

Im Turm

Einführung

Für euren Aufenthalt im Nibelungenturm haben wir einige kreative und musische Ideen zusammengetragen, die euch bei eurer Planung behilflich sein können. Damit könnt ihr euren Aufenthalt abwechslungsreich gestalten, so dass sogar bei schlechtem Wetter keine Langeweile aufkommen muss. Leider können wir nicht sämtliche Materialien auf Vorrat im Turm anbieten, doch mit Hilfe der Materialisten seht ihr auf einen Blick, was ihr zum Basteln und Werken mitbringen oder besorgen müsst.

Wir bitten euch Folgendes zu beachten:

Wenn ihr mit euren Schützlingen tätig werdet, denkt bitte immer an entsprechende Kleidung (z.B. ein altes Hemd beim Malen) und geeignete Schutzmaßnahmen (z.B. Handschuhe, Schutzbrille, ...). Möbel und Fußboden könnt ihr schnell und einfach mit Zeitungen oder einer Plane abdecken. Neben dem Schutz hat dies zudem den Effekt, dass ihr nicht ewig erst fegen und putzen müsst, sondern den größten Dreck problemlos mit einem Handgriff entfernen könnt.

Hier unsere Ideen im Überblick:

	Im Turm	1
1.1	Kreativ	4
1.1.1	Batiken	4
1.1.2	Buch binden	6
1.1.3	Fadenbilder spannen	12
1.1.4	Grasköpfe	14
1.1.5	Geschichten erfinden	16
1.1.6	Hörspiel machen	18
1.1.7	Jonglieren	20
1.1.8	Korbflechten	24
1.1.9	Papier schöpfen	26
1.1.10	Perlenkrokodil	28
1.1.11	Recycling –Windlichter	30
1.1.12	Küken aus Wollfäden	32
1.1.13	Seifenkiste bauen	34
1.2	Musisch	38
1.2.1	Flöten, Pfeifen	38
1.2.2	Glockenklang	42
1.2.3	Regenstäbe herstellen	44

1.2.4	Rassel, Trommeln und Co	46
1.2.5	Zupfinstrumente.....	48
1.3	Spiele.....	50
1.1.1	Detektivspiel selbst entwickeln	50
1.1.2	Stadtbau-Spiel	52
1.1.3	Würfelspiel: „Zehntausend“.....	54
1.1.4	Fischerparty - ein Spielefest.....	56
1.1.5	Weihnachtsquiz	60
1.1.6	Märchenspiel.....	64
1.1.7	Die Nibelungenjagd.....	66

1.1 Kreativ

1.1.1 Batiken

Material

- weiße Baumwoll T-Shirts oder andere Textilien aus weißer Baumwolle (die auf alle Fälle vorher gewaschen werden sollten, wenn sie neu sind)
- Batikfarbe mit Fixierer (wir empfehlen Batikfarbe, die man noch bis 30°C für Kaltbatik benutzen kann)
- Kordel, Scheren und genügend Eimer und Stäbe zum Umrühren für die Farben
- Plane zum Abdecken des Bodens

Durchführung

Unter Batiken versteht man eine besondere Technik des Färbens von Stoff, wobei man tolle Effekte durch Abbinde-Techniken im Stoff erreichen kann. Dabei wird der Stoff an den gewünschten Stellen mit Kordel abgebunden, so dass dort keine Farbe mehr hinkommen kann. Ihr könnt aber auch ganz normale Knoten z.B. in eure Ärmel machen oder ganze Zipfel mit Kordel einwickeln.

Wenn ihr die Farbe nach Gebrauchsanleitung angerührt habt, müsst ihr die Zipfel und Knoten in die Farbe tauchen und mindestens 10 Minuten drin lassen. Danach gut ausdrücken und unter kaltem fließendem Wasser so lange ausspülen bis keine Farbe mehr raus kommt. Ihr könnt euer T-Shirt sehr bunt gestalten, indem ihr jeden Zipfel in eine andere Farbe taucht.

Wichtig ist nur, dass ihr eure T-Shirts immer gut ausspült, bevor ihr die Knoten löst, denn sonst schwimmen die Farbe zu sehr und man sieht nichts mehr von eurem einmaligen Muster. Denn im Endeffekt sind alle Stücke Originale und keines gleicht dem anderen.

Mit euren T-Shirts könnt ihr danach eine Modenschau veranstalten.

Zum Batiken eignen sich auch Kissen- und Bettbezüge, Baumwolltaschen, Socken,...

Viel Spaß!

1.1.2 Buch binden

Klebebindung

Material

- 1 Vierkantholz 54,0 x 2,0 x 2,5 cm
- Flügelmutterschrauben M8
- Bretter 22,0 x 15,0 x 0,8 cm (oder dicker)
- 50 Blatt Papier DIN A5
- 2 pastellgelbe Vorsatzpapiere DIN A4 (100g schweres Papier aus Schreib-warengeschäft)
- Dicke Pappe (größer als A4)
- Gazestreifen
- Buchbinderleinen
- Buchbinderkleber

Werkzeuge

Säge, Bleistift, Lineal, Bohrer (passend zur M8 Schraube), Schraubzwinde, Pinsel, Lappen, Zeitungen, Wassergefäß (für Pinsel)

Vorbemerkung

Papier und Pappe haben eine so genannte Lauf- und Dehnrichtung. Diese sind für das Buchbinden wichtig, denn alle Papiere müssen mit der gleichen Laufrichtung verarbeitet werden. Beim Kleben dehnt sich das Papier aus und beim Trocknen zieht es sich wieder zusammen. Werden die Pappen und Papiere nun in unterschiedlicher Laufrichtung verarbeitet, so passiert das Gleiche, wie man es vom Tapetieren her kennt: das Papier zieht sich unterschiedlich zusammen und man sieht Lücken.

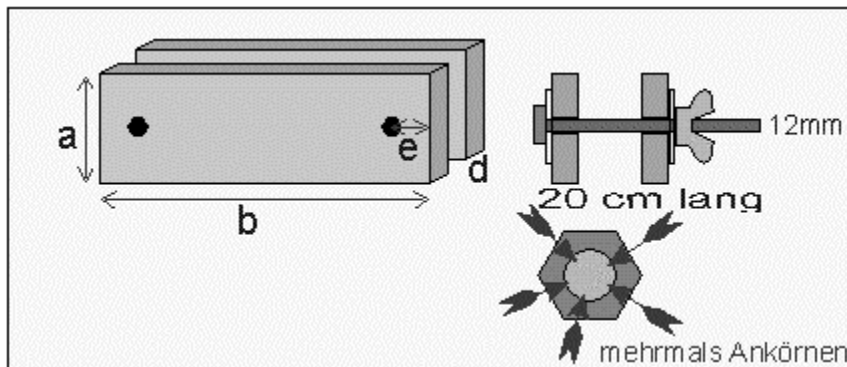
Wie erkennt man die Laufrichtung?

- a) Durch Anreißen des Papiers: Sind die Reißkanten sehr zackig, dann ist dies die Dehnrichtung. Sind die Kanten dagegen glatt so ist dies die Laufrichtung (Nur zum Testen mit Konzeptpapier empfehlenswert!).
- b) Biegt man Pappe, so merkt man, dass es sich in der Längsrichtung gut biegen lässt. Es entstehen Längsstreifen. Dies ist die Laufrichtung. Biegt man die Pappe in der Querrichtung, so „bricht“ die Pappe und es entstehen Querrillen. Dies ist die Dehnrichtung. Bei Papier erkennt man die Richtungen, wenn man es biegt: die Laufrichtung lässt sich leicht biegen, die Dehnrichtung lässt sich schwerer biegen. **Wichtig: Die Laufrichtung ist immer parallel zum Rücken!!!!**

So wird´s gemacht

1. Herstellen der Buchbinderpresse

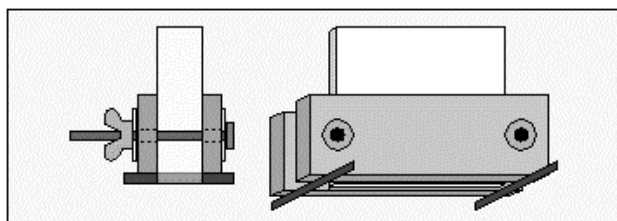
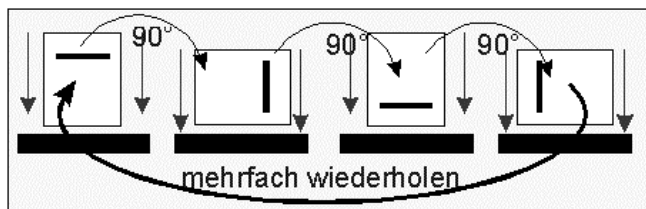
Vierkantholz in zwei gleich große Stücke à 27 cm sägen (Schnittlinie mit Bleistift einzeichnen!). In jedes Stück mit 1,5 cm Abstand zum Rand rechts und links je ein Loch bohren. Beide Hölzer mit den Flügelschrauben verbinden.

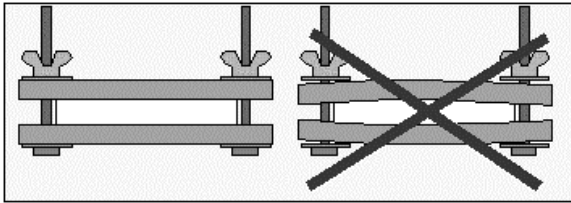


Bretter evtl. auf entsprechende Größe zusägen; Ränder mit Schmirgelpapier abkanten.

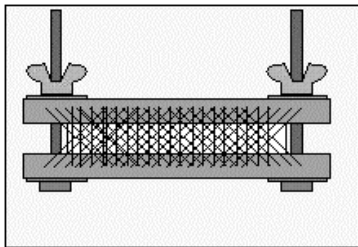
2. Herstellen der Buchseiten

- Presse mit einer Schraubzwinde über Eck an einem Tisch befestigen.
- Die 50 Blatt Papier in DIN A5 aufeinander legen.
- Vorsatzpapier in der Mitte falten und auf jede Seite des Papierstapels legen; die gefaltete Seite stellt die Seite zum Rücken dar.
- Papierblock mit allen vier Seiten gerade aufstoßen und dann rechtwinklig **mit dem Rücken nach oben** in die Presse einspannen. Rechts und links von der Presse Zeitungen auslegen!





- e) Gazestreifen entsprechend der Buchrückenlänge zuschneiden.
- f) Buchblock nach rechts biegen und mit Leim bestreichen. Dann Buchblock nach links biegen und ebenfalls mit Leim bestreichen. Buchblock aufrichten und den Rücken etwas zusammendrücken. Anschließend den Gazestreifen mit der glatten Seite nach oben auf den Buchrücken kleben.



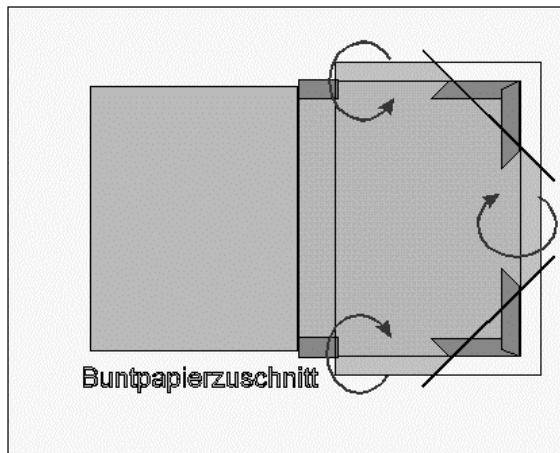
Buch aus der Presse nehmen und glatt hinlegen; mindestens 6 Stunden trocknen lassen!

