

K wie Kindergruppe - zum 70. Jubiläum der KLJB Rottenburg Stuttgart



- Geeignet für jüngere Gruppen. Wetterabhängig auch draußen möglich.
- Diese Gruppenstunde unterstützt eine Aktion des AK Kinder. Der Arbeitskreis Kinder möchte mit Hilfe einer Bilderkollage der KLJB Rottenburg- Stuttgart zum 70. Geburtstag gratulieren. Dabei sollen die Buchstaben K,I,N,D,E,R,K,L,J,B und die Zahl 70 kreativ von den Gruppen dargestellt und fotografiert werden.

Vorbereitung – abhängig vom zugeteiltem Buchstaben

- !Wichtig! vor dem Planen dieser Gruppenstunde muss euch ein Buchstabe zugeteilt werden. Dieser wird euch nach Anfrage bei dieser E-Mail: ak.kinder@rs.kljb.de zugewiesen.
- Ein Foto soll gemacht werden. Bedeutet also, dass dies vorher den Eltern mitgeteilt wird, sollte eine Veröffentlichung des gemachten Bilds nicht erwünscht sein.
- Das Zeitfenster ist eher großzügig gestaltet, da die letzte Aufgabe die wichtigste ist, sollte die Uhr stets im Auge behalten werden und ggf. einzelne Spiele ausgelassen werden.

Wenn der zugewiesene Buchstabe K ist:

- Material:
 - Galgenmännchen mit zu erratenden Worten
 - Wäscheklammern (mind. 30)
 - Auf kleine Zettel ausgedruckte Flachwitze
 - Kegelartige Utensilien (Kegel, Holzklötze) + Ball (Fußball, Tennisball)
 - Abgezählte Menge von Reis/Linsen/Legosteinen/Kieseln
 - Utensilien zur kreativen Umsetzung der Bildidee
 - Handykamera, Digitalkamera
- Ablauf:
 - Erstes Galgenmännchen: klären nachdem das Rätsel gelöst wurde, wird das Motto der Gruppenstunde erklärt. Dabei können zum Beispiel der AK, das Foto und das 70 jährige Jubiläum angesprochen werden.
 - Zweites Galgenmännchen: klemmen hierfür werden die Wäscheklammern benötigt. In einer bestimmten Zeit (Empfehlung 30 Sekunden- 1 Minute) werden von einem Mitspieler an einem anderen Wäscheklammern an der Kleidung eines

anderen Mitspielers befestigt. Es gewinnt der, der am meisten Wäscheklammern anbringen konnte.

- Drittes Galgenmännchen: kichern
Bei diesem Spiel sollen sich die Mitspieler in zwei Reihen aufstellen, die sich einander gegenüber stehen und ansehen. Mithilfe von Flachwitzen soll der Gegenüber zum Lachen gebracht werden.
- Viertes Galgenmännchen: kalkulieren
hier kommt die abgezählte Menge von Linsen/ etc. ins Spiel. Die Mitspieler sollen schätzen wie viele Stücke im Aufbewahrungsbehälter sind. Die beste Schätzung gewinnt.
- Fünftes Galgenmännchen: kegeln
die „Kegel“ werden hierfür in einer Pyramide aufgestellt. Abgänglich von der Schwere der Kegel und der Größe des Balls kann entweder mit der Hand oder dem Fuß „gekegelt“ werden.
- Letztes Galgenmännchen: kolorieren
hier bleibt Platz für individuellen und kreativen Input. Der zugeteilte Buchstabe soll in ein Bild integriert werden. Eurer Kreativität sind hierbei keine Grenzen gesetzt.

Wenn der zugeteilte Buchstabe I ist:

- Material:
 - vorbereitete Galgenmännchen
 - Augenbinde(-n)
 - Handykamera, Digitalkamera
 - Utensilien zur kreativen Umsetzung der Bild Idee
- Ablauf:
 - Erstes Galgenmännchen: informieren
nachdem das Rätsel gelöst wurde, wird das Motto der Gruppenstunde erklärt. Dabei können zum Beispiel der AK, das Foto und das 70 jährige Jubiläum angesprochen werden.
 - Zweites Galgenmännchen: irren
Goofie das freundliche Monster (KLJB Spielebuch Seite 167)
Während alle Spieler mit geschlossenen Augen langsam durch den Raum gehen, flüstert der Spielleiter einem der Spieler ins Ohr: „du bist Goofie“.
Sobald nun ein Spieler auf einen anderen trifft, schüttelt er seine Hand und fragt: „Bist du Goofie?“. Wenn der Mitspieler verneint oder ebenfalls die Frage stellt, dann ist Goofie noch nicht gefunden. Deshalb geht man auseinander und sucht weiter, indem man dem nächsten die Hand schüttelt und ihn fragt, ob er Goofie sei. Wenn man auf die Frage vom Gegenüber keine Antwort erhält, hat man das Goofie-Monster gefunden, denn Goofie ist stumm. In diesem Fall nimmt man Goofie an die Hand und ist nun Teil des Monsters. Die Hand die noch frei ist, kann immer noch von anderen Spielern geschüttelt werden. Das Spiel endet wenn die ganze Gruppe als

