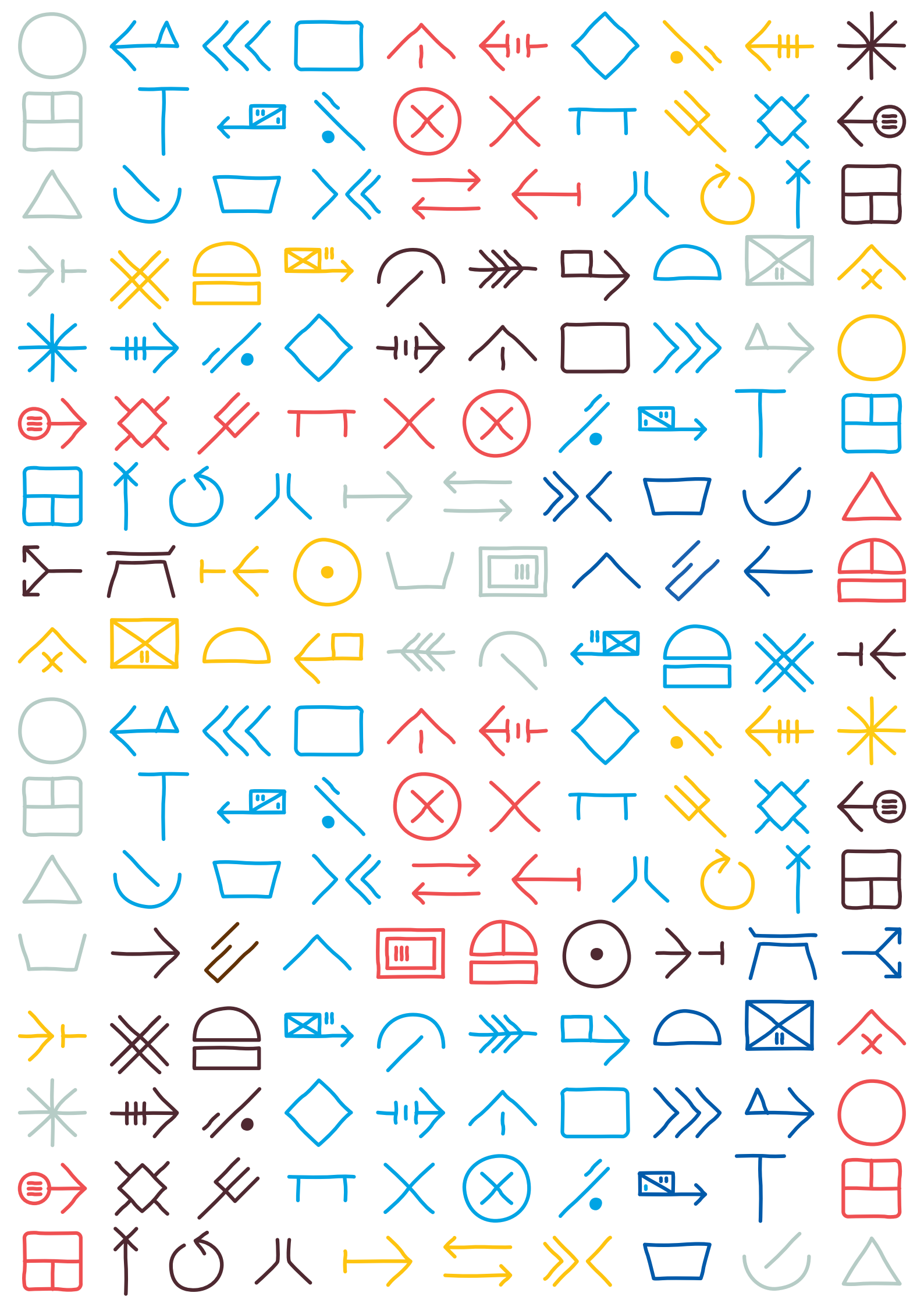
VERBAND CHRISTLICHER
PFADFINDERINNEN UND
PFADFINDER

Wie die Angst kam

Teil 6 der Spielidee Dschungelbuch
Aus der Reihe: Kinderstufe im VCP

Kinder



Inhaltsverzeichnis

Geschichte: Wie die Angst kam 4

Gruppenstundenvorschläge 7

Anhang: Vorlage Elefant 38

Anhang: Nahrung und Feinde der Tiere im Dschungel 39

Anhang: Schematischer Naturkreislauf im Dschungel 40

Anhang: Rezepte für Gruppenstundenvorschlag 6 41

Anhang: Origamivorlage Seerose 42

Anhang: Lieder 43

Impressum 50

Wie die Angst kam

Der nächste Sommer war sehr heiß und trocken. Ikki, das Stachelschwein, das mit seiner Nahrung sehr anspruchsvoll war, merkte es als erstes. Seine Lieblingswurzeln wurden immer seltener. Eine große Dürre kündigte sich an. Aufgeregt berichtete er den anderen Dschungeltieren davon. Doch Mowgli, Balu und die anderen glaubten ihm nicht, schließlich wusste sie, dass Ikki gerne flunkerte. Erst als Balus Lieblingsbaum kaum noch Blüten trug, und die wenigen Blüten ganz klein waren, schenkten sie Ikkis Worten Glauben.

Es regnete nicht und die Flüsse führten immer weniger Wasser. Alles verdorrte, es war unerträglich heiß und der Dschungel bot immer weniger Schutz vor der Sonne. Wasserstellen versiegten und die Blätter der Bäume fielen vertrocknet zu Boden. Die Tiere fanden immer weniger Nahrung, sie wurden schwächer und schwächer. Auch die Menschen auf den Feldern und deren Tiere litten unter der Hitze. Tschil war der Einzige, der im Überfluss lebte. Als Aasfresser fand er immer mehr Nahrung. Aber er nutzte seine Kraft auch, um Erkundungsflüge zu unternehmen und den anderen Tieren davon zu berichten.

Mindestens drei Tagesflüge in alle Richtungen war das Hitzegebiet groß, gab Tschil zu bedenken. Zu groß für die Tiere am Boden, um das Revier zu wechseln. So mussten sie hier ausharren und fressen was sie fanden: Würmer, Rinde, trockenes Gras. Selbst im Hauptstrom des Waingunga wurde das Wasser immer weniger und in der Mitte des einst so reißenden Stromes befand sich nur noch ein kleines Rinnsal. Als ein langer schmaler Felsen sichtbar wurde, wusste Hathi, der Meister des Dschungels, dass er den Friedensfelsen sah.

Darauf erhob er seinen Rüssel und verkündigte laut den Wasserfrieden. Die Tiere des Dschungels vernahmen den Ruf und gaben ihn weiter, so dass bald der ganze Dschungel vom Wasserfrieden wusste. Bestand der Wasserfriede, konnte jedes Tier ohne Angst am Felsen trinken. Weil Trinken wichtiger als Nahrung ist, verbot das Dschungelgesetz bei Strafe, jedem Tier, an der Tränke zu töten. So trafen sich alle Tiere des Dschungels am Friedensfelsen, um ihren Durst zu stillen, sich Kühlung zu verschaffen und Neuigkeiten auszutauschen. Alle Tiere gemeinsam. Auf der einen Seite tranken die Pflanzenfresser und auf der anderen die Fleischfresser. Denn auch wenn Friede war, so ganz traute man sich doch nicht.

Da erschien Shir Khan an der Wasserstelle. Er genoss für eine Weile den Schrecken, den er verbreitete. Als er schließlich trank, färbte sich das Wasser rund um seine Schnauze rot. Unruhe wogte durch die Reihen der Tiere: »Menschen, er hat Menschen getötet!« »Menschen zu töten, in so schlimmer Zeit!«, Baghira schüttelte sich angewidert. »Kam dir kein anderes Wild über den Weg?« »Ich töte nicht aus Hunger, sondern aus Zeitvertreib«, erwiderte Shir Kahn. »Du hast aus Zeitvertreib getötet?«, fragte Hathi ruhig. »Ja«, erwiderte Shir Khan »mein Recht war es und meine Nacht.« Die Tiere gerieten in Aufruhr und Hathi forderte Shir Khan auf, schnell zu trinken und dann zu verschwinden. Mowgli, der die Szene beobachtete, hatte viele Fragen. Er hatte gelernt, dass Menschen zu töten eine Schande war. Warum sprach Shir Khan davon, dass es sein Recht wäre? Galten nicht für alle die gleichen Dschungelgesetze?

Diese Fragen beschäftigten Mowgli, aber erst nach einer Weile hatte er den Mut, sie Hathi zu stellen. Die anderen Tiere kamen neugierig zusammen, denn im Dschungel sind alle begierig darauf, Neuigkeiten zu erfahren. Und so erzählte Hathi die Geschichte des Urvaters der Elefanten, der den Dschungel geschaffen hatte.

Damals, vor sehr vielen Elefantenleben, waren alle Tiere Pflanzenfresser und lebten friedlich und glücklich zusammen. Sie wussten nichts von der Existenz des Menschen und fürchteten ihn deshalb auch nicht. Tha, der Urvater der Elefanten, war so sehr mit dem Erschaffen von Seen, Flüssen und weitläufigen Dschungelgebieten beschäftigt, dass er oft tagelang unterwegs war. Für diese Zeit, wenn er nicht da war, bestimmte er den Tiger zum Richter über

den Dschungel. Vor ihn sollte das Dschungelvolk seine Streitigkeiten bringen. Der Tiger war zu dieser Zeit riesig groß, beinahe so groß wie der Elefant und hatte ein ganz gelbes Fell. Auch er fraß wie alle Tiere nur Pflanzen und war schlau. Dafür schätzten ihn die anderen Tiere.

Eines Tages kamen zwei Böcke zu dem Tiger, sie hatten einen Streit und der Tiger sollte entscheiden, wer von ihnen Recht hätte. Die beiden waren so in ihren hitzigen Streit vertieft, dass der eine mit seinen Hörnern den Tiger traf. Da geriet der Tiger in Wut, vergaß sich und biss den Bock in den Nacken, so dass der Bock starb. Die Aufregung unter den Tieren war groß, noch nie war ein Tier des Dschungelvolkes durch den Angriff eines anderen gestorben. Dem Tiger verwirrte der Geruch des Blutes die Sinne. Er flüchtete in die Sümpfe. Die anderen Tiere, nun ohne einen Richter, fingen an sich zu streiten und gegenseitig zu bekämpfen.

Als Tha zurückkam, herrschte großes Chaos. Er versuchte herauszufinden, was geschehen war, doch keiner konnte oder wollte ihm sagen, wer den Bock getötet hatte und somit das große Chaos angerichtet hatte, denn der Blutgeruch verwirrte alle. Tha war ratlos, da kein Tier sprechen wollte. Deshalb gab er den Pflanzen, den Lianen und tief hängenden Zweigen, den Auftrag, den Mörder zu kennzeichnen. Um die anderen Tiere wieder in Sicherheit zu wissen, bestimmte er außerdem einen neuen Richter. Der Affe sollte dieses Amt übernehmen und Tha widmete sich wieder der Erschaffung neuer Täler, Berge und Flüsse. Der Affe war aber immer zu Späßen aufgelegt, hielt sich an keine Absprachen und veralberte die meiste Zeit die Ratsuchenden. Als Tha zurückkam, herrschte wieder Chaos. Nun wurde er zornig: »Der erste Meister brachte den Tod, der zweite die Schande. Jetzt ist es an der Zeit, dass ihr die Angst kennenlernt. Und wenn ihr die Angst gefunden habt, wird sie eure neue Meisterin sein.« »Wer ist die Angst?« fragten die Tiere. »Geht los und suchet, bis ihr sie findet!« antwortete Tha. So machten sich die Tiere auf die Suche. Schließlich fanden die Büffel die Angst. Sie erzählten, die Angst säße in einer Höhle, wäre unbehaart und liefe nur auf den Hinterbeinen. Die anderen ließen sich von den Büffeln zur Höhle führen.

Als die Angst die vielen Tiere bemerkte, kam sie heraus und schrie ganz laut. Da bekamen die Tiere Angst. Große Angst. Die Angst war ihre neue Meisterin und Richterin geworden und so gab es in der kommenden Nacht keine große Gemeinschaft mehr. Das Dschungelvolk hatte sich aufgeteilt. Jede Tierart suchte sich ein eigenes Lager, denn nur so, dachten sie, könnte die Angst ferngehalten werden. Zur gleichen Zeit erreichte den Tiger im Sumpf die Nachricht, dass die Angst nun die Meisterin des Dschungels sei. Da tönte er laut, dass er der Angst das Genick brechen werde. So machte er sich auf den Weg zu ihrer Höhle. Als er an den Lianen und Zweigen vorbei kam, erfüllten diese Thas Auftrag und streiften mit ihren Ästen den Tiger und zeichneten so braune Streifen auf sein Fell. Und diese Streifen tragen seine Kinder und Kindeskinder bis zum heutigen Tag. Als der Tiger an der Höhle der Angst ankam, rief er nach ihr. Die Angst kam heraus und beschimpfte ihn als das gestreifte Wesen, das nachts herum streife. Der Tiger war beleidigt, aber er fürchtete sich vor dem Blick des haarlosen Wesens und rannte vor Angst zurück in den Sumpf. Dort heulte er schrill und so lange, bis Tha kam und ihn fragte, warum er so unglücklich sei. Der Tiger berichtete, dass die haarlose Angst ihn beleidigt hatte und ihm, wohl wegen dem Schlamm auf seinem Fell, einen dermaßen unpassenden Namen gegeben hatte. Da empfahl Tha dem Tiger, zu schwimmen und sich anschließend im Gras zu rollen. Der Tiger ging zum Wasserloch und badete, anschließend rollte er sich im Gras, doch die Streifen wollten nicht verschwinden.

Da verstand Tha, was es mit den Streifen auf sich hatte. »Du hast den Bock getötet!« hielt er dem Tiger vor. »Mit dem Tod hast du die Angst in den Dschungel gebracht. Die Tiere des Dschungels fürchten nun einander, so wie du den Haarlosen fürchtest.« Der Tiger wollte nun wieder Richter des Dschungels sein, aber das konnte er nicht mehr werden, denn die Tiere hatten nun schreckliche Angst vor ihm. Der Tiger hätte gerne gehabt, das alles wie früher würde. Doch dafür war es zu spät. Die Angst war nun Meisterin im Dschungel. Aber Tha versprach dem Tiger und allen seinen Kindeskindern, dass sie in einer Nacht im Jahr ohne Furcht leben könnten und in dieser Nacht die haarlose Angst, der Mensch, sich dafür vor dem Tiger fürchten müsse. Doch Tha wies den Tiger auch

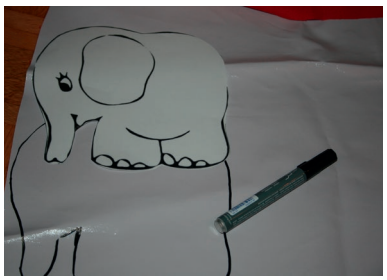
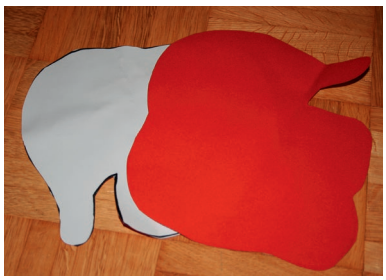
an, in dieser Nacht Gnade mit den Menschen zu haben, denn schließlich wisse er nun selber, was es heißt, Angst zu haben. Daraufhin zog der Tiger alleine durch den Dschungel.

Eines Nachts begegnete er wieder einem Menschen und dieser fiel vor ihm voller Angst auf den Boden. Da wusste der Tiger, dass es seine Nacht war und er tötete den Menschen, denn er war immer noch zornig auf ihn. Als Tha davon erfuhr, war er aufgebracht über die Dummheit des Tigers. Der Tiger wiederum verstand die Wut des Elefanten nicht und fragte: »Kann nicht alles wieder werden wie früher? Jetzt wo, ich die Angst getötet habe?« Tha erklärte dem Tiger, dass es nicht nur einen Menschen gäbe, sondern sehr viele: »Und nun hast du den Menschen das Töten beigebracht«. Kaum hatte er dies gesagt, kam ein Mensch mit einem Speer, den er nach dem Tiger warf. Entsetzt rannte der Tiger weg. Die anderen Tiere bekamen noch größere Angst, denn sie wussten nun, dass der Mensch auch aus der Ferne töten konnte. Eine Nacht in jedem Jahr aber haben die Tiger ihre alte Macht zurück und die Menschen fürchten sich vor ihnen. Und in dieser einen Nacht tötet der Tiger einen Menschen, weil er meint, dass der Mensch die Schande über ihn gebracht hat.

