

Am Ratsfelsen

Teil 2 der Spielidee Dschungelbuch

Aus der Reihe: Kinderstufe im VCP



Am Ratsfelsen

Mowgli wurde älter und musste nun bald dem Wolfsrudel gezeigt werden. Es war Gesetz bei den Wölfen, dass das Rudel gemeinsam über die Aufnahme eines Wolfsjungen in das Rudel entschied. Immer bei Vollmond trafen sich alle Wölfe zur Ratsversammlung.

Der Vollmond stieg über dem Dschungel auf und Familie Wolf machte sich auf den Weg zum Ratsfelsen. Vater und Mutter Wolf wollten ihre Wolfskinder den anderen zeigen und ins Rudel aufnehmen lassen.

Das Rudel bestand aus ungefähr 40 Wölfen, die sich rund um einen großen Felsen versammelt hatten. In der Mitte des Ratsfelsen lag Akela, der Anführer des Rudels. Akela war der älteste Wolf im Rudel und die anderen schätzten seinen Rat, da er sehr schlau und weise war. Gleich zu Beginn der Versammlung stellten alle Wolfseltern ihre Kinder vor. Dabei purzelten die Welpen in einem großen Kreis durcheinander und wurden von den anderen Wölfen beschnuppert. Manchmal schob eine Mutter ihr Junges weit in das Mondlicht, um ganz sicher zu sein, dass es nicht übersehen wurde. Als letztes war Mowgli an der Reihe. Mutter Wolf hatte ein wenig Angst um Mowgli. Was wäre, wenn die Wölfe ihn nicht aufnehmen würden? Er war noch viel zu klein, um im Dschungel alleine zu überleben. Mowgli war gar nicht aufgeregt, er saß mitten zwischen den Wölfen und spielte mit Kieselsteinen.

Ein gedämpftes Gebrüll drang hinter dem Felsen hervor. Es war die mächtige Stimme Shir Khans, der rief: »Dieser Welpe gehört mir, gebt ihn mir. Was hat das freie Volk mit einem Menschenjungen zu schaffen?«

Akela schaute in die Richtung aus der die Stimme kam und sagte zu den anderen Wölfen: »Seht genau hin, ihr Wölfe! Was haben wir mit Befehlen von einem zu schaffen, der nicht zum freien Volk gehört? Seht genau hin!«

Da mussten die Wölfe nachdenken. Sie fürchteten Shir Khan und wollten ihn nicht zum Feind haben. Außerdem lebt ein Mensch normalerweise wirklich nicht mit Wölfen zusammen.

Aber Mutter Wolf hatte Mowgli in ihr Herz geschlossen wie ein eigenes Kind. Sie war bereit, sich zwischen ihn und Shir Khan zu stellen.

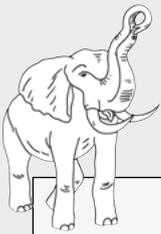
Akela beendete das stille Ringen und erinnerte das Rudel daran, dass es frei ist und seine Entscheidungen selbstständig fällen kann. Weise sagte Akela: »Wenn sich zwei Fürsprecher für Mowgli finden, dann kann er in das Rudel aufgenommen werden.« Keiner der Wölfe rührte sich. Aber Balu, der Bär, der Lehrer der jungen Wölfe sagte mit brummender Stimme: »Ich glaube, Mowgli ist nicht böse und ich würde ihn sehr gerne unterrichten.« Da traute sich Shir Khan nichts mehr zu sagen, denn vor Balu hatte selbst er Angst. Schließlich galt Balu als Autorität im Dschungel. Aber noch fehlte ein zweiter Fürsprecher.

Da trat Baghira, die Pantherin, tintenschwarz am ganzen Leib, an dem sich aber bei ganz bestimmten Licht die Zeichen des Panthers zeigten wie das Muster in nasser Seide, in den Kreis der Wölfe. Sie hatte eine Stimme wie warmer Honig und ein Fell wie weiche Daunen.

Nachdem sie um Erlaubnis zum Sprechen gebeten hatte, sprach sie mit schnurrender Stimme: »Ich habe einen großen Bullen getötet und biete diesen als Preis für die Aufnahme Mowglis im Rudel an.« Da waren sich die Wölfe schnell einig. Was konnte ihnen schon ein kleiner 'Nacktfrosch' antun? Baghira verriet ihnen, wo der Bulle lag. Aber Shir Khan war außer sich vor Enttäuschung und Wut, dass ihm der Menschenjunge wieder einmal entkommen war. Wütend zog er sich in die Dunkelheit des Dschungels zurück.

»Nimm das Kind mit«, sagte Akela zu Vater Wolf »und erziehe ihn so wie es sich für einen Angehörigen des freien Volkes gehört«.

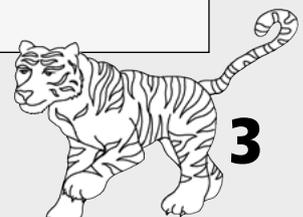
Und so geschah es, dass Mowgli in das Wolfsrudel der Seonee-Berge aufgenommen wurde. Um den Preis eines Bullen und der guten Worte Balus.

