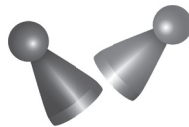


THOMAS KRETZSCHMAR

Gott ins Spiel bringen

EIN KOMPLETTES
FREIZEITPROGRAMM
ZUM LUKASEVANGELIUM



BORN-Verlag



THOMAS KRETZSCHMAR

verheiratet und Vater von drei Kindern, ist Kinder- und Jungscharreferent im Deutschen EC-Verband und bundesweit zu Schulungen, Evangelisationen und Kinderwochen sowie Freizeiten unterwegs. Er ist verantwortlich für die missionarische Initiative „komm mit“, Schriftleiter der Mitarbeiterzeitschrift „JUMAT“ und Autor zahlreicher Praxisbücher für die Arbeit mit Kindern.

Bibelzitate: Verwendung mit freundlicher Genehmigung der Herausgeber.

Wenn nicht anders angegeben, wurden die Bibelzitate folgender Ausgabe entnommen:

Lutherbibel, revidiert 2017, © 2016 Deutsche Bibelgesellschaft, Stuttgart

Weiter wurde verwendet:

Übersetzung Hoffnung für alle®, Copyright © 1983, 1996, 2002, 2015 by Biblica, Inc.® (Hfa)

© 2018 **BORN**-Verlag, Kassel

Im Auftrag des Deutschen Jugendverbandes

„Entschieden für Christus“ (EC) e. V.

Printed in Germany – All rights reserved.



Umschlaggestaltung und Satz:

be · Dieter Betz Design-Kommunikation, Frielzheim

Lektorat: Steffi Pfalzer

Illustrationen/Fotos im Buch: Thomas Kretzschmar, Thomas Hürner, Joachim Pfeiffer

Druck und Gesamtherstellung:

Deutscher Jugendverband „Entschieden für Christus“ (EC) e. V.

Bestellnummer 182.592

VORWORT – ZUM UMGANG MIT DEM BUCH

ES GEHT UMS SPIELEN

Spielen ist etwas, was die meisten Kinder gerne tun. Das ist der Grundgedanke für dieses Freizeitprogramm. Auf jeder Freizeit wird gespielt. Es gibt Geländespiele, Brettspiele, Theaterspiele und noch viel mehr, die alle in dieses Freizeitprogramm einbezogen wurden und somit kann man ein Programm gestalten, das nah an der Lebenswelt der Kinder dran ist.

ES GEHT DARUM, GOTT INS SPIEL ZU BRINGEN

In diesem Buch sind sieben Bibelarbeiten zum Lukasevangelium enthalten. Der Aufbau ist immer gleich. Nach einigen kurzen Erklärungen zum Bibeltext wird ausführlich der Verkündigungsteil beschrieben. Dieser Teil wird im Plenum mit allen Teilnehmenden durchgeführt. Er enthält jeweils eine Idee zur Verkündigung, ein Theaterstück, welches den Kerngedanken aufgreift und in die Lebenswelt von Kindern überträgt und passende Spiel- bzw. Aktionsideen. Des Weiteren enthält jede Bibelarbeit fünf Ideen zur Vertiefung. Diese fünf Ideen werden immer in die Rubriken Gespräch, Spiel, Kreatives, Rätsel und Spezial unterteilt.

Die Theaterstücke sind so aufgebaut, dass sie mit wenigen Mitarbeitenden durchgeführt werden können. An einigen Stellen kann man aber auch die Kinder beteiligen, indem sie beim Theaterstück mitspielen dürfen.

Die Elemente zur Vertiefung können gut in kleinen Gruppen von jeweils 8-10 Kindern durchgeführt werden. Diese Kleingruppen geben die Möglichkeit, das Gehörte zu vertiefen und in das Leben der Kinder zu übertragen. Die Kleingruppenzeit bietet eine gute Möglichkeit, Beziehungen zu den Kindern aufzubauen und zu vertiefen. Dabei müssen auch nicht zwingend alle fünf Elemente eingesetzt werden.