blinde, stumme Schlange dasteht.

- Drittes Galgenmännchen: improvisieren
freeze Theater: Gruppenleiter stellt mit einem anderen Mitspieler eine Situation nach. Mit dem Wort Freeze kann die Szene eingefroren werden und der Tausch der Szene und eines Mitspielers hervorgerufen werden.
- viertes Galgenmännchen: identifizieren
einem Mitspieler werden die Augen verbunden. Durch Tasten soll der, dem die Augen verbunden werden erraten, um wen aus der Gruppe es sich handelt. Der Gewinner ist, wer am meisten richtig erraten hat.
- Letztes Galgenmännchen: individualisieren
hier bleibt Platz für individuellen und kreativen Input. Der zugeteilte Buchstabe soll in ein Bild integriert werden. Eurer Kreativität sind hierbei keine Grenzen gesetzt.

Wenn der zugeteilte Buchstabe N ist:

- Material:
 - Galgenmännchen
 - Kärtchen mit Tieren drauf
 - Gegenstände, die gut zu verstecken und Suchen sind
 - Handkamera, Digitalkamera
 - Utensilien zur kreativen Umsetzung der Bild Idee
- Ablauf:
 - Erstes Galgenmännchen: näherbringen (auch mit ae möglich)
nachdem das Rätsel gelöst wurde, wird das Motto der Gruppenstunde erklärt. Dabei können zum Beispiel der AK, das Foto und das 70 jährige Jubiläum angesprochen werden.
 - Zweites Galgenmännchen: nachahmen
ein Mitspieler zieht eine Karte und stellt dieses pantomimisch dar. Der Rest der Gruppe muss das Tier erraten.
 - Drittes Galgenmännchen: nachsuchen
hierfür müssen die Gegenstände vorher versteckt werden. Nicht vergessen wo sie sich befinden! Es bietet sich an, die Gruppe in zwei oder drei aufzuteilen und sie unterschiedliche Dinge suchen zu lassen. (z.B. Murmeln, Leuchtstäbchen, Memorykarten, etc.)
 - Viertes Galgenmännchen: nachbauen
die Gruppe sucht sich ein berühmtes Bauwerk aus (Eiffelturm, schiefer Turm von Pisa, oä). Mit bereitgelegten Materialien wird dann so gut wie möglich versucht dieses Bauwerk nachzubauen.
 - Letztes Galgenmännchen: nachdenken
hier bleibt Platz für individuellen und kreativen Input. Der zugeteilte Buchstabe soll in ein Bild integriert werden. Eurer Kreativität sind hierbei keine Grenzen gesetzt.

Wenn der zugeteilte Buchstabe D ist:

- Material:
 - vorbereitete Galgenmännchen

- Wortkarten
- Stift+ Papier
- Handykamera, Digitalkamera
- Utensilien zur kreativen Umsetzung der Bild Idee
- Ablauf:
 - Erstes Galgenmännchen: nachdem das Rätsel gelöst wurde, wird das Motto der Gruppenstunde erklärt. Dabei können zum Beispiel der AK, das Foto und das 70 jährige Jubiläum angesprochen werden
 - Zweites Galgenmännchen: definieren hier kommen die Wortkarten ins Spiel. Auf diesen Karten stehen Wörter, die zumindest von der Bedeutung unbekannt sein sollten. Nun dürfen die Mitspieler raten, was dieses Wort bedeuten könnte. Mit Hilfe von Tipps kann zu einem Ergebnis verholfen werden.
 - Drittes Galgenmännchen: dazumalen In der ersten Runde malt jeder Spieler den Kopf eines Tiers. Das gemalte wird dann nach hinten gefaltet und an den linken Nebensitzer weitergegeben. Zwei kurze Striche (Hals) deuten an wo weitergemalt werden soll. Der nächste Spieler malt den Mittelteil eines beliebigen Tiers, was anschließend wieder nach hinten gefaltet wird. Der letzte Spieler malt die Hinterbeine und evtl. Schweif etc. Das Bild wird ein letztes Mal weitergereicht, bevor es aufgefaltet wird.
 - Viertes Galgenmännchen: davonrennen ein paar Runden wer hat Angst vorm bösen Mann
 - Letztes Galgenmännchen: designen hier bleibt Platz für individuellen und kreativen Input. Der zugeteilte Buchstabe soll in ein Bild integriert werden. Eurer Kreativität sind hierbei keine Grenzen gesetzt

