

Safari quer durch Afrika

Einstieg:

Im Zelt/Gruppenraum hängt eine große Landkarte oder ein Plakat mit dem Umriss des afrikanischen Kontinents. Zur Einstimmung läuft im Hintergrund afrikanische Musik. Nach einer kurzen Vorstellungsrunde und dem Ausfüllen der Flugtickets, die gleichzeitig als Namensschilder dienen (Vorstellungsrunde und Namensschilder könnt ihr natürlich weglassen, wenn ihr diese Gruppenstunde mit eurer festen Gruppe durchführt!) lässt man die kids ein bisschen erzählen, was sie so über Afrika wissen und was sie auf der bevorstehenden Safari alle besichtigen und erleben möchten. Man kann auch schon zu Beginn der Gruppenstunde die Landkarte gemeinsam gestalten oder während dem Spielverlauf den Reiseverlauf einzeichnen. Dann geht's los!

Verlauf :

Die Rahmengeschichte entnehmt bitte den Blättern zu den einzelnen Stationen der Spielekette. Nach der 6. Station, dem Urwald-Safari-Spiel werden Kletter-Affen gebastelt. Die Reise endet mit einem gemeinsamen einfachen Tanz zu afrikanischer Musik.

Material, das ihr noch braucht :

- Landkarte oder Plakat mit dem Umriss Afrikas
- Afrikanische Musik
- CD-Spieler
- Flugtickets (auch als Namensschilder verwendbar), *Kopiervorlage liegt bei*
- 2 Eimer mit Wasser
- Scheren und Kleb
- Schwarze Filzstifte
- Tonkarton in braun, hellbraun, rot, gelb, grün, hellblau, orange und weiß
- Zeitungen
- Farbige Klebepunkte oder Fingerfarben
- Kärtchen mit Zahlen von 1-TeilnehmerInnenzahl
- Softball
- - Schnur o.ä. zur Umgrenzung einer Fläche
- - Krachinstrument (Hupe, Glocke, Topfdeckel o.ä.)
- - Evtl afrikanische Instrumente
- - Evtl. CD mit Urwald/Tier- und Flugzeuggeräuschen

Wir hoffen, ihr habt Lust bekommen auf eine Gruppenstunde, die nach Afrika führt!

Viel Spaß wünschen Euch
Anita und Christine

1. Kofferpacken

Ihr habt euer Flugticket abgeholt, bald geht es los in den geplanten Afrikaurlaub und was natürlich zu jedem Urlaub dazugehört ist das Kofferpacken.

Es gibt eine Runde „Tabu“ mit Begriffen, die bei der Abreise und beim Kofferpacken wichtig sind.

Spielanleitung Tabu:

Begriffe müssen erklärt und erraten werden. Diese Begriffe stehen auf Kärtchen. Allerdings dürfen nicht alle Wörter zur Erklärung genutzt werden - einige sind tabu. Diese stehen auf den Kärtchen jeweils unter dem Begriff.

Benötigtes Material:

- Tabukärtchen (liegen als Kopiervorlage bei)
- Stoppuhr mit Sekundenzeiger
- Krachinstrument (Glocke, Hupe, Topfdeckel...)

Vorbereitung:

Die Gruppe wird in 2 möglichst gleich große Untergruppen aufgeteilt, die dann gegeneinander spielen

Spielablauf:

Eine/r aus der ersten Gruppe erklärt einen Begriff, der Rest muss diesen Begriff raten. Wer erklärt, darf alle Wörter nicht benutzen, die auf der Karte stehen. Eine Person aus der Gegenmannschaft kontrolliert, ob der/die ErklärerIn nicht doch ein solches Wort benutzt. Sollte es vorkommen, schlägt es/sie Krach, und die Karte muss weggelegt werden. Wenn die eigene Gruppe den Begriff innerhalb einer Minute erraten kann, bekommt sie das Kärtchen als Trophäe und darf in der verbleibenden Zeit einen neuen Begriff erklären. Anderenfalls wird das Kärtchen auch weggelegt. Nun wird getauscht und die andere Gruppe ist an der Reihe. Beendet ist das Spiel, wenn alle Kärtchen weg sind. Gewonnen hat die Gruppe, die am Ende die meisten Karten hat.

