



# Das Dschungelgesetz

Teil 3 der Spielidee Dschungelbuch

Aus der Reihe: Kinderstufe im VCP



### Das Dschungelgesetz

Mowglis Eltern waren glücklich, dass ihr Junges im Dschungel bleiben durfte und lehrten ihn alles, was er zum Leben im Dschungel brauchte – das Jagen, die Wolfssprache und die Regeln des Rudels.

Bei Balu, dem Bären und Lehrer, lernten alle Wölfe die Gesetze des Dschungels und seine Bewohner kennen, ihre Sprache und ihre Eigenschaften. Die Dschungelvölker respektierten sich gegenseitig und lebten weitgehend friedlich zusammen. Getötet wurde nur, um den Hunger zu stillen. Und so gingen Mowgli und die jungen Wölfe mit offenen Augen durch den Dschungel und lernten viele neue Tiere kennen.

Zum Beispiel Ikki, das Stachelschwein. Ikki war sehr neugierig und ein wahrer Feinschmecker. Allerdings hatten die jungen Wölfe kein Interesse an den köstlichen Leckereien, die Ikki ihnen zeigen wollte. Ikki war ständig am Schwatzen, über alles und jeden meinte er Bescheid zu wissen. Oft kam er angerannt und versorgte alle mit den neusten Gerüchten. Er war ständig unterwegs und bekam vieles mit. Selbst wenn es meist Gerüchte waren, oft war ein Fünkchen Wahrheit daran. Ikki war oft zur richtigen Zeit am richtigen Ort und beschäftigte sich ganz genau mit den Veränderungen der Natur. Mowgli fand Ikki vor allem wegen seiner Schusseligkeit unterhaltsam.

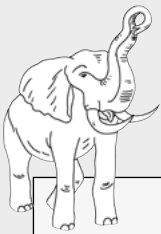
Dann trafen Mowgli und seine Wolfsgeschwister auch noch Mang, die Fledermaus. Mang flog nachts, beinahe unerkannt, durch den Wald, über die Felder und in das Menschendorf. Dabei sah sie vieles, was für andere unentdeckt blieb.

Kaum einer kam so dicht an die Menschen heran wie Mang und so lauschten alle gerne ihren schaurig-schönen Geschichten über die rote Blume, die überall im Menschendorf blühte.

Besonders beeindruckend war für die jungen Wölfe und Mowgli das Zusammentreffen mit Hathhi, dem Meister des Dschungels, dem alten und weisen Elefanten. Alle mochten Hathhi, schätzten ihn und kamen zu ihm, wenn sie Fragen oder Probleme hatten. Hathhi achtete darauf, dass sich alle an die Dschungelgesetze hielten. Er sprach Recht und die jungen Wölfe und Mowgli hörten fasziniert zu, was er über die Meisterworte zu berichten wusste.

Besonders großen Spaß hatten Mowgli und seine Geschwister aber beim Anschleichen, Gefahren erkennen und bewältigen und natürlich bei sportlichen Wettkämpfen. Mowgli lernte schneller als seine Brüder und Schwestern und bald war er der Klügste und Geschickteste unter seinen Wolfsgeschwistern. Er verbrachte viele gemeinsame Stunden mit seinen engsten Vertrauten Balu und Baghira auf gemeinsamen Streifzügen durch den Dschungel. Er lag häufig mit Balu in den Bäumen und ging mit Baghira auf die Jagd. So war es auch nicht verwunderlich, dass Baghira ausgerechnet Mowgli ihr Geheimnis anvertraute.

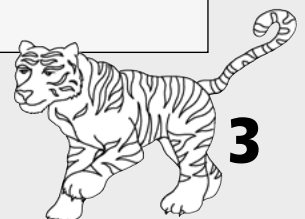
Als sie beim Jagen einmal auf einer Lichtung eine Pause machten, begann Baghira Mowgli ihre Geschichte zu erzählen. Viele Dschungelbewohner vermuteten, dass die schwarze Pantherin schon immer im Dschungel gelebt hatte. Aber dem war nicht so, Baghira lebte einst mit ihren Eltern bei einem mächtigen König in einem Käfig. Und obwohl es ihr dort nie an etwas gemangelt hatte, war Baghira in den Dschungel geflohen. Sie gehörte einfach in den Dschungel. »Und du, Mowgli. Du bist in einem Dorf geboren und ein Mensch. Du gehörst zu den Menschen!« schloss Baghira ihre Erzählung. »Niemals!« widersprach Mowgli »Ich gehöre zu meinen Brüdern und Schwestern in den Dschungel!«

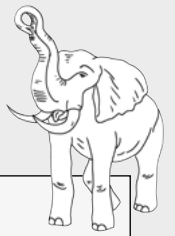


## Gruppenstundenvorschlag: Das Dschungelgesetz

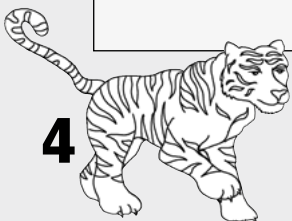
**Ziel:** Spaß und gute Laune. Schärfung der Sinneswahrnehmung. Einüben von Koordination und motorischen Fähigkeiten

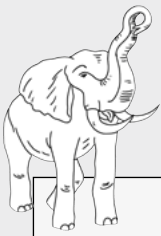
Dauer	Beschreibung	Material
5 Min	<b>Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenritual</b>  <b>Programmvorstellung</b>  <b>Thema: Die Dschungelprüfungen</b>	
15 Min	<b>Spiel: Dschungelprüfung 1: Anschleichen</b> Wölfling, Wölfling, wo ist dein Knochen? Den Kindern ist das Spiel als »Bello, Bello, wo ist dein Knochen?« bekannt. Alle Kinder sitzen im Kreis, ein Kind kniet sich in der Mitte auf den Boden und hat einen »Knochen« (Schlüssel, Stoffpüppchen etc.) vor sich liegen. Dem Wölfling in der Mitte werden die Augen verbunden. Ein Kind aus dem Kreis wird, durch Aufzeigen Akelas, ausgewählt und schleicht sich an den Knochen in der Mitte heran. Merkt der Wölfling in der Mitte etwas, darf er blind in die Richtung zeigen. Stimmt seine Vermutung mit der tatsächlichen Richtung, aus der das Geräusch kam überein, muss das anschleichende Kind seinen Versuch abbrechen. Hat das Kind den Knochen aber ergattert, darf es selber in der Mitte und den Knochen bewachen. Variante: Man kann den Knochen klauen und hinter dem Rücken verstecken. Dann ruft man »Wölfling, Wölfling, wo ist dein Knochen?« und das Kind in der Mitte hat noch nachträglich die Chance, eine Vermutung über den Dieb auszusprechen.	Gegenstand als Knochen Halstuch o. ä. zum Augenverbinden
15 Min	<b>Spiel: Dschungelprüfung 2: Wie gut kennen wir uns?</b> Jedes Kind hat eine Partnerin oder einen Partner. Gegenseitig stellen die Kinder sich Fragen und beantworten sie und stellen so unter Beweis, wie gut sie sich kennen. Zum Beispiel: Ein Kind fragt seine Partnerin oder seinen Partner: »Was ist meine Lieblingsfarbe?« Das andere Kind muss dann versuchen, diese Frage zu beantworten. Für eine richtige Antwort bekommt das Kind ein Gummibärchen. Das Spiel ist beendet, wenn jedes Kind durch richtige Antworten drei Gummibärchen bekommen hat. Tipp: Um die Paare zu bestimmen, stellen sich die Kinder nach ihren Geburtsdaten auf. Immer zwei nebeneinander stehende Kinder werden ein Paar. So erreicht man, dass sich die Gruppe gut durchmischt. Die Fragen könnten sich auf folgende Themen beziehen: Name/Fahrtenname/Alter/Lieblingsfarbe /Lieblingsmusik/Lieblingslager	Papier Stifte Gummibärchen





