



Ideenpool für Familien

Sommerferien (mit Ausflugstipps passend zum Thema)

Nr. 17 – 28.08.2020 von Andrea, Doris, Gottfried und Christine



Spezial: Dritte Sommereinheit zum Thema Paulus – Malta

Eine stürmische Überfahrt und eine wunderbare Rettung.

(Geschichte extra Download und Bildideen unter

<http://www.freebibleimages.org/illustrations/paul-shipwrecked/>)

Basteln – Schiffbau

Material:

- Styrodur-Streifen 50 – 70mm dick und 100mm breit und 300 lang (ist so was ähnliches wie Styropor; kann man im Baumarkt kaufen, oder in einem Baugeschäft nach Resten fragen)
- Äste etwa 250x8mm (oder 8 Dübel-Stäbe)
- Papier / Stoff, Schnur

Werkzeug:

- Holzsäge, Raspel, Schleifpapier, Messer, Schere, Heißkleber

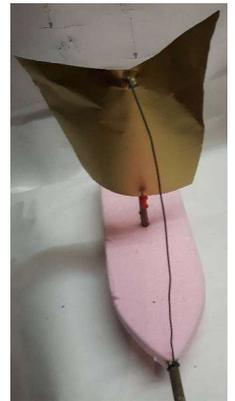
Beschreibung:

- Zeichnet mit einem Stift die Umrisse eines Schiffes auf.
- Schneidet mit der Säge grob die Umrisse aus.
- Mit der Raspel arbeitet man die Form des Schiffes ganz genau heraus.

- Dann zeichnet man vom Rand her etwa bei 25 – 30mm einen Strich einmal auf die Fläche und einmal auf die Kante.

- Jetzt muss von Strich zu Strich die Kante angeschrägt werden.
- Das Grobe schneiden wir wieder mit der Säge ab und mit der Raspel das Feine.
- Jetzt kann man das Ganze noch mit einem großen Schleifpapier glätten.

- Die Äste spitzen wir mit dem Messer an
- Mit dem Messer stechen wir kreuzweise an der Stelle ein, wo wir die Äste in das Styrodur stecken wollen.
- Jetzt noch ein Segel aus Papier oder Stoff schneiden und mit Heißkleber / Klebestreifen an den Ästen befestigen.
- Mit der Schnur / Draht kann man noch die Masten verstärken!





Geländespiel - Handlungaleeren

Paulus war mit dem Schiff unterwegs, das Nahrungsmittel und viele andere Materialien transportierte. Wir werden zu Schiffsbesitzer, die mit dem Transport von Waren in verschiedene Häfen Geld verdienen.

Das brauchst du:

- Handelsaufträge (Zettel)
- Für jeden Mitarbeiter ein Würfel
- Pfeife, Schwimmmudel, Goldtaler (oder andere „Geldstücke“, Stoppuhr

Vorbereitung:

- Handelsaufträge ausdrucken und ausschneiden und die Namen der Mitarbeiter eintragen
- Für Spielleiter die Pfeife, eine Stoppuhr und die Handelsaufträge
- Mitarbeiter bekommen Würfel und Goldstücke
- Spielgebiet aussuchen: Am besten eine große Wiese (ist das Meer), die von Wald (Land) umgeben ist; aber zumindest klar begrenzte Wiese
- Bei großen Gruppen immer zwei Kinder zusammen, ansonsten spielt jeder für sich.
- Ein freiwilliger ist das Piratenschiff (oder ein Mitarbeiter); bekommt die Schwimmmudel
- Alle Mitarbeiter postieren sich verteilt am Rand der Wiese und spielen die Häfen

Ziel des Spieles:

- In einer vorgegebenen Zeit so viele Waren wie möglich zu den Zielhäfen bringen, welche auf den Handelsaufträgen stehen und dabei Goldstücke verdienen

Beschreibung:

- Beim Heimathafen der Galeeren (Spielleiter) beladen alle ihre Galeeren – bekommen einen Handelsauftragszettel
 - Dabei darf nur eine Galeere im Heimathafen ankern, alle anderen müssen mit Abstand warten, bis sie dran sind
- Auf den Handelsauftragszettel steht:
 - Die Ware (z.B. Getreide), wie viel sie Wert ist (Zahlen von 1 – 3), in welchen Hafen (Name eines Mitarbeiters) sie muss
- Die Spieler suchen diesen Hafen auf und geben den Handelsauftragszettel dem Hafenmeister (Mitarbeiter).
- Der Hafenmeister würfelt. Die Augenzahl + den Wert der Ware bekommen die Spieler in Goldtaler ausgezahlt.
 - Auch hier darf nur ein Schiff im Hafen liegen.
- Ist die Ware abgeladen geht es zurück zum Heimathafen, um erneut einen neuen Handelsauftrag zu bekommen usw.
- Aber Achtung:
 - Auf dem Meer fährt auch ein Piratenschiff.
 - Wenn das mit der Kanone (Schwimmmudel) eine Galeere getroffen hat muss die Galeere den Handelsauftragszettel vor den Augen des Piraten zerreißen
- Aber Achtung:
 - Bei Sturmwarnung (pfiiff mit der Pfeife) müssen alle Schiffe innerhalb von 20 Sekunden in einem Hafen sein (Ende der 20 Sek ist ein erneuter Pfiiff)
 - Wer später in den Hafen einläuft verliert durch den Sturm seine Ware und muss den Handelsauftragszettel abgeben, ohne etwas zu bekommen.

