

Sippen Abendprogramm

Konzepte Sammlung

Inhaltsverzeichnis

Kategorie	Programm	Alter
Fahrt & Lager	Rucksack richtig packen	12-15
	Brückenbau	12-15
	Kreative Lagerbauten	jedes Alter
	Kochstellen	jedes Alter
Pfadfindertechnik		
	Waldläuferzeichen	8-11
	Sternenkunde	12-15
	Kroki	jedes Alter
	Morsen	jedes Alter
	Nützliche Knoten	jedes Alter
Christentum		
	Plumpssack Bibel Edition	8-11
	Bibelquiz	12-15

[Hier eingeben]

Pfadfindertum	Kluft & Ständeordnung	12-15
	Pfadfinderlieder	jedes Alter
Naturkunde	Heimische Blätter	8-11
	Essbare Pflanzen und Wildkräuter	8-11
	Tierspuren Memory	12-15
	Pflanzen Memory	12-15
Umwelt & Natur	Richtige Mülltrennung	12-15
	Kastanien Spülmittel	jedes Alter
	Saatbomben basteln	jedes Alter

Rallye & GSP	Stempel Rallye	8-11
	Bananen Rallye	12-15
	Schmuggler und Grenzer	12-15
	Capture the flag	jedes Alter
	Räuber und Gendarm	jedes Alter
Kochen & Backen	Zitronensirup	jedes Alter
	Limonade	jedes Alter
	Brausepulver	jedes Alter
	Marmelade selber machen	jedes Alter
	Zimtschnecken backen	jedes Alter
Basteln		
	Klemmbretter	8-11
	Gipsmasken	8-11

	Wasserkugeln	8-11
	Papiersterne	8-11
	Faschingsmasken	8-11
	Kerzen gestalten	8-11
	Weihnachtsbasteln	8-11
	Trocken Filzen	8-11
	Eier bemalen	8-11
	Zahnbürsten spritzbilder	8-11
	AB- Päckchen	12-15
	Anzünder aus Pappe	12-15
	Sippen chronik	12-15
	Sippen Kalender	12-15
	Bibel bemalen	jedes Alter
	Jutebeutel	jedes Alter
	Seife machen	jedes Alter
	Sippen T-Shirts	jedes Alter
	Tassen bemalen	jedes Alter

	Kohten & Jurten basteln	jedes Alter
Spiel	Obstsalat	8-11
	Museumswächter	8-11
	auf den Tisch des Hauses	12-15
	Das Spiel mit den Sinnen	12-15
	Kotzendes Känguru	12-15
	Gordischer Knoten	12-15
	Werwolf	jedes Alter
	Evolution	jedes Alter

	Ninja	jedes Alter
	Spinnennetz Kennenlern Version	jedes Alter
	Spinnennetz Vertauensversion	jedes Alter
	Zip Zap	jedes Alter
Werken		
	Kerzen ziehen	8-11
	Knotenbrett	12-15
	Lager Feueranzünder	12-15
	Kerzen ziehen	jedes Alter
	Stammes Halstuchringe	jedes Alter
	Kerzenhalter für die Jurte	jedes Alter

Rucksack richtig packen

Alter: 12-15

Kategorie: Fahrt und Lager

Dauer: ganzer Sippenabend

Material: Rucksack, Klamotten etc. Schwere und leichte Sachen(zb. Liederbuch, Bibel), Isomatte und Schlafsack, Sachen für Fahrten(Kocher/ Topf und Kohtenbahnen etc.). Also alles, was einfach auf einer Fahrt gebraucht wird. Um das Wissen der Kinder zu testen, können auch Gegenstände mitgenommen werden, die nicht auf ein Lager gehören (Handy, Elektrische Zahnbürste, Flip Flops etc.)

Um die Informationen festzuhalten, ein Flipchart und einen Stift.

Vor/ Nachbereitung: Der Ulane muss alles mitbringen und sollte vorher gucken, was er mitbringen möchte bzw. auch zeigen möchte. Anschließend an die Stunde, kann das gelernte auch noch einmal aufgemalt werden. Ziel der Stunde ist es herauszufinden, wo man am besten etwas verstaut, um zum Beispiel besser wandern zu können.

Durchführung: Der Ulane Legt alles auf den Boden, die Kinder müssen dann zusammen entscheiden was mitgenommen werden soll und was nicht. Ihr solltet auch die Gegenstände dazu legen, die nicht auf ein Lager gehören, um die Kinder etwas zu verwirren. Wenn die Kinder entschieden haben, was sie mitnehmen wollen, könnt ihr anfangen über das Einpacken zu reden. Hierbei könnt ihr euch an folgende Fragen halten:

[Hier eingeben]

Was brauche ich wirklich auf Fahrt ?Wo packe ich am besten schwere Sachen hin (Kohtenbahn, Bibel etc.)?

Wie verstaue ich harte oder spitze Gegenstände (Gabel, Messer, Kocher etc.)?

Wie sollte mein Rucksack optimal sitzen?

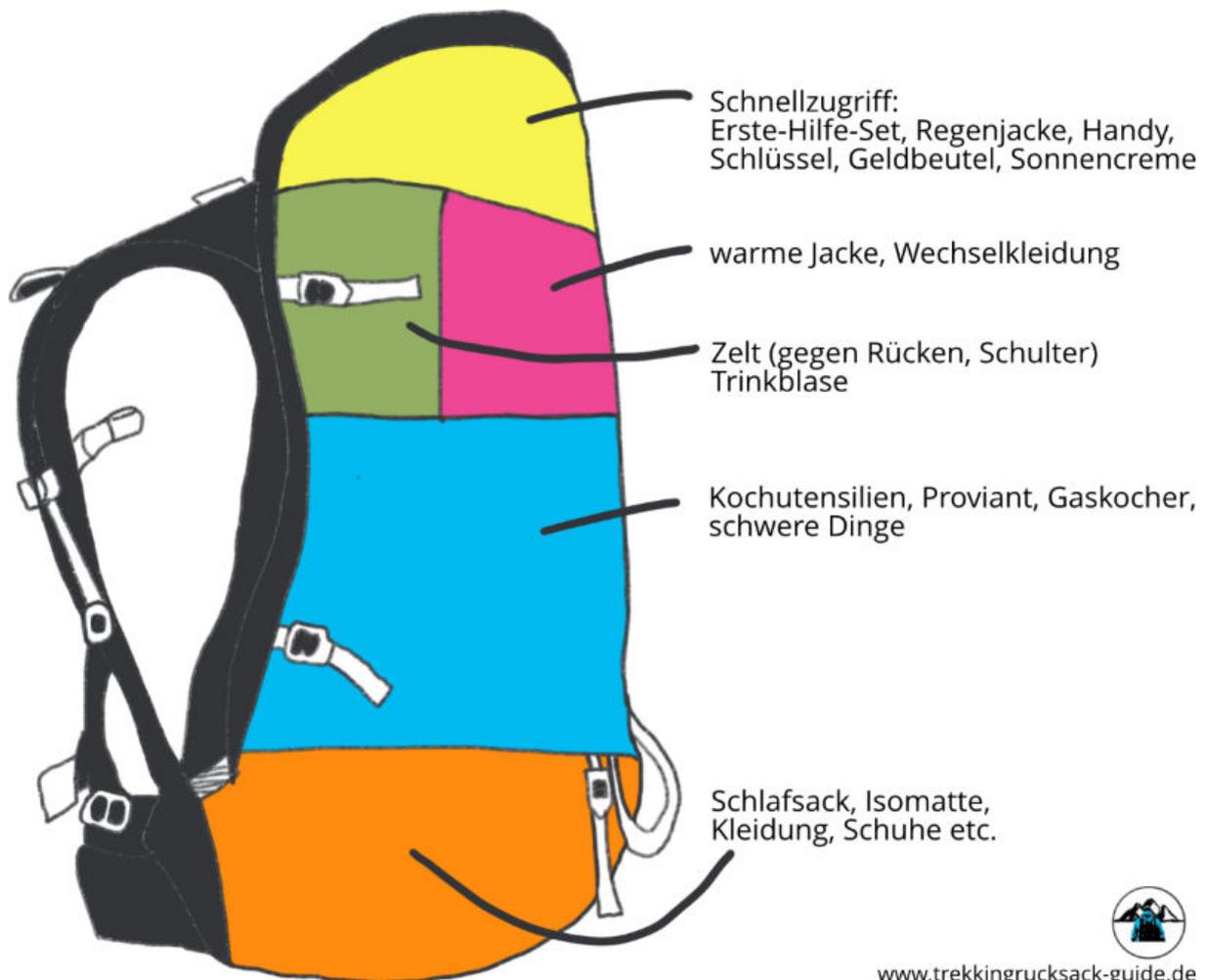
Wo trage ich am meisten Gewicht?

Was und wieviel da außen an den Rucksack?

Wo packe ich weiche Sachen hin (Handtuch, Klamotten etc.)?

Wo packe ich wichtige Sachen hin (Dokumente, Medikamente etc.)?

Diese Fragen könnt ihr den Kindern stellen und mit ihnen Schritt für Schritt alles einpacken. Und anschließend auch alles noch einmal auf einem Flipchartblock festhalten.



Brückenbau

[Hier eingeben]

Alter: 12-15

Kategorie: Fahrt & Lager

Dauer: ganzer Sippenabend

Material: Stangenholz, Tampen etc.

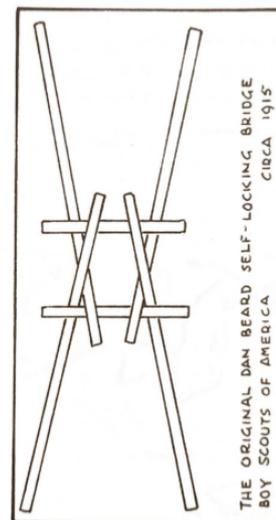
Vor/ Nachbereitung: Vorher müssen die basic Knoten etc. gelernt werden

Durchführung:

Der Brückenbau erfordert Kreativität, gute Kenntnisse in Knoten und Bünde und räumliches Denken. Nun, wo alle Ansprüche genannt sind: es bringt auch unglaublich Spaß und man kann am Ende sehr stolz auf seine Lagerbaute sein. Fangen wir mit Gestänge Brücken an also Brücken aus Holzstangen.

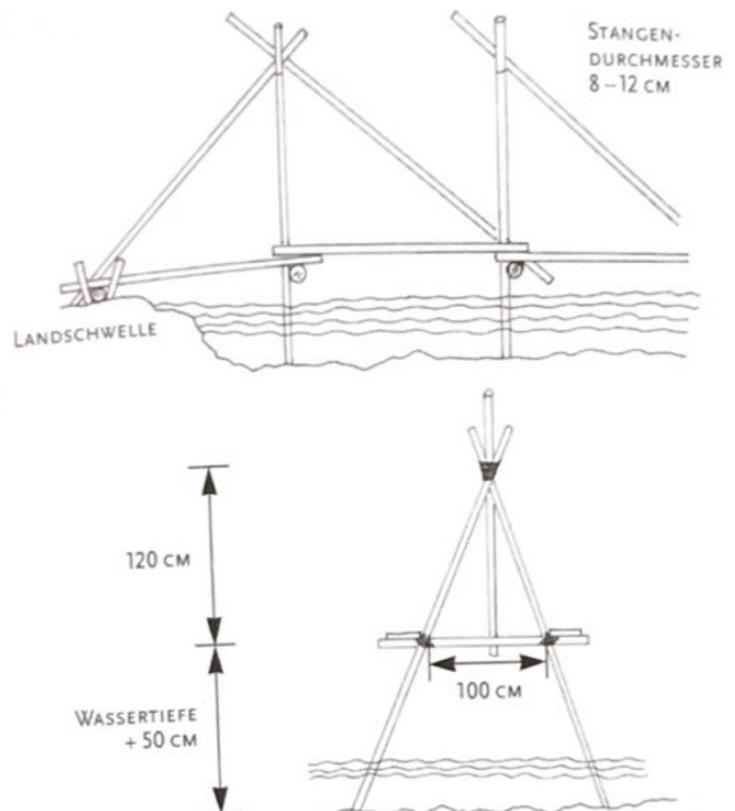
Da Vinci-Brücke

Die Da Vinci-Brücke ist eine selbsttragende Brücke, das heißt, dass sie nur an Anfang und Ende auf dem Boden steht und nicht dazwischen, wie man es von den meisten Brücken kennt. Die Stangen werden wie auf dem Bild zusammengesteckt und könnten so im Prinzip schon eine gewisse Last tragen, es bietet sich aber an die Stangen aneinander zu binden oder Kerben zur Verkeilung in die Stangen einzuarbeiten. Die Brücke kann auch noch erweitert werden, indem man das angefangene Prinzip weiterführt. Durch den Ausbau ist aber die Tragfähigkeit beeinträchtigt. Anstatt der Stangen können auch Bretter verwendet werden, diese haben eine größere Auflagefläche aneinander und rutschen somit schwerer auseinander.



Normale Gestänge Brücke

Diese Brücke nimmt einen größeren Material- und Zeitaufwand ein, als die Da Vinci Brücke, ist aber in ihrer Länge wieder Variabel und die Länge beeinflusst die Stabilität nicht so sehr, wie bei der Da Vinci Brücke. Pro Modul der Brücke braucht es einen Dreibock und am Anfang einen Vierbock. Von diesen Böcken stehen zwei Stangen im Wasser und eine Stange stabilisiert nach vorne oder am Anfang jeweils eine nach hinten und eine nach vorne. An den im Wasser stehenden Stangen wird eine waagerechte Strebe festgebunden, an der die Stabilisationsstange des hinteren Dreibocks und zwei



[Hier eingeben]

Stangen als Gehweg befestigt werden. Dieses Prinzip kann mit mehreren Modulen eine lange und stabile Brücke liefern.

Machen wir weiter mit Seilbrücken.

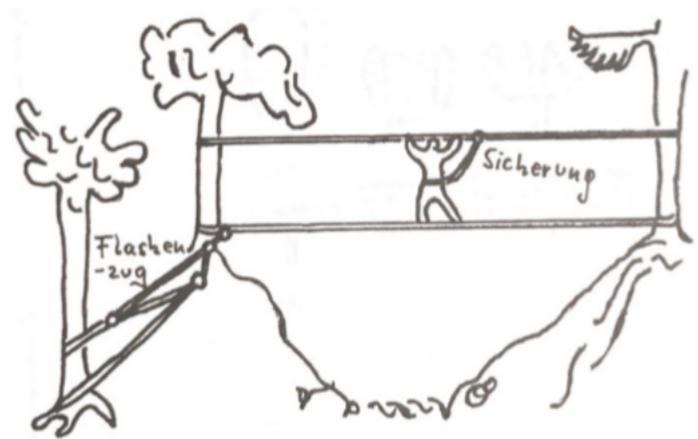
Zuerst ein paar *Hinweise*:

1. Plastikseile können bei zu starker Spannung reißen und schnellen dann explosiv zurück, also keine Plastikseile benutzen.
2. Bäume, an denen die Brücken gespannt werden müssen die Last aushalten können, die man mit dem Flaschenzug auf sie ausübt.

Und jetzt zum spaßigen Teil.

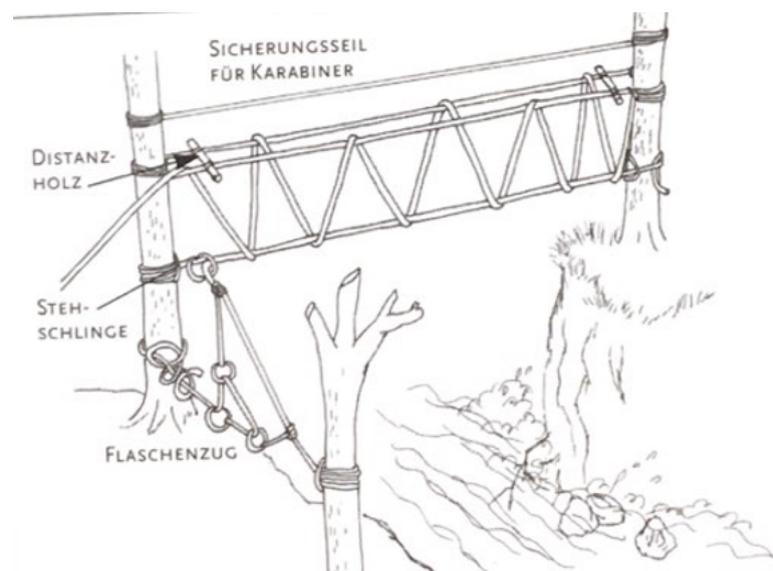
Einfache Seilbrücke

Für diese Brücke sind zwei Seile über das Hindernis gespannt, auf dem einen Seil läuft man und das andere dient zur Stabilisation um sich dort hinein zulehnen oder sich daran festzuhalten. Meist ist es wichtig, dass das untere Seil am besten gespannt ist, damit man einen guten Stand hat, zweite Priorität hat dann das Seil für die Hände. Dieses Seil kann auf Bauch- oder Kopfhöhe angebracht werden. Eine Sicherung ist nur bei gefährlich gebauten Brücken notwendig.



V-Seilbrücke

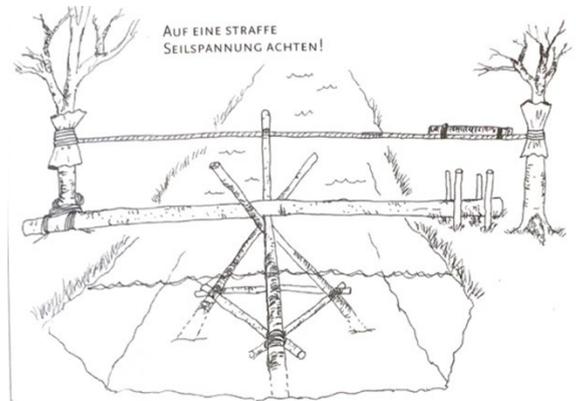
Für diese Seilbrücke benötigt man drei Seile mehr als bei der einfachen Seilbrücke. Zwei dieser Seile werden etwa auf Brusthöhe mit aufgespannt und werden als Geländer benutzt. Hier ist wichtig, dass eins der Seile an der linken und eines an der rechten Seite aufgespannt sind, man kann auch ein einziges Seil benutzen. Sie sind außerdem mit einem Distanzstock auf beiden Seiten auf eine bestimmte Breite gebracht. Das letzte Seil wird benutzt um die Brücke



etwas zu umspannen und noch mehr Halt zu geben. Dadurch kommt auch das V zustande, wonach die Brücke benannt ist. Und jetzt noch eine Mischung.

Balken-Seil-Brücke

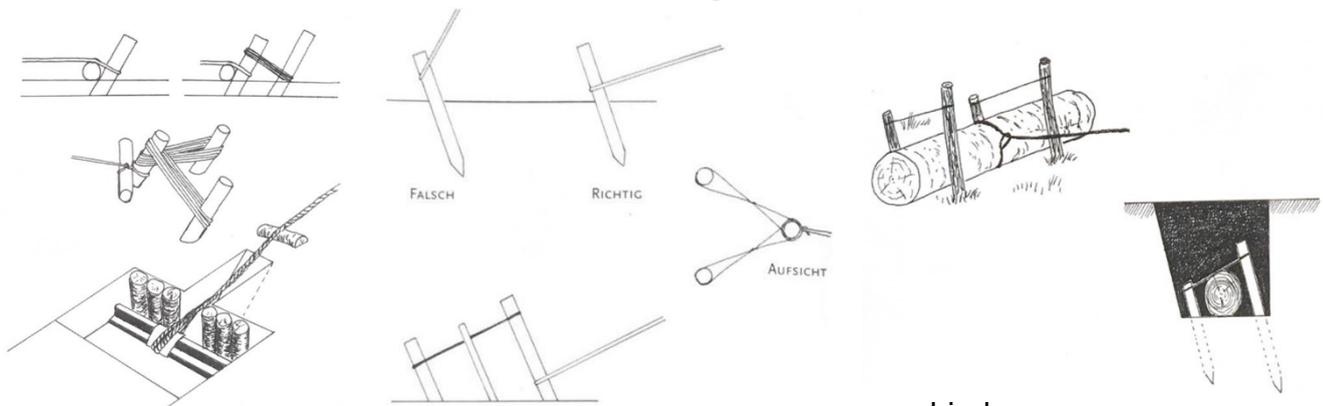
Diese Brücke ist eine sehr einfache aber gute Konstruktion, bei der ein Baumstamm über einen Bach oder Fluss gelegt wird, um diesen zu stabilisieren wird ein fester Dreibock gebunden und dieser stützt den Stamm im Wasser. Um nicht balancieren zu müssen, wird hier noch ein Seil gespannt mit einem laufenden Stock also einem Stock, der nicht festgebunden ist aber, den man von einer Seite zur anderen ziehen kann.