3. Herstellen des Buchdeckels

- a) Zwei Deckelpappen 3 mm größer als die DIN A5 Blätter zuschneiden.
- b) Einen dünnen Pappstreifen (Rückeneinlage) entsprechend der Rückendicke zuschneiden (nicht größer, weil dies später höher steht als der Rest vom Buch).
- c) Buchbinderleinen mit je 2 cm Randzugabe zuschneiden (bei A5 27 x 37 cm)
- d) Tisch mit Zeitungspapier auslegen.
- e) Deckelpappen und Rückeneinlage auf das Buchbinderleinen legen. **Achtung:** Der Abstand von der Rückeneinlage zu den Deckelpappen muss 0,7 cm betragen!
- f) Mit einem dünnen Strich die Abstände Rückeneinlage-Deckelpappen und die Ecken markieren. Ecken mit ein wenig Abstand abschneiden.
- g) Pappen entfernen und Leinen mit Kleber einschmieren. Die drei Pappen wieder richtig drauf legen und zuerst die langen Seiten des Leinens umschlagen. Dann die Ecken mit dem Fingernagel gleichmäßig an die Pappe drücken. Nun die kurzen Seiten umschlagen und andrücken. Umdrehen und gucken, ob sich keine Luftbläschen gebildet haben. (Die Pappe kann

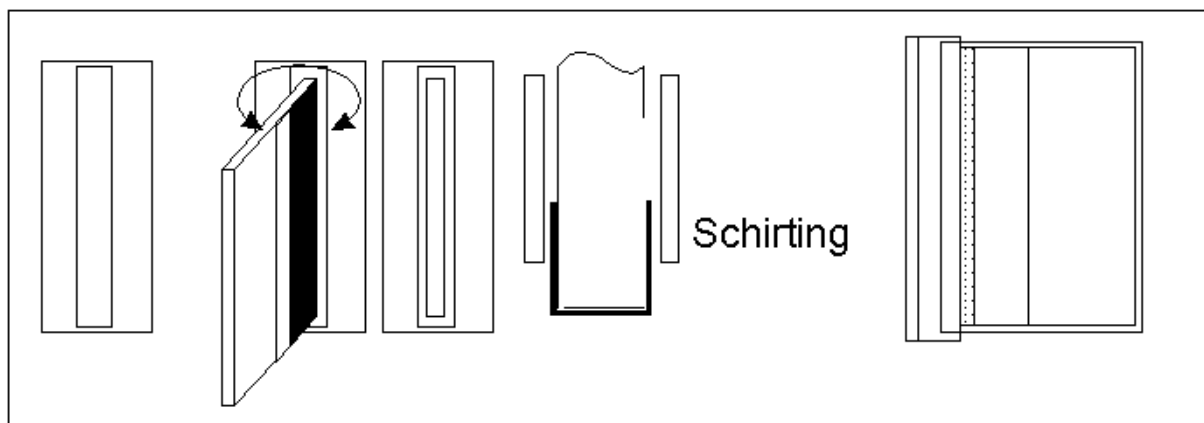
im noch feuchten Zustand problemlos abgehoben werden und neu auf dem Leinen aufgelegt werden.) Zum Trocknen den Buchdeckel auf eine gerade Fläche legen.

- h) Pinsel sofort mit Wasser säubern, weil sonst der Kleber ihn hart und unbrauchbar macht.



4. Buch zusammenfügen

- a) Buchblock zwischen den Buchdeckel legen und schauen, ob er gut hineinpasst. Man muss sich merken, wie viel der Deckel über den Buchblock übersteht!







Ein Blatt Papier hinter das erste Vorsatzpapier legen, damit nichts verschmiert wird! Nun die Seite einschließlich der Gaze dünn mit Kleber bestreichen und den Buchdeckel festkleben. Das Ganze umdrehen und auf der zweiten Seite wiederholen - der Rücken wird nicht fest geklebt! Die Deckelkanten sollen an den beiden Seiten gleichmäßig überstehen. Ist dies nicht der Fall, so kann man es noch ein zweites Mal probieren. Der 3. Versuch muss sitzen!

- b) Den Übergang zwischen Rücken und Seiten mit einem runden Holz (Messergrieff oder Falzbeil) einmal hoch und runter fahren.

- c) Das fertige Buch so zwischen die zwei Spanplatten legen, dass der Buchrücken rausguckt. Dann gleichmäßig und stark in die Buchpresse einspannen. An verschiedenen Stellen seitlich versetzt wiederholen. Anschließend aus der Presse holen und zwischen den Brettern einen halben Tag liegen lassen.
- d) Im Buch blättern und schauen, ob keine Seite verklebt ist. Fertig!

Weitere Tipps

-  Die Bretter und Vierkanthölzer kann man sich schon im Baumarkt entsprechend zuschneiden lassen! Je nach gewolltem Arbeitsaufwand.
-  Es gibt in speziellen Bastelgeschäften schon fertige Bucheinlagen z.B. Adress- und Telefonbuch oder Blancoseiten (Opitec; s. Literatur).
-  Am Ende kann man mehrere Bücher zwischen den Brettern übereinander gestapelt trocknen lassen.
-  Man kann statt des Buchbinderleins auch selbsthergestelltes Papier verwenden. Dieses zum besseren Schutz evtl. mit Haarspray oder Bienenwachs einreiben.

Literaturangaben

Karl-Peter Goos/Christoph Matthey: **Von Blättern zu Büchern - Buchbinden können alle**. Mülheim an der Ruhr: Verlag an der Ruhr, 1992. (www.verlagruhr.de)

<http://www.apfel-verlag.de/buchbinden.html>

Werkstatt für Buch & Gestaltung Förderverein Limbacher Mühle e.V.

Hauptstraße 4, D-66459 Kirkel-Limbach (Saarland)

Telefon & Fax 06841-8455 (Anrufbeantworter) www.werkstatt-tage.de

Werkstatt-Leitung: Sascha Boßlet, Am Katzental 7, D-66133 Saarbrücken

Telefon 0681-8317526, Telefax 0681-8317527

webmaster@werkstatt-tage.de

Sascha hat auch einen Versand, wo man die benötigten Materialien bestellen kann: www.buchbinden.com oder Buchbinder-, Papiermacher- und Kalligrafie-

Bedarf, Gerrenweg 58, 66440 Blieskastel-Blickweiler

Telefon: 06842-2920, Telefax: 06842-2920,

webmaster@buch-kunst-papier.de

OPITEC Handel GmbH; Hohlweg 1, 97232 Giebelstadt,

Tel: 01805 / 908 908, Fax: 01805 / 909 909, www.opitec.de,

info.de@opitec.com

1.1.3 Fadenbilder spannen

Material

Nadel, verschieden farbige Fäden, Leim, Plakatkarton oder Holzbrett, Nägel, Hammer

So wird´s gemacht

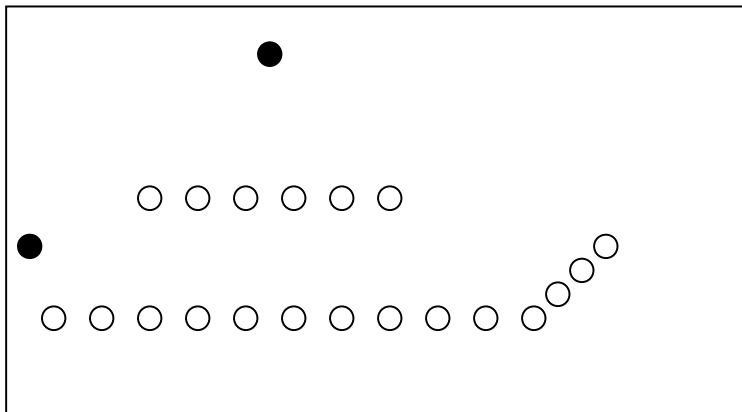
Mit Plakatkarton:

Mit der Nadel wird ein Muster in den Karton „ge-
locht“ (z.B. Stern, Schiff, Baum,...). Nun einen
Faden einfädeln und das Muster „sticken“. Das
Fadenende am Schuss auf der Rückseite mit
Leim oder Klebeband gut festkleben.

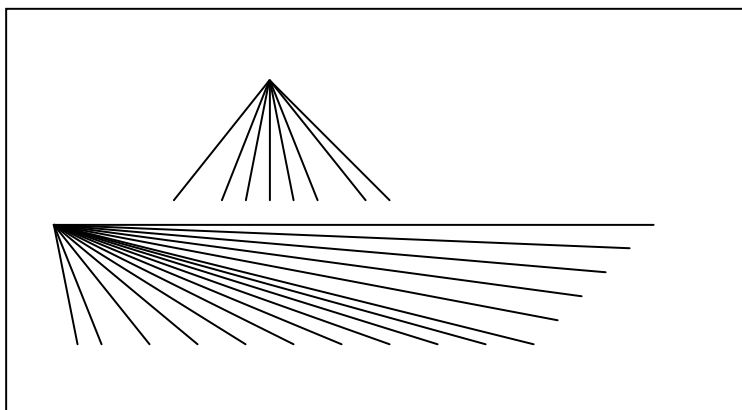
Mit Holzbrett:

Entsprechende dem ausgedachten Muster werden die Nägel in das Holz eingeschla-
gen. Nun wird der Faden passend um die Nägel gespannt, bis das Bild fertig ist.
Dabei soll der erste benutzte Nagel auch der letzte sein. Nun die beiden Enden gut
verknotten.

Lochmuster:



Fadenbild:



1.1.4 Grasköpfe

Material

alte Nylonstrümpfe, Grassamen, Blumenerde, Knöpfe und ein kleines Schälchen

Durchführung

Ihr schneidet die Strümpfe so, dass ihr den Fußteil befüllen könnt. Gebt in euren Strumpf eine Handvoll Grassamen und füllt darauf Blumenerde, so dass eine Faustgroße Kugel entsteht. Nun könnt ihr den Strumpf zuknoten und euch an die äußere Gestaltung begeben. Dabei sind eurer Phantasie keine Grenzen gesetzt.

Ihr könnt aus den Knöpfen Augen und Nase formen oder aus Fäden Grimassen aufnähen. Nur Haare braucht ihr eurem Kopf nicht aufnähen, denn diese wachsen automatisch, wenn ihr euren Kopf in eine kleines Schälchen, mit den Grassamen nach oben, auf die Fensterbank legt und ihn regelmäßig gießt. Nach ca. einer Woche ist aus eurem Glatzkopf ein Wuschelkopf geworden.

Ein kleiner Tipp

Ihr könnt anstatt Grassamen auch Kresse oder andere Kräuter sähen.

1.1.5 Geschichten erfinden

Material

Karteikarten; Kugelschreiber oder sonst ein leserlicher Stift; verschiedene Bilder (zum Beispiel aus einer Zeitschrift oder selbst gemalte Bilder); Gegenstände, wie Federn, Muscheln, Glitzerkugel, ein schöner Kasten, Flasche, Schraubenschlüssel, Schnuller, Spiegelei, Anspitzer, Ranzen, Steinherz, Taschenuhr, Feuerzeug, etc. - und natürlich das Wichtigste: Phantasie!

Der Weg zum Ziel

Variante 1, Karteikarten:

Verschiedene Wörter werden auf die Karten geschrieben, diese können in einem Sinnzusammenhang stehen, müssen aber nicht. Sie können vorgegeben oder von den Teilnehmenden selbst durch Assoziationen zu einem bestimmten Wort oder Thema zusammengestellt werden. Alle ziehen blind eine Karteikarte. Dann bekommen sie etwas Zeit zum Vorbereiten. Anschließend erzählt jeder Teilnehmende eine Geschichte, in der alle Wörter vorkommen. Durch die Anzahl der Wörter kann der Schwierigkeitsgrad variiert werden. Interessant kann es auch sein, wenn man vorgibt, ob die Geschichte lustig oder traurig sein soll, wo oder wann sie spielt usw.

Variante 2, Bildergeschichte:

Statt Wörter können auch Bilder vorgegeben werden. Die Teilnehmenden erzählen eine Geschichte, z.B. zu einer Serie von 3-4 Fotos oder auch Bildern aus einer Zeitschrift oder einem Ferienkatalog, oder einer Kombination aus beidem.

Variante 3, Geschichten weitererzählen:

Ein Teilnehmender beginnt eine Geschichte zu erzählen, dann erzählt ein anderer die Geschichte zu Ende. Das kann mit beliebig vielen Teilnehmenden gemacht werden: Einer beginnt, ein anderer fährt fort, dann kommt der nächste, bis die Geschichte irgendwann endet.

Variante 4, Gegenstände nutzen:

Kreis spielvariation 1: Die Jugendlichen stehen oder sitzen mit verbundenen Augen im Kreis. Sie geben sich ein Objekt ohne Worte weiter. Ertasten es, befühlen es, riechen vielleicht daran... Anschließend sammeln sie Asso-

ziationen, welche während des blinden Ertastens wach wurden. „Sehr frei“ sollen sie nun eine Geschichte über den Gegenstand erfinden.

Kreispielvariation 2: Die Jugendlichen sitzen im Kreis. Ein Objekt liegt in der Mitte. Die Jugendlichen beginnen eine Geschichte zu erfinden, und zwar aus der Sicht („aus dem Leben“) des Objektes.

Kreispielvariation 3: Die Jugendlichen stehen im Kreis. Einer erhält ein Objekt. Nun geht er damit in die Mitte des Kreises und spielt damit etwas Kleines vor. Der Schwerpunkt kann so gesetzt werden, dass das Objekt als alles, nur nicht als das was es in Wirklichkeit ist, gebraucht werden darf.

Literaturangaben

Im Internet kann man viele Webseiten finden, auf denen man Anleitung bekommt, wie man Geschichte selbst erfinden kann. Hier sind ein paar Link-Vorschläge:

<http://www.rzuser.uni-heidelberg.de/~mkroiher/fantasy/guest/drama.htm>

<http://www.fantasten.de/bauanl.htm>

1.1.6 Hörspiel machen

Material

- 6 Leute, max. 8
- Am besten zwei Kassettenrecorder mit Aufnahmeinheit oder Mikro, am besten mit Zählwerk
- zwei bis vier Leerkassetten
- optional: Kassette mit Geräuschen

Der Weg zum Ziel

1. Thema suchen

Entweder man gibt etwas vor oder man sucht erst einmal gemeinsam. Am besten ein bisschen rumspinnen.

