball (am besten ein kleiner Handball) werden für das Spiel benötigt. Der Schnatz wird vor dem Spiel versteckt und die Sucher haben dann jeweils die Aufgabe während der Spielzeit ihn zu Suchen. Die Spieler eines jeweiligen Teams müssen versuchen Tore zu erzielen. Dabei dürfen sie sich den Ball nur gegenseitig zuwerfen und keine Rückpässe machen. Wenn ein Spieler den Ball fängt darf er nur 3 Schritte gehen und muss dann den Ball wieder abspielen. Die Treiber stehen außerhalb vom Feld und müssen versuchen die Spieler des gegnerischen Teams mit dem Klatscher abzuwerfen. Wenn dabei einer getroffen wird, muss er unverzüglich eine Runde ums Spielfeld laufen und darf erst dann wieder am Spiel teilnehmen. Der Torwart kann nicht abgeworfen werden. Jeder Treiber hat einen eigenen Ball, den er sich immer wieder zurückholen muss, um dann wieder von außen die Leute abzuwerfen. Das Team, das nach der festgelegten Spielzeit die meisten Tore geworfen hat, ist Sieger. Wenn der Sucher aber vorher den Schnatz gefunden hat ist das Spiel vorzeitig beendet und das jeweilige Team hat gewonnen.

16:00 – 17:00	Freispiel Siegerehrung Abschiedsrunde/Abschiedsritual/Gebet ▪ Oder es ist mal ein Abend, an dem man ruhig zusammen noch einen Film schauen kann. ▪ Es gibt sicherlich noch viele weitere Ideen und das Thema lässt sich auch über mehrere Tage ausweiten.	Pokal o.ä.

BEISPIELPROGRAMM: RALLYE-TAG

Zeit	Aktion	Material/Links
09:00	Ankommen In Liste eintragen Begrüßung Start in den Tag Regeln erklären ▪	
9:30	Kennenlern-/ Gruppenspiele in der Bezugsgruppe z.B.: ▪ Namen lernen mit Bewegung, Tier, Adjektiv, Ballspiel… ▪ Menschenmemory ▪ Kotzendes Känguru	
10:00 – 12:30	**1. Gruppe: Spiele-Rallye** Kinder sind in Kleingruppen, dabei ist nur wichtig, dass sie innerhalb ihrer Bezugsgruppe bleiben. Losschicken und Aufenthalt an den Stationen z.B. immer im 15 Minuten-Takt, Leiter*innen verteilen sich auf der Rallye-Strecke und betreuen Station. An den einzelnen Stationen halten die Leiter*innen Abstand zu den Kindergruppen. So können Leiter Stationen anbieten, unabhängig davon ob die Kinder in ihrer Bezugsgruppe sind. Mögliche Stationen: ○ Balltransport: Spieler*innen müssen drei Tennisbälle so schnell wie möglich vom Boden nur mit den Knien aufnehmen und diese dann zwischen den Knien einige Meter über Hindernisse hinweg zu einer Ziellinie transportieren. Zeit wird gemessen. ○ Stift in Flasche: Stift an einen Faden knoten und den Faden hinten an der Hose der Spieler*innen befestigen, sodass er ca. 10 cm über dem Boden	▪ Vorbereitete Rallye-Strecke. Zwischen den Standorten der Stationen sollte immer ungefähr die gleiche Wegstrecke liegen. ▪ Material für einzelne Stationen: Tennisbälle, Stifte, Faden, leere Flaschen, Luftballons, Nadeln, Butterkekse, 30 ganz verschiedene Gegenstände (muss nicht unbedingt vorbereitet werden, kann man in der Umgebung finden), A4 Papier, Luftpumpe, Pappbecher ▪ ggf. Rätselbogen

