



Ankunft im Dschungel

Teil 1 der Spielidee Dschungelbuch

Aus der Reihe: Kinderstufe im VCP



Die Ankunft

Nacht lag über dem Dschungel. In der Ferne zirpten vereinzelt ein paar Grillen, einige Fledermäuse flogen umher, sonst lagen alle Dschungelbewohner in einem tiefen Schlaf. So auch Familie Wolf. Eng aneinander gekuschelt lagen sie in ihrer Höhle. Vater Wolf, ein besonnener und vorsichtiger Jäger, lag in Richtung des Höhleneingangs, um seine Familie vor Eindringlingen zu schützen. Zu Familie Wolf gehörte auch Mutter Wolf, die wilde und mutige Gefährtin des Wolfes. Sie legte fürsorglich ihre graue Schnauze über die Jungen. Mit dem ersten Zwitschern der Vögel, kurz bevor die Sonne über den Seeonee-Bergen aufgeht, wachte Vater Wolf auf. Er streckte seine vier großen Tatzen von sich, schüttelte und reckte sich und bewegte sich zum Eingang der Höhle, denn er wusste, kurz vor Tagesanbruch lässt sich immer die reichste Beute erzielen. Plötzlich huschte ein kleiner Schatten mit buschigem Schwanz an ihm vorbei in die Höhle. Es war Tabaqui, die speichelleckerische Hyäne. Tabaqui war von Tollwut befallen, weshalb alle anderen Tiere des Dschungels sie mieden. Außerdem galt Tabaqui als hinterlistig, sie war immer auf den eigenen Vorteil bedacht und versuchte, die anderen Dschungeltiere zu beeinflussen. Außerdem stand Tabaqui Shir Khan, dem gefährlichen Tiger, nahe. Auch deshalb war sie bei den anderen Dschungelbewohnern nicht sehr beliebt. »Was willst du hier?« knurrte Vater Wolf. »Habt ihr noch eine Kleinigkeit zu fressen für eine hungrige Schwester?« winselte die Hyäne. »Nein! Scher dich davon und geh zu deinem Herrn Shir Khan«, fuhr der Wolf sie an. Gekränkt verschwand die Hyäne ins Unterholz. Vater Wolf ging zum Ausgang der Höhle. Die Wölfin folgte ihm. »Pass auf die Jungen auf«, sagte der Wolf und verließ die Höhle.

Draußen hörte er ein wildes Brüllen und Fauchen, das sich langsam der Höhle näherte. Das Brüllen kam von Shir Khan, dem riesigen, furchteinflößenden Tiger. Alle im Dschungel hatten Angst vor ihm. Die Geräusche wurden immer lauter, der Tiger kam immer dichter an die Höhle. Auf einmal brüllte er wütend auf – und dann herrschte eine unheimliche Stille. Angestrengt lauschten die Wölfe in das Dunkel, fast schien es nur schwarze Finsternis zu geben. Plötzlich knackte es dicht neben den Wölfen im Gebüsch. Der Wolf sträubte sein Fell und machte sich zum Angriff bereit. Aber niemand griff ihn an. Zu seinem großen Erstaunen lief ein kleines nacktes Kind direkt auf ihn zu.

»Das ist ein Menschenjunges«, flüsterte der Wolf, »wahrscheinlich ist es dem Tiger entwischt.« Die Wölfin stupste das Kind mit ihrer Schnauze an und beschnüffelte es. Zu ihrer Überraschung hatte das Kind gar keine Angst vor ihr. »Es ist so anders« sagte sie und leckte ihm zärtlich über das Gesicht. »Shir Khan soll es nicht fressen. Ich will es behalten«, raunte sie dem Wolf zu. »Das geht nicht«, antwortete der Wolf, »es hat noch nie ein Menschenjunges in einem Wolfsrudel gegeben.« Doch nach einem Blick auf seine Gefährtin war ihm klar, dass sie fest entschlossen war, das Kind aufzunehmen und zu versorgen. Die Wölfin nahm das Kind, so wie es bei Wölfen üblich ist, vorsichtig in die Schnauze, trug es in die Höhle und legte es behutsam zu ihren eigenen Jungen. »Es hat gar kein Fell«, stellte die Wölfin fest. »Die Menschen haben kein Fell«, erklärte der Wolf. »Krrrrrauuuuwww« brüllte es wütend vor dem Eingang der Höhle. »Ich will das Menschenjunge«, donnerte der Tiger, »es gehört mir. Ich habe es zuerst entdeckt.«

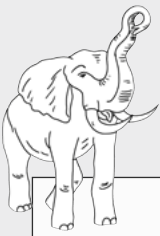
Tabaqui, die unterwürfige Hyäne, hatte ihrem Gebieter verraten, wo sich das Menschenjunge aufhielt. Shir Khan versuchte, in die Höhle zu kommen, aber sein riesiger Körper passte nicht durch den Eingang.