Handelsauftragszettel nächste Seite

Handelsauftragszettel:

Frachtbrief:
Gras 1
Zielhafen:

Frachtbrief:
Marmor 3
Zielhafen:

Frachtbrief:
Äpfel 2
Zielhafen:

Frachtbrief:
Bananen 2
Zielhafen:

Frachtbrief:
Holz 1
Zielhafen:

Frachtbrief:
Seide 3
Zielhafen:

Frachtbrief:
Salz 3
Zielhafen:

Frachtbrief:
Erde 1
Zielhafen:

Frachtbrief:
Tee 2
Zielhafen:

Frachtbrief:
Sand 1
Zielhafen:

Frachtbrief:
Balken 2
Zielhafen:

Frachtbrief:
Bretter 2
Zielhafen:

Frachtbrief:
Orangen 3
Zielhafen:

Frachtbrief:
Schutt 1
Zielhafen:

Frachtbrief:
Wolle 2
Zielhafen:

Frachtbrief:
Schafe 2
Zielhafen:

Frachtbrief:
Mist 1
Zielhafen:

Frachtbrief:
Brennholz 1
Zielhafen:

Frachtbrief:
Kaffee 2
Zielhafen:

Frachtbrief:
Melonen 3
Zielhafen:

Frachtbrief:
Heu 1
Zielhafen:

Frachtbrief:
Granit 2
Zielhafen:

Frachtbrief:
Roggen 2
Zielhafen:

Frachtbrief:
Maschinen 3
Zielhafen:

Frachtbrief:
Pferde 3
Zielhafen:

Spiele

Schiffe versenken im Eimer

Material: großer Eimer mit Wasser, Tasse, Krug mit Wasser (Corona-Version: statt Krug für jedes Kind einen Becher Wasser)

So geht's: Eine Tasse (Schiff) schwimmt in einem großen Eimer mit Wasser. Die Kinder geben abwechselnd etwas Wasser in die Tasse (jeder muss, aber die Menge ist frei wählbar). Bei wem das Schiff untergeht, der hat verloren.

Wettfahrt

Material: ein DinA4 Blatt pro Kind, Weingummischnüre

So geht's: Jedes Kind faltet sich ein Boot. An dem Boot wird eine Weingummischnure befestigt (Tacker oder binden. Man kann auch mehrere Schnüre zusammenbinden. Die Kinder nehmen das Ende der Weingummischnure in den Mund und beim Startzeichen müssen sie die Schnur aufessen (ohne Hände zu benutzen). Wessen Schiff zuerst im Hafen (am Kind) ist, hat gewonnen.

Ladung über Bord

Material: Bettuch oder Schwungtuch, viele unzerbrechliche Gegenstände (Bälle, Sandförmchen, Legosteine)

So geht's: Die Hälfte der Gegenstände wird ins Boot (Tuch) gelegt, die andere Hälfte um das Boot herum. Ein Teil der Kinder fast das Tuch am Rand und erzeugt durch Auf- und Abschwingen Wellen. Die Wellen sollen die Gegenstände von Bord befördern. Der andere Teil der Kinder steht um das Tuch und versucht die verlorene Ladung wieder ins Boot zu werfen. Sind keine Gegenstände mehr an Bord, hat die Wellenmannschaft gewonnen. Liegen alle Gegenstände im Boot, hat die Rettungsmannschaft gewonnen.

Memory für Beamer und Bingo-Vorlage als Extra-Download

Ausflugsziele:



Altmühlsee mit tollem Abenteuerspielplatz

<https://www.altmuehlsee.de/der-erlebnisspielplatz.html>



Steinberger See/Oberpfalz

Erlebnisholzkuugel <https://dieholzkugel.de/>



Röhrensee in Bayreuth mit Tierpark und Spielplatz

<https://www.tierpark-roehrensee.de/>

Untreusee in Hof mit Kletterpark

<https://kletterpark-untreusee.de/>



Ellertshäusersee <https://www.ellertshaeuser-see.de/>

Info:

Der cjb – LKG Ideenpool für Familien kann von folgenden Homepages heruntergeladen werden:

cjb.de oder **lkg.de** (beides mal etwas nach unten scrollen, dann erscheinen die Downloads gleich auf der ersten Seite)

Christlicher Jugendbund in Bayern und Landeskirchliche Gemeinschaft,

Waldstraße 1, 90617 Puschendorf

Ansprechperson cjb: Christine Stern, Kinder- und Jungscharreferentin, christine.stern@cjb.de

Ansprechpersonen LKG: Andrea Haack, Kinder- und Jugendreferentin LKG Nürnberg, andrea.haack@lkg.de

Doris Täuber, Kinder- und Jugendreferentin LKG Kulmbach, doris.taeuber@lkg-kulmbach.de

Gottfried Betz, Prediger LKG Dombühl & Bechhofen, gottfried.betz@lkg.de