	hängt. Leere Flaschen (zum Beschweren unten etwas Wasser oder Sand einfüllen) aufstellen. Die Spieler*innen müssen nun den Stift so schnell wie möglich in den Flaschenhals einführen, dabei darf Schnur und Stift natürlich nicht berührt werden. ○ Pieksballon: Ein aufgeblasener Luftballon soll mit einem Stock durch einen Parcours auf eine Nadel getrieben und damit zum Platzen gebracht werden. Die Spieler*innen treten hintereinander an und die Zeit wird gestoppt. ○ Die perfekte Minute: (Mehrere Mini-Challenges hintereinander) Schaffst du es in 1 Minute… - 3 Butterkekse zu essen und danach „alle meine Entchen“ zu pfeifen? - Von 30 gezeigten Gegenständen im Anschluss mind. 15 aufsagen zu können? - Die längste Papierschlange aus einem einzelnen A4-Blatt zu reißen? - Nur mit Hilfe einer Luftpumpe alle leeren Pappbecher von einem Tisch zu pusten? - 3 Luftballons ohne Hilfsmittel zum Platzen zu bringen? ○ Station am Haus: Rätselbogen lösen, z.B. Logik-Rätsel, Allgemeinwissen, Fragen zum eigenen Stadtteil, zu Leiter*innen, Gedicht ausdenken… Hier muss kein/e Leiter*in dabei sein, die Teilnehmer*innen können die Fragen/ Rätsel selbstständig machen und geben den Bogen am Ende bei der Spielleitung ab. **2. Gruppe: Foto-Rallye** s.u.	

12:30 – 14:00	**Mittagspause/ Essen/ Freispiel** z.B. Spielgeräte, Werwolf, Gesellschaftsspiele	Leiter*innen können derweil 1. Rallye-Runden auswerten
14:00 – 16:00	**1. Gruppe: Foto Rallye** Die Leiter*innen bereiten ausgedruckte Fotos von Orten und/oder Dingen in der Umgebung vor. An diesen fotografierten Orten muss ein Passwort versteckt sein. Die Fotos werden den Kleingruppen gezeigt und diese müssen den fotografierten Ort finden, sich das Passwort merken und wieder zurück zur Spielleitung laufen. Wenn sie das richtige Passwort zum gezeigten Foto nennen, dann bekommen sie das nächste Foto gezeigt. Alternative: Nachdem sie das richtige Passwort genannt haben müssen sie noch eine Aufgabe erfüllen um das neue Bild gezeigt zu bekommen. **2. Gruppe: Spiele-Rallye** s.o.	Zuvor vorbereitete und ausgedruckte Fotos und Passwörter. Die Passwörter müssen vor Spielbeginn heimlich an den richtigen Orten versteckt werden. Nicht vergessen, eine Liste anzulegen, welche Passwörter zu welchen Fotos gehören. Während des Spiels wird nur 1 Leiter*in als zentrale Spielleitung benötigt. Ggf. eine Markierung vorbereiten, wo sich Gruppen anstellen müssen, wenn mehrere gleichzeitig bei der Spielleitung ihr Passwort nennen möchten.
16:00 – 17:00	Siegerehrung und Abschiedsrunde/Abschiedsritual/Gebet o.ä.	▪ Kleine Preise oder Urkunden für die Gewinner*innen vorbereiten ▪ Ggf. Auflösung des Rätselbogens

BEISPIELPROGRAMM: ALLES MIT WASSER

Zeit	Aktion	Material/Links
09:00	Ankommen In Liste eintragen Begrüßung Start in den Tag Regeln erklären	
09:30	Kennenlernspiele in der Bezugsgruppe (max. 10 Personen) z.B. ▪ 2 Fakten – 1 Lüge ▪ Interviews ▪ Ich packe meinen Koffer mit Name + Lebensmittel o.ä.	
10:00 – 12:30	Workshop-Ideen: 1. Mini-Floss bauen 2. Waschknete selber machen 3. Batiken 4. Wasserbomben aus Spüllappen herstellen (nachhaltig!) Die Workshops dauern unterschiedliche lang. Sucht euch aus was passt, oder die Kleingruppen können zwei Workshops machen. Vor- und Nachmittag ist natürlich austauschbar.	**Flossbau**: Material und Anleitung: https://www.wasserleben-augsburg.de/files/Downloads_Neu/Bauanleitung_Minifloss_klein.pdf **Waschknete**: Material und Anleitung Um selbst Knetseife herzustellen, braucht ihr folgendes ▪ Nudelholz sowie Rührschüsseln und Ausstechformen ▪ 2 EL Duschgel ohne Farbe und Geruch oder Seifenflocken ▪ 2 EL Handcreme ▪ 4 EL Maisstärke oder Speisestärke Schritt für Schritt erklärt Alle Zutaten mit einem Löffel in einer Rührschüssel verrühren. Wird die Masse fest, mit den Händen kneten und Kügelchen oder Figuren zu formen. Alternativ die Masse per Nudelholz plätten und mit einem Ausstecher für Kekse Figuren aus der Masse heraustrennen oder kleine Würfel aufschichten. >> Masse zu feucht? Noch etwas Stärke nachschütten, dann wird sie trockener. Falls die Masse aber zu trocken ist, hilft noch ein Tropfen Duschgel. Die fertigen Kugeln, Würfel oder Figuren etwa 3 bis 5 Stunden lang auf einem Teller ablegen und trocknen lassen (zum Beispiel an der frischen Luft). Besonders gut hält sich die Knetseife in einem luftdicht verschlossenen Glas (beispielsweise in einem Marmeladenglas).