Wütend stürzte sich die Wölfin auf den Tiger. »Niema! Du wirst es nicht bekommen. Ich werde das Menschenjunge großziehen.«

Erschrocken zog der Tiger seinen Kopf aus der Höhle und trollte sich davon. Die Wölfin wurde wegen ihrer großen Wildheit im Dschungel »Raksha«, Dämonin genannt. Und eine wütende, wilde Raksha war selbst einem gefährlichen Tiger zu viel.

Langsam beruhigte sich die Wölfin. Nachdenklich schaute sie auf das Kind. »Es sieht aus wie ein kleiner nackter Frosch. Ich werde es Mowgli nennen.« Was nichts anderes hieß als kleiner nackter Frosch.

Bald wusste der ganze Dschungel, dass bei den Wölfen ein Menschenjunges lebte. Mowgli war angekommen.



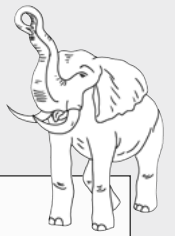
Gruppenstunde: Die Ankunft

Ziel: Die Kinder lernen sich und die Gruppenleitung kennen. Die Kinder werden mit dem Rahmen einer Gruppenstunde vertraut.

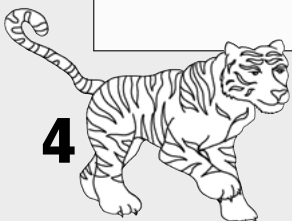
Dauer	Beschreibung	Material
15 Min	Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenritual¹ <i>Wenn dies die erste gemeinsame Gruppenstunde ist, muss sich mehr Zeit für die Begrüßung genommen werden. Die Akelas stellen sich ausführlich vor, zeigen die Räume und erzählen, was in der Gruppenstunde alles gemacht wird. Dem schließt sich eine Vorstellungsrunde der Kinder an. Rituale müssen erst eingeführt werden.</i> Programmvorstellung Thema: Treffen mit Mowgli	
10 Min	Kennenlernspiel: »Zipp Zapp« Alle Kinder sitzen im Stuhlkreis. Ein Kind steht in der Mitte. Dieser zeigt auf einen Mitspieler oder Mitspielerin und sagt »Zipp« oder »Zapp«. Bei »Zipp« muss das angesprochene Kind den Namen seiner linken Nachbarin oder seines linken Nachbarn, bei »Zapp« den Namen seiner rechten Nachbarin oder rechten Nachbarn nennen. Wenn das angesprochene Kind diesen Namen nicht innerhalb von 3-4 Sekunden nennt, dann muss dieses in die Mitte. Sagt das Kind in der Mitte »Zipp-Zapp«, müssen sich alle einen neuen Platz suchen. Wer keinen Platz findet, muss in die Mitte.	
15 Min	Geschichte: »Ankunft im Dschungel« Die oder der Akela liest das erste Kapitel des Dschungelbuches »Die Ankunft« vor. Dazu können es sich die Kinder mit Decken und Kissen im Gruppenraum gemütlich machen. Nach der Erzählung können Akela und Kinder in einer kurzen Frage-Antwort-Runde über die Geschichte ins Gespräch kommen: <ul style="list-style-type: none">• Welche Tiere und Personen sind aufgetaucht?• Welche Namen hatten die Wölfe und die anderen Tiere?• Wie ist der Charakter der Tiere?• Was bedeutet Mowglis Name?	
20 Min	Kreative Umsetzung: Tischsets basteln Jedes Kind erhält ein leeres DIN A3 Blatt und malt darauf ein Bild zu der erzählten Geschichte. <i>Man kann auch Ausmal motive kopieren, die freie Gestaltung hat aber den Vorteil, dass den Kindern nicht die Phantasie genommen wird. Kinder besitzen eine ausgeprägte Phantasie und haben sehr konkrete Vorstellungen, wie die Dschungelwelt und die in ihr lebenden Figuren aussehen.</i> Wenn die Bilder fertig gemalt sind, werden sie laminiert: So sind sie abwaschbar und als Tischset verwendbar.	Vorlagen in DIN A3 (http://go.vcp.de/12R6DEh) Leere Blätter in DIN A3 Laminierhüllen Laminiergerät Stifte