Wenn der zugeteilte Buchstabe E ist:

- Material:
 - vorbereitete Galgenmännchen
 - Stift + Papier
 - Handykamera, Digitalkamera
 - Utensilien zur kreativen Umsetzung der Bildidee
- Ablauf:
 - Erstes Galgenmännchen: einfinden nachdem das Rätsel gelöst wurde, wird das Motto der Gruppenstunde erklärt. Dabei können zum Beispiel der AK, das Foto und das 70 jährige Jubiläum angesprochen werden.
 - Zweites Galgenmännchen: erzählen Erzählrunde
 - Drittes Galgenmännchen: einmassieren Massage Zug Pizza alle setzen sich in eine Reihe, so dass der Hintere den Rücken des Vorderen vor sich hat. Mit Massagebewegungen soll das Backen einer Pizza nachgeahmt werden. So ist das Teig kneten mit dem Massieren des Nackens dargestellt. Das Verteilen der Soße wird durch sanftes streicheln über den Rücken ausgedrückt. Die Wärme des Ofens wird vom Auflegen der Hände auf den Rücken ausgedrückt.
 - Viertes Galgenmännchen: einschätzen

jeder schreibt über sich 3 Fakten auf. Davon sollen zwei stimmen und eines nicht zutreffen (z.B. Erlebnisse, Anzahl Haustiere etc.) im Rundlauf dürfen dann alle raten, welches nicht zutrifft.

- Letztes Galgenmännchen: entscheiden
hier bleibt Platz für individuellen und kreativen Input. Der zugeteilte Buchstabe soll in ein Bild integriert werden. Eurer Kreativität sind hierbei keine Grenzen gesetzt.

Wenn der zugeteilte Buchstabe R ist:

- Material:
 - vorbereitete Galgenmännchen
 - kleines Kreuzworträtsel
 - Anleitung und Spielkärtchen zum Spiel Sin-Obelisk
 - Handkamera, Digitalkamera
 - Utensilien zur kreativen Umsetzung der Bild Idee
- Ablauf:
 - Erstes Galgenmännchen: reden
nachdem das Rätsel gelöst wurde, wird das Motto der Gruppenstunde erklärt. Dabei können zum Beispiel der AK, das Foto und das 70 jährige Jubiläum angesprochen werden.
 - Zweites Galgenmännchen: rätseln (auch mit ae möglich)
hier wird das Kreuzworträtsel benötigt.
 - Drittes Galgenmännchen: reagieren
Funken (KLJB Spielebuch Seite 156)
Jeder Spieler sagt reihum im Kreis eine Zahl. Dann Beginnt ein Spieler zu funken. Er hält dabei beide Hände mit dem Daumen an die Stirn und winkt dabei. Der Spieler rechts von ihm hält seine linke Hand auf Kopfhöhe und winkt ebenfalls. Der Spieler links daneben winkt mit der rechten Hand. Der Funker sagt nun zuerst seine Nummer und dann die Nummer eines anderen Spielers, z.B. „Funker 1 funkt zu Funker 5“. Funker 5 muss nun auf die gleiche Weise weiterfunken. z.B. 2Funker 5 funkt zu Funker 8“.
 - Viertes Galgenmännchen: rechnen
das Sin-Obelisk Rätsel soll gelöst werden.
 - Letztes Galgenmännchen: rückmelden
hier bleibt Platz für individuellen und kreativen Input. Der zugeteilte Buchstabe soll in ein Bild integriert werden. Eurer Kreativität sind hierbei keine Grenzen gesetzt

Wenn der zugeteilte Buchstabe L ist:

- Material:
 - vorbereitete Galgenmännchen
 - auf Zettel ausgedruckte Flachwitze
 - Gegenstände, die sich leicht verstecken und Suchen lassen
 - Musikplayer, Handy
 - Handkamera, Digitalkamera
 - Utensilien zur kreativen Umsetzung der Bild Idee
- Ablauf:
 - Erstes Galgenmännchen: labern
nachdem das Rätsel gelöst wurde, wird das Motto der Gruppenstunde

erklärt. Dabei können zum Beispiel der AK, das Foto und das 70 jährige Jubiläum angesprochen werden

- Zweites Galgenmännchen: lachen
Bei diesem Spiel sollen sich die Mitspieler in zwei Reihen aufstellen, die sich einander gegenüber stehen und ansehen. Mithilfe von Flachwitzen soll der Gegenüber zum Lachen gebracht werden.
- Drittes Galgenmännchen: losstürmen
hierfür müssen die Gegenstände vorher versteckt werden. Nicht vergessen wo sie sich befinden! Es bietet sich an, die Gruppe in zwei oder drei aufzuteilen und sie unterschiedliche Dinge suchen zu lassen. (z.B. Murmeln, Leuchtstäbchen, Memorykarten, etc.)
- Viertes Galgenmännchen: locken
Lockruf (KLJB Spielebuch Seite 248)
Alle Spieler gehen Paarweise zusammen und Überlegen sich einen „Lockruf“ (Geräusch, Worte, Laute). Nun schließen sie die Augen und gehen zur Musik durch den Raum. Wenn die Musik aufhört, versuchen die Paare sich nur anhand ihres „Lockrufs“ wieder zu finden.
Paare die sich gefunden haben sind leise. Wenn keine Lockrufe mehr zu hören sind, fordert der Spielleiter alle Spieler auf, die Augen zu öffnen. Dann schauen, sie ob der richtige Partner neben ihnen steht. Anschließend werden neue Paare gebildet.
- Letztes Galgenmännchen: losplanen
hier bleibt Platz für individuellen und kreativen Input. Der zugeteilte Buchstabe soll in ein Bild integriert werden. Eurer Kreativität sind hierbei keine Grenzen gesetzt.

Wenn der zugeteilte Buchstabe J ist:

- Material:
 - vorbereitete Galgenmännchen
 - Bälle (min. 2)
 - Handykamera, Digitalkamera
 - Utensilien zur kreativen Umsetzung der Bild Idee
- Ablauf:
 - Erstes Galgenmännchen: jetzt geht's los
nachdem das Rätsel gelöst wurde, wird das Motto der Gruppenstunde erklärt. Dabei können zum Beispiel der AK, das Foto und das 70 jährige Jubiläum angesprochen werden
 - Zweites Galgenmännchen: jagen
Anschuggerle Bärenjagt (KLJB Spielebuch Seiten 59-60)
Gemeinsam wird gesprochen und dazu Bewegungen und Gesten gemacht. Was der Spielleiter vorspricht wird von der Gruppe wiederholt:
Wir gehen heute auf Bärenjagd und haben gar keine Angst. Wir haben ein Gewehr dabei und ein Schwert! – Was ist denn das? Ein großer See. Wir kommen nicht drüber, wir kommen nicht unten durch, wir kommen nicht außen herum. Wir müssen mittendurch! Also Klamotten ausziehen und auf den Kopf damit.
Der Text wird wiederholt, allerdings wird ein anderes Hindernis (Holzbrücke, Sumpf, Schneesturm, ...) gesagt. Ganz am Ende: „Da ist was weiches, eine glänzende Nase, pelzige Ohren, große Augen... Ein Bär!“

Jetzt müssen alle Hindernisse in umgekehrter Reihenfolge und sehr schnell erneut bewältigt werden. „... Tür auf, rein, Tür zu. Wir sind in Sicherheit.“

- Drittes Galgenmännchen: jonglieren
Jonglieren in der Gruppe (KLJB Spielebuch Seite 205)
Alle Spieler stehen im Kreis. Ein Ball wird nun so geworfen, dass ihn jeder einmal gefangen und weitergeworfen hat. Jeder merkt sich dabei genau, von wem er den Ball bekommen hat und an wen er ihn wieder zugeworfen hat. Nach der ersten Runde wird der Ball nun genau in dieser Reihenfolge weiter geworfen.
Varianten des Spiels: mehr Bälle, umgekehrte Reihenfolge, zwei Bälle in unterschiedlicher Richtung durchlaufen lassen, Platz wechseln aber Reihenfolge bleibt gleich.
- Viertes Galgenmännchen: jaulen
Lockruf (KLJB Spielebuch Seite 248)
Alle Spieler gehen Paarweise zusammen und Überlegen sich einen „Lockruf“ (Geräusch, Worte, Laute). Nun schließen sie die Augen und gehen zur Musik durch den Raum. Wenn die Musik aufhört, versuchen die Paare sich nur anhand ihres „Lockrufs“ wieder zu finden.
Paare die sich gefunden haben sind leise. Wenn keine Lockrufe mehr zu hören sind, fordert der Spielleiter alle Spieler auf, die Augen zu öffnen. Dann schauen, sie ob der richtige Partner neben ihnen steht. Anschließend werden neue Paare gebildet.
- Letztes Galgenmännchen: jauchzen
hier bleibt Platz für individuellen und kreativen Input. Der zugeweilte Buchstabe soll in ein Bild integriert werden. Eurer Kreativität sind hierbei keine Grenzen gesetzt.

