



Programmwurf „Die Waldsassen - Brot & Spiele I“

Ein mittelalterlicher Spiele- Nachmittag für Kinder
in Jungchar-, Pfadfinder-, Mittelaltergruppen u. a.
oder auch zu Kinderfesten mit vorangemeldeter, größerer Personenzahl

Altersstufe ?

ca. 10-12 Jahre

Gruppengröße (Stamm) ?

ca. 10 - 50 Kinder

Aufteilung in Kleingruppen (Sippen) ?

je Klein-Gruppe ca. 8-10 Personen als „Sippe (Familie)“
mit mindestens 2 Mädchen + 2 Jungen pro Sippe

Zeit ?

1 Tag
ca. 3 - 4 Stunden für die Spiele mit Pausen und Stationswechsel
ggf. plus „Sieger-Gelage“ (Kinderdisco, Essen & Trinken, Grillen, Lagerfeuer o. ä.)

Spielphasen ?

Bis zu 6x 30 Minuten, wie in den Programmvorschlägen angegeben,
plus Unterbrechung für Stationswechsel und Pause = insgesamt 3 - 4 Stunden und mehr.

Pädagogische Betreuung ?

6 Stationen = 6 Leiter/innen
evtl. plus 1 - 2 Betreuer/innen für den Start und das Ziel und als „Sanis“ für die Erste-Hilfe.

Ort ?

Waldstück, geschützter Bereich für Bogenschiessen, starker Baum für Tau

<u>Programmvorschläge</u>	<u>Zeit ? je Kleingruppe</u>	<u>Material ?</u>
m Bogenschiessen oder Bogen-Telegraphie Bei Bogen-Telegraphie wird der Pfeil vom Zielpunkt / Einschlagort aus immer weiter geschossen. Welche Strecke auf Zeit oder wie viel Zeit für welche Strecke?	ca. 30 Min.	Bogen Pfeile und Köcher o.ä. Zielscheiben Bogen-Zubehör Pfeil-Fangnetz
m „Mühle-Spiel“ In Lebensgröße nachbauen mit Seilen oder Brettern und Holzscheiben als Spielsteine. Alternativ zu den Holzscheiben können auch Teller in 2 versch. Farben genommen werden.	ca. 30 Min.	4x 4 Seilstücke 2x 9 Holzscheiben 16 Heringe 1 Hammer 1 Heringszieher
m Kubb-Spiel	ca. 30 Min.	Kubb-Spiel Spielbeschreibung
m „Sippen“-Spiele Der Kaiser schickt seine Soldaten aus Wer hat Angst vor'm braunen Bär Mutter, darf ich reisen Grüner Hering dreh' dich um Knotenmutter	ca. 30 Min.	-kein Material-
m Spinnennetz Aus Seilen wird ein Netz hergestellt, welches zwischen 2 Bäumen oder Pfosten gespannt wird. Es ist nun die Aufgabe, dass die Teammitglieder von der einen Seite auf die andere Seite des Netzes wechseln müssen. Natürlich darf das Netz nicht berührt werden und jede Netzöffnung darf nur einmal gewählt werden.	ca. 30 Min.	viel/e Seile/e
m „Kurzweil-Spiele-Contest“ (insgesamt ca. 30 Min.)		
<i>Tau-Klettern</i>	ca. 5 Min.	<u>dickes</u> Tau Baum
<i>Stöckchen-Weitschuß</i> Stöckchen auf Fuß / Schuh legen und von Startlinie wegschießen	ca. 5 Min.	Holzstöckchen Band als Startlinie Maßband ?
<i>Durch das Röhrenlabyrinth</i> Die Gruppe fasst sich an den Händen. Ein Hullahoppreifen muss von einem Ende zum anderen Ende gelangen ohne dass die Kette irgendwo unterbrochen wird.	ca. 10 Min.	Hullahoppreifen
<i>Das Schwungtuch</i> 2 oder 4 Personen einer Mannschaft halten eine Decke gespannt. Ein Ball wird nun in ein Ziel (markierte Felder oder Kisten in unterschiedlicher Entfernung) geschleudert. Je nach dem wo der Ball landet gibt es unterschiedliche Punktzahlen.	ca. 10 Min.	Woldecke Bälle 5 Eimer o. ä. Band als Startlinie