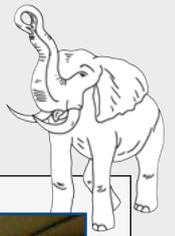


Gruppenstunde: Am Ratsfelsen

Ziel: Die Kinder entwickeln ihre Fantasie. Die Kinder gewinnen durch die Vorstellung ihres Ergebnisses Selbstvertrauen.

Dauer	Beschreibung	Material
10 Min	Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenritual Vorstellung der Gruppenstunde Thema: Zurück im Dschungel	
10 Min	Geschichte »Am Ratsfelsen« Akela erinnert nochmal an die Geschichte »Die Ankunft« und ergänzt Mowglis Abenteuer durch die Geschichte »Am Ratsfelsen«	
60 Min	Kreative Umsetzung: Zimmerkino Ein gemeinsames Zimmerkino soll entstehen. Dazu werden die Geschichten in einzelne kleine Szenen aufgeteilt und jedes Kind erhält einen Streifen Butterbrotpapier und malt seine Szene auf. Dabei muss links und rechts ein kleiner Rand frei bleiben, damit die einzelnen Streifen, nachdem sie bemalt worden sind, der Reihenfolge nach aneinander geklebt werden können. Vor die erste und hinter die letzte Szene wird ein leeres Blatt geklebt. Aus einem Pappkarton wird aus dem Boden eine Öffnung geschnitten, die so breit und hoch wie eine der Szenen ist. Links und rechts neben dem Ausschnitt werden von oben nach unten zwei Holzstangen gesteckt. Daran wird nun der »Film« befestigt. Auf der linken Stange werden bis auf das erste Bild, alle Szenen vom Ende her aufgerollt. Auf die rechte Stange wird das leere Blatt, das vor das erste Bild geklebt wurde, aufgerollt. In der Öffnung, die ausgeschnitten wurde, ist nun das erste Bild zu sehen. Der Karton wird nun so gekippt, dass der Boden mit Öffnung als Bildschirm nun gut zu sehen ist. In den Pappkarton wird nun ein Teelicht gestellt und angezündet. Nacheinander erzählt jetzt jedes Kind zu seinem Bild einen Teil der Geschichte. Sobald ein Kind mit seinem Teil fertig ist, dreht es am rechten Stab, damit sich sein Bild auf und das nächste Bild abrollt. Im Bildschirm ist nun eine neue Szene zu sehen und das Kind, das es gemalt hat, darf nun dazu erzählen. Achtung: Stellt das Teelicht in ein Glas, damit das Papier nicht aus Versehen Feuer fängt oder das Kind sich verbrennt. <i>Tipp: Ihr könnt das Zimmerkino immer wieder mit weiteren Bildern von Mowglis Abenteuern ergänzen.</i>	Pappkarton Eine Rolle Butterbrotpapier Buntstifte oder Wachsmalstifte Teelicht und Glas Feuerzeug 2 Holzstangen, z. B. gerade Äste Kleber





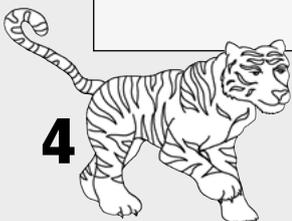
10 Min **Spiel: Schwänze fangen**

Jedes Kind bekommt einen Stoffstreifen in die Hose gesteckt, so dass das längere Ende draußen baumelt. Auf ein Startzeichen hin, versuchen die Kinder sich gegenseitig die Schwänze zu klauen. Wer keinen Schwanz mehr hat, scheidet aus. Wer ist der trickreichste und schnellste Wolf?

Stoffstreifen

Nach einem so langen und ruhigen Angebot, müssen die Kinder ihrem Bewegungsdrang nachkommen dürfen.

Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung

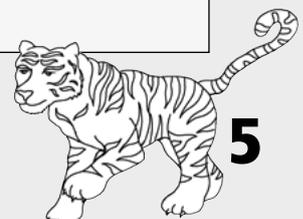


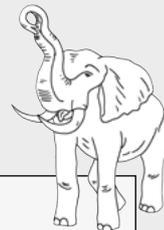


Gruppenstundenvorschlag: Am Ratsfelsen

Ziel: Die Kinder erlernen demokratische Grundprinzipien. Sie geben sich selber Regeln für die Gruppe und halten diese ein.

Dauer	Beschreibung	Material
5 Min	Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenritual Programmvorstellung Thema: Dschungelregeln	
15 Min	Geschichte: Am Ratsfelsen Akela liest die Geschichte vor. Im anschließenden Gespräch erklärt Akela, dass am Ratsfelsen wichtige Dinge besprochen werden. Auch die Gruppe wird immer wieder wichtige Dinge zu klären haben. Dann ist es wichtig, sich Zeit und Ruhe zu nehmen, um diese Dinge zu besprechen. So wie die Tiere im Dschungelbuch den Ratsfelsen haben, so wird sich heute auch die Meute einen geheimen Treffpunkt suchen.	
30 Min	Aktion: Suche eines eigenen Ratsfelses Akela und die Wölflinge wandern durch die nähere Umgebung. Mit offenen Augen versuchen die Kinder die Umgebung neu wahrzunehmen. Was könnte ein geeigneter Ort für einen Ratsfelsen sein?	
30 Min	Aktion: Erstellung von Gruppenregeln Am Ratsfelsen werden Entscheidungen für die Gruppe getroffen. Jedes Mitglied ist dort gleichberechtigt. Das heißt jede und jeder hat eine Stimme. Akela genauso wie jeder Wölfling. Hat die Meute einen geeigneten Ort als Ratsfelsen gefunden, geben sich die Kinder selber Regeln für ihr Zusammenleben in der Gruppe. Die Regeln werden auf einem Plakat notiert. Folgende Fragen können bei der Erstellung der Regeln hilfreich sein? <ul style="list-style-type: none">• Wie ist die Reihenfolge beim Sprechen?• Darf man unterbrechen?• Muss/ soll jemand moderieren?• Wie werden wir Aufgaben verteilen?• Was soll in unserer Gruppe nicht passieren?• Welche Themen wollen wir hier besprechen? Das Plakat wird gut sichtbar im Gruppenraum aufgehängt.	Plakat Stifte
10 Min	Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung	