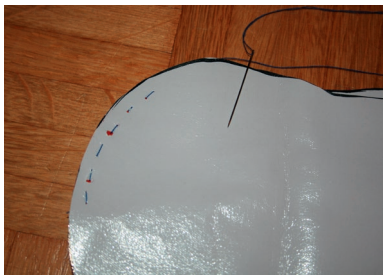
Damit beendete Hathi seine Geschichte. »Aber warum fraß der Tiger danach nicht wieder Pflanzen?« wollte Mowgli noch wissen. Hathi antwortete, dass der Tiger so wütend auf die Lianen war, die ihm die verräterischen Streifen gemalt hatten, dass er sie nie wieder anrühren wollte. Aus dieser Geschichte zog Tha die Konsequenz, seine Nachfahren, die Elefanten zu den Meistern des Dschungels zu machen.

Gruppenstundenvorschlag 1

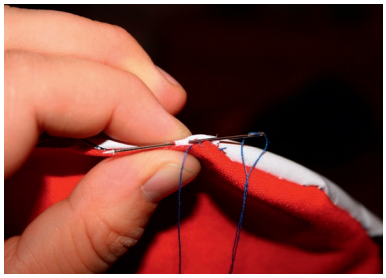
Ziel: Die Kinder trainieren ihre Feinmotorik und lernen eine Handwerkstechnik kennen. Zudem haben sie durch das Fertigstellen des Kissens ein Erfolgserlebnis.

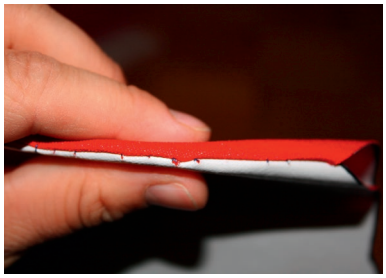
Dauer	Beschreibung	Material
5 Min	Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenritual Programmvorstellung Thema: Freundschaft	
10 Min	Spiel: Staffellauf Es werden zwei Mannschaften gebildet. Ein Spielfeld wird abgesteckt. An einem Ende des Spielfeldes stehen die Kinder, am anderen Ende des Spielfeldes liegen die Nähutensilien, die für das folgende Kreativangebot gebraucht werden. Sie sind gleichmäßig auf zwei Stapel verteilt. Nun darf das jeweils erste Kind der Gruppe losrennen und ein Teil holen. Ist das erste Kind zurück bei seiner Gruppe, darf das zweite Kind los. Ziel ist es, möglichst viele Einzelteile für seine Mannschaft zu holen. Es darf aber immer nur ein Teil transportiert werden. Alles, was am Ende auf den Stapeln liegen bleibt, nachdem eine Mannschaft schon durch ist, darf nach dem Spiel geholt werden. Bitte die Nadeln dabei **nicht** verwenden.	
70 Min	Kreatividee: Elefantenkuscheltier nähen Die Vorlage des Elefanten einmal auf den Frotteestoff und seitenverkehrt auf den Baumwollstoff abmalen. Nun die Elefanten vorsichtig ausschneiden. Danach die beiden Zuschnitte auf links aufeinander legen – die Rückseiten der Stoffe liegen außen.  	Elefantenvorlage (siehe Anhang) Frotteestoff in bunten Farben, (Baumwoll-) Stoffreste, Nadel und Faden, Füllwatte Stickgarn für das Auge. Tipp: Statt Frotteestoff von der Rolle bunte Handtücher und statt Füllwatte das Inlett eines Kopfkissens nehmen. Ist beides günstiger.

Als Wendeöffnung bleibt der Bauch offen. Am besten zeichnen sich die Kinder mit einem Stift zwei Markierungen zwischen den Füssen an, zwischen denen sie nicht nähen. Nun wird mit Nadel und Faden das Ganze zusammengenäht.



Dabei dürfen die Stiche nicht zu groß werden, damit keine Lücken entstehen.
Tipp: Die Kinder einfach zwei Mal rund herum nähen lassen.
Nun wird der Elefant durch die Öffnung gewendet und mit Füllwatte ausgestopft.
Dann muss die Wendeöffnung noch geschlossen werden. Dies geht am besten mit einem Blindstich





Hierbei brauchen die Kinder unter Umständen Hilfe.
Im Anschluss können noch Augen, Ohren etc. aufgestickt werden.
Hinweis: Dies ist eine Grundanleitung und kann beliebig erweitert werden: Anbringen eines Schwanzes, Aufkleben von Perlen und Stoffresten als Sattel und Zaumzeug, oder das Bemalen mit Stoffmalfarben sind möglich. Der Elefant kann auch in unterschiedlichen Größen genäht werden. Je aufwändiger das Kissen wird, desto mehr Zeit sollte hierfür eingeplant werden. Gegebenenfalls braucht es noch eine zweite Gruppenstunde, um das Kissen zu beenden.

5 Min **Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung**

Gruppenstundenvorschlag 2

Ziel: Den Kindern wird die Bedeutung von Wasser und Nahrung bewusst.

Dauer	Beschreibung	Material
5 Min	Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenritual Programmvorstellung Thema: Nahrungsmangel	
20 Min	Spiel: Immer weniger Mindestens drei Kinder werden zu Tieren des Dschungels (Es bieten sich vor allem Affe, Elefant, Bär, Fledermaus, Tiger, Schlange, Panther, Stachelschwein, Wolf an, da sie in der Geschichte des Dschungelbuchs vorkommen.) Diese stellen sich im Kreis auf. In der Mitte des Kreises stehen »Wasser« und »Nahrung« (zwei Kinder). Die restlichen Kinder erhalten Seile. Um mit den Seilen Wasser oder Nahrung zu transportieren müssen sie zu »Wasser« und »Nahrung« laufen. »Wasser« und »Nahrung« binden ihnen Knoten in die Seile. Achtung: Es kann entweder Wasser **oder** Nahrung transportiert werden. Mit ihrem Knoten laufen die Kinder dann zu einem der Tiere, das nach Wasser/Nahrung ruft. Das Tier »trinkt« oder »frisst« indem es den Knoten aus dem Seil entfernt. Der »Überbringer« kann wieder loslaufen, um sich eine neue Fracht zu holen und sie den hungrigen und durstigen Tieren zu bringen. Die Tiere dürfen und sollen lautstark nach ihren Bedürfnissen verlangen! Nach kurzer Zeit nimmt die Spielleitung nach und nach einzelne Überbringer aus dem Spiel. Somit gibt es einen Mangel an Überbringern, was zur Folge hat, dass die einzelnen Tiere hungern oder dürsten müssen. *Anmerkung: bitte gegen Ende nicht mehr zu lange spielen, sonst sind die letzten Überbringer völlig außer Atem.* **Variante 1:** Anstelle der Seile können auch kleine Kekse und kleine Gläschen voll Wasser benutzt werden. Allerdings müssen es dann immer weniger werden **Variante 2:** Anstelle der »Wasser- und Nahrungskinder« könnte auch die Gruppenleitung in der Mitte stehen und die Knoten verteilen und irgendwann immer weniger Knoten machen, somit bleiben die Überbringer alle im Spiel, laufen aber ohne Fracht ziellos herum.	Seilstücke die ca. 30 cm lang sind. Die Anzahl richtet sich hierbei nach der Kinderanzahl.

10 Min **Kurze Reflexion**

- Wie ging es den einzelnen Tieren?
- Wie ging es den Überbringern?
- War es schwierig, nicht alle Tiere bedienen zu können?
- Wie haben sich die Tiere gefühlt, als sie keine Nahrung mehr bekommen haben und trotzdem danach gerufen haben?
- War es schlimm, Hunger und Durst zu haben?

Anmerkung: Einige der Gesprächsimpulse sind sehr abstrakt und für jüngere Kinder nur schwer zu beantworten.

10 Min **Geschichte: Wie die Angst kam**

Akela liest die Geschichte vor.

40 Min **Kreative Umsetzung: Tiere aus Knetmasse herstellen**

Wasser, Salz, Öl, Mehl, Tasse und Lebensmittelfarbe in unterschiedlichen Farben

Knetmasse aus ½ Tasse lauwarmes Wasser, ¼ Tasse Salz, 1 EL Öl und 2 Tassen Mehl selber herstellen:

In einer Schüssel Wasser, Salz und Öl vermischen. Das Mehl unterkneten.
Mit Lebensmittelfarben in unterschiedlichen Farben einfärben.
Die Knetmasse hält sich in Plastikdosen im Kühlschrank über mehrere Monate.

Die Kinder formen die Dschungeltiere aus der Knetmasse und spielen die Geschichte mit ihren Figuren nach. *Dabei kann nochmals auf den Wasserfrieden und den Kompromiss eingegangen werden, welche die Tiere am Ufer geschlossen haben. Wasser und Nahrung wurden immer weniger, aber die Tiere haben überlebt, weil sie sich friedlich geeinigt haben. Sie haben miteinander geteilt. Mit älteren Kindern könnte man an dieser Stelle noch darüber diskutieren, wo uns Menschen diese Geschichte ein Vorbild sein könnte.*
Bis zur nächsten Gruppenstunde sind die Tiere getrocknet und können mit nach Hause genommen werden.

5 Min **Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung**

Gruppenstundenvorschlag 3

Ziel: Spiel und Spaß rund um den Elefanten.

Dauer	Beschreibung	Material
5 Min	Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenritual Programmvorstellung Thema: Verantwortung	
10 Min	Geschichte: Wie die Angst kam Wir sprechen über die Geschichte »Wie die Angst kam«. Dabei wird besonders auf die Rolle Thas, beziehungsweise seiner Stellvertreter, dem Tiger und dem Affen, geachtet. Diese drei übernehmen Verantwortung für die anderen Dschungelbewohner, versuchen ihnen im Streitfall zu helfen. Besonders viel Verantwortung für die anderen Dschungelbewohner übernimmt jedoch Tha und heute noch sind seine Nachfahren die Meister des Dschungels, bewahren die Meisterworte und sorgen für Recht.	
30 Min	Kreative Umsetzung: Elefantenfußstelzen In die Dosen werden mit einem dicken Nagel jeweils 2 Löcher in die gegenüberliegenden Seiten der Dose geschlagen. Die Schnur wird halbiert. Durch diese Löcher wird je ein Ende der Schur gefädelt und mit einem dicken Knoten oder einer eingeknoteten Perle an der Dose fixiert. Nun werden an das offene, untere Ende der Dose mit der Farbe die Elefantenzehen gemalt. Je nach Farbmenge müssen die Elefantenfüße bis zur nächsten Woche trocknen oder können schon nach einer kurzen Wartezeit ausprobiert werden.	Große Nägel, Hammer, Pinsel, Acrylfarben, in Schwarz un Weiß, je Kind zwei große Konservewndosen und ca. drei Meter dicke Schnur und Perlen

10 Min **Spiel: Elefantentrampeln**

Die Kinder sitzen im Kreis, legen die Hände auf den Boden und überkreuzen diese mit den Händen der Nachbarn. Nun wird an einer Stelle beginnend, im Uhrzeigersinn nacheinander mit den Händen auf den Boden geklopft. Wer verkehrt klopft, muss eine Hand aus dem Kreis nehmen.
Variante: Der Spieler, der gerade dran ist, kann durch zweimal klopfen mit der gleichen Hand, eine Richtungsänderung veranlassen.

15 Min **Spiel: Elefanten waschen – Pantomime**

Akela teilt die Gruppe in Paare ein. Ein Paar bleibt im Raum, die übrigen gehen kurz nach draußen. Dann gibt Akela dem Paar das Thema der Pantomime vor – zwei Tierpfleger waschen einen Elefanten. Das erste Paar wird hereingerufen. Dann spielt das Paar, das den Pantomime-Auftrag bekommen hat, die Szene vor. Es wird jedoch nicht erklärt, was die Pantomime darstellt. Das zweite Paar wird hereingerufen. Jetzt spielt das erste Paar dem zweiten Paar die Pantomime vor. Dann wird das dritte Paar gerufen. Jetzt spielt das zweite Paar vor dem dritten Paar die Pantomime usw. Zuletzt wird geraten, was in der Pantomime dargestellt wurde.

?? Min **Singspiel: Ein Elefant balanciert im Spinnennetz**

Ein Elefant, ja der balancierte auf einem Spinnen-Spinnennetz, da rief er laut »Hurra es hält, ich rufe meine Freunde jetzt.«
Zwei Elefanten, ja die balancierten auf einem Spinnen-Spinnennetz, sie riefen laut »Hurra, es hält, wir rufen unsere Freunde jetzt.«
Und immer so weiter.

Nach jeder Runde dürfen die Elefanten einen weiteren Wölfling aus dem Kreis in den Kreis und auf ihr Spinnennetz holen.
Vielleicht können die Wölflinge ja schon mit ihren neuen Elefantenfußstelzen laufen.

5 Min **Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung**

Gruppenstundenvorschlag 4

Ziel: Die Kinder erkennen den Wert einer starken Gemeinschaft.

Dauer	Beschreibung	Material
5 Min	**Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenritual**	
	Programmvorstellung	
	Thema: Angst zerstört die Gemeinschaft	
10 Min	**Geschichte: Wie die Angst kam** Akela liest die Geschichte »Wie die Angst kam« vor oder erzählt sie nach. Gemeinsam sprechen Akela und Wölflinge über die Geschichte. Besonders wichtig ist der Aspekt, dass die Tiere früher alle friedlich zusammen gelebt haben und die Gemeinschaft erst mit dem Auftauchen der Angst zerstört wurde. Solange die Tiere friedlich zusammen lebten und sich alle verstanden, sich niemand aus dem Weg ging oder und sich niemand misstraute, konnten alle gut leben. Kleinere Streitigkeiten wurden mit Hilfe des Richters gewaltfrei gelöst und niemand musste Angst haben. Erst mit dem Ende des Zusammenhalts hatte die Angst eine Chance.	
20 Min	**Kreative Umsetzung: Katapult bauen** *Die Angst in der Geschichte verbreitet nicht nur Angst und Schrecken, sie hat auch Waffen und kann aus der Ferne töten.* *Ganz schön raffiniert, was Menschen so bauen können. Vieles, was der Mensch entwickelt hat, kann für Gutes oder Schlechtes eingesetzt werden. Ein Beispiel wäre die Erfindung des Flugzeuges. Man kann mit dem Flugzeug lange Distanzen überwinden, ferne Länder kennenlernen und Waren transportieren. Im Krieg werden Flugzeuge leider auch für Angriffe genutzt. Bombenabwürfe aus der Luft bringen viel Leid. Fallen den Kindern noch mehr Beispiele ein?* *Katapulte dienten in der Menschheitsgeschichte oft dazu, Dinge zu zerstören, jemandem Schaden zuzufügen. Aber wir wollen heute mal sehen, wie man sie zum Guten verwenden kann und wie viel Spaß man damit haben kann.* Fünf A-Stäbchen werden übereinandergelegt und an beiden Enden mit jeweils einem Gummiband fest miteinander verbunden. Zwei weitere A-Stäbchen werden ebenfalls übereinanderlegt und an einem Ende mit 2 Gummibändern sehr fest verbunden. Dann wird der Stapel mit den fünf A-Stäbchen zwischen die zwei A-Stäbchen geschoben und dabei möglichst weit nach hinten geschoben.	A-Hölzchen/ Holzmundspatel Gummibänder Stifte Kleber Kronkorken Wolle Scheren

Dort wo sich die Stäbchen kreuzen, werden diese mit vier Gummibändern über Kreuz verbunden. Wer mag, kann sein Katapult noch anmalen.
Nun wird an das freie Ende des oberen Stäbchens ein Kronkorken mit der unteren Seite am Holz festgeklebt.

Während das Katapult trocknet, werden Pompons gebastelt.
Pro Pompon wird ein Meter Wolle gebraucht. Dieses Stück Wolle wird um drei Finger gewickelt, bis der Faden aufgebraucht ist. Jetzt wird der Wollstrang von den Fingern möglichst als Ganze abgezogen und mit einem zweiten, kürzeren Faden mittig sehr fest zusammengebunden und der Faden verknotet. Dann werden die geschlossenen Enden des Wollknäuels aufgeschnitten.
Je mehr Pompons, desto größer ist der Spielspaß.
Der fertige Pompons wird auf den Kronkorken gelegt, das Stäbchen nach unten gedrückt …und los geht's!