		ÜBRIGENS: Mit dem Glitzer lässt sich Kindern auch prima zeigen, wie sie sich Viren oder Bakterien an den Händen vorstellen können. Dafür die Kinderhände eincremen, Glitzer auf Handflächen und Handrücken streuen und die Hände so lange waschen lassen, bis der ganze Glitzer sich gelöst hat (ja, das dauert). Der Glitzer symbolisiert die Viren und Bakterien ganz gut, denn er bliebt auch an Nase, Mund und Kinn hängen, wenn man sich zwischendurch ins Gesicht fasst. **Batiken:** Material und Anleitung Material: weiße T-Shirts, Batikfarbe, Fixiermittel (erhältlich im Bastelgeschäft), Salz (hat jeder im Haushalt), 5-Liter Eimer/Schalen pro T-Shirt, Gummibänder, Zeitungspapier, Stöcke (im Wald/Garten), Wäscheständer o.ä. Zuerst werden die Eimer nach Anleitung mit der Batikfarbe gefüllt. Auf dem Boden wird das Zeitungspapier ausgebreitet. Jedes Kind bekommt ein T-Shirt und Gummibänder. Die Kinder drehen eine kleines Stück Stoff des T-Shirts empor und wickeln ein Gummiband herum. Jedes Kind kann beliebig viele Gummibänder verwenden. Danach werden die T-Shirts in die vorbereiteten Eimer oder Schalen getaucht und mit dem Stock umgerührt. Die Dauer des Färbens richtet sich nach der Intensität der Batikfarbe. Ist das T-Shirts gefärbt, kommt es in einen Eimer mit dem Fixiermittel. Auch diese Zeit richtet sich nach dem Fixiermittel. Auch hier müssen die T-Shirts umgedreht werden. Zum Schluss werden die T-Shirts mit Wasser ausgespült und zum Trocknen auf den Wäscheständer gehängt oder im Gras getrocknet. Sind die T-Shirts getrocknet können sie in den darauffolgenden Tagen verteilt werden. Tipp: 2 Kinder färben gemeinsam in einem 10-Liter Eimer ihre T-Shirt und fixieren sie jeweils in einem weiteren 10-Liter Eimer. **Wasserbomben:** Material und Anleitung Material: ▪ Spülschwämme (wir haben …benutzt) ▪ Feste Schnur oder Gummibänder Anleitung: Und so geht's: Die Spülschwämme in gleich große Streifen schneiden, 4 Stück nebeneinanderlegen und dann nochmals 4 Stück darauf stapeln. In der Mitte mit der Schnur oder dem Gummiband so fest es geht zusammenbinden. Am besten mit irgendwas den Namen darauf schreiben (wasserfest). Nun braucht ihr nur noch einen Eimer Wasser und die Wasserschlacht kann beginnen. Danach einfach wieder trocknen lassen.

12:30 – 14:00	**Mittagessen/Pause/Freispiel** z.B. Floss, Wasserbomben aus den Workshops ausprobieren. In den Bezugsgruppen darf gegessen und gemeinsam gespielt werden. Zwischen diesen Gruppen nur mit Abstand!	
14:00 – 16:00	**Poolnudelhockey – Turnier** ▪ 3(-4) Spieler*innen/Team ▪ 2 x 5 Minuten Spiele ▪ Kann auch gegen die anderen Gruppen gespielt werden – immer die Poolnudel als Abstandshalter nehmen – kein Körperkontakt!	1 Poolnudel/Spieler*in, 2 kleine Tore, Wasserball (alles in der KJA Köln ausleihbar)
16:00 – 17:00	Freispiel Abschiedsrunde/Abschiedsritual/Gebet o.ä.	