- 15 Min **Spiel: Dschungelprüfung 3: Schnell rennen**  
Die Kinder werden zu Paaren aufgeteilt und auf dem Gelände verteilt. Ein Paar wird zu Fänger und dem Gejagten. Der Fänger versucht den Gejagten zu fangen, hat er dies geschafft tauschen sie die Rollen, der Fänger wird zum Gejagten und muss nun weglaufen. Der Gejagte hat auch die Möglichkeit, sich neben eines der stehenden Paare zu stellen, sodass 3 Kinder nebeneinander stehen. Das Kind, das nun auf der entgegengesetzten Seite des eben noch Gejagten steht, wird augenblicklich zum Fänger und muss den vorherigen Fänger, der nun Gejagter ist, versuchen zu fangen.  
Dieses Spiel kann man solange spielen, bis alle Kinder einmal Fänger oder Gejagter waren.
- 15 Min **Spiel: Dschungelprüfung 4: Koordination**  
Die Kinder stehen im Kreis und singen: »I'm singing in the rain, I'm singing in the rain, what a glorious feeling, I'm happy again«, dann sagt Akela eine Bewegung an, zum Beispiel »Daumen vor« »Ellbogen hoch« »Zunge raus« etc. Akela und alle Kinder führen diese Bewegung auch aus. Dazu singen alle »A tschutschutscha, a tschutschutscha, a tschuschutschatscha« zu der Melodie von »I'm singing in the rain«. Danach beginnt das Spiel von vorn und eine neue Bewegung wird der alten angehängt, sodass man nun zwei Bewegungen zu »A tschutschutscha, a tschutschutscha, a tschuschutschatscha« machen muss.
- 20 Min **Spiel: Dschungelprüfung 5: Beobachten**  
Um zu beweisen, wie gut die Kinder beobachten können, spielt ihr mit ihnen verstecken. Ein Kind zählt bis zu einer vorher festgelegten Zahl, währenddessen verstecken sich alle anderen. Hat das zählende Kind die Zahl erreicht, muss es die anderen suchen und fangen. Die anderen Kinder können versuchen, sich an einem vorher festgelegten Sicherheitspunkt freizuschlagen. Wenn sie diesen Punkt berühren, ohne vorher von dem Fänger gefangen zu werden, sind sie frei.
- 5 Min **Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung**

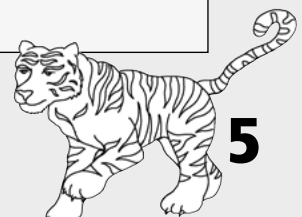


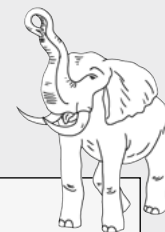


## Gruppenstundenvorschlag: Das Dschungelgesetz

**Ziel:** Spaß und gute Laune. Schärfung der Sinneswahrnehmung. Einübung von Koordination und motorische Fähigkeiten

Dauer	Beschreibung	Material
5 Min	<b>Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenritual</b>  <b>Programmvorstellung</b>  <b>Thema: Die Dschungelprüfungen</b>	
15 Min	<b>Spiel: Dschungelprüfung 1: Hören</b> Akela spielt verschiedene Geräusche einer CD mit Alltagsgeräuschen (Wasserhahn, Zähne putzen etc.) vor und die Gruppe errät, das jeweilige Geräusch. Oder: Der Akela macht Geräusche mit Dingen des Gruppenraumes: Worauf wurde geklopft? Welche Dinge gegeneinander geschlagen? Oder: Der Akela macht ein Geräusch und die Kinder zeigen mit geschlossenen Augen, aus welcher Richtung es kam.  Die Gruppe wird in zwei Kleingruppen geteilt und spielt Schnitzeljagd. Die erste Gruppe geht direkt los, die zweite Gruppe spielt zunächst »Elefantentrampeln« und folgt dann der ersten Gruppe.	CD-/MP3-Player mit Alltagsgeräuschen Abspielgerät  Oder: Verschiedene Gegenstände, mit denen man Alltagsgeräusche nachahmen kann.
10 Min	<b>Spiel: Dschungelprüfung 2: Elefantentrampeln</b> 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. Nach 10 Min. wird das Spiel beendet und der Gruppe gefolgt, die bereits unterwegs ist.	
50 Min	<b>Spiel: Dschungelprüfung 3: Fährten lesen</b> Die Gruppe läuft mit einem der Akela los und hinterlässt auf ihrem Weg Spuren, wie z. B. Pfeile, Kreidezeichen oder Bänder, die ihr am Weg entlang befestigt. Nach ca. 30 Minuten sucht sich die Gruppe ein Versteck. An diesem Platz wartet die Gruppe auf die suchende Gruppe. Die andere Gruppe, die währenddessen schon los gelaufen ist, versucht den Spuren der vorausgehenden Gruppe zu folgen und diese schließlich zu finden.  Findet die zweite Gruppe die erste Gruppe, gibt es eine kleine Belohnung. Denn die erste Gruppe hat die Fährten gut gelegt, die zweite gut gelesen. Nun ist nochmal Gelegenheit mit allen zusammen bis zum Abschlussritual Elefantentrampeln zu spielen.  <i>Tipp: Die Gruppenleitung sollte im Vorfeld den Weg und das Ziel absprechen. So wird die Schnitzeljagd zum Erfolg und vermeidet Frustrationen.</i>	Kreide, Bänder etc. Kleine Belohnung
10 Min	<b>Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung</b>	

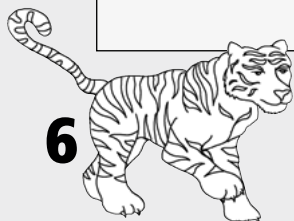


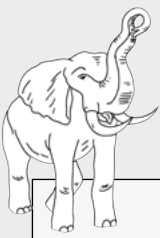


## Gruppenstundenvorschlag: Das Dschungelgesetz

**Ziel:** Spaß und gute Laune. Training der Koordination und der Geschicklichkeit.

<b>Dauer</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Material</b>
15 min	<b>Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenritual</b> <b>Geschichte: Das Dschungelgesetz</b> Das dritte Kapitel aus dem Dschungelbuch wird vorgelesen. <b>Programmvorstellung</b> <b>Thema: Lernen im Dschungel</b>	Dschungelbuch
15 min	<b>Spiel: Plätze tauschen</b> Jeder Wölfling erhält einen Zettel mit einer Nummer, die er für sich behält, bis auf einen, der sich vorher freiwillig melden kann. Es wird ein Kreis im Stehen gebildet. Der Wölfling ohne Nummer stellt sich in die Mitte. Er ruft zwei Nummern auf. Die beiden Wölflinge, die diese Nummern haben, versuchen hinter dem Rücken des Wölflings in der Mitte miteinander Kontakt aufzunehmen und in einem unbemerkten Moment die Plätze zu tauschen. Der Wölfling in der Mitte versucht einen freiwerdenden Platz zu ergattern. Gelingt ihm dies nicht, bleibt er in der Mitte und probiert es erneut. Andernfalls bekommt er den Nummernzettel des Wölflings, der nun übrigbleibt und sich in die Mitte stellt. Dieser ruft nun wiederum zwei Nummern, wobei die ehemals eigene Nummer nicht sofort wieder verwendet werden darf.	Zettel mit Nummern
15 min	<b>Spiel: Jagdspiel</b> Bis auf den Fänger erhält jedes Kind ein gut greifbares mind. 40 cm langes Band/Stofffetzen. Dieses muss am Körper befestigt werden, z. B. durch Einstecken eines Endes in Hose, Hosentasche oder Kragen, jedoch so, dass es heraus-/abziehbar ist. Der oder die Fänger haben nun die Aufgabe die Bänder zu ziehen. Jeder dem das Band gezogen wurde, wird ebenfalls zum Fänger.	lange reißfeste Stofffetzen
10 min	<b>Spiel: Bananenrun</b> Eine Banane darf nur mit den Füßen im Kreis weitergegeben werden. Vorher werden zwei Mannschaften gebildet die auf ein gemeinsames Startzeichen hin anfangen. Das Team, das nach einer bestimmten Zeit (z. B.: 2 Minuten) die meisten Runden geschafft hat ist der Sieger!	Banane (Aber mit dem Essen spielt man nicht! Deshalb ersetzt die Banane durch z. B. eine Rolle gelbe Säcke, Mäppchen, Luftballons o. Ä.)