¹ Zum Stellenwert und zur Gestaltung von Ritualen im Gruppenalltag siehe das einführende Themenheft »Dschungelwegweiser – Aus der Reihe: Kinderstufe im VCP« sowie die Handreichung »Gott auf der Spur – Aus der Reihe: Kinderstufe im VCP«.

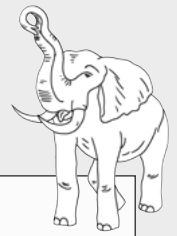




Dauer	Beschreibung	Material
10 Min	<p>Spiel: Flucht in die Höhle</p> <p>Ähnlich wie Mowgli in der Geschichte müssen die Kinder in dem Spiel vor dem Tiger flüchten.</p> <p>Eines der Kinder übernimmt in dem Spiel die Rolle des Tigers, ein anderes Kind übernimmt die Rolle von Mowgli. Der Tiger versucht Mowgli, zu fangen. Mowgli kann sich aber vor dem Tiger in eine Schutzhöhle retten. Diese Schutzhöhlen werden von je zwei weiteren Kindern gebildet, indem sie sich gegenüberstehend an den Händen halten. Die Hände heben sie hoch, sodass aus ihren Armen und Händen ein Dach entsteht. Mowgli kann sich in diese Höhle retten, muss diese aber nach 5 Sekunden wieder verlassen. Damit die Zeit eingehalten wird, zählen alle Kinder, sobald Mowgli in der Höhle ist, laut bis 5. Ist Mowgli gefangen, werden die Rollen neu besetzt.</p> <p><i>Kinder haben einen natürlichen Bewegungsdrang, den sie – gerade in Fangspielen – ausleben können. Durch die fein- und grobmotorische Betätigung im Spiel werden Koordinationsfähigkeit, Geschicklichkeit, Kraft und Kondition gefördert.</i></p>	
10 Min	<p>Spiel: Angriff des Shir Kahn</p> <p>Shir Kahn möchte Mowgli haben. Aber seine neue Familie beschützt ihn.</p> <p>Ein Kind spielt Mowgli, ein anderes Kind Shir Kahn. Alle anderen Kinder der Gruppe sind Wolf, Wölflin und ihre Jungen. Die Wölfe und Wölfinnen gehen in die Hocke und bilden eine lange Reihe, wobei sie immer Rücken an Rücken sitzen. Shir Kahn muss versuchen, Mowgli zu fangen. Dabei muss sich Mowgli am Anfang entscheiden, in welche Richtung er um die am Boden sitzende Wölfe und Wölfinnen laufen will. Hat er einmal eine Laufrichtung gewählt, muss er diese beibehalten. Shir Kahn hingegen ist flexibler und darf seine Laufrichtung wechseln. Dafür darf Mowgli sich von seiner Familie helfen lassen: Schlägt er einem der am Boden sitzenden Wölfinnen oder Wölfe auf dem Rücken, wird diese bzw. dieser zu Mowgli. Der »neue« Mowgli kann sich neu für eine Laufrichtung entscheiden. Das Kind, was bislang Mowgli war, setzt sich auf den freigewordenen Platz. Wird Mowgli trotzdem gefangen, können die Rollen neu verteilt werden und ein neues Spiel beginnt.</p> <p><i>Im Spiel nimmt das Kind Kontakt mit den andern Kindern auf und macht so Erfahrungen im Umgang mit anderen Menschen. Es lernt aufeinander zuzugehen, Kompromisse einzugehen, Regeln einzuhalten, Niederlagen einzustecken, sich aber auch durchzusetzen oder sich in andere hineinzusetzen.</i></p> <p><i>Dieses Spiel, trainiert die Reaktionsfähigkeit und übt den Zusammenhalt in der Gruppe übt. Haben die Kinder Mowgli im Blick und zeigen gegebenenfalls an, wann ein guter Moment für einen Platztausch wäre?</i></p>	
10 Min	<p>Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung</p>	



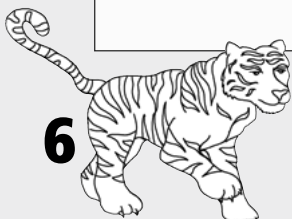




Gruppenstunde: Die Ankunft

Ziel: Die Kinder lernen sich kennen. Das Gemeinschaftsgefühl wird gestärkt.