WEITERE IDEEN, KREATIVES & AUSLEIHBARES

Neben den Ideen, könnt ihr auch extra Dinge aus unserer AusleihBar ausleihen. Dort gibt es:

- BliteBall
- Riesen-Scrabble
- Fußball-Billard
- Escape-Room für Kinder
- aufblasbares Riesen-Dart
- GPS-Geräte
- Wikingerschach
- Rhythmik-Taschen
- KanJam
- Cornhole

	WANDERN UND NATUR ERKUNDEN
Ort/ Raum	Weniger bekannte und wenig genutzte Waldwege
Dauer	(Je nach Strecke und nach Aufgaben) 2 bis 3 Stunden
Alter	7-11 Jahre
Gruppengröße	Größerer Gruppe, da Abstand reguliert werden kann
Material	Besenstiele, Maßband, Schrittzähler
Spielverlauf	Als Abstandsregler für die Kinder untereinander dienen Besenstiele (die KJA Köln kann einige Besenstiele zur Verfügung stellen). Die Kinder gehen jeweils zu zweit nebeneinander, fassen die Besenstiele jeweils am Ende an, bleiben somit beim Wandern zusammen und der Sicherheitsabstand wird bewahrt. Sollte ein Abstand zu den vorangehenden Kindern von 2 Metern eingehalten werden Es sollten Kleingruppen á 6 Kinder gebildet werden. Aufgaben der Kleingruppen

	1. Schätz-Olympiade Wie viele Schritte oder Meter sind wir bis jetzt gegangen? Hierzu sollten die Leiter*innen schon am Anfang der Wanderung einen Schrittzähler betätigen. Schätzt den Umfang eines bestimmten Baumes ab. (die Leiter*innen können dann mit einem Meterband nachmessen. 2. „Wer sieht zuerst…?“ Wer sieht zuerst …einen Marienkäfer …eine Hummel? …Löwenzahn? Schreit ganz laut: „Hier“ 3. Schatzsuche Hierfür eignen sich „Waldschätze“: Wer sammelt zuerst ein Eichenblatt, einen Tannenzapfen, ein Kleeblatt und einen zweifarbigen Stein? Alternativ können die Leiter*innen vor der Ankunft kleine Gegenstände verstecken. ***Punktesystem, Auswertung und Siegerehrung können von den Leiter*innen geplant und vorbereitet werden.***

	ACTIONBOUNDS
Ort/ Raum	Egal
Dauer	1 -2 Stunden
Alter	Ab 8
Gruppengröße	Mehrere Kleingruppen – quasi wie bei Schnitzeljagd
Material	Ein*e Leiter*in mit Smartphone pro Gruppe
Spielverlauf	Wir empfehlen es sehr gerne weiter, denn es ist einfach umzusetzen und man kann wirklich coole Schnitzeljagden erstellen. Sicherlich braucht man da pro Kleingruppe ein Handy. Wenn man das nicht gerne in der Gruppe dabei hat, dann ist es vielleicht keine Alternative zu einer herkömmlichen Schnitzjagd. Aber wenn ein*e Leiter*in pro Gruppe dabei ist, würde das völlig reichen.

	Ein Vorteil ist sicherlich, dass man das Material komplett online hat – also fast kein Papierkram nötig. Man kann die sogenannten Bounds sowohl so anlegen, dass man eine bestimmte Strecke abgehen muss und verschiedene Stationen oder Aufgaben hat, als auch völlig unabhängig von bestimmten Orten einfach mit Aufgaben füllen. Oder beides mischen. Auf dem Rechner meldet man sich bei Actionbound www.actionbound.de an und kann dort alles gestalten – nahezu unbegrenzte Möglichkeiten: Multiple Choice, Abstimmungen, Fotos hochladen, Audiodateien (z.B. Morsezeichen) hochladen, GPS Koordinaten finden, Aufgaben mit Countdown, Punkte einstellen, Ranglisten erstellen etc. Für die private Nutzung ist Actionbound kostenlos. Für den Bound bekommt man dann einen QR Code. Ein*e Leiter*in pro Team muss dann die Actionbound-App herunterladen, den QR Code scannen und dann kann es losgehen. Wenn man unterwegs für die Aufgaben kein Internet braucht, kann man sich auch den Bound im W-LAN vorher komplett herunterladen und ohne Internet unterwegs spielen. Eine Alternative zu Actionbound ist www.cms.locandy.com. Außerdem gibt es natürlich auch schon Leute, die netterweise frei verfügbare Bounds u.a. für Köln erstellt haben. Die kann man natürlich auch spielen, vorher besser mal testen, oder sich davon mal inspirieren lassen.