10 min

**Spiel: Wer hat die Kokosnuss?**

Alle Wölflinge sitzen im Kreis um einen Tisch. Sie halten die Hände unter den Tisch. und geben möglichst unbemerkt die »Kokosnuss« im Kreis herum. Ein Wölfling ist King Louis, der Affe und versucht herauszufinden, wo sich die Kokosnuss befindet. Dafür ruft King Louis: »Kommando Hunger«.

Jetzt müssen alle sofort die Hände flach auf den Tisch legen. Nun hat King Louis drei Versuche eine richtige Hand auszusuchen, in der die Kokosnuss versteckt ist. Wird die Kokosnuss gefunden ist dieses Kind Louis. Wenn nicht, wird noch drei Runden weitergespielt und dann gewechselt.

Kokosnuss  
(dies sollte ein möglichst flacher Gegenstand sein, der gut unter eine Kinderhand passt z. B. eine Münze)

5 min

**Lied: Wer hat die Kokosnuss geklaut?**

Liedblatt

Die Af - fen ra - sen durch den Wald, mal hier mal dort ihr Ru - fen schallt. Die gan - ze  
Af - fen - ban - de brüllt: "Wo ist die Ko - kos - nuß, wo ist die  
Ko - kos - nuß, wer hat die Ko - kos - nuß ge - klaut?" Wo ist die klaut?"

15 Min

**Entspannung: Wettermassage**

Die Wölflinge setzen sich in einen großen Kreis, und zwar so, dass man den Rücken seiner Vorderfrau/seines Vordermanns vor sich hat. Die Spielleitung gibt folgende Kommandos:

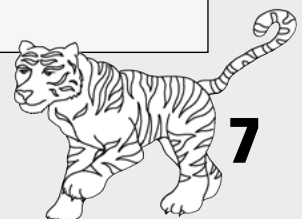
- 1) Nieselregen,
- 2) dicke Regentropfen,
- 3) Platzregen,
- 4) Wind,
- 5) Sturm,
- 6) Sonnenschein.

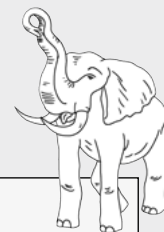
Die Masseure massieren je nach Kommando folgendermaßen:

- zu 1:** mit Fingerspitzen leicht auf dem Rücken Klavier spielen.
- zu 2:** mit Zeige- und Mittelfinger etwas fester auf dem Rücken spielen
- zu 3:** mit der ganzen Handfläche auf den Rücken platschen, ohne dabei dem Vordermann weh zu tun.
- zu 4:** Seine Vorderfrau/seinen Vordermann sanft hin und her schaukeln
- zu 5:** mit der ganzen Hand den Regen vom Körper streichen
- zu 6:** mit ganzer Hand und ein wenig Druck die Hände flach auf den Rücken pressen, so dass er/sie die Wärme der Hände spürt.

5 Min

**Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung**





## Gruppenstundenvorschlag: Das Dschungelgesetz

**Ziel:** Schärfung der Sinneswahrnehmung

Dauer	Beschreibung	Material
5 Min	<b>Begrüßung und ankommen mit dem Gruppenritual</b> <b>Lied: »Babalu-Tanz«</b>	Liedblatt

F C F

Komm wir tan - zen Ba - ba - lu, Ba - ba - lu, Ba - ba - lu

C F

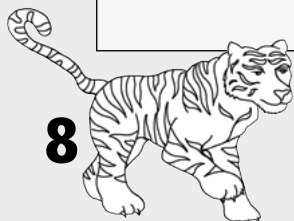
Komm wir tan - zen Ba - ba - lu, Ba - ba - lu.

Alle Kinder stellen sich im Kreis auf. Bei diesem Tanz kommt es darauf an, bei jedem Durchgang anders zu tanzen. Es kann einmal nach rechts und im zweiten Durchgang nach links getanzt werden. Die Kinder können sich an den Händen, an den Schultern oder an den Ohrfläppchen fassen, sich einander an den Armen einhaken oder in der Hocke tanzen. Sicher fallen den Wölfingen noch mehr Tanzarten ein.

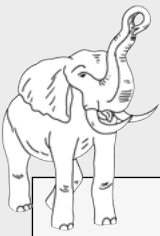
### Programmvorstellung

**Thema: Sinne**

15 Min	<b>Geschichte: Das Dschungelgesetz</b> Das dritte Kapitel aus der VCP-Version der Mowgli-Geschichte wird vorgelesen.	
15 Min	<b>Spiel: Riechkim</b> Es werden verschiedene Dinge, die riechen mitgebracht. Dies können verschiedene Früchte, Gewürze oder Duftöle sein. Mit verbundenen Augen riechen die Kinder an den verschiedenen Dingen und versuchen zu erraten, was es ist.	verschiedene Düfte (Gewürze, Früchte, Öle etc.)
15 Min	<b>Spiel: Tastkim</b> Die Augen der Wölfinge sind dabei verbunden. Die Wölfinge sollen allein durch Tasten verschiedene Dinge erkennen.	verschiedene Gegenstände
15 Min	<b>Spiel: Hörkim</b> Den Wölfingen werden verschiedene Geräusche vorgespielt, die sie dann erraten müssen	Abspielgerät Oder verschiedene Gegenstände mit dem man Alltagsgeräusche nachahmen kann.







15 Min

**Spiel: Baghira auf der Jagd**

Halstuch

Alle Wölflinge bis auf einen bilden einen Kreis. In der Mitte steht Baghira mit verbundenen Augen. Zwei Wölflinge, die von der Gruppenleitung bestimmt werden, versuchen den Platz zu tauschen. Baghira versucht sie zu fangen. Wer erwischt wird, muss den Platz in der Mitte einnehmen.

10 Min

**Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung**

Liedblatt

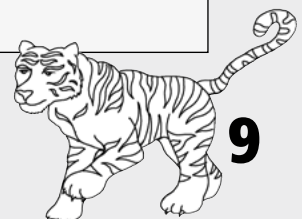
Lied: »Abschiedslied der Wölfe«

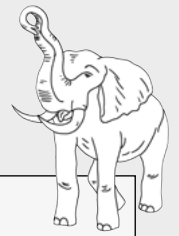
1. Ihr Wöl - fe kommt und lasst uns geh'n, ihr Wöl - fe schließt den Kreis. Bald

wer - den wir uns wie - der - sehn'n zu Got - tes Lob und Preis.

Der Him - mel wölbt sich ü - bers Land, Gut Jagd auf Wie - der - sehn. Wir

ru - hen all in Got - tes Hand, Gut Jagd, auf Wie - der - sehn!