Dauer	Beschreibung	Material
10 Min	<p>Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenritual</p> <p>Programmvorstellung</p> <p>Thema: Ein Tag im Dschungel</p>	
10 Min	<p>Kennlernspiel: Tiere des Dschungels</p> <p>Die Kinder und Akela stehen im Kreis. Ein Kind beginnt mit z. B. »Ich heiße Anna und sehe im Dschungel einen Affen.« Dann ist das nächste Kind dran. Dieses wiederholt Namen und genanntes Tier des ersten Kindes und fährt mit seinem eigenen Namen und einem anderen Tier fort: z. B. »Meine Nachbarin heißt Anna und sieht einen Affen. Ich heiße Anton und sehe im Dschungel einen Elefanten«. So setzt es sich im Kreis fort.</p> <p><i>Ein effektives Kennlernspiel für den Start in einer neuen Gruppe. Durch die häufige Wiederholung und die Verknüpfung eines Namens mit einem Tier, prägen sich die Namen schnell ein.</i></p> <p><i>oder</i></p> <p>Spiel: Rudel, versteckt euch!</p> <p>Das Wolfsrudel hat manchmal nur wenig Platz in der Höhle, vor allem dann, wenn unerwartete Gäste, wie z. B. Mowgli kommen. Kann die Gruppe mit nur wenig Raum auskommen? Oder wird am Ende einer von Shir Kahn gefressen?</p> <p>Akela nennt immer kleiner werdende Räume, an denen sich das gesamte Rudel treffen soll. Zum Beispiel Alle unter die Tische! Alle auf das Sofa! Alle auf zwei Stühle!</p> <p><i>Ein tolles Kooperationsspiel, welches den Zusammenhalt in der Gruppe stärkt.</i></p>	
50 Min	<p>Kochen: Obstsalat zubereiten</p> <p>Im Dschungel lassen sich Früchte wie Ananas, Mango oder Bananen finden. Daraus lässt sich ein leckerer Obstsalat zubereiten. Die Kinder teilen sich in zwei Kleingruppen auf. Die eine Gruppe bereitet einen Obstsalat zu, die andere Gruppe deckt in der Zeit den Tisch. Sind in der vorherigen Gruppenstunde die Tischsets gebastelt worden, dann wäre jetzt eine schöne Gelegenheit, diese einzuweihen. Zusätzlich/Stattdessen lässt sich der Tisch sicherlich mit Servietten und/oder Blumen aus dem Garten schmücken. Ist der Obstsalat fertig, kann es sich die Meute schmecken lassen. Schön ist es, das gemeinsame Essen mit einem Ritual wie einem Lied oder Gebet zu beginnen. Sollte in eurer Gruppe noch keines etabliert sein, sind in der Handreichung »Gott auf der Spur« einige Anregungen dazu.</p>	<p>Tisch-Sets Servietten/Blumenvasen Verschiedenes Obst Schäl- und Schneidemes- ser/Brettchen Schüssel Kleine Teller Löffel</p>





Dauer Beschreibung

Material

*Kinder backen und kochen in der Regel gerne. Eine Erfahrung die Kinder, immer seltner Zuhause machen dürfen. Solche Angebote machen nicht nur Spaß, sondern die Kinder erlernen hauswirtschaftliche Fertigkeiten und trainieren ihre Selbständigkeit. Wichtig dabei ist, dass die Kinder nicht »nur« Obst schneiden, sondern auch in die dazugehörigen Arbeiten, wie Vorbereitung des Arbeitsplatzes und Aufräumen mit eingebunden werden. Nur werden sie in der Lage sein, perspektivisch solche Aufgaben selbständig zu erledigen.
Gemeinsames Essen fördert das Gemeinschaftsgefühl.*

10 Min

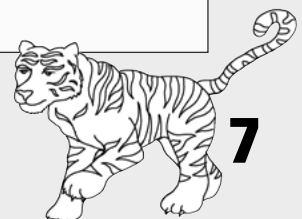
Spiel: Flucht in die Höhle

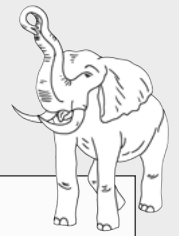
Ähnlich wie Mowgli in der Geschichte müssen die Kinder in dem Spiel vor dem Tiger flüchten.