40 Min

Spiel: Mord im Dschungel

Kärtchen/Zettel mit den Charakteren

Dieses Spiel verdeutlicht noch mal, dass die Tiere im Dschungel gemeinsam stark sind. Außerdem findet das demokratische Prinzip Anwendung.

Charaktere:

Tiger: Der bzw. die Tiger können jede Nacht einen Dschungelbewohner töten. Ihr Ziel ist es, die einzigen Dschungelbewohner zu werden. Alle anderen möchten die Tiger aus dem Dschungel haben.

Wolf: Wölfe gibt es viele, sie haben keine besonderen Fähigkeiten. Aber sie können genau hinhören und ihre Meinung vertreten und letztendlich bei der Entscheidung am Ratsfelsen mitwirken.

Akela: Auch Akela ist einer der Wölfe, jedoch kann er am Ratsfelsen von den anderen Wölfen nicht verbannt werden. Sie können ihm lediglich seine Führungsrolle entziehen. Wird Akela das erste Mal vom Dschungelvolk erfolgreich angeklagt und verbannt, gibt er sich zu erkennen. Fortan ist er normaler Wolf.

Mowgli: Ein neugieriges Kind, das nachts nicht ruhig schläft, sondern ab und zu aufwacht und blinzelt. Vielleicht sieht er ja was. Aber er sollte vorsichtig sein, denn sonst wird es zum nächsten Opfer von Shir Khan.

Baghira: Baghira ist sehr schlau und kann andere gut einschätzen und so kann sie jede Nacht von einem Mitspieler erfahren, ob er oder sie gut oder böse (ein Tiger) ist.

Balu: als bester Freund Mowglis bestimmt er zwei beste Freunde, die ohne einander nicht leben können.

Kaa: Die Schlange darf im Laufe des Spieles einen Wölfling durch umschlingen aus dem Spiel ausscheiden lassen, kann aber auch einen Wölfling vor den Tigern retten.

Akela ist Spielleitung und Erzählerin bzw. Erzähler . Zuerst werden alle Charaktere und ihre Eigenschaften sowie der Spielablauf vorgestellt. Dann ziehen die Wölflinge einen Zettel auf dem jeweils ein Charakter steht. Diese Rolle übernehmen sie dann im Spiel.
Nur der Besitzer des Zettels darf wissen, was auf dem Zettel steht. Falls man Nachfragen hat, dann die Spielleitung so fragen dass es kein anderer mitbekommt. Die Charaktere können aber auch während der ersten Nacht nochmal auf ihre Eigenschaften hingewiesen werden und so Unklarheiten beseitigt werden.

Akela, Mowgli, Kaa, Baghira und Balu gibt es unabhängig von der Gruppengröße je einmal.
Je fünf Mitspielenden gibt es einen Shir Khan.
Alle restlichen Mitspieler sind Wölfe.
Der Ablauf/Text für die Nacht läuft folgendermaßen:
»Es wird Nacht im Dschungel und alle Tiere gehen schlafen.« *(Die Wölflinge schließen alle ihre Augen.)*
Nur in der ersten Nacht heißt es dann: »Balu erwacht. Bestimme die besten Freunde. Wenn einer der Freunde stirbt, wird der andere so traurig werden, dass er auch sterben wird.
Ich gehe jetzt herum und tippe die besten Freunde an. Wenn ich »Jetzt« sage, öffnen diese die Augen und suchen sich. Und schlafen dann wieder ein.«
Hier geht es nun jede Nacht weiter:
Kaa erwacht. *(Spielleitung zeigt, wer in dieser Nacht Opfer von Shir Kahn wurde.)* Möchtest du jemanden umschlingen? Möchtest du deine Heilfähigkeiten einsetzen? Kaa schläft wieder ein.
Baghira erwacht. Von wem möchtest du wissen, ob er gut oder böse ist?« (*Per Daumen hoch und runter zeigen, ob er gut oder böse ist).* »Baghira schläft wieder ein.«

Ein neuer Tag bricht an ohne …« *(Namen der Wölflinge, die in der Nacht von Shir Khan oder Kaa getötet wurden).*

»Wer könnte ein Shir Khan sein?«

Es werden Verdächtige gesammelt und angeklagt. Über die Verdächtigen wird abgestimmt. Die oder dermit den meisten Stimmen wird aus dem Dschungel verbannt und kann die nächste Runde nicht mehr mitspielen.

Manche Verdächtigungen sind haltlos und keiner vertraut dem anderen, denn natürlich bestreiten alle, ein Shir Khan zu sein. So ähnlich war es auch im Dschungel, als die Angst da war und niemand wusste, wer den Bock getötet hat. Jede und jeder könnte ein Shir Khan sein und in der nächsten Nacht einen selbst als Opfer wählen.

10 Min **Spiel: Elefantenjagd**

Der Zusammenhalt macht stark. Eine Jägerin oder ein Jäger wird bestimmt, alle anderen Wölflinge sind die Elefanten. Sie legen sich mit dem Bauch auf den Boden und haken sich unter. Auch Hände können gereicht werden.
Die Jägerin oder der Jäger, versucht die Elefantengemeinschaft aufzubrechen und einen Elefanten von der Gruppe zu trennen. Wer losgelassen hat oder getrennt wurde, wird ebenfalls zum Jäger. So bekommen die Jäger mit vereinten Kräften nicht nur den Schwächsten, sondern jeden Elefanten aus der Gruppe gelöst.

5 Min **Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung**

Gruppenstundenvorschlag 5

Ziel: Die Kinder lernen den Nahrungskreislauf im Dschungel kennen.

Dauer	Beschreibung	Material
5 Min.	Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenritual	
	Programmvorstellung	
	Thema: Ernährung	
10 Min.	Geschichte: Wie die Angst kam Akela erzählt oder liest die Geschichte bis zu der Stelle: »Denn auch wenn Friede war, so ganz traute man sich doch nicht.«	
45 Min	Kreative Umsetzung: Nahrungskreislauf im Dschungel Wenn im Dschungel der Wasserfriede ausgerufen ist, treffen sich alle Tiere am Wasserfelsen, um sich solidarisch das verbleibende Wasser zu teilen. Sonst ist es nicht so harmonisch. Es gilt: Fressen oder Gefressen werden! Wer frisst wen oder was im Dschungel? Die Kinder erhalten Zettel und Stifte. Gemeinsam besprechen sie, welche Tiere im Dschungel vorkommen. Jedes Kind malt jeweils ein oder zwei Tiere auf. Anschließend überlegen sie, was die Tiere fressen. In der reellen Natur ist manches anders als im Dschungelbuch beschrieben. *Akela kann hier gegebenfalls unterstützen. Eine Tabelle mit Nahrung und Feinden der Dschungeltiere sowie ein schematischer Nahrungskreislauf ist im Anhang des Heftes zu finden. Oder die Gruppenleitung besorgt im Vorfeld aus der örtlichen Leihbücherei entsprechende kindgerechte Fachliteratur. Dann müsste für dieses Angebot entsprechend mehr Zeit eingeplant werden, damit die Kinder auch Zeit zum Schmökern haben.* Auch die Nahrung der Tiere wird auf Zettel gemalt. Sind bereits gezeichnete Tiere Nahrung für andere Tiere, müssen diese nicht nochmal gemalt werden. Dann werden die Zettel auf dem Plakat sortiert und in eine Reihenfolge gebracht: Welche von den gezeichneten Dingen sind ausschließlich Nahrungsmittel? Wer ernährt sich von den Pflanzen? Wer frisst andere Tiere? Wer frisst kleine Tiere? Wer auch größere? Was passiert mit Tieren, wenn sie sterben?	Zettel DIN A 6, Stifte, Kleber, Plakat evtl. Tabelle und Nahrungskreislauf aus dem Anhang oder Sachbücher über Dschungeltiere

Am Ende sollte auf dem Plakat ein Kreislauf sichtbar sein. Die Pflanzen werden von Insekten und Käfern gefressen, diese von kleineren Tieren, diese wiederum von größeren Fleischfressern. Sterben Lebewesen, werden sie zersetzt. Dabei gelangen Stoffe in den Boden, die wieder als wichtige Nährstoffe von den Pflanzen aufgenommen werden.
Alles in der Natur verläuft in Kreisläufen. Der eine frisst, der andere wird gefressen. Etwas vergeht, etwas Neues entsteht.
Der Kreislauf wird nicht ganz so geradlinig werden wie das Schema im Anhang. In der Realität gibt es auch Querverbindungen. Aber auch die können auf dem Plakat sichtbar gemacht werden. Wenn der Kreislauf auf dem Plakat stimmig ist, können die Zettel festgeklebt werden.

10 Min **Spiel: Alle Tiere fressen**

Akela und Wölflinge sitzen im Kreis und haben ihre Hände auf dem Schoß.
Akela fängt und ruft z. B.: »Alle Fleischfresser fressen Steak!« und reißt dabei die Hände hoch. Da der Satz »richtig« ist (Fleischfresser fressen Fleisch) sollten alle Kinder ebenfalls ihre Hände hoch heben. Akela könnte aber auch rufen: »Alle Fleischfresser fressen nur Müsli« und reißt dabei die Hände hoch. Hier sollten die Kinder die Hände unten behalten. Das Kind, das falsch reagiert, darf sich den nächsten Satz überlegen und versuchen die anderen in Irre zu führen. Das Spiel kann natürlich nicht nur mit Fleischfressern, sondern auch mit Pflanzenfressern gespielt werden.

15 Min **Spiel: Angst, Tiger und strenger Tha**

Es werden zwei Gruppen gebildet. Das Spiel funktioniert wie »Stein, Schere und Papier …«. Es gibt drei Figuren, die am Anfang von der Gruppenleitung vorgestellt werden: Die Angst, die mit Pfeil und Bogen (entsprechende Bewegung machen, als ob man einen Bogen abschießen will) gegen den Tiger gewinnt. Der Tiger (die Hände in der Luft zu Krallen formen und dabei fauchen) gewinnt gegen Tha. Tha allerdings, als strenger Lehrer, (strenger Blick und erhobener Zeigefinger) weist die Angst in ihre Schranken.
Die Gruppen machen leise untereinander aus, welche Figur sie machen. Dann stellen sich die Gruppen in Reihen gegenüber. Auf ein Zeichen der Gruppenleitung führen beide Gruppen ihre Figur aus. Die Gruppe die gewinnt, erhält einen Punkt. Ende nach Gefühl setzen.

5 Min **Abschlussritual in der Gruppe und Verabschiedung**.

Gruppenstundenvorschlag 6

Ziel: Die Kinder lernen essbare und nicht essbare Beeren und Pflanzen kennen.

Dauer	Beschreibung	Material
5 Min	**Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenritual** *Hinweis: Ein Teil der Gruppenstunde findet im Wald und auf der Wiese statt. Wenn es nicht in unmittelbarer Nähe des Gruppenraumes unberührte Natur gibt, dann kann die Gruppenleitung die Beeren und Kräuter mitbringen. Alternativ kann das hier beschriebene Programm auch Inhalt einer Freizeit sein.* **Programmvorstellung** **Thema: Leben aus der Natur**	
10 Min	**Gespräch: Nahrung aus der Natur** Die Tiere des Dschungels essen, was sie in ihrer Umgebung finden. Wovon könnten wir Menschen leben, wenn wir darauf angewiesen wären, unsere Nahrung im Wald oder auf Wiesen selber zu sammeln? Was davon lässt sich zu dieser Jahreszeit finden? Die Kinder sammeln Ideen und schreiben sie auf ein Plakat. Anschließend gehen Akela und Kinder nach draußen.	Plakatpapier
30 Min	**Aktion: Beeren und Kräuter sammeln** Die Kinder machen sich auf die Suche nach den Beeren, Blüten und Pflanzen, die sie zuvor überlegt haben. Bevor sie auf die Suche gehen, sollten gegebenfalls noch Verhaltensregeln erklärt werden. (Nicht Ungewaschenes essen, nichts sammeln, was man nicht kennt, das Gelände nicht verlassen etc.)	Korb/Tasche, Taschenmesser, eventuell Bestimmungsbuch
30 Min	**Alternative: Beeren und Pflanzen bestimmen** Akela bringt essbare Beeren, Blüten und Kräuter mit. In der Mitte des Raumes werden sie unter ein Tuch gelegt. Nach und nach wird das Tuch gelüftet. Die Kinder betrachten jede einzelne Pflanze genau. Es können auch Bilder der natürlichen Umgebung der Pflanze gezeigt werden. Wissen die Kinder, um welche Pflanzen es handelt? Haben sie eine Idee, wie sie sich zubereiten lässt? Die Kinder können einzelne Beeren probieren und ihren »rohen« Geschmack beschreiben.	Bilder der Pflanzen in ihrer natürlichen Umgebung Beeren und Pflanzen

40 Min **Aktion: Zubereitung der Früchte**

Rezepte (siehe Anhang)

Zutaten je nach Rezept

Gemeinsam werden die Beeren und Pflanzen verarbeitet:

- Früchte wie Walderdbeeren, Himbeeren, Brombeeren, Heidelbeeren (gut waschen!) können zu Marmelade verkocht werden, schmecken aber auch als Beilage zu Pfannkuchen lecker
- Kräuter wie junge Brennnesseln, junge Löwenzahnblätter, Gänseblümchen oder Bärlauch schmecken gut im Kräuterquark oder als Salat
- Holunderblüten kann man in Pfannkuchenteig tauchen und dann in Fett ausbacken oder zu Limonade verarbeiten
- Aus Holunderblüten kann man Saft oder Sirup pressen. Achtung: Diese dürfen roh nicht verzehrt werden!
- Achtung: Pilze sollten nur gesammelt werden, wenn jemand Fachkundiges dabei ist.

5 Min **Abschlussritual der Gruppe**

Gruppenstundenvorschlag 7

Ziel: Die Kinder erfahren, wie wichtig Wasser ist.

Hinweis: Für das Stationenspiel braucht es für jede Station eine Mitarbeiterin oder einen Mitarbeiter.

Dauer	Beschreibung	Material
5 Min.	Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenritual Programmvorstellung Thema: Wasser	
10 Min.	Geschichte »Wie die Angst kam« Akela erzählt oder liest die Geschichte bis zu der Stelle: »Denn auch wenn Friede war, so ganz traute man sich doch nicht.«	
15 Min.	Gespräch: Wo kommt unser Wasser her? Für die Tiere ist das Wasser sehr wichtig. Nur so können sie überleben. Jetzt ist im Dschungel das Wasser knapp geworden. Auch wir Menschen brauchen Wasser. Was fällt den Kindern ein, wofür wir Wasser brauchen? Aber wo kommt denn das Wasser eigentlich her? Akela und die Wölflinge erarbeiten sich den Wasserkreislauf: Regnet es, fällt Wasser auf die Erde, hier gelangt es über Flüsse und Bäche im Meer. Durch die Sonneneinstrahlung erwärmt sich die Wasseroberfläche. Das Wasser verdunstet und verwandelt sich zu Wolken. Aus diesen fällt dann wieder Regen. Wenn der Ort des Stammes an einem kleinen Fluss oder Bach liegt, kann gemeinsam überlegt werden, wo sich Quelle und Mündung befinden.	Evtl. regionale Karte mit Flusslauf
10 Min	Spiel: Wassertropfen *Mit diesem Spiel werden die Gruppen für den folgenden Stationenlauf gebildet*. Alle Wölflinge sind Wassertropfen und laufen umher. Ruft Akela »Regenstärke 3!« müssen sich immer 3er Gruppen bilden. Dann laufen alle wieder weiter. Bei »Regenstärke 5!« müssen sich 5er Gruppen bilden. Diese Zahl wird immer wieder verändert. Dann wird die Zahl gerufen, durch die vier gleichstarke Gruppen entstehen.	

40 Min. Spiel: Stationenlauf:

1. Boote aus Nussschalen schwimmen lassen
2. Wasser mit Schwämmen transportieren
3. Wasser filtern und untersuchen
4. Wasser schmecken

Jede Gruppe geht an eine Station und dann im Uhrzeigersinn weiter.