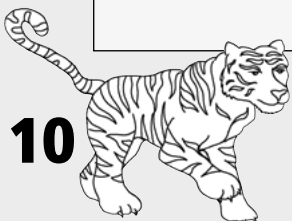


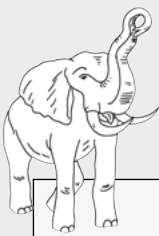


## Gruppenstundenvorschlag: Das Dschungelgesetz

**Ziel:** Schärfung der Sinneswahrnehmung

Dauer	Beschreibung	Material
15 Min	<p><b>Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenritual</b></p> <p><b>Programmvorstellung</b></p> <p><b>Thema: Lernen im Dschungel</b></p>	
20 Min	<p><b>Spiel: Trainiere dein Gedächtnis</b></p> <p>Die Meute wird in kleinere Rudel unterteilt. Nun werden der ganzen Meute alle Gegenstände gezeigt. Nach einiger Zeit, werden diese wieder mit der Decke verdeckt und die/der Akela nimmt unter der Decke nun zwei bis drei Gegenstände weg, ohne dass die Meute diese sieht. Ebenso sollte die Anordnung der Gegenstände verändert werden. Die Aufgabe der kleinen Rudel ist es nun, die fehlenden Gegenstände zu benennen und auf einen Zettel zu schreiben. Dann vergleicht man, wie viele richtige Gegenstände tatsächlich als fehlend bemerkt wurden. Dies wiederholt man zwei bis drei Mal. Am Ende kann man die Punkte vergleichen und feststellen, welche Gruppe gewonnen hat.</p>	<p>Ungefähr zehn Gegenstände, (Bsp: Kleiner Ball, Messer, Löffel, Tasse, Schlüssel, etc.)</p> <p>Decke zum Abdecken der Gegenstände</p> <p>Zettel</p> <p>Stift</p>
15 Min	<p><b>Spiel: Jäger und Beute</b></p> <p>Die Meute verteilt sich großflächig auf dem vorher bestimmten Spielfeld und setzt sich, mit ausgestreckten Beinen, auf den Boden. Nun wird ein Jäger und die Beute bestimmt. Der Jäger jagt nun die Beute. Falls er sie anschlagen kann, werden die Rollen getauscht. Die Beute kann über die Beine eines sitzenden Mitspielers springen, sodass der Jäger nun zur Beute und der Mitspieler, über dessen Beine gesprungen wurde, neuer Jäger wird. Der gesprungene Mitspieler ersetzt den Platz des Spielers, über dessen Beine er soeben gesprungen ist.</p>	
25 Min	<p><b>Spiel: Schleichen und Horchen lernen</b></p> <p>Einer aus der Meute steht mit verbundenen Augen in der Mitte. Unter ihm befindet sich die offene Tüte Bonbons. Alle anderen stehen in einem großen Kreis um den Wölfling mit den verbundenen Augen herum. Für das Spiel sollte es möglichst leise sein. Nun zeigt Akela auf ein Kind aus dem Kreis. Dieses Kind darf nun leise an die Tüte mit den Bonbons schleichen, ohne bemerkt zu werden. Hört das Kind in der Mitte das anschleichende Kind, zeigt es mit der Hand in die Richtung, aus der es meint, dass das Geräusch kommt. Liegt das Kind richtig, muss das anschleichende Kind zurück in den Kreis und ein anderes Kind, darf sein Glück versuchen. Gelingt es ihm jedoch unbemerkt in den Kreis zu kommen, darf es sich ein Bonbon nehmen.</p>	<p>Tüte Bonbons, Schal zum Augen verbinden</p>
10 Min	<p><b>Geschichte: Das Dschungelgesetz</b></p> <p>Das dritte Kapitel aus der VCP-Version der Mowgli-Geschichte wird vorgelesen.</p>	
5 Min	<p><b>Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung</b></p>	

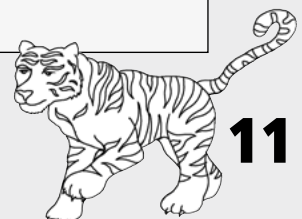


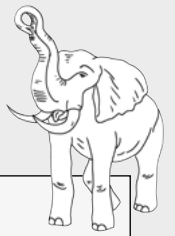


### Gruppenstundenvorschlag: Das Dschungelgesetz

**Ziel:** Die Kinder lernen weitere Tiere des Dschungels kennen. Sie trainieren ihre Sinne.

Dauer	Beschreibung	Material
5 Min	<p><b>Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenritual</b></p> <p><b>Programmvorstellung</b></p> <p><b>Thema: Tiere des Dschungels</b></p>	
10 Min	<p><b>Einführung: Waldläuferzeichen</b></p> <p>Die Kinder lernen die Waldläuferzeichen der Wölflinge kennen. Die Kinder bekommen einfache Tierspuren gezeigt. Wissen sie, zu welchem Tier die Spuren gehören?</p>	Vorlagen der Tierspuren (im Anhang)
50 Min	<p><b>Spiel: Schnitzeljagd</b></p> <p><i>Hinweis: Das Spiel muss vor der Gruppenstunde vorbereitet werden. Die Gruppenleitung muss sich einen Weg überlegen, den die Kinder 30 Min. gut laufen können. Der Weg sollte wieder am Gruppenraum enden. Der Weg wird mit Waldläuferzeichen markiert, die die Kinder eben kennen gelernt haben. Auf dem Weg gibt es drei Stationen, an denen die Wölflinge verschiedene Aufgaben erledigen dürfen.</i></p> <p><b>Station Ikki:</b></p> <p>Ikki, das Stachelschwein ist ein Feinschmecker. Was schmeckt den Kindern besonders gut? Die Kinder verbinden sich die Augen. Akela füttert die Kinder mit verschiedenen Kostproben, wie Apfelstücke, Käsewürfel, Schokolade, saure Gurke, Salz etc. Welche Lebensmittel erkennen die Kinder blind? Was hat ihnen am besten geschmeckt?</p> <p><b>Station Mang:</b></p> <p>Die Fledermaus Mang hat sehr gute Augen. Die Wölflinge auch? Auf einem Tablett bekommen die Wölflinge 20 Gegenstände präsentiert, die sie sich eine Minute lang ansehen dürfen. Dann werden die Gegenstände abgedeckt. Nach einer weiteren Minute schreibt jede und jeder auf, an was er sich erinnert. Alternativ können die Wölflinge auch gemeinsam aufzählen, was sie gesehen haben. Eine andere Alternative ist es, heimlich einen der Gegenstände zu entfernen und den Kindern das Tablett erneut zu zeigen. Wem fällt als erstes auf, welcher Gegenstand fehlt?</p> <p><b>Station Hathi</b></p> <p>Der Elefant Hathi ist ein guter Zuhörer. Ihm erzählen die Dschungelbewohner ihre Nöte und Probleme. Wie gut können die Kinder zuhören? In dem Spiel « Stille Post» können die Wölflinge es selbst erfahren.</p> <p>Alle Kinder stellen sich nebeneinander auf. Dem ersten Kind flüstert Akela ein Wort ins Ohr. Das Kind muss das was es verstanden hat dem nächsten Kind ins Ohr flüstern. Dieses wiederum dem nächsten Kind. Usw. Das letzte Kind spricht dann laut aus was es verstanden hat.</p>	<p>Verschiedene Lebensmittel (Karotte, Apfel, Gurke, Käse, Birne, Obst, Radieschen, Zwiebel, Schokolade, Zucker, Mehl, Salz etc.) in mundgerechten Stücken in verschlossenen Behälter Augenbinde</p> <p>Tablett mit 20 kleinen Gegenständen (Kugelschreiber, Büroklammer, Sicherheitsnadel, Radiergummi, Wäscheklammer, Luftballon, Murmel, Pflaster etc.) Zettel und Stifte Tuch zum Abdecken</p>





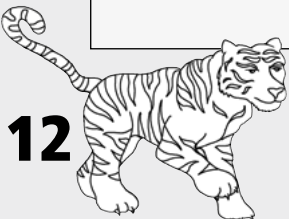
20 Min **Spiel: Warmer Rücken**

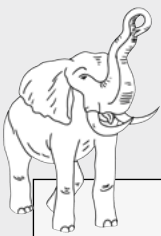
Jedes Tier im Dschungel kann etwas anderes besonders gut. Was können die Wölflinge besonders gut? Jeder Wölfling darf erzählen, was sie oder er besonders gut kann. Vielleicht können die anderen Kinder auch helfen, wenn einem der Kinder nichts einfällt.