	MURMELBAHN WETTBEWERB
Ort/ Raum	Drinnen oder draußen
Dauer	Ca. 1 Stunde
Alter	Egal
Gruppengröße	3-4 Kinder
Material	Für drinnen: z.B. Klopapierrollen, Kreppklebeband, Papier, Ballons, alles, was sich so im Bastelschrank befindet. Jede Gruppe sollte das gleiche Material haben. Für draußen: egal, alles, was die Natur so hergibt plus, noch Schnur, Schere etc. Und natürlich Murmeln
Spielverlauf	Wer baut die schönste, schnellste oder spektakulärste Murmelbahn. Anleitungen und Inspirationen gibt es hundertfach Online. Legt mir den Kindern zusammen Kriterien fest oder bestimmt eine Jury, die dies tut. Zusammenarbeit könnte auch ein Kriterium sein, wofür es nachher Punkte gibt. Das könnte man sogar alle Kinder gleichzeitig machen lassen , den Abstand ist hier kein Problem.

	KENNENLERNEN AUF DEM RÜCKEN
Ort/ Raum	Egal
Dauer	Ca. 20 Min.
Alter	Egal
Gruppengröße	10 Personen
Material	Fragebögen, Stifte (am besten Filzstifte) und Kreppband um die Zettel auf den Rücken zu kleben
Spielverlauf	Alle Mitspieler*innen bekommen einen Fragebogen auf den Rücken geklebt und los geht´s. Die Spieler*innen laufen kreuz und quer herum und müssen gegenseitig die Fragen auf ihren Fragebögen beantworten. Dabei zählt der erste Eindruck der Person, man darf hier keine Tipps geben. Jede*r beantwortet nur eine Frage auf dem Rücken der anderen Person. Wenn alle Fragebögen voll sind, dann wird gemeinsam ausgewertet. Die Mitspieler*innen stellen die Antworten zu ihrer Person vor und können natürlich berichtigen. Fragen könnten z.B. sein: - Mein Lieblingsfach ist ..... - Wenn ich ein Tier wäre, dann wäre ich ein .... - In meiner Freizeit mache ich am liebsten ... - Mein Lieblingsessen ist ... - Mein besonderes Talent ist...

	MENSCHENMEMORY
Ort/ Raum	Im Stuhlkreis
Dauer	Ab ca. 30 Minuten
Alter	Ab 8 Jahren
Gruppengröße	Ca. 10 Personen
Material	
Spielverlauf	Die Gruppe bekommt folgende Aufgabe: 1. Eine Person verlässt den Raum – diese ist der/die Memorymeister*in und hat die Aufgabe die Memorypaare zusammen zu stellen. 2. Die übrigen Teilnehmer*innen finden sich zu Paaren zusammen. Sie sollen je ein Gefühl oder einen Gemütszustand darstellen (haben 5 min. Zeit zur Absprache) dann stellen sich die Paare der Runde vor.

	3. Die Spielleitung verteilt die Mitspieler wie in einem Memory. (Alle haben einen „neutralen“ Gesichtsausdruck) 4. Der/die Meister*in betritt den Raum und soll die Paare richtig zusammenstellen. Nach und nach geht der/die Meister*in alle Teilnehmenden durch und der*diejenigen stellen den Gemütszustand dar. Es dürfen immer nur 2Personen ausgewählt werden Variation anstelle von Gefühlen: • Man kann auch Tiere und deren Geräusche nutzen • Eine Sportart und eine typische Bewegung dieser Sportart • Berufe und eine typische Handbewegung…
	A B C – Wo ist das D?
Ort/ Raum	Im Raum/im Freien
Dauer	Ca. 20 Minuten
Alter	Ab 8 Jahren
Gruppengröße	Ab 5 Personen
Material	
Spielverlauf	Ziel des Spiels ist es, als erstes zu jedem Buchstaben im Alphabet einen Gegenstand vor sich liegen zu haben. Wenn die Spielleitung „Los!“ sagt laufen alle Teilnehmenden los und holen 26 Gegenstände, die jeweils mit einem Buchstaben im Alphabet beginnen. Variation: Die Teilnehmenden dürfen die Gegenstände nur in der Reihenfolge des Alphabets holen. Erst wenn ein A-Gegenstand gefunden ist, dann darf man einen B-Gegenstand holen. Beispiel: 1. Gegenstand: **A**pfel 2. Gegenstand: **B**latt 3. Gegenstand: **C**D 4. Gegenstand: **D**attel 5. ….