Dadurch, dass immer die fünf gleichen Rubriken zur Vertiefung angeboten werden, kann man diese Zeit auch anders gestalten. Man könnte es z. B. so machen, dass es nach jeder Verkündigung im Plenum fünf Stationen gibt. Die Kinder werden dafür in fünf Gruppen eingeteilt und jede Gruppe geht an eine Station. Nach ca. 8 Minuten ertönt ein Signal und die Gruppen gehen zur nächsten Station. Auf



diese Art und Weise haben die Kinder einen starken Methodenwechsel und sind herausgefordert, sich auf verschiedene Art und Weise mit dem Thema auseinanderzusetzen.

Die biblischen Einheiten werden mit einem Familiengottesdienst abgeschlossen, denn es ist gut, wenn am Ende einer Freizeit die Eltern mit einbezogen werden können. Ist das nicht möglich, dann kann man diese Einheit auch gut ohne Eltern als Abschlussgottesdienst der Freizeit verwenden.

Den Rahmen der Bibelarbeiten bildet ein Mensch-ärgere-dich-nicht-Spiel. Jede Bibelarbeit hat einen Gedanken dieses Spieles als Grundlage, der auch am Anfang der Bibelarbeit beschrieben ist (z. B. Losgehen, Rausschmeißen usw.). Man kann im Laufe der Freizeit immer mal wieder auf diesen Zusammenhang hinweisen, dadurch bleibt manches an Inhalten besser in den Köpfen und Herzen der Kinder hängen, weil sie bei allen Spielen genau die Situationen erleben, die in den Bibelarbeiten besprochen werden.

Am Thema Spiel sollte sich auch die Deko des Raumes bzw. der Bühne ausrichten. Es könnte ein großes Mensch-ärgere-dich-nicht-Spielfeld aufgemalt werden. Es können große Spielfiguren aus Pappmaschee gebastelt werden oder ein riesiger Würfel liegt als Deko bereit.

ES GEHT UM SPIELE

Die Nachmittags- und Abendprogramme drehen sich alle um dieses Thema. Dabei sind sie so offen und unterschiedlich gestaltet, dass auch Kinder, die nicht immer spielbegeistert sind, gut mit in das Programm eingebunden werden können.

Viele der Programme sind Bausteine, die für die eigene Gruppe abgeändert werden müssen. Sie sollen aber dazu dienen, eine thematische Freizeit durchführen zu können.

Der Ablauf der Freizeit kann nach folgendem Plan durchgeführt werden:

	Bibelarbeit am Vormittag	Programm am Nachmittag	Programm am Abend
Tag 1			Wir spielen Theater
Tag 2	Vorbereiten Lukas 2,1-20 Die Geburt von Jesus	Olympische Winterspiele	Riesen-Mensch- ärgere-dich-nicht
Tag 3	Losgehen Lukas 5,27-32 Die Berufung von Levi	Der Kreativnach- mittag	Der Abend mit der Kartoffel
Tag 4	Auf dem Weg sein Lukas 8,22-25 Die Sturmstillung	Der Erfinder- nachmittag	Das Mensch-ärgere- dich-nicht-Turnier
Tag 5	Rausfliegen Lukas 19,1-10 Zachäus	Der Fußball- nachmittag	Der Filmabend
Tag 6	Neu anfangen Lukas 15,11-24 Der verlorene Sohn	Stadtrallye	Das Quiz mit Risiko
Tag 7	Entscheiden Lukas 18,18-27 Der reiche Jüngling	Geländespiel: Hinkelsteine für Obelix	Die perfekte Minute
Tag 8	Dranbleiben Lukas 9,18-20 Das Petrus- bekenntnis	Nachmittag des neuen Brettspiels	Abschlussabend: Ein Brief für dich
Tag 9	Familiengottesdienst Ankommen Lukas 24,13-35 Die Emmausjünger		

Ich wünsche euch viel Spaß bei der Gestaltung der Freizeit und hoffe, dass es euch gelingt, Gott ins Spiel zu bringen.

Thomas Kretzschmar

Bibelarbeiten

VORBEREITEN



BIBELTEXT

Lukas 2,1-20: Die Geburt von Jesus



ZIELGEDANKE

Gott bereitet seinen Plan mit uns Menschen vor, indem er Jesus auf die Erde schickt.