Jeder Wölfling bekommt mit Klebeband ein Blatt Papier auf dem Rücken befestigt. Dann gehen die Kinder im Raum umher. Jedem Kind, dem eine Stärke eines anderen Kindes einfällt, darf eben diesem anderen Kind diese Eigenschaft auf dem Rücken schreiben. Ziel ist es, dass alle Kinder am Ende einen »warme Rücken« haben. Das heißt das Blatt eines jeden Kindes ist voll mit seinen Stärken und positiven Eigenschaften beschrieben.

Akela sollte darauf achten, dass jedes Kind etwas aufgeschrieben bekommt.

5 Min **Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung**



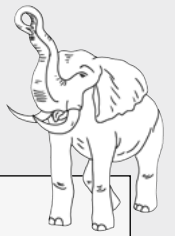


### Gruppenstundenvorschlag: Das Dschungelgesetz

**Ziel:** Die Kinder lernen Blumen und Pflanzen ihrer Region kennen.

Dauer	Beschreibung	Material
10 Min	<p><b>Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenritual</b></p> <p><b>Programmvorstellung</b></p> <p><b>Thema: Blumen und Pflanzen</b></p>	
10 Min	<p><b>Geschichte: Das Dschungelgesetz</b></p> <p>Akela erzählt die Geschichte »Das Dschungelgesetz und macht noch mal deutlich, dass Mowgli alles über den Dschungel von Balu und Baghira lernt. Mowgli kennt sich bald sehr gut im Dschungel aus.</p> <p>Auch die Wölflinge wollen ihre Umgebung kennen lernen. Welche Blumen und Pflanzen wachsen in ihrer Region?</p>	
20 Min	<p><b>Blumen und Blätter sammeln</b></p> <p>Die Meute macht einen kleinen Spaziergang und sammelt dabei Blumen und Blätter.</p> <p><b>Achtung:</b> nur Blumen und Blätter sammeln, die bekannt sind, nicht unnützlich etwas abpflücken oder abbrechen.</p> <p>Im Gruppenraum zeigen sich die Wölflinge gegenseitig ihre Pflanzen. Wie heißen sie? Ist der Name unbekannt, kann die Blume oder das Blatt auch in einem Bestimmungsbuch nachgeschlagen werden.</p>	Bestimmungsbuch
40 Min	<p><b>Aktion: Blumen pressen</b></p> <p>Jedes Kind bekommt eine Blumenpresse. Diese hat Akela zuhause schon vorbereitet (eine Anleitung für den Bau einer Presse findet sich auf Seite 14).</p> <p>Die Kinder legen die Blumen und Blätter zwischen zwei Blätter Löschpapier. Das Löschpapier wird wiederum zwischen zwei Bögen Karton gelegt. Die Kartons werden in die Blumenpresse gelegt, diese wird dann zugeschraubt.</p> <p>Anschließend können die Wölflinge ihre Presse anmalen. Sie kann dann trocknen, während die Pflanzen auch trocknen.</p> <p>Die Pflanzen sollten etwa eine Woche in der Presse bleiben.</p>	Farben zum Bemalen der Blumenpresse, Pinsel, Wasserbecher





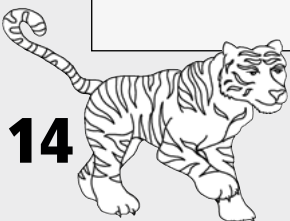
## **Bauanleitung Blumenpresse:**

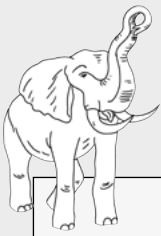
Am besten lässt man die Tischlerplatten im Baumarkt in zwei gleich große Stücke sägen. Zuhause die Holzplatten übereinander legen und mit Schraubzwingen stabilisieren. Dann kann man mit der Bohrmaschine gleichzeitig in beide Bretter Löcher in die vier Ecken bohren. Sie müssen so groß sein, dass die Schrauben gut durch die Löcher passen.

In der Meutenstunde können die Wöflinge nun ihre gesammelten Pflanzen wie oben beschrieben einlegen und pressen.

Pro Blumenpresse:  
2 Stücke Tischlerplatte, ca.  
10 mm stark, ca. 20 × 30 cm;  
4 Schrauben mit passenden  
Flügelmuttern  
Bohrmaschine  
Schraubzwinde  
Löschpapier  
Zugeschnittener Karton

10 Min **Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung**





### Gruppenstundenvorschlag: Das Dschungelgesetz

**Ziel:** Die Kinder lernen, dass sie mit ihren Stärken wertvoll sind. Sie lernen mit Konflikten umzugehen.

Dauer	Beschreibung	Material
10 Min	Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenritual	Liedblatt

Chord symbols: d, A, d, C, F, Bb, F, Bb, F, A, d, A, d, A, d.

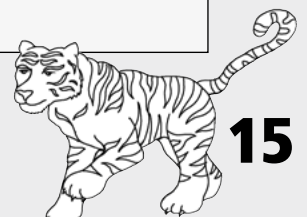
Lyrics:  
 Streit, Streit, Streit, es ist sehr schnell so - weit. Es kann so schnell ge -  
 schehen, wenn zwei sich nicht ver - stehen. Ein winzi- ges Ver -  
 gehen, ja dann ist es so - weit, nichts als Streit, Streit, Streit, nichts als  
 Streit, Streit, Streit.

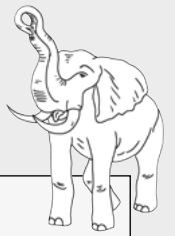
Mit freundlicher Abdruckgenehmigung:  
 Musik: Ludgar Edelkötter, © KiMu Kinder Musik Verlag GmbH, 50259 Pulheim,  
 Text: Rolf Krenzer, © Rolf Krenzer Erben. Johannstr. 11, 35683 Dillenburg,  
 info@rolfkrenzer.de (aus: IMP 1015 Bibl. Spiellieder zum Hungertuch aus Haiti)

#### Programmvorstellung

**Thema: Isaak und seine Söhne**

15 Min	<b>Geschichte: Esau und Jakob</b>	Kinderbibel (Erzählvorschlag im Anhang)
35 Min	<b>Geschichte mit angemalten Bildern nachspielen.</b> Die Wölflinge malen die Kopiervorlagen zur biblischen Geschichte an und schneiden die Figuren aus. An der Rückseite wird mit Klebestreifen ein Schaschlikspieß angeklebt. Mit bunten Tüchern wird das Zelt von Isaak, der Weg von Jakob, wie er in die Fremde geht und die Landschaft angedeutet. Nun können die Wölflinge die Geschichte mit ihren Figuren nachspielen.	Malvorlagen (im Anhang) Schaschlikspieße, Klebestreifen, bunte Tücher





20 Min **Reflexion der Geschichte**

*Überlegungen im Vorfeld: Die Geschichte bietet viele Themen, die mit den Kindern in der Gruppenstunde bearbeitet werden können. Mögliche Aspekte sind:*

**1. Jede und jeder kann was anderes gut.**

*Esau ist naturverbunden und ein guter Jäger. Jakob kennt sich mit Kräutern gut aus und kann kochen.*

**2. Vortäuschen und betrügen. Warum?**

*Hatte Jakob nicht guten Grund seinen Bruder zu betrügen? Hätte er es hinnehmen müssen, dass er benachteiligt wird?*

**3. Versöhnen nach einem Streit**

*Ein Streit kann vorkommen. Für ein gutes Miteinander ist es wichtig, dass man auch wieder aufeinander zugehen und sich vergeben kann.*

*Da nicht alle Aspekte in einer Gruppenstunde gleichermaßen behandelt werden können, suche dir einen Punkt aus, den du für deine Gruppe besonders wichtig erachtest und konzentriere dich mit der Reflexion der Geschichte auf diesen einen Punkt.*

*Im Folgenden findest du einige Vorschläge, wie du die einzelnen Punkte vertiefen könntest.*

**Zu 1. Jede und jeder kann etwas anderes gut.**

Hier können gut aus der Handreichung Dschungelwegweiser einige Tiere ausgesucht und ihre Fähigkeiten benannt werden. Auf Seite 21 finden sich die Beschreibungen der Tiere.