Ein paar Anregungen:

- Nachspielen eines bekannten Stückes (Märchen, Theaterklassiker) am besten ironisch aufgearbeitet: Auf die Pfadefinder bezogen z.B. „Robin Hood in der Steinzeit“/ „ Schneewittchen und die sieben Pfadefinder“
- Ein bestimmtes Genre vergackeiern (z.B. Krimi, James Bond, Soaps, bestimmte Fernsehformate)
- oder einfach irgend einen Schwachsinn verarbeiten („Das unglaubliche Leben der Salmi Salmonelle“)

2. Geschichte stricken

Einen Handlungsstrang festlegen, „Plot“, Vorstufe zum „Drehbuch“: Wer agiert wie, wie sind die Szenen aufgebaut, was folgt auf was, welche Personen treten auf.

3. Drehbuch schreiben

Dialoge andenken, Geräuschkulissen überlegen

4. Rollen verteilen/Dialoge proben

nötigenfalls Drehbuch anpassen, „Doppelrollen usw.“, Dialoge durchgehen, verstellte Stimmen, imitierte Stimmen...

5. Hintergrundgeräusche aufnehmen

Mit einem Recorder Hintergrundgeräusche aufnehmen (schlagende Türen, knarrende Truhen, Klospülung, Regenrauschen (Dusche)...).

6. Aufnahme

Aufnahme der Einzelszenen, paralleles Einspielen der Geräusche über den zweiten Rekorder.

Auf die „Schnitte“ achten!

7. Optionen

Man kann parallel zum Hörspiel auch gut noch eine Diaserie mit „Standbildern“ der einzelnen Szenen machen (erweitert die Kreativität um Kostüme, Szenisches Spiel, Requisite usw. ...), oder auch Szenenbilder auf Plakatkartons malen und bei der Präsentation hochhalten.

1.1.7 Jonglieren

Material

Bälle, Keulen, Tücher, etc.

Der Weg zum Ziel

Kurze Jonglier - "Anleitung" ... *oder zumindest der Versuch*

Das Jonglieren mit Bällen ist eigentlich recht simpel: Man muss immer nur abwechselnd einen Ball aus der linken in die rechte Hand werfen und umgekehrt. Bloß da fängt das Problem schon an. Einen geworfenen Ball wieder aufzufangen ist manchmal nicht ganz so einfach. Vor allem wenn man keine Übung hat, oder überlegen muss welche Hand als nächstes dran kommt. Für Ersteres hilft nur Üben ... aber keine Panik, bis jetzt hat es jeder, den ich kenne geschafft!

Für Letzteres gibt es schließlich diese Anleitung...

1. Schritt

Am besten geeignet sind dabei natürlich Jonglierbälle. Im Notfall tun es auch Tennisbälle, da muss man halt dauernd hinterher joggen, oder mit Sand bzw. Gries gefüllte Luftballons, was eine schöne Sauerei gibt, wenn sie einmal platzen sollten. Oder die Handarbeitsbegabten können sich ihre Bälle auch selber nähen. Für den Anfang dürften drei Bälle genügen... ☺.

2. Schritt

Zunächst beginnst du mit zwei Bällen. Nimm je einen Ball in jede Hand und beginn dann, indem du den Ball aus der rechten Hand (*Du kannst auch mit links beginnen. Dann musst du eben jedes rechts und links in diesem Text vertauschen.*) in die linke wirfst. Dabei solltest du darauf schauen, dass der höchste Punkt der Bahn des Balles ungefähr auf der Höhe deiner Augen links neben deinem Kopf ist. Hat der Ball diesen Punkt erreicht, wirfst du den Ball von der linken in die rechte Hand. Hierbei sollte die Bahn analog zu der des ersten Balls verlaufen. Das heißt, diesmal ist der höchste Punkt auf Augenhöhe rechts neben deinem Kopf. Jetzt musst du nur noch erst den ersten Ball mit der linken Hand, die du ja gerade leer gemacht hast fangen, und danach den zweiten Ball mit der rechten Hand.

An dieser Stelle hörst du kurz auf, und beginnst dann wieder von vorne. Wenn das Ganze meistens klappt, dann geh weiter zum dritten Schritt.

3. Schritt

Nach dieser Vorübung geht es jetzt zum "richtigen" Jonglieren.

Du nimmst dir jetzt alle drei Bälle. Dabei hältst du zwei in der rechten Hand und einen in der linken Hand. Jetzt beginnst du wie eben mit der rechten Hand und wirfst einen der Bälle in die linke Hand. Es gelten natürlich wieder dieselben Regeln für die Flugbahn des Balles. Hat der erste Ball seinen höchsten Punkt erreicht, wirfst du, ebenfalls wie schon zuvor, den Ball aus der linken Hand in die rechte. Jetzt fängst du den ersten Ball in der linken Hand. Soweit war alles wie vorher, jetzt kommt der dritte Ball ins Spiel: Sobald der zweite Ball aus der linken Hand seinen höchsten Punkt erreicht, wirfst du jetzt den dritten Ball von der rechten zur linken Hand. Also genauso wie den ersten Ball. Jetzt fängst du mit deiner jetzt leeren rechten Hand den zweiten Ball. Jetzt ist nur noch der dritte Ball in der Luft (hoffentlich!). Den fängst du mit der linken Hand. Wenn alles richtig war, hast du jetzt in der linken Hand zwei Bälle und in der rechten Hand einen. Wenn das einigermaßen klappt, versuch es auch, indem du mit der linken Hand beginnst. Das heißt zwei Bälle in der linken und einen in der rechten Hand.

4. Schritt

Eigentlich kannst du jetzt schon Jonglieren. Der Haken ist halt nur das "eigentlich". Wie du eben gesehen hast, ist der dritte Ball genauso wie der erste. Das gilt auch für alle folgenden. Du musst nur immer abwechselnd rechts und links über Kreuz werfen. Wenn du dabei darauf achtest, dass alle Bälle die gleiche Flugbahn beschreiben, also die höchsten Punkte jeweils neben deinen Augen liegen, hast du es geschafft!!! Natürlich geht es nicht sofort. Versuch einfach erst vier Würfe, dann fünf Würfe, dann sechs, ... Irgendwann wirst du dann an einen Punkt kommen, wo es wie von selbst läuft.

Tipps

So, hier noch ein paar Tipps mit denen du dir das Leben leichter machen kannst:

- Versuche mit den Bällen immer die beiden Punkte neben deinen Augen zu treffen. Die Bälle sollten immer in einer Ebene fliegen, d.h. wie wenn du direkt vor einer Wand stehst.
- Wenn man das Muster, das die Bälle fliegen, aufzeichnen würde, ergibt sich eine liegende Acht. Wenn es an einer Stelle nicht klappt, versuch dich nur auf diese Stelle zu konzentrieren. Lass einfach alles andere laufen und kümmere dich nicht um herunterfallende Bälle. Immer abwechselnd rechts - links und über Kreuz werfen.
- Denke nicht an das Fangen der Bälle, das geht mit der Zeit von selber. Es erfordert nur Übung. Versuche vielmehr exakt zu werfen. Ein guter Jongleur muss

seine Bälle nicht sehen, er weiß wo er hinwirft. Das ist natürlich ein weiter Weg dorthin. Ich schaffe selbst nur 20-30 Würfe mit geschlossenen Augen. Aber es erleichtert das Leben unheimlich, wenn man sich nicht darauf konzentrieren muss zu Fangen, sondern die Bälle wie von selbst in die Hand fallen!

Jonglierbälle selbst herstellen

Jonglierbälle sollen nicht zu leicht sein! Für Kinder empfiehlt sich ein Gewicht von 80 - 100 g. Für Erwachsene sollte der Ball 120 - 140 g wiegen. Jonglierbälle sollen nicht zu groß sein und darum einen Durchmesser von etwa 6 bis 7 cm haben. Größere Bälle stoßen leichter zusammen und sind nur für Fortgeschrittene geeignet!

Knautschbälle

Schneide für einen Ball an 3 Luftballons die Nippel ab. Fülle einen Luftballon gut mit Mehl. Ziehe nun 2 Luftballons darüber. Diese Bälle sind sehr weich und griffig, lassen sich daher sehr gut "fühlen" und springen kaum aus der Hand. Für Anfänger sehr gut geeignet. Sie lassen sich auch gut mit Gries, Hirse oder Reis füllen. Dabei verlieren sie etwas von ihrer Knautschfunktion und ähneln immer mehr "richtigen" Jonglierbällen.

Tennis-Luftballonbälle

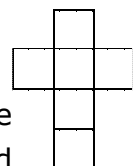
Nimm einen alten Tennisball. Schneide ihn vorsichtig (Handschuhe!) auf. Fülle ihn mit Reis (Menge nach gewünschtem Gewicht). Man kann die Tennisbälle auch mittels einer Spritze mit Wasser füllen) Klebe den Schnitt mit Klebeband zu. Ziehe nun 2 Luftballons über. Diese Bälle sind sehr gut zum Jonglieren geeignet, sie haben die richtige Größe, das richtige Gewicht und halten die runde Form bei.

Die-Immer-Dabei-Bälle

Nimm Tischtennisbälle und bohre sie vorsichtig auf. Fülle sie mit Reis oder besser kleinen Eisenkugelchen. Klebe das Loch mit Klebeband zu. Ziehe nun 2 kleine Luftballons über oder lackiere die Bälle.

Würfelbälle

Schneide aus Stoff ein Würfelmuster aus (siehe Bild rechts) Kantenlänge etwa 6 cm) oder 6 einzelne Quadrate. Nähe die Kanten zusammen und fülle den Würfel mit Reis.



Pyramidenbälle

Schneide aus Stoff 4 gleichgroße Dreiecke (Kantenlänge etwa 7 cm), nähe die Kanten zusammen und fülle die Pyramide mit Reis.

Sockenbälle

Nimm kleine Kinder- oder Babysocken und fülle sie nach Bedarf mit Reis, nähe das obere Ende zu.

Wurstbälle

Nimm alte Strumpfhosen, schneide eine ca. 15 cm lange Röhre ab, nähe oder knote ein Ende zu, fülle die Wurst mit Reis und nähe oder knote das andere Ende ebenfalls zu.

Tierbälle

Nimm drei kleine Stofftiere, öffne sie an einer Stelle vorsichtig, entnehme den Inhalt und fülle das Tier mit Reis, nähe die Öffnung wieder zu.

Literaturangaben

Internet:

<http://www.jong.de/kurse/basteln.html> (Es gibt da auch eine kurze Anleitung mit Videos)

<http://www.jong.de/jonglieren/baelle.html>

Bücher:

- Adrian Voßkühler: **Jonglieren - vom Anfänger zum Könner** (10 €), rororo Verlag.
- Sabine Peter: **Jonglieren mit Bällen, Keulen, Ringen und Diabolo**, Falken Verlag, ISBN:3-8068-1009-5
- R. Baier, T. Erath, P. Hofmann, S. Pöllmann: **Jonglieren ... vom Werfen, Fangen und Drehen**, Heinrich Hugendubel Verlag

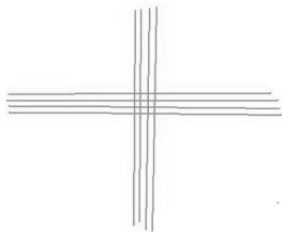
1.1.8 Korbflechten aus Weide, Binsen oder Peddigrohr

Material

- Weide, Binsen oder Peddigrohr (oder eine Kombination aus den Materialien)
- Zollstock
- Ahle
- Seitenschneider
- Wanne oder Eimer mit warmem Wasser
- evtl. Gummihandschuhe

So wird´s gemacht

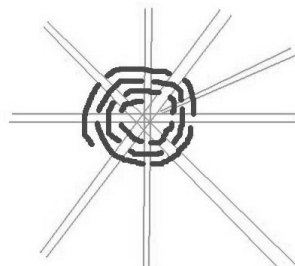
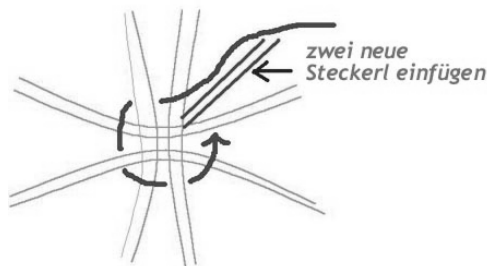
Zuerst werden die Ruten für einige Stunden eingeweicht. Nach dem Wässern kann mit dem eigentlichen Flechten begonnen werden.