Noch ein Paar *Tipps* am Rande und wichtige Konstruktionen

1. Heringe

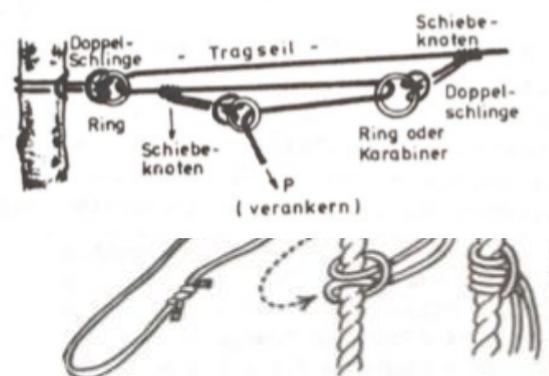
Normale Heringe halten den Zug eines Flaschenzugs bei einer Brücke auf gar keinen Fall aus. Deswegen hier ein Paar Möglichkeiten Heringe sicher zu machen. Der Trick ist meist mehrere Heringe zu benutzen und sinnvoll zu



verbinden.

diese die Kraft, die man aufwenden muss verringert. Die Rollen oder Ringe werden

Zum Spannen der Seile, auf denen man steht braucht man den Flaschenzug. Damit man ihn aufbauen kann, braucht man ein paar Rollen oder Ringe, Tampen und das dickere Seil, was man spannen möchte. Das Prinzip ist, dass das Seil, was man spannen möchte durch die Ringe oder Rollen gezogen wird und sich durch it dem Prusikknoten (rechts unten) an dem Seil befestigt, wie rechts oben zu sehen.



Kreative Lagerbauten planen

Alter:

jedes Alter

Dauer:

Mindestens einen Sippenabend

Kategorie: Fahrt & Lager

Material:

- Schaschlikspieße
- Zahnstocher
- Heißklebepistole
- Heißkleber
- Pappe oder Brett
- Bändsel oder Bindfaden

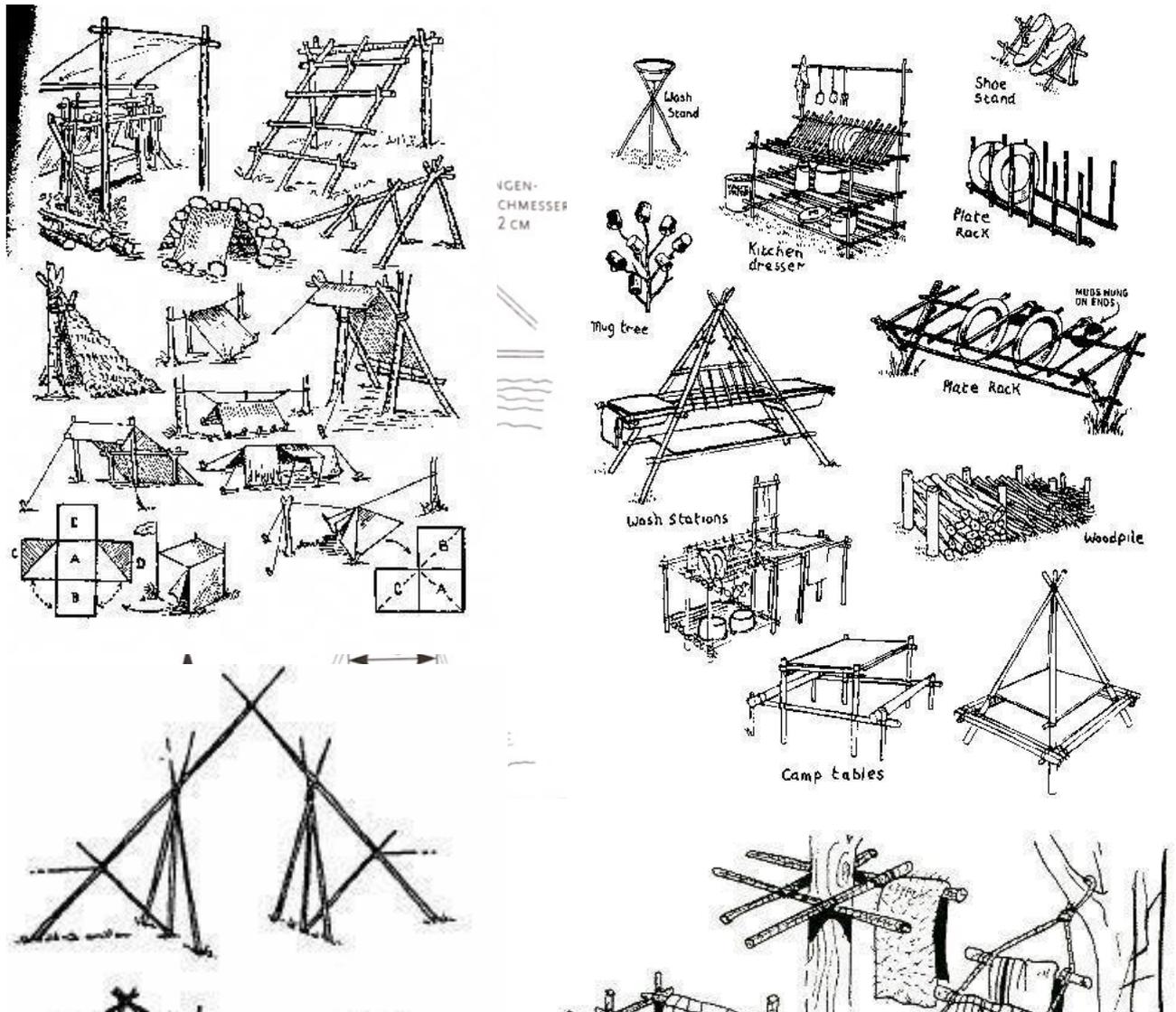
Vorbereitung/Nachbereitung

Die Vorbereitung besteht darin die Materialien zusammenzusuchen und den Sipplingen im Voraus ein paar Bilder von Lagerbauten zu zeigen. Die Nachbereitung besteht

darin die erstellten Lagerbauten evtl. auf der nächsten Fahrt in realer Größe zu bauen.

Durchführung:

Dieser Sippenabend soll dazu dienen auf Fahrt noch bessere, kreative und nützliche Lagerbauten zu haben. Jeder Sippling kann eine eigene Lagerbaute erstellen, man kann in Teams arbeiten oder als ganze Sippe zusammen. Die Pappe oder das Brett fungieren als Fundament, auf dem die Lagerbauten stehen sollen. Nun können die Spieße und Zahnstocher in die gewünschte Länge gebracht und dann zusammengeklebt werden. Es ist auch wichtig zu überlegen, ob man ein paar Teile der Lagerbaute abspannen muss, dafür kann man das Bändsel oder den Bindfaden benutzen. Dieser Sippenabend soll die Kreativität darin erweitern, Probleme auf Fahrt mit Lagerbauten zu lösen. Im Folgenden sind noch ein paar Bilder von Lagerbauten abgebildet.



Kochstellen

Alter: Jedes Alter

Kategorie: Fahrt und Lager

Dauer: ganzer Sippenabend

Material: Stangenholz, Tampen

Vor/ Nachbereitung: keine

Durchführung:

Man kann auf ganz verschiedene Art und Weise kochen, man braucht aber immer eine Kochstelle. Hier sind also fünf Exemplare zum Nachbauen. Diese können natürlich auch zweckmäßig verbessert werden.

Der Dreibock

Der Dreibock muss hier mit in etwa 1,5 langen Stangen gebunden werden, diese mit einem Tampen zusammen und kann Topf mit einem weiteren Bündel oder über das Feuer hängen, das Bündel oder Tampen wird über den Bund gelegt und Dreibock festgemacht werden, hier kann beim Kochen die Höhe verstellen. Zum hängen kann auch eine Kette genutzt



Meter bindet man dann den Tampen der dann am man auch Drüber werden.

Balkenfeuer

Für das Balkenfeuer braucht man, wie der bereits sagt zwei Balken, zwischen denen Feuer entzündet oder verscharrt. Der Topf einfach auf die zwei Balken gestellt.



Name man ein wird dann

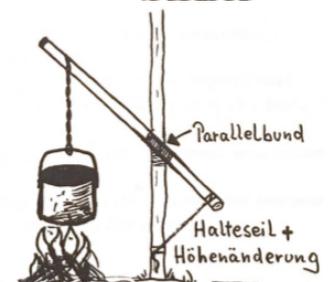
Grubenfeuer

Das Grubenfeuer verwendet das gleiche Prinzip, wie das Balkenfeuer, hier wird aber ein Graben in Windrichtung ausgegraben, auf dessen Rand dann zwei steine gelegt werden. Auf diese Steine stellt man dann den Topf. Anstatt der Steine können auch Balken benutzt werden aber keine erde, da diese austrocknet und dann in das Feuer rutscht.



Hebelarm

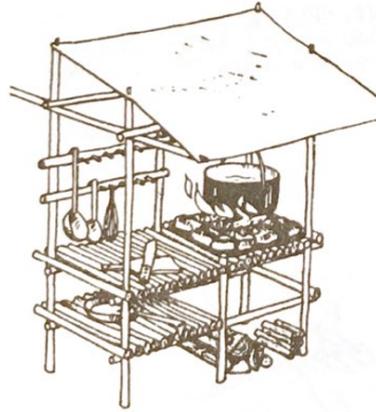
Diese Kochstelle kann gut in Jurten benutzt werden, hierfür muss der Hebelarm nur an einer der drei Innenstangen der Jurte befestigt werden. Für den Aufbau braucht man zwei Tampen und einen 1 bis 1,5 Meter langen dickeren Stock. Dieser wird mit dem Parallelbund an die Jurtenstange gebunden und das untere Ende wird mit einem Mastwurf oder anderen Knoten am Ende der Jurtenstange festgebunden. Der Topf hängt idealerweise an einer Kette.



[Hier eingeben]

Kochtisch

Hierfür ist eine Menge an Holz und Tampen nötig, des Weiteren braucht es noch Sand, damit das Feuer nicht das Bauholz durchfrisst. Bei dem Bauen eines solchen Tisches kann man seine Kreativität sehr gut einsetzen, zum Beispiel kann man zwei Dreiböcke bauen, die man mit zwei Stangen auf einer angenehmen Höhe dann Stöcker quer drauflegt und dann bedeckt. Es kann außerdem ein gebaut werden, was aber nicht zu nah platziert werden darf.



weiteren
anbringt und
mit Sand
Regendach
am Feuer

Waldläuferzeichen

Alter: 8-11

Kategorie: Pfadfinder Technik

Dauer: Ganzer Sippenabend

Material: Kreide, evtl. Briefumschlag und Papier , Flipchart, belohnung für den Schluss

Vor/ Nachbereitung: Route raussuchen

Durchführung: Grundlegende Waldläuferzeichen an einem Flipchart erklären und aufmalen. Gruppe aufteilen: Einige gehen mit einem Ulanen vor und legen eine Spur. Die Anderen folgen dieser später.

	Folge diesem Weg! - Hier sind wir gegangen.
	Wir haben uns geteilt! - Teilt Euch!
	Weg ins Lager - Zum Sammelplatz - Ins Heim.
	Folge diesem Weg nicht! - Kein Durchgang
	Zum Trinkwasser.
	Zu nicht trinkbarem Wasser: Bad, Fluß, Sumpf.
	5 Schritte von hier ist eine Meldung verborgen.
	Freunde! - Friede! - Pfadfinder - Spielschluß!
	Feinde! - Krieg! - Fremde Leute - Spielbeginn.
	Achtung! - Wirkliche Gefahr!
	Warte hier 10 Minuten.
	Aufgabe erfüllt! - Nach Hause gegangen!

Sternenkunde

Alter: 12-15

Kategorie: Pfadfinder Technik

Dauer: ganze Sippenstunde

Material: Pappe, Locher, Schnur, Schere, Sternkarten oder Beamer und Laptop

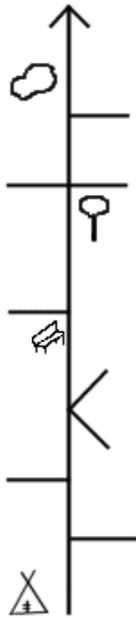
Vor/ Nachbereitung: Sternkarten vorher ausdrucken oder eine Powerpoint mit den wichtigsten Sternbildern, welche dann gezeigt werden kann, erstellen. Pappe, Locher und Schnur, fürs Basteln, kaufen.

[Hier eingeben]

Durchführung: Klärt zuerst die Möglichkeiten, wie man den Nordstern finden kann. Dann sammelt die wichtigsten Sternbilder, welche wir am Nachthimmel finden können, und schaut euch diese an zb. mit einem Beamer oder vorher ausgedruckten Karten . Ihr könnt auch noch über die anordnung der acht Planeten reden und einen Merkspruch hierfür finden. Wenn ihr die wichtigsten Sternbilder(Großer und kleiner Wagen, Himmels W, Orion, Andromeda, Drache, Nordstern etc.) besprochen habt, können die Kinder anfangen zu basteln. Hierfür brauchen sie Pappe, den Locher und etwas Schnur. Es sollen mehrere kleine Pappkreise ausgeschnitten werden. Jedes Kind sollte C.a 6-7 Kreise haben. In die Kreise können dann mit einem Locher die Sterne der jeweiligen Sternbilder gelocht werden. Anschließend kann noch ein extra Loch auf jeden Kreis gemacht werden, damit eine Schnur durchgezogen werden kann. Die Kinder können diese Sternbilder Sammlung dann mit nach hause nehmen. Immer wenn sie sich ein Sternbild angucken wollen, können sie die Schablonen vor eine Lampe halten und der Schatten reflektiert dann das Sternbild an die Wand oder Decke.



Kroki



Alter:
jedes Alter

Dauer:
1 Sippenabend

Kategorie: Pfadfinder Technik

Material:
-Stifte
- Papier
- Kroki Anleitung

Vorbereitung/Nachbereitung

Der durchführende Ulane sollte bereits verstanden haben, wie ein Kroki funktioniert. Wegkroki muss gegebenenfalls vorher einmal abgelaufen werden, wenn einem die Umgebung noch unbekannt ist.

[Hier eingeben]

Durchführung:

- 10-15 min: Erklärung von Kroki
Anhand der Beigefügten Erklärung am Besten mit einem Beispiel arbeiten.

- 15-30 min: Erstellen von eigenem Kroki
(kann zum Beispiel der Weg vom "Stamm" nach Hause sein, zur Bushaltestelle, zur Schule usw.)
Den Sipplingen bei dem Erstellen helfen, ihm gegebenenfalls Dinge nochmal erklären. Falls nicht nötig, kann ein eigener Kroki angefertigt werden.

- 30-50 min: Kroki Testlauf zu z.B. der Eisdielen

Die Sipplinge sollen möglichst selbständig anhand des Krokis den Weg finden, es können Umwege eingebaut werden damit die Sipplinge nicht sofort darauf kommen was das Ziel ist (z.B. wenn das Ziel die Eisdielen ist kennen die Kinder den Weg oft bereits).

Kroki Anleitung:

"Ein Wegkroki beschreibt den zu laufenden Weg als gerade Linie, vom Start- zum Endpunkt. Vom Weg abzweigende Straßen und Wege werden auf der jeweiligen Seite der Hauptlinie als weitere Linie eingezeichnet. (Siehe Wegkroki unten) Markante Punkte wie zum Beispiel Bänke, herausragende Bäume oder Brücken können in das Kroki mit aufgenommen werden, um die Wegbeschreibung noch einfacher zu machen. Eine Alternative zur Wegweisung sind Waldläuferzeichen."

Beispiel:

1. Der Läufer startet am unteren roten Punkt der Karte und läuft Richtung Norden los.
2. Er lässt den ersten Weg rechts liegen
3. Zweigt dann in den nächsten Weg rechts ab und lässt dabei den Weg links liegen
4. Biegt daraufhin an der folgenden Kreuzung links ab (siehe auch Wegkroki)

Morsezeichen

Der Morsecode ist ein Verfahren zur Übermittlung von Buchstaben und Zeichen. Dabei wird ein konstantes Signal ein- oder ausgeschaltet.

Der Code kann als Tonsignal, als Funksignal, als elektrischer Puls über eine Telefonleitung, mechanisch oder optisch (etwa mit blinkendem Licht) oder mit sonst einem Medium, mit dem es möglich ist, drei verschiedene Zustände (kurzes Signal, langes Signal, Pause) eindeutig darzustellen, übertragen werden.

A	·—	J	·— — —	S	···
B	—···	K	—·—	T	—
C	—·—·	L	·—··	U	··—
D	—··	M	— —	V	···—
E	·	N	—·	W	·— —
F	··—·	O	— — —	X	—··—
G	— — ·	P	·— ·	Y	—·— —
H	····	Q	— — · —	Z	— — ··
I	··	R	·—·		

Alter:

Jedes Alter

Dauer:

Ein Sippenabend

Kategorie: Pfadfinder Technik

Material:

- __Taschenlampe
- __Spruch zum Morsen
- __Evtl. Belohnung,- Süßigkeiten o.ä.

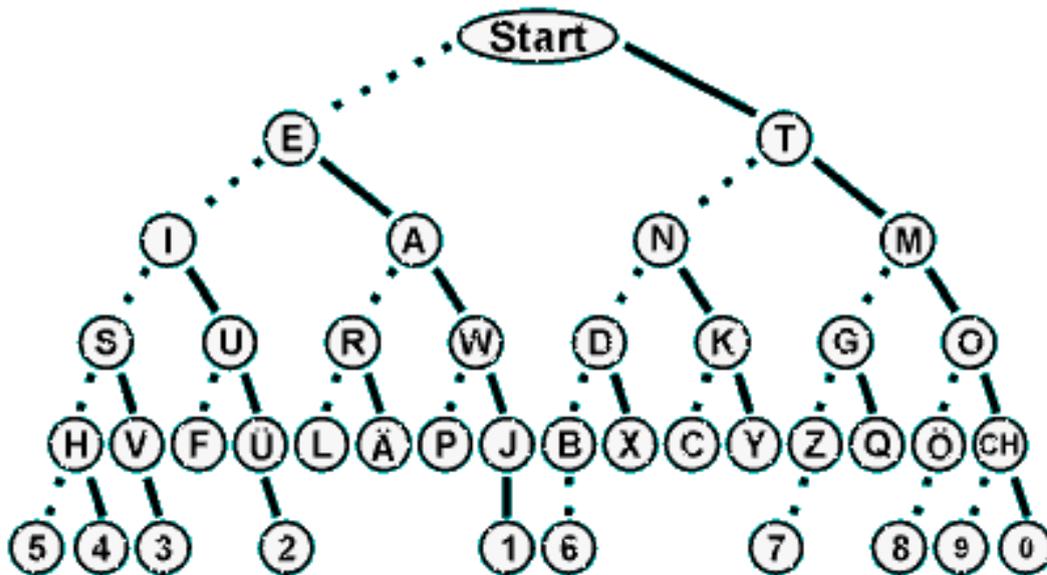
[Hier eingeben]

Vorbereitung/ Nachbereitung

1. Ulanen müssen Morsealphabet anzeichnen in nach unten gehenden Abzweigungen (linke Abzweigung kurz, rechte Abzweigung lang) (Abspaltungen immer in zwei)
E,T ; E I, A ; T N,M
erster Buchstabe links, zweiter rechts
2. Sätze die später entweder durch Lichtzeichen oder durch Geräusche gemorst werden müssen vorbereitet/geschrieben werden
3. Evtl. Merksatz anschreiben (Einst traf ich Antons Nashorn mit seinem unterwürfigen Roboter. "Weshalb der Kampf gegen Otto Heinrich von Falkenstein?" "Überdimensionale Luftballons ärgerten pariser Junggesellen, bedauerlicherweise -- X-mal campten Yankees zielbewußt quakend öffentlich chloroformiert.)