In einer anschließenden Gesprächsrunde wird Bezug auf das Dschungelbuch genommen. Was kann jedes Tier besonders gut?

Wie helfen sie sich gegenseitig?

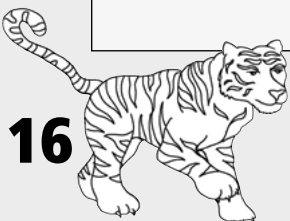
Die Wölflinge werden gefragt was sie besonders gut können. Dazu gehen die Wölflinge jeweils zu zweit zusammen und interviewen sich gegenseitig. Auf einem Plakat werden die Stärken der Einzelnen aufgeschrieben. Wichtig ist, darauf zu achten, dass für jedes Kind eine Fähigkeit benannt wird. Akela erklärt, dass jede Fähigkeit wichtig ist und sich die Gruppe so ergänzt.

**Zu 2. Vortäuschen und Betrügen. Warum?**

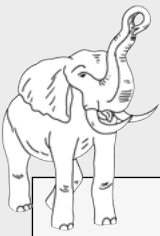
Die Wölflinge spielen »Mäxchen«.

Dazu sitzen die Wölflinge im Kreis. Eines der Kinder beginnt, würfelt mit den Würfeln im Würfelbecher. Dann hebt das Kind vorsichtig die Becher hoch und schaut, ohne dass die andern Kinder es sehen können, die beiden oben liegenden Würfelwerte an. Es nennt den jeweiligen Wert – oder einen beliebigen anderen und schiebt den Becher an das nächste Kind weiter. Dieses muss nun entscheiden, ob es dem ersten Kind glaubt oder nicht. Glaubte er ihm nicht, wird der Würfelbecher entfernt – das Kind das im Unrecht war, erhält einen Strafpunkt (Bierdeckel). Alternativ kann das zweite Kind den ersten Wurf auch glauben und selber weiter würfeln. Es muss dabei aber eine höhere Punktzahl als das vorherige Kind würfeln. Schafft es das nicht, muss es lügen, also einfach eine höhere Zahl nennen. Anschließend ist das dritte Kind am Zug, das dem zweiten Kind dessen Wurf wieder glauben kann oder nicht.

Würfelbecher  
zwei Würfel  
Bierdeckel  
Kronkorken  
Farbe  
Pinsel







Wird ein Wurf angezweifelt und der Becher geöffnet, beginnt der im Unrecht gelegene Spieler mit einer neuen Runde, kann also wieder frei einen Wert vorgeben.

Hat ein Spieler ein Mäxchen angesagt, so kann der nachfolgende Spieler nicht mehr weiter überbieten. In diesem Fall braucht der nächste Spieler den Wurf »nur« einzustellen, also ebenfalls ein Mäxchen zu würfeln. Wird ein Mäxchen angezweifelt, so hält der im Unrecht liegende Spieler zwei Strafpunkte.

Dies ist die »Reihenfolge« der Würfelwerte:

Der höchste Wert ist das »Mäxchen«, das ist eine Zwei und eine Eins. Anschließend folgen in absteigender Reihenfolge alle Doppelwerte, also 66, 55, 44, 33, 22 und 11. Diese werden »Pasch« genannt, also etwa »Einserpasch«.

Danach folgen die übrigen Werte, wobei der höhere Wert immer voran gestellt wird. In absteigender Reihenfolge also: 65, 64, 63, 62, 61, 54, 53, 52, 51, 43, 42, 41, 32, 31.

Die Gesamtliste lautet also (jetzt in aufsteigender Reihenfolge):

31, 32, 41, 42, 43, 51, 52, 53, 54, 61, 62, 63, 64, 65, 11, 22, 33, 44, 55, 66, 21

In einem anschließenden Gespräch tauschen sich die Kinder aus, wie sie sich beim Schummeln gefühlt haben. Ist es leicht gefallen? Konnten sie überhaupt schummeln,...

### **Zu 3. Versöhnen nach einem Streit.**

Akela fragt die Kinder, wie sie sich bei einem Streit fühlen. Gemeinsam wird überlegt, wie man sich nach einem Streit wieder versöhnen kann. Die Ideen werden auf einem Plakat notiert.

In einem Spiel können versöhnende Gesten geübt werden. Zum Beispiel alle laufen kreuz und quer durch den Raum und begrüßen sich gegenseitig mit freundlichen Worten.

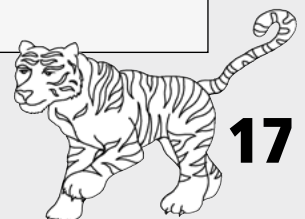
Es lassen sich in der Gruppenstunde auch Kronkorken mit einem Smiley bemalen, die man immer dabei hat. Diesen Smiley kann man dann bei Bedarf verschenken.

### **Zum guten Abschluss:**

Akela erinnert abschließend nochmal wie die Geschichte mit Esau und Jakob ausgegangen ist. Sie/er macht deutlich, dass jedes Kind, jeder Mensch von Gott gleich geliebt wird. Gott sieht nicht darauf, wer als erstes oder zweites geboren ist.

Gott hält zu uns, auch wenn wir mal was falsch gemacht haben.

10 Min **Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung**



## Esau und Jakob

Dies ist die Geschichte der Brüder Esau und Jakob. Die beiden waren Zwillinge und obwohl sie Zwillinge waren, waren sie sehr verschieden.

Esau kam als erster auf die Welt. Er hatte sehr braune Haut und viele Haare. Und weil es damals in dem Land so üblich war, war mit der Geburt von Esau schon klar, dass er einmal alles erben würde, was sein Vater Isaak besaß und er nach seinem Vater das Familienoberhaupt werden würde. Er würde mal alles entscheiden, was die Familie betrifft.

Wenige Minuten nach Esau kam Jakob auf die Welt. Jakob war zarter und etwas kleiner als Esau.

Als die Jungs älter wurden, streifte Esau viel umher und ging in den Wald, um auf Bäume zu klettern und Tiere zu beobachten. Manchmal brachte er sogar Tiere mit, die er gefangen oder geschossen hatte. Das gefiel Vater Isaak. Zusammen setzten sie sich ans Feuer und brieten das Fleisch. Isaak mochte Esau sehr gern.

Jakob hingegen blieb lieber zu Hause bei der Mutter Rebekka. Er hatte Angst vor dem Wald und den wilden Tieren. Rebekka hatte Jakob viel lieber als Esau. Sie dachte: Jakob soll einmal später das Erbe bekommen, nicht Esau! So hatte Gott es zu ihr gesagt, damals als sie schwanger war mit Esau und Jakob. Sie hörte heute noch die Stimme, die sagte: »Du bringst zwei Kinder zur Welt. Doch diesmal wird es anders sein, als sonst. Der Ältere wird dem Jüngeren dienen.«

Eines Tages kam Esau müde und hungrig von der Jagd nach Hause. Da sah er, wie Jakob vor dem Zelt kochte. Jakob war ein hervorragender Koch. Ein großer Topf mit rötlicher Linsensuppe dampfte über dem Feuer. Esau roch den köstlichen Duft. Das Wasser lief ihm im Munde zusammen.