Station1:

Die Wölflinge drücken etwas Knetmasse in die Nussschalen. In die Mitte wird ein Zahnstocher mit einem Papiersegel gesteckt. Die fertigen Boote werden zu Wasser gelassen. Nun kann die Regatta, angetrieben durch Pusten, starten.

Walnussschalen
etwas Knete,
Zahnstocher,
Faltpapier für Segel, großer
Bottich mit Wasser

Zu Station 2

In einer festgelegten Zeit soll Wasser vom Startpunkt mit Hilfe eines Schwamms in den Zieleimer transportiert werden. Ein Wölfling beginnt und transportiert Wasser mit dem Schwamm zum Eimer. Dann kehrt er zu seiner Gruppe zurück und der nächste läuft los. Wenn alle Wölflinge einmal gelaufen sind, wird gemessen, wieviel Wasser von der Gruppe transportiert worden ist.

Schwamm, ein leerer Eimer,
ein Eimer mit Wasser, ein
Messbecher

Zu Station 3

Von der Plastikflasche wird der Boden abgeschnitten. In den Deckel der Flasche wird ein kleines Loch gebohrt.
Die Flasche wird jetzt zum Filter gebaut. In die Flasche wird der Stoff gesteckt. Er muss an der Flaschenwand anliegen und fest in den Flaschenhals gedrückt werden. Anschließend kommt Gras hinein. Nun werden in die Flasche Sand und Kohle immer abwechselnd geschichtet. Wichtig ist, dass möglichst immer 2 cm dick geschichtet wird.
Wenn jetzt Regenwasser aus einer Pfütze oder anderes schmutziges Wasser in den Filter gegeben wird, wird es wieder sauber. Diesen Vorgang muss man mindestens 10mal wiederholen. Auch wenn das Wasser anschließend sauber aussieht, kann man es denn noch nicht trinken!
Dies ist das Prinzip, wie die Erde als Filter für unser Wasser dient.

eine 1Liter Plastikflasche (leer),
Gras
Sand, pulverisierte Kohle, Stoff

*Z*u Station 4

Mit verbundenen Augen sollen die Wölflinge verschiedene Wassersorten erschmecken.

Tücher zum Augen verbinden,
Verschiedene Wassersorten
(z. B. stilles Wasser,
Sprudelwasser,
Wasser mit Geschmack)

10 Min. **Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung**

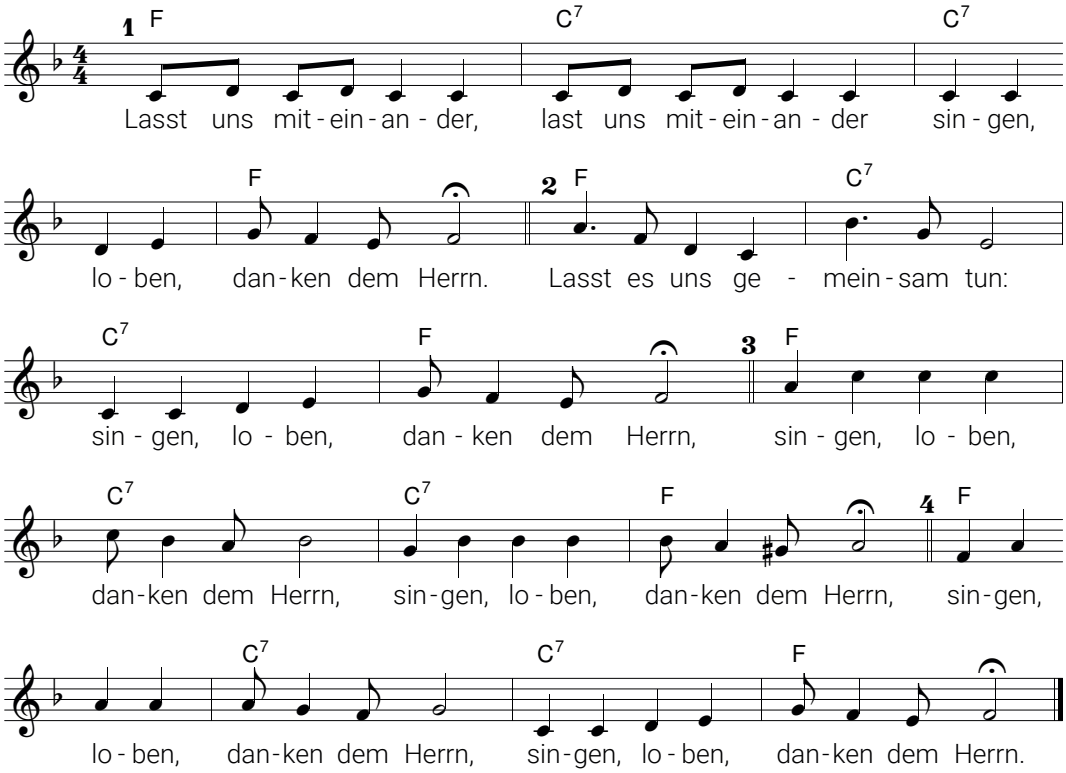
Im Abschlusskreis fassen Akela und Kinder nochmals zusammen, was sie in der Gruppenstunde gelernt haben. Akela macht dabei nochmals deutlich, wie lebensnotwendig Wasser ist.

Idee: Die nächste Gruppenstunde kann mit einem Besuch im Klärwerk das Thema nochmals vertiefen. Dieser Besuch sollte im Vorfeld schon abgesprochen und vorbereitet sein, damit in der Abschlussrunde nun die Informationen dazu herausgegeben werden können.

Gruppenstundenvorschlag 8

Ziel: Den Kindern wird bewusst, dass sie Teil einer Gemeinschaft sind und dass eine Gemeinschaft mehr erreichen kann.

Dauer	Beschreibung	Material
	Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenritual	
5 Min	Programmvorstellung	
	Thema: Andacht	
5 Min	Lied: Lasst uns miteinander	



30 Min	**Geschichte: Ein Leib – viele Glieder (1. Korinther 12)** Akela leitet die Geschichte ein: »Wir sind hier in dieser Gruppe eine Gemeinschaft. Es geht in der Andacht heute um einen Vergleich. Häufig wird eine Gemeinschaft von Menschen mit einem lebendigen Organismus verglichen, zum Beispiel dem menschlichen Körper. Der menschliche Körper kann nur gut funktionieren, wenn alle Zellen und Organe zusammenarbeiten und ihren Beitrag für den ganzen Körper leisten. Jedes Glied, jedes Organ, jede Zelle des Körpers ist wichtig.	Kopien des Rollenspiels, damit das Rollenspiel in unterschiedlichen Rollen gelesen bzw gespielt werden kann Jeweils ein Bild von Auge, Fuß, Herz, Hand und Ohr

Wenn einzelne Organe ausfallen, dann tut sich der Mensch schwer … Wir wollen jetzt gemeinsam eine Geschichte nachspielen, in der Auge, Fuß, Hand, Ohr einmal Zoff miteinander hatten.«
Das folgende Rollenspiel wird gemeinsam vorbereitet. Die Kinder werden dazu in fünf Kleingruppen aufgeteilt. Jede Gruppe übernimmt die Rolle eines Körperteils. Evtl. malen die Kinder die Bilder von den jeweiligen Körperteilen selbst. Die Kinder bekommen die Texte ihrer Rollen und üben sie ein.

20 Min

Rollenspiel: Streit der Körperteile

Die Sprecherinnen und Sprecher der einzelnen Körperteile sind entsprechend gekennzeichnet: z. B. großes Auge aus Pappe …

Auge: Hallo zusammen, guten Morgen. Schön ist es hier: So viele nette Wölflinge sind hier. Da fühl ich mich so richtig wohl. Hallo Fuß! Komm, lass uns da mal ein bisschen herumgehen und mit den Leuten hier plaudern.

Fuß: Muss das sein? Ich habe keine Lust mehr, zu laufen. Schließlich war ich es, der euch hierher gebracht hat. Ständig muss ich laufen, während du da oben die Welt bestaunen kannst und die Leute dich auch noch dauernd bewundern!

Auge: Spiel dich doch nicht so auf! Was wärst du schon ohne mich!? Du würdest doch nur noch herumstolpern und kein Mensch würde sich mehr um dich kümmern! Ohne mich bist du ein Niemand!

Hand: Der Fuß hat Recht! Was leistest du schon, Auge? Wir müssen hart arbeiten und was machst du? Du schaust dir die Welt an auf unsere Kosten! Ganz nebenbei bemerkt: Die wichtigste Person hier bin sowieso ich! Ohne mich funktioniert doch der Laden nicht. Es gibt keinen Tag an dem ich nicht 100mal gebraucht werde.

Ohr: Mir reicht's jetzt auch langsam! Ihr denkt immer, ihr seid etwas Besseres. Meint ihr nicht auch, dass ihr euch etwas zu wichtig nehmt? Und wo bleibe ich bei dem ganzen Theater? Mich mag sowieso keiner: Ich bin nicht besonders hübsch, und bemerkbar kann ich mich auch nicht machen. Ich tauge nur, um die Haare nach hinten zu halten.

Herz: (versucht leise den Streit zu schlichten): Jetzt hört doch endlich auf zu …

Ohr: (fällt ihm ins Wort): Was mischst du dich da jetzt ein? Es kann doch dir egal sein, über was wir reden. Halt die Klappe!

Auge: (erregt) Es ist eine Gemeinheit, dass man von allen Leuten so behandelt wird. Ich gehe. Schließlich hab ich es nicht nötig, mir das gefallen zulassen.

Fuß: Das gibt's doch nicht. Man rackert sich ab und tut alles für sie und dann wird man auch noch dumm angemacht. Wenn ich nicht da wäre, würde doch der ganze Apparat zusammenbrechen. Die wissen es gar nicht zu schätzen, was ich alles leiste.

Hand: Langsam hab ich die Nase voll von eurem Getue. Wenn ihr etwas von mir braucht, dann bin ich gut genug. Aber sobald ich euch nichts geben kann, lasst ihr mich links liegen. Ihr seid tolle Freunde!

Ohr: Wer kümmert sich schon um mich? Niemand redet mit mir! Und das soll Gemeinschaft sein! Dazu hab ich keine Lust!

Herz: Ihr Lieben! Hört mir doch endlich einmal zu! Jetzt versuch ich euch schon die ganze Zeit ins Gewissen zu reden, aber ihr achtet überhaupt nicht auf meine Stimme. Euer Streit ist doch kindisch! Wir brauchen uns doch gegenseitig! Wir sind aufeinander angewiesen. Jeder von uns ist wichtig. Wenn einer zurückbleibt oder ausfällt, würde der Körper krank werden und alle Organe würden darunter leiden. Ihr habt es doch nicht nötig, euch miteinander zu vergleichen. Jede und jeder, so wie sie und er auf ihre und seine besondere Art und mit ihren und seinen besonderen Gaben gemacht sind, ist einmalig und wichtig für uns. Es geht nur gemeinsam in einer Gruppe.

5 Min **Lied: Gott segne dich**

siehe Anhang
Mit freundlicher Abdruckgenehmigung
Text und Musik: Martin und Jennifer Pepper
© mc-peppersongs, Berlin
www.peppersongs.com

5 Min **Geschichte: Auslegung**

Dieses Beispiel macht deutlich, dass wir nur als Gemeinschaft existieren können.
Auch wir als Gruppe ergeben nur als Rudel ein großes Ganzes. Wir gehören zusammen und wollen zusammenarbeiten und zusammen den Alltag meistern. Zusammen sind wir stark!
Gemeinsam rufen Akela und Wölflinge den Wolfsruf.

2 Min **Segen: Gott segne euch**

Gott segne und behüte euch,
die ihr zusammen durchs Leben geht.
Er lasse sein Angesicht leuchten über euch,
die ihr zusammenarbeitet.
Er sei euch gnädig.
Amen

15 Min **Spiel: Nur Zusammen erreichen wir das Ziel**

Tücher, um Augen zu verbinden, Hände zusammenbinden und ein kleines Seil für die Füße

Alle Kinder der Meute werden mit einem Handicap versehen. Zum Beispiel Kind 1: Ihm werden die Beine zusammengebunden
Kind 2: ihm werden die Augen verbunden
Kind 3: werden die Hände zusammengebunden
Kind 4: darf nicht reden
Gemeinsam müssen die Kinder dann versuchen, einen kleinen Parcours zu bewältigen. Dieser wird mit Kreidestrichen auf dem Boden aufgemalt, mit Stühlen als Slalom gestellt oder draußen im Garten wird eine bestimmte Strecke festgelegt.

5 Min **Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung**

Gruppenstundenvorschlag 9

Ziel: Den Kindern soll die Bedeutung von Wasser bewusst werden.

Dauer	Beschreibung	Material
5 Min	**Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenritual** **Programmvorstellung** **Thema: Schöpfung**	
10 Min	**Spiel: Feuer, Wasser, Luft** Die Wölflinge laufen zur Musik im Gruppenraum umher. Akela stoppt die Musik und ruft eines der Kommandos: Feuer! Wasser! oder Luft! Bei Feuer suchen sich alle Kinder einen Platz in der Ecke. Bei Wasser müssen sie irgendwo hochklettern oder hochsteigen. Bei Luft legen sich alle Kinder flach auf die Erde. Das Kind, das das Kommando zuletzt ausführt, scheidet aus und darf für die nächste Runde Spielleitung sein. Das heißt, die Musik stoppen und das Kommando geben. Das Spiel lässt sich noch um weitere Kommandos ergänzen: • Blitz: Alle Kinder müssen sofort stehen bleiben und dürfen sich nicht mehr bewegen. • Sonne: Alle Kinder legen sich auf den Rücken. • Sturm: Jedes Kind sucht sich ein anderes Kind, an das es sich klammert oder es rollt sich ganz klein zusammen.	Abspielgerät für Musik
10 Min	**Kreative Umsetzung: Seerose basteln** Jeder Wölfling bekommt ein Blatt Papier, auf das es nach Vorlage die Seerose aufzeichnet, ausschneidet und die Blumenblätter nach innen faltet. *Die Wölflinge nehmen die Blumen bei folgender Geschichte zu sich an den Platz.*	Origamipapier oder buntes Kopierpapier Vorlage Seerose (siehe Anhang) Stifte, Scheren
20 Min	**Geschichte: Schöpfung** *Für die Geschichte sitzen die Kinder im Kreis. Die Mitte ist frei.* In der Geschichte des Dschungelbuchs war es Tha, der Urvater der Elefanten, der die Welt erschuf. Die Bibel erzählt uns zur Schöpfung eine andere Geschichte: Ganz am Anfang gab es nichts. Aber Gott – Gott war schon da. Gott wollte eine Erde machen. Darauf sollte ganz viel Schönes sein: hohe Berge, grüne Wiesen, ganz viele Tiere, Blumen, Bäume und der Mensch sollte dort leben. Jeder sollte seinen Platz haben auf dieser Welt.	Gebastelte Seerosen Mehrere Teller Wasser Malerplane Tücher in braun, gelb und grün Tier- und Menschfiguren (Playmobil-, Duplo-, Schleich-, oder Plüschfiguren alternativ Tiere aus Papier ausgeschneiden)

Wolken, Sterne, Sonne und Mond aus Papier ausgeschnitten

Das Wichtigste war aber das Wasser: Also schuf Gott zunächst das Wasser.

Akela breitet die Malerplane in der Mitte aus. Die Plane stellt das Wasser dar.

Anfangs bedeckte Wasser das ganze Land. Und überall war es noch dunkel.

Da sprach Gott: « Es werde Licht.« Und über der Erde wurde es hell.

Gott trennte das Licht von dem Dunkel. Er nannte das Licht »Tag« und das Dunkel »Nacht«.

Und Gott sprach: »Über der Erde soll ein Himmel entstehen!« und so geschah es.

Akela legte Wolken um die Plane.

Und Gott sprach: »Es werde Land!« Das Wasser floss zusammen und trockenes Land trat hervor.

Akela schneidet die Plane auseinander, um das Land hervortreten zu lassen. Braune Tücher über Gegenstände stellen Berge dar, Grüne Tücher fruchtbares Land, gelbe Tücher die Wüsten.

Und Gott sprach: »Auf dem Land wachse Gras und Kräuter und Bäume aller Art.«

Und Gott sah, dass es gut war, was er gemacht hatte.

Und Gott sprach: »Lichter sollen Leuchten bei Tag und bei der Nacht!«

Und so geschah es. Gott machte die Sonne für den Tag und den Mond und die Sterne für die Nacht.