| | | |
|-----------------------------------|---------------------------------|--------------------------------|
| Sonnencreme | Fotoapparat | Insektenspray |
| Regen Sonnenbrand einreiben | Film Kamera Bild | Moskitos Stich Malaria |
| Badehose | Sonnenhut | Durchfall-Tabletten |
| Schwimmen Bikini Meer | Kopf Regen aufsetzen | Klo Bauchweh einnehmen |
| Wörterbuch | Reiseführer | Moskitonetz |
| übersetzen Sprache Vokabeln | Land Stadtplan Buch | Stich Insekten schlafen |
| Handtuch | Reisepass | Sonnenbrille |
| abtrocknen sonnen baden | Foto Grenze Ausweis | Regen Nase Kontaktlinsen |
| Kurze Hose | Fernglas | Pflaster |
| lang Rock Shorts | sehen umhängen vergrößern | Wunde kleben Verletzung |

2. Impfen

Eins ist noch wichtig bevor wir nach Afrika starten, das Impfen, eigentlich eher unangenehm, aber wir haben eine Methode gefunden, die gar nicht weh tut!

MitspielerInnen: 15- 40

Spielzeit: ca. 10 Minuten

Material: Fingerfarben oder farbige Klebepunkte

Es gibt zwei Viren, die im Raum/Zelt herumschwirren und eine mit zwei Kindern besetzte „Impfstation“ (ein etwa zwei Meter großer Kreis). Die Kinder versuchen nun die Impfstation zu erreichen, bevor der Virus sie fangen kann. Dort werden sie „geimpft“ (mit einem farbigen Klebepunkt beklebt oder mit Fingerfarbe mit einem Punkt bemalt) und sind nun immun gegen den Virus. Sie können dann den anderen Kindern helfen, zur Impfstation zu gelangen (durch Abschirmen, mehrere Immunkörper nehmen ein Kind in die Mitte o.ä.) Abgeschlagene Kinder werden ebenfalls zu einem Virus und versuchen ihrerseits Kinder anzustecken. Natürlich können immun gewordene Kinder auch versuchen, den Virus unschädlich zu machen. Wenn sie es schaffen, einen festen Handkreis um den Virus herum aufzubauen, wird der Virus unschädlich und kann sich wie jedes andere Kind nun impfen lassen gegen eine erneute Ansteckung.

3. Flug nach Afrika

Die Koffer sind gepackt und los geht's! Zunächst mal zum Flughafen, wo unser Flugzeug schon bereit steht.

MitspielerInnen: 10- 40

Spielzeit: ca. 5 Minuten

Material: evtl. eine CD mit Flugzeuggeräuschen und CD-Spieler

Der/die PilotIn ruft "einsteigen" und die Kinder steigen hinter einander ins Flugzeug ein. Das Flugzeug ist eine irgendwie umgrenzte rechteckige Fläche. Alle setzen sich in mehreren Reihen hintereinander. Der Vordermann zwischen den Beinen (das sind jetzt die Armlehnen) der Hinterfrau. Die Kinder unterstützen den Flug mit einigen Bewegungen. Ein „Flugkapitän“ setzt sich sichtbar vor die Kinder und gibt die Steuerkommandos aus, die von den Kindern nachvollzogen werden.

- Anfahren (Kinder rucken zurück)
- Beschleunigen (Kinder werden zurückgedrückt)
- Start (Kinder legen sich weit zurück)
- Flugposition (alle sitzen aufrecht)
- Rechts- und Linkskurven (Kinder bewegen sich entsprechend)
- Luftloch (Kinder werden gerüttelt und geschüttelt)
- Landung (Kinder sind weit nach vorne gebeugt)
- Angekommen! Aussteigen!

4. Begrüßung in Afrika

Endlich angekommen! Jetzt werden wir erst mal gebührend begrüßt und treffen unsere Gastgeber. „Jambo“ ist das Wort für „Hallo“ auf Kisuaheli, das ist wichtig sich zu merken, weil man immer und überall auf freundliche Leute trifft, die einen grüßen.

MitspielerInnen: 15- 40

Spielzeit: ca. 5 Minuten

Material: evtl. CD mit afrikanischer Musik und CD-Spieler

Während die Musik läuft gehen alle Kinder langsam im Raum/Zelt umher. Hört die Musik auf, wird versucht, so viele Menschen wie möglich „afrikanisch“ zu begrüßen.