»Los, her mit der Suppe«, rief Esau. »Ich bin todmüde und hab furchtbaren Hunger.« »Nein«, wehrte sich Jakob. »Sag erst: Was gibst du dafür?«

Esau überlegte nicht lange. »Nimm, was du willst! Aber gib mir die Suppe. Ich sterbe vor Hunger.«

»Gut«, sagte Jakob listig. »Versprich mir, dass du nicht mehr der Ältere sein willst. Von jetzt an will ich der Erste sein, und du bist der Zweite.« Denn es ärgerte Jakob schon fast sein ganzes Leben, dass er so knapp nach Esau auf die Welt kam und wegen dieser wenigen Minuten nichts vom Erbe abbekommen sollte.

»Meinetwegen!«, rief Esau. »Ich verspreche dir alles. Aber gib endlich die Suppe!«

Da reichte ihm Jakob den Topf mit der Suppe und dazu noch das Brot. Esau verschlang alles gierig. Dann kehrte er Jakob den Rücken und ging auf und davon.

Einige Zeit war vergangen. Der Vater Isaak war sehr alt und war im Alter fast blind geworden.

Er rief Esau zu sich und sagte: »Ich spüre, dass ich bald sterben werde. Doch vorher möchte ich dich segnen und dir viel Gutes für dein weiteres Leben wünschen. Geh jetzt und jage ein Tier im Wald und brate es für mich. Du weißt ja, wie ich es am liebsten mag. Danach will ich dir meinen Segen geben.«

Rebekka hatte alles gehört. Da sie viel lieber wollte, dass ihr Lieblingssohn Jakob den Segen vom Vater bekommt, dachte sie sich eine List aus.

Sie rief Jakob zu sich und erzählte ihm, was sie gehört hatte. »Aber keine Sorge, Jakob. Ich weiß, wie du zu deinem Recht kommst und den Segen deines Vaters bekommst. Hole schnell



von der Herde zwei kleine Ziegen. Ich werde sie für den Vater so braten, wie er es gern hat. Und dann gehst du herein und tust so, als ob du Esau wärst und lässt dich segnen. Dein Vater kann ja nicht mehr sehen.«

»Das wird nicht gehen«, antwortete Jakob. »Vater wird trotzdem merken, dass ich Jakob bin. Meine Haut ist doch ganz glatt. Esau hingegen hat so viele Haare an den Armen und am Hals.«

»Das lass meine Sorge sein«, antwortete seine Mutter

Als Rebekka den Braten zubereitet hatte und es im Zelt gut duftete, band sie Jakob etwas Fell um die Arme und den Hals. Sie holte Esaus schönstes Hemd und gab es Jakob zum anziehen.

Jakob ging zu seinem Vater und log: »Ich bin dein Sohn Esau. Ich habe für dich ein Tier gejagt.«

»Komm her zu mir, dass ich dich fühlen kann«, sagte der Vater. Er betaste ihn und sagte:

»Es ist merkwürdig, deine Stimme klang eben wie Jakobs Stimme. Doch ich fühle, wie behaart deine Arme sind. Du bist doch wirklich Esau?«

»Ja, Vater«, log Jakob zum zweiten Mal. Er gab seinem Vater das Essen und schenkte ihm Wein ein. Dann bat Isaak: »Gib mir einen Kuss. Danach will ich dich segnen«. Da beugte sich Jakob herab und gab Isaak einen Kuss. Als Vater Isaak dabei den Waldgeruch in der Kleidung von Esau roch, rief er froh:

»Ja, jetzt glaube ich wirklich, dass du Esau bist.«

Er legte nun seine Hand auf Jakobs Kopf, und Jakob kniete vor seinem Vater. Isaak versprach seinem Sohn: »Du sollst dich darauf verlassen, dass Gott dich lieb hat. Gott wird dich behüten. Du wirst viele Kinder und Enkelkinder haben. Sie werden schließlich zu einem großen Volk werden. Du sollst später alle meine Herden besitzen. Auch dein Bruder soll tun, was du sagst.«

Als Jakob gerade seinen Vater verlassen hatte, kam Esau von der Jagd zurück.

»Hier bin ich Vater«, rief er fröhlich »Esau dein Sohn! Setz dich hin und iss«.

»Was?«, rief Isaak entsetzt. »Du bist Esau? Dann hat Jakob dich eben um deinen Segen betrogen. Er war eben hier. Ich dachte, du wärst es und habe ihn gesegnet«

Esau antwortet: »Vater nimm doch dein Versprechen zurück und versprich es dann mir, was du Jakob versprochen hast.«

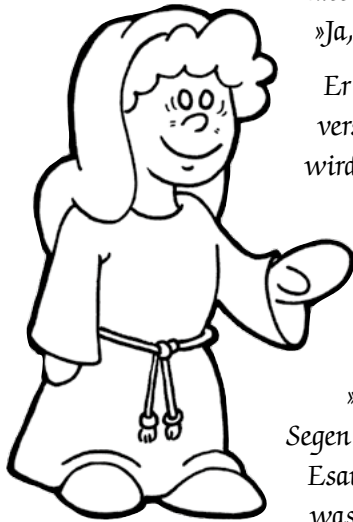
»Nein, Esau«, sagte der Vater. »Meinen Segen kann ich nicht zurücknehmen. Jakob

bleibt der gesegnete Sohn.«

Da wurde Esau sehr, sehr wütend auf seinen Bruder. Er dachte: Nur wenn ich ihn erschlage, kann ich der Erbe werden. Jakob spürte, dass Esau ihn hasste und bekam Angst vor seinem Bruder.

Rebekka merkte, dass ihr Plan nur Angst und Streit hervorgerufen hatte. Auch sie bekam Angst, dass Esau Jakob etwas antun könnte. So sagte sie zu Jakob: »Du musst fliehen. Sonst bringt Esau dich noch um. Geh in das Land, wo einst dein Großvater Abraham wohnte. Dort werden dir unsere Verwandten sicher weiterhelfen.«

Jakob hatte große Angst vor dem unbekanntem Land. Als er sich unterwegs zum ersten Mal schlafen legte, da wagte er gar nicht, zu Gott zu beten. Doch als er schlief, hatte er einen schönen Traum. Er sah eine große Treppe, auf der gingen die Engel hinauf und herunter. Und dann hörte er, dass Gott zu ihm sagte. »Ich bleibe bei dir, auch wenn



du in ein fremdes Land gehst. Ich werde dafür sorgen, dass du irgendwann Heim kehren kannst. Hier wirst du wohnen mit deinen Kindern.« Als Jakob aufwachte, war er ungeheuer froh. Er verstand, was dieser Traum ihm sagen wollte: Gott behält die Menschen auch noch lieb, wenn sie etwas Schlechtes getan haben.

Jahrelang lebte Jakob in dem fremden Land. Dort heiratete er. Er hatte schließlich zwölf Söhne und eine Tochter. Er hatte dort in dem fremden Land auch große Schaffherden bekommen, weil er ein so guter Hirte war.

Doch das Heimweh wuchs und wuchs. So beschloss nach Hause zu gehen. Er überlegte: »Ob Esau ihm noch böse war? Was kann ich nur tun, damit sich Esau wieder mit mir verträgt?«

Er hatte ein Idee: »Wenn ich heimkomme, werde ich Esau ein schönes Geschenk machen und ihm zeigen, dass ich nicht über ihn Herr sein will, und dass ich nichts von all dem haben will, was nun Esau besitzt.«

Dann machte sich Jakob mit seinen Kindern, seinen Mägden und Knechten und seinem Vieh auf den Weg.