Durchführung:

- 1.** Morsealphabet wird angezeichnet und erklärt
- 2.** Funktionen von Morsen (Kommunikation über Lichtsignale etc.) wird erklärt
- 3.** Merksatz wird erklärt (Einst traf ich Antons E= kurz, T = lang, I = kurz kurz, A = kurz lang)
- 4.** Vorbereitete Sätze werden durch klopfen gemorst und Kinder müssen sie aufschreiben. Schnellster kriegt evtl. eine Belohnung
- 5.** Vorbereitete Sätze werden durch Lichtzeichen (entweder durch Taschenlampe oder durch Lichtschalter) gemorst und Kinder müssen sie aufschreiben. Schnellster kriegt evtl. eine Belohnung



Bei der Entschlüsselung eines empfangenen Textes ist die „Pyramide“ hilfreich. Sie wurde nach dem Huffman-Code-Verfahren erstellt, bei dem die am häufigsten vorkommenden Buchstaben durch die einfachst mögliche Zeichenfolge dargestellt werden. Weniger häufig vorkommende Buchstaben erhalten somit eine immer längere Codierfolge. Erhält man einen Strich, zweigt man immer nach rechts ab, bei einem Punkt immer nach links. So lassen sich alle 30 Buchstaben und die Zahlen schnell finden. Die Satz- und Verständigungszeichen sind hier aus Gründen der Übersichtlichkeit bewusst nicht aufgenommen.

Zur Funktion von Morsezeichen:

- 1909 wurde erstmals ein Seenotruf mithilfe von Morsezeichen abgesetzt. Dies führte zur breiten Einführung des Seefunks.
 - o *Am bekanntesten ist auch heute das Seenotruf-Zeichen SOS, das aus drei kurzen, drei langen und wieder drei kurzen Signalen besteht*
- Werden heute noch in der Schiff,- und Luftfahrt verwendet
- Morsen als wichtiger Teil der Mobilfunkgeschichte

Spezielle aber nützliche Knoten

Alter: Jedes Alter

Kategorie: Pfadfinder Technik

Dauer: Ganzer Sippenabend

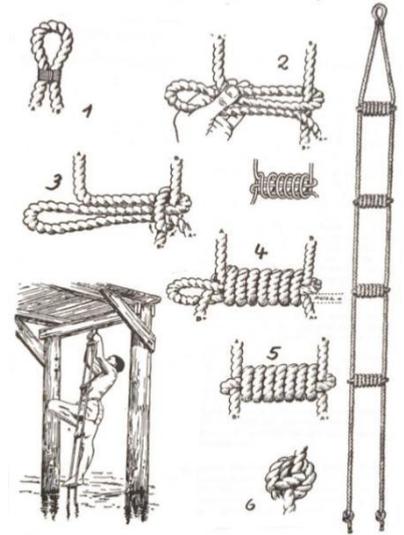
Material: Tampfen

[Hier eingeben]

Als Pfadfinder benutzen wir ja mache Knoten recht häufig, Kreuzknoten und Palstek sind nur zwei davon. Hier sind noch ein paar Knoten, die sich als nützlich erweisen könnten oder es auf jeden Fall mal wert sind auszuprobieren.

Strickleiterknoten

Diesen Knoten benutzt man, wie der Name bereits sagt als Strickleiter, er kann mal ganz praktisch sein, wenn man eine Leiter für eine Weile braucht und keine aus Holz bauen möchte. Alternativ dazu kann man auch Slipsteks in einen Tampen Machen und das Ende, welches den Knoten nicht zusammenzieht zieht nach oben, während in der Schlaufe ein Stock liegt, der bei dem treten auf den Stock darunter festgezogen wird.

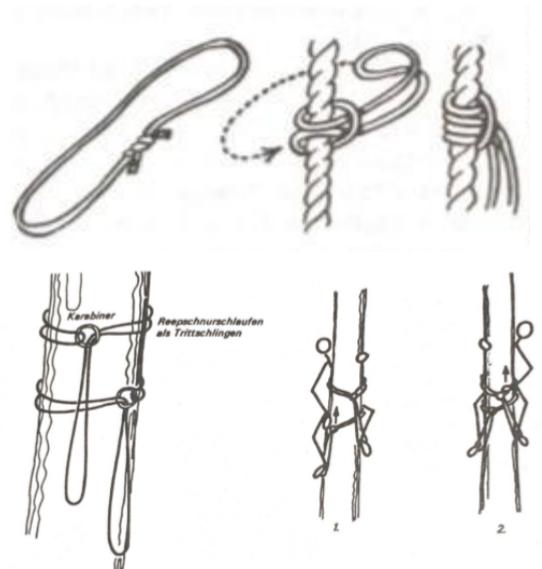


Tampen Machen und das Ende, welches den Knoten nicht zusammenzieht zieht nach oben, während in der Schlaufe ein Stock liegt, der bei dem treten auf den Stock darunter festgezogen wird.



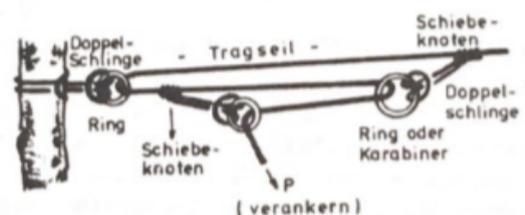
Tauleiter

Die Tauleiter kann als eine Weitere Option zu dem Strickleiterknoten verwendet werden. Hierfür braucht man ein Dickes seil, das über einen Ast oder das zu erklimmende Objekt geworfen wird und dann fest gemacht wird. An diesem dicken seil muss man Schlaufen in etwa 20 bis 25 cm Abstand befestigen. Diese zwei etwa 1,5 m langen Schlaufen werden mit dem Prusikknoten (rechts) an dem Seil festgemacht. Um also das seil zu erklimmen muss man in beide Schlaufen treten und sie nacheinander immer weiter hochschieben, wobei man das Gewicht mal auf das eine, dann auf das andere Bein verteilt. Um einen Baum hoch zu klettern, verwendet man ein ähnliches Prinzip.



Flaschenzug

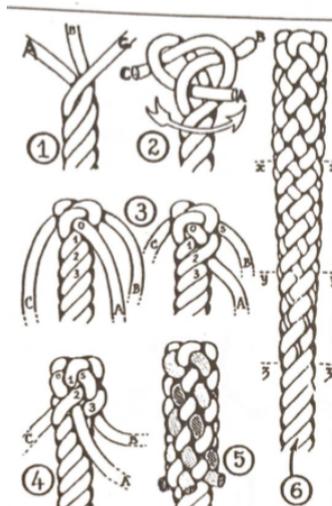
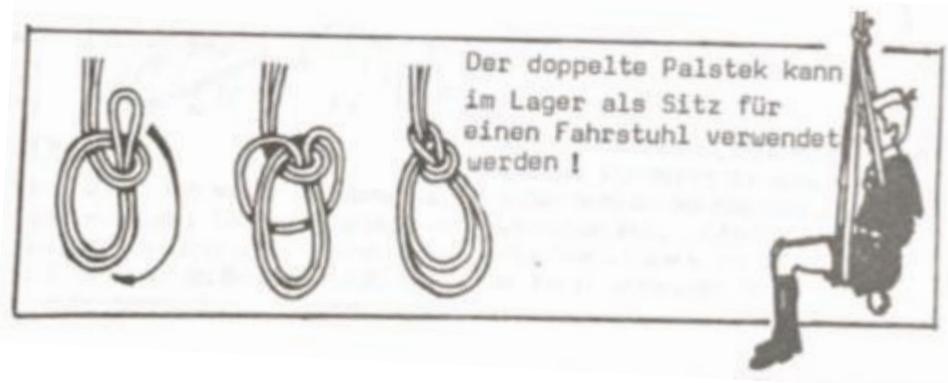
[Hier eingeben]



Zum Spannen von Trageseilen, der Tauleiter, für Brücken und Seilbahnen braucht man den Flaschenzug. Damit man ihn aufbauen kann, braucht man ein paar Rollen oder Ringe, Tampen und das dickere Seil, was man spannen möchte. Das Prinzip ist, dass das Seil, was man spannen möchte durch die Ringe oder Rollen gezogen wird und sich durch diese die Kraft, die man aufwenden muss verringert. Die Rollen oder Ringe werden mit dem Prusikknoten an dem Seil befestigt, wie rechts zu sehen.

Doppelter Palstek

Den Doppelten Palstek kann man verwenden um Menschen oder größere Gegenstände abzuseilen oder zu halten, das praktische ist, dass es anstatt einer Schlaufe zwei Schlaufen hat.

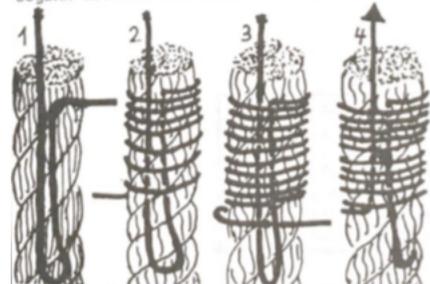


Rückspleiß

Der Rückspleiß ist kein richtiger Knoten, sondern ein Spleiß also ein Seil, dass man aufdreht und neu zusammenflechtet. Es gibt auch noch z.B. den Rund Spleiß. Hierfür wird das Seil geflochten um es dann nach hinten in Richtung des Seiles, gegen die Drehrichtung, in das Seil zu flechten.

Einfacher Takling

Eine andere Methode das Seil vor dem Zerfransen am Ende zu schützen ist ein Takling. Davon gibt es auch mehrere Arten, hier ist aber die Einfachste. Das Seil muss an dem Ende mit einer Schlaufe aus dem Umwickelnden Takelgarn umwickelt werden, am ende wird der Rest des Takelgarns durch die am Anfang gelegte Schlaufe gezogen und dann auch mehrmals dort herumgewickelt werden und dann wird die Schlaufe zugezogen, womit der Knoten verschwindet und fest wird. Wenn das Seil noch ein wenig ausgefranst ist, kann es bis kurz vor dem Takling abgeschnitten werden.



Plumpssack-Bibel Edition

Alter:

- 8-11

Dauer:

- 1 Sippenabend

Kategorie: Christentum

Material:

- 2 Bibeln
- Säckchen
- 2 Zettel/Stift

Vorbereitung/Nachbereitung

Es müssen vorher einige Bibelstellen herausgesucht und auf zwei Zettel geschrieben werden.

Außerdem bietet es sich an, dieses Spiel als Ergänzung zum Erklären des Aufbaus der Bibel zu nutzen. (siehe C-Konzept S.35, ff.)

Durchführung:

[Hier eingeben]

Die Kinder setzen sich, wie beim herkömmlichen „Dreht euch nicht um, denn der Plumssack geht rum“ in einem Kreis auf den Boden. Ein Sippling geht mit dem Säckchen in der Hand um den Kreis herum und lässt ihn hinter einem Spieler seiner Wahl fallen. Anstatt sich zu ticken, müssen beide zu einer außerhalb des Kreises platzierten Bibel rennen und möglichst schnell eine der vorher aufgeschriebenen Bibelstellen aufschlagen. Wer als erstes mit dem Vorlesen dieser beginnt, gewinnt. Gewinnt derjenige, der zuvor saß, darf dieser sich wieder in den Kreis setzen. Verliert der vorher gesessen hat, muss dieser als Fänger agieren. Das Spiel kann beliebig oft wiederholt werden und bietet eine gute Ergänzung zur theoretischen Bibelarbeit.

Bibelquiz



Dauer:

1 Sippenabend

Alter:

12-15

Kategorie: Christentum

Vorbereitung/Nachbereitung:

Das Quiz sollte für jeden Sippling ausgedruckt werden. Zudem müssen Bibeln mitgenommen werden (entweder vom Ulanen, oder der Ulane muss ansagen, dass die Sipplinge ihre eigenen mitbringen.)

Material:

Bibeln

Stifte

Möglich: Belohnung (Süßigkeiten o.ä.)

Lösung:

König

Maleachi

Halleluja

Schlange

Psalmen

Sabbat

Josua

Abel

Zedernholz

Daniel

Eva
Stein
Mose
Gott
Noah
Licht
Richter
Sodom
Zimbel
Jericho
Abraham
Kalb
Isaak
Mensch
Babel
Priester

Lösung: Ich glaube an Gott, der dich liebt

1. Beruf Davids (2. Samuel 2)
2. Letztes Buch des Alten Testaments
3. Anderes Wort für „lobet den Herrn“ (Psalm 150,1)
4. Tier, das Eva versuchte (1. Mose 3)
5. Alttestamentliches Buch mit 150 Kapiteln
6. Feiertag der Juden (2. Mose 16, 23)
7. Diener und Nachfolger des Mose (2. Mose 33,11)
8. Bruder des Kain (1. Mose 4)

9. Besonders wertvolles Holz, das Salomo zum Tempelbau aus dem Libanon einführte (1. Könige 5,22)
10. Prophet, der in die Löwengrube geworfen wurde
11. Frau Adams (1. Mose 2)
12. Material, auf dem die 10. Gebote im Original aufgeschrieben worden sind. (2. Mose 24, 12)
13. Führte Israel aus Ägypten, durch das Schilfmeer und durch die Wüste
14. Schuf Himmel und Erde
15. Baute ein großes Schiff, um eine riesige Überschwemmung zu überstehen (1. Mose 6)
16. Werk Gottes am ersten Schöpfungstag (1. Mose 1)
17. 7. Buch der Bibel
18. Stadt, die von Gott vernichtet wurde (1. Mose 19)
19. Musikinstrument (Psalm 150,5)
20. Stadt, die Josua besiegte (Josua 6)

21. Erzvater Israels, der Gott besonders vertraute (1. Mose 12)
22. Tier aus Gold, das als Gott verehrt wurde (2. Mose 32)
23. Sohn Abrahams, der geopfert werden sollte (1. Mose 22)
24. Wurde am 6. Tag geschaffen als Ebenbild Gottes (1. Mose 1)
25. Stadt, in der ein hoher Turm gebaut wurde (1. Mose 11)
26. Beruf des Vaters des Jeremias (Jeremia 1,1)

1. _ _ _ - _

2. _ _ _ _ _ - _ _

3. - _ _ _ _ _ _ _ _

4. _ _ _ _ _ - _

5. _ _ _ - _ _ _

6. _ - _ _ _ _

7. _ _ _ - _

8. _ - _ _

9. _ _ _ - _ _ _ _ _

10. - _ _ _ _ _

11. _ _ -

12. - _ _ _ _

13. _ _ - _

14. - _ _ _

15. _ - _ _

16. _ _ _ _ -

17. _ _ _ _ - _ _

18. _ _ - _ _

19. _ - _ _ _ _

20. _ _ _ _ - _ _

21. _ _ _ _ - _ _

22. _ _ - _

23. - - - -

24. - - - - -

25. - - - -

26. - - - - - - -

Kluftordnung und Ständeordnung

Alter: 12-15

Kategorie: Pfadfindertum

Dauer: ganzer Sippabend

Material: Kluft, Halstücher, Nadeln, Abzeichen, Flipchart oder Pappe und Stift

Vor/ Nachbereitung: Alles muss vorher zusammen gesammelt werden, Bilder von anderen Kluften sollten ausgedruckt werden. Das Thema sollte auf jeden Fall nachbereitet werden, zum Beispiel mit einem selbstgestalteten Flipchart oder Plakat, welches dann später auf gehangen werden kann.

[Hier eingeben]

Durchführung: Mit den Kindern soll die Kluft und Stände Ordnung durchgegangen werden. Zunächst kann sich hierfür einfach die Kluft angeschaut werden und die Kinder können schon einmal sammeln, was sie bereits kennen und benennen können. Wichtig ist natürlich, dass ihr auf die CP Lilie eingeht, das Stammesabzeichen, das Europa und Deutschland Abzeichen, die WOSM und WAGGGS Lilie und alles Weitere. Redet mit den Kindern über die Bedeutung und Symbolik der Abzeichen und erklärt ihnen, warum sie wichtig sind, und weshalb gerade wir sie tragen. Es ist auch hilfreich sich verschiedenen Kluften einmal anzusehen dies verdeutlicht den Kindern, dass es ganz viele unterschiedliche Pfadfinder Kluften gibt. Hierfür eignen sich vor allem die Kluften des BDPs, DPSGs, CPDs, RGP, PBNs, KPEs und vielen weiteren Bünden, mit Anders farbigen Kluften. Um diese zu zeigen kann der Ulane diese einfach vorher ausdrucken. Ihr könnt mit den Kindern natürlich auch unterschiedliche Halstücher anschauen. Macht noch einmal deutlich, warum wir eine Kluft als Pfadfinder tragen. Was dies für uns bedeutet, bzw. was Baden Powell sich zur Kluft gedacht hat. Wenn ihr noch Zeit habt könnt ihr noch das Ständesystem in unserem Stamm besprechen. Besprecht, wie die einzelnen Nadeln und Abzeichen aussehen und wie sie heißen. Erklärt, was es im Stamm bedeutet sich solch eine Nadel zu verdienen und welche Verpflichtungen man in solch einem Stand hat. Abschließend könnt ihr noch etwas spielen oder ein kleines Quiz mit den verschiedenen Kluften, Nadeln und Abzeichen machen. Ihr zeigt zum Beispiel ein Bild und die Kinder müssen die Nadeln etc. so schnell wie sie können benennen.

Pfadfinderlieder

[Hier eingeben]

Alter: Jedes Alter sogar für Ulanen

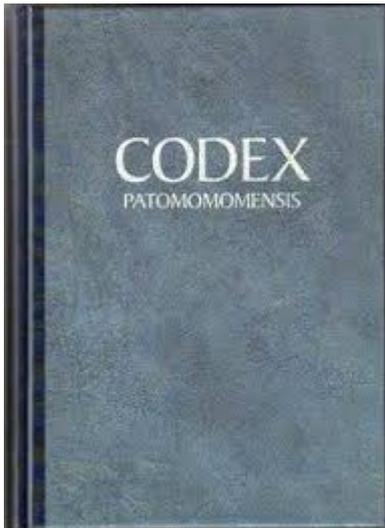
Dauer: ganzer Sippenabend

Kategorie: Pfadfindertum

Material: Liederbücher, Codex

Vor/ Nachbereitung: Gute Kenntnisse über Liedgut, Text Sicherheit

Durchführung: Im Idealfall wird zu Beginn immer gesungen, im Verlauf der Stunde kann Liedgut jedoch im Rahmen einer Einheit vertieft werden. Hierbei sollte man bekannte und nicht so bekannte Lieder singen oder zusammen üben. Diese Lieder werden dann durchgegangen, geklärt ob es Fragen oder Unklarheiten gibt, Fremdwörter geklärt usw. Hierbei ist es besonders wichtig sich mit Herkunft und Entstehungszeit zu befassen. Als Ulane empfiehlt es sich das Buch: „Den Codex“ dabei zu haben. Im Codex steht vor allem historisches Hintergrundwissen zu bündischen Liedern. Dies kann sehr nützlich sein, vor allem wenn man sich damit befasst, warum wir die Lieder singen und was sie historisch bedeuten. Einige Lieder sind besonders spannend, wie zum Beispiel die Weber, die freie Republik, Man sagt, Bella ciao, Fields of Athenry Moorsoldaten, Minersong Es war an einem Sommertag usw. Ihr könnt auch noch einmal über bekannte Persönlichkeiten sprechen, die viel zum bündischen Liedgut beigetragen haben.



Heimische Blätter

Alter:

8-11

Dauer:

1,5 Sippenabende

Kategorie: Naturkunde

Material:

- optional: Liste mit heimischen Blättern (nur zur Kontrolle)

Vorbereitung/Nachbereitung

Eine Woche vorher muss den Sipplingen ihr Auftrag gegeben werden.