- Hände schütteln und „Jambo“ rufen
 - Auf die rechte Schulter klopfen und „Jambo“ rufen
 - Aufeinander zustürzen und kurz vor der Berührung abrupt stehen bleiben
 - Handgelenke umfassen und „Jambo“ rufen
- Zum Schluss stellen sich die Kinder mit dem Namen vor .

5. Busfahren

Weiter geht es mit dem Bus, der uns in den Urwald bringen soll. Nun sind afrikanische Busse leider immer schrecklich überfüllt. Einen Sitzplatz bekommt man eigentlich nie, aber wenigstens passen wir alle in den Bus, der gerade hupend um die Ecke kommt. Doch er füllt sich mehr und mehr, und das wird ganz schön eng.

MitspielerInnen: 15- 25

Spielzeit: ca. 5 Minuten

Material: CD mit afrikanischer Musik und CD-Spieler, Zeitungspapier

Einige Zeitungsbogen werden auf den Boden gelegt. Sie stellen den Bus dar. Noch haben alle Mitspieler bequem darin Platz, indem sie sich auf die Zeitungen stellen. Es läuft afrikanische Musik und alle Kinder laufen im Kreis herum. Wenn die Musik aufhört, muss jede/r MitspielerIn versuchen, sich einen Platz im Bus zu ergattern, indem er/sie sich auf die Zeitung stellt. Nur wer keinen Boden neben der Zeitung berührt gilt als Fahrgast, die anderen müssen aussteigen und auf den nächsten Bus warten. Nun wird die Zeitung kleiner gefaltet und die Musik wieder aufgedreht. Gewonnen haben die fünf SpielerInnen, die zuletzt noch auf der Zeitung stehen. (Anmerkung: Statt der Zeitung kann man natürlich auch Stühle nehmen und jede Runde einen entfernen!)

6. Auf Safari im Urwald

Endlich sind wir im Urwald (CD mit Urwald-Geräuschen aufdrehen) und vorsichtig machen wir uns auf die Suche nach wilden Tieren.

MitspielerInnen: 10- 25

Spielzeit: ca. 10 Minuten

Material: evtl. eine CD mit Urwaldgeräuschen und CD-Spieler

Alle SpielerInnen bilden einen Kreis, den Urwald. Es wird ausgemacht, welche Tiere und Pflanzen im Urwald leben: Affen, Elefanten, Palmen, Nashörner, Tarzan... Jedes Lebewesen wird in einer bestimmten Weise durch drei nebeneinanderstehende Personen dargestellt. So macht zum Beispiel der/die mittlere SpielerIn beim "Elefant" den Rüssel, die beiden rechts und links stehenden formen mit den Armen die Ohren. Das „Nashorn“ stellt sich auf alle vier Beine, die beiden MitspielerInnen bilden aus ihren Fäusten ein großes Horn. Haben sich die SpielerInnen auf Urwaldbewohner geeinigt, beginnt das Spiel. Eine Spielerin oder ein Spieler geht in die Mitte. Er oder sie ist auf Safari und begegnet wilden Tieren, indem er auf eine/n MitspielerIn zeigt und ein Tier nennt. Unverzüglich müssen SpielerIn und die beiden Nachbarn das Tier oder die Pflanze in richtiger Weise darstellen. Gelingt dies, wendet sich der Safari-Reisende einem/r anderen MitspielerIn zu. Gelingt dies jedoch nicht, müssen die Rollen getauscht werden. Der etwas verwirrte „Teil des Urwaldes“ wird zum Safari-Reisenden, diese/r zum Urwaldbewohner.

7. Wasser holen

Wie ihr sicher wisst, ist Wasser in Afrika etwas sehr kostbares und Wasserhähne gibt es in den wenigsten Häusern. Meistens sind es Kinder, die lange Wege zu Brunnen zurücklegen müssen, um Wasser für die Familie zu holen. Und dann gibt es in Afrika eine ganz besondere Weise etwas (v.a. schwere Dinge) zu tragen, nämlich auf dem Kopf! Und ob wir das auch können, wollen wir jetzt mal ausprobieren.