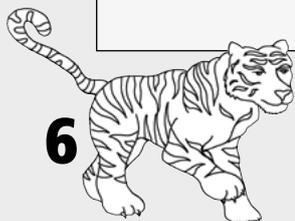


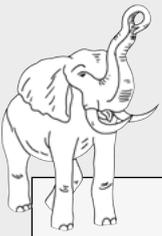


Gruppenstundenvorschlag: Am Ratsfelsen

Ziel: Die Kinder wissen, wer im Dschungel zuhause ist.

Dauer	Beschreibung	Material
5 Min	<p>Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenritual</p> <p>Programmvorstellung</p> <p>Thema: Wer, wie, was ist im Dschungel?</p>	
15 Min	<p>Spiel: Pantomime</p> <p>Die Gruppe spielt Pantomime zu den Tieren im Dschungel. Wer könnte alles zu einer Versammlung der Dschungeltiere kommen?</p> <p>Ein Kind überlegt sich ein Tier, das im Dschungel leben könnte und ahmt das Tier pantomimisch nach. Die anderen Kinder versuchen, dieses Tier zu erraten.</p>	<p><i>Tipp: Karten mit Dschungeltieren vorbereiten</i></p>
30 Min	<p>Aktion: Erstellung einer Mind-Map</p> <p>In die Mitte eines Plakates wird in großen Buchstaben das Wort DSCHUNDEL geschrieben und eingekreist. Von dort werden Linien (wie bei einer Sonne) gezeichnet. Diese Arme sollen von den Kindern mit allem, was ihnen zum Dschungel einfällt, gefüllt werden. Aber Schritt für Schritt. Zuerst sollen Oberbegriffe gesammelt und aufgeschrieben werden.</p> <p>Zum Beispiel: Essen, Lebensraum, Tiere, Gefühle...</p> <p>Diese Unterthemen werden wieder mit einem Kreis ummalt. Nun werden an die Kinder die kleinen Zettel verteilt. Jedes Kind malt etwas zu einem der Unterthemen. Bei Tieren ist das noch recht einfach, aber Gefühle zu malen, erfordert da schon mehr Kreativität.</p> <p>Das Plakat wird im Gruppenraum aufgehängt.</p> <p>Abschließend kann mit den Kindern ein Gespräch darüber geführt werden, welche der genannten und gemalten Dinge tatsächlich auch im realen Dschungel vorkommen. Dazu sollte sich Akela im Vorfeld informiert haben.</p>	<p>Plakat Stifte Kleine Zettel Klebstoff</p>
15 Min	<p>Spiel: Die Wölfe beschützen Mowgli</p> <p>Ein Kind spielt Shir Kahn. Die anderen Kinder stellen sich hintereinander auf und fassen dem vordersten Kind auf die Schulter oder an die Hüfte. Alle haben eine Blickrichtung. Das vorderste Kind ist die Wolfsmutter Raksha, das letzte Mowgli. Mowgli bekommt das Tuch an der Hose so befestigt, dass es sich leicht herausziehen lässt. Shir Kahn darf nicht so dicht bei der Gruppe stehen. Auf ein Zeichen von Akela darf Shir Kahn versuchen Mowgli das Tuch abzunehmen. Die Gruppe der Wölfe versucht Mowgli zu schützen. Wenn die Gruppe geschickt ist, dreht sie sich so zum Kreis, dass Mowgli drinnen ist. Aber Achtung: die »Schlange« darf nicht auseinander reißen. Hat Shir Kahn das Tuch erbeutet, werden drei neue Kinder ausgewählt, die Shir Kahn, Mowgli und Raksha spielen.</p>	<p>Ein Halstuch</p>



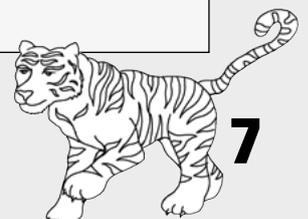


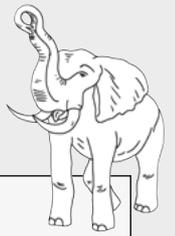
15 Min

Spiel: Gefühlsdusche

Ein Kind stellt sich in die Mitte der Gruppe und dreht pantomimisch die Dusche an. Nun dürfen alle Kinder und die Gruppenleitung nette Dinge über das Kind sagen und es in guten Gefühlen duschen (Du hast schöne Haare. Ich finde deine Augen toll. Klasse, dass du immer so tolle Ideen hast. Ich mag, dass du so ruhig bist. usw.). Hat das Kind unter der Dusche genug gehört oder wird der Duschstrahl schwächer, darf es die Dusche wieder zu drehen. Ein Spiel, das gut ausprobiert werden kann. Es fühlt sich ungewohnt, aber gut an, nette Dinge über sich zu hören.