[Hier eingeben]

Durchführung:

Auftrag: sammelt 5 heimische Blätter, Blüten, oder Früchte und benennt diese bis zum nächsten Sippenabend. Erzählt, wo ihr sie gefunden habt, wie alt die dazugehörige Pflanze werden kann, was man mit ihr machen kann und wenn, für welche Tiere sie essbar ist. Kanntet ihr die Pflanze schon, oder war sie neu für euch? Schreibt alles in euer Probenbuch, wenn ihr eures gerade nicht da habt, auf einen Zettel und den dann ins Probenbuch übertragen.

Am Sippenabend muss dann jeder Sippling seine Blätter vorstellen und etwas zu Ihnen erzählen. Optional können die Blätter dann noch mit einer Blütenpresse oder dicken Büchern gepresst werden.

Essbare Pflanzen und Wildkräuter

Alter: 8-11

Kategorie: Naturkunde

Dauer: ganzer Sippenabend/ längeres Projekt

Material: Bilder von Kräutern

Vor/ Nachbereitung: Bilder müssen ausgedruckt werden

Durchführung: Geht raus und bestimmt mit Hilfe der Pdf Datei verschiedene Pflanzen. Ihr könnt den Sipplingen auch zehn Minuten zeit geben, und sie Sollen euch so viele Wildkräuter und Essbare Pflanzen bringen, wie sie benennen können. Erklärt welche man essen kann und sucht eventuell noch mehr, wenn es noch mehr in Eurer Umgebung gibt. Wenn ihr nicht alle findet, könnt ihr auch noch die ausgedruckten Bilder dazu nehmen und sie erklären. Zum Schluss könnt ihr noch

[Hier eingeben]

einen eigenen Kamillen oder Brennessel machen. Hierfür müssen die Kinder aus der Natur diese zwei Pflanzen Pflücken(Brennessel nur am Blatt anfassen) und sie abspülen. Danach müssen die Pflanzen zusammengebunden und aufgehängt werden. Diese sollten dann mindestens eine Woche trocknen. Wenn die Pflanzen trocken sind, können sie klein geschnitten/ gehackt werden. Die Kinder können den Tee noch schön einpacken. Wenn der Tee getrunken werden möchte, müssen die Blätter in einen Teefilter gefüllt werden, und im heißen Wasser aufgekocht werden.

Tierspuren Memory

Alter:

12-15

Dauer:

max. 1 Sippabend

Kategorie: Naturkunde

Material: Memory Karten Pdf

Vorbereitung/ Nachbereitung

Das Memory muss ausgedruckt und ausgeschnitten werden, ansonsten bedarf das Programm aber keiner Vorbereitung.

Durchführung:

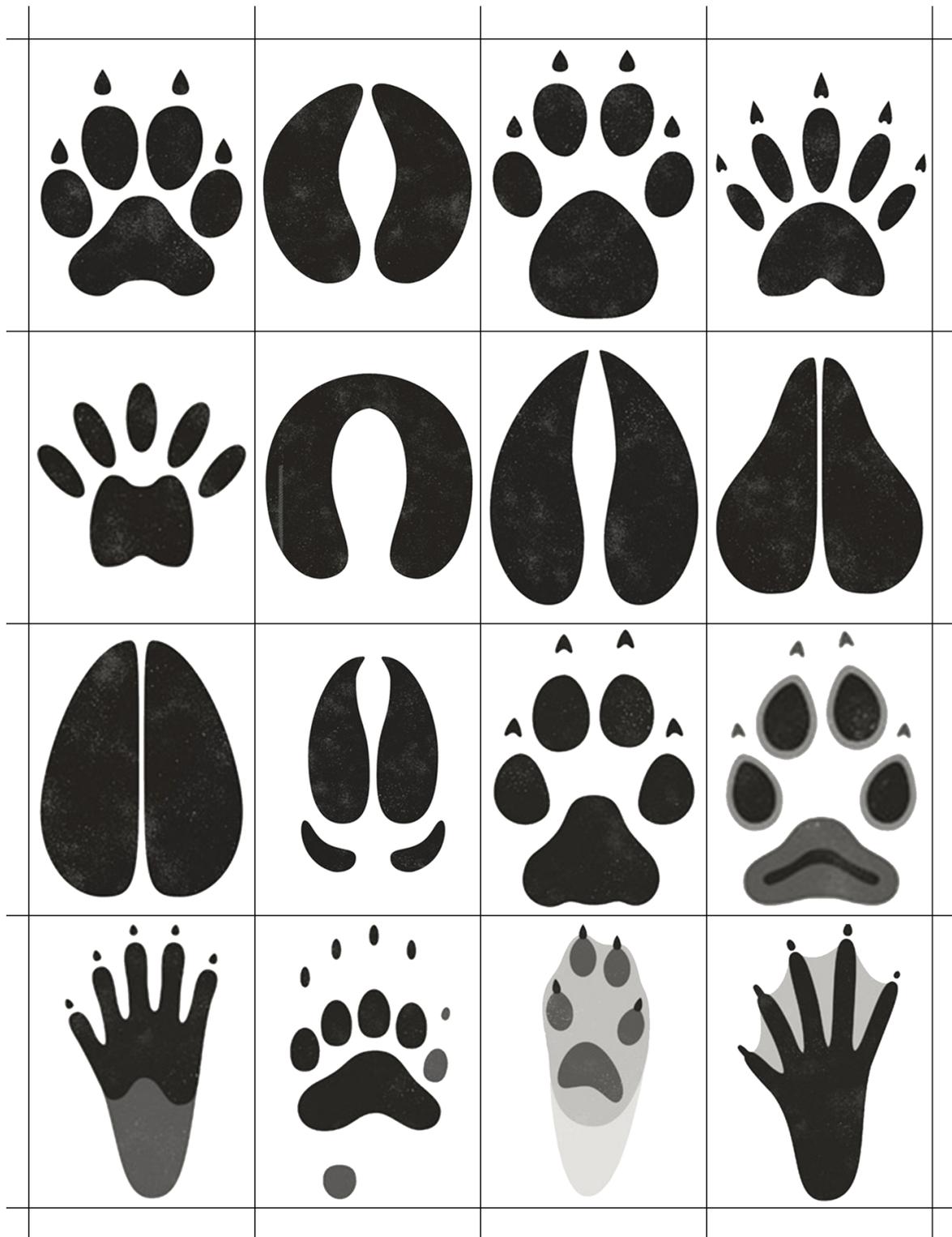
[Hier eingeben]

Das Programm ist relativ selbsterklärend. Am besten sollten die Tierspuren vorher schon einmal erklärt werden, gerade bei jüngeren Sipplingen. Das Memory funktioniert so, dass immer eine Karte aufgedeckt wird und die dazu passende gefunden werden muss. (Jeder Spieler darf pro Runde zwei Karten aufdecken) Zu jedem Tier gehört die passende Spur.

Tiernamenvorlage zum Ausdrucken

Hund	Kuh	Luchs	Marder
Maus	Pferd	Reh	Rotwild
Schaf	Schwein	Wolf	Fuchs
Maschbär	Dachs	Feldhase	Biber

Tierspurenvorlage zum Ausdrucken



Lösung der Tierspuren für Ulanen



Hund



Kuh



Luchs



Marder



Maus



Pferd



Reh



Rotwild



Schaf



Schwein



Wolf



Fuchs



Waschbär



Dachs



Feldhase



Biber

Pflanzenmemory

Alter:

12-15

Dauer:

max. 1 Sippenabend

Kategorie: Naturkunde

Material: Pdf Datei der Pflanzenarten

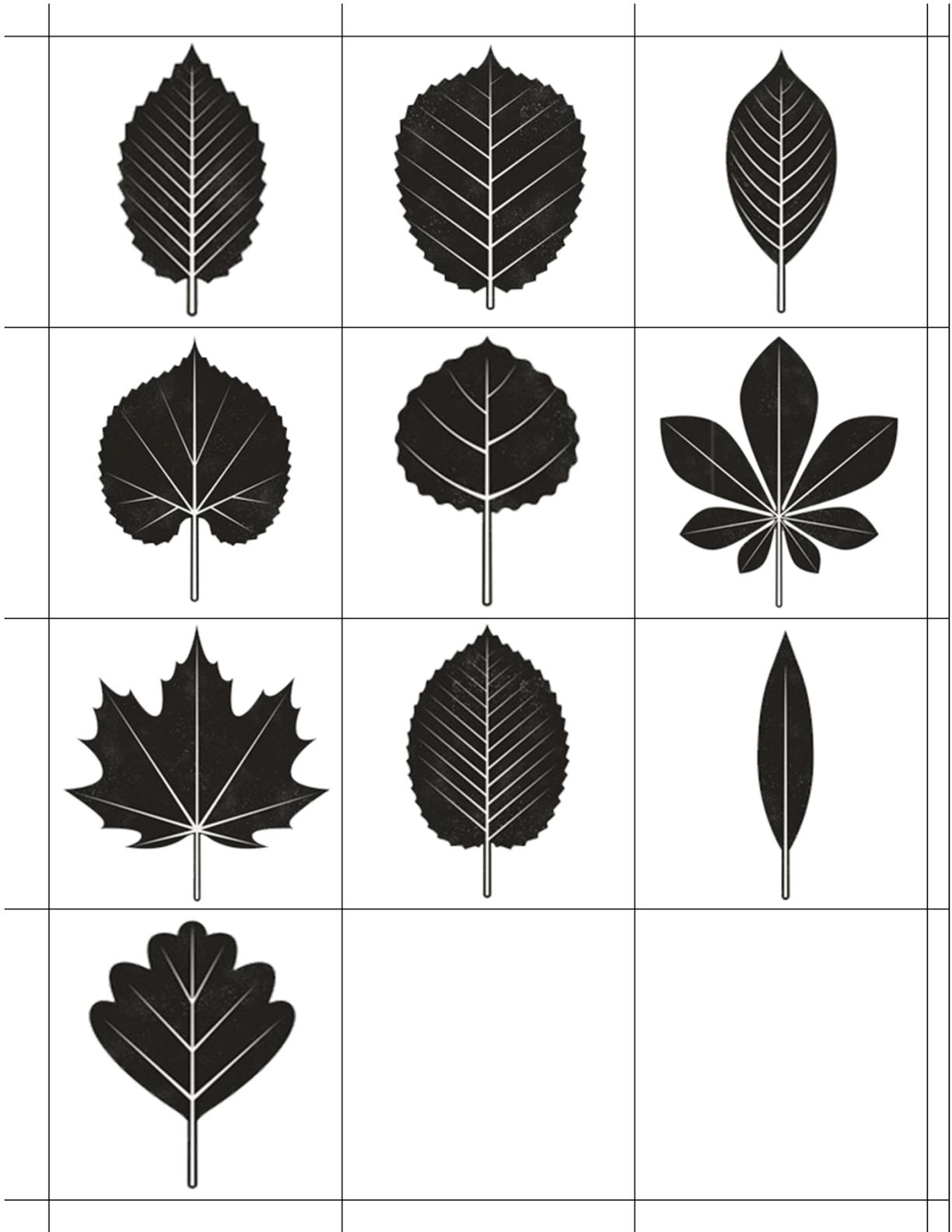
Vorbereitung/ Nachbereitung

Das Memory muss ausgedruckt und ausgeschnitten werden, ansonsten bedarf das Programm aber keiner Vorbereitung.

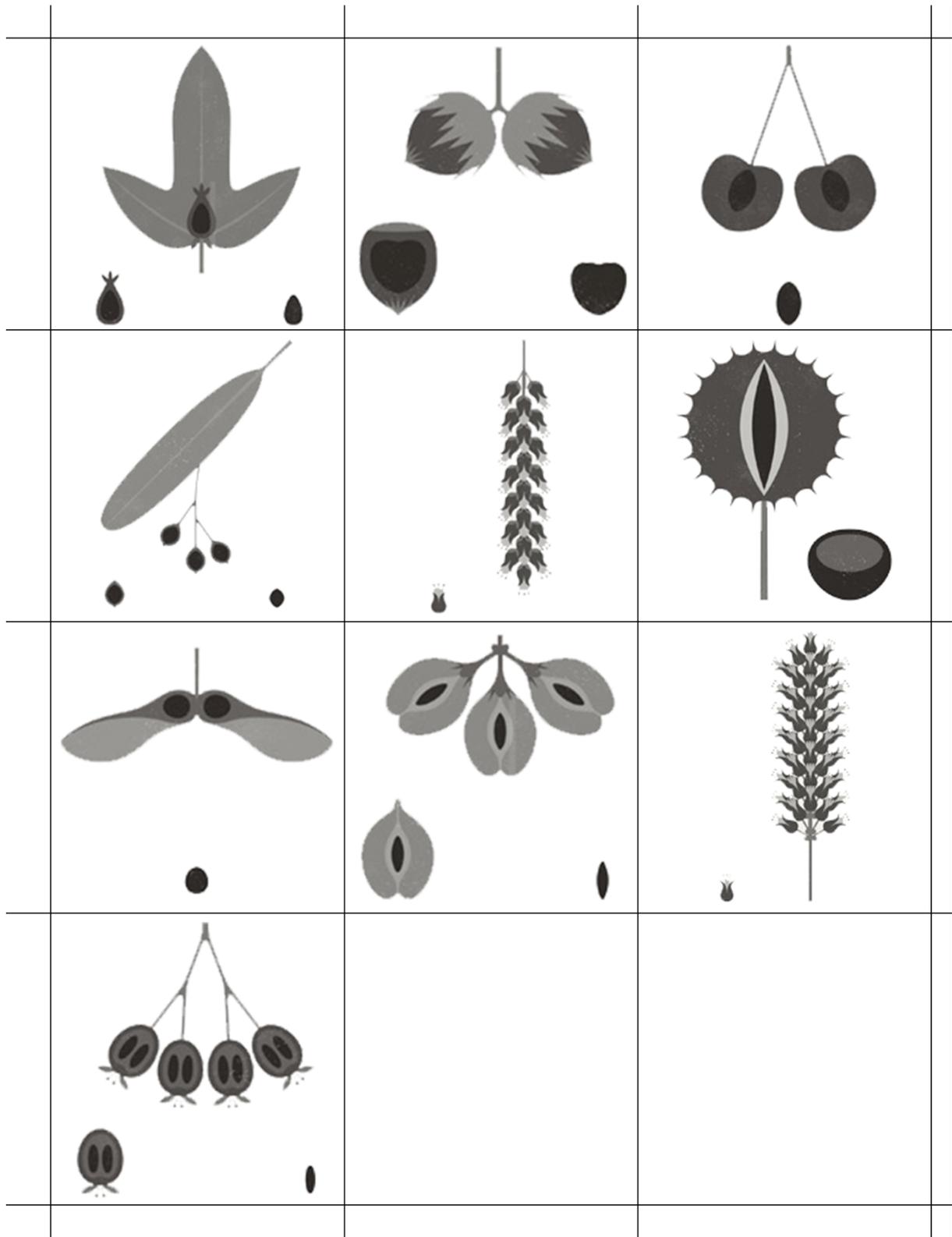
Durchführung:

Das Programm ist relativ selbsterklärend. Am besten sollten die Pflanzen vorher schon einmal erklärt werden, gerade bei jüngeren Sipplingen. Das Memory funktioniert so, dass immer eine Karte aufgedeckt wird und die dazu passende gefunden werden muss. (Jeder Spieler darf pro Runde zwei Karten aufdecken) Zu jeder Pflanze gehört das passende Blatt/die passende Frucht.

Pflanzenblätter zum Ausdrucken



Pflanzenfrüchte zum Ausdrucken



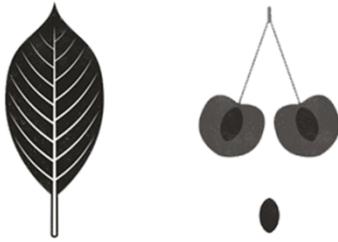
Lösung der Pflanzenzuordnung für Ulanen



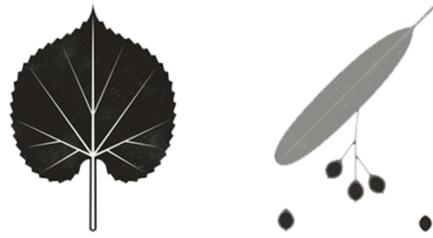
Hainbuche



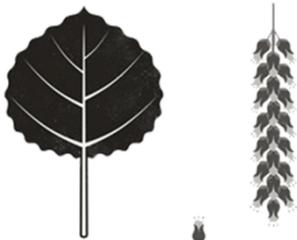
Hasel



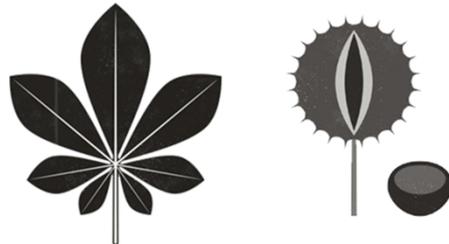
Kirsche



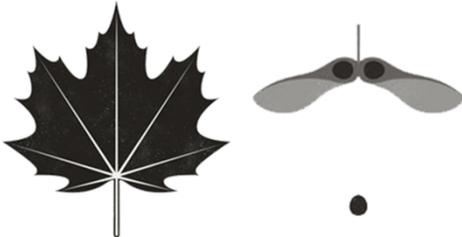
Linde



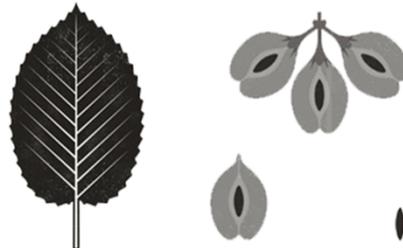
Pappel



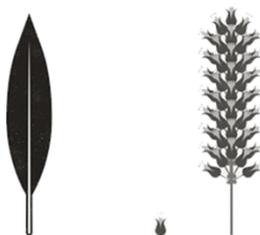
Rostkastanie



Spitzahorn



Ulme



Weide



Weißdorne

Richtige Mülltrennung

Alter: 12-15

Kategorie: Umwelt und Natur

Dauer: ganzer/ zwei Sippenabende und sogar als Projekt

Material: Pdf Memory, Bild(Was gehört wo rein?), Einmachgläser (am besten von Zuhause mitbringen und nicht extra kaufen), Schwarze tafelfarbe, Kreide, Kressesamen oder andere Kräuter, Erde.

Vor/ Nachbereitung: Alles vorher ausdrucken/ besorgen

Durchführung: Wie wird der Müll richtig getrennt? Wie können Abfälle vermieden werden? Und was passiert mit unserem Müll? Diese Fragen, könnt ihr den Kindern zu Anfang stellen. Geht die einzelnen Mülltonnen durch, die wir in unserer Stadt haben. Und erklärt, was in sie hinein gehört und was nicht. Hierbei könnt ihr auch auf „ falsche Freunde“ eingehen, wie zum Beispiel, Milchverpackungen, Batterien, Glas, Glühbirnen, usw. Diese werden besonders häufig falsch getrennt und landen in der falschen Tonne. Ihr könnt euch das Mülltrennungs Bild herunterladen um auch eine Hilfe für euch selbst zu haben.

DAS KLEINE MÜLL 1x1



STADTREINIGUNG.HAMBURG

BIOABFALL

- Obstreste
- Gemüsereste
- Kaffeefilter / Teebeutel
- Brot / Brötchen
- Essensreste
- Milchprodukte
- Eierschalen
- Pflanzenabfälle

WERTSTOFFE

- Tüten / starke Folien
- Becher / Verpackungen
- Plastikflaschen
- Konservendosen / Tuben
- Töpfe / Pfannen / Werkzeug
- Plastikeimer / -töpfe
- Styropor
- Spielzeug
- SAFT- / MILCHKARTONS

PAPIER

- Bücher
- Umschläge / Zettel
- Prospekte / Kataloge
- Papier-tüten
- Zeitungen / Zeitschriften
- Pappkartons (gefaltet)
- Eierkartons
- Papierrollen

RESTMÜLL

- Porzellan / Keramik
- Windeln
- Kehricht / Scherben
- benutzte Papiere (Backpapier, Taschentücher, Küchenrolle u.ä.)
- Wattestäbchen
- Pflaster

„Bio-Plastik“ gehört nicht in die grüne Tonne, sondern in den Restmüll.

Elektroaltgeräte, Kabel etc. können an vielen Depotcontainern sowie auf den Recyclinghöfen entsorgt werden.