Mit 8 Strängen, die etwas länger sind als dein zukünftiger Korb groß sein soll, fängst du an. Diese legst du (vier mal vier) wie ein Kreuz übereinander.

Dann umwickelst du diese Staken mit einer Weidenrute (Binse, Peddigrohr). Immer bei 2 oben drüber, bei den nächsten 2 unten durch.

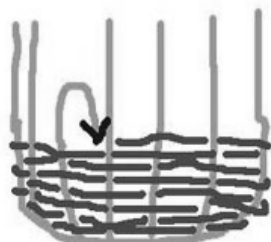
Am Anfang wieder angekommen musst du nun 2 neue Staken reinfügen, sonst funktioniert es nicht.



Du machst einfach so weiter, bis der Boden fertig geflochten ist.

Dann biegst du die Staken nach oben. (Vorher gut wässern, sonst brechen die Staken.) Jetzt kannst du

um jede Stake das andere Material flechten.



Wenn der Korb groß genug ist, nimmst du die Staken und steckst sie in die Lücke von der Nachbarstake. So kann der Korb nicht mehr aufgehen.

Das ist nur eine Beschreibung eines „einfachen“ Korbes – wenn ihr andere Abschlussränder, Henkel, Deckel, Truhen, etc. machen wollt, solltet ihr in den unten angegebenen Büchern nachlesen.

Literaturangaben

- Olivia Elton Barratt: **Korbflechten. Vorlagen und Anleitungen.** Augustus Verlag, Augsburg 1993
- Elizabeth Jensen Paul Haupt: **Korbflechten. Das Handbuch. Körbe aus 147 verschiedenen Pflanzen.** Bern 1994
- Rudolf Stanonik Stocker: **Korbflechten. Ein kleiner Unterrichtsbehelf für Schule und Haus.** 1984

1.1.9 Papier schöpfen

Material

Altes Papier; 2 Keilrahmen; Holzleim; feiner Fliegendraht; Schere; Klarlack; Pinsel; Tacker; Mixer; Wanne; Blüten/Laub etc.; Filztücher; 2 Holzbretter; Anlegemittel; Schwamm; Gewichte oder Steine; Bügeleisen.

Der Weg zum Ziel

1. Die Holzleiste mit dem Holzleim bestreichen und zu zwei Rahmen zusammenfügen. Gut trocknen lassen und dann von allen Seiten mit Klarlack überziehen, um sie gegen das Schöpfwasser zu schützen.
2. Den Fliegendraht auf einen Rahmen legen, die Kanten auf die Rückseite biegen und rundherum mit dem Tacker befestigen. Zum Schöpfen legt man später den zweiten Rahmen darauf und hält beide mit den Händen zusammen.
3. Das Papier in möglichst kleine Schnipsel reißen und über Nacht in einem Eimer Wasser einweichen (1/3 Papier, 2/3 Wasser). Portionsweise im Mixer je nach dem gewünschten Feinheitsgrad des später entstehenden Papiers zerkleinern.
4. Die Wanne mit Wasser füllen, das Wasser-/Papiergemisch hinzufügen und gut durchrühren. Die gröberen Stücke mit den Fingern zerreiben. Jetzt kann man die Zutaten wie Blütenblätter, Gräser, Stroh etc. noch hinein geben.
5. Die Masse nochmals umrühren. Den Rahmen auf das Sieb legen und beides in den Papierbrei tauchen. Vorsichtig im Wasser hin und her bewegen, damit sich der Brei gleichmäßig auf dem Sieb absetzt.
6. Das Sieb waagrecht herausheben und leicht schräg halten, damit das Wasser ablaufen kann. Dann vorsichtig den oberen Rahmen abnehmen und das Sieb auf ein ausreichend großes Stück Filz stürzen. Statt Filz kann auch ein Handtuch verwendet werden – die Gewebestruktur überträgt sich dann auf das Papier.
7. Mit einem Schwamm nun das überschüssige Wasser aufsaugen und das Sieb vorsichtig abheben.
8. Die nächsten Bögen genauso schöpfen und mit den Filztüchern aufeinander stapeln. Diesen Stapel zwischen zwei Bretter legen und mit Gewichten oder Steinen beschwert das restliche Wasser herausdrücken.
9. Das Brett abnehmen und das Filztuch mit der Papierschicht nach unten auf die Arbeitsplatte stürzen. Den Filz vorsichtig abziehen. Die Papierbögen durchtrocknen lassen, dann von hinten nicht zu heiß glatt bügeln. FERTIG!

Hier noch zwei Tipps

1. Pflanzliche Zutaten wie zum Beispiel Herbstlaub oder Zwiebeln müssen zerkleinert werden: das getrocknete Laub mit etwas Wasser im Mixer pürieren und dann zum Wasser-/Papiergemisch dazugeben. Interessante Effekte kann man auch mit Lauch erzielen. Der Lauch muss solange gekocht werden, bis er in einzelne Fasern zerfällt, dann muss er in einem Mulltuch ausgedrückt werden. Danach gibt man ihn ebenfalls in das Wasser-/ Papiergemisch.
2. Die Papierreste aus der Wanne kann man gut wieder verwenden. Wenn die Wanne geleert wird, gießt man das Wasser durch ein mit Mulltuch ausgelegtes Sieb. Die Reste bleiben im Tuch zurück. Das Tuch aus dem Sieb nehmen und die Masse gut ausdrücken. Die getrocknete Masse kann man unbegrenzt aufbewahren und sie lässt sich jederzeit wieder im Wasser auflösen.

Literaturangaben

Angela Ramsya: **Schmuckpapier selbst geschöpft**

Traudel Hartel: **Papierschöpfen leicht gemacht. Einfacher Einstieg ins freie Schöpfen.**

Traudel Hartel: **Papierschöpfen. Technik, Färben, Gestalten**

Ursula Lassert: **Alles über Papier**

Ursula Delsing und Petra Urselmann: **Papier selber machen. Schöpfen, marmorieren, bedrucken.** ECON Ratgeber

Sophie Dawson: **Kunstwerkstatt Papier. Schöne Papiere schöpfen und gestalten.**

Ina Kunz: **Papier schöpfen einfach schöpferisch. Ein Werkbuch für handgeschöpftes Papier.**

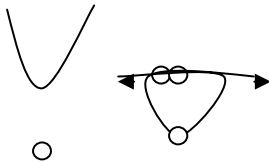
1.1.10 Perlenkrokodil

Material

- ca. 1 m langer Nylonfaden
- 110 kleine Glasperlen für Bauch
- 90 kleine Glasperlen für Rücken

Dauer: nach etwas Übung ca. 1 Stunde

So wird´s gemacht



Zu Beginn zieht man eine der Bauchperlen (B) auf die Mitte des Nylonfadens. Danach werden 2 B auf ein Fadenende gezogen und das andere Fadenende in entgegengesetzter Richtung durch diese 2 B hindurch gezogen. Gleichmäßig nach unten bzw. zu der einzelnen Perle hinziehen. Die Technik bleibt bei den folgenden Schritten dieselbe, nur die Anzahl der Perlen ändert sich. Bauchperlen (B) und Rückenperlen (R) wechseln sich ab.

Wichtig ist, dass man die Perlen jedes Mal sehr fest über die anderen zieht.

Hier die Perlenreihen in Kürze:

1B Mitte	3R
2B	4B
2R	4R
3B	5B
3R	5R
4B	6B
4R	6R
5B	5B
5R B R B R (Augen)	5R
6B	4B
6R	----Hinterbeine
5B	4R
5R	3B
4B	3R
4R	2B
3B	2R
----Vorderbeine	1B
	-----Schwanz

Vorder- und Hinterbeine:

Für die Beine werden auf jedes Fadenende je 5 B und 1 R aufgefädelt und der Faden durch die 5 B zurück gezogen. Um die Beine möglichst eng an den Körper zu ziehen, hält man am besten die Rückenperle fest. Nach den Beinen geht es wie gehabt weiter.

Schwanz:

Für den Schwanz gibt es zwei Möglichkeiten.

1. Auf ein Fadenende werde 15 B+R abwechselnd aufgezo-gen und das andere Fadenende wie üblich in entgegen gesetzter Richtung durchgezogen. Beide Enden festziehen und gut verknoten.
2. Beide Fadenenden zusammenhalten und 15 bis 20 B+R auffädeln. Anschließend die Enden an einer beliebigen Rückenperle fest verknoten.

Fertig ist das Perlenkrokodil!

1.1.11 Recycling –Windlichter

Material

Eine umweltfreundliche und billige Bastelidee für jede Altersstufe.

Dazu braucht ihr pro Kind:

- eine ganz normale, leere Konservenbüchse, die randvoll mit Wasser in die Gefriertruhe gestellt wurde und durchgefroren ist
- einen Nagel
- einen Hammer
- ein Teelicht
- unempfindliche, nachgiebige Unterlage (z.B. alte, doppelt gelegte Decken bzw. eine Wiese)

So wird´s gemacht

Mit dem Nagel werden nun Muster, Sterne, Buchstaben in die Dose geschlagen. Wer es ganz perfekt haben möchte, der zeichnet das Muster zuerst auf ein Stück Papier (Umfang und Höhe der Dose messen) und klebt den Musterbogen dann mit Tesafilm um die Dose herum.

Zum Schluss wird das Eis aus den Dosen herausgenommen, besonders scharfe Kanten am oberen Rand werden flach geklopft. Teelicht rein, anzünden, fertig. Man kann die Dosen einfach auf den Tisch stellen oder - mit einem Metallbügel versehen - an Bäume und Sträucher hängen.

Tipp

Das Windlicht „malt“ schöne Lichtmuster auf die Tischplatte, wenn auch im untersten Bereich der Dose Löcher gemacht wurden.

Keine Angst vor Hammer und Nagel - ich habe diese Aktion schon mit 5-jährigen Kindern gemacht, ohne dass sich jemand wirklich verletzt hat. Solange kein Zeitdruck aufkommt, sind die Kinder vorsichtiger und geschickter, als man manchmal (leider) denkt.



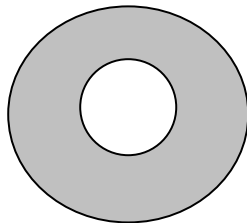
1.1.12 Küken aus Wollfäden

Material

4 Pappkreise (zwei große, zwei kleine)
viel gelbe Wolle, Schere, etwas roter Tonkarton
oder Filzreste

So wird´s gemacht

In jeden Pappkreis muss in der Mitte ein größeres Loch ausgeschnitten werden.



Anschließend werden zwei Pappscheiben aufeinander gelegt und so lange mit Wolle umwickelt bis das innere Loch fast zu ist. Nun die Fäden zwischen den zwei Scheiben durchschneiden und mit einem Faden in der Mitte gut festbinden. Scheiben rausziehen. Man hat jetzt eine große und eine kleine Wollkugel.

Die beiden Wollkugeln noch mit einem Faden verbinden, aus rotem Karton/ Filzresten Füße, Schnabel, Augen und einen kleinen Hahnenkamm gestalten –

Fertig ist das Küken!

Alternativen

- a) Aus mehreren bunten Wollkugeln kann man schön ein Fischmobile basteln. Dazu benötigt man neben Filzresten für Flossen noch Holzstäbchen und Fäden für das Mobilegerüst.
- b) Oder man hängt die Fische an einen „Kartonhimmel“ befestigt in ein Aquarium hinein. Dies benötigt garantiert keiner Reinigung und auch ohne Fütterung hat man lange Freude an den Tieren!
- c) Schwarze Wollkugeln werden mit weißem Filz und schwarzen Pfeifenputzern zu einer Spinne gestaltet, deren Zuhause ein Netz aus schwarzer Wolle ist.

1.1.13 Seifenkiste bauen

Material

Das Fahrwerk besteht entweder aus einem Metallrahmen oder einer durchgehenden Platte aus festem Material (Sperrholz, Spanplatte o.ä.) mind. 20 mm dick.

Diese muss einen rundumlaufenden Metallrahmen von mind. 20 mm Höhe haben (z. B. Rohr- oder Profileisen, Aluwinkel o.ä.).

entweder Vollgummi- oder Luftbereifung: Außendurchmesser von 200 mm – 450 mm

Der Weg zum Ziel

1. Gewicht

Mindestgewicht ohne Fahrer: 40 kg

Höchstgewicht mit Fahrer: 150 kg

Zusatzgewichte müssen gut sichtbar gesichert sein.

2. Fahrgestell

Radstand: mindestens 1000 mm, höchstens 1300 mm

Spur: lichte Weite zwischen den Radinnenseiten mind. 2/3 des Radstandes, vorne und hinten gleiches Maß.

Gesamtmaß: Länge höchstens 1850 mm, Breite höchstens 1000 mm

Bodenfreiheit: mind. 50 mm unter dem gesamten Fahrzeug, Muttern und Schraubköpfe bis 5 mm werden toleriert.