10 Min

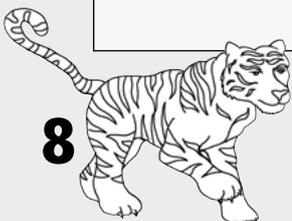
Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung

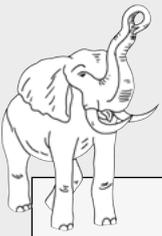


Gruppenstundenvorschlag: Am Ratsfelsen

Ziel: Kinder fühlen sich wertgeschätzt und angenommen

Dauer	Beschreibung	Material
10 Min	<p>Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenstundenritual</p> <p>Programmvorstellung</p> <p>Thema: Du bist wichtig</p>	
15 Min	<p>Spiel: Spinnenspiel</p> <p>Alle Kinder verteilen sich im Raum und legen sich auf den Rücken. Nun drücken sie sich hoch, sodass sie auf Händen und Füßen laufen können.</p> <p>Die Spinnen greifen sich nun gegenseitig an und versuchen, die jeweils anderen Spinnen dazu zu bringen, dass sie sich setzen. Berührt ein Kind mit seinem Hintern den Boden, scheidet es aus. Verboten ist hierbei allerdings der Angriff von hinten! Das Spiel ist zu Ende, wenn nur noch eine Spinne übrig ist.</p> <p><i>Das Spiel macht viel Spaß und weckt alle Beteiligten auf.</i></p>	
20 Min	<p>Aktion: Steckbrief erstellen</p> <p>Die/ der Akela erklärt, dass jedes Kind etwas ganz besonderes und einzigartiges ist. Und dies soll mit dieser Aktion bewiesen werden. Die Kinder gehen jeweils zu zweit zusammen. Jedes Kind bekommt Papier und Stifte.</p> <p>Nun interviewt jedes Kind seine Partnerin/seinen Partner. Anschließend erstellt jedes Kind einen Steckbrief über seine Partnerin/seinen Partner.</p> <p>Mögliche Punkte wären: Körpergröße, Augenfarbe, Name, Haarfarbe, Schuhgröße, Lieblingsfarbe, Lieblingsessen, Hobbys, was ich gut kann, was ich gar nicht mag... Im Anschluss werden die einzelnen Steckbriefe der Kinder vorgestellt.</p>	<p>Papier Stifte Zollstock</p>
15 Min	<p>Spiel: Mutter Wolf passt auf</p> <p>Die Gruppe bildet einen Kreis. Zwei Kinder stehen in der Mitte, Mutter Wolf und Mowgli. Mutter Wolf versucht, ihr Menschenjunges zu beschützen. Die Gruppe versucht mit einem Ball Mowgli zu treffen, Mutter Wolf versucht dies zu verhindern, indem sie die Bälle abwehrt. Für die Werfenden ist es wichtig, sich gegenseitig möglichst flink den Ball zuzuwerfen, um Mutter Wolf zu hetzen und somit eine Lücke für einen erfolgversprechenden Wurf zu erzwingen.</p> <p>Wenn Mowgli getroffen wird, beginnt ein neues Spiel.</p>	<p>Weicher Ball</p>





15 Min

Spiel: Das Rudel schützt Mowgli

Die Gruppe bildet einen Kreis und fasst sich dabei an den Händen. Ein Kind, Mowgli, das beschützt werden soll, wird ausgewählt und befindet sich im Kreis. Ein anderes Kind, Shir Kahn, soll sich außerhalb des Kreises aufhalten. Shir Kahn versucht, Mowgli zu fangen. Die anderen versuchen dies zu verhindern. Der Kreis darf sich in jede Richtung bewegen. Voraussetzung ist allerdings, dass der Kreis immer in Bewegung bleibt. Shir Kahn darf versuchen, in den Kreis einzudringen, um besser an sein Opfer heranzukommen, dies versuchen die Kinder im Kreis natürlich zu verhindern, außerdem dürfen sie, wenn es ganz eng wird, ihren Schützling umringen, um ein Herankommen zu erschweren.

Das Spiel ist zu Ende, wenn Shir Kahn Mowgli erwischt, bzw. er aufgibt.

10 Min

Geschichte: Der Ratsfelsen

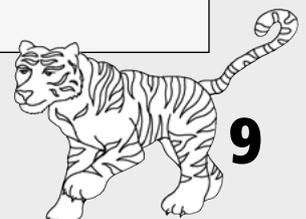
Zum Schluss wird das zweite Kapitel aus dem Dschungelbuch vorlesen. Akela erläutert, dass Mowgli im Dschungel ein ganz besonderes Kind war. Ein Kind mit besonderen Fähigkeiten. Mutter Wolf, aber auch Balu und Baghira haben das schnell erkannt und Mowgli auch schnell in ihr Herz geschlossen.