Bei Fragen kontaktieren Sie uns unter: paedagogik@stadtreinigung.hamburg

Mehr über das pädagogische Angebot der Stadtreinigung Hamburg:



KG407-01/003,19/3 © Stadtreinigung Hamburg

Ihr könnt danach dann einmal das gelernte, bzw vorher erklärte Wissen testen. Hierfür könnt ihr das Müll Memory runterladen und auseinander schneiden. Die Kinder müssen zusammen den jeweiligen Müll, der richtigen Tonne zuordnen. Wenn sie dies geschafft haben, könnt ihr mit dem Basteln anfangen. Jedes Kind bekommt ein Einmachglas, etwas Erde und einen Samen. Gemeinsam könnt ihr nun das Glas mit der Tafelfarbe, wie auf dem unteren Bild anmalen und kurz trocknen lassen. Anschließend kann das Glas mit etwa halbvoll mit Erde befüllt werden und ein paar Samen rein gestreut werden. Mit der Kreide kann dann noch drauf geschrieben werden, welche Saat sich in den Glas befindet. Jetzt muss das Glas an einen warmen und hellen Ort, wie etwa die Fensterbank, gestellt werden.

[Hier eingeben]



Kastanien Spülmittel selber machen

Alter: Jedes Alter

Kategorie: Natur und Umwelt

Dauer: Ganzer Sippenabend (nur im Herbst!)

Material: Kastanien, Bretter, Messer, Einmachglas

Vor/ Nachbereitung: Kastanien zusammen sammeln gehen

Durchführung: Es soll zuerst über das Thema Nachhaltigkeit geredet werden. Was können wir als Pfadfinder tun um unseren Alltag nachhaltiger gestalten? Warum ist es speziell für uns Pfadfinder wichtig, sich für den Umweltschutz und für Nachhaltigkeit ein zu setzen? Macht eine Liste, wie ihr mehr Nachhaltigkeit in euren Alltag integrieren könnt. Danach könnt ihr rausgehen und draußen nach frischen Kastanien suchen. Kastanien eignen sich prima um Spülmittel oder Waschmittel aus ihnen zu machen. Dieses Spülmittel kann dann von jedem zum Beispiel auf ein Lager mitgenommen werden. Hierfür müssen 8-10 Kastanien von jedem Kind geviertelt werden. Danach werden die Kastanien in ein Einmachglas gefüllt und das Glas wird mit Wasser gefüllt, sodass alle Kastanien bedeckt sind. Nun muss das Glas etwas 8 Stunden an einem dunklen Ort stehen. Danach kann das Spülmittel auch schon benutzt werden. Hierfür muss eine kleine Menge von dem Spülmittel, ohne Kastanien, in eine Wanne mit warmen Wasser gefüllt werden. Dann kann der große Abwasch- spaß auch schon beginnen.



[Hier eingeben]

Saatbomben basteln



Was sind Saatbomben?:

Eine andere Form dieses "grünen Widerstands" ist das Ausbringen sogenannter Saat- oder Samenbomben einer stabilen Mischung aus Erde, Nährstoffen und Samen. Während lose Samen ohne Aufbereitung des Bodens und regelmäßige Pflege kaum eine Chance haben, sich zu entwickeln, bringen Samenbomben alles Notwendige mit, um auch bei schlechteren Ausgangsbedingungen aufzugehen.

Alter:

Jedes Alter

Dauer:

1-2 Sippenabende

Kategorie: Basteln

Material:

[Hier eingeben]

- Samen
- Tonpulver
- Erde
- Schüssel
- Löffel zum Umrühren
- Unterlage zum Trocknen der Samenbomben (zB. Eierkarton, Backblech, Küchentuch)

Menge für ca. 12 Samenbomben:

- 2 Teelöffel Samen (bei größeren Samen kann es etwas mehr sein)
- 8-10 Esslöffel Erde
- 8-10 Esslöffel Tonerde oder Bentonit

Welche Erde?

Zur Herstellung der Samenbomben benötigst du keine Spezialerde. Einfache Garten- oder Komposterde eignet sich ebenso wie Pflanzerde aus dem Gartencenter.

Welches Tonpulver?

Eine preiswerte Alternative findest du in Form von Katzenstreu aus Bentonit (Gemisch aus unterschiedlichen Tonerden) in fast jedem Supermarkt. Beim Kauf solltest du darauf achten, dass das Katzenstreu aus reinem Bentonit besteht und keine Zusätze wie Duftstoffe etc. enthält.

Welche Samen?

Je nachdem, ob du einen eher sonnigen oder schattigen Standort gewählt hast und welche Bodenbeschaffenheit dort vorherrscht, kommen einige Pflanzenarten eher in Frage als andere.

Im Allgemeinen eignen sich für Samenbomben besonders gut robuste Arten wie Ringelblumen, Kornblumen, Kapuzinerkresse, Kamille,

Sonnenblumen oder Klatschmohn. Natürlich kannst du auch mehrere Samensorten mit ähnlichen Bedürfnissen miteinander kombinieren.

Vorbereitung/ Nachbereitung:

Als Vorbereitung muss das Material besorgt werden. Zudem ist es sinnvoll schonmal den Platz auszusuchen, an dem die Saatbomben abgeworfen werden. Möglichst in der Nähe des Stammes, damit der „Verlauf“ die Wochen dannach beobachtet werden kann.

Durchführung:

1. Falls Katzenstreu aus Bentonit verwendet wird, dieses mit einem Mörser (Löffel, oä.) etwas zerkleinern, um eine bessere Bindung zu erreichen
 2. Erde mit den Samen vermischen
 3. Tonerde bzw. Bentonit hinzugeben
 4. Die Mischung so lange mit Wasser anreichern, bis ein geschmeidiger, aber immer noch fester Teig entsteht
 5. Aus dem Teig etwa walnussgroße Kugeln formen
 6. Die Kugeln bis zum nächsten Sippenabend trocknen lassen und dann an Orten verteilen.
- Bei kühler und trockener Lagerung lassen sich die Samenbomben bis zu zwei Jahre aufbewahren. Als Alternative könnten die Samenbomben also auch mit den Sipplingen hübsch verpackt werden und als Geschenke gemacht werden.

Stempel- rallye



Dauer:

1 Sippenabend

Alter:

8-11

Kategorie: Rallye & GSP

Material:

- Einen Zettel pro Gruppe
- Einen Preis (z.B. Süßigkeiten)
- Optional: ein Klemmbrett pro Gruppe

Vorbereitung / Nachbereitung:

[Hier eingeben]

Im Vorhinein müssen die Sippenführer ausschließlich das Material besorgen.

Durchführung:

Die Sippe wird in mindestens zwei Gruppen aufgeteilt. Falls die Gruppengröße der eigenen Sippe nicht ausreicht, kann man diese Rallye auch mit zwei Sippen spielen (z.B. Sippe gegen Sippe). Jede Gruppe bekommt einen Zettel und gegebenenfalls ein Klemmbrett. Jede Gruppe kriegt den Auftrag, in einem fest definierten Zeitraum (*es ist sicherzustellen, dass jede Gruppe mindestens eine Uhr bei sich trägt!*) auf diesem Zettel so viele Stempel wie möglich zu sammeln.

Dafür sollen die Kinder in Geschäfte und Büros in der Umgebung gehen und nach einem Unternehmensstempel auf ihrem Papier fragen. Es ist nicht erlaubt, mehrere Stempel von einem Unternehmen auf dem Zettel zu haben.

Am Ende der Rallye haben die Sipplinge auf ihrem Papier also zum Beispiel Stempel vom Bäcker, der Steuerkanzlei um die Ecke, vom Eismann, etc. Gewinnen tut die Gruppe, die die meisten Stempel auf ihrem Zettel hat. Für doppelte Stempel gibt es eine vorher definierte Anzahl von nachträglich abgezogenen Stempeln.

Bananen Rallye



Alter:

12-15

Dauer:

1 Sippenabend

Kategorie: Rallye & GSP

Material:

- Eine Banane pro Gruppe (möglichst gleich groß)
- Einen Zettel mit Stift pro Gruppe
- Einen Preis (z.B. Süßigkeiten)
- Optional: ein Klemmbrett pro Gruppe

Vorbereitung / Nachbereitung:

Im Vorhinein müssen die Sippenführer neben den Materialbesorgungen folgende Sachen machen:

[Hier eingeben]

1. Objekte / Orte in der Umgebung des Stammes auswählen, die mit einer Banane ausgemessen werden können (z.B. Tresen, Parkbank, Altar, etc.) und den Standort dieser Objekte, wenn nicht schon bekannt, beschreibend niederschreiben
2. Die vorher ausgesuchten Orte besuchen und mit einer Banane ausmessen
3. Die Bananen-Größen auf einem (*geheimen!*) Zettel notieren

Durchführung:

Die Sippe wird in mindestens zwei Gruppen aufgeteilt. Falls die Gruppengröße der eigenen Sippe nicht ausreicht, kann man diese Rallye auch mit zwei Sippen spielen (z.B. Sippe gegen Sippe). Jede Gruppe bekommt ein Zettel mit Stift, eine Banane und eine Liste von Objekten, die in Bananen-Größen auszumessen sind. In dieser Beschreibung könnte stehen:

- *Breite der Parkbank vor der Kirche*
- *Höhe der Eingangstür zum Stamm*
- *Fläche (H*B) der Bushaltestelle um die Ecke*

Nach Ablauf einer vorher festgelegten Zeit (*es ist sicherzustellen, dass jede Gruppe mind. eine Uhr bei sich trägt!*), finden sich alle Gruppen wieder im Stamm ein und die aus gemessenen Größen werden verglichen. Für jedes Objekt kriegt die Gruppe einen Punkt, die am nächsten an den Messungen der Ulanen dran ist. Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel und kriegt einen Preis.

Alternativ kann auch die Gruppe gewinnen, die die Messungen am schnellsten abgeschlossen hat. Dann ist kein Zeitfenster zu definieren. Dafür muss ein Kulanzrahmen für Messungen definiert werden. Es muss also beispielsweise gelten: *Eine Messung darf um eine halbe Bananenlänge abweichen, sonst gibt es eine nachträgliche Strafzeit von 5 Minuten.* Das Team mit der kürzesten Zeit inklusive nachträglicher Strafzeiten gewinnt und bekommt den Preis.

Schmuggler und Grenzer

Alter: 12-15

[Hier eingeben]

Dauer: ganzer Sippenabend

Kategorie: Rallye & GSP

Material: viele Kleine Gegenstände (Korken, Würfel etc.)

Vor/ Nachbereitung: Das Gelände sollte vorher erkundet und bekannt sein.

Durchführung: Die Gruppe wird in zwei Mannschaften geteilt. Die eine Mannschaft besteht aus Schmugglern, die andere aus Grenzern. Die Schmuggler suchen sie gemeinsam eine Basis, in der ein Ulane mit der Schmuggelware sitzt. An einem ausgemachten Punkt sitzt ein anderer Ulane für die Grenzer. Nun dürfen die Schmuggler sich nach und nach ihre Schmuggler ware beim Ulanen abholen, und sie so am Körper platzieren, dass sie nicht sichtbar ist. Hierbei sollte unbedingt mit Schmugglern und Grenzern ausgemacht werden, wo Ware nicht versteckt und auch nicht gesucht werden darf. Dann geht es los. Die Schmuggler dürfen aus ihrem versteck, pro Person nur ein Schmuggel Gegenstand heraus schmuggeln. Während sie versuchen zum anderen Ulanen zulaufen, der die Ware sammelt, um die ware sicher wieder abzugeben, dürfen sie von Grenzern überfallen werden. Die Grenzer müssen die Schmuggler ticken, und diese müssen laut bis zehn zählen. So lange hat der Grenzer zeit den Schmuggler auf die Ware abzusuchen. Findet er nach zehn Sekunden nichts, darf der Schmuggler weiterlaufen, muss versuchen sich nicht wieder ticken zu lassen und muss die Ware so schnell wie möglich zum anderen Ulanen weiter bringen. Findet der Grenzer die Schmuggelware jedoch, darf er sie behalten und kann sie in aller Ruhe zum Ulane bringen, der die Ware sammelt. Der Ulane muss natürlich die Ware von den Schmugglern und Grenzern trennen, damit später herausgefunden werden kann, wer gewonnen hat.

Das Spiel ist entweder vorbei, wenn das Schmugglerlager leer ist oder der Sippenabend vorbei ist. Gewonnen hat die Mannschaft die, die meisten Schmuggel Gegenstände hat.

Capture the Flag

Alter: jedes Alter

[Hier eingeben]

Dauer: Ganzer Sippenabend

Kategorie: Rallye & GSP

Material: Zwei Flaggen(Vielleicht von der Gruppe selbst gebastelt sogar),
Stecken, (Wenn mit Lebens Bändchen gespielt wird) Wollbenzel in zwei
verschiedenen Farben.

Vor/ Nachbereitung: Das Gebiet sollte vorher bekannt und recht groß sein
(Wald oder ähnliches)

Durchführung: Die Spieler werden in zwei Mannschaften aufgeteilt und
verteilen sich auf die entgegen gesetzten Seiten des Spielfelds, die durch
eine Linie oder ähnliches voneinander abgetrennt werden. Die zwei
Flaggen sollen, irgendwie an einen Stock mit den zwei Enden befestigt.
Die Flagge wird im eigenen Spielfeld so positioniert, dass sie gut für alle
Sichtbar ist und leicht weggenommen werden kann. Dann braucht jedes
Team noch ein Gefängnis (wird nicht benötigt, wenn mit Lebens Bändchen
gespielt wird!). Diese Gefängnis ist durch einen Kreis gekennzeichnet. Nun
beginnt das Spiel. Ziel ist es die Flagge der jeweils gegnerischen
Mannschaft zu klauen, und sie sicher über die Trennlinie ins eigene Gebiet
zu bringen. Begibt man sich jedoch ins Gegnerische Feld, so können die
Spieler einen ticken (Oder Lebens Bändchen abreißen), woraufhin man
sich ins Gefängnis, der anderen Mannschaft, begeben muss(Oder ein
neues Benzel, in seiner Mannschaft Farbe, vom Spielleiter abholen
muss,um weiterspielen zu können) Die eigene Mannschaft kann ihre
Gefangenen dann frei ticken. Wird man getickt, während man die
gegnerische Flagge in der Hand hat, muss man diese dem Ticker
zurückgeben, der sie dann wieder an den alten Platz zurückbringt.

Räuber und Gendarm

Alter: Jedes Alter

[Hier eingeben]

Dauer: ganzer Sippenabend
Kategorie: Rallye & GSP

Material: Nichts

Vor / Nachbereitung: Keine

Durchführung: Ein paar Spieler sind Gendarme, der Rest sind die Räuber. Die Gendarme sollen die Räuber fangen und sie in ein vorher bestimmtes Gefängnis bringen. Ziel der Gendarme ist es alle Räuber zu ticken und sie ins Gefängnis zu bringen. Die Räuber können jedoch durch andere Räuber wieder frei getickt werden.

Zitronensirup



Alter:

Jedes Alter

Dauer:

Einen Sippenabend

Kategorie: Kochen& Backen

Material für eine Person:

- __ 3 große Zitronen, unbehandelt (wichtig, weil die Schale verwendet wird)
- __ 50 g Zitronensäure
- __ 1 kg Zucker
- __ 1 Liter heißes Wasser
- __ Mind. 1 Zitronen/Orangenpresse
- __ Behälter für den Sirup
 - o __ Optional: Glasflaschen und Glasmalstifte/ Etikette zum Aufkleben

Vorbereitung/Nachbereitung

Die Zutaten müssen eingekauft werden. Ansonsten ist es sinnvoll, die Eltern nach zusätzlichen Orangenpressen zu fragen, die die Sipplinge dann mitbringen können. Dadurch geht es einfach schneller und jeder kann mitmachen und hat etwas zu tun. Wie lange das Putzen dauert, kommt auf die Sipplinge an. Der Sirup kann natürlich kleben. Etwas Zeit sollte eingeplant werden, es kann aber auch gut schon währenddessen sauber gemacht werden.

Durchführung:

Als erstes müssen die Zitronen gewaschen werden und die Schale abgerieben werden. Danach wird der Zitronensaft ausgepresst. Je nach Anzahl der Pressen müssen die Sipplinge sich abwechseln. Es kann natürlich je nach Alter auch ein Wettbewerb draus gemacht werden. Sind alle Zitronen ausgepresst, muss die Zitronenschale abgerieben werden und mit dem Zucker, der Zitronensäure und dem heißen Wasser vermengt werden. Das Ganze muss dann abkühlen. Währenddessen können, wenn Farbe vorhanden die Flaschen angemalt werden oder Etikette geschrieben. Nun muss nur noch der Zitronensaft hinzugegeben werden. Der Sirup wird dann in die Flaschen gefüllt und muss noch einen Tag im Kühlschrank durchziehen. Zum Trinken ein Saftglas +/- 1 cm Sirup füllen und mit kaltem Mineralwasser aufgießen.

Limonade

Alter:

Jedes Alter

Dauer:

1 Sippenabend

Kategorie: Kochen & Backen

Material (8 Portionen):

- 4 Bio Orangen
- 1 Zitrone (frisch)
- 150g brauner Zucker
- 1,5l Mineralwasser
- 200ml Leitungswasser
- Eiswürfel (wer mag)
- Reibe
- Topf
- Zitruspresse

Vorbereitung/Nachbereitung

So wie bei jedem Koch/Backsippabend sollte sich sowohl als Vor,- als auch als Nachbereitung etwas mehr Zeit eingeplant werden. Ansonsten muss das Material mitgebracht werden, gibt aber sonst nichts weiter zu beachten.

Durchführung:

1. Zitrone heiß waschen und abtrocknen. Die Schale ½ Zitrone und 1 Orange abreiben mit dem Leitungswasser und Zucker aufkochen lassen, bis der Zucker gelöst ist.
2. Kurz abkühlen lassen. Alle Früchte (auch die abgeriebenen natürlich:) auspressen, in das Zuckerwasser geben. (Falls ihr's fancy wollt, noch eine aufschneiden und als Deko nutzen.)
3. Flüssigkeit durch Sieb geben und abkühlen lassen (mit Eiswürfeln geht's schneller)
4. Mit Sprudelwasser und Eiswürfeln mischen.

Brausepulver

Alter:

Jedes Alter

Dauer:

Max. Einen Sippenabend

Kategorie: Kochen & Backen

Material:

Pro Person

- __ 1 großer Teelöffel Zucker
- __ 1 großer Teelöffel Götterspeise
- __ 1 Teelöffel Zitronensäure
- __ 3 Löffel Natron
- __ Schüssel
- __ Tütchen und Eddings zum Bemalen/ Sticker/ Etikette

Vorbereitung/Nachbereitung

Die Zutaten müssen eingekauft werden. Ansonsten ist dadurch, dass das Programm nicht so lange dauert, schon währenddessen gut Zeit zum Putzen.

Durchführung:

Um das Brausepulver herzustellen müssen ganz einfach die oben genannten Zutaten einfach vermengt werden. Um den restlichen Sippenabend gut zu füllen, können die Tüten noch schön bemalt werden. Je nach Farbe der Götterspeise können auch unterschiedliche Farben herzustellen werden.

Marmelade machen

[Hier eingeben]



Alter:

Jedes Alter

Dauer:

1 Sippenabend

Kategorie:

Kochen & Backen

Material (2 Liter ->8 Gläser à 250ml):

- ~650g Gelierzucker 2:1
- 1300g Erdbeeren (frisch oder TK)
- 1 guter Sprutz Zitronensaft (frisch oder gekauft)
- großer Topf
- Kochlöffel
- Gläser
- Geschirrhandtuch
- Trichter
- Pürierstab o. Kartoffelstampfer

[Hier eingeben]

- Evt. Tücher, Bändsel, Etiketten, etc. zum Verzieren.

Vorbereitung/Nachbereitung:

So wie bei jedem Koch/Backsippabend sollte sich sowohl als Vor,- als auch als Nachbereitung etwas mehr Zeit eingeplant werden. Ansonsten muss das Material mitgebracht werden, gibt aber sonst nichts weiter zu beachten.