Das Fahrwerk besteht entweder aus einem Metallrahmen oder einer durchgehenden Platte aus festem Material (Sperrholz, Spanplatte o.ä.) mind. 20 mm dick. Diese muss einen rundumlaufenden Metallrahmen von mind. 20 mm Höhe haben (z. B. Rohr- oder Profileisen, Aluwinkel o.ä.).

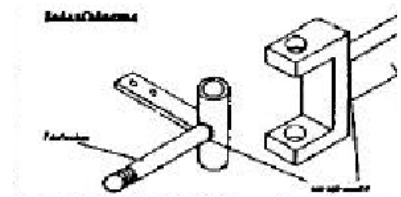
Weiter ist eine selbsttragende Bauweise erlaubt (z. B. Gfk Monoque etc.). Diese Bauart wird jedoch nur einschlägig erfahrener Personen empfohlen. Bei allen Bauarten ist zu beachten, dass der Boden an jeder Stelle das Gewicht des Fahrers tragen können muss. Weiterhin muss das Fahrgestell die großen Kräfte, die beim Fahren entstehen aufnehmen können.

Kein Teil des Fahrzeugs darf nach vorn oder hinten einen Keil, der an die Räder geschoben wird, berühren sowie nach vorn oder hinten mehr als 42 cm von der Radmitte aus gemessen, überragen. Dieser Punkt ist für die Startrampe sehr wichtig.

3. Radaufhängung

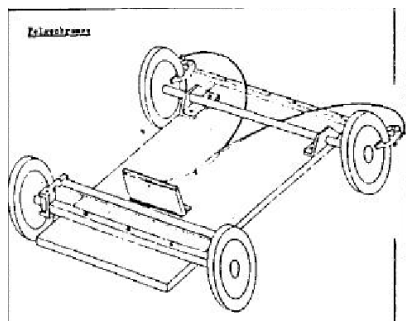
Jegliche gefederten Radaufhängungen sind verboten.

Mindestdurchmesser der Radachse: Bei einseitiger Radaufhängung $d=10$ mm, bei zweiseitiger Radaufhängung (in einer Gabel) $d= 8$ mm; bei der Achs- bzw. Radbefestigung am Fahrzeug ist besondere Sorgfalt hinsichtlich der Festigkeit anzuwenden.



4. Bremsen

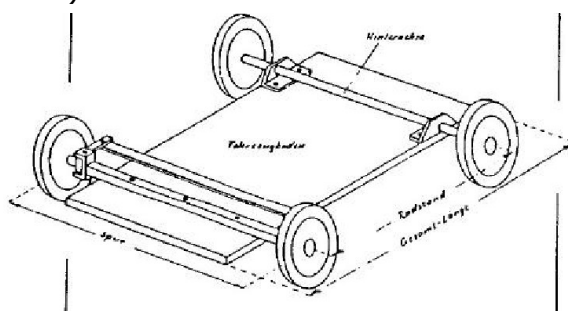
Die Bremsen müssen mit einem Fußpedal, in Ausnahmen auch Handhebel betätigt werden. Sie dürfen auf alle vier bzw. müssen auf beide Hinterräder gleichzeitig wirken. Die Bremswirkung muss so groß sein, dass die Räder im Fahrbetrieb zum Blockieren gebracht werden können.



5. Räder

Außendurchmesser von 200 mm – 450 mm, entweder Vollgummi- oder Luftbereifung. Speichenräder sind nicht erlaubt.

(Die Vergangenheit hat gezeigt, dass Speichenräder in Kurven immer wieder brechen und solche mit entsprechender Seitenstabilität käuflich nicht zu erwerben sind.)



6. Lenkung

Erlaubt sind alle Lenkungstypen, die mit einem Lenkrad (mind. 200 mm Durchmesser) betätigt werden (Gestänge oder mind. 3 mm Stahlseil). Der Lenkradeinschlag muss nach links und rechts mindestens 30 Grad betragen, wobei am Rad in beiden Richtungen höchstens 30 Grad erreicht werden dürfen.

7. Karosserie

Der Aufbau einer Karosserie ist freigestellt. Wird darauf verzichtet, muss der Boden eine umlaufende, mindestens 100 mm hohe Umrandung aufweisen, um ein Hinabrutschen der Füße zu verhindern. Die Umrandung ist mit dem umlaufenden Metallrahmen, der bei Plattenbauweise gefordert ist, kombinierbar.

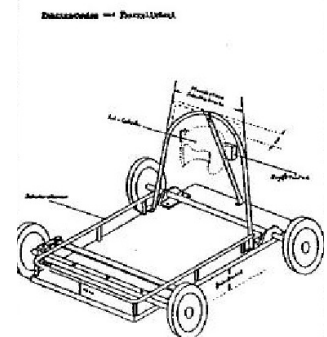
Der Fahrer darf durch kein Karosserieteil beim Ein- oder Aussteigen behindert werden. Er muss Ein- oder Aussteigen können ohne dass eine Tür geöffnet, oder ein Karosserieteil entfernt werden muss. Dem Fahrer zugewandte Karosserie- oder Rahmenteile sind zu polstern. Windschutzscheiben jeglicher Art und Vorrichtungen zur Veränderung der Karosserie während der Fahrt (Klappen, Spoiler usw.) sind nicht erlaubt.

8. Überrollbügel

Es ist ein Überrollbügel unmittelbar am Fahrersitz vorgeschrieben. Er muss aus Stahlrohr gefertigt sein und so fest mit dem Rahmen bzw. der Bodenplatte verbunden und verstrebt werden, dass er bei einem Überschlag nicht abreißen bzw. abknicken kann. Er muss gepolstert und mindestens so breit wie die Schultern des Fahrers und 10 cm höher als der Kopf des sitzenden Fahrers sein. Der Überrollbügel kann unter Umständen lebensrettend sein. Seifenkisten, deren Überrollbügel bei der Abnahme den Anforderungen nicht entsprechen, bekommen keine Starterlaubnis.

9. Fahrersitz, Kopfstütze und Sicherung gegen Herausschleudern

Der Fahrersitz muss eine Rückenlehne haben, die mindestens bis zu den Schulterblättern reicht. In Hinterkopfhöhe ist eine gepolsterte Kopfstütze von mind. 200 mm Breite und 100 mm Höhe anzubringen. Der Sitz darf verstellbar, muss aber fest arretiert sein. Er muss den Fahrer beim Kurvenfahren festen Halt geben (evtl. erhöhte Seite „Schalensitz“, rutschhemmender Bezug o.ä.). Der Fahrer muss durch einen Gurt oder Bügel vor dem Herausschleudern gesichert sein, auf problemloses Öffnen des Verschlusses ist zu achten.



10. Fahrerausrüstung

Vorgeschrieben sind Helm mit ECE-Prüfung (Motorradschutzhelm), entweder mit Visier oder Jethelm mit splitterfreier Brille, feste Handschuhe, festes Schuhwerk und Jugendschutzanzug.

Literaturangaben

über Google im Internet

1.2 Musisch

1.2.1 Flöten, Pfeifen und sonstige Blasinstrumente

Material

Holunderflöte:

trockenes, dickes Stück Holunderholz, Holzbohrer, Zellophan, Werkzeug zum Aushöhlen des Holzes

Aprikosenkernflöte:

Aprikosenkern, Werkzeug zum Aushöhlen des Kernes, Holzbohrer

Weidenpfeife:

frisches Weidenholz, scharfes Taschenmesser

Schlauchhörner:

1,20 m langer Schlauch, Klebeband, Trichter

Panflöte:

Tesafilm, eine Schere, 10 bis 20 Strohhalme

Saxophon:

20 cm langer Gartenschlauch, Jogurtbecher, Schere, Gummiband, Trichter

So wird´s gemacht

1. Holunderflöte:

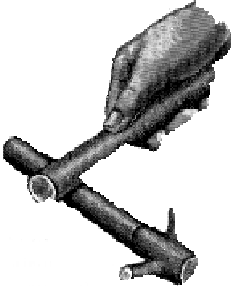
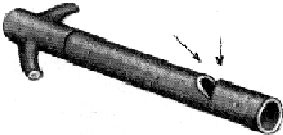
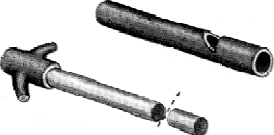

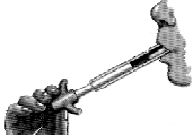
Aus einem dicken trockenen Holunderstück entfernt ihr das Mark und bohrt durch die Seitenwand ein Loch. Die Enden deckt ihr mit Zellophan ab.

2. Flöte aus Aprikosenkernen:

Kern einer Aprikose abschleifen und durch die Mitte der flachen Seite ein Loch bohren (ganz durch). Der Ton entsteht durch Blasen oder Saugen.

3. Weidenpfeife

Im Frühling, wenn alle Pflanzen blühen und voll im Saft stehen, ist die beste Zeit, um ein [Weidenpfeifchen](#) zu bauen. Die [Bauanleitung](#) zeigt euch, wie man eine solche Pfeife aus Weidenholz schnitzt. Ob man Erfolg hat, kommt auf viele Kleinigkeiten an, insbesondere aber auf etwas Geduld und Sorgfalt.

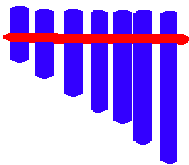
Arbeitsanleitung	
	<p>Zunächst sucht ihr einen jungen, geraden Trieb eines Baumes mit möglichst glatter Rinde, z.B. einer Esche, Kastanie oder Weide. Er sollte etwa fingerdick sein. Davon ein 10 cm langes Stück abschneiden. Nun im Abstand von 2-3 cm vom Ende die Rinde so einritzen, dass man auf das Holz trifft. Nicht abschneiden, nur die Rinde einritzen!</p>
	<p>Vom langen Ende muss nun die Rinde abgelöst werden. Entweder das Stück in Wasser einweichen oder mit Spucke einreiben. Dann wird der Zweig gut abgeklopft. Wenn ihr alles richtig gemacht hast, müsste sich die Rinde jetzt vorsichtig wie ein Röhrchen abdrehen lassen. Klappt es nicht, wiederholt ihr den letzten Vorgang noch einmal.</p>
	<p>Das Rindenrohr etwas herausziehen und zuerst einen senkrechten Schnitt und dann einen schräg dazu verlaufenden (siehe Abb.) schneiden. Durch dieses Loch werden dann später die Töne erzeugt.</p>
	<p>Nun wird das Rindenstück abgezogen und auf Höhe der Öffnung das Ende des Holzes abgeschnitten. Das abgeschnittene Stück bitte nicht wegwerfen!</p>
	<p>Das abgetrennte Zweigstück wird halbiert und eine Hälfte wird etwas schmaler geschnitten (siehe Abb.). Der nun entstandene Zapfen wird wieder in das Rohr eingeführt. Dabei ist zu beachten, dass das schmalere Stück bzw. der nun entstandene Spalt nach oben zeigt, damit die Luft beim Pfeifen durch die Rindenöffnung gelangt.</p>
	<p>Der Rest des Zweiges wird als Kolben genutzt. Damit kann die Tonhöhe verändert werden.</p> <p>Fertig!</p>

4. Schlauch-Hörner:

Ein etwa 1,20m langer Schlauch wird zu zwei Schlingen aufgerollt, so dass die Enden sich oben fast zur dritten Schlinge treffen. Unten wird in der Mitte ein Klebeband drum herum gewickelt, so dass die Enden nun etwas nach unten hängen. In das eine Ende wird nun ein passender Trichter hineingesteckt, durch das andere Ende werden die Töne produziert.

5. Panflöte

Den ersten Strohalm auf einer Länge von etwa 7 cm schräg abschneiden, jeden weiteren etwa 0,5 cm länger lassen. Die Halme auf einen langen Tesafilmstreifen nebeneinander legen. Die gerade geschnittenen Enden sollen die Mundstücke bilden und werden auf die gleiche Höhe gelegt. Ihr könnt eure Flöte beliebig lang werden lassen. Den Tesafilmstreifen um die Halme wickeln.



6. Saxofon

Das ist schon etwas schwieriger. Den Gartenschlauch schneidet ihr an einem Ende schräg ab.

Aus dem Jogurtbecher schneidet ihr euch ein Blättchen raus, das mit dem schräg abgeschnittenen Ende des Gartenschlauchs übereinstimmt. Bindet es mit dem Gummiband fest, so dass es wie ein Mundstück aussieht. Befestigt am unteren Ende einen Trichter. Wenn ihr wollt, könnt ihr in den Gartenschlauch noch Löcher wie bei einer Blockflöte reinschneiden, so dass ihr Töne variieren könnt. Mit dem Anblasen könntet ihr anfangs ein paar Probleme haben. Wichtig ist, dass ihr versucht, das Blättchen schwingen zu lassen, dann bekommt ihr auch einen Ton.

Viel Spaß mit diesen selbst gebauten Instrumenten.