Akela legt Sonne, Mond und Sterne um die Erde herum.

Und Gott sprach: »Tiere sollen im Wasser wimmeln und Vögel auf Erden unter dem Himmel fliegen.«

Akela legt Fische und Vögel auf die Erde und das Wasser in der Mitte.

Und Gott sah, dass es gut war, was er gemacht hatte.

Und Gott sprach: »Auch auf dem Land sollen Tiere leben.«

Und so geschah es: Gott schuf die Tiere. Große und Kleine. Langsame und Schnelle. Zahme und Gefährliche.

Jeder Wölfling darf sich ein Tier nehmen, den Namen des Tieres nennen und auf die Erde legen.

Und Gott sah, dass es gut war, was er gemacht hatte.

Und Gott sprach: »Ich will den Menschen schaffen. Über alle Tiere will ich sie stellen.«

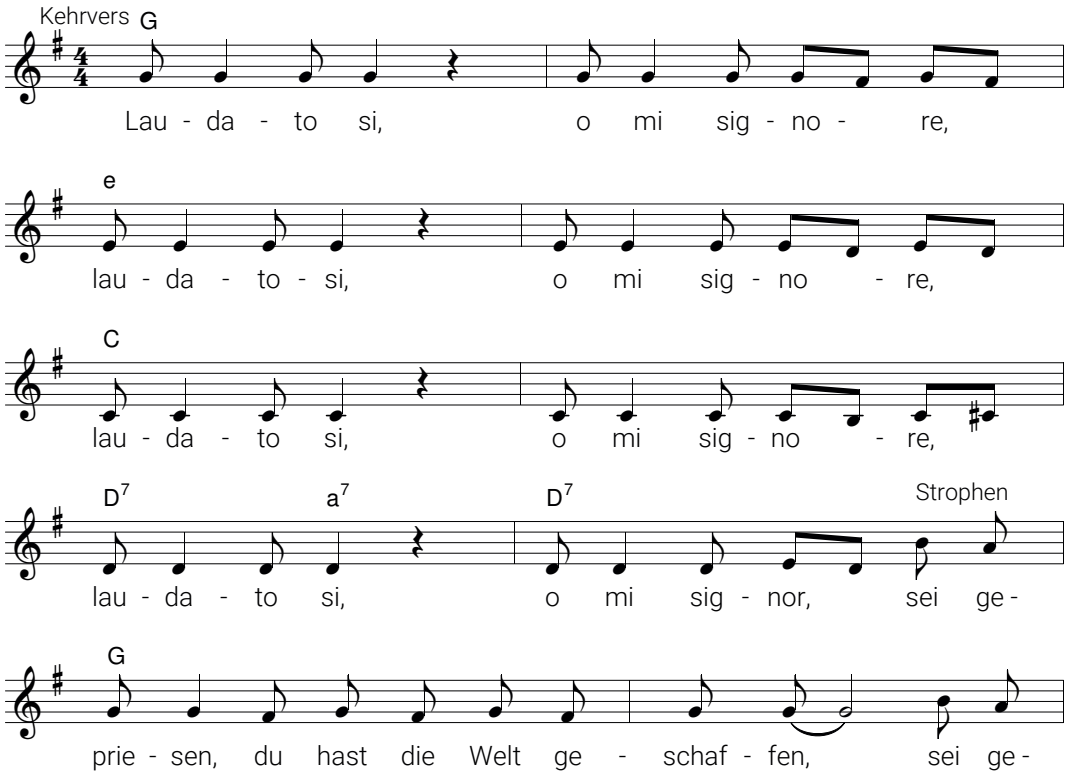
Und Gott schuf Mann und Frau.

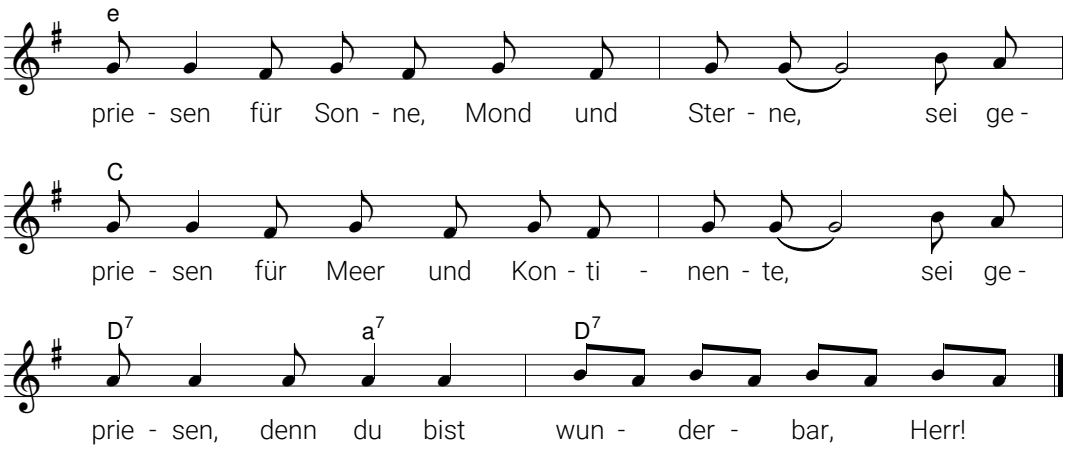
Adam und Eva hießen die Menschen, die Gott geschaffen hatte. Gott ließ sie wohnen in einem Garten mit vielen Bäumen und köstlichen Früchten. Adam und Eva fehlte es an nichts. Sie durften den Garten pflegen und seine Früchte ernten.

Durch das Land flossen vier Flüsse, die das Land bewässerten.

Aklela stellt die Teller in die Mitte und gießt in jeden Teller etwas Wasser. Jeder Wölfling legt vorsichtig seine Seerose auf den Teller.

5 Min **Lied: Laudato si**





5 Min

Geschichte: Schöpfung

Adam und Eva merkten schnell, wie wichtig das Wasser ist. So wie unsere Blumen im Wasser aufgehen, brauchen die Blumen, Bäume und Pflanzen das Wasser zum Wachsen, Gedeihen und Frucht bringen. *Hier kann Akela die Kinder fragen, was ihnen alles einfällt, wofür der Mensch Wasser braucht.* Auch der Mensch kann ohne Wasser nicht Leben. Da Gott aber für ausreichend Wasser sorgte, fehlte es ihnen an nichts.

Und Gott sah auf alles, was er gemacht hatte. Es war alles sehr gut.

15 Min

Spiel: Wasserstaffel

4 Eimer
Wasser
2 Becher

Die Kinder teilen sich in zwei Gruppen auf. Es wird ein Spielfeld mit einer Start- und Ziellinie bestimmt. Am Start stehen zwei mit Wasser gefüllte Eimer, am Ziel stehen ebenfalls zwei Eimer. Die Kinder stellen sich jeweils in ihren Gruppen hinter dem Wassereimer an der Startlinie auf. Das jeweils erste Kind erhält einen Becher. Auf das Startsignal hin füllt das erste Kind seinen Becher mit Wasser, rennt zum Eimer am Ziel und kippt dort den Inhalt des Bechers hinein. Dann rennt das Kind zurück und gibt den Becher dem nächsten Kind. Nun läuft das jeweils zweite Kind los.
Wenn die erste Gruppe komplett gelaufen ist, endet das Spiel. Hat die erste Gruppe aber auch das meiste Wasser transportiert?

Muss das Spiel im Gruppenraum gespielt werden, können statt des Wassers auch Erbsen verwendet werden. Die einzelnen Erbsen werden mittels eines Strohhalms transportiert. Das heißt ein Kind saugt eine Erbse mit dem Halm an und versucht, sie so über die Strecke zu transportieren.

10 Min **Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung**

Zum Abschluss können hier noch ein Gebet und Segen gesprochen werden:

Gebet:
Gott, du schufst das Wasser.
Wir danken dir für das Wasser.
Für die Bäche, die Flüsse, das Meer.
Wir danken dir für den Regen, der alles wachsen lässt.
Wir danken dir, dass wir ausreichend Wasser zum Leben haben.
Wir bitten dich für die Menschen, denen es nicht so gut geht.
Wir bitten dich für die, die unter Wassermangel leiden müssen.

Vater unser

Segen:
Gott segne und behüte uns.
Führe uns zum frischen Wasser und schenke uns Leben.
Amen.

Gruppenstundenvorschlag 10

Ziel: Auseinandersetzung mit dem Thema Angst und was man dagegen tun kann.

Dauer	Beschreibung	Material
10 Min	**Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenritual** *Diese Gruppenstunde sollte bei Dunkelheit stattfinden. Im Idealfall lässt sich der Sternenhimmel beobachten. Entweder wird für die Gruppenstunde ein gesonderter Termin ausgemacht oder sie wird während einer Freizeit umgesetzt. Ist ausreichend Zeit vorhanden, kann die Andacht, die in der folgenden Gruppenstunde beschrieben ist, während der Nachtwanderung gefeiert werden.*	
	Programmvorstellung	
	Thema: Angst und Dunkelheit	
15Min	**Geschichte und Verarbeitung** Aklea liest die Geschichte „Wie die Angst kam“ vor. Im Gespräch über die Geschichte macht Akela deutlich, dass der Mensch das einzige Lebewesen ist, vor dem Shir Khan Angst hat. Die Kinder erzählen, wovor sie Angst haben und was ihnen gegen die Angst hilft.	
10 Min	**Kreative Umsetzung: Zuckerkreide-Bilder** Die Kinder malen, was ihnen die Angst nimmt, was sie wieder fröhlich und glücklich macht. Dafür eignet sich Zuckerkreide, da die Farben auch bei wenigen Strichen schön leuchten und positive Energie verbreiten. In kleinen flachen Gefäßen wird auf 100ml Wasser ca. 1 Teelöffel Zucker gegeben und bunte Tafelkreide hineingelegt. Wenn die Kreide sich vollgesogen hat, wird damit auf schwarzes Papier gemalt oder geschrieben. Nach dem Trocknen können die Bilder mit Haarspray fixiert werden.	Flache Gefäße Wasser Zucker Tafelkreide schwarzes Papier Haarspray

50 Min (nach Möglichkeit auch gerne länger.)

Aktion: Nachtwanderung

Taschenlampen
Sternbilder
evtl. Decken

Manche Menschen haben im Dunkeln Angst. Gegen diese Angst hilft die Gemeinschaft. Bei einer kleinen Nachtwanderung wird dies bewiesen. Dabei ist es wichtig, dass sich alle in der Gruppe sicher fühlen und niemandem Angst gemacht wird. Mit einem Freund oder einer Freundin an der Hand fühlt man sich sicherer, auch die Gruppenleitung sollte für ein Gefühl der Sicherheit sorgen.

Am besten werden die Taschenlampen ausgelassen, dann nimmt man mehr wahr und konzentriert sich mehr auf die Umgebung.

Die Taschenlampen sollten aber in jedem Fall mitgenommen werden. Denn falls jemand stürzt, Geräuschen nachgegangen werden muss oder um Sternenbilder zu zeigen, ist die Taschenlampe notwendig.

Am Nachthimmel gibt es viel zu entdecken: Sterne, Sternbilder, manchmal Sternschnuppen, Kometen oder auch die Milchstraße.

Den Nachhauseweg solltet ihr schweigend gehen. So lassen sich die positive Erfahrung in der Dunkelheit am besten verarbeiten.

In der Vorbereitung solltet ihr euch schon einen schönen Platz ausgesucht haben, an dem ihr freie Sicht auf den Nachthimmel habt. Im Sommer vielleicht eine Wiese, damit man sich hinlegen kann, im Herbst oder Winter lieber eine Bank oder Mauer, denn im Sitzen lässt es sich besser in den Himmel schauen.

Findet ihr Sternbilder? Kennen die Wölflinge schon welche?

Oder schaut ihr sie euch lieber erst auf Papier an und versucht sie dann im Himmel wiederzuentdecken? Vielleicht erfindet ihr aber auch ganz neue Sternbilder?

*Wer möchte kann hier die Anda*cht von Seite 35 feier*n.*

5 Min

Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung

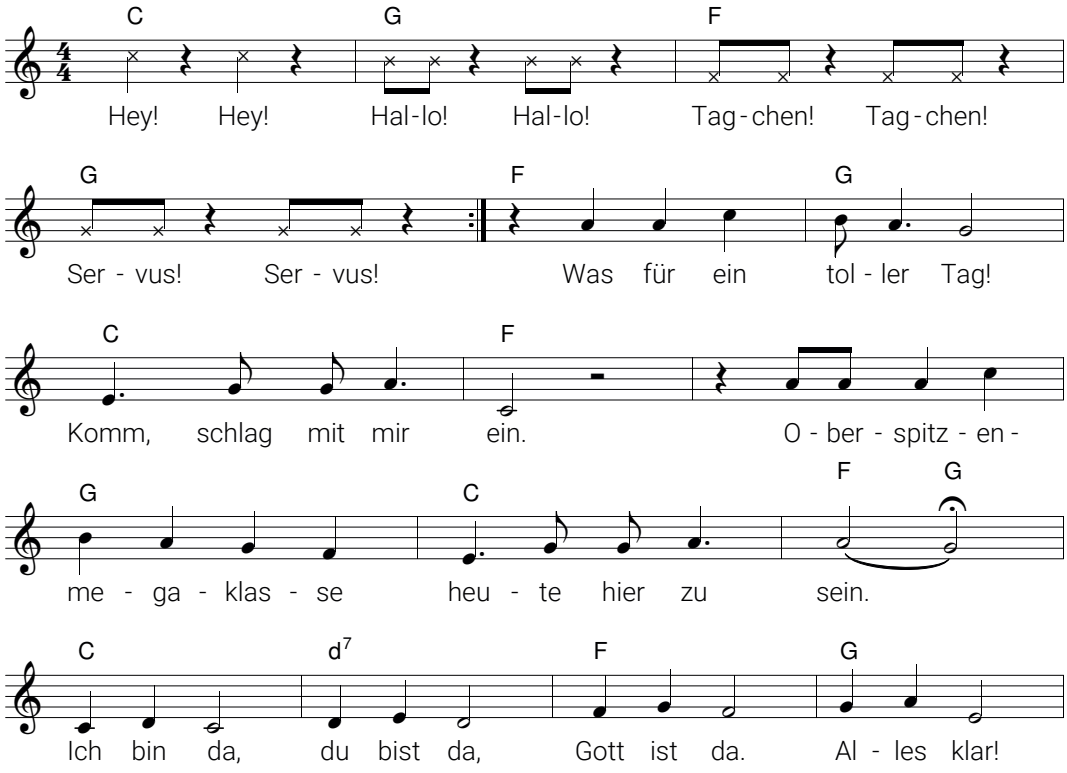
Wenn ihr ein Totem habt, könntet ihr für diese ausgefallene Gruppenstunde vielleicht eine Nachtleuchtperle vergeben, die die Wölflinge dann immer an den Nachthimmel mit den Sternbildern und die Schönheit der Dunkelheit erinnert.

Gruppenstundenvorschlag 11

Ziel: Kinder erleben, dass Gott für sie da ist und sie keine Angst zu haben brauchen.

Anmerkung: Diese Andacht ist als mögliche Ergänzung zur vorhergehenden Gruppenstunde gedacht. Man kann diesen Vorschlag auch für eine eigene Gruppenstunde verwenden, dann müsste hier aber noch ergänzt werden.