Für Menschen, die einem wichtig sind, setzt man sich gerne ein. Man hilft ihnen und beschützt sie auch. Mutter Wolf, Balu und Baghira haben sich für Mowgli stark gemacht. Weil sie sich eingesetzt haben, wurde Mowgli im Rudel aufgenommen.

Auch später werden Mowgli, Balu und Baghira immer zusammen halten.

Auch die Meute besteht aus vielen einzelnen einzigartigen Menschen. Jeder der Kinder ist wertvoll. Und weil alle wichtig und wertvoll sind, wollen sich in der Gruppe auch alle gegenseitig annehmen, wie sie sind. Das bedeutet auch, dass alle zusammenhalten und sich gegenseitig helfen und unterstützen.

5 Min

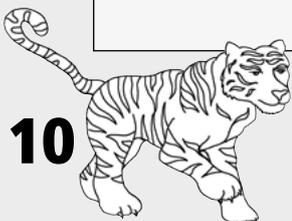
Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung



Gruppenstundenvorschlag: Am Ratsfelsen

Ziel: Die Kinder fühlen sich wertgeschätzt und angenommen

Dauer	Beschreibung	Material
10 Min	<p>Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenritual</p> <p>Programmvorstellung</p> <p>Thema: Aufnahme in den Dschungel</p>	
15 Min	<p>Spiel: Wenn du mich liebst, dann lächle</p> <p>Für dieses Spiel, sitzen alle in einem Kreis. Ein Kind aus der Meute wird ausgewählt. Dieses Kind geht in die Mitte. Es setzt sich nun vor ein anderes Kind und sagt den Satz »Wenn du mich liebst dann lächle«. Hierbei sollte das im Kreis sitzende Kind nicht lächeln, da es ansonsten selbst in die Mitte muss. Lächelt es hingegen nicht, muss sich das Kind in der Mitte, ein anderes Kind suchen und probiert es mit diesem.</p>	
15 Min	<p>Spiel: Dschungelflipper</p> <p>Alle Wölflinge sitzen in einem Kreis mit gespreizten Beinen. Ein Kind aus der Meute wird in die Mitte gestellt. Seine Aufgabe ist es nun dem Ball auszuweichen. Die anderen Spielteilnehmer schlagen den Ball, wobei dieser den Boden nicht verlassen darf. Wenn das Kind in der Mitte nun getroffen wird, tauscht es mit dem Kind den Platz, das den Ball geschlagen hat. Um den Spaßfaktor zu erhöhen, kann jede und jeder, die oder der den Ball schlägt, dabei auch ein Laut eines Dschungeltiers machen. Es sollte drauf geachtet werden, dass der Ball nicht zu hoch fliegt und auch nicht immer festgehalten wird, da sonst der Spielfluss darunter leidet. Dschungelflipper ist schließlich ein schnelles Spiel.</p>	Ball
45 Min	<p>Aufnahme in den Dschungel</p> <p>Die Kinder und die/der Akela laufen gemeinsam zu ihrem Ratsfelsen. Dort überlegen sich die Wölflinge gemeinsam einen Namen für die Meute. Empfehlenswert ist es dabei, den Namen der Meute mit einem Namen eines Tieres aus dem Dschungelbuch zu verbinden. (Bsp: Adler Chill, Panther Baghira, Bär Balu)</p> <p>Ist gemeinsam ein Meutename gefunden worden, geht es daran eine Fahne oder ein Wimpel als erstes Erkennungszeichen für die Meute zu erstellen. Dafür bekommt jedes Kind ein Blatt Papier, am besten schon mit dem Umriss des gewünschten Objekts (dreieckiger Wimpel, viereckige Fahne, Wappenform). Jedes Kind malt seinen Vorschlag, inklusive Farben und Schriftzüge, für den Wimpel oder die Fahne. Nun werden die Vorschläge den anderen vorgestellt. Gemeinsam werden aus allen Vorschlägen die besten Ideen für einen gemeinsamen Entwurf zusammengetragen.</p> <p><i>Damit die Kinder nicht enttäuscht sind und das Gefühl haben »umsonst« gearbeitet haben, sollte in der folgenden Meutenstunde der Entwurf umgesetzt werden und die tatsächliche Fahne bzw. Wimpel gestaltet werden.</i></p>	Papier Stifte evtl. ein Plakat
5 Min	<p>Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung</p>	





Gruppenstunde: Am Ratsfelsen

Ziel: Die Kinder entwickeln ihre Fantasie und Kreativität. Die Kinder gewinnen durch die Vorstellung ihres Ergebnisses Selbstvertrauen.

Dauer	Beschreibung	Material
-------	--------------	----------

5 Min	Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenritual	
-------	---	--

Vorstellung der Gruppenstunde

Thema: Zurück im Dschungel

65 Min	Kreative Umsetzung: Guckkasten	
--------	---------------------------------------	--

Akela erinnert nochmal an die beiden Geschichten, die die Kinder aus dem Dschungelbuch schon gehört haben. Sie/ er fragt die Kinder, wie sie sich den Dschungel vorstellen. Welche Tiere leben dort? Was gibt es dort für Pflanzen? Wie heiß oder kalt ist es dort? Die Gruppe sammelt so einige Ideen, Akela kommentiert sie aber nicht.

Nun dürfen die Kinder ihren Phantasiedschungel bauen. Dazu bekommt jedes Kind einen Schuhkarton.