Eines der Kinder übernimmt in dem Spiel die Rolle des Tigers, ein anderes Kind übernimmt die Rolle von Mowgli. Der Tiger versucht Mowgli zu fangen. Mowgli kann sich aber vor dem Tiger in eine Schutzhöhle retten. Diese Schutzhöhlen werden von je zwei weiteren Kindern gebildet, indem sie sich gegenüberstehend an den Händen halten. Die Hände heben sie hoch, sodass aus ihren Armen und Händen ein Dach entsteht. Mowgli kann sich in diese Höhle retten, muss diese aber nach 5 Sekunden wieder verlassen. Damit die Zeit eingehalten wird, zählen alle Kinder, sobald Mowgli in der Höhle ist, laut bis 5. Ist Mowgli gefangen, werden die Rollen neu besetzt.

10 Min

Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung



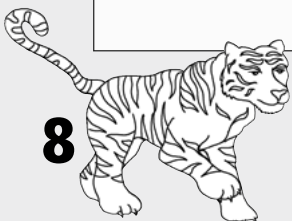


Gruppenstunde: Die Ankunft

Hinweis: Die hier beschriebene Gruppenstunde besteht aus zwei Teilen. Teil 2 folgt auf Seite 10.

Ziel: Die Kinder wissen, wo es auf der Welt Dschungelgebiete gibt. Die Kinder kennen Tiere und Pflanzen des Dschungels. (Die Kinder wissen, dass Menschen im Dschungel leben und wie sie dort leben.)

Dauer	Beschreibung	Material
5 Min	<p>Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenritual</p> <p>Programmvorstellung</p> <p>Thema: Tiere im Dschungel</p>	
10 Min	<p>Spiel: Schlangenspiel</p> <p>Sind die Kinder beweglich, wie eine Schlange?</p> <p>Die Kinder und Akela stellen sich alle in einen Kreis und fassen sich dabei an den Händen. An einer Stelle lösen zwei Kinder ihre Hände und greifen durch einen Hula Hoop Reifen. Dann fassen sie sich wieder an den Händen. Der Reifen ist nun im Kreis. Ziel ist es nun den Reifen eine (oder mehrere) Runde durch den Kreis wandern zu lassen. Dabei dürfen die Hände nicht los gelassen werden. Das heißt die Teilnehmenden müssen irgendwie durch den Reifen steigen.</p> <p>Variante: Wenn der Reifen, die ersten Kinder passiert hat, wird ein zweiter Reifen ins Spiel gebracht. Dabei soll der zweite Reifen den ersten Reifen einholen. Das Spiel ist zu Ende, wenn der erste Reifen eine Runde vollendet hat, oder der zweite Reifen den ersten eingeholt hat.</p> <p><i>Das Spiel trainiert hervorragend die Bewegungskomotorik und bringt jede Menge Spaß.</i></p>	Hula-Hoop Reifen
45 Min	<p>Kreative Umsetzung: Dschungel im Karton basteln</p> <p>Je 3 bis 4 Kinder erhalten eine Apfelkiste. Darin basteln die Kinder ihren Dschungel. Aus Papier und Tonkarton werden Pflanzen und Bäume ausgeschnitten, mit Salzteig können Tiere und Menschen geformt werden und mit Naturmaterialien kann die Dschungellandschaft weiter ausgestaltet werden. Die Kinder können ihrer Phantasie freien Lauf lassen.</p> <p>In einer anschließenden Runde stellen die Kinder ihren Dschungel vor und erzählen, was sie über den Dschungel wissen.</p>	<p>Apfelkartons</p> <p>Tonkarton-/papier</p> <p>Stifte, Scheren, Kleber</p> <p>Salzteig</p> <p>Naturmaterialien (Moos, Steine, Sand, Baumrinde etc.)</p>
10 Min	<p>Spiel: Die Wölfin schützt Mowgli</p> <p>Eine lange Schlange wird gebildet, an deren Anfang die Wölfin und am Ende Mowgli ist. Shir Kahn will Mowgli fassen, wird aber von der Wölfin mit ausgebreiteten Armen abgewehrt. Dabei darf die Schlange nicht reißen! Wird Mowgli gefangen, wird ein neuer Shir Kahn, eine neue Wölfin und ein neuer Mowgli bestimmt.</p>	





