

→ siehe Erzählung in verteilten Rollen – jeweils von verschiedenen MitarbeiterInnen (MA) gelesen:

Rollen: Bileam (mit „Stoffesel“ auf dem Schoß, zu dem er spricht), Eselin, Engel

Bewegungslied: „Ein kleines graues Eselein“
(mit kleineren Kindern)

→ ein MA fängt an, im Kreis auf den Knien rumzukrabbeln, die Bewegungen vor zu machen und andere Eselein zum „Mitwandern“ einzuladen

dabei wird von allen gesungen:

„Ein kleines graues Eselein, das wandert durch die Welt; es wackelt mit dem Hinterteil grad wie es ihm gefällt; iah, iah, iah, iah, iah.“

Das erste Eselein sucht sich ein zweites Eselein:

„Zwei kleine graue Eselein, die wandern durch die Welt;...“ (usw.)

Tierisches Menü

(ähnlich wie „Obstsalat“ nur mit Tiernamen)

Anleitung: den Kindern werden Tiernamen ins Ohr geflüstert: z.B. Katze, Hund, Maus, Löwe, Pferd; von jeder Tierart sollte es mind. 4 geben. Der Spielleiter („Zoowächter“) steht in der Kreismitte und hat keinen Stuhl! Auf sein Rufen hin wechseln entweder alle Katze, Hunde oder Pferde ihre Plätze; der „Zoowächter“ muß versuchen, selbst einen Stuhl zu „ergattern“; wer keinen Stuhl bekommt, ist der neue Zoowächter. Beim Ruf: „Tierisches Menü“ wechseln alle Tierarten die Plätze.

Raubtierfütterung

Anleitung: der „Zoowächter“ geht umher und zeigt jedem Kind eine Karte, auf der ein Tier abgebildet ist oder auf der ein Tiername steht. Diesmal sind gefährliche Tiere darunter: Tiger, Löwe, Puma, Eichhörnchen...; der „Zoowächter“ wirft nacheinander eine unterschiedliche Anzahl Bonbons in die Mitte und erzählt von seinem Alltag im Zoo. Er geht den Kartenstapel mit den Tiernamen durch; die jeweils oberste Tierkarte gibt an, welche Tierart als nächste gefüttert wird. Werden z. B. die „Löwen“ genannt, stürzen sich alle hungrigen Löwen gleichzeitig in die Kreismitte und versuchen, ihre Beute zu fangen. Bei „Raubtierfütterung“ stürzen sich alle Tiere gleichzeitig auf die Bonbons in der Mitte.

Ziel: Möglichst eine großen „Bonbonbeute“ zu beschaffen.

Im Urwald

Anleitung: die Kinder stehen im Kreis; Verschiedene „Urwaldbewohner“ werden durch jeweils drei nebeneinanderstehende Mitspieler dargestellt.

Darzustellende Urwaldbewohner sind z.B.:

„Palme“: mittlerer Spieler streckt Arme hoch & knickt Handgelenke ab; rechter & linker Spieler: beugen ihre Arme als Palmwedel nach rechts und links.

„Nashorn“: mittlerer Spieler stellt sich auf alle vier Beine; die Mitspieler bilden mit ihren Fäusten ein großes Horn.

„Löwe“: mittlerer Spieler brüllt; die Mitspieler deuten mit den Händen die wallende Löwenmähne an.

„Affe“: mittlerer Spieler kratzt sich unter den Achseln und macht Affengeräusche; die Mitspieler lausen ihn.

„Toaster“: mittlerer Spieler springt als „getoasteter Toast“ in die Luft und macht „bing, bing, bing“; die Mitspieler strecken ihre Arme rechts und links um ihn und stellen den Toaster dar.

Der „Naturforscher“ steht in der Kreismitte, deutet auf einen Spieler und nennt einen Urwaldbewohner; sofort müssen der Spieler und seine beiden Nachbarn in richtiger Weise den „Urwaldbewohner“ darstellen. Gelingt es, zeigt der „Naturforscher“ auf einen anderen Spieler und nennt einen anderen „Bewohner des Urwalds“; sind die drei Darsteller jedoch zu langsam, wird der „Naturforscher“ Teil des Urwalds und der verwirrte „Urwaldbewohner“ verwandelt sich in den „Naturforscher“.