Literaturangaben

Bücher:

Bernd Schlaudt: **Instrumente bauen und Musik machen**, Frankfurt 1995, herausgegeben und vertrieben von der Beratungsstelle für Gestaltung von Gottesdiensten und anderen Gemeindeveranstaltungen, Eschersheimer Landstraße 565, 60431 Frankfurt, keine ISBN-Nummer

Ulrich Martini: **Musikinstrumente - erfinden, bauen spielen: Anleitung und Vorschläge für die pädagogische Arbeit**. Klett-Verlag 1998, ISBN 3-12-925601-6

Internet:

<http://home.t-online.de/home/dpsg-alzenau/bauen.htm>

<http://www.wuerttemberg.vcp.de/uploads/media/regen2.pdf>

http://www.topfschlagen.de/Singspiele/Musikinstrumente/body_musikinstrumente.html

<http://www.zzzebra.de/>

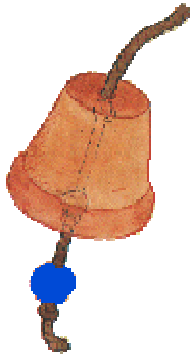
<http://www.kidsweb.de/basteln/schkugel.htm>

1.2.2 Glockenklang

Tontopfglockenspiel

Material

Blumentopf aus Ton, Kordel, dicke Holzperlen, Ponalkleber, Holzstab



Eine Kordel etwa 30 cm länger als die Topfhöhe zuschneiden. Etwa in der Hälfte einen dicken Knoten machen. Nun wird die Kordel durch das Loch im Boden des Topfes gezogen. Eine Holzperle einfädeln, so dass sie als Klöppel in der Mitte des Topfes schwingen kann.

An das Ende der Kordel kommt eine weitere Holzperle, so dass ihr den Klöppel gut halten könnt (s. Grafik).

Aus einer Holzperle und einen Stück Laternenstab wird der Schlegel hergestellt und dann kann es schon losgehen!

Der Topf kann natürlich schön bemalt werden.

Mit mehreren verschieden großen Töpfen kann ein Ton-Glockenspiel gefertigt werden. Dazu einfach einen Besenstiel zwischen zwei Stuhllehnen befestigen und die Tontopfglocken daran binden.

Glockenspiel aus Metallgegenständen

An einem Ast befestigt ihr mit Nylonbändern nebeneinander verschiedene Gegenstände aus Metall (Besteck, Nägel, Schrauben, Schlüssel...), die ihr dann mit einem Löffel zum Klingen bringt.

Flaschenklavier

- a) Mehrere Gläser oder Flaschen werden mit unterschiedlich viel Wasser gefüllt. Mit einem Löffel angeschlagen entstehen unterschiedliche Töne, die durch Verändern der Wassermenge gestimmt werden können.
- b) Hängt an eine waagerechte Stange mehrere leere Sprudelflaschen auf. Gestimmt wird das Glockenspiel durch verschieden hohen Wasserstand in den Flaschen.

Literaturangaben

Bernd Schlaudt: **Instrumente bauen und Musik machen**, Frankfurt 1995, herausgegeben und vertrieben von der Beratungsstelle für Gestaltung von Gottesdiensten und anderen Gemeindeveranstaltungen, Eschersheimer Landstraße 565, 60431 Frankfurt, keine ISBN-Nummer

Ulrich Martini: **Musikinstrumente - erfinden, bauen spielen: Anleitung und Vorschläge für die pädagogische Arbeit**. Klett-Verlag 1998, ISBN 3-12-925601-6

1.2.3 Regenstäbe herstellen

Material

Stabiles Papprohr mit 2 Deckeln (Fax, Foto, ..., 40 bis 80 cm lang/ Durchmesser 6 cm), ca. 80 bis 100 Nägel (Länge kürzer als Rohrradius!), Hammer, Klebeband
Füllmaterial wie Reis, Sand, Knöpfe, Steinchen, ...

Der Weg zum Ziel

1. In die aus Pappe bestehende Plakatrolle werden die Nägel spiralförmig von einem bis zum anderen Ende hineingeklopft. Die Spitze der Nägel darf dabei jedoch nicht die gegenüberliegende Seite des Rohrs durchdringen.
2. Der Abstand zwischen den Nägeln und die Anzahl der benötigten Nägel hängt von den Materialien ab, mit denen der Regenstab gefüllt wird.
3. Das Rohr mit einem Deckel verschließen und Füllmaterial einfüllen. Dabei mehrere Versuche starten, mit welcher Menge und welchem Material sich der Regenstab am besten anhört. Die Materialien sollten so klein sein, dass es zu keiner Verstopfung kommt. Es können auch Perlen, Kügelchen, Samen oder Körner verwendet werden.
4. Mit dem zweiten Deckel verschließen und beide Deckel mit Klebeband zusätzlich fixieren.
5. Am Ende fehlt dem Regenstab nur noch ein schönes Äußeres, welches jeder nach seinem Geschmack selbst gestalten kann (z.B. mit Fellen, Stoffen, aufgeschnittenen Luftballons, etc. bekleben).

Viel Spaß beim Basteln!

Einsatz:

- zur Liedbegleitung
- eigene Kompositionen erfinden
- während Meditation, Traumreisen, ...
- während Gesprächsrunden „Wer den Regenstab hat, ist am Reden.“

Literaturangaben

Bernd Schlaudt: **Instrumente bauen und Musik machen.** Materialheft 73 der
Beratungsstelle für Gestaltung, Frankfurt 1995

1.2.4 Rassel, Trommeln und Co

Material

Farben, Pinsel, Abdeckplane, alte Kleider

Rasseln:

2 Joghurtbecher, Klebeband, Kies, Reis, Linsen, etc, Papier, Farben

Schüttelei:

Glühbirne, Zeitungspapier, Tapetenkleister, Schüssel, Stock zum Rühren

Schellenkranz:

Kronkorken, Faden, Holz, Nagel, Hammer

Trommel:

Kochtöpfe, Kochlöffel, Lappen, Gummiband, Eimer, Plastiktischdecke/ Alufolie, Holzstöcke, Bürste

Becken:

2 Kochtopfdeckel

So wird´s gemacht

Rassel

Einen Joghurtbecher mit Reis, Erbsen, Linsen, Kies, Sand oder Ähnliches füllen. Nun einen zweiten Becher umgekehrt darauf kleben. Mit den Füllmaterialien experimentieren. Was hört sich schöner an?

Am Schluss mit Papier umkleben, damit die Rassel besser aussieht und anmalen. Wenn man die Becher nun dreht, bewegen sich die Reiskörner und es gibt Geräusche wie bei einer Rassel.

Aus Blechdosen, Papprollen oder Plastikbechern gefüllt mit Erbsen/ Reis/ Steinchen/ Perlen/ Nägeln/ Sand oder Knöpfen und die mit Pappe und Klebeband oder Stoff und Gummiband verschlossen werden, entstehen viele verschieden klingende Rasseln!

Schüttelei

Zuerst den Tapetenkleister anrühren und die Zeitungen klein reißen. Nun die Zeitungsschnipsel durch den Kleister ziehen und die Glühbirne damit einwickeln. Vorsicht, dass das Papier dabei nicht zu viele Wellen schlägt! Nun muss das Ganze trocknen – am besten über Nacht, es kann aber auch mehrere Tage dauern.

Ist alles trocken, das Gebilde vorsichtig auf die Tischkante schlagen, so dass nur die Glühbirne im Innern kaputt geht, das Äußere aber noch ganz bleibt. Jetzt noch anmalen und schon ist das Schüttelei fertig.

Schellenkranz

Die Kronkorken mit Hilfe eines Nagels in der Mitte „lochen“ und auf einen stabilen Faden auffädeln. Nicht zu eng; sie sollten sich noch frei bewegen können. Diesen Faden an ein Stück Holz (= Griff) gut befestigen und fertig ist der Schellenkranz.

Trommel

Das ist schnell gemacht! Am besten klingen immer noch die Töpfe aus der Küche eurer Eltern. Als Schlaginstrumente benutzt ihr Kochlöffel, die ihr vorher mit Lap-pen umwickelt und mit Gummiband befestigt. Die Deckel der Töpfe könnt ihr natürlich auch noch als Becken aneinander schlagen.

Einen Eimer umdrehen und mit Holzstöcken darauf herumtrommeln. Oder den Eimer mit Folie/Plastiktischdecke/Aluminiumfolie bespannen und mit einer Bürste darauf herumstreichen.

Becken

Kochtopfdeckel werden gegeneinander geschlagen. Fertig!

Im Übrigen könnt ihr eurer Fantasie freien Lauf lassen: Aus vielen Materialien kann man Instrumente bauen. Schaut euch doch einfach mal um, z.B. auf dem Schrottplatz. Ansonsten tut es auch der Keller, der Dachboden oder das Gartenhaus eurer Eltern.

Literaturangaben

Bernd Schlaudt: **Instrumente bauen und Musik machen**, Frankfurt 1995, herausgegeben und vertrieben von der Beratungsstelle für Gestaltung von Gottesdiensten und anderen Gemeindeveranstaltungen, Eschersheimer Landstraße 565, 60431 Frankfurt, keine ISBN-Nummer

Ulrich Martini: **Musikinstrumente - erfinden, bauen spielen: Anleitung und Vorschläge für die pädagogische Arbeit**. Klett-Verlag 1998, ISBN 3-12-925601-6

1.2.5 Zupfinstrumente

Material

Kartongitarre:

Karton mit Deckel, unterschiedliche Gummibänder

Bumbass:

eine Rute (vielleicht aus einem Haselnussstrauch), eine Kordel oder Schnur, Luftballon.

So wird´s gemacht

Kartongitarre

In den Deckel schneidest du ein Loch. Dann klebst du den Deckel fest auf den Karton, damit er nachher nicht scheppern kann. Um den kompletten Karton herum werden nun Gummis gespannt, so dass sie über dem Loch zu liegen kommen. Nun kannst du an den Gummibändern zupfen und fertig ist deine Gitarre.

Bumbass

Die Schnur spannst du über die Haselnussrute und knotest sie an den Enden so fest, dass sie gespannt ist. Danach klemmst du den Luftballon zwischen Schnur und Rute, er dient als Tonverstärker. Jetzt nur die Seite anzupfen und du wirst erstaunt sein, wie ähnlich dein Bumbass und ein wirklicher Bass klingen.

Literaturangaben

Bernd Schlaudt: **Instrumente bauen und Musik machen**, Frankfurt 1995, herausgegeben und vertrieben von der Beratungsstelle für Gestaltung von Gottesdiensten und anderen Gemeindeveranstaltungen, Eschersheimer Landstraße 565, 60431 Frankfurt, keine ISBN-Nummer

Ulrich Martini: **Musikinstrumente - erfinden, bauen spielen: Anleitung und Vorschläge für die pädagogische Arbeit**. Klett-Verlag 1998, ISBN 3-12-925601-6

1.3 Spiele

1.1.1 Detektivspiel selbst entwickeln

Vorbemerkung

Wer kennt nicht das geniale Spiel "Scotland Yard"? In uns steckt so viel Fantasie, dass jede(r) von uns selbst ein Detektivspiel entwickeln kann. Es kann ein Kartenspiel werden oder ein Brettspiel, es kann ein Rollenspiel oder eine Stadtrallye werden.

Die Bastelidee klingt sehr einfach, doch wenn man ins Detail geht, dann sieht man, wie komplex sie ist. In Kleingruppen zu vier Personen soll die Aufgabe gelöst werden. Plant etwa sechs Stunden ein.

Folgendes Material sollen bereitgestellt werden:

dicker Karton (bunt), nicht beschriftete Spielkarten, Papier (bunt), Holz- und Faserstifte, Lineale, Wachsmalkreide und Tafel- bzw. Straßenkreide (bunt), Abtön- oder Plakafarbe, 0,5 cm dickes Holz und Laubsägematerial, Handbohrer, Hammer und Nägel, Schrauben und Muttern in unterschiedlichen Größen (man kann daraus tolle Spielfiguren entwickeln oder die Muttern als Spielsteine verwenden), Tücher, Kleber (Ponal kann man für alles benutzen)

Es fallen euch bestimmt noch Materialien ein, die man benutzen kann. Mit Plastikmüll (Jogurtbechern usw.) kann man das Spiel bestimmt auch bereichern.

Nun wünsche ich euch viel Fantasie beim Ausprobieren und Entwickeln eurer Spiele.

Literaturangaben

<http://www.ej-sc.softpoint.de/frames/fundgrube/fundgrube.htm>

1.1.2 Stadtbau-Spiel

Vorbemerkung

Wichtig ist, dass die Gruppe nicht zu groß ist (bis zehn Personen) und dass die Kinder andere ausreden lassen und einander zuhören können. Dieses "extra-besondere Spiel" (EBS) kann nur dann gelingen, wenn alle mitmachen und sich genau an die Regeln halten. Jede(r) spielt eine bestimmte Rolle, in die er/sie hineinschlüpfen soll. Werte wie Demokratie, Rücksichtnahme und gegenseitiges Wertschätzen sind mit diesem Spiel leicht zu erklären bzw. zu vertiefen.