ÜBERTRAGUNG ZUM THEMA SPIEL

Ein Spiel muss vorbereitet werden.



GEDANKEN ZUM BIBELTEXT

Diese Geschichte ist vielen bekannt, aber gerade wenn sie in einer anderen Jahreszeit (z. B. auf einer Sommerfreizeit) behandelt wird, können die Teilnehmenden die Weihnachtsgeschichte ganz neu erleben. Wenn dieses Ereignis nicht stattgefunden hätte, dann hätten die anderen Geschichten mit Jesus auch nicht stattfinden können. Gott wird Mensch – das ist der Ausgangspunkt für das Rettungswerk Gottes. Damit bereitet er alles vor, was kommt, angefangen von der Taufe, den Reden und Taten von Jesus, bis hin zu seiner Leidensgeschichte, seinem Tod und der Auferstehung.

Lukas stellt diese Geschichte in den historischen Kontext, indem er das Geschehen zeitlich deutlich einordnet. Das Gesetz der Volkszählung hat zur Folge, dass sich Menschen auf den Weg machen, um an ihre Geburtsorte zu reisen. Das tun Maria und Josef auch und so geschieht es, dass die Geburt von Jesus in Bethlehem stattfindet. Die Geburt an sich wird als reine Information berichtet.

Viel spektakulärer ist das, was danach passiert. Die Hirten auf den Feldern bei Bethlehem erfahren als erste davon, dass Jesus geboren wurde. Das ist erstaunlich, denn die Hirten waren von den frommen Israeliten verachtet und Hirten waren auch vor Gericht als Zeugen nicht anerkannt. Die Engel kommen zu den Hirten und deren erste Reaktion ist Furcht. Einer der Engel reagiert mit einem Trostwort darauf und dann fasst er die gesamte Weihnachtsbotschaft zusammen: Euch ist heute der Heiland geboren.

Die Reaktion der Hirten ist klar. Sie wollen den Wahrheitsgehalt der Aussage

Bibelarbeiten

überprüfen und finden tatsächlich alles so, wie es von den Engeln gesagt wurde. Dieses Erlebnis an der Futterkrippe hat Auswirkungen. Zum einen sagen die Hirten allen Menschen diese frohe Botschaft weiter und zum anderen loben sie Gott. Das Erleben der Geburt von Jesus hat Auswirkungen – in Richtung der Menschen und in Richtung Gott.



ÜBERBLICK ÜBER DIE EINHEIT

- Spiel: Schafrennen
- Theaterstück
- Spiel: Banane essen bei Kerzenschein
- Verkündigung: Erzählen der Geschichte mit Krippenfiguren
- Spiel: Einen Weg finden
- Elemente zur Vertiefung



SPIEL: SCHAFRENNEN

Mindestens 2 Teams treten gegeneinander an. Jeder Teilnehmende erhält ein Trinkröhrchen und außerdem werden noch mehrere Wattepads benötigt (mindestens 10 pro Mannschaft). Diese Pads sind die Schafe, die ein Rennen veranstalten. Es wird eine Start- und eine Ziellinie markiert. Die Teammitglieder verteilen sich auf der Strecke und die Aufgabe besteht nun darin, die Wattepads von der Start- zur Ziellinie durchzureichen. Dabei dürfen die Pads nicht mit den Händen angefasst werden, sondern das Trinkröhrchen wird in den Mund genommen und die Pads werden angesaugt. Gewonnen hat das Team, welches als erstes alle Schafe hinter die Ziellinie gebracht hat.

Der Leiter erklärt das Spiel. Dabei merkt er aber, dass er die Pads vergessen hat, er geht noch einmal los und holt sie. Dann merkt er, dass er nicht genügend Trinkröhrchen dabei hat. Er muss also noch einmal los und das restliche Material holen.

Übertragung zum Thema

Manche Dinge müssen gut vorbereitet sein, dann klappen sie besser. Wir werden das heute noch an einigen weiteren Stellen sehen. Achtet doch einmal darauf.