Wenn der zugeweilte Buchstabe B ist:

- Material:
 - vorbereitete Galgenmännchen
 - Bastelutensilien, die für die Murmelbahn /den Turm benötigt werden
 - Abgezählte Menge an Linsen/Reis/ Legos/ Kieseln
 - Handkamera, Digitalkamera
 - Utensilien zur kreativen Umsetzung der Bild Idee
- Ablauf:
 - Erstes Galgenmännchen: begrüßen
nachdem das Rätsel gelöst wurde, wird das Motto der Gruppenstunde erklärt. Dabei können zum Beispiel der AK, das Foto und das 70 jährige Jubiläum angesprochen werden
 - Zweites Galgenmännchen: bauen
in einer festgelegten Zeit werden Murmelbahnen oder Türme gebaut, die bestimmte Kriterien befolgen. Für den Turm: soll der höchste sein, soll stabil sein, etc. Für die Murmelbahn: freier Fall, Murmel kurz nicht sichtbar, etc.
 - Drittes Galgenmännchen: betrachten
nun werden die Murmelbahnen/ Türme getestet und nach den Kriterien bewertet nach
 - Viertes Galgenmännchen: beinhalten
hier kommt die abgezählte Menge Linsen ins Spiel. Die Mitspieler sollen schätzen wie viele Stücke im Aufbewahrungsbehälter sind. Die beste Schätzung gewinnt.

- Letztes Galgenmännchen: basteln
hier bleibt Platz für individuellen und kreativen Input. Der zugeteilte Buchstabe soll in ein Bild integriert werden. Eurer Kreativität sind hierbei keine Grenzen gesetzt.

Wenn euch 70 zugeteilt wurde:

- Material:
 - vorbereitete Galgenmännchen
 - Gegenstände, die sich leicht verstecken und Suchen lassen (70 Stück)
 - Stift + Papier
 - Handykamera, Digitalkamera
 - Utensilien zur kreativen Umsetzung der Bild Idee
- Ablauf:
 - Erstes Galgenmännchen: 70 Jahre
nachdem das Rätsel gelöst wurde, wird das Motto der Gruppenstunde erklärt. Dabei können zum Beispiel der AK, das Foto und das 70 jährige Jubiläum angesprochen werden
 - Zweites Galgenmännchen: 70 Dinge
hierfür müssen die Gegenstände vorher versteckt werden. Nicht vergessen wo sie sich befinden! Es bietet sich an, die Gruppe in zwei oder drei aufzuteilen und sie unterschiedliche Dinge suchen zu lassen, wenn von einer Art nicht genügend vorhanden sind. (z.B. Murmeln, Leuchtstäbchen, Memorykarten, etc.)
 - Drittes Galgenmännchen: 70 Tiere
die Gruppe wird in 2 aufgeteilt. Jede Gruppe schreibt mit gestoppter Zeit 70 Verschiedene Tiere auf. Welche Gruppe schneller die 70 voll hat, hat gewonnen.
 - Viertes Galgenmännchen: 70 Wäscheklammern (auch ae möglich)
Die Gruppe sollte in zwei kleinere Gruppen geteilt werden. Jede Gruppe bestimmt einen Mitspieler, an dem die Wäscheklammern fest gemacht werden. Welche Gruppe schneller alle 70 Wäscheklammern befestigt hat, hat gewonnen. Sollten nicht so viele Wäscheklammern Verfügbar sein, können auch kleinere Anzahlen verwendet werden.
 - Letztes Galgenmännchen: 70 Fotos
hier bleibt Platz für individuellen und kreativen Input. Der zugeteilte Buchstabe soll in ein Bild integriert werden. Eurer Kreativität sind hierbei keine Grenzen gesetzt