

Ein Held unserer Zeit...



Zielsetzung: Die Teilnehmer erleben Natur und lernen, dass ohne viel Aufwand und Material Spannendes erlebt werden kann.

Teilnehmende: alle Altersgruppen

Ort: Wald

Zeit	Programm	Material
5- 10 Min	<p>Einstieg: Sei ein Held</p> <p>Alle Teilnehmenden setzen sich in einer Reihe im Schneidersitz auf den Boden. Einige Meter von ihnen entfernt liegt ein Ball (ein „Heldentransformator“). Der Spielleiter liest eine Geschichte vor oder erzählt einen Witz. Jedes Mal wenn die Silbe „he“ (wie HEld)vorkommt, dürfen alle losrennen. Wer den Transformator (den Ball) zuerst in der Hand hält, gewinnt einen Punkt (steigt um ein Heldenniveau). Wer zuerst das Superheldenniveau 5 erreicht hat (also 5 Punkte gewonnen hat) , ist der Superheld/die Superheldin der Gruppe!</p> <p>Nun werden die Teilehmenden in Gruppen aufgeteilt. Input: Dazu kann jede/r Teilnehmende ein Kärtchen ziehen, auf dem der Name eines Superhelden steht. Er/sie stellt diesen nun pantomimisch (ohne zu reden) dar und sucht die Personen, welche den gleichen Superhelden spielen.</p> <p>Hauptteil: Postenlauf</p> <p>Jede Gruppe erhält zu Spielbeginn eine Lego- /Playmobilspielfigur. Diese soll im Laufe des Tages / Nachmittags in einen „Öko-Superhelden“ verwandelt werden. Die Teilnehmer absolvieren verschiedene Posten und können so Bastelmaterialien gewinnen, um ihren Superhelden auszurüsten.</p> <p>Das Programm kann als Nachmittagsprogramm oder Lagerblock durchgeführt werden, entweder als Postenlauf, als Stern-OL oder auch während einer Wanderung (die einzelnen Posten als Pausenstopps in die Wanderung einbauen).</p> <p>Posten 1: Schönheit der Erde entdecken.</p> <p>Die Teilnehmer sollen in einer vorgegebenen Zeit einen Werbespot für unseren Planeten erstellen, in dem die Schönheit der Erde angepriesen wird. Je nach Zeit und gewünschtem Aufwand kann dies ein</p>	<p>Beispiel Geschichte</p> <p>Superheldenkärtchen</p> <p>Bastelmaterialien (Schnur, Papier, Klebeband, Karton, Stoff, ...)</p>

Theater, eine Lieddarbietung, ein Rapsong, eine Fotostory, eine Dia-Show, ein Video, ... sein.

Eine Jury beurteilt die einzelnen Beiträge: je kreativer, überzeugender desto mehr Bastelmaterial.

Posten 2: Auswirkungen des Klimawandels

Vorbereitung: Puzzle ausdrucken und zerschneiden; Strecke abstecken

Durchführung:

Die Gruppe stellt sich hintereinander auf. Der erste Teilnehmer würfelt und legt die abgesteckte Strecke auf die „erwürfelte“ Art zurück. Vorne angelangt darf er ein Kärtchen auswählen und mitnehmen. Ziel der Gruppe ist es, alle Kärtchen zu finden, welche eine Folge des Klimawandels zeigen. (Denn nicht alle Kärtchen zeigen direkte Folgen des Klimawandels.) Alle diese Kärtchen zusammengesetzt, ergeben ein komplettes A4-Blatt.

Die Zeit wird gestoppt, wie lange es dauert, bis das ganze A4-Blatt zusammengesetzt ist. Je schneller, desto mehr Bastelmaterial erhält die Gruppe.

Posten 3: Wie funktioniert der Treibhauseffekt?

Vorbereitung: Netz aus Schnur oder Gummitwist erstellen (am Besten zwischen zwei Bäumen oder Pfählen), Schwierigkeit dem Alter der Teilnehmer anpassen; Begriffe ausdrucken und zerschneiden

Durchführung:

Die Gruppe erhält einen Text, der den Treibhauseffekt erklärt, doch leider ist der Text noch lückenhaft und muss vervollständigt werden.

Die fehlenden Begriffe befinden sich auf der anderen Seite eines „Spinnennetzes“ (eines Netzes aus Schnur oder Gummitwist). Ein Teilnehmer nach dem anderen darf versuchen, durch das Netz zu gelangen, ohne die Schnur oder das Gummitwist zu berühren. Gelingt dies, darf er einen Begriff zurückbringen. Nun kann die Gruppe versuchen herauszufinden, an welcher Stelle dieser Begriff in den Text passt.

Je schneller alle Lücken korrekt ausgefüllt sind, desto mehr Bastelmaterial erhält die Gruppe.

Posten 4: Etwas unternehmen gegen den Klimawandel

Puzzle
Schrittliste
Würfel

Schnur oder Gummitwist
Text
Begriffe

<p>Mind. 10 Minuten</p>	<p>Die Gruppe erhält die Liste mit den Commitments-Ideen und hat einige Minuten Zeit, sie zu studieren. Dann spielt sie ein Leiterlenspiel. Die einzelnen Felder zeigen jeweils das Symbol für eine Kategorie. Kann der Teilnehmer eine Idee nennen, wie man sich im Zusammenhang mit dieser Kategorie umweltbewusster verhalten kann, darf er auf dem Feld bleiben. (Die Idee muss nicht auf der Liste enthalten sind, andere gute Ideen gelten natürlich auch.) Hat er keine Idee, darf er auf der Liste nachsehen, muss aber drei Felder zurückfahren.</p> <p>Das Spiel ist fertig, sobald alle Gruppenmitglieder das Ziel erreicht haben oder sobald die Zeit abgelaufen ist, welche für den Posten eingerechnet wurde. Je mehr Teilnehmer das Ziel erreicht haben oder je schneller die ganze Gruppe war, desto mehr Bastelmaterial erhält die Gruppe.</p> <p>Posten 5: Was kann ich tun? Die Teilnehmer füllen ihre eigenen Klima-Commitments aus. Falls genügend Zeit, kann der Werbespot vom Posten 1 komplettiert werden: Er soll nun andere ermutigen, sich ebenfalls für die Erhaltung der Schönheit unseres Planeten einzusetzen.</p> <p>Schluss: Die Gruppen haben nun 10 Minuten Zeit, ihr Menschlein zu gestalten. Danach kommen alle wieder zusammen und jede Gruppe stellt ihren Superhelden vor. Diese werden daraufhin von einer Jury bewertet. Input: Es können noch weitere Aufgaben gestellt werden wie zum Beispiel, dass dem Superhelden ein Name gegeben werden soll oder dass er/sie über eine bestimmte Spezialeigenschaft verfügen soll , usw...</p>	<p>Liste mit Ideen Leiterlenspiel Würfel Spielfiguren</p>
-------------------------	--	---