Die Aufgabe lautet

Ihr seid der Stadtrat - Baut eine Stadt!

Regeln

Alle sitzen um den Spielplan und haben zunächst zehn gleiche Bauklötzchen vor sich.

Der Reihe nach darf jede(r) sein/ihr Anliegen vorbringen und die Gruppe für sein/ihr Bauvorhaben, Planungen usw. zu überzeugen versuchen.

Niemand darf alleine ein Bauwerk auf den Spielplan stellen - erst wird abgestimmt, ob alle dafür sind. Falls keine Entscheidung fällt (die Gruppe kann sich nicht einigen), kommt der/die Nächste dran (nach fünf Minuten oder schon früher, sonst wird's langweilig).

Alle gesetzten Bauwerke müssen stehen bleiben (dürfen also nachträglich nicht verändert werden).

Ende des Spieles: Wenn alle mit ihren Vorhaben zufrieden sind (wird kaum geschehen).

Zeit: mindestens 1½ Stunden

Material:

Bauklötze, pro Spieler(in) ca. 20 Stück

Spielplan (ein ausrangiertes Leintuch, das mit Stoffmalstiften bemalt wurde), der eine Geländezeichnung enthält (z. B. Fluss, Berg, Sumpf, Wald usw. - siehe Beispiel)

Bäume, Sträucher (von Modelleisenbahn), Spielregeln zum Verlesen

Folgende Bauwerke könnten beispielsweise vorkommen:

Fabrik für Plastikflaschen
Bahnhof
Arbeiterwohnblöcke
Einfamiliensiedlung
Direktorenvilla
evangelische Kirche mit Gemeindehaus
katholische Kirche mit Gemeindehaus
Grundschule
Hauptschule
Realschule
Gymnasium
Grünanlage
Flugplatz
Kläranlage
Seniorenheim
Kindergarten
Polizeistation
Krankenhaus
weitere Gebäude

Es gibt beispielsweise folgende Personen im Stadtrat:

Bürgermeister (muss eventuell Spielleitung übernehmen - je nach Gruppe)
Polizeirat
Chefarzt
Kindergärtnerin
evangelischer Pfarrer / katholischer Priester
Direktor der Firma
Umweltschützer
Geschäftsmann
Rektor aller Schulen

Möglichkeit zum Austausch einräumen:

Was hat mir gefallen/nicht gefallen?
Bin ich mit meinen Vorstellungen durchgekommen?
Was hat das mit dem richtigen Leben zu tun? (Demokratie, Entscheidungsfindung, Verantwortung übernehmen usw.)?

1.1.3 Würfelspiel: „Zehntausend“

Vorbemerkung

„Zehntausend“ ist gerade für sehr kleine Runden (zwei bis etwa sechs Personen) ein spannendes Würfelspiel, das keinerlei Vorbereitung erfordert.

Material und Zeit

Ein Würfelbecher, sechs Würfel und Schreibzeug genügen. Pro Spiel sind - je nach Personenzahl - zehn bis dreißig Minuten anzusetzen.

Regeln

Der/die erste Spieler(in) würfelt mit den sechs Würfeln.

Nur folgende Kombinationen ergeben Punkte:

jede "1" = 100 Punkte

jede "5" = 50 Punkte (zwei "5" dürfen zu einer "1" verwandelt werden und ergeben 100 Punkte; mit der zweiten "5" darf weitergewürfelt werden)

dreimal "1" = 1.000 Punkte

dreimal "2" = 200 Punkte

dreimal "3" = 300 Punkte

dreimal "4" = 400 Punkte

dreimal "5" = 500 Punkte

dreimal "6" = 600 Punkte

"1", "2", "3", "4", "5", "6" = 2000 Punkte

sechsmal "1" = 10.000 Punkte

drei Päsche = 1.500 Punkte

Sollte in der ersten Runde keine der obigen Würfelkombinationen erreicht werden, wird ein Minus von 1500 Punkten aufgeschrieben.

Punkte werden erst dann gutgeschrieben, wenn in einer Runde mindestens 350 zusammen gekommen sind. Gelingt dies beim ersten Würfeln nicht, so darf der/die erste Spieler(in) Würfel mit möglicher Punktwertung beiseite legen und mit den restlichen Würfeln weiterwürfeln. Bei jedem weiteren Wurf muss aber mindestens ein Würfel mit Punktwertung (siehe oben) außen bleiben; gelingt dies nicht, gibt es in dieser Runde null Punkte. Ansonsten werden die in der Runde erreichten Punkte addiert.

Sind bereits alle sechs Würfel aufgrund einer Punktwertung außen, so kommen alle erneut in den Würfelbecher, und die folgenden Punkte werden weiter addiert.

Man kann so lange würfeln, bis man mit seinem Punkteergebnis zufrieden ist oder bis die erforderliche Punktzahl erreicht hat. Diese Punktzahl wird dann gutgeschrieben. (Wird beim letzten Wurf keine der obigen Gewinnkombinationen erreicht, verfallen alle in dieser Runde erreichten Punkte, und man hat eine Null als Ergebnis dieser Runde.) Nun ist der/die zweite Spieler(in) an der Reihe.

Der/die nachfolgende Spieler(in) muss jeweils mehr Punkte erreichen, als sein(e) direkte(r) Vorgänger(in) hatte. Wird dies nicht erreicht, so können die erzielten Punkte nicht gutgeschrieben werden; das Ergebnis ist dann Null.

Gewonnen hat, wer zuerst 10000 Punkte erreicht oder überschritten hat.

1.1.4 Fischerparty - ein Spielefest

Vorbereitung

Raum dekorieren (Fische, Boote, Ruder usw. aufmalen und ausschneiden, anmalen und an die Wand hängen). Einladungen verteilen (in welchem Hafen findet das Fest statt?).

Gruppeneinteilung

Mindestens 2 Gruppen. Luftballons aufblasen, bis sie platzen (in jedem Ballon befand sich ein Zettel mit einem Fischnamen, gleiche Fischnamen bilden eine Gruppe).

Spielfolge

1. Jede Gruppe gestaltet eine Hymne und eine Fahne. Die Gruppen dichten selbst. Ein Teil jeder Kleingruppe klebt als Fahne aus Papierschnitzeln einen Fisch oder reißt einen Fisch aus Papier und beklebt ihn.
2. Wir erwerben den Angelschein. Wir überprüfen die nötigen Kenntnisse: In drei Minuten müssen die Gruppen alle Begriffe aufschreiben, die man zum Angeln braucht.
3. Fische treten/fliegende Fische
Jede(r) bekommt einen Luftballon ans Bein gebunden (= fliegende Fische). Auf Kommando versucht nun eine(r), der/dem anderen den Pappfisch vom Bein zu treten (Fuß = Harpune). Wer zuletzt noch den Fisch hat, hat gewonnen.
4. Prüfung der Kenntnisse über Fische
Im Spiel „Dalli-Dalli“ fragen wir: „Was lebt im Wasser?“ (Hier muss die gegnerische Gruppe vor die Türe, damit dieselbe Frage beantwortet werden kann.)
5. Es kommt überraschend ein Sturm auf. In der Mitte wird ein Tisch aufgestellt mit einem Stuhl für jede Mannschaft. Aus jeder Mannschaft wird eine Person bestimmt. In der Mitte des Tisches wird ein flacher Teller hingestellt. Die Vertreter(innen) jeder Mannschaft setzen sich auf die Stühle und erhalten je einen Wattebausch. Alle sollen nun möglichst schnell ihren Wattebausch in den Teller pusten, aber den Wattebausch der anderen davon fernhalten.
6. Geschichte „Die lustige Schifffahrt“ (siehe unten).
7. Auf jedem Schiff muss auch einmal das Deck gereinigt werden! Jede Mannschaft erhält einen Schrubber und einen Wischlappen. Damit wird ein Staffe-

lauf veranstaltet, bei dem der Lappen mit dem Schrubber über den Boden gewischt wird. Der Lappen und der Besen werden getrennt übergeben.

8. Boote laufen in den Hafen ein

Auch der Fischfang geht einmal zu Ende und die Boote kehren in den Hafen zurück. Spiel: Boot (selbstgefaltet) an einer Schnur auf einen Bleistift aufrollen.

9. Fischverkauf

Wir überlegen uns, wie wir unsere Fische auf dem Markt am besten loswerden. 1 Minute Rede über die Vorzüge des Fisches.

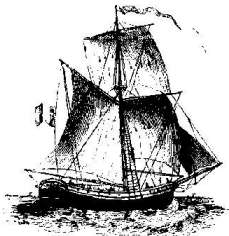
10. Fischerfest. Getränke und Fischlis (Knabbersachen) für die Gruppe.

Die lustige Schifffahrt

Eine Vorlesegeschichte zum Mitmachen für eine größere Gruppe. Die Gruppe wird in 5 Kleingruppen aufgeteilt, bei ihrem Stichwort steht die Gruppe auf und sagt ihren Text.

1. zackiger Kapitän - Ahoi!
2. mutiger Matrose - Hauruck!
3. Dame mit Erkältung - Hatschi!
4. große Welle - Plaaatsch! (mit Klatschen)
5. alter Kahn - uuooaha! (stöhnen)

Es war einmal ein alter Kahn, der gehörte einem zackigen Kapitän, das heißt, eigentlich war der alte Kahn dem zackigen Kapitän von einer Dame mit Erkältung geschenkt worden. Der alte Kahn hatte schon manch' große Welle überstanden, nicht zuletzt deshalb, weil es dem mutigen Matrosen immer wieder gelang, den großen Wellen mit kräftigen Ruderschlägen auszuweichen. Der zackige Kapitän war mächtig stolz auf seinen mutigen Matrosen.



An ihrem Geburtstag wollte die Dame mit Erkältung einmal einen besonderen Ausflug machen. Sie fragte den zackigen Kapitän, ob er sie mit dem alten Kahn noch einmal eine Kreuzfahrt machen dürfe.

Der alte Kahn lag am Ufer in der Sonne. Der mutige Matrose half der Dame mit Erkältung an Bord, und sofort wurde der alte Kahn mit kräftigen Ruderschlägen auf den See hinausgetrieben. Der zackige Kapitän rauchte genüsslich an seiner langen Pfeife, die Dame mit Erkältung aalte sich, von oben bis unten mit Sonnenmilch eingerieben, in der Sonne.

Der mutige Matrose ruderte, was das Zeug hielt. Der alte Kahn ächzte aus allen Ritzen und Fugen. Nur eines bemerkten weder der zackige Kapitän noch die Dame mit Erkältung und schon gar nicht der mutige Matrose: die große Welle! Langsam, aber gezielt, näherte sich die große Welle dem alten Kahn. Da schrie auch schon die Dame mit Erkältung auf, der zackige Kapitän suchte verzweifelt nach einem Halt. Die große Welle knallte direkt neben dem mutigen Matrosen vor den Bug des alten Kahns. Der mutige Matrose verlor all seinen Mut und seine Ruder und wurde von der großen Welle in die See geworfen. Der zackige Ka-

pitän kippte um, stürzte auf die Dame mit Erkältung und riss sie mit in die See. Nur der alte Kahn überstand die große Welle ohne Schaden und trieb von nun an führerlos auf dem See herum.

1.1.5 Weihnachtsquiz

Weihnachten muss nicht tierisch ernst ablaufen. Den Beweis liefert dieses kleine Weihnachtsquiz, das durchaus leicht selbst erweitert werden kann.

Wer weiß alles? Weihnachtsquiz nach dem Spielsystem „1, 2 oder drei...“

Viel Spaß beim Spielen!

Das Spielsystem

Ihr könnt es in der Gruppe so spielen, dass ihr 3 Ecken im Raum mit den Nummern 1, 2 oder 3 markiert. Die Fragen werden der Gruppe gestellt, und die Antwortmöglichkeiten werden vorgelesen. Die Kinder laufen im Raum herum (evtl. mit Musik), und auf ein Zeichen hin muss jede(r), der/die meint, das richtige Ergebnis zu wissen, schnell in die Ecke mit der entsprechenden Nummer rennen. Jede(r), der/die auf der richtigen Nummer steht, erhält einen Punkt. Ihr könnt bei dem Spiel Mannschaften oder auch Einzelpersonen gegeneinander antreten lassen.

Fragen:



Warum feiern wir Weihnachten?

- 1 > weil die Kinder viele Geschenke bekommen
- 2 # weil Jesus geboren wurde
- 3 > weil einige Tage später ein neues Jahr beginnt



Warum ging Josef nach Nazareth?

- 1 > weil er dort Urlaub machen wollte
- 2 > weil er seine Verwandten besuchen wollte
- 3 # weil er anlässlich einer Volkszählung nach Nazareth musste



Was war Josef von Beruf?