Durchführung:

1. Erdbeeren waschen und kleinschneiden.
2. Im Topf mit Zucker + Zitronensaft mischen und zerstampfen/pürieren.
3. Aufkochen. Dabei rühren, dass nix anbrennt!
4. 3 Minuten sprudelnd kochen lassen.
5. Gläser heiß ausspülen und trocknen. Einzeln mit Trichter befüllen, gut zudrehen + auf den Kopf stellen, abkühlen lassen.
6. Evtl. Mit Tüchern, Bändsel, Etiketten etc. verzieren.

Zimtschnecken backen

Alter: jedes Alter

Kategorie: Kochen & Backen

[Hier eingeben]

Dauer: ganzer Sippenabend

Material: Backzutaten

Vor/ Nachbereitung: Die Zutaten müssen vorher eingekauft werden und es muss eine Küche zur Verfügung stehen.

Durchführung:

<u>für den Teig</u>	<u>etwas</u>
<u>Mehl</u>	<u>500 g</u>
<u>warme Milch</u>	<u>250 ml</u>
<u>Margarine oder Butter</u>	<u>75 g</u>
<u>Hefe</u>	<u>25 g</u>
<u>Zucker</u>	<u>70 g</u>
<u>Salz</u>	<u>1 Prise</u>

<u>Für die Füllung</u>	<u>etwas</u>
<u>Margarine oder Butter</u>	<u>40 g</u>
<u>Zucker</u>	<u>50 g</u>
<u>Zimt</u>	<u>0,5 EL</u>

.Margarine zergehen lassen. Milch hinzufügen, die Hefe hineinbröckeln, Zucker, Salz und langsam das Mehl hineinrühren. Den Teig kneten, bis er schön glatt und

[Hier eingeben]

geschmeidig wird. (falls der Teig zu flüssig ist, einfach mehr Mehl hinzufügen) Teig mit einem Küchentuch abdecken und ca. 20 Minuten an einem warmen Ort gehen lassen.

2. Den Teig auf einer gut bemehlten Arbeitsfläche ausrollen. Den ausgerollten Teig mit Margarine (Raumtemperatur) bestreichen. Zucker und Zimt gut miteinander mischen und den Teig damit bestreuen. Von der kurzen Seite her zu einer Wurst aufrollen und in ca. 4 cm dicke Scheiben schneiden. Die Stücke mit der Schnittseite nach unten auf ein mit Backpapier ausgelegtes Backblech legen. Danach die Zimtschnecken im vorgeheizten Backofen bei 250 Grad etwa 10 bis 15 Minuten backen.

r

Klemmbrett



Dauer: 1-2 Sippenabende

Alter: 8-11

Kategorie: Basteln

Material:

- 1 Holzbrett (circa 30 x 40 x 0,5 cm)
- Gummiband (circa 4 mm)

[Hier eingeben]

- Tacker
- Pinsel
- Acrylfarben
- Bleistifte
- Radiergummi
- Zeitungspapier
- Optional: Föhn

Vorbereitung/Nachbereitung:

Der größte Teil der Vorbereitung besteht darin, dass Material zu besorgen. Direkt vor dem Sippenabend muss nur ordentlich Zeitung auf den Tischen ausgelegt werden. Optional wäre es auch klug, die Eltern vorher zu bitten, dass die Sipplinge sich alte Kleidung anziehen, falls beim Anmalen gekleckert wird. Als Nachbereitung sollte sich entweder noch etwas mehr Zeit zum Aufräumen, Tische wischen etc. genommen werden, oder ihr verteilt das Programm auf zwei Sippenabende und räumt mit den Sipplingen gemeinsam auf.

Durchführung:

Als erstes bemalen die Sipplinge ihre Klemmbretter. Tipp: Zuerst weiß grundieren, dann scheint die Farbe später schöner. Dabei aber unbedingt drauf achten, dass die Farbe gut trocken ist! Dann ist der Kreativität der Sipplinge eigentlich keine Grenzen gesetzt. Mit Bleistiften kann vorgezeichnet werden. Es könnten zudem Schablonen gebastelt werden.

Sind die Bretter fertig bemalt geht es weiter. Achtung: Die Farbe muss wirklich getrocknet sein,- schneller geht es durchs Föhnen!

Nun müsst ihr ihn das Ende eurer Gummibänder Knoten machen. Diese tackert ihr nun an der Rückseite der Bretter fest und spannt sie dann schön fest über die Vorderseite, um sie dann erneut an der Rückseite zu befestigen. Nehmt euch am besten etwas, um den Halt nach dem ersten Band einmal auszuprobieren. Nun könnt ihr beliebig viele „Klemmschnüre“ befestigen.

Dann ist das Klemmbrett fertig,- ein perfekter Ort für die Sipplinge, um alle Anmeldungen, Fotos und Erinnerungen der letzten Fahrten aufzuhängen!

Gipsmasken



Dauer: 2-3 Sippenabende

Alter: 8-11

Kategorie: Basteln

Material:

[Hier eingeben]

- Pro Gesicht zwei Gipsbinden
- Vaseline oder eine ähnliche Fettcreme zum Eincremen (reichlich!)
- Schüssel(n) mit lauwarmen Wasser
- Schere
- Zeitungspapier zum Abdecken
- Zopfgummis
- Aquarellfarben o.ä. zum Bemalen der Masken
- Pinsel
- Federn, Perlen und anderes Material zum verzieren
- Kleben

Vorbereitung/Nachbereitung:

Sind die Materialien eingekauft muss direkt vor dem Sippenabend nicht sonderlich viel Zeit eingeplant werden. Die Tische sollten mit Zeitungspapier abgedeckt werden (um sich später das Putzen zu erleichtern). Zudem sollten je nach Anzahl der Sipplinge Schüsseln mit lauwarmen Wasser vorbereitet werden. Nach dem Sippenabend sollte der Raum besonders gut hinterlassen werden. Der Tisch muss geputzt werden und der Boden nach Gips oder Farberesten untersucht. Da sollte sich vielleicht etwas extra Zeit eingeplant werden.

Durchführung:

Für die Durchführung ist es sinnvoll, wenn sich die Sipplinge in Zweierpaare aufteilen.

Die Sipplinge mit langen Haaren sollten sich ihre Haare in einen Zopf oder mit einem Haarreif zurückbinden.

Als Vorbereitung für die Masken muss der Gips in circa 2 cm breite Streifen geschnitten werden.

Danach können die Sipplinge damit beginnen, sich ihr Gesicht ordentlich mit Fettcreme einzucremen. Dies sollte von den Ulanen kontrolliert werden. Besonders wichtig ist dabei der Haaransatz sowie die

Augenbrauen, da sie sonst beim Abnehmen der Maske an dieser kleben bleiben.

Nun kann mit der tatsächlichen Maske begonnen werden. Dafür werden die Gipsstreifen kurz in das Wasser gehalten und dann auf das Gesicht gelegt. Damit die Maske auch stabil ist, sollten 2-3 Lagen aufgetragen werden.

Wichtig: Die Nasenlöcher müssen unbedingt frei bleiben, sonst können die Sipplinge nicht mehr atmen! Außerdem ausgespart könnte die Augenpartie bleiben,- je nachdem wie der Sippling es will.

Nach circa 10 Minuten kann die Maske vorsichtig vom Gesicht abgenommen werden. Dabei kann der Sippling sein Gesicht verziehen um die Maske besser lösen zu können.

Je nach Zeit können die Sipplinge nun ihr Gesicht waschen gehen. Beim nächsten Sippenabend können die Sipplinge ihre Masken dann nach Lust und Laune verziehen.

Weiterführende Ideen:

Beim nächsten Sippenabend (oder direkt danach) könnten alle Masken auf einen Tisch ausgelegt werden und die Sipplinge müssen die Masken jeweils zuordnen.

Im Anschluss an die Masken könnte ein christliches Programm folgen, möglich wäre eine Andacht oder Wacht mit möglichen Thematiken: „Tragen wir im Alltag eine Maske,- zu unserem Glauben stehen,- den Glauben leben// Der Blick hinter die Maske,- wer bist du wirklich,- Identität“ Dazu mögliche Bibelstellen..

- o Sprüche 14,13 „Auch beim Lachen kann das Herz Kummer empfinden, und die Freude endet in Traurigkeit.“
- o 1. Samuel 16,7 „Aber der HERR sprach zu Samuel: Schaue nicht auf sein Aussehen, noch auf seinen hohen Wuchs, denn ich habe ihn verworfen! Denn der HERR sieht nicht auf das, worauf der Mensch sieht; denn der Mensch sieht auf das, was vor Augen ist, der HERR aber sieht das Herz an!“

- o 1. Johannes 1,7 „wenn wir aber im Licht wandeln, wie er im Licht ist, so haben wir Gemeinschaft miteinander, und das Blut Jesu Christi, seines Sohnes, reinigt uns von aller Sünde.“
- o Keine Bibelstelle, dennoch passend (für ältere Sipplinger), das Gedicht „Wer bin ich?“ von D. Bonhoeffer

Essbare Wasserkugeln

Alter:

8-11

Dauer:

Einen Sippenabend

Kategorie: Basteln

Material:

- 1g Natriumalginat
- 5g Calciumlactat
- 1 große Schüssel mit 4 Tassen
- 1 kleinere Schüssel mit Trinkwasser
- 1 weitere Schüssel mit Wasser zum Spülen
- Handmixer
- Gebogene Löffel
- Kelle mit Löchern

Vorbereitung/Nachbereitung

Die Schüsseln mit Wasser füllen und die Utensilien bereitlegen.

1g vom Natriumalginat in die kleine Schüssel mit Wasser geben und mit dem Handmixer gut verrühren. Anschließend muss diese Schüssel 15 Minuten beiseitegestellt werden, um sicherzugehen, dass sich darin keine Luftblasen mehr befinden.

Durchführung:

5g von Calciumlactat in die große Schüssel mit Wasser geben und mit einem Löffel verrühren, bis das Calciumlactat aufgelöst ist.

Sobald sich das gesamte Calciumlactat aufgelöst hat nimmt man den gebogenen Löffel und nimmt mit diesem etwas von dem Natriumalginat-Wasser-Gemisch auf und gibt es vorsichtig in das

Calciumlactat-Bad. Man sollte beobachten können, wie sich eine Kugel formt, da sich eine Geleeschicht bildet. Diesen Vorgang so beliebige Male wiederholen, aber aufpassen, dass die Kugeln im Bad nicht zusammengedrängt werden. Das Bad vorsichtig für drei Minuten umrühren, sodass das Wasser in Bewegung bleibt.

Nach drei Minuten kann man die Wasserkugeln vorsichtig mit der Kelle aus dem Bad nehmen und in die Schüssel mit Wasser zum Spülen geben. Das stoppt die chemische Reaktion. Entnehmen Sie die Kugel wieder mit der Kelle und fertig ist die essbare Trinkwasserkugel.

Papiersterne basteln



Alter:

8-11

Dauer: 1 Sippabend

[Hier eingeben]

Kategorie: Basteln

Material:

- Scheren
- Klebestifte
- Locher
- Papier-Brottüten
- Band für den Transport/zum Aufhängen
- Optional: Tesafilm
- Optional: kleine LED-Teelichter

Vorbereitung/ Nachbereitung:

Vor dem Sippenabend müssen Papiertüten und Band (und Lichter) besorgt werden sowie mehrere Scheren, Kleber, Locher und tesafilm mitgebracht werden. Die Anleitung sollte man sich ausdrucken oder die Schritte sicher kennen.

Beim Nachbereiten muss, außer dem Sauberen Hinterlassen des raumes nichts weiter beachtet werden.

Durchführung:

Für einen Stern braucht man 7 Tüten. Alle Tüten werden mit der langen Seite aneinandergeklebt.

Optional kann man folgende verschiedene Muster reinschneiden:

1. Dreieck: geöffnete Seite links & rechts im 45°-Winkel abschneiden
-> zum Leuchten: zusätzlich ein kleines Dreieck in untere Seite schneiden
2. Obere(offene) Seite als spitzes Dreieck, abgerundet oder asymmetrisch zuschneiden
3. Nicht zu große Einschnitte an den Seitenrändern zusätzlich reinschneiden

Die erste und letzte Papierschicht des Stapels an der oberen Spitze muss nun gelocht werden.

Optional können die Löcher noch mit Tesafilm verstärkt werden.

Nun müssen die Tüten aufgefaltet werden und das Band durch die beiden Löcher gezogen werden.

Optional: je ein Teelicht in die beiden obersten Tüten rechts und links reinlegen (die Flammen sollten zum möglicherweise ausgeschnittenen Hohlraum in der Mitte zeigen)

Zum Verstauen: Band entfernen und den Stapel wieder zusammenfalten

Faschings-/Halloweenmasken



Katze



Tiger



Papagei



Zebra



Eule



Schwein

Alter:

8-11 Jahre

[Hier eingeben]

Dauer:

einen Sippenabend

Kategorie: Basteln

Material:

- Pappteller
- Garn Fäden oder Gummis
- Scheren
- Stifte oder Farben
- Sachen zum Dekorieren der Teller (z.B. Federn, Glitzer, Perlen etc.)

Vorbereitung/Nachbereitung:

Außer dem Einkaufen und Bereitlegen der Materialien und dem Aufräumen danach ist nichts Vor- /Nachzubereiten. Allerdings könnte man für Fasching eher bunte und fröhliche Deko/ Farben und für Halloween eher dunklere einkaufen.

Durchführung:

Jedes Kind bekommt einen Pappteller und kann diesen mit Farben und Dekorationssachen so dekorieren/gestalten wie es möchte. Mit der Schere können Löcher für die Augen und Muster in die Teller geschnitten werden. Als letztes kann man den Garn oder ähnliches mit kleinen Löchern an den Tellerrändern befestigen, sodass man sich die Maske aufsetzen kann.

Kerzen gestalten (v. a. zu Weihnachten)

Alter:

8-11

Dauer:

1 Stunde

Kategorie:

Basteln

Material:

- _ Kerzen
- _ Cutter
- _ Unterlagen
- _ Wachsplatten in verschiedensten Farben
- _ Wachsstifte



Vorbereitung/Nachbereitung

Alles zurechtlegen/ auspacken und am Ende wieder einsammeln.

Durchführung:

Jeder Sippling erhält eine Kerze. Diese kann dann durch einen Wachsstift bemalt und durch ausgeschnittene Formen aus den Wachsplatten verziert werden.

Weihnachtsbasteln

Alter:

8-11

Dauer:

1 Sippenabend

Kategorie: Basteln

Vorbereitung/ Nachbereitung:

Das Material muss mitgebracht werden und der Ulane sollte bestenfalls schon einmal „vor basteln“, um es den Kindern dann sicher zeigen zu können.

Material (Weihnachtskarten) :

- Silberne und Goldene Eddingstifte
- Sternsticker
- Hartes Papier (in mehreren Farben)
- Kugelschreiber
- Weihnachtsgedichte
- Bunte Stifte

Durchführung:

Am besten bringt der Ulane beispielhaft 2-3 Karten mit, damit die Kinder sich diese anschauen können.

Sie können Grußkarten an Oma, Opa,... gestalten. Da steht den Sipplingen frei, wie sie es gestalten, sie können Weihnachtsgedichte draufschreiben, Herzensworte mitgeben, etwas malen. Ganz wie sie mögen.

Material (Tannenbäume)

- Schere
- Quadratisches, grünes Papier

[Hier eingeben]

Durchführung:

<https://www.youtube.com/watch?v=PZe12iT-qz>

Trockenfilzen

Alter:

8-11

Dauer:

1 Sippenabend

Kategorie:

Basteln

Material:

- Filzwole in unterschiedlichen Farben
- Filznadeln (mehr als Sipplinge, oft gehen welche kaputt)
- Kleine Kissen
- Zur Not Pflaster

Vorbereitung/ Nachbereitung:

Als Vorbereitung muss nur das Material gekauft werden.

Durchführung:

[Hier eingeben]

Filznadeln funktionieren so, dass sie sehr dünn sind und unten kleine Widerhaken haben. Bei jedem Stich zieht sie die Wolle durcheinander und sie zieht sich ein wenig fester zusammen. Jeder der Sipplinge kriegt etwas Wolle, ein kleines Kissen als Unterlage und eine Filznadel. Dann können sie sich langsam einarbeiten. Wichtig ist, dass sie sehr konzentriert sind, sonst geschieht schnell mal ein kleines Unglück und sie stechen sich. Deshalb sollten auch Pflaster vorhanden sein. Nun können die Sipplinge kreativ werden und filzen, was sie möchten.

Eier anmalen

Alter:

8-11

Dauer:

1 Sippenabend

Kategorie:

Basteln

Material:

- Ausgepustete Eier
- Wasserfarben
- Wasser
- Glas
- Pinsel
- Zeitungspapier

[Hier eingeben]

Vorbereitung/ Nachbereitung:

Als Vorbereitung muss nur das Material mitgebracht werden. Es lohnt sich einige Wochen vorher die Eltern zu bitten Eier zu sammeln und jeder Sippling sein eigenes Material mitbringen zu lassen. Der Tisch muss zudem mit Zeitungspapier belegt werden. Die Nachbereitung könnte etwas länger dauern, da wahrscheinlich der Tisch und vll. Der Boden gewischt werden muss.

Durchführung:

Die Siplinge können nun die Eier bemalen. Man könnte sich auch überlegen, Pfadfinder Motive auf die Eier zu malen, als Geschenk für die Eltern.

Zahnbürsten-Spritzbilder

Alter:

8-11

Dauer:

1 Sippenabend

Kategorie: Basteln

Material:

- Weißes Papier (möglichst etwas dicker)
- Papier für Schablonen
- optional: Blätter von draußen
- Wasserfarben
- Zahnbürsten
- Zeitung

Vorbereitung/ Nachbereitung:

Als Vorbereitung muss nur das Material besorgt werden und Zeitungspapier aus dem Tisch ausgebreitet werden. Möglicherweise muss danach gewischt werden, deshalb sollte mehr Zeit für die Nachbereitung eingeplant werden. Zudem sollte die Sipplinge sich ältere Klamotten anziehen.

Durchführung:

Zunächst müssen sich die Sipplinge überlegen, wie sie ihre Spritzbilder gestalten wollen. Dazu können sie sich Schablonen malen oder ihr sucht euch Blätter von draußen. Danach wird einfach etwas Farbe auf den Zahnbürsten aufgetragen und mit den Fingern auf das Blatt gespritzt.



AB- Päckchen



Alter:

- 12-15

Dauer:

- Je nach Alter 1-2 / 3-4 Sippenabende

Material:

[Hier eingeben]

- Roter Filzstoff
- Nähgarn & Faden
- Weißer Filzstoff
- Knopf
- Schere
- Evtl. Pflaster o.ä als erster Inhalt

Kategorie: Basteln

Durchführung:

Als erstes muss der rote Stoff, nach dem Nähmuster zurecht geschnitten werden und die unteren beiden Seiten zusammengenäht werden. Dann wird aus dem weißen Filz ein Kreuz ausgeschnitten und auf die Vorderseite des AB- Päckchen,- oder wo es sonst gewünscht ist, genäht. Außerdem muss noch der Knopf angenäht und auf der selben Höhe ein Schlitz in den Deckel geschnitten werden. Nun kann das fertige AB- Päckchen befüllt werden!

Anzünder bauen aus Pappe und Kerzenwachs

Alter:

12-15

Dauer:

Ein Sippenabend

Kategorie:Basteln

Material:

- __ Leere Cola-/Sprite-/Fanta-/Bierdosen
- Kerzen
- Feuerzeug

-__Pappkartons (Klassischer Pappkarton)

Vorbereitung/Nachbereitung

Evtl. Wachs entfernen nach Sippenabend o.
Vorher Zeitung auslegen

Durchführung:

Die leeren Dosen werden etwa bis zum unteren Viertel aufgeschnitten und die Höhe der übrigen Dose (Boden bis unteres Viertel) wird als Breite für die Pappstreifen genutzt.

Man schneidet den Pappkarton in 7-10cm lange Streifen (jeder Sippling für sich oder mit Hilfe der Sippenführer). Wenn man ca. 5 +-1 Streifen hat, kann man diese aufeinanderlegen und einrollen, sodass sie zusammen und wie eine Schnecke eingerollt in den Boden der Dose passen und der Raum sie fixiert. Es sollte so viel wie möglich mit Pappe ausgefüllt sein.