In den Deckel wird ein Loch geschnitten, das mit Butterbrotpapier o. Ä. hinter klebt wird. Dort kommt später das Licht durch.

Tipp: Akela kann mit einem scharfen Messer eine viereckige Aussparung als »Loch« schnell einritzen.

An einer der Seitenwände des Kartons ein Guckloch bohren. Häufig wird das etwas unsauber und fransig.

Einen Ring aus andersfarbigem Papier um das Loch kleben.

Nun wird der Dschungel gestaltet:

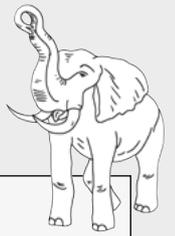
Mit Stiften wird zunächst der Boden angemalt. Dann lassen die Kinder ihrer Phantasie freien Lauf. Was befindet sich im Dschungel? Auf Papier malen sie Landschaften, Tiere, Menschen und Pflanzen und schneiden sie aus.

Wichtig: Beim Ausschneiden darauf achten, dass unten am jeweiligen Gegenstand ein Kleberand mit ausgeschnitten wird.

Der Kleberand wird nach hinten geknickt und mit Kleber bestrichen. Dann wird die Figur, der Baum, der Hügel etc. in den Karton geklebt.

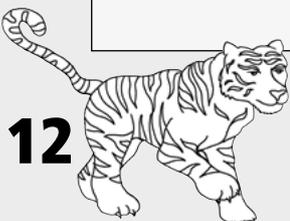
1 fertiger Kasten
als Musterexemplar
Pro Kind 1 Schuhkarton
Festes Papier
Schere
Kleber
Stifte
Butterbrotpapier
oder anderes
lichtdurchlässiges
Papier für den Deckel

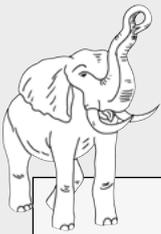




Besonders vielseitig wird der Guckkasten, wenn die Dinge, die gemalt werden, verschieden Höhen haben. Beim Einsetzen im Karton darauf achten, dass die gesamte Tiefe des Kartons genutzt werden und die hohen Dinge hinter den niedrigen Dingen geklebt werden. Die hohen Figuren, Bäume etc. sollten dem Guckloch gegenüber am anderen Ende des Karton eingeklebt werden.

5 Min **Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung**

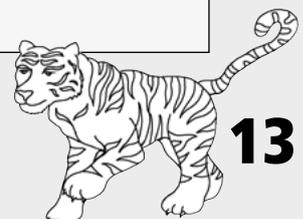




Gruppenstundenvorschlag: Am Ratsfelsen

Ziel: Die Gemeinschaft und das Vertrauen in der Gruppe werden gestärkt.

Dauer	Beschreibung	Material
5 Min	Begrüßen und Ankommen mit dem Gruppenritual Programmvorstellung Thema: Prüfung	
15 Min	Geschichte: Am Ratsfelsen Die Geschichte »Am Ratsfelsen« aus der VCP- Version der Mowgligeschichten wird vorgelesen. Akela unterhält sich mit den Kindern über die Geschichte. Was haben Familie Wolf und Mowgli erlebt? Haben die Wölflinge schon etwas Ähnliches erlebt? Eine Art Prüfung oder Probe? Wenn ja was? Waren sie da aufgeregt wie Mutter Rashka oder waren sie ruhig wie Mowgli? Was machen die Kinder, wenn sie aufgeregt sind? Was gibt ihnen Mut?	Die Mowgligeschichten, Teil I, Die VCP-Version
15 Min	Spiel: Blinder Spaziergang Im Dschungel hören die Wölfe aufeinander. Jedes Wort hat Gewicht. Dafür müssen die Wölfe sich vertrauen. Können das die Wölflinge auch? Die Wölflinge bilden Zweierteams. Immer ein Wölfling bekommt die Augen verbunden, der andere führt ihn nun herum. Je nach Gelände kann dabei z. B. das »blinde« Kind zu einem Baum geführt werden. Diesen tastet er ab: Wie fühlt sich die Rinde an? Welchen Umfang hat der Stamm? Findet das Kind den Baum wieder, wenn es die Augenbinde abnimmt? Es darf während des Spiels gesprochen werden. Trotzdem ist es wichtig, das »blinde« Kind an der Hand, am Arm oder an der Schulter zu führen. Nach einiger Zeit wird gewechselt. Das andere Kind bekommt die Augen verbunden und das vorher »blinde« Kind führt nun. <i>Hinweis: Nicht jedes Kind möchte an diesem Spiel teilnehmen. Es braucht wirklich Vertrauen, sich »blind« in die Hände eines anderen zu begeben. Nicht jedes Kind bringt dieses Vertrauen auch mit. Manchen ist auch die Nähe, die das Spiel mit sich bringt unangenehm.</i>	Augenbinden
10 Min	Spiel »Seitenwechsel« Auf dem Boden liegt eine Plane oder Decke, alle sollen stehend sehr bequem darauf Platz haben. Die Aufgabe ist es nun die Plane umzudrehen. Dabei darf keiner auf den Boden treten. Es muss dabei aber nicht jeder auf der Plane stehen, hochheben, sich gegenseitig auf den Füßen stehen etc. ist erlaubt. Zu einfach? Dann verkleinert einfach die Plane.	Plane oder Decke





10 Min Spiel »Bombentransport«

Eine scharfe Bombe muss möglichst schnell wegtransportiert, also im Kreis weitergegeben werden. Sie darf nicht auf dem Boden landen und auch auf Körperwärme reagiert sie. Also ist schnelles und sicheres Weitergeben angesagt. Die Meute stellt sich in einen Kreis und darf sich kurz beraten.