	TABALUGAS EISSCHOLLENFELD
Ort/ Raum	Selbst vorbereitetes Fliesen-Spielfeld - Die Anzahl der genutzten Fliesen ist je nach Altersstufe der Mitspieler*innen zu wählen, je mehr desto schwieriger, separater Bereich oder Raum
Dauer	30 – 40 Min.
Alter	Ab 10 Jahren
Gruppengröße	3- 10 Personen
Material	Spielfeldmarkierung (z.B. Kreide, Kreppband, Seile)
Spielverlauf	Vor Spielbeginn muss ein Kastenmuster von sechs mal acht Kästchen vorbereitet werden, dies wird unser Eisschollenfeld. Das Feld kann mit Kreppband geklebt werden, mit Kreide aufgezeichnet werden oder evtl. kann auch ein vorhandenes Fliesenmuster auf dem Boden genutzt werden. Start- und Zielpunkt sollten für die Mitspieler*innen markiert sein. Außerdem muss die Spielleitung im Vorhinein einen exakten Plan des Spielfelds anfertigen und sich einen Weg durch das Feld ausdenken. Der Schritt von einer Scholle zur nächsten kann rückwärts, seitwärts und vorwärts erfolgen, jedoch nicht diagonal. Das Ziel ist, dass alle Mitspieler*innen den geheimen Weg finden und das Eisschollenfeld einzeln überqueren. Nun gibt es verschiedene Schwierigkeitsstufen, die Aufgabe zu lösen: Easypeasy: Der Weg wird auf dem Spielfeld von der Spielleitung deutlich markiert, z.B. mit einem Seil oder Klebepunkten. Die Gruppe hat dann drei Minuten Zeit, um sich einen Überblick über den markierten Weg zu verschaffen und sich diesen einzuprägen. In einem separaten Raum haben die Kinder und Jugendlichen anschließend ca. 2-4 Minuten (je nach Altersstufe) Zeit, um sich zu besprechen welche Strategie sie anwenden möchten, um sich den Weg merken zu können. Danach hat die Gruppe erneut zwei Minuten Zeit, um sich die Abfolge einprägen zu können. Anschließend werden die Markierungen von den Gruppenleitungen entfernt und die Kinder beginnen nach drei Minuten „Umbaupause“ damit die richtige Abfolge zu durchlaufen und am Boden zu markieren. Es dürfen hierbei lediglich die richtigen Fliesen betreten werden, wer eine falsche Fliese betritt, muss mit einem Mitspieler*in wechseln. Hierbei sind alle Mitspielenden zusammen am Feld. Schwierig: Der Weg wird wie in Version 1 am Anfang markiert und der gesamten Gruppe für eine kurze Zeit gezeigt. Dann müssen alle Mitspieler*innen sich vom Eisschollenfeld entfernen, z.B. in einen separaten Raum oder hinter eine Ecke verschwinden. Nun kann immer nur eine Person einzeln zum Spielfeld kommen und ihr Glück am Weg versuchen. Sobald sie einen falschen Schritt macht, muss sie zurück zum Team und jemand anderes ist dran. Nun geht es um Kommunikation: Die Gruppe muss sich gut austauschen, eine Taktik ausdenken, wie alle Teammitglieder immer auf dem

	gleichen Spielstand sind, damit alle den Weg gut schaffen. Achtung: Sobald ein Mitspieler*in den Weg erfolgreich hinter sich gebracht hat, darf die Person nicht mehr zurück zum Team, sondern muss stumm am Eisschollenfeld bleiben. Super tricky: Bei dieser Version wird dem Team nur der Start- und Zielpunkt am Eisschollenfeld markiert. Sie bekommen den richtigen Weg am Anfang nicht gezeigt und können nur durch versuchen die nächste Eisscholle erreichen. Diese Version ist eine echte Team-Challenge! Kommunikation, Zusammenhalt und Rücksicht im Team müssen funktionieren. Außerdem ist Frustrationstoleranz gefragt. Bei allen Versionen können natürlich Joker eingebaut werden, z.B.: - Es ist bis zu drei Mal erlaubt eine falsche Fliese zu betreten, bevor man wechseln muss - Die Spieler*innen können bis zu 2 Mal die Spielleitenden nach der richtigen Fliese fragen - Es ist möglich einmalig für ca. 10 Sekunden Einsicht in den Plan der Leitungen zu nehmen

	STRASSENKUNST
Ort/ Raum	Im Freien
Dauer	Ca.1 Stunde
Alter	Ab 6 Jahren
Gruppengröße	2-5 Personen
Material	Malkreide
Spielvarianten	**Schwereloses Foto-Shooting** Malt verschiedene Requisiten auf den Boden. Zum Beispiel viele Ballons, eine Krone und ein Zepter oder Engelsflügel. Das Kind legt sich auf den Boden und vervollständigt das Bild. Nun lassen sich lustige Fotos schießen, bei denen die Schwerkraft ausgeschaltet ist. **Street-Art** Malt verschiedene Rechtecke auf den Boden. Nun hat jedes Kind eine Minute Zeit, um in einem Rechteck zu malen. Sobald der Wecker klingelt rücken die Kinder ein Bild weiter und malen dort wieder eine Minute lang. Am Schluss steht ein Museumsrundgang an, bei dem die Kinder eine Führung machen.