Dauer Beschreibung

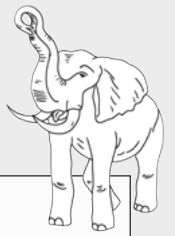
Material

- 15 Min **Einführung Ritual: Das große Wolfsgeheul.**
Die/der Akela erklärt das Wolfsgeheul und übt es mit den Kindern ein. Folgender Ablauf ist denkbar:
Akela ruft laut: »Tut euer Bestes, Tut euer Bestes, Tut euer Bestes«.
Die Wölflinge antworten laut: »Tun unser Bestes, Tun unser Bestes, Tun unser Bestes«.
Alle gemeinsam: »Jauuuuuuuuuuu« (lautes Jaulen)
Mit dem Wolfsgeheul verständigen sich die Wölfe und die Wölflinge untereinander. Akela erklärt, dass das Wolfsgeheul von nun an ein Zeichen des gemeinsamen Beginns und Ende der Gruppenstunde ist.
Rituale sind bedeutsam für Kinder. Sie brauchen diese festen und wiederkehrenden Abläufe, um ein Gefühl der Sicherheit und der Vertrautheit zu erlangen. Zudem stärken sie das Zusammengehörigkeitsgefühl in der Gruppe. Deshalb sollten Rituale bereits in der ersten Stunde initiiert werden. Weiter Informationen zur Bedeutung und Durchführung von Ritualen findet ihr in der Handreichung »Dschungelwegweiser – Aus der Reihe: Kinderstufe im VCP« und in der Handreichung »Gott auf der Spur – Aus der Reihe: Kinderstufe im VCP«².
- 5 Min **Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung**
Akela und Wölflinge verabschieden sich mit dem Wolfsgeheul.³

2 Beide Handreichungen könnt ihr über www.vcp.de bestellen oder dort downloaden.

3 Zum Stellenwert und zur Gestaltung von Ritualen im Gruppenalltag siehe das einführende Themenheft »Dschungelwegweiser – Aus der Reihe: Kinderstufe im VCP« sowie die Handreichung »Gott auf der Spur – Aus der Reihe: Kinderstufe im VCP«.





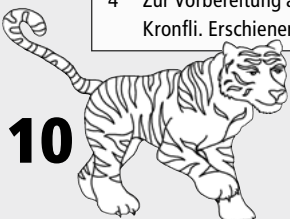
Gruppenstunde: Die Ankunft

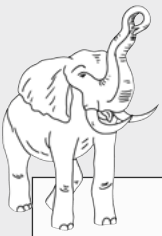
Hinweis: Die hier beschriebene Gruppenstunde knüpft an der Gruppenstunde von Seite 8 an.

Ziel: Die Kinder wissen, wo es auf der Welt Dschungelgebiete gibt. Die Kinder kennen Tiere und Pflanzen des Dschungels. (Die Kinder wissen, dass Menschen im Dschungel leben und wie sie dort leben.)