1. Runde: die Zeit wird gestoppt
2. Runde: die Zeit soll unterboten werden
3. Runde: wie schnell kann man es schaffen?
4. Runde: es darf nur eine Hand verwendet werden, die andere kommt auf den Rücken
5. Runde: die Finger dürfen nicht verwendet werden, nur Handrücken bzw. Handfläche sind erlaubt
6. Runde: was fällt den Wölfen noch ein?

Fällt der »Bombe« herunter wird die Runde wiederholt.

Ein kleiner Gegenstand z. B. Radiergummi

15 Min Aktion: Faires Teilen

Die Meute war heute aktiv und hat gut zusammengearbeitet. Da ist es Zeit für eine Erfrischung und für eine Belohnung. Dies kann ein Kuchen, ein paar Stücke Obst, eine Packung Gummibärchen oder eine Tafel Schokolade sein.

Aufgabe der Wölflinge ist es nun, sich die Belohnung gerecht aufzuteilen.

Beim Essen kann können sich Akela und Wölflinge über die heutige Meutenstunde unterhalten.

Eine »Belohnung«, wie Kuchen, Obst oder Gummibärchen evtl. Messer, Serviette, Teller

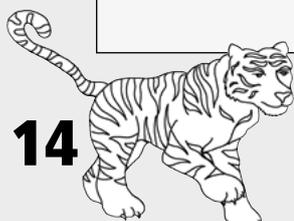
10 Min Spiel »Der Tiger im Käfig«

Auf dem Boden wird mit Kreide ein Viereck gemalt, bzw. mit Tüchern gelegt. Dies ist der Käfig. Ein Kind ist der Tiger und sitzt im Käfig. Die anderen Kinder laufen um den Käfig und reizen den Tiger »Großer Tiger, fang uns doch, komm aus deinem Käfig raus!« Ein weiteres Kind bzw. Akela ist der Wärter und gibt irgendwann das Kommando: »Tiger, du bist frei!«. Daraufhin versucht der Tiger, ein Kind zu fangen. Hat er eines, ruft er »Großer Tiger, großer Tiger!«. Das gefangene Kind wird nun auch zu einem Tiger und fängt in der nächsten Runde mit.

Variante: Der Wärter kann auch »Tigerpaare frei« rufen, dann müssen sich immer 2 Tiger sich an der Hand nehmen und so auf Jagd gehen.

Kreide bzw. Tücher

10 Min Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung





Gruppenstundenvorschlag: Zachäus

Ziel: Die Kinder kennen eine biblische Geschichte. Sie erfahren Geborgenheit und Gottesnähe.

Dauer	Beschreibung	Material
10 Min	Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenritual In der Anfangsrunde wird das Lied: »Viele kleine Leute« gesungen.	Liedblatt

1. **D** **e** **A**

Vie - le klei - ne Leu - te an vie - len klei - nen

D **h** **e** **A** **D**

Or - ten, die vie - le klei - ne Schrit - te tun,

2. **D** **e** **A** **D**

kön - nen das Ge - sicht der Welt ver - än - dern,

h **e** **A**

kön - nen nur zu - sam - men das Le - ben be - stehn.

D **3. D** **e** **A** **D**

Got - tes Se - gen soll sie be - glei - ten,

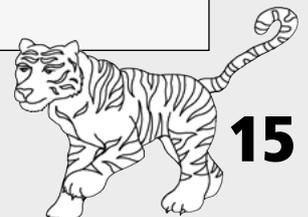
h **e** **A** **D**

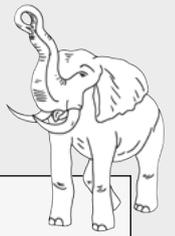
wenn sie ih - re We - ge gehn.

Mit freundlicher Abdruckgenehmigung von Bernd Schlaudt

15 Min **Geschichte: Der Zöllner Zachäus**

Akela erzählt die Geschichte von Zachäus (Lk 19, 1–10)
Er ist ein kleiner, reicher Mann und wohnt in einem prächtigen Haus. Er ist von Beruf Zöllner. Jeden Tag sitzt er am Zollhaus bei dem Stadttor und hält Leute an, die in die Stadt gehen. Sie müssen ihm Zoll zahlen. Zachäus verlangt viel Geld von ihnen. Viel mehr, als er eigentlich verlangen darf. Deswegen kann ihn keiner leiden. Er ist sehr einsam. Er möchte gern mit den anderen zusammen leben, aber er schafft das nicht. Er macht so viel falsch.