THEATERSTÜCK

Mitspieler: Lea und Leon, Postbote

Requisiten: Tisch, der gedeckt wird mit Gläsern, Keksen, Cola usw.; große Papiertüte; Paket



Ein Tisch steht in der Mitte. Lea bereit darauf alles für eine Feier für Leon vor.

Lea: Hoffentlich klappt das alles. Ich glaube, Leon wird sich freuen. Leon spielt doch so gerne Tischtennis und jetzt ist er seit zwei Jahren im Verein und das muss

Bibelarbeiten

gefeiert werden. So, was brauche ich noch? Cola und Gläser habe ich, Cola ist nämlich das Lieblingsgetränk von Leon – auch wenn er es zu Hause nicht immer trinken darf. So, zu essen gibt es Kekse, die habe ich extra gebacken.

Es klingelt.

Lea: Was soll denn das? Das wird doch nicht etwa Leon sein. Was will der denn jetzt schon? Das ist doch viel zu früh. Nein, ich kann jetzt noch nicht aufmachen. Die Kekse muss ich noch schnell holen. Nein, die stell ich jetzt noch nicht hin, die bring ich dann erst rein, wenn Leon da ist. – Mist, er ist doch schon da! Außerdem brauche ich noch etwas, was ihn an sein geliebtes Tischtennis erinnert. Am besten einen Pokal – aber Leon hat noch nie einen Pokal gewonnen. Vielleicht hätte ich ihm lieber einen Pokal backen sollen! Aber wie geht das überhaupt? Ob sich Leon über einen gebackenen Pokal freuen würde?

Es klingelt wieder.

Lea: Ich habe noch so viele Ideen und nun kommt er schon. Ich kann ihn doch nicht einfach vor der Tür stehen lassen, bloß weil ich mit den Vorbereitungen noch nicht fertig bin. Wenn ich jetzt nicht öffne, dann geht er wieder und dann sind meine Vorbereitungen völlig umsonst gewesen. Vielleicht nehme ich eine Tüte und stülpe sie ihm über den Kopf, dann ist er überrascht und sieht nicht, was ich vorbereitet habe. Ich setze ihn einfach auf einen Stuhl und dann muss er warten, bis ich fertig bin. Das ist ein guter Plan, ich brauche nur noch eine Tüte!

Es klingelt wieder.

Lea: Zum Glück, da ist eine Tüte. Jetzt geht es los! Mein Plan wird in die Tat umgesetzt!

Lea geht mit der Tüte zur Tür und will dem Gast die Tüte über den Kopf ziehen. Da merkt sie, dass der Postbote vor der Tür steht.

Postbote: Was soll das? Willst du mich einfangen? Hast du eine Postbotenfalle gebaut? Das kommt mir gar nicht in die Tüte.

Lea steht sprachlos daneben.

Postbote: Anstatt dir solche dummen Dinge auszudenken, hättest du lieber schneller die Tür aufmachen können. Ich habe noch mehr Pakete auszutragen. Wenn alle so langsam wären wie du, würden manche ihr Paket erst um Mitternacht bekommen. Ich brauche noch eine Unterschrift!

Lea: (*stottert*) Entschuldigung – das wollte ich nicht – ich habe gedacht, dass Leon ...

Postbote: Jetzt halte keine langen Reden, sondern unterschreib einfach. Dann bin ich wieder weg und du kannst weiter hier rumstehen.

Lea unterschreibt, der Postbote geht.

Bibelarbeiten

Lea: Man, war das peinlich. Mit meinen Vorbereitungen bin ich auch nicht weitergekommen! So, jetzt mal durchatmen! Ganz in Ruhe. Was muss ich noch tun? Ich wollte einen Pokal für Leon backen. Quatsch! Das funktioniert nicht! Am besten, ich schreibe eine Liste und schreibe alles auf, was ich noch machen muss, bis Leon kommt.

Es klingelt.

Lea: Upps, der Postbote hat wohl was vergessen.

Sie öffnet die Tür. Leon kommt herein.

Lea: Du, Leon?

Leon: Du hast mich aber auch schon freudiger begrüßt. Natürlich ich! Du hast mich für heute Nachmittag eingeladen. Und jetzt bin ich da, zwar 3 Minuten zu spät, aber immerhin fast pünktlich.