Tierpantomime

Anleitung: nacheinander denken sich freiwillige Spieler ein Tier aus, das sie ohne Laute ihren Mitspielern vorstellen. Die Mitspieler müssen das Tier erraten.

Tierfänge

Anleitung: ein „Tierfänger“ rennt durch den Raum und versucht, möglichst viele Tiere zu fangen, indem er Mitspieler abschlägt. Die Mitspieler können sich jedoch vor dem „Fänger“ retten, indem sie rechtzeitig in die Hocke gehen und laut einen Tiernamen rufen. Sie können durch andere Tiere befreit werden, indem sie von diesen wiederum angetippt werden. Wer vom „Tierfänger“ erwischt wird, ist neuer „Fänger“.

Tiergeschichte

Anleitung: die Kinder werden in verschiedenen Tierarten eingeteilt; der Spielleiter liest eine Geschichte vor, in der die verschiedene Tierarten wiederholt genannt werden. Ist z. B. von „Schlangen“ die Rede, müssen alle Schlangen zischelnd um ihre Stühle kriechen.

Basteln:

Fangfisch (siehe Bastelanleitung)

Bewegungslied: „Es ging einmal ein Stachelschwein“

Text: „Es ging einmal ein Stachelschwein in einen tiefen Wald hinein und wollte ganz alleine sein, im Wald, im Wald. Da kam ein Stachelschweinerich und sprach: roch (*grunz*), (*Kuss*) ich liebe dich; du bist die schönste Sau für mich, der Welt, der Welt. Und siehe da nach einem Jahr umgab sie eine Ferkelschar und Papa Schwein erzählt da, was vor einem Jahr geschah:“
(wiederholen)

Bewegungen dazu: (selbst erfinden!)

Lied: „Gott hält die ganze Welt“ mit „tierischen“
Versen; z.B. Vers 2+5

Schlusslied: „Immer und überall“ (mit *Bewegungen*)

Verabschiedung: MA mit Tier-Handpuppe

weitere Liedvorschläge: „Halt die Klappe alter Frosch“
„Ein Hase saß im tiefen Tal“
„Die Affen rasen durch den Wald“
„Das Papageien-Lied“
„Laudatosi“ (mit *tierischen Versen*)

weitere Spielschläge: Drachenschwanzjagd
Outburst mit Tierbegriffen
Tierisches Tabu
u.v.v.m.

von Miriam Haar & Kerstin Leuz



(Ele)Fantastische Jungscharstunde

**Jungscharstunde erprobt auf dem Grundkurs Herbst 2000
unter dem Motto: „Tiere“**

Material: Tier-Handpuppe; Gitarre; Stifte; Stofftiere; Kopien der Andacht; Bonbons; Karten mit Tier(namen); selbstgeschriebene Geschichte, in der verschiedene Tierarten wiederholt genannt werden; Bastelmaterial; Zeitungen zum Unterlegen

Einladungen: Bären aus Tonkarton mit Mini-Haribo-Tüte um den Hals & Einladungstext; *Rückseite:* 1. Spiel
(--> **Einladungen müssen mitgebracht werden!!!**)

Ablauf:

Tierische Begrüßung: durch ein/e MA mit Tier-Handpuppe (z.B. Kamel, Rabe) (--> **Kinder sitzen im Stuhlkreis**)

Lied: „Einfach spitze, dass du da bist“
Bewegungslied: „Was müssen das für Bäume sein“
(mit *Bewegungen im Raum umhergehen*)

Kennenlernspiel:

Unterschriften-Sammel-Spiel

auf der Rückseite der Bärigen-Einladungskarte steht folgende Spielanweisung: „*Suche dir jemanden, der eines der Tiere zu Hause hat, und laß sie oder ihn unterschreiben!*“
(Tiere, deren „Besitzer/innen“ unterschreiben müssen, könnten sein: Katze, Hund, Maus, Vogel, Pferd, Meerschweinchen)
Spielverlauf: jeder zieht mit einem Stift umher und sammelt Unterschriften
Ziel: möglichst für jedes Tier eine Unterschrift „zu ergattern“

Lied: „Echt elefantastisch“

Andacht: Vom störrischen Esel, der Bileam rettete
(4. Mose 22, 21-35)
Deko in Kreismitte: „Stoffesel“