Dauer	Beschreibung	Material
5 Min	Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenritual	
	Programmvorstellung	
	Thema: Andacht	
5 Min	Lied: Hey, hallo, Tagchen	



Mit freundlicher Abdruckgenehmigung:
Text und Musik: Mandfred Zoll, Ulf Schmid
©KIRCHE UNTERWEGS der Bahnauer Bruderschaft e.V.,
www.kircheunterwegs.de

10 Min **Meditation: Angst**

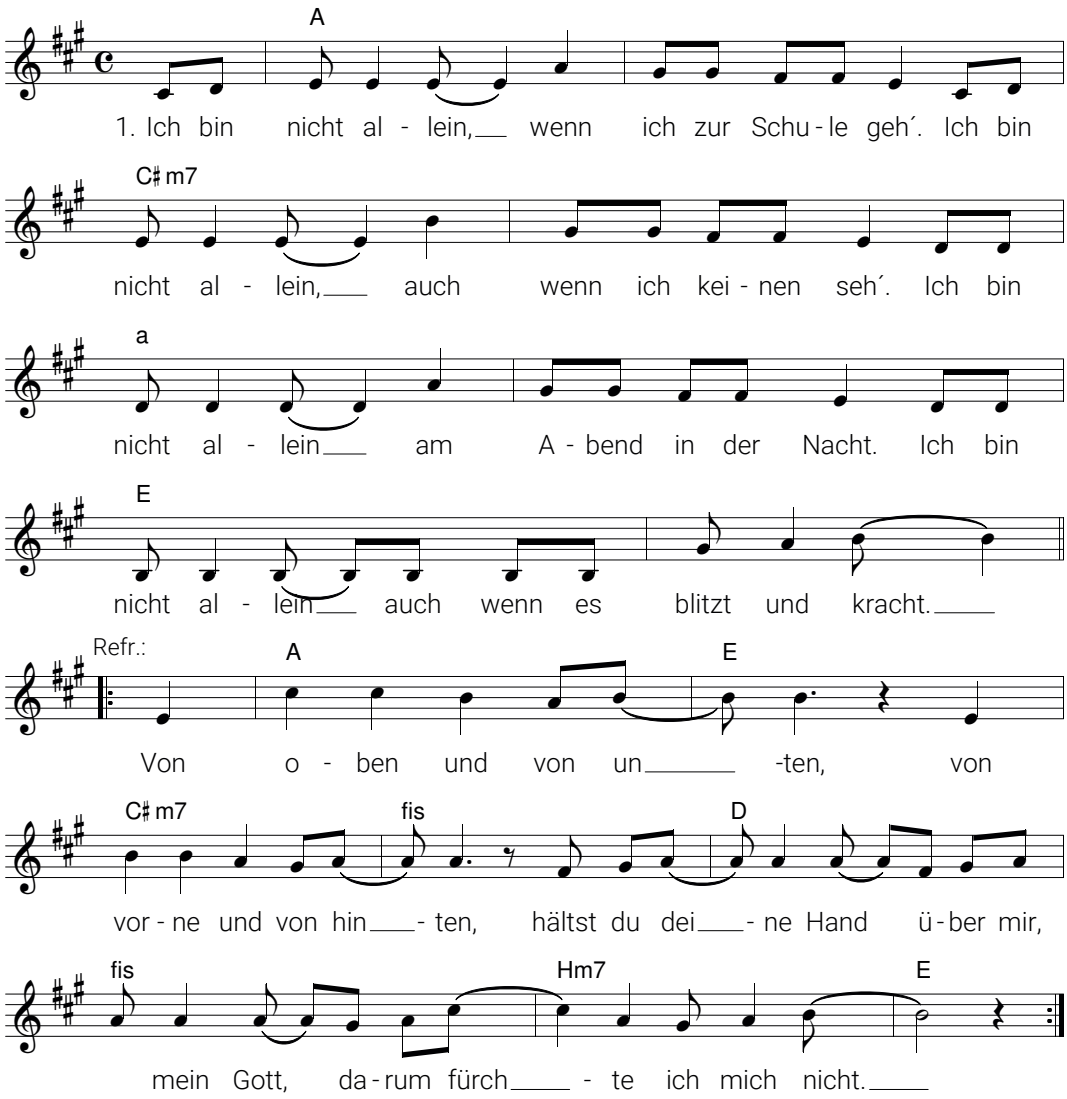
Angst. Wir alle kennen das Wort. Manchmal kommt sie ganz plötzlich. Und sie geht nicht mehr weg.
Nach Hause laufen von der Schule, nachts im Dunkeln, im Keller, im Garten, beim Schwimmen lernen.
Jede und jeder kennt das, dass sie oder er schon einmal vor etwas Angst hatte.

Akela fragt die Wölflinge nach Situationen oder Erlebnissen, in denen sie schon mal Angst hatten

Man kann sich der Angst gegenüber nicht wehren, sie ist ein Teil von uns. Klar, wenn wir nur zu Hause vor dem Fernseher sitzen, brauchen wir keine Angst haben, dass uns ein Fußball auf den Kopf fällt, oder dass unser Freund mit jemand anderem auf dem Spielplatz spielt.
Aber sobald wir unser gewohntes Umfeld verlassen, kann uns die Angst begegnen. Angst ist aber auch sinnvoll! Sie schützt uns vor unüberlegtem Handeln und mahnt zur Vorsicht in Situationen, die uns schaden könnten.
Wir können im Dunkeln nicht so gut sehen wie Katzen. Deshalb warnt uns unsere Angst vor der Dunkelheit, uns unvorsichtig oder unvorbereitet in die Dunkelheit zu begeben.
Oftmals sind wir Menschen mit den Ängsten alleine, nicht immer kann uns eine Freundin oder ein Freund helfen. Manchmal haben wir nicht mal jemanden, mit dem wir über unsere Angst sprechen können.
Alle Menschen haben Angst. Selbst Jesus, so erzählt es die Bibel, hatte Angst. Vor seiner Kreuzigung war er ganz allein, als er beten wollte. Seine Jünger und Freunde sind eingeschlafen. Nur Gott blieb ihm in dieser schweren Zeit, unser Gott, den man nicht sehen kann. Er bleibt auch bei uns. Bei jedem einzelnen von uns. Wir sind nie ganz alleine unterwegs, sondern haben einen Begleiter an unserer Seite. Gott macht nicht alles heile, er vertreibt nicht alles Böse, er kann nicht verhindern, dass wir Angst haben. Aber Gott hat mit uns nichts Böses vor, und wir dürfen darauf vertrauen, dass er immer mit uns ist. Das zu wissen, macht es für uns in schwierigen Situationen einfacher. Gott ist bei uns. Er macht letztendlich alles gut.

Kerze in der Mitte entzünden

5 Min **Lied: Von oben und von unten**



Mit freundlicher Abdruckgenehmigung:
Text und Musik: Susi Lange
@1997 Gerth Medien Musikverlag, Asslar

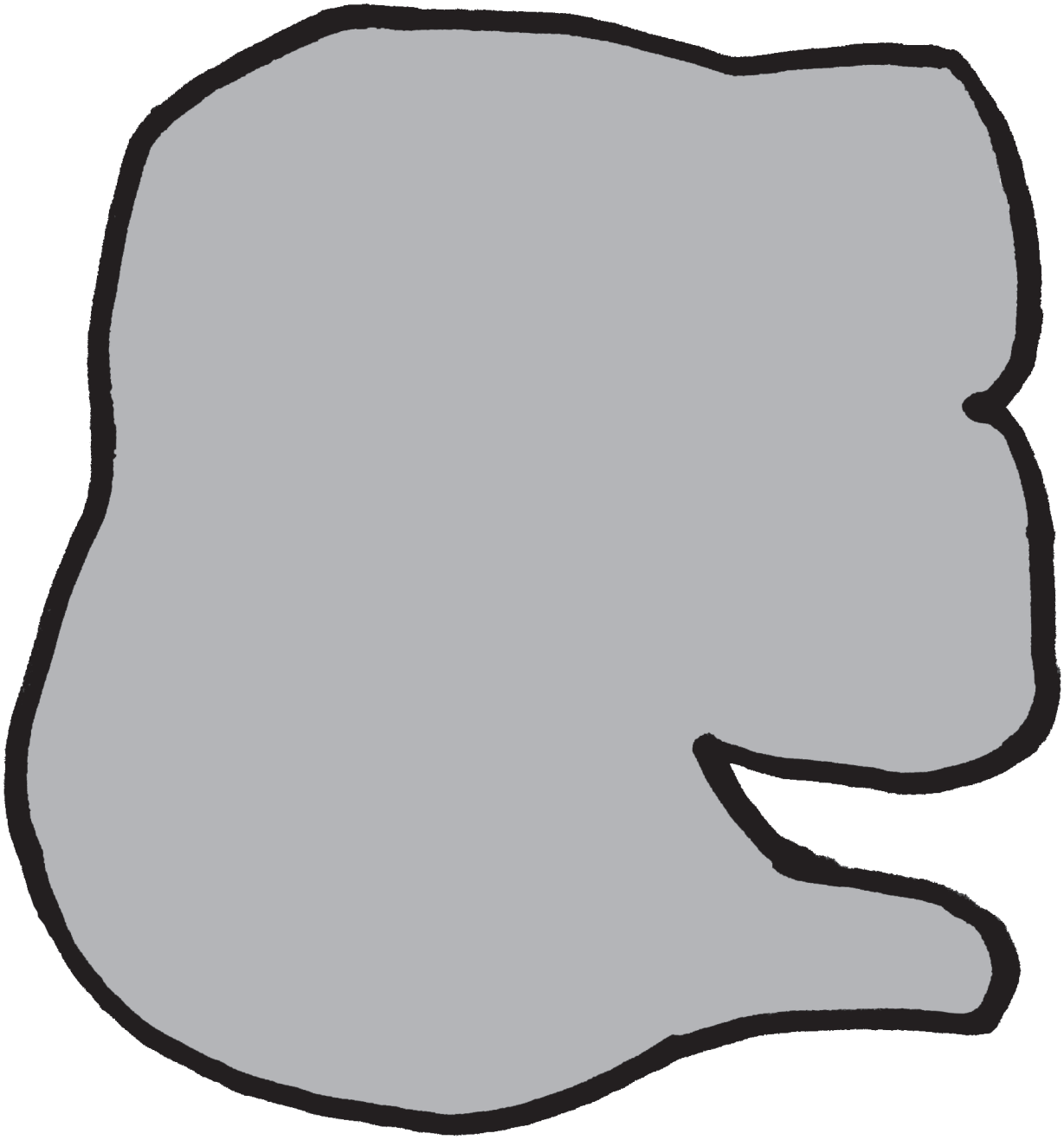
3 Min **Gebet**

Lieber Vater, wir möchten dich bitten, dass du uns beschützt, wann immer wir Angst verspüren, und uns begleitest durch diese Zeiten. Sei du dann bei uns und steh an unserer Seite, wenn wir dich besonders brauchen. Denn auch diese Zeiten gehören zu unserem Leben, wie der Tag und die Nacht. Wir vertrauen auf deine Kraft und deine Stärke.
Amen.

Segen

Gott segne und beschütze dich, er lasse sein
Angesicht leuchten über dir und sei dir gnädig. Amen

Vorlage Elefant



Bitte nach Bedarf vergrößern

Nahrung und Feinde der Tiere im Dschungel

Tier	Nahrung	Feind
Bär	Früchte, Insekten, Fische, Nagetiere	Mensch
Panther	Affen, Antilopen, Fische, Vögel, Nagetiere, Hasen, Rinder, Wildschweine	Löwen, Tiger, Wolf
Wolf	Ziegen, Schafe, Rinder, Wildschweine, Hasen etc.	Bär, Artgenossen
Tiger	Hirsch, Antilope, Wildschwein	Mensch
Hyäne	Antilopen, Gazellen, Zebras, Aasfresser	
Python	Vögel, Mäuse, Affen	Mensch
Affen	Früchte, Nüsse, Samen, Pilze, Blüten	Adler, Tiger, Python
Adler	Vögel, Hasen	Mensch
Stachelschwein	Pflanzen, Früchte, Knollen	Raubtiere, Tiger
Fledermaus	Früchte, Nektar	Katzen, Adler
Elefant	Gras, Früchte, Wurzeln, Zweige, Rinde	Löwen, Tiger (Feinde der Jungelefanten)

Schematischer Naturkreislauf im Dschungel

Rezepte für Gruppenstundenvorschlag 6

Pfannkuchen-Teig

Zutaten:
500 Gramm Mehl,
3 Eier, ¼-½ l Milch,
etwas Sprudel,
Prise Salz,
100g Zucker.
Fett zum Anbraten.

Zubereitung: Alle Zutaten miteinander verrühren. In den Teig die Holunderblüten eintauchen und in Fett ausbacken. Oder Beeren in den Teig unterrühren und als Pfannkuchen backen.

Holunderblütensirup

Zutaten:
2 Liter Wasser,
4 kg Zucker,
20–40 Holunderblütendolden,
4 Orangen,
2 Zitronen,
50-100g Zitronensäure

Zubereitung: Zucker in dem abgekochten Wasser auflösen, Holunderblüten beifügen, ebenso die in Scheiben geschnittenen Zitronen und Orangen sowie die Zitronensäure. Der Sirup muss fünf bis sieben Tage ruhen.
Danach durch ein feines Sieb oder Tuch abseihen und in saubere, abgekochte Flaschen mit Schraubverschluss füllen.

Wildkräutersalat

Zutaten: Salat und Kräuter

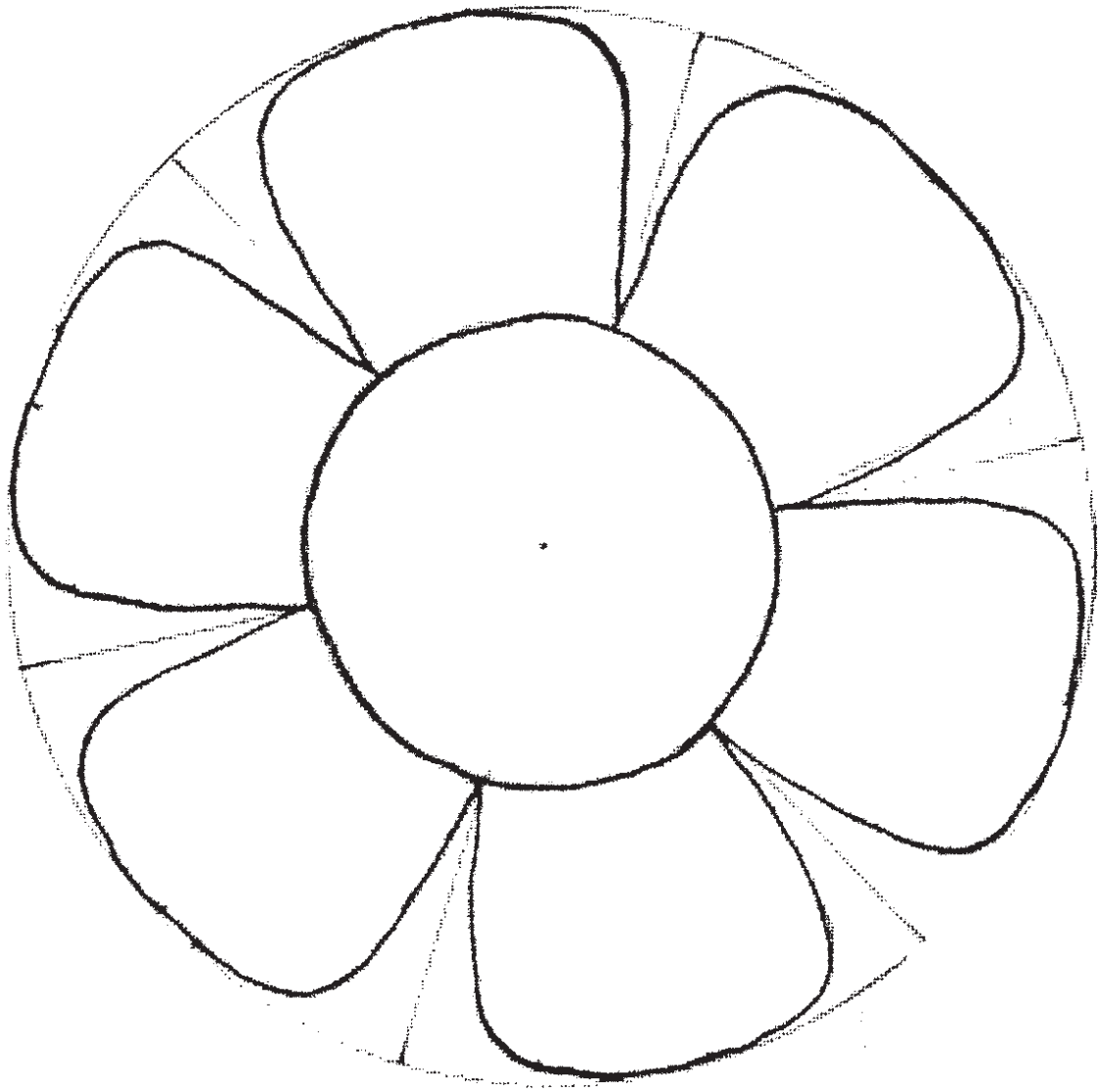
Zubereitung: Salat und Kräuter waschen und putzen, in einer Schüssel zu einem Salat vermischen und mit Essig und Öl sowie Salz abschmecken. Die Gänseblümchen ohne Stiel über den Salat streuen.