Lea: Also ich bin noch gar nicht mit den Vorbereitungen fertig.

Leon: Macht nichts. Dann helfe ich dir einfach.

Was musst du denn noch tun?

Lea: Eine Liste schreiben mit den Aufgaben, die ich zu erledigen habe und einen Pokal backen.

Leon: Einen Pokal backen? Wofür denn das?

Lea: Na für dich, du hast doch heute Jubiläum – zwei Jahre bist du schon im Tischtennisverein und das wollte ich mit dir feiern.

Leon: Den Pokal würde ich lieber selbst gewinnen.

Lea: Das glaub ich dir, aber ich habe Kekse für dich gebacken.

Leon: Echt? Danke. Das ist toll! Er geht zum Tisch. Und wie ich sehe, hast du auch schon ganz viel vorbereitet. Das hast du alles für mich gemacht? Und sogar Cola hast du besorgt. Vielen Dank. Du hast doch alles vorbereitet!

Lea: Noch nicht ganz. Aber lass uns jetzt einfach feiern!

Sie setzen sich an den Tisch und essen.



SPIEL: BANANE ESSEN BEI KERZENSCHNITT

Einleitung: Für das nächste Spiel habe ich alles vorbereitet und ihr werdet merken, dass das viel besser klappen wird als das erste Spiel.

Die benötigten Materialien sind: Bananen, Streichhölzer und Kerzen

Sie müssen wirklich griffbereit liegen.

2 Spieler sitzen sich an einem Tisch gegenüber. Sie haben vor sich eine Banane, eine brennende Kerze und eine Schachtel Streichhölzer. Das Startzeichen erfolgt. Die beiden Spieler haben die Aufgabe, die Banane aufzuessen. Sie dürfen aber nur essen, wenn die Kerze brennt. Das heißt, ein Spieler darf dem anderen die Kerze auspusten und er darf erst weiteressen, wenn die Kerze wieder brennt. Gewonnen hat der Spieler, dessen Banane als erstes aufgegessen ist.



VERKÜNDIGUNG

Ich will euch heute von einer besonderen Vorbereitung berichten und deshalb habe ich etwas für euch vorbereitet.



Der Leiter stellt einen Karton in die Mitte (im Karton befinden sich Krippenfiguren: Maria, Josef, Baby Jesus, Ochse und Esel, Hirten und Schafe, sowie ein Spiegel).

Der Karton wird gemeinsam ausgepackt. Immer ein Teilnehmender kann nach vorn kommen und eine Figur herausnehmen. Man sollte darauf achten, dass die Figuren in einer sinnvollen Reihenfolge ausgepackt werden, also Jesus zuerst, dann Maria und Josef, Ochse und Esel, danach die Hirten und am Schluss der Spiegel. Wenn eine Figur oder eine Figurengruppe ausgepackt ist, werden die Kinder gefragt, was ihnen zu der Figur einfällt und wie sie stehen soll. Danach wird die Figur vorgestellt und dabei die Geschichte erzählt.

Jesus

Das ist Jesus. Der neugeborene Jesus. Ja, ihr habt richtig gehört, heute geht es um den neugeborenen Jesus, heute ist Weihnachten. Wenigstens in unserer Geschichte. Jesus wurde geboren und damit begann eine ganz spannende Lebensgeschichte. Davon werden wir in dieser Woche noch einiges erfahren. Heute geht es aber um das Baby Jesus. Wir stellen es in die Mitte, weil Weihnachten Jesus im Mittelpunkt steht, auch wenn wir das manchmal vergessen.

Josef

Josef war der Vater von Jesus. Klar. So klar war das aber nicht, denn er hatte einige Monate vor der Geburt Merkwürdiges erlebt. Seine Verlobte Maria kam zu ihm und sagte: „Ich bekomme ein Baby.“ Josef hatte noch nie mit Maria geschlafen und so war klar, dass er nicht der Vater war. Er wollte darum Maria verlassen, doch da griff Gott ein und sagte: „Josef, ich kann verstehen, dass du sauer auf Maria bist. Du brauchst ihr aber keine Vorwürfe zu machen. Ich bin der Vater und ich habe mit dem Kind etwas Großes vor. Das Kind ist mein Kind und ich habe es auf die Erde geschickt, um die Menschen zu retten.“ Josef verstand nicht alles, aber er vertraute auf Gott.