Als er an den Fluss kam, der durch sein Land floss, da dachte er noch einmal an alles, was früher geschehen war. Er war dankbar, dass er wieder in seinem Heimatland angekommen war. Zugleich fiel ihm ein was er damals alles falsch gemacht hatte, als er so plötzlich vor seinem Bruder fliehen musste. Jakob hatte immer noch Angst, dass sich Esau rächen könnte. Er betete von ganzem Herzen: »Gott, bitte verzeih mir alles, was ich meinem Vater und meinem Bruder angetan habe. Gott, ich danke dir, dass du trotz allem immer bei mir warst, mein Leben lang und mich auch jetzt auf der langen Reise behütet hast. Ich bitte dich, dass auch Esau mir vergeben kann und ich mich wieder mit meinem Bruder vertrage und wir Frieden bekommen.«

Am nächsten Tag schickte er Boten zu seinem Bruder mit vielen Schafen, Ziegen, Eseln und Kamelen. Sie sollten Esau sagen: »Dein Bruder Jakob ist wieder da. Er möchte so gern, dass wieder Frieden ist zwischen ihm und dir. Er schickt dir diese Herde zum Geschenk.« Da ritt Esau seinem Bruder entgegen. So schnell er konnte. Als sich die Brüder begegneten, umarmten sie sich. Sie waren beide froh, dass sie es geschafft hatten, den bösen Streit zu beenden. Sie wollten jetzt zusammen in dem Land leben und füreinander da sein.



Esau



Frau 1



Frau 2



Isaak



Jakob



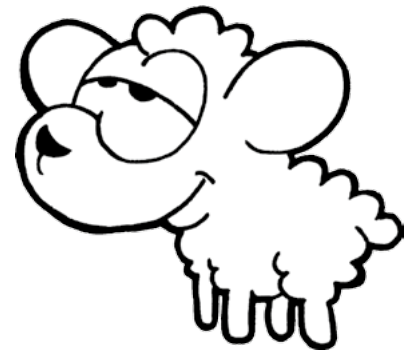
Mann 1



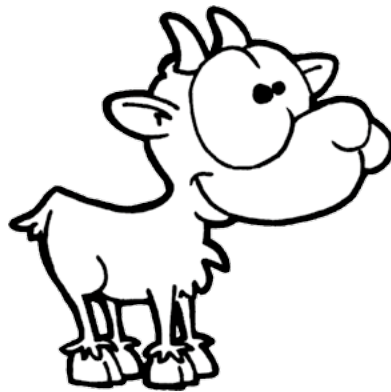
Mann 2



Rebekka



Schaf



Zicklein



Ziege



Bär



Dachs

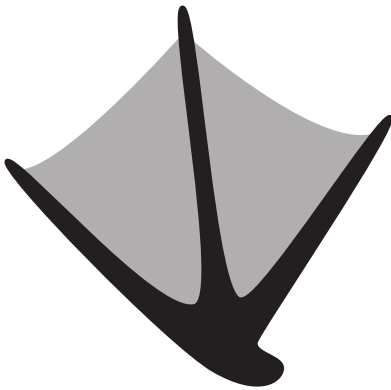
vorne



Eichörnchen



hinten



Ente



Fuchs

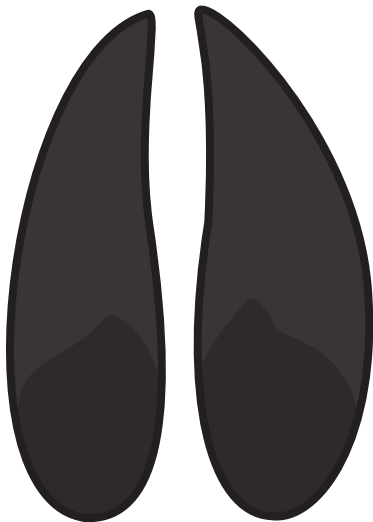
vorne



Hase



hinten



Hirsch

vorne



Igel

hinten



Katze



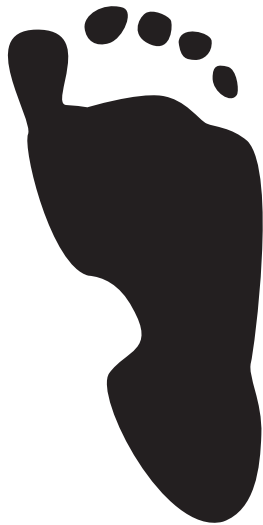
Krahe



Kuh



Marder



Mensch



Taube



Wildschwein



### Abschiedslied der Wölfe

1. Ihr Wöl - fe kommt und lasst uns geh'n, ihr Wöl - fe schließt den Kreis. Bald wer - den wir uns wie - der - sehn'n zu Got - tes Lob und Preis.

Ref. Der Him - mel wölbt sich ü - bers Land, Gut Jagd, auf Wied - der - sehn. Wir ru - hen all in Got - tes Hand, Gut Jagd, auf Wie - der - sehn!

2. Ihr Wölfe kommt und lasst uns gehen  
ihr Wölfe schließt den Kreis.  
Bald werden wir uns wiedersehen,  
zu Gottes Lob und Preis.

3. Ihr Wölfe freut euch allemal  
auf's nächste Wiedersehen.  
Uns Wölfen ist es ganz egal,  
was draußen wird geschehen.

### Die Affen rasen durch den Wald

Die Af - fen ra - sen durch den Wald, mal hier mal dort ihr Ru - fen schallt. Die gan - ze Af - fen - ban - de brüllt: "Wo ist die Ko - kos - nuß, wo ist die Ko - kos - nuß, wer hat die Ko - kos - nuß ge - klaut?" Wo ist die klaut?"

## Babalu-Tanz

F C F

Komm wir tan - zen Ba - ba - lu, Ba - ba - lu Ba - ba - lu.

C F

Komm wir tan - zen Ba - ba - lu, Ba - ba - lu.

## Streit, Streit, Streit

d A d C F B $\flat$

Streit, Streit, Streit, es ist sehr schnell so - weit. Es kann so schnell ge -

F B $\flat$  F A

schehen, wenn zwei sich nicht ver - stehen. Ein win - zi - ges Ver -

d A d A d

ge - hen, ja dann ist es so - weit, nichts als Streit, Streit, Streit, nichts als

A d

Streit, Streit, Streit.

2. Streit, Streit, Streit, es ist sehr schnell soweit.  
Wenn zwei sich nicht vertragen,  
wenn sie sich Böses sagen  
und endlich gar noch schlagen.  
Ja, dann ist es soweit, nichts als Streit,  
Streit, Streit,  
nichts als Streit, Streit, Streit.

3. Streit, Streit, Streit, es ist sehr schnell soweit.  
Keiner will unterliegen,  
den andern nur besiegen.  
Und so kommt es zu Kriegen.  
Ja, dann ist es soweit, nichts als Streit,  
Streit,  
nichts als Streit, Streit, Streit.

4. Seid euch gut!  
Bezwingt doch eure Wut!  
Lasst es damit bewenden.  
Lasst uns den Streit beenden,  
fasst fest euch an den Händen,  
bezwingt doch eure Wut!  
Seid euch wieder gut!

## Kontakt

VCP Bundeszentrale  
Wichernweg 3  
34121 Kassel  
Tel.: 0561/78437-0  
E-Mail: 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.

Katharina Dombrowsky.

## Impressum

**Herausgegeben** von der Bundesleitung des Verbandes Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder

**Verantwortlicher Referent der Bundesleitung:**  
Neals Nowitzki

**Autorinnen und Autoren:**  
Mitglieder der Fachgruppe Kinderstufe

**Redaktion:** Esther Koch, Diane Tempel-Bornett

**Notensatz:** Peter Diehl

**Illustrationen:** Franziska Enzmann,  
rautie, Hospitalstr. 2, 63450 Hanau, rautie@rautie.de

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

**Druck:** Offizin Scheufele, Stuttgart  
www.scheufele.de

**Stand:** November 2014

Copyright © 2014 VCP, Kassel.

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 (2014).  
Das Dschungelgesetz – Teil 3 der Spielidee Dschungelbuch.  
Kassel.*

Der VCP ist Mitglied im Deutschen Bundesjugendring (DBJR) und in der Arbeitsgemeinschaft der Evangelischen Jugend in Deutschland e.V. (aej) sowie 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).

Wir danken für die Unterstützung unserer Arbeit.



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend



Evangelische Kirche  
in Deutschland

VCP | Verband Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder



11 | 2014