	GIPSSCHALEN SELBER MACHEN
	Sehr schön als Lichtschale oder als Pflanzengefäß
Dauer	Mit Trocknung ca. 1 1/2 Tage
Alter	10-13 Jahre
Material	✓ Luftballons ✓ Gipsbinden (ca. 3m pro Lichtschale) ✓ Acrylfarbe (z.B. in Gold) ✓ Schere ✓ Pinsel ✓ Zeitung zum Abdecken ✓ Etwas Alufolie
Anleitung	Die Gipsbinden in einer Länge von ca. 20-30 cm zuschneiden. Pro Ballon wird ca. eine Rolle (3m) benötigt. Beliebig viele Luftballons in verschiedenen Größen aufblasen. Die Arbeitsfläche mit Zeitungspapier auslegen und eine Schüssel mit Wasser bereitstellen. Nach und nach jeweils ein Stück der zugeschnittenen Gipsbinde kurz ins Wasser tauchen und um die Ballons legen. Dabei immer schön mit Wasser glattstreichen, so dass sich die einzelnen Binden gut miteinander verbinden. Die fertigen Ballons zum Trocknen auf ein Stück Alufolie stellen (diese klebt am Ende nicht am Gips, so wie die Zeitung). Die Ballons etwa einen Tag trocknen lassen. Dann ganz einfach die Ballons zerschneiden. Die Ränder mit einer Schere und eventuell einer Feile in Form bringen. Innen mit goldener Acryl-Farbe bemalen. Wir haben goldene Farbe verwendet, denn diese reflektiert wunderschön das Kerzenlicht. Die Farbe nach Packungsanleitung trocknen lassen (mindestens 2 Stunden).

	GLÜHWÜRMCHEN IM GLAS
	… Nacht für Nacht auf der Lauer und doch keinen Leuchtkäfer entdeckt? – Dann holt euch Glühwürmchen nach Hause…
Dauer	Ca. 3 Stunden
Alter	8-12 Jahre
Material	✓ Gurkenglas oder Marmeladenglas mit Schraubverschluss ✓ Fluoreszierende, selbstleuchtende Modelliermasse ✓ Weißes Garn ✓ Kleber

	✓ Klebeband ✓ Nähnadel ✓ Schere ✓ 2 Teller ✓ Backofen ✓ Eventuell Pinzette
Anleitung	Formt aus der Modelliermasse 2 bis 4 mm große Kügelchen – das werden später eure "Glühwürmchen". Die Kügelchen dürfen ruhig unterschiedlich groß sein. Legt sie auf einen Teller und drückt sie leicht an, sodass sie unten flach und oben rund sind. Für das Gurkenglas braucht ihr etwa 60 Kügelchen, für ein kleineres Glas etwa 30. Rollt weitere 12 bis 16 Kügelchen (Gurkenglas) beziehungsweise 6 bis 10 (kleines Glas). Diese drückt ihr nicht flach! Schneidet einen etwa 15 cm langen Garnfaden ab und fädelt ihn auf die Nähnadel. Mit der Nadel stecht ihr nun vorsichtig durch ein oder zwei Kügelchen und zieht sie auf den Faden. Drückt sie ein wenig am Faden fest. Lasst oben und unten etwas Faden überstehen, damit die Kugeln nicht abrutschen. Stellt auf diese Weise 12 beziehungsweise 6 Leuchtfäden her. Legt die Kugeln am Faden auf einen weiteren Teller, aber nicht zu dicht. Heizt den Backofen mit Ober- und Unterhitze auf 110 Grad vor und schiebt beide Teller auf das mittlere Blech. Lasst die Kügelchen für 15 bis 20 Minuten aushärten (da sie sehr klein sind, benötigen sie nicht die vom Hersteller angegebene Zeit). Schneidet die unteren Fadenenden unter der letzten Kugel ab. Den oberen Teil der Fäden kürzt ihr in unterschiedliche Längen, damit die Kügelchen später auf verschiedenen Höhen im Glas hängen. Befestigt die oberen Enden mit einem Streifen Klebeband auf der Innenseite des Deckels. Lasst genug Abstand zwischen den Fäden, sie verheddern sich sonst. Die abgeflachten Kügelchen bestreicht ihr auf der flachen Seite mit Klebstoff und bringt sie mit dem Finger oder einer Pinzette auf der Innenseite des Glases an. Gut andrücken, warten, Geduld haben, trocknen lassen! Und nun: Den Deckel mit den hängenden Glühwürmchen vorsichtig aufsetzen und festdrehen. Stellt euer Glas unter eine Lampe, damit die „Glühwürmchen“ sich aufladen können.