Daraufhin zündet man eine Kerze an und hält sie schräg über die Dose, damit das Wachs auf die Papprolle tropft und möglichst den Boden der Dose erreicht. Man benutzt so viel vom Kerzenwachs wie man für nötig hält. Wenn man fertig ist, kann man die mit Wachs vollgetriefte Papprolle aus der Dose entnehmen und man hat einen Super-Duper Papp-Wachs Anzünder, der einem beim Anzünden eines Feuers helfen kann und sehr sehr gut brennt.

Sippen Chronik

Alter:

12-15

Dauer:

1 Sippenabend, danach regelmäßig nach Fahrten

[Hier eingeben]

Kategorie: Basteln

Material:

- Schönes Album (Gusti Leder in der Sternschanze hat sehr schöne)
- Stifte
- Bastelmaterialien (Tesafilm, Klebe, Schere etc.)
- Optional: Kamera
- Fotos

Vorbereitung/ Nachbereitung:

Als Vorbereitung muss das Album gekauft werden. Außerdem sollten Fotos von der Sippe ausgedruckt werden und Bastelmaterialien mitgebracht werden.

Durchführung:

Bei der Gestaltung der Sippen Chronik stehen der Sippe eigentlich alle Möglichkeiten des Kreativen Schaffens offen. Ist die Sippe gerade erst gegründet könnte zum Beispiel eine Strichliste angeführt werden, wie oft jeder Sippling auf Fahrt war. Steckbriefe oder eine Seite mit Zitaten aus der Sippe sind andere Ideen. Zudem können Fotos der Fahrten sowie ein Fahrtentagebuch angelegt werden.

Pfadfinder Kalender

Alter: 12-15

[Hier eingeben]

Erst, wenn die Sippe mind. 12 Fotos hat

Dauer:

1-2 Sippenabende (je nachdem, ob die Sippe gemeinsam die Fotos ausdrucken geht)

Kategorie: Basteln

Material:

- Pro Kind ein Kalender zum Selbst basteln (Budni)
- Stifte
- Schere
- Klebe
- Fotos

Vorbereitung/ Nachbereitung:

Als Vorbereitung muss nur das Material besorgt werden. Die Fotos könnten auch bei einem Sippenabend zuvor, gemeinsam ausgedruckt werden. Dann könnten sich die Sipplinge unterschiedliche Bilder aussuchen. Dann wird das Ganze noch persönlicher!

Durchführung:

Der Kalender kann ganz individuell beklebt und nach Belieben auch beschriftet werden. Der Kalender eignet sich Hervorragend als Geschenk und kann deshalb gut an einem/ zwei Sippenabenden vor Weihnachten gemacht werden.

.

Bibel bemalen und einschlagen,
Lesezeichen bauen



Alter:

jedes Alter

Dauer:

ca. 3 Sippenabende

Kategorie: Basteln

Material:

- A3 / A4 Papier
- (Farben (Stifte oder Acrylfarben)
- Bibel (die eigene der Sipplinge)
- Selbstklebende Folie
- Für das Lesezeichen: Pappe und Band (5mm breit)

Vorbereitung/Nachbereitung:

[Hier eingeben]

Die Materialien müssen gekauft werden und es muss die Woche vorher angesagt werden, dass die Sipplinge ihre Bibeln mitbringen sollen.

Durchführung:

Die Sipplinge bringen ihre persönliche Bibel mit und messen zunächst die Größe des Papiers aus, welches sie benötigen um die Bibel vollkommen zu umschlagen. Dieses schneiden sie zu und bemalen es anschließend. Die fertige Bibelhülle kleben sie auf ihre Bibel. Zuletzt wird dies noch mit einer selbstklebenden Klarsichtfolie versiegelt und so haltbarer gemacht.

Wer noch Zeit und Lust hat kann sich ebenfalls im selben Prinzip noch ein Lesezeichen bauen. Hierfür wird etwas Pappe bemalt (entweder mit einem Bild, oder aber ein Farbregister zum Bibellesen oder eine Methode (LEBE/5 Finger) ausgeschnitten und in der Mitte gefaltet. In den Knick wird innen das Band festgeklebt.

Gerne den Sippenabend damit verbinden das Bibellesen im Allgemeinen zu thematisieren und eine Methode an die Hand geben, wie die Sipplinge beim Lesen für sich persönlich etwas mitnehmen.

Methode zum Bibellesen (gerade für Kinder)

1. LEBE
 1. Lesen
 2. Erinnern
 3. Beten
 4. Erleben

Jutebeutel

Alter:

Jedes Alter

[Hier eingeben]

Dauer:

1 Sippenabend

Kategorie: Basteln

Material:

- Jutebeutel
- Stoffmalfarben/ Stoffmalstifte (gibt es zB bei Dm, empfehlen sich)
- Bleistifte

Vorbereitung/ Nachbereitung:

Als Vorbereitung muss nur das Material eingekauft werden. Ansonsten sollte besonders beim Arbeiten mit Farbe anstelle von Stiften etwas mehr Zeit zur Nachbereitung eingeplant werden.

Durchführung:

Die Sipplinge bemalen die Jutebeutel zunächst mit Bleistift und skizzieren sie vor. Dabei kann sich überlegt werden ob man als Sippe etwas gemeinsam malt und den Rest jeder individuell. Dann können die Jutebeutel gemalt werden und perfekt mit auf Fahrt beispielsweise als Beutel fürs Schwimmbad benutzt werden.

Seife

Alter:

Jedes Alter

Dauer:

1 Sippenabend

Kategorie:

Basteln

Material:

- Kernseife (eine pro Person)
- Reiben
- Heißes Wasser

[Hier eingeben]

- Backaromen zum Bedurften
- Keksformen
- Schüsseln
- Tütchen

Vorbereitung/ Nachbereitung:

Als Vorbereitung muss nur das Material besorgt werden. Das Putzen kann, je nach Sippe, etwas länger dauern.

Durchführung:

Als erstes müssen die Sipplinge die Kernseife in Schüsseln raspeln. Dazu wird dann etwas heißes Wasser gegeben. Die Masse kann dann geduftet werden, dazu werden beliebig Backaromen hinzugegeben. Nun wird die Masse in die Keksformen gegeben und härten in ihnen aus.

Sippen T-shirts

Alter:

Jedes Alter

Dauer:

[Hier eingeben]

1 Sippenabend

Kategorie: Basteln

Material:

- Textilstifte (Dm oder Amazon)
- Pro Sippling ein T-shirt
- Bleistifte/ Papier für Schablonen
- Weißes Papier

Vorbereitung/ Nachbereitung:

Als Vorbereitung muss nur das Material besorgt werden. Einen Sippenabend vorher, sollten die Sipplinge nach ihren Größen gefragt werden, ansonsten könnte das Einkaufen schwierig werden.

Durchführung:

Die Sipplinge überlegen sich zunächst, wie sie die T-shirts als Sippe gestalten wollen. Das können sie entweder auf weißem Papier machen oder direkt auf den T-Shirts. Es könnten auch Schablonen gemacht werden, um das Ganze noch einheitlicher zu gestalten.

Tassen bemalen/ Pfadfinder Becher

Alter

[Hier eingeben]

Jedes Alter

Dauer:

1 Sippenabend

Kategorie: Basteln

Material:

- Tassen (entweder einfache von beispielsweise Ikea oder etwas pfadfinderischer von Globetrotter)
- Porzellanmalstifte (Amazon, Idee)

Vorbereitung/ Nachbereitung:

Als Vorbereitung muss nur das Material besorgt werden.

Durchführung:

Zunächst müssen sich die Sipplinge überlegen, wie sie ihre Tassen gestalten möchten. Es können auch gut Sippen Tassen/ Becher erstellt werden. Danach können sie ihrer Kreativität freien Lauf lassen.

Kothen und Jurten basteln

Alter: jedes Alter

Dauer: Ein ganzer Sippenabend

Kategorie: Basteln

Material: Schwarze Pappe, Papier, stift, Schere, Zahnstocher, Klebe

Vor/ Nachbereitung: Die Schablonen müssen vorher heruntergeladen und ausgedruckt werden.

Durchführung :

1) Druckt euch die Bastelvorlage aus. Ihr könnt die einzelnen Seiten auch mehrfach ausdrucken wenn ihr größere Konstruktionen bauen wollt.

2) Klebt die einzelnen Teile auf Pappe und schneidet sie aus.

3) Klebt die Teile aneinander und baut eure Schwarzzeltkonstruktion.

Obstsalat

Alter: 8-11

Kategorie: Spiel

Dauer: 5-15 Minuten

Material: Stuhlkreis mit einem Stuhl zu wenig

Vor/ Nachbereitung: Keine

Durchführung:

Alle Mitspieler sitzen in einem Stuhlkreis, ein Stuhl wird raus genommen und der Spieler, ohne Stuhl, steht in der Mitte. Jeder bekommt eine Obstsorte zugeteilt, die Anzahl der Sorten sollte je nach Anzahl der Spieler variieren, sodass mindestens 3. Leute zu einer Sorte gehören. Der Spieler in der Mitte sagt nun irgendeine Sorte, alle Spieler, die dieser Sorte angehören, stehen auf und versuchen, sich so schnell wie möglich einen neuen Platz zu suchen. Der Spieler in der Mitte versucht das selbe. Jetzt ist der Spieler, der keinen Platz bekommen hat in der Mitte. Es kann auch Obstsalat gerufen werden, dann müssen alle Spieler sich einen neuen Platz suchen.

Museumswärter

Alter: 8-11

Dauer: 10-20 minuten

Kategorie: Spiel

Materialien: evtl. Stühle

Vor/ Nachbereitung: Keine

Durchführung:

Eine Person geht nach Draußen. Die anderen suchen sich irgendeine Position aus, in der sie still stehen bleiben, dabei können auch Stühle oder Tische mit einbezogen werden. Diese Spieler sind die Statuen im Museum. Sobald alle sich für eine Position entschieden haben, wird die Person wieder reingerufen. Sie ist der Museumswächter, der Nachts durch das Museum geht und aufpasst. Dreht der Museumswächter eine Statue nun den Rücken zu, darf diese sich bewegen und ihre Position verändern. Bemerkt der Museumswächter dies, fliegt die Person raus und setzt sich an den Spielrand. Der Wächter kann die Statuen auch bewegen, sodass sie sich in eine andere Position begeben, allerdings nicht in Positionen, die schwer zu halten sind. Das Ziel der Statuen ist es, den Wärter zu berühren. Dieser muss somit noch stärker aufpassen und das Spiel wird noch spannender.

Auf den Tisch des Hauses kommt...

Alter: 12-15

Kategorie: Spiel

Dauer: 15-20 Minuten

Material: nichts

Vor/ Nachbereitung: keine

Durchführung: Zu Beginn kann das Spiel auf den Tisch des Hauses gespielt werden. Hierfür fängt der jeweilige Ulane an und sagt: „Auf den Tisch des Hauses kommt...“ Dann kann ein Gegenstand, z.B. Kluff genannt werden. Die Kinder müssen losrennen und diesen Gegenstand suchen und vor die Kamera halten. Die Person, die als letztes den Gegenstand gezeigt hat macht weiter und sagt den nächsten Gegenstand an.

Das Spiel mit den Sinnen

Alter:

12-15

Dauer:

1 Sippenabend

Kategorie: Spiel

Material:

- Ohrstöpsel
- Schlafmasken

Vorbereitung/ Nachbereitung:

Als Vorbereitung wäre es lediglich lohnenswert sich etwas mit dem Thema der Sinne sowie Behinderungen auseinander zu setzen.

Durchführung:

Die Idee des Programms ist es, dass jeder 2. Sippling für eine Stunde eine „Behinderung“ bekommt. Das funktioniert am Besten mit Ohrstöpsel und/oder Schlafmasken für die Augen. Jeder der Sipplinge, die keine „Behinderung“ haben, wird einem anderen zugeteilt als Helfer. Es ist sinnvoll den Sippenabend über ein Brettspiel o.ä. zu spielen, damit die Bedingungen realistischer sind. Damit soll behandelt werden, wie sich eine solche Behinderung anfühlen könnte und das Verständnis der Sipplinge erweitert werden. Es sollte darauf geachtet werden, dass das Ganze nicht zu lächerlich gemacht wird und die Sipplinge wirklich reflektieren, wie sie sich fühlen, was sich verändert und wie/ob sich auch die anderen Sinne im Laufe der Stunde verändern. Am Ende des Sippenabends sollte sich Zeit genommen werden sich darüber zu unterhalten und ein paar Fragen zu stellen.

Kotzendes Känguru

Alter: 12-15

Dauer: 10-15 Minuten

Kategorie: Spiel

Material: Nichts

Vor/ Nachbereitung: Keine

Durchführung: Alle Spieler stehen in einem Kreis , einer steht in der Mitte. Dieser deutet nun auf eine Person im Kreis und sagt etwas, dass diese und ihre Nachbarn tun müssen. Macht einer der drei einen Fehler oder reagiert verzögert, muss dieser in die Mitte und die Person, die vorher dort war, nimmt seinen Platz ein.

Kotzendes Känguru: Der Spieler in der Mitte bildet mit seinen Armen einen Kreis vor sich, die beiden Nachbarn tun so, als würden sie sich darin übergeben .

Toaster: Spieler in der Mitte hüpfte auf und ab, die beiden Nachbarn halten ihre Arme um ihn, als wäre er ein Toast, das aus dem Toaster springt.

Mixer: Der Spieler in der Mitte hält die Hände über die Köpfe der beiden Nachbarn, diese drehen sich

Waschmaschine: Die beiden Nachbarn bilden mit den Armen einen vertikalen Kreis um den Spieler in der Mitte, dieser steckt seinen Kopf dadurch und dreht ihn rundherum, wie im Schleudergang einer Waschmaschine.

Gordischer Knoten

Alter: 12-15

[Hier eingeben]

Dauer: 15-20 Minuten

Kategorie: Spiel

Material: Keins

Vor/ Nachbereitung: Keine

Durchführung: Alle Spieler stellen sich in einem sehr engen Kreis, machen die Augen zu und greifen blind um sich, bis jeder in beiden Händen genau eine andere Hand hat. Dann machen alle die Augen wieder auf. Nun müssen alle zusammen versuchen, den so entstandenen Knoten zu entwirren, ohne sich loszulassen. Alternativ kann auch ein Mitspieler vorher raus gehen und muss dann den Knoten alleine lösen, nur per Ansagen, und die anderen haben weiterhin die Augen geschlossen.

Werwolf

Alter: jedes Alter

Kategorie: Spiel

Dauer: ganzer Sippenabend

Material: Werwolf Karten (Gekauft oder Selbstgebastelt)

Vor/ Nachbereitung: keine

Durchführung: Das Konzept des Spiels ist, dass die Spieler in einem Dorf leben, das Nachts von Werwölfen heimgesucht wird, die sich pro Nacht ein Opfer aussuchen.

Jeder Spieler bekommt eine Rolle zugeteilt, die sie den anderen aber nicht erzählen

[Hier eingeben]

dürfen. Der Spielverlauf wird vom Spielleiter/ Erzähler erklärt. Hierbei sollte alles möglichst theatralisch und aufregend gestaltet werden. Jede Nacht gibt es den gleichen Ablauf: das Dorf schläft ein, die Werwölfe und eventuelle Sonderrollen erwachen nacheinander, erledigen ihre Aufgaben und schlafen wieder ein. Am nächsten Morgen erwacht das Dorf ohne die Leute, die in der Nacht gestorben sind. Dann haben die Spieler jede Runde die Möglichkeit , Verdächtige an zu klagen, über die dann abgestimmt wird . Das sollte auf drei Anklagen pro Runde beschränkt werden, damit der Prozess nicht zu lange dauert. Das Spiel kann mit Karten oder ohne Karten gespielt werden, beim letzteren sollte sich der Spielleiter die Rollen jedoch auf schreiben, damit niemand vergessen wird.

Charaktere: Werwölfe: Schnappen sich pro Nacht einen Dorfbewohner

Hexe: Hat einen Heiltrank(heilt das Opfer der Werwölfe) und einen Tötungstrank(Tötet einen beliebigen Mitspieler)

Seherin: Kann pro Nacht unter eine Karte schauen

Amor: Verliebt zu spielbeginn zwei Rollen miteinander(Wenn einer der beiden stirbt, stirbt der andere auch, wenn nur die beiden übrig sind, haben sie gewonnen)

Partygast: Sucht sich pro Runde einen Mitspieler aus, bei dem er die Nacht verbringen will(Wenn diese Person getötet wird, so stirbt der Partygast auch, wird der Partygast jedoch angegriffen, überlebt er)

Blinzeln Mädchen: Darf gucken während die Werwölfe wach sind, allerdings ohne, dass diese es mitbekommen.

Jäger: Kann sich beim Tod eine Person aussuchen, die er mit in den Tod mitnehmen kann.

Leibwächter: Sucht sich pro Runde eine Person aus, welche er beschützen möchte. (Diese Person kann dann nicht von den Werwölfen getötet werden)

Bürgermeister: Wird nach der ersten Runde gewählt und hat doppeltes Stimmrecht bei der Anklage.

Evolution

Alter: Jedes Alter

Dauer: 10-20 Minuten

Kategorie: Spiel

Material: Keins

Vor / Nachbereitung: Keine

Durchführung: Es gibt sechs Stufen, in denen sich die Spieler durch Schere-Stein- Papier bewegen können. Allerdings darf man nur mit jemanden spielen, der sich auf derselben Evolutionsstufe, wie man selbst befindet, wie man selbst. Wenn man verliert, geht man eine Stufe zurück(Außer bei der Untersten), wenn man gewinnt geht man eine Stufe höher.

Amöbe: Man läuft in der Hocke und macht mit den Armen hops bewegungen

Fisch: Man Schwimmt mit den Armen und sagt blub

Huhn: Man flattert wie ein Huhn und macht Hühnergeräusche

Affe: Man läuft rum wie ein Affe und macht Affengeräusche

Mensch: Man hat einen aufrechten Gang und grüßt freundlich

Pfadfinder: Man ist noch cooler als der Mensch, geht aufrecht und grüßt mit dem Pfadfindergruß und Gut Pfad!

Ninja

Alter: jedes Alter

Dauer: 20 Minuten

Kategorie: Spiel

Material: Keins

Vor / Nachbereitung: Keine

Durchführung: Alle Spieler stehen im Kreis. Auf drei müssen alle sich in eine Ninja Position stellen. Nun geht es reihum, die Abfolge ist immer gleich. Wenn man an der Reihe ist, darf man eine zusammenhängende Bewegung ausführen, nach der man in der Position stehen bleiben muss. Das Ziel ist es, die anderen Mitspieler an der Hand oder am Handgelenk zu berühren, sodass diese Hand aus dem Spiel ist und hinter den Rücken gehalten werden muss. Wenn beide Hände raus sind, ist der Spieler raus. Der angegriffene Spieler darf ebenfalls eine zusammenhängende Bewegung ausführen, um dem Angriff aus zuweichen. Allerdings hat er nur eine Ausweichbewegung, auch wenn er diese zu früh gemacht hat und noch gar nicht angegriffen worden ist. Der Angegriffene Spieler darf nun den nächsten Mitspieler angreifen. Gewonnen hat der Spieler, der am Ende übrig ist.

Spinnennetz kennenlernenspiel

Alter: Jedes Alter

Dauer: 30 Minuten, gut für neue Sippen

Kategorie: Spiel

Material: Wollknäuel

Vor / Nachbereitung: Stuhlkreis

Durchführung: Alle Spieler sitzen im Stuhlkreis. Der Spielleiter hat das Wollknäuel in der Hand und beginnt, in dem er es einer anderen Person zuwirft, während er das Ende in der Hand behält und eine Frage stellt, Z.B. : „Was ist deine Lieblingsfarbe?“ oder „Wohin willst du mal in den Urlaub?“. Der Person der das Knäuel zu geworfen wurde, beantwortet die Frage und wirft das Knäuel weiter. Auch diese Person behält ein Stück Wollknäuel in der Hand. Das Knäuel sollte möglichst kreuz und quer durch den Raum geworfen werden, sodass eine Art Spinnennetz entsteht, wenn alle Spieler die Fragen beantwortet haben.