MitspielerInnen: 10- 20

Spielzeit: 10 Minuten

Material: 2 Eimer mit Wasser gefüllt

Achtung: Nur für draußen

Zwei Eimer werden mit Wasser gefüllt und alle Kinder probieren, wer einen Eimer auf dem Kopf balancieren kann!

8. Vorsicht Skorpione!

Neben Affen, Elefanten und Nashörnern gibt es in Afrika auch etwas unangenehmere Tiere wie Schlangen oder Skorpione, und ausgerechnet die treffen wir jetzt.

MitspielerInnen: 12- 40

Spielzeit: ca. 10 Minuten

Material: 1 Softball

Auch Skorpione trifft man in Afrika, und die können recht unangenehm sein, denn der Stachel am Ende des Tieres ist giftig! Jeweils fünf SpielerInnen bilden einen solchen „Skorpion“ mit Kopf, Gliedern und hinten einem solch giftige Schwanz. Die SpielerInnen fassen sich an den Hüften an und bewegen sich nur so schnell, dass sie nicht den Kontakt miteinander verlieren. Wen der „Stachel“ berührt, muss wie gelähmt stehen bleiben und kann sich nicht mehr fortbewegen. Gegen den Skorpion gibt es eine Waffe: Einen größeren Softball, mit dem man den „Stachel“ treffen muss (im direkten Wurf, Abpraller gelten nicht). Wird der „Stachel“ getroffen, verwandelt sich der/die erfolgreiche Schütze/in selbst in den „Stachel“, der Kopf des Skorpions wird zum/zur MitspielerIn. Während der Verwandlung des Skorpions erhalten die gelähmten Spieler ihre volle Bewegungsfreiheit wieder.

9. Verständigungsspiel

„Jambo“ kenn wir inzwischen, aber sonst klingen afrikanische Sprachen für uns ganz fremd und wir verstehen gar nichts. Um auf unserer Safari weiterzukommen müssen wir uns also irgendwie anders verständigen. Habt ihr eine Idee, wie wir das machen könnten? Vielleicht klappt es auch ganz ohne Worte.

MitspielerInnen: 12- 20

Spielzeit: ca. 10 Minuten

Material: fortlaufend nummerierte Zettel für alle MitspielerInnen Die Gruppenmitglieder sitzen im Kreis und ein/e Freiwillige/r steht in der Mitte. Alle SpielerInnen im Kreis erhalten durch Verlosung von fortlaufend nummerierten Zetteln eine Nummer, die den anderen verborgen bleibt. Der/die SpielerIn in der Mitte ruft zwei Zahlen, z.B. 11 und 17. Die SpielerInnen mit den Nummern 11 und 17 müssen nun die Plätze tauschen. Der/die SpielerIn in der Mitte versucht dabei, einem/ der beiden zuvorzukommen, und den Platzwegzunehmen. Das sich SpielerInnen 11 und 17 nicht kennen, müssen sie sich vor dem Platzwechsel so verständigen, dass der/diejenige in der Mitte möglichst nichts merkt. Hat der/die SpielerIn in der Mitte Erfolg, muss der/diejenige in die Mitte, der/die keinen Platz bekommen hat. Die Nummern werden anschließend im Kreis nach rechts weitergegeben.

10. Abschiedstanz

Unsre Safari-Reise geht zu Ende und weil man in Afrika sehr gern Musik macht und tanzt, möchten wir uns mit einem afrikanischen Tanz von euch verabschieden.

Bastelanleitung – Wo geht's denn hier zum Dschungel?