Maria

Sie hatte auch Merkwürdiges erlebt. Sie arbeitete zu Hause in der Küche und dachte an ihre Ehe mit Josef. Da stand plötzlich ein Engel bei ihr. Er sagte: „Du wirst einen Sohn bekommen, den sollst du Jesus nennen.“ Das war ein Schock. Maria hatte Einwände und verstand nicht alles. Der Engel erklärte es ihr.

Nachmittagsprogramme

Bastmatten bedrucken

Jeder Teilnehmende braucht eine Bastmatte (Strandmatte), die er auf seine persönliche Art und Weise gestaltet. Am besten ist es, wenn sich die Teilnehmenden wiederkehrende Formen (Kreise, Sterne, Palmen) als Schablonen zurechtschneiden und diese auf die Matte legen. Eine andere Möglichkeit ist, die Formen mit Malerabdeckband abzukleben. Diese Art und Weise eignet sich vor allem, wenn man gerade Linien als Muster verwenden will. Eine dritte Möglichkeit ist, frei auf die Matte zu malen. Nun malt man mit Acrylfrabe die Matte an. Bei den verwendeten Schablonen muss man vor allem darauf achten, dass sie beim Anmalen nicht verrutschen. Nun muss man nur noch warten, bis die Farbe getrocknet ist, und dann hat jeder eine individuelle Matte.

Taschentuchspender

Hierfür wird eine Papiertuchbox (z. B. Kleenex-Box) mit Gipsbinden eingepackt. Dazu schneidet man die Gipsbinden in kleine Stücke, taucht sie in Wasser und klebt diese Gipsstreifen auf die Box.

Nun müssen die Gipsbinden trocknen. Oben muss noch ein Loch hinein geschnitten werden, damit die Tücher auch herausgezogen werden können. Im letzten Arbeitsschritt wird die Box noch schön bemalt.

Riesenmikado bauen

Für ein Spiel braucht man ca. 25 Rundstäbe, Durchmesser 1 cm und Länge ca. 1 m. Diese Stäbe werden leicht angespitzt, das geht mit einem Messer oder einem großen Spitzer. Im nächsten Schritt werden die Mikadostäbe mit Farbstreifen in unterschiedlichen Farbkombination bemalt.

Am besten nimmt man ein kleines Mikado als Vorlage oder man überlegt sich eigene Farbkombinationen. Die Streifen werden mit Malerkrepp abgeklebt und dann bemalt. Wenn die Farbe getrocknet ist, wird das Krepp abgezogen und das Spiel kann beginnen. Ein Riesenmikado kann auch gut von einem Team gemeinsam gestaltet und danach gespielt werden.

Arbeiten mit Speckstein

Jeder erhält ein Stück Speckstein und kann daraus eine Figur, einen Kerzenständer, einen Anhänger oder etwas Ähnliches gestalten. Als Werkzeuge benötigt man Sägen, Raspeln und Feilen, Bohrer und Nassschleifpapier.

Zuerst wird ein Stück Speckstein zurecht gesägt und dann mit den Raspeln und Feilen bearbeitet. Für den Anhänger wird ein kleines Loch in den Stein gebohrt, durch das man später ein Lederband ziehen kann. Danach wird das Kunstwerk mit Schleifpapier bearbeitet. Dafür nimmt man zunächst Papier mit grober Kör-

Nachmittagsprogramme

nung und dann sehr feines Papier. Damit eine Staubbildung vermieden wird, sollte man Nassschleifpapier verwenden. Am Schluss kann man den fertigen Stein noch mit Handcreme oder Öl mehrmals einreiben, dadurch kommt die Struktur des Specksteins besser zur Geltung.

Tipp: Wenn möglich sollte man den Speckstein im Freien bearbeiten, da eine starke Staubentwicklung stattfindet.