	SELFMADE TIC-TAC-TOE
	Minions vs. Monster-Spiel selber machen
Dauer	ca. 2 Stunden
Alter	6-10 Jahre
Material	✓ 10 Steine ✓ Acrylfarben

	✓ Pinsel ✓ Acryllack ✓ Stoffsäckchen oder Papier ✓ Bleistifte ✓ Wackelaugen ✓ Klebstoff
Anleitung	Wascht die Steine und lasst sie trocknen. Fünf Stück verwandelt ihr anschließend in Minions. Am besten zeichnet ihr mit einem Bleistift die typische Latzhose, Mund, Augen und Co. vor. Ihr könnt natürlich ein- und zweiäugige Minions gestalten. Tragt dann mit dem Pinsel die Farbe auf und lasst die Steine trocknen. Lackiert sie anschließend und drückt die Wackelaugen auf. Meistens halten sie schon, weil der Acryllack klebrig ist. Wenn nicht, klebt ihr sie nach dem Trocknen auf. Für die einäugigen Monster bemalt ihr die Steine in eurer Lieblingsfarbe. Lasst sie trocknen. Überlegt euch, wo ihr später die Wackelaugen aufkleben wollt – darunter malt ihr mit schwarzer Farbe den Mund auf. Wer mag, zeichnet den Monstern auch Zähne ins Gesicht. Lackiert sie ebenfalls und verfahrt mit den Wackelaugen wie bei den Minions. Malt auf den Stoffbeutel das Spielfeld auf (den könnt ihr zudem nutzen, um eure Spielsteine aufzubewahren). Das könnt ihr natürlich auch auf Papier machen.

	EIGENE SEIFE MACHEN
Dauer	2 Stunden
Alter	8-12 Jahre
Material	✓ Sheabutter Seifenbasis / Rohseife* ✓ Silikonformen (gibt es auch in der KJA Köln zum ausleihen) ✓ Lebensmittelfarben ✓ reines Kokosöl *(ca. 1-3 EL)* ✓ Schälchen zum Anmischen der Farben ✓ Blümchen, Kräuter oder ähnliches zum verzieren

	*Ihr könnt auch kosmetische Kernseife verwenden, dann dauert das Ganze etwas länger und ihr müsst beim Schmelzvorgang löffelweise etwas Wasser und Kokosöl hinzufügen, da die Kernseife aufgrund des geringeren Fettgehalts deutlich langsamer schmilzt.
Anleitung	Als Erstes schneidet ihr die Seifenrohmasse in kleine Stückchen, um diese dann in einem Wasserbad oder in der Mikrowelle zu erwärmen. Wenn ihr Kernseife verwendet, dann empfehle ich euch, diese zu raspeln und während des Wasserbads löffelweise Kokosöl und ein wenig Wasser unterzumischen, damit sie richtig schmilzt. In der Zwischenzeit könnt ihr dann schon die Schälchen und die Lebensmittelfarben bereithalten. Sobald die Seifenbasis geschmolzen ist, fügt ihr nach Belieben einen Esslöffel Kokosöl dazu, um einen angenehmen Duft zu erzeugen. Nun teilt ihr die flüssige Seife in die Schälchen auf und fügt je nach gewünschter Farbintensität einen Spritzer Lebensmittelfarbe hinzu und rührt das Ganze gut um. Somit ist die farbige Seife dann auch schon bereit, um in die gewünschte Silikonform gegossen zu werden. Um eine den Effekt von mehreren Farbschichten zu erzielen, füllt ihr jeweils nur einen Teil der ersten Farbe in die Silikonform, lasst dies dann etwas trocknen und fügt danach die nächste Farbschicht hinzu etc. Lasst die Seife nun gut trocken, bin sie fest ist et voilá – fertig ist die bunte Seife!