Aromatisiertes Wasser

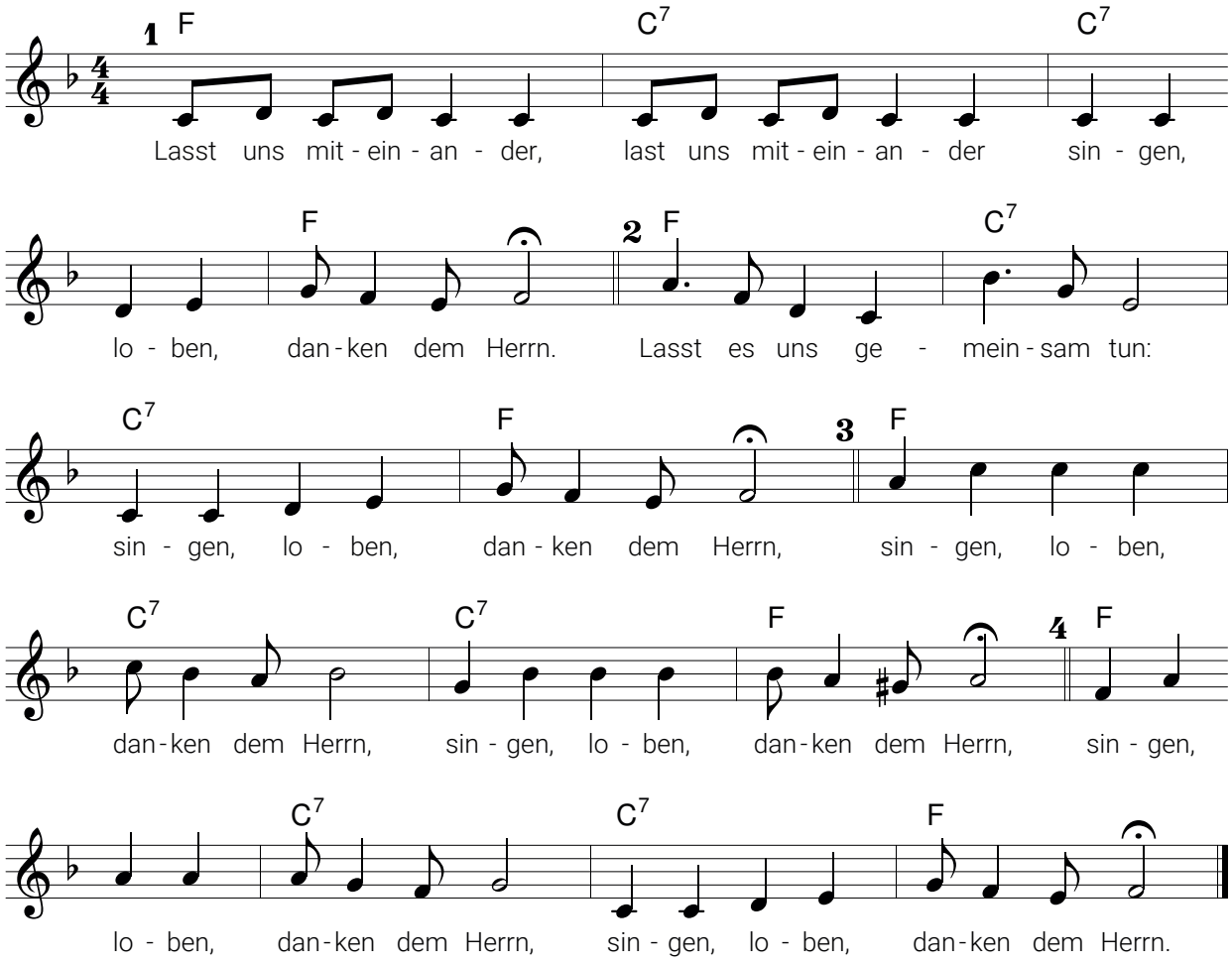
Zutaten: Kräuter, Wasser

Zubereitung: Kräuter und Wasser in einen Krug geben. Kräuter im Wasser mindestens 10 Minuten ziehen lassen.

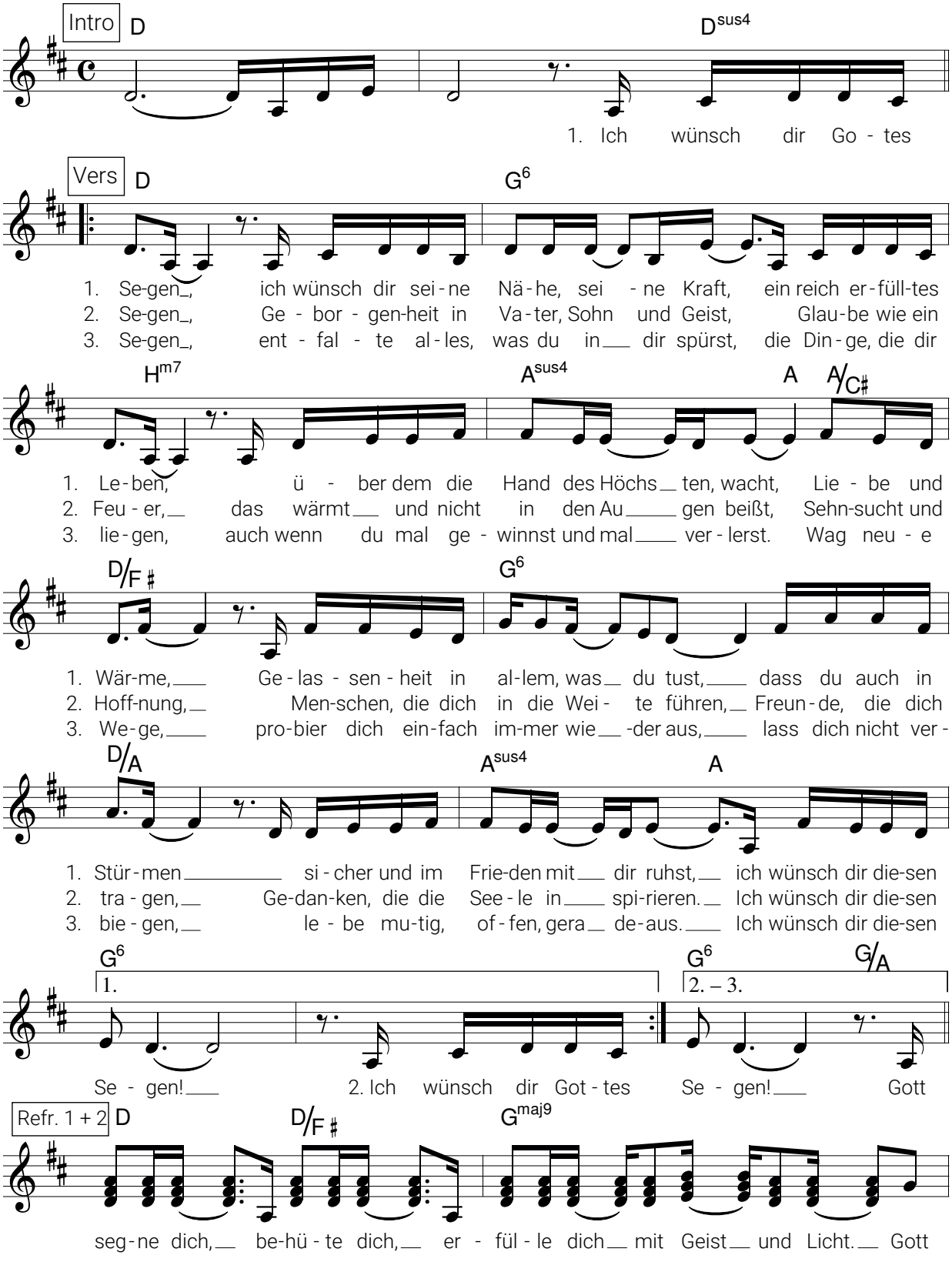
Origamivorlage Seerose

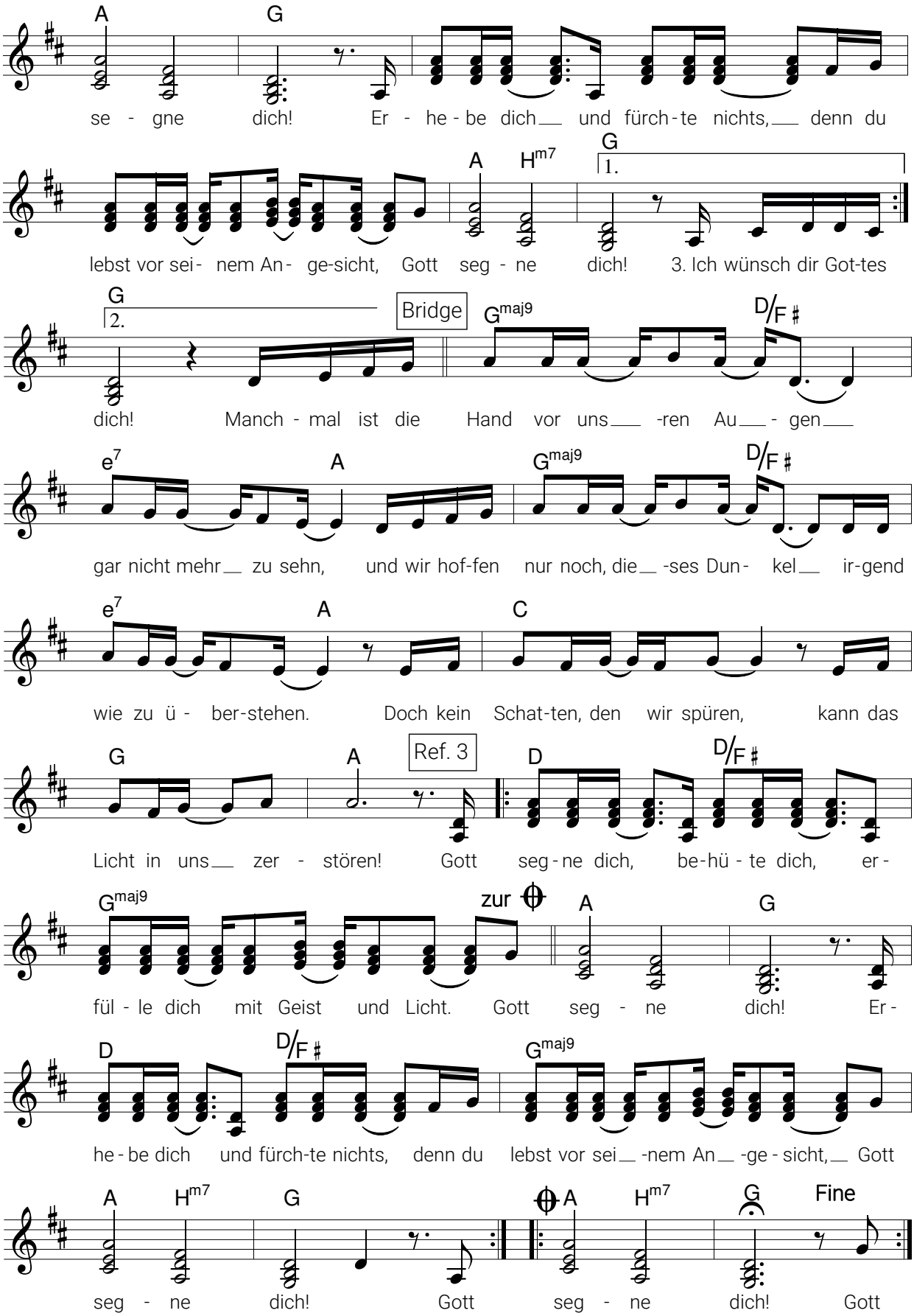


Lasst uns miteinander

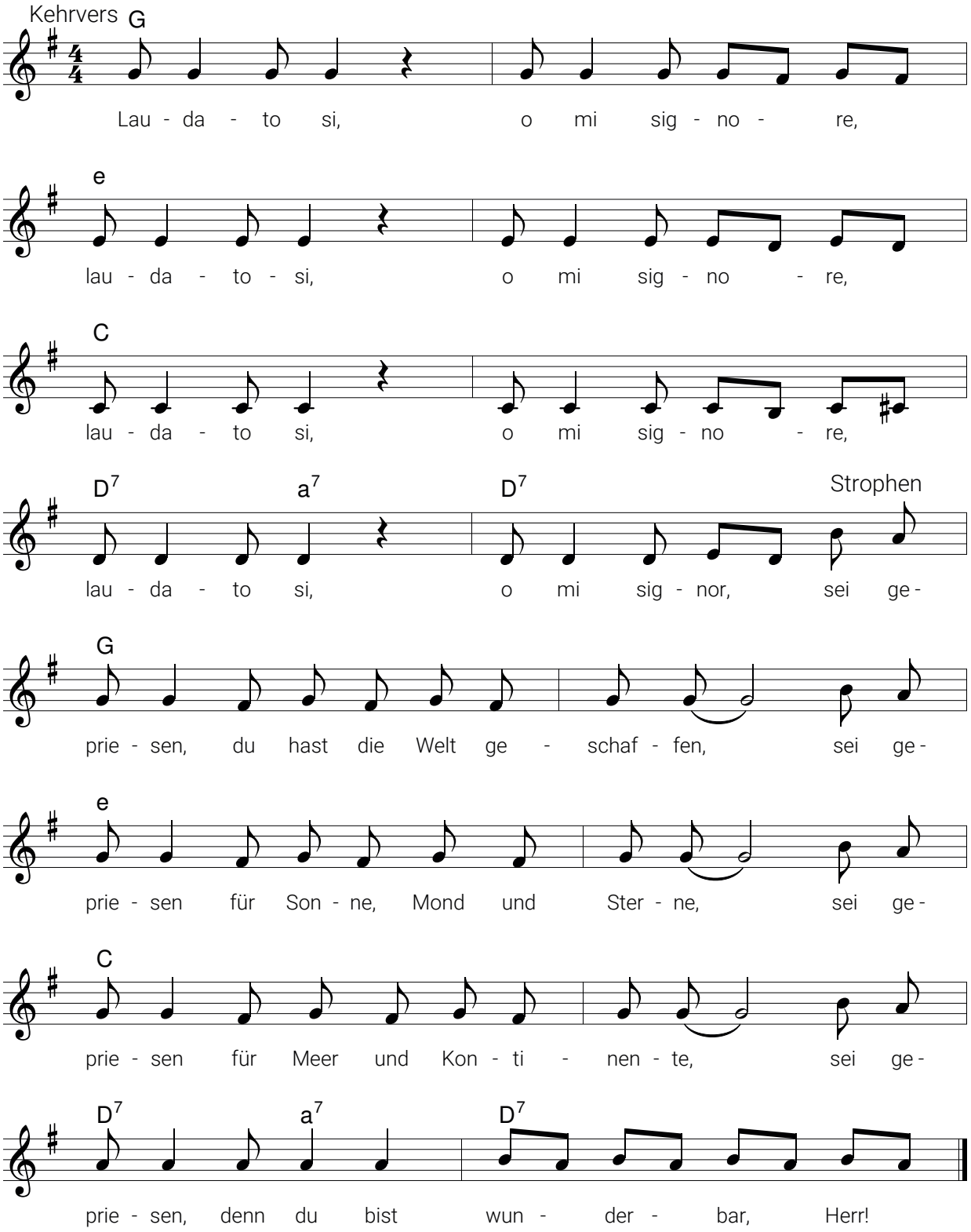


Gott segne dich




A G
se - gne dich! Er - he - be dich und fürch - te nichts, denn du
A Hm7 G 1.
lebst vor sei - nem An - ge-sicht, Gott seg - ne dich! 3. Ich wünsch dir Got-tes
G 2. Bridge Gmaj9 D/F♯
dich! Manch - mal ist die Hand vor uns -ren Au - gen
e7 A Gmaj9 D/F♯
gar nicht mehr zu sehn, und wir hof-fen nur noch, die -ses Dun - kel ir-gend
e7 A C
wie zu ü - ber-stehen. Doch kein Schat-ten, den wir spüren, kann das
G A Ref. 3 D D/F♯
Licht in uns zer - stören! Gott seg - ne dich, be-hü - te dich, er -
Gmaj9 zur A G
fül - le dich mit Geist und Licht. Gott seg - ne dich! Er -
D D/F♯ Gmaj9
he - be dich und fürch-te nichts, denn du lebst vor sei -nem An -ge - sicht, Gott
A Hm7 G A Hm7 G Fine
seg - ne dich! Gott seg - ne dich! Gott

Laudato Si


Kehrvers
G
Lau - da - to si, o mi sig - no - re,
e
lau - da - to - si, o mi sig - no - re,
C
lau - da - to si, o mi sig - no - re,
D7
a7
D7
Strophen
lau - da - to si, o mi sig - nor, sei ge -
G
prie - sen, du hast die Welt ge - schaf - fen, sei ge -
e
prie - sen für Son - ne, Mond und Ster - ne, sei ge -
C
prie - sen für Meer und Kon - ti - nen - te, sei ge -
D7
a7
D7
prie - sen, denn du bist wun - der - bar, Herr!