ERFINDERNACHMITTAG

Passend zum Thema des Tages werden alle Teilnehmenden in kleine Gruppen eingeteilt und erhalten verschiedene Aufgaben, bei denen sie gemeinsam etwas erfinden müssen. Die in den Beschreibungen der Aktionen angegebenen Zeiten sind Richtwerte, die an die Gruppen angepasst werden müssen.

Wenn die Teams schon vor der festgesetzten Zeit fertig sind, kann die Auswertung auch schon eher beginnen. Wenn viele Teams nach der Zeitvorgabe noch nicht fertig sind, kann man auch noch etwas Zeit zur Verfügung stellen.

Bei diesen Aktionen geht es in erster Linie nicht um das Gewinnen, sondern darum, dass kreative Ideen umgesetzt werden.

FLUGOBJEKTE BAUEN

Jede Gruppe erhält 25 Plastiktrinkröhrchen, 1 Rolle Tesaband und 1 rohes Ei. Außerdem erhält jedes Team noch 1 Schere, um das Band und evtl. die Trinkröhrchen abschneiden zu können.

Die Aufgabe besteht darin, ein Fluggerät für das Ei zu bauen. Dazu hat die Gruppe ca. 30 Minuten Zeit. Es darf dabei kein weiteres Material verwendet werden, sondern nur die Dinge, die der Gruppe ausgehändigt worden sind.

Nach der Bauzeit treffen sich alle Gruppen wieder und probieren ihre Flugobjekte aus. Dazu lässt ein Gruppenmitglied das eingepackte Ei aus einem Fenster in der 1. Etage eines Hauses fallen. Hält das Ei den Fall aus oder ist es kaputt?

TURM BAUEN

Jede Gruppe erhält 25 DIN-A4-Blätter Papier und 20 Wäscheklammern. Die Aufgabe besteht darin, aus diesen Gegenständen einen Turm zu bauen, der möglichst hoch ist und der alleine steht.

Auch für diese Aufgabe sollte man sich ca. 20 bis 30 Minuten Zeit nehmen. Nachdem diese Zeit vorbei ist, wird gemessen, wer den höchsten Turm gebaut hat.

Abendprogramme

Station 8: Gegenstände mit dem gleichen Anfangsbuchstaben

Die Gruppe hat die Aufgabe, so viele Gegenstände wie möglich herbeizubringen, die mit einem bestimmten Buchstaben beginnen. Dazu hat die Gruppe 90 Sekunden Zeit.

Material: Stoppuhr

1. Runde Buchstabe D
2. Runde Buchstabe R
3. Runde Buchstabe O

Bewertung:	1-2 Gegenstände	1 Feld
	3-4 Gegenstände	2 Felder
	5-7 Gegenstände	3 Felder
	8-10 Gegenstände	4 Felder
	11-14 Gegenstände	5 Felder
	mehr als 14 Gegenstände	6 Felder

Station 9: Turmbau

Die Gruppe hat die Aufgabe, so viele Streichhölzer wie möglich auf eine Flasche zu stapeln. Dazu hat sie 1 Minute Zeit.

Material: Streichhölzer, Flasche, Stoppuhr

Bewertung:	bis 10 Streichhölzer	1 Feld
	11-20 Streichhölzer	2 Felder
	21- 35 Streichhölzer	3 Felder
	36-50 Streichhölzer	4 Felder
	50-65 Streichhölzer	5 Felder
	mehr als 65 Streichhölzer	6 Felder

Station 10: Streichholzzielwerfen

Auf dem Boden wird mit Tesakrepp ein Viereck abgeklebt. Die Gruppe hat die Aufgabe, von einer Startlinie aus, Streichhölzer in dieses Viereck zu werfen. Jeder Teilnehmende hat 4 Streichhölzer. Es zählt die Stelle, wo die Streichhölzer liegen bleiben.

Material: Tesakrepp, Streichhölzer

Bewertung:	0-1 Treffer	1 Feld
	2-5 Treffer	2 Felder
	6-10 Treffer	3 Felder
	11-16 Treffer	4 Felder
	17-22 Treffer	5 Felder
	mehr als 22 Treffer	6 Felder