<u>Programmvorschlage</u>	<u>Zeit ? je Kleingruppe</u>	<u>Material ?</u>
m „Kurzweil-Spiele-Parcours“	ca. 30 Min.	r 2 Banke o. Seile als Markierungen r 1 Stop-Uhr
<u>Als Parcours zu absolvieren:</u>		
Start-Marke!		r Bank, Baum o. .
m Hufeisen- werfen		r 3 Hufeisen r 3 Holzstabe
m Balancier- Balken		r 1 Balancierbalken oder 2 Balken
m Sack- hupfen		r 1-2 Jute-Sacke
m Reifen- treiben		r 1 Holzreifen r 1 Holzstab
m Nagelbalken- schlagen		r 1 Vierkant-Balken - weich - r 2 Bocke r Nagel r Hammer (ohne Holzstil)
Ziel-Marke!		r Bank, Baum o. .
m weitere Historische Spielangebote		
m Brettspiele	ca. 10-20 Min.	r Schach r Muhle, romisch r Muhle r Dame r Backgammon
m Geduld- und Kniffel- Spiele	ca. 5-10 Min.	r „Schloss“ r „Fadelschuh“ r „Kasebrett“
	<i>nach eigenen, vorhandenen Spielen.</i>	
m Murmelspiele	ca. 5-10 Min.	r Murmeln r Sandflache r Sandkasten o. .
m Munz-Spiele	ca. 5-10 Min.	r Munzen o. . (z.B. Scheiben aus dem Baumarkt)
m Mittelalter-Quiz	ca. 5-10 Min.	r Quiz-Fragen r Stifte

Weitere ad-hoc-Spiele nach eigener Ideenschmiede.

Pädagogische Bedeutung und Zielsetzung für Bogenschiessen & historische Spiele

Pädagogische Bedeutung und Zielsetzung beim Bogenschiessen

Kräftigung der Körperspannung (Standfestigkeit),
Ausrichtung auf die Raumesdimension und ein bestimmtes Ziel,
Mobilisierung der Kräfte, um das Ziel zu erreichen,
Konzentration und Ruhe bei der Ausführung.

Pädagogische Bedeutung und Zielsetzung beim Spielen

Das Spiel dient dem Lernen. - Gelerntes, was aus dem Erleben kommt, lässt den Menschen wachsen und reifen.

Ziel des Spiels ist die Kompetenzförderung, also die Entwicklung und Stärkung motorischer, emotionaler und sozialer Persönlichkeitsmerkmale.

Die ausgewählten Spiele aus der Zeit des Mittelalters bis zurück in die Antike berühren alle bekannten Bildungsbausteine. Diese sind: sportliche Betätigung, Spielen, kreatives Gestalten, Sinneswahrnehmung, Denken und Handeln, darstellendes Spiel und die Muse.

Wissens-Vermittlung

Neben den Spielen können die (Schüler-) / Teilnehmer(innen) lernen, welchen Einfluss und Bedeutung das Leben und die Leute im Mittelalter in der Zeit zwischen 500 - 1500 n. Chr. auf die Entwicklung des heutigen Bundeslandes Schleswig-Holstein hatten.

Rahmenbedingungen

Die (Schüler-) / Teilnehmer(innen) benötigen wetterfeste, sportliche Kleidungsstücke, festes Schuhwerk, keine Schmuckstücke am Ober-Körper (Gesicht, Arme, Hände, Brust, Bauch, Rücken).

Ausführungen von Sebastian Pesch, 12.10.2009