- 1 > Holzfäller
- 2 # Zimmermann
- 3 > Maurer



Wohin legte Maria ihr Baby?

- 1 # in eine Futterkrippe
- 2 > auf einen Strohhallen
- 3 > in eine Kinderwiege



Wer kam zuerst zur Krippe, nachdem Jesus geboren war?

- 1 > die Engel
- 2 # die Hirten
- 3 > der Bürgermeister von Bethlehem



Von wem erfuhren die Hirten von der Geburt Jesu?

- 1 # von den Engeln
- 2 > von Josef und Maria
- 3 > von den 3 Weisen



Wie fanden die 3 Könige aus dem Morgenland den Ort Bethlehem?

- 1 > sie hatten einen Kompass dabei
- 2 > es hatte sich herumgesprochen, dass in Bethlehem etwas geschehen war
- 3 # ein Stern stand am Himmel und zeigte ihnen den Weg



Wie heißen die 3 Könige?

- 1 > Kaspar, Michael, Melchior
- 2 # Melchior, Balthasar, Kaspar (nicht biblisch belegt)
- 3 > Melchior, Johannes, Balthasar



Welche Geschenke hatten die 3 Könige für das Kind und seine Eltern mitgebracht?

- 1 > Gold, Silber, Myrrhe
- 2 # Myrrhe, Weihrauch, Gold
- 3 > Gold, Weihrauch, Silber



Warum kamen die 3 Könige zuerst in den Königspalast?

- 1 # sie dachten, dass Jesus im Königspalast geboren werden sollte
- 2 > der Stern hatte ihnen den Weg zum Palast gezeigt
- 3 > sie wurden von den Hirten zum Palast geschickt



Wie heißt der König, zu dem die 3 Weisen in den Palast kamen?

- 1 > König Salomo
- 2 > Pharao
- 3 # König Herodes



Warum sollten die 3 Weisen auf ihrem Rückweg bei König Herodes vorbeikommen?

- 1 > er wollte das Kind anbeten
- 2 # er wollte das Kind töten
- 3 > er wollte wissen, ob das Kind gesund ist



Welches Tier begleitete Maria, Josef und das Kind auf ihrer langen Reise?

- 1 > ein Hund
- 2 # ein Esel
- 3 > ein Schaf

1.1.6 Märchenspiel

Material

Zettel und Stift für den/die Gruppenleiter(in)

Spielverlauf

Die ganze Gruppe sitzt so, dass sich jede(r) sehen kann. Der/die Spielleiter(in) führt durch das Spiel. Den Mitspieler(inne)n wird die Aufgabe gestellt, sich eine Märchenfigur zu überlegen (z. B. Froschkönig).

Jede(r) flüstert diese dem/der Spielleiter(in) ins Ohr, der/die sie dann alle aufschreibt. Die Liste der genannten Märchenfiguren liest der/die Spielleiter(in) laut vor.

Der/die jüngste Spieler(in) beginnt. Mit Fragen versucht er/sie herauszufinden, wer von seinen Mitspieler(inne)n welche Märchenfigur genannt hat. Dabei sollte er/sie nicht gleich nach der Märchenfigur fragen, sondern Fragen nach dem Umfeld stellen. Erlaubt sind nur solche Fragen, die mit „ja“ oder „nein“ beantwortet werden können (z. B.: „Hast du einen goldenen Ball?“).

Der/die Spieler(in) darf solange weiterfragen, bis der/die Angefragte mit „nein“ antworten muss. Hat er/sie die Märchenfigur richtig erraten, muss sich der/die "Erratene" (bzw. die erratene Gruppe) zu ihm setzten. Die ganze Gruppe darf dann mitraten. Wer nicht erraten wurde, hat zum Schluss gewonnen.

Auswertungsmöglichkeiten

- Wer war welche Märchenfigur?
- Hat die Märchenfigur etwas mit der Person zu tun? (z. B. Eigenschaften usw.)
- Gibt es mehrere gleiche Märchenfiguren?
- Gab es Überraschungen - welche?

1.1.7 Die Nibelungenjagd

Das Spiel

Spielvariante: Schnitzeljagd auf den Spuren der Nibelungen in Worms

Spieleranzahl: Gespielt wird mit 2 Mannschaften oder mehr mit mindestens 2 Personen pro Gruppe

Ziel: Die erster Mannschaft einzuholen oder die vorangehende zu überholen. Gleichzeitig versuchen die einzelnen Gruppen durch entsprechend knifflige oder schwere Aufgaben, ein Einholen oder Überholen durch andere zu verhindern.

Spieldauer: variabel je nach Gruppenanzahl und Kreativität der Spieler

Materialien: Stadtplan mit eingezeichnetem Weg.

Papier und Stifte

Uhr zum Starten

Aufgaben für Startgruppe

Wolle, Kleber, Schere, Webrahmen, Stoffstücke (Station 3)

Buntes und weißes Papier, Kleber (Station 4)

Stoff oder Jute, Schere, Nadel und Faden



Spielablauf

Die erste Gruppe startet mit dem Stadtplan, auf dem der Weg der Nibelungenstationen in Worms vorgegeben ist. An jedem Anlaufpunkt löst die Gruppe eine Aufgabe. Gleichzeitig muss sie für die Nachfolgergruppe eine Aufgabe formulieren, die mit den Nibelungen an diesem Standort zu tun hat. Auch hinterlässt sie einen Hinweis, wo der nächste Anlaufpunkt zu finden ist.

An den einzelnen Stationen werden Markierungen hinterlassen, wo die Hinweise und Aufgaben zu finden sind.

Die nachfolgenden Gruppen haben das Ziel, die Startgruppe einzufangen oder ihre Vorgänger zu überholen. Auch sie lösen an jedem Anlaufpunkt die vorgegebenen Aufgaben und hinterlassen für ihre Nachfolger jeweils eine eigene Aufgabe und einen Hinweis auf die nächste Station. An den einzelnen Stationen werden Markierungen hinterlassen, wo die Hinweise und Aufgaben zu finden sind. Die letzte Gruppe folgt den Hinweisen und löst die ihnen gestellte Aufgaben an den einzelnen Stationen. Da sie keine Nachfolger mehr haben, müssen sie sich keine neuen Aufgaben und Hinweise überlegen. Aus diesem Grund erhalten sie schon im Vorfeld eine Sonderaufgabe, die sie bis zum Ende der Nibelungenjagd lösen muss.

Die Spielregeln:

1. Die Gruppen starten mit einem zeitlichen Abstand von 30 Minuten vom Nibelungenturm aus.
2. Die Startgruppe erhält einen Stadtplan mit den verschiedenen Anlaufpunkten, den sie auf keinen Fall den anderen Gruppen zeigt. Mit einem ersten Hinweis auf den ersten Anlaufpunkt im Nibelungenturm eröffnet sie die Jagd.
3. Jede Gruppe hinterlässt an den Anlaufpunkten einen verschlüsselten Hinweis auf den nächsten Anlaufpunkt (Rätselform, nur Schlüsselwörter,...). Dieser Hinweis muss eindeutig auf den Zielort ausgerichtet sein. Er kann unabhängig von der Nibelungensage formuliert sein. Jede Gruppe muss einen neuen Hinweis formulieren.
4. Am Anlaufpunkt sind Markierungen anzubringen, wo sich der Hinweis befindet.
5. Am Anlaufpunkt denkt sich jede Gruppe eine nibelungenspezifische Aufgabe für ihre Nachfolgergruppe aus. Diese kann direkt vor Ort oder auf dem Weg zum nächsten Anlaufpunkt gelöst werden. Ziel der Aufgaben ist es, den eigenen Vorsprung zu vergrößern.
6. Wird eine Gruppe eingeholt, so muss sie eine Sonderaufgabe lösen (siehe Regel 8). Wird die Startgruppe eingeholt, so muss sie zusätzlich den Stadtplan abgeben. Nun führt die neue Gruppe die Jagd weiter.
7. Während der „Nibelungenjagd“ muss jede Gruppe das zerstückelte Nibelungenlied in der richtige Reihenfolge zusammenpuzzeln. Hierbei sind alle Arten von Hilfen erlaubt.
8. Gleichzeitig führt jede Gruppe ein „Jagdbuch“, in dem die Ergebnisse schriftlich in einer vorher festgelegten Form festgehalten werden (z.B. Roman, Krimi, Essay, Märchen, Gedicht.... – bitte keine Stichpunkte!).
9. Sonderaufgaben für Start- und Endgruppe sowie für eingeholte oder überholte Gruppen:
 - a) Das Nibelungenlied aus dem Original ins Hochdeutsche übersetzen.
 - b) Ein Teil der Nibelungensage oder des Liedes kreativ darstellen (z.B. Rollenspiel, singen, vertonen, dichten, Kasperletheater, Sockentheater, Schattenspiel,...). Dazu sind die Materialien selbst zu besorgen.

- c) Menschengroßes Standbild zum Nibelungen-thema aus verschiedenen Materialien nach-bauen.
- d) Einen Tag später eine Szene aus der Sage mit Kostümen in Worms als Straßentheater vorspielen.
- e) Pro Gruppenteilnehmer eine Strophe des Ni-belungenliedes auswendig lernen und in ei-nem Rollenspiel vortragen.

Allgemeine Hinweise:

1. Es gibt keine Zeitvorgaben.
2. Für die Startgruppe muss der Stadtplan einmal kopiert werden.
3. Damit die Gruppen in das Festspielhaus können, sollte man sich vorher mit den Verantwortlichen kurzschließen und nach-fragen, ob die Gruppen zum Teppich dürfen: 06241 – 2000442
Montag – Mittwoch: 9.00 – 12.00 Uhr;
14.00 – 16.00 Uhr (18.00 Uhr am Donnerstag)
Freitag: 9.00 – 12.00 Uhr
4. Die Startgruppe erhält ebenfalls Aufgaben, die ihnen an den einzelnen Anlauf-punkten übergeben werden (Spielleiter oder ein Nichtmitspieler übernimmt diese Aufgabe)
5. Materialien können im Vorfeld vom Spielleiter oder aber von den Gruppen wäh-rend des Spieles selbst besorgt werden.
6. Sinnvoll ist es, sich mit der Nibelungensage im Vorfeld zu beschäftigen. Dadurch fällt es einfacher, sich nibelungenspezifische Aufgaben zu überlegen.
7. Die Ergebnisse können beim bunten Abend präsentiert werden. Die „Jagdbü-cher“ können prämiert werden, oder man kopiert sie für alle und gibt sie als Er-innerungen an die Freizeit mit. Möglich ist auch eine Vorleseabend zu gestalten oder sie schulisch aufzuarbeiten.

Aufgaben für die Startgruppe

Station 1: Nibelungenmuseum

Findet heraus, wer oder was „Balmung“ ist. Haltet euer Ergebnis im Jagdbuch fest. Formuliert eine Aufgabe für die nächste Gruppen und hinterlasst sie zusammen mit einem Hinweis auf den nächsten Anlaufpunkt hier am Standpunkt. Markiert in ir-gendeiner Weise diese Stelle.

Station 2: Dom + Haus der Münz

4 Dinge haben hier im Umkreis von 200 m mit den Nibelungen zu tun. Findet heraus welche und schreibt **eine** zusammenhängende Geschichte daraus. Lest oder spielt eure Geschichte am bunten Abend vor.

Station 3: Spiel- und Festhaus

Webt eine Szene aus dem Teppich oder klebt sie aus Wolle nach. Besorgt euch das Material selbst.

Station 4:

Klebt das Fenster zur Nibelungensage nach. Schreibt euch auf, was dargestellt ist.

Station 5: Hagendenkmal

Woher wusste Hagen, an welcher Stelle Siegfried verwundbar war? Stellt das Kleidungsstück mit der markierten Stelle (weißes Fadenkreuz aufnähen) her.

Station 6: Nibelungenturm

Wie viele Stufen hat der Turm vom Rhein bis zum 5. Stock?



LÖSUNGEN:

Station 1:

Balmung ist das Schwert des Nibelungenkönigs, welches Siegfried von dessen Söhnen als Lohn für seine „Schlichterarbeit“ erhalten hatte.

Station 2:

Am Dom: Inschrift mit dem Streit der Königinnen

Im Heylshof: Siegfriedstein, den er der Sage nach vom Odenwald bis hierher schleuderte)

Am Haus der Münz: Steinrelief mit dem Einzug von Siegfried und Siegfriedbrunnen

Station 5:

Die verwundbare Stelle ist zwischen den Schulterblättern, dort, wo beim Bad im Drachenblut ein Lindenblatt war. Kriemhild hat es Hagen im guten Glauben erzählt, dass Hagen ihren Siegfried während der Jagd beschützen könne.

Station 6:

Vom Rhein bis in den 5. Stock sind es **225 Stufen.**