2 Sei gepriesen für Licht und Dunkelheiten
Sei gepriesen für Nächte und für Tage
Sei gepriesen für Jahre und Gezeiten
Sei gepriesen, denn du bist wunderbar, Herr

3 Sei gepriesen für Wolken, Wind und Regen
Sei gepriesen, du lässt die Quellen springen
Sei gepriesen, du lässt die Felder reifen
Sei gepriesen, denn du bist wunderbar, Herr!

4 Sei gepriesen für deine hohen Berge
Sei gepriesen für Feld und Wald und Täler
Sei gepriesen für deiner Bäume Schatten
Sei gepriesen, denn du bist wunderbar, Herr!

5 Sei gepriesen, du lässt die Vögel singen
Sei gepriesen, du lässt die Fische spielen
Sei gepriesen für alle deine Tiere
Sei gepriesen, denn du bist wunderbar, Herr!

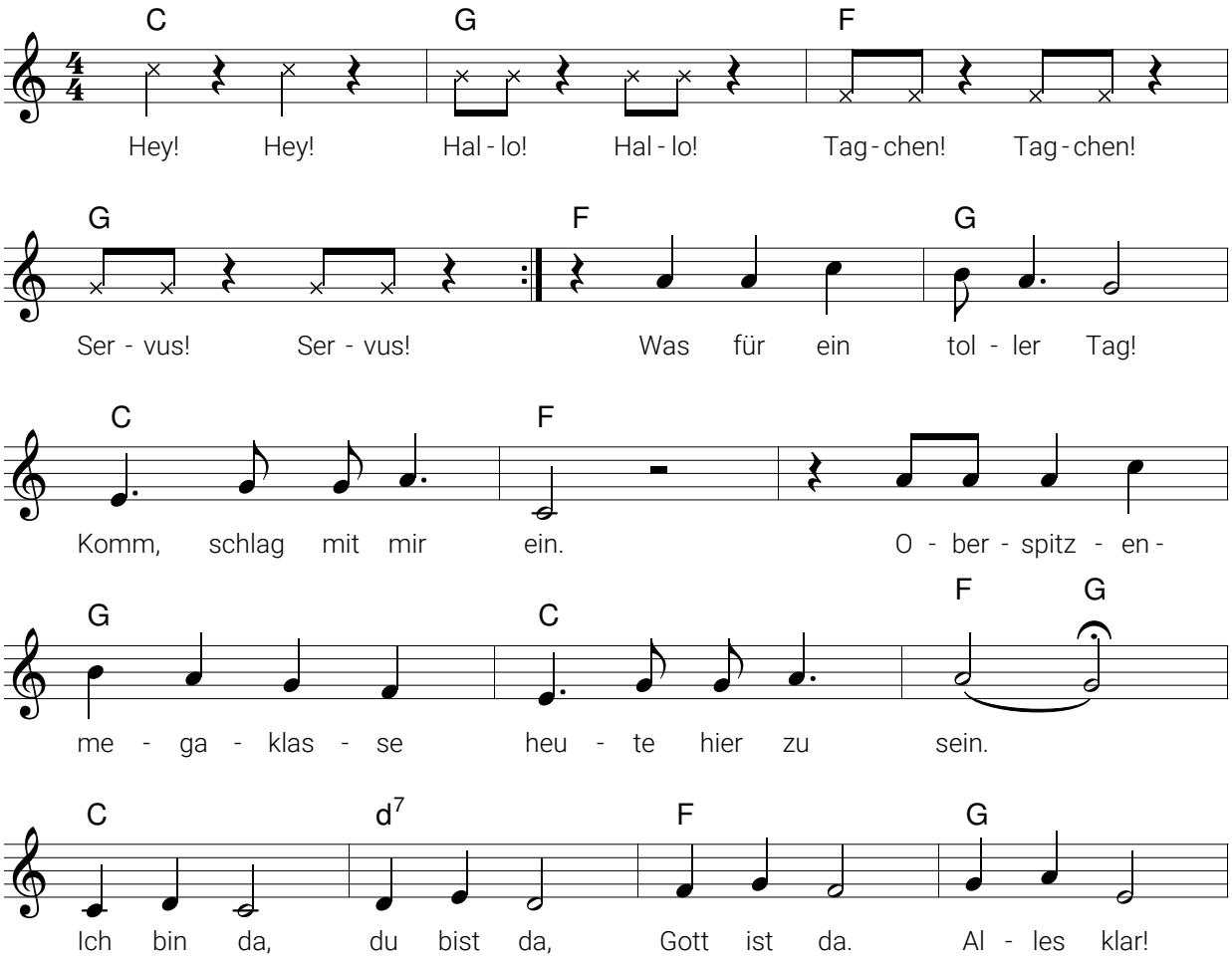
6 Sei gepriesen, denn du, Herr, schufst den Menschen
Sei gepriesen, er ist dein Bild der Liebe
Sei geprisen für jedes Volk der Erde
Sei gepriesen, denn du bist wunderbar, Herr!

7 Sei gepriesen, du selbst bist Mensch geworden
Sei gepriesen für Jesus, unser'n Bruder
Sei gepriesen, wir tragen seinen Namen
Sei gepriesen, denn du bist wunderbar, Herr!

8 Sei gepriesen, er hat zu uns gesprochen
Sei gepriesen, er ist für uns gestorben
Sei gepriesen, er ist vom Tod erstanden
Sei gepriesen, denn du bist wunderbar, Herr!

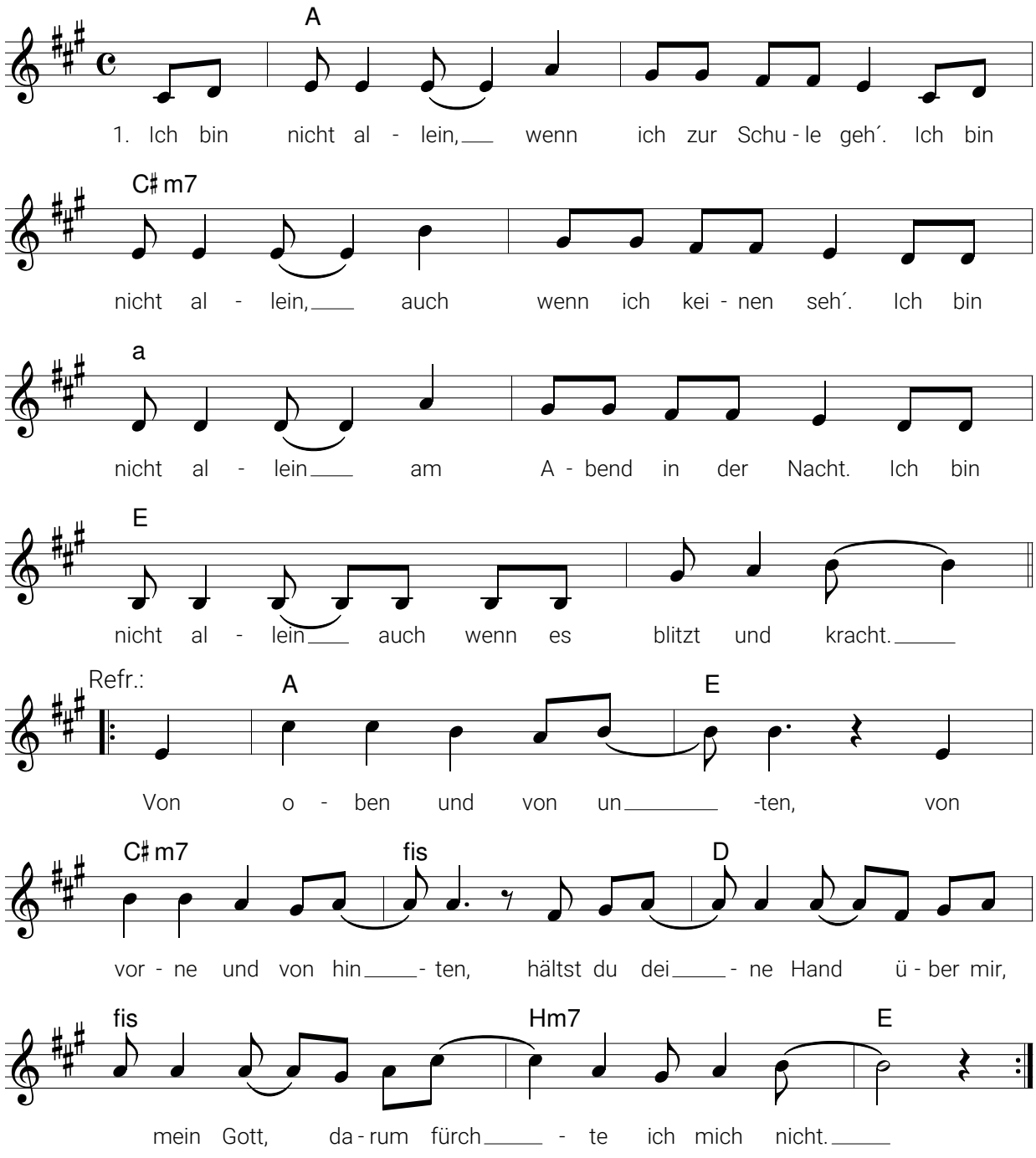
9 Sei gepriesen, o Herr, für Tod und Leben!
Sei gepriesen, du öffnest uns die Zukunft!
Sei gepriesen, in Ewigkeit gepriesen!
Sei gepriesen, denn du bist wunderbar, Herr!

Hey Hallo Tagchen



2. Ein ganz herzliches Willkommen!
Heute ist was los.
Hier gibt's jetzt jede Menge Spaß für Klein und Groß.
Ich bin da, du bist da. Gott ist da. Alles klar!

Von oben und von unten



Kontakt

VCP e.V.
Wichernweg 3
34121 Kassel
Tel.: 0561/78437-0
info@vcp.de
www.vcp.de

Bildnachweise

Bei den folgenden Personen liegen die Rechte für die in dieser Publikation verwendeten Fotos. Ihnen sei für die freundliche Überlassung herzlich gedankt:

Rebecca Armingeon, Meike Brosi,
Katharina Dombrowsky

Impressum

Herausgegeben im Auftrag der Bundesleitung des Verbandes Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder (VCP) e.V.

Verantwortliches Referent der Bundesleitung:
Neals Nowitzki

Autorinnen und Autoren: Rebecca Armingeon, Meike Brosi, Katharina Dombrowsky

Redaktion: Esther Koch, Jessica Peterson, Diane Tempel-Bornett

Notensatz: Peter Diehl

Layout: FOLIANT-Editionen, Ralf Tempel, info@foliant-editionen.de

Stand: November 2016

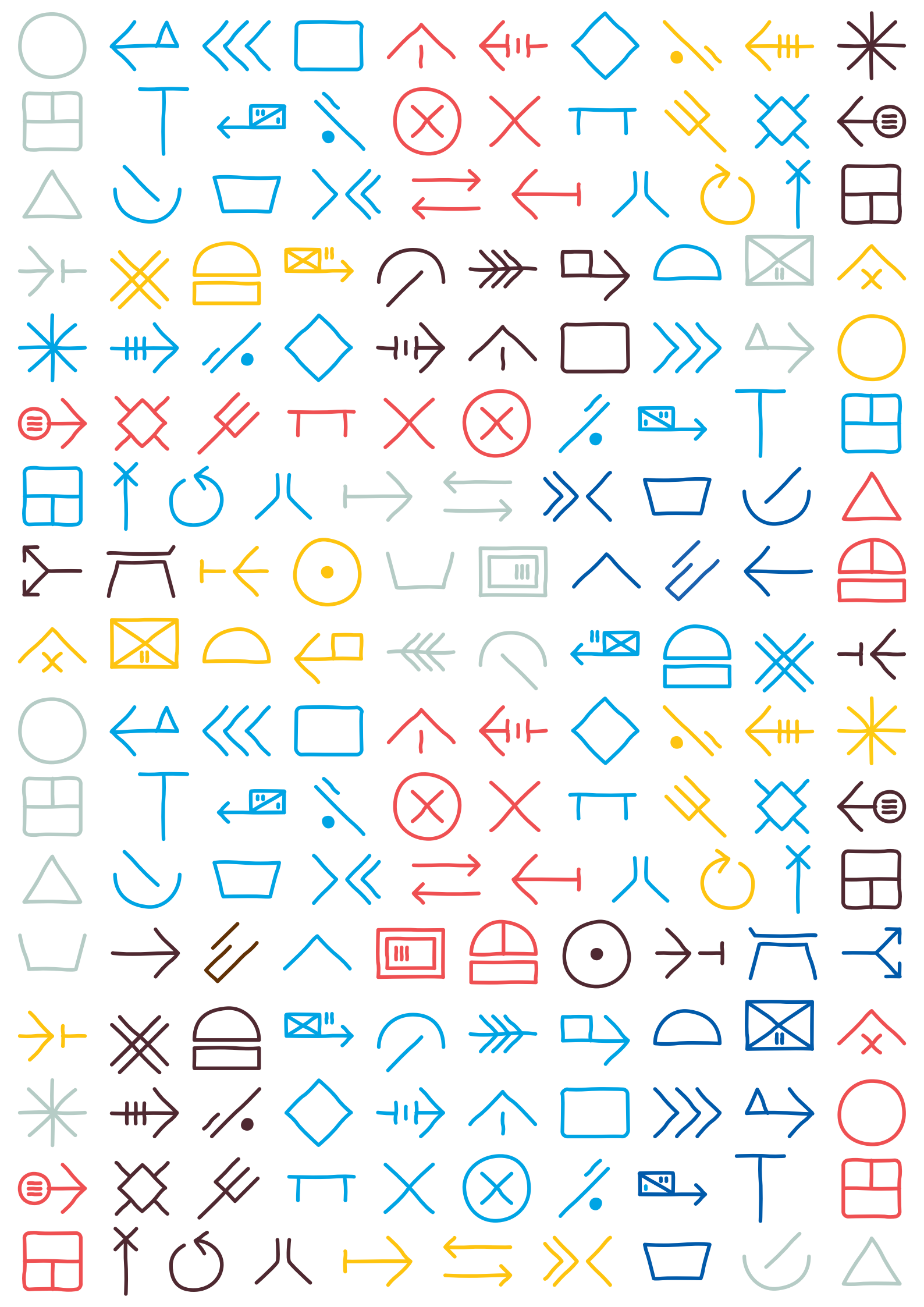
Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung, Verbreitung und Übersetzung vorbehalten. Kopien für den individuellen Gebrauch in der pädagogischen Arbeit sind erwünscht. Die Nutzung ist nur unter Angabe folgender Quelle gestattet: *Verband Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder (2016). Wie die Angst kam – Teil 6 der Spielidee Dschungelbuch. Aus der Reihe: Kinderstufe im VCP. Kassel.*

Der VCP ist Mitglied im Ring Deutscher Pfadfinderinnenverbände (RDP) und im Ring deutscher Pfadfinderverbände (RdP) und über diese im Weltbund der Pfadfinderinnen (WAGGGS) und in der Weltorganisation der Pfadfinderbewegung (WOSM). Darüber hinaus ist der VCP Mitglied im Deutschen Bundesjugendring (DBJR) und in der Arbeitsgemeinschaft der Evangelischen Jugend in Deutschland e.V. (aej).

Wir danken für die freundliche Unterstützung und Förderung unserer Arbeit.

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend

Evangelische Kirche in Deutschland



vcp

VERBAND CHRISTLICHER
PFADFINDERINNEN UND
PFADFINDER

World Association
of Girl Guides
and Girl Scouts

SCOUTS®
Creating a Better World