Dauer	Beschreibung	Material
5 Min	<p>Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenritual</p> <p>Programmvorstellung</p> <p>Thema: Tiere im Dschungel</p>	
10 Min	<p>Spiel: Wolf und Tiger</p> <p>Es gibt zwei Freiwillige, wovon einer der Tiger und einer der Wolf ist. Die restlichen Wölflinge stehen in einem Kreis und fassen sich dabei an den Händen. Der Wolf steht nun im und der Tiger außerhalb des Kreises. Der Tiger muss nun versuchen den Wolf zu fangen. Hierbei sollen die Wölflinge dies verhindern, indem sie den Tiger nicht herein, beziehungsweise herauslassen, aber dem Wolf jederzeit Durchgang gewähren. Um den Spielspaß zu erhöhen, sollte der Wolf öfters mal den Kreis verlassen, und der Tiger innerhalb dieses eingesperrt werden.</p>	
20 Min	<p>Gespräch mit Bildern: Weißt du, wer im Dschungel lebt?</p> <p><i>Kinder sind kleine Forscher und Entdecker. Wissbegierig erkunden sie mit allen Sinnen ihre Umwelt. Der Dschungel in seiner Exotik weckt ebenfalls die Neugierde der Kinder. Viele der Kinder haben sicher schon etwas über den Dschungel bzw. den Regenwald gesehen und gehört und haben eine Vorstellung davon, wie es dort aussieht, welche Pflanzen dort wachsen und welche Tiere dort leben. Bei der Vorstellung ihres Dioramas können die Kinder von ihrem Wissen berichten. Sicher haben aber die Kinder auch noch viele Fragen zum Dschungel. Als Akela sollte man sich deshalb über den Dschungel und seine Bewohner informieren.⁴</i></p> <p>Anhand von Bildern kann Kindern weitere Informationen dazu gegeben werden.</p> <p>Den Kindern wird von dem Akela eine Weltkarte gezeigt. Welches der (älteren) Kinder hat eine Vorstellung davon, wo es auf der Welt Dschungel bzw. Regenwald gibt? Diese Gebiete werden dann auf der Karte eingezeichnet.</p> <p>Den Kindern werden verschiedene Bilder von Pflanzen und Tieren gezeigt. Welche davon leben bzw. wachsen im Dschungel? Welche nicht? Wie heißen die Tiere und Pflanzen?</p> <p>Wenn noch Zeit ist, kann Akela auch über die Völker berichten, die im Dschungel leben. Welche Vorstellungen haben die Kinder, wie Menschen im Dschungel leben?</p> <p>Ein Quiz zum Thema Dschungel kann das Gespräch abschließen.</p>	<p>Weltkarte Bilder mit Tieren und Pflanzen aus dem Dschungel Quizfragen</p>

⁴ Zur Vorbereitung auf diese Gruppenstunde hilft eine Internetrecherche oder das Buch: »Regenwald und Dschungelwelt« von Pit Budde und Josephine Kronfli. Erschienen im Ökotopia Verlag.

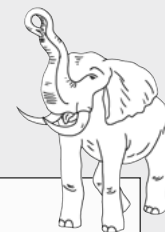




Dauer	Beschreibung	Material
30 Min	<p>Spiel: Dschungel im Karton</p> <p>In der letzten Gruppenstunde haben die Kinder mit viel Liebe und Phantasie ihren Dschungel gebastelt. Sicher haben sie Lust mit und in ihrem Dschungel zu spielen. Mit den selbstgemachten Figuren können sie die Geschichte um Mowgli nacherzählen. Vielleicht fallen ihnen auch eigene Geschichten ein, die sie sich gegenseitig zeigen und erzählen können.</p>	
15 Min	<p>Spiel: Anschleichen</p> <p>Im Dschungel ist es wichtig, sich leise und unbemerkt anschleichen zu können. Im folgenden Spiel können die Wölflinge diese Fähigkeit trainieren.</p> <p>Ein Wölfling steht mit verbundenen Augen in der Mitte des Raumes. Die anderen Kinder stehen in einem großen Kreis um ihn herum. Die Akela deutet ein Kind aus dem Kreis heraus. Dieses Kind versucht nun möglichst leise und unbemerkt sich an das Kind in der Mitte heranzuschleichen. Meint das Kind in der Mitte, das anschleichende Kind zu hören, zeigt es mit dem Zeigefinger in die Richtung, aus der es meint, dass das andere Kind kommt. Hat es Recht mit der Vermutung, muss das anschleichende Kind zurück auf seinen Platz und Akela sucht ein anderes Kind heraus, das einen neuen Anschleichversuch unternimmt. Liegt es mit der Vermutung falsch, darf das Kind sich weiter anschleichen. Gelingt es ihm, das Kind in der Mitte anzutippen, darf ein anderes Kind nun in die Mitte.</p> <p>Hinweise: Alle Kinder müssen während des Spieles sehr leise sein, ansonsten hat das Kind in der Mitte keine Chance.</p> <p>Das Kind in der Mitte darf nur aufzeigen, wenn es wirklich etwas gehört hat. Die anderen Kinder verlieren den Spaß, wenn das Kind in der Mitte ständig in verschiedene Richtungen in den Kreis zeigt.</p>	
10 Min	<p>Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung</p> <p>Akela und Wölflinge verabschieden sich mit dem Wolfsgeheul.⁵</p>	

⁵ Zum Stellenwert und zur Gestaltung von Ritualen im Gruppenalltag siehe die Handreichung »Dschungelwegweiser – Aus der Reihe: Kinderstufe im VCP« sowie die Handreichung »Gott auf der Spur – Aus der Reihe: Kinderstufe im VCP«.