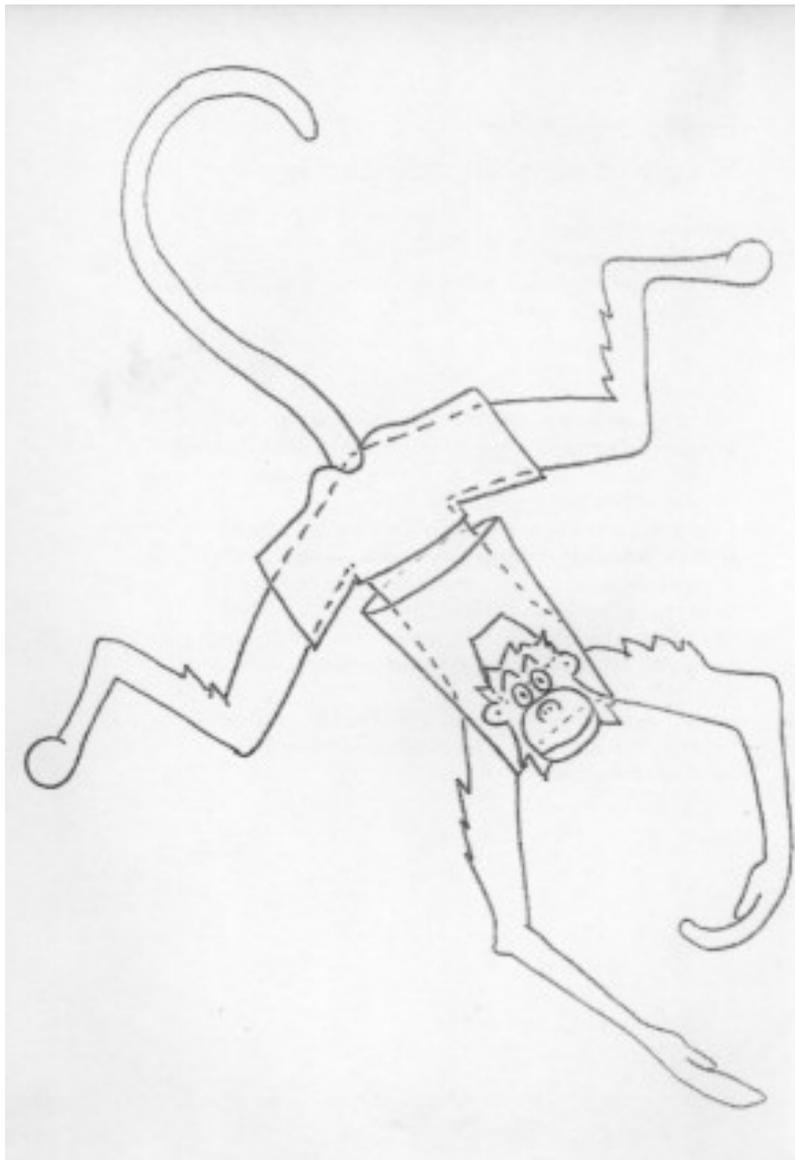
Das wird gebraucht:

- Tonkarton in braun
- Tonkarton in rot, gelb, grün, blau~ hellblau, orange und weiß
- Schwarzer Filzstift
- Klebstoff

So wird's gemacht:

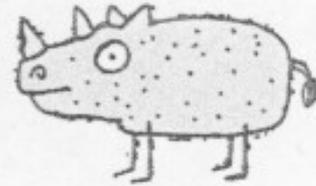
Schneidet die Körper, die Köpfe und die Schwänze der Tiere aus braunem Tonkarton aus. Für die Hosen und Hemden wird jeweils ein Vorder- und Hinterteil benötigt. Achtet darauf, dass das hintere Hemdteil etwas länger wird. Klebt zunächst Hose und Hemd von beiden Seiten an die Figur. Am Kopf befestigt von hinten den Hut sowie von vorn zuerst die Nase und dann die Augen. So vorbereitet wird der Kopf auf die Vorderseite des Tieres geklebt. Abschließend befestigt auf der Vorderseite den Schwanz. Die benötigten Konturen werden mit einem schwarzen Filzstift aufgemalt.

Nun gilt es nur noch, einen geeigneten Platz für die lustigen Tiere zu finden - von Lampenschnur bis zu Blumen kann man tolle Schaukelketten bilden!



Flugticket

AFRIKA

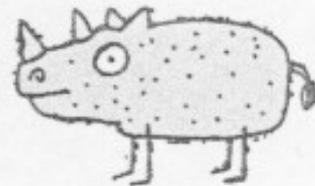


nach

Für _____

Flugticket

AFRIKA

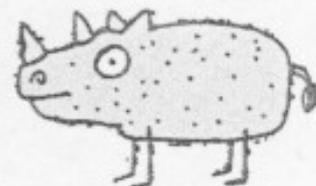


nach

Für _____

Flugticket

AFRIKA



nach

Für _____