Spinnennetz vertrauensspiel

Alter: jedes Alter

Dauer: Ganzer Sippen Abend

Kategorie: Spiel

Material: Wolle, zwei Bäume

Vor/ Nachbereitung: Das Netz sollte vorher gründlich gespannt werden. Das Spiel sollte am Ende reflektiert werden

Durchführung: Zwischen zwei eng stehende Bäume wird ein Spinnennetz gespannt. Dieses Netz sollte die selbe Anzahl an Löchern, wie Mitspieler haben. Hierbei werden Löcher in ganz verschiedenen Höhen und Größen entstehen, was durchaus gewollt ist. Die Gruppe muss nun zusammen arbeiten, denn alle Spieler müssen von einer Seite, auf die Andere durch das Netz gebracht werden. Hierbei müssen die Spieler durch die Löcher gehen, ohne die Wolle mit ihrem Körper zu berühren. Schaffen die Personen es auf die andere Seite, können sie von dort aus mit helfen, auch andere rüber zu bringen. Ziel ist es alle durch die Löcher auf die andere Seite zu bringen. Allerdings darf jedes Loch nur einmal pro Person genutzt werden. Berührt einer der Spieler das Netz mit einem Körperteil müssen alle Spieler zurück auf die Anfangsseite, auch die die es schon rüber geschafft haben. Die Gruppe muss gut zusammenarbeiten und vor allem auch Spieler hochheben, um sie durch die oberen Löcher zu bekommen. Das Team wird nach und nach erkennen, welche Strategien sich lohnen und welche nicht. Das Spiel ist vor allem ein Vertrauens und Teamwork spiel bei dem der Ulane nicht mitspielen soll, und nur beobachten soll. Die Sippen dynamik und der Zusammenhalt soll durch dieses Spiel gefördert werden. Das Spiel ist zu ende, wenn es alle auf die andere Seite geschafft haben. Manche Gruppen werden dieses Spiel auch nicht schaffen, sie haben dann den ganzen Sippe Abend Zeit dafür. Am Ende des Sippen Abends, egal ob die Sippe es geschafft hat oder nicht, kann das Spielgeschehen noch einmal von allen reflektiert werden und auch der Ulane kann seine Beobachtungen teilen.

Zip Zap

Alter: jedes Alter

Dauer: 20 Minuten

Kategorie: Spiel

Material: Nichts

Vor/ Nachbereitung: Keine

[Hier eingeben]

Durchführung: Alle Spieler sitzen in einem Stuhlkreis, außer einem, der in der Mitte steht und keinen Stuhl hat. Dieser zeigt jetzt willkürlich auf andere Personen im Kreis. Sagt er dabei „Zip“, muss diese Person den Namen ihres linken Nachbarn sagen, bei „Zap“ den Namen des rechten und bei „Zip- Zap“ stehen alle auf und suchen sich möglichst schnell einen neuen Platz, wobei der Spieler in der Mitte ebenfalls versucht einen Platz zu bekommen. Zögert jemand oder sagt den Falschen Namen, muss er in die Mitte.

Kerzen ziehen

Alter: 8-11

Kategorie: Werken

Dauer: ganzer Sippenabend

Vor/ Nachbereitung: Material besorgen, Sicherheitsvorkehrungen treffen

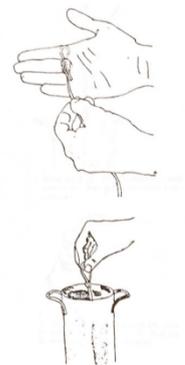
Material:

- Kerzenwachs, Reste aus abgebrannten Kerzen oder Wachsplatten
- Dochte (Baumwolle)
- Dosen/tiefer Topf/ausrangiertes Koschi als Behälter zum Ziehen und Erwärmen
- Feuer/Gaskocher um das Wachs immer geschmolzen zu behalten

Kerzen ziehen bringt Spaß, beruhigt und macht auch später noch Freude. Hier also eine Anleitung, wie man auf Fahrt oder am Sippentag Kerzen ziehen kann.

Durchführung:

Den Docht auf eine gute Länge zwischen 20 und 25 cm schneiden und in das eine Ende einen kleinen Palstek oder einen Slipstek knoten, damit der Docht nicht aus der Hand fällt.



[Hier eingeben]

Das erste Eintauchen in den Topf tut man langsam, damit der Docht dabei möglichst gerade bleibt.

Der Docht muss sich jetzt mit dem Wachs vollsaugen, wenn man dies nicht zulässt, kann die Kerze später abrutschen.

Wenn der Docht nicht gerade ist, kann er nun per Hand gestreckt werden.

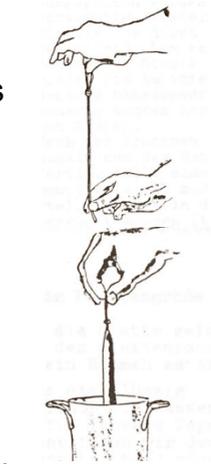
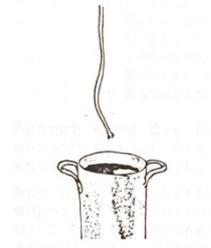
Wenn die Kerze jetzt gerade ist kann man weiter ziehen, das Prozedere ist hinein tunken, raushole, neben der Wärmequelle abkühlen und festigen lassen und wieder von vorne. Das Abkühlen dauert so 5 bis 7 Sekunden, es lohnt sich aber auch zwischendurch eine längere Pause zu machen, wo man die Kerze aufhängt um diese richtig fest werden zu lassen.

Wenn die Kerze dick genug ist kann sie endgültig abkühlen und der überstehende Rest am unteren Ende kann mit einem Messer oder Faden entfernt werden. Nun muss nur noch ein guter Kerzenständer gebaut werden.

Hinweise:

Wenn der Docht zu dick ist kann die Kerze sehr rußen und man muss den Docht dauern abschneiden um eine normale Verbrennung zu haben also auf eine Dicke von 1,5-2,5 mm achten.

Um das restliche Wachs aus dem Behälter zu bekommen eignet sich ausbrennen oder man benutzt den Behälter einfach nächstes Mal nochmal.



Knotenbrett

Alter:

12-15

[Hier eingeben]

Dauer:

1-2 Sippenabende

Kategorie:Werken

Material:

- ein Holzbrett (etwa 20cm x 40cm oder nach Anzahl der Knoten; man kann natürlich auch andere Untergründe benutzen, z.B. Kork)
- Band/Seil (Länge und Art variiert je nach Knoten)
- kleine Nägel (zum Befestigen der Knoten)
- zur Beschriftung: Stifte / kleine Zettel/ LötKolben

Vorbereitung/ Nachbereitung:

Als Vorbereitung muss nur das Material besorgt werden.

Durchführung:

Als erstes müssen die Sipplinge drauflos knüpfen und so viele Knoten, wie sie schon können binden. Sind sie schon dabei, können sie auch direkt alte Knoten wiederholen,- oder einen neuen üben. Spiele wie „Wer bindet am schnellsten einen Palstek hinterm Rücken“ o.ä. passen auch gut.

Dann ist es an der Reihe die Knoten schön auf dem Knotenbrett anzuordnen.. Vor dem Befestigen der Nägel solltet ihr euch aber überlegt haben, wie ihr sie später beschriften wollt. Auf ein Holzbrett könnten die Knotennamen zum Beispiel gelötet werden, das sollte gemacht werden, bevor die Knoten befestigt werden. Auch mit Stiften direkt auf dem Holz oder mit schönen Etiketten, ist es durchfall sinnvoll erst zu beschriften und dann erst die Knoten zu befestigen.

Dann können die Knoten mit kleinen Nägeln auf dem Knotenbrett befestigt werden. Als Verzierung könnte zusätzlich noch eine Schnur außenrum befestigt werden.

Selbstgemachte Lagerfeuer-/Ofenanzünder

Alter: 12-15

Kategorie: Werken

Dauer: Ganzer Sippenabend

Material: Ausgewählte Art des Anzünders

Vor/ Nachbereitung: keine

Durchführung:

Anzünder erweisen sich oft als hilfreich, weil die restlichen Taschentücher oder der Müll von den zuvor vernaschten Süßigkeiten oft zu einem ernüchternden Ergebnis führt – kein Feuer.

Hier also eine Anleitung, wie man auf Fahrt Anzünder selber und umweltfreundlich herstellen kann.

Baumharz:

Baumharz also vor allem Fichten- oder Kiefernharz ist sehr leicht zu gewinnen. Einfach mit einem Messer von dem Baum abschneiden, dabei aber darauf achten ihn nicht anderweitig zu verletzen(!). Das Harz kann dann in ein Stück Papier oder ein paar Holzspäne eingewickelt und entzündet werden.



Kienspäne:

Als Kien bezeichnet man sehr harzreiches Holz von Nadelbäumen, meist von der Fichte, da diese eh recht harzhaltig ist. Hierfür muss man gespaltenes Holz suchen, und in kleine Stifte spalten, die dann mit dem Messer geschnitzt werden um den Span zu erhalten, wenn man einfach anzünden kann.



Präparierter Kiefernzapfen:

Hierfür muss man einen durchgetrockneten Kiefernzapfen finden, dieser wird dann in Bienenwachs (ist umweltfreundlicher in der Herstellung als normales Kerzenwachs aus Erdöl) getaucht und kann direkt oder auch später zum Entzünden genutzt werden. Um das Wachs flüssig zu bekommen eignet sich eine Dose vom Mittagessen, die ausgewaschen wurde.



Birkenrinde:

Ein Klassiker, kann gut von toten Bäumen einfach abgenommen werden und brennt wegen der ätherischen Öle sehr gut und auch in einem feuchten Zustand.



[Hier eingeben]

Kerzen ziehen Anleitung 2

Alter:

Jedes Alter

Kategorie: Werken

Dauer:

Einen Sippenabend

Material:

- Kerzenwachs-Pellets
- Dochte (Flachdichte, 3 x 9 F)
- Kerzenfarben
- Längliche Konservendosen (z.B. Würstchendosen)
- Kochtopf mit Wasser
- Gaskocher oder Herd

Vorbereitung/Nachbereitung

Weil das Programm relativ aufwendig ist, sollte sich vorher und nachher Zeit eingeplant werden.

Durchführung:

Die Wachspellets werden (evtl. mit der entsprechenden Farbe versehen) vorsichtig im Wasserbad erhitzt. Dabei sollte durchgehend ein Ulane, da sich Kerzenwachs extrem leicht entzünden kann!

Währenddessen können die Dochte bereits auf die gewünschte Länge zugeschnitten werden. An einem Ende zudem eine Schlaufe in den Docht knoten, an welcher die Kerze später festgehalten und aufgehängt werden kann. Sobald das Wachs geschmolzen ist, wird der Docht einmal für 30 Sekunden in das Wachsbad eingetaucht. Bei allen folgenden Schritten wird der Docht dann jeweils für eine Sekunde in das Wachs getaucht und anschließend 30 Sekunden an der Luft getrocknet. Dies wird so lange wiederholt, bis die gewünschte Kerzendicke erreicht ist. Durch das Eintauchen in Wachsbehälter mit verschiedenen Farben können schöne Musterungen erzeugt werden. Sollte sich der Docht zwischendurch kräuseln,

kann er einfach wieder gerade gezogen werden. Abschließend werden die Kerzen z.B. an einem Haken aufgehängt und getrocknet.

Stammeshalstuchringe

Alter: jedes Alter

Aber Pfadfinder Alter (die Verlier Gefahr ist sonst zu hoch)

Dauer:

3 Sippenabende

Kategorie:Werken

Material:

- Kupferrohr (Baumarkt)
- Metallsäge (Werkkammer)
- Metallschleifpapier (800, 600 und 300 Stärke, ca. 0,70 € / Blatt)
- Metallpolitur (ca. 3-4 € pro Tube)
- Sauberes Tuch (altes T-Shirt o.ä.)
- Stammes Emblems (Stück 6 €, dieses ist selbstklebend)
- Edding-Stift (wasserfest)

Durchführung

1.Aus einem Kupferrohr den gewünschten Halstuchring auf der einen Seite schräg heraussägen.

Achtung: Möglichst wenig Kratzer machen, die sind im Nachhinein schwer zu beseitigen. Unbedingt in das Innere jedes Ringes die Initialen des jeweiligen Siplings hereinschreiben! Sonst entsteht Verwechslungsgefahr, weil diese Arbeitsanleitung mehrere Sippenabende umfasst.

2.Die Kanten und Ränder des Rohlings samtweich schleifen, mit einem groben Schleifblatt. Achtung, auf der Außenfläche des

Halstuchrings nur in eine Richtung abschleifen, von oben nach unten.

3.Abschleifen, bis der Ring einen helleren Farbton annimmt. Allein dieser Arbeitsschritt dauert zusammen mit Arbeitsschritt 1. einen ganzen Sippenabend, wenn man es richtig macht.

4.Anschließend mit dem nächst feineren Schleifblatt die Außenfläche des Halstuchringes in der selben Richtung wie in Punkt 2 bearbeiten. Danach mit dem feinsten Schleifblatt Schritt 3. wiederholen. Achtung: Es muß wirklich das allerfeinste Schleifblatt sein, was es im Baumarkt zu kaufen gibt. Dies ist so fein, das es sich fast gar nicht mehr rau anfühlt von außen.

5.Anschließend auf das saubere Tuch etwas Metallpolitur auftragen und den Ring von allen Seiten sorgfältig polieren. Möglichst die gleiche Richtung aus den Schritten 3. und 4. beibehalten. Diesen Arbeitsschritt mehrere Male sauber wiederholen. Am Ende dieses Arbeitsschrittes muß der Ring von allen Seiten her glänzen und überall den gleichen, hellstimmernden Farbton aufweisen. Wenn dies nicht der Fall ist, Arbeitsschritt 4. wiederholen (in Ausnahmefällen Arbeitsschritt 3.).

6.Nun sollten die Halstuchringe von den Sippenführern kontrolliert werden. Kleine Fehler beheben lassen!
Und denkt daran: Man kann nicht zu viel abschleifen!

Nach Fertigstellung dieser Arbeitsanweisung sollte der Halstuchring von den Sippenführern eingesammelt werden. Das Aufkleben des Stammesemblems sollte separat erfolgen und auf gar keinen Fall „mal so eben schnell zwischen Tür und Angel“ erfolgen. Am besten ist es, wenn sich die Sippenführer gemeinsam treffen und das Stammesemblem auf die Halstuchringe aufkleben.

Das Aufkleben des Stammes Emblems:

1.Der Halstuchring muß in jedem Fall fettfrei sein. In der Metallpolitur ist Fett enthalten. Mit einem sauberen Tuch sollte jeder Ring von den Sippenführern von allen Seiten gereinigt werden. Achtung: Das Emblem klebt nicht oder nur schlecht auf Fettresten.

2. Nun kann das Emblem auf der vorderen Seite zentriert (horizontal und vertikal) aufgeklebt werden. Dabei ist zu beachten, daß das Stammeszeichen richtig herum aufgeklebt wird (beide Dornen nach unten). Dieser Arbeitsschritt erfordert Millimeterarbeit und eine ruhige Hand.

3. Prüfen, ob in jedem Halstuchring ein Namens Kürzel des jeweiligen Sipplings eingetragen wurde. Denkt daran, irgendwann wird der halbe Stamm einen solchen Ring besitzen und auch der ein oder andere seinen verlieren...

Der Stammes Halstuchring ist nun fertig und kann an die Sipplinge ausgegeben werden. Dabei sollte es eventuell einen feierlichen Anlass geben, wie z.B. die nächste Aufnahme o.ä.

Kerzenhalter für die Kothe oder Jurte zum selbstbauen

Alter: jedes Alter

Kategorie: Werken

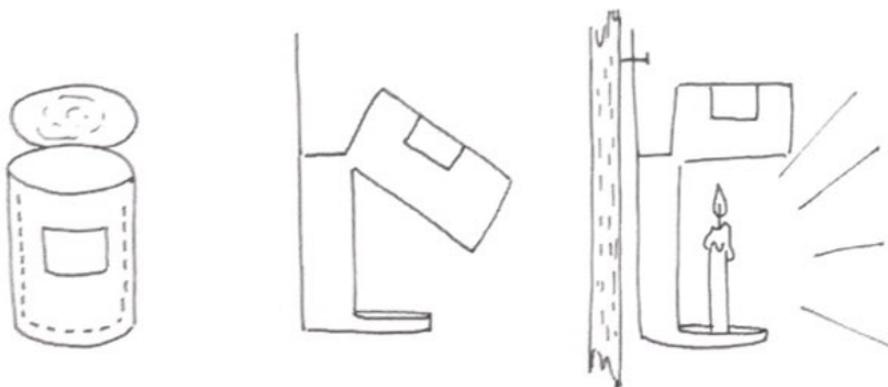
Dauer: ganzer Sippenabend

Vor/ Nachbereitung: Material beschaffen

Material: Blechdose, Blechschere, Wachs, Faden, schraube

Durchführung:

Variante 1



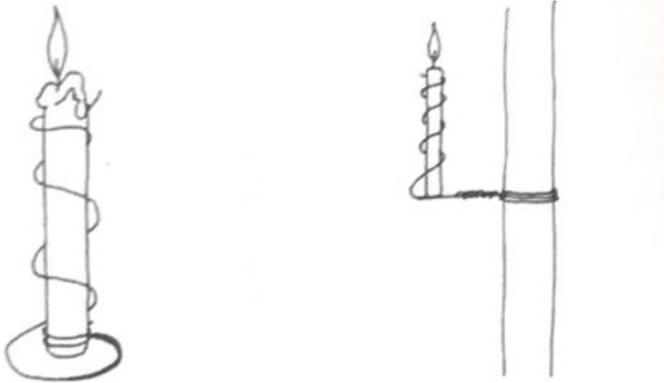
Hierfür wird die Konservendose vom Mittagessen

wie auf den Bildern zugeschnitten, zuerst muss aber der Deckel ab. Das Metall

[Hier eingeben]

schneidet man am besten mit einer Blechschere aber mit dem Dosenöffner des BW-Bestecks sollte es auch gehen. Die Kerze kann bei Bedarf auch noch von unten mit einem Nagel oder einer Schraube festgemacht werden aber meistens reicht einfach ein wenig heißes Wachs vor dem Aufstellen der Kerze auf den Aufstellort zu tröpfeln. Am Ende kann auch noch ein Faden oder Bändsel angebracht werden um den Kerzenhalter aufzuhängen.

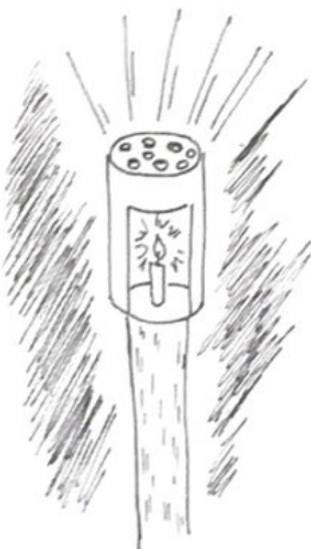
Variante 2



Hierfür braucht man Draht, der dick genug ist um nicht sofort

beim reinstecken der Kerze verbogen wird, ein Rohr aus Eisen oder ein anderes hartes und rundes Objekt, um das man den Draht wickeln kann, einen Hammer um alles in Form zu bringen und eine Zange oder etwas ähnliches um den Draht zu schneiden. Der Draht wird also zugeschnitten auf die gewünschte Länge und dann mit Hilfe des Hammers um das Rohr gebogen, das letzte Stück sollte dann die Feder kreuzen, damit die Kerze nicht unten hindurchfallen kann. Dieses Reststück muss etwas länger sein um es jetzt um einen Stock oder die Kothenslange wickeln zu können um den Kerzenständer zu befestigen.

Variante 3



Diese Variante ist eine Variation der Ersten und hier müssen in den Boden mit einem großen Nagel oder einem Bohrer Löcher gehauen oder gebohrt werden und es muss vorne etwas herausgeschnitten werden. Es ist

auch möglich die Dose, wenn der Deckel ab ist mit der Öffnung nach oben aufzustellen, somit spart man das Machen der Löcher