Gruppenstundenvorschlag: Die Ankunft

Ziel: Die Kinder wissen sich angenommen und geliebt.

Dauer	Beschreibung	Material
5 Min	Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenritual Liedvorschlag: Er hält die ganze Welt in seiner Hand	

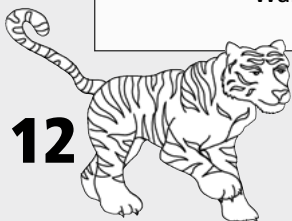
Programmvorstellung

Thema: Namen

10 Min	Spiel: Wollspiel Alle stehen oder sitzen im Kreis. Die/Der erste wickelt etwas Wolle ab, hält den Anfang des Wollfadens fest, wirft das Knäuel zu jemand anderem im Kreis und nennt dabei dessen Namen. Diese oder dieser fängt das Knäuel, hält das Stück des Fadens fest, ruft den Namen einer anderen Person aus dem Kreis und wirft das Knäuel weiter. Wenn alle einmal dran waren, hat sich ein Netz zwischen den Wölflingen gebildet. Nun soll das Netz in umgekehrter Reihenfolge wieder aufgelöst werden. Dazu ruft man den Namen der Person, von der man das Wollknäuel in der ersten Runde bekommen hat und wirft es zurück. Dabei wickelt jede und jeder die Wolle wieder ein Stück auf. Am Ende hat jede und jeder mindestens zwei Namen der anderen Gruppenmitglieder benannt.	Wollknäuel
--------	---	------------

Dieses Spiel eignet sich besonders, wenn die Gruppe in ihrer Zusammensetzung noch neu ist und sich die Kinder erst noch kennenlernen müssen.

20 Min	Recherche: Bedeutung von Namen Diese Gruppenstunde beschäftigt sich mit Namen. Jeder von uns hat einen eigenen Namen, der von den Eltern ausgesucht wurde. Einen Namen, den man ein Leben lang behält. Der Name macht einen Teil der Identität aus. Kinder fragen deshalb sehr früh, was ihr Name bedeutet und vorher er kommt. Mowgli bekommt auch einen Namen von seiner neuen Mutter, der Wölfin. Akela fragt die Kinder, ob sie noch wissen, was es mit dem Namen Mowgli auf sich hat, und ob sie eine Idee haben, warum die Wölfin gerade diesen Namen für das Kind wählte. In einer Gesprächsrunde erzählen die Kinder, was sie über ihren Namen wissen. Kennen die Kinder die Bedeutung ihres Namens? Warum wurde gerade dieser Name für sie ausgewählt?	Namensbuch für Kinder
--------	--	-----------------------





Dauer Beschreibung

Gemeinsam schlagen Akela und die Kinder in einem Namensbuch nach. Was bedeuten die Namen von jedem Kind der Gruppe? Viele Namen haben einen religiösen oder biblischen Hintergrund. Trifft dies auch auf die Namen der Gruppenkinder zu? Wer ist die Person der Namenspatronin oder des Namenspatrons?

Die »Geschichte« der Namen der einzelnen Kinder macht deutlich: Jedes Kind ist einzigartig! Auch wenn ein Name mehrfach vorkommt, so wurde er aus verschiedenen Gründen gewählt oder die Kinder verbinden etwas Unterschiedliches mit ihrem Namen. Im Gespräch sollte Akela den Kindern ihre Einzigartigkeit bewusst mache.

Tip: Um auf Fragen vorbereitet zu sein, sollte man die Namen der Gruppenkinder schon vor der Gruppenstunde herausgesucht haben und sich, wenn nötig, über die entsprechenden biblischen Figuren bzw. Namenspatrone informiert haben.