Da kommt Jesus nach Jericho. Auch Zachäus hat schon so viel von ihm gehört und möchte Jesus gerne sehen. Aber die anderen Menschen lassen den kleinen Zachäus nicht nach vorne: Sie können ihn sowieso nicht leiden, diesen Halsabschneider und Steuereintreiber. Da hat Zachäus eine Idee. Er klettert auf einen Baum, der am Straßenrand steht. Von hieraus muss Jesus ihn sehen, wenn er vorbei kommt. Und so ist das auch, er schaut zu ihm hinauf und sagt: Zachäus steig hinunter von deinem Baum. Ich will heute bei dir in deinem Haus zu Gast sein. Sie essen und reden zusammen und Zachäus merkt nun was er alles falsch macht. Er lernt von Jesus was falsch und was richtig ist. Er geht hin und teilt mit den anderen seinen Reichtum und will auch niemanden mehr betrügen.

Die Einwohner von Jericho erkennen, dass der kleine Zachäus, der so viel falsch gemacht, sich geändert hat.

Akela erklärt, dass Mowgli von Balu lernt, wie er im Dschungel mit den Tieren leben kann.

Uns zeigt Jesus den richtigen Weg. Er zeigt uns, was richtig und falsch ist. Er sagt uns, wie wir gut zusammen leben können. Das Schöne an der Geschichte ist aber auch, dass wir wissen dürfen: Jesus liebt uns. Auch wenn wir Sachen falsch machen, ist Jesus noch immer unser Freund. Er hält trotzdem zu uns. Auch wenn uns andere vielleicht nicht so leiden können.

15 Min **Aktion: Teilen**

Jedes Kind bekommt einen Becher. Alle Becher sind unterschiedlich mit Tee, Kakao oder Pudding befüllt. So wie Zachäus am Ende seinen Reichtum geteilt hat, teilen nun auch die Kinder miteinander. Der Inhalt der Becher wird solange hin und her gefüllt, bis alle Becher gleich voll sind. Dann wird gemeinsam getrunken bzw. gegessen.

Für jedes Kind einen Becher
Tee, Kakao oder Pudding

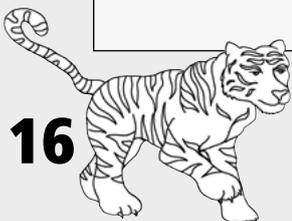
20 Min **Malen zur Geschichte**

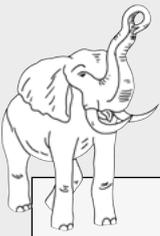
Die Wölflinge malen, was ihnen bei der Geschichte besonders in Erinnerung geblieben ist.

Anschließend wird die Geschichte an Hand der Bilder nochmal zusammengefasst. Daran kann sich mit den Kindern ein Gespräch anschließen: Wenn Jesus heute auf die Welt käme, zu wem würde dann gehen? Wer sind heute die Menschen, die keiner mag und die einsam sind? Was haben sie falsch gemacht? Haben sie etwas falsch gemacht?

Papier
Stifte

Die Bilder werden im Gruppenraum aufgehängt.





15 Min

Spiel: Zachäus

Zachäus war, zu Beginn der Geschichte, ein sehr gieriger Mann. Hier ein Spiel zu »Gier und Genügsamkeit«:

Ein Kind wird rausgeschickt. Sieben Gummibärchen werden auf den Tisch gelegt, davon werden zwei als »giftig« bezeichnet. Die andern Kinder wissen, welche Gummibärchen giftig sind. Das Kind wird heringerufen und darf sich Gummibärchen nehmen. Alle Gummibärchen, die gewählt werden und nicht giftig sind, dürfen behalten und später gegessen werden. Das Kind entscheidet, wie viele Gummibärchen es nimmt oder wann es besser ist, keins mehr zu nehmen, weil die Gefahr, ein giftiges zu nehmen und alle anderen zu verlieren, zu groß wird.

Hinweis: Die meisten Kinder sind »gierig« – verlieren also alle Gummibärchen, weil sie nicht für genög aufhören zu nehmen. Jedes Kind sollte die Möglichkeit haben zu spielen (auch mehrfach). Dazu in Kleingruppen teilen und gleichzeitig spielen.

10 Min

Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung

In der Abschlussrunde kann diesmal, wenn es nicht ohnehin zum Ritual gehört, ein Gebet, passend zu der Geschichte, gesprochen werden.

Folgender Wortlaut wäre denkbar:

Jesus, wir danken dir, dass du alle Menschen liebst.

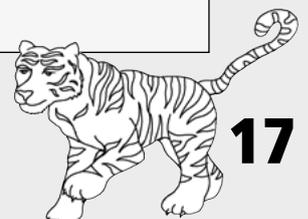
Wir danken dir für unsere Freunde.

Wir bitten dich, lass uns mit Menschen zusammenkommen, die sich einsam fühlen.

Jesus hilf uns, unseren Freunden Gutes zu tun.

Bitte lass uns aufhören, zu anderen ungerecht zu sein.

Amen.



Viele kleine Leute

1. D e A

Vie - le klei - ne Leu - te an vie - len klei - nen

2. D h e A D

Or - ten, die vie - le klei - ne Schrit - te tun,

D e A D

kön - nen das Ge - sicht der Welt ver - än - dern,

h e A

kön - nen nur zu - sam - men das Le - ben be - stehn.

3. D e A D

Got - tes Se - gen soll sie be - glei - ten,

h e A D

wenn sie ih - re We - ge gehn.

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, Dörte Licht;

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
www.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).
Am Ratsfelsen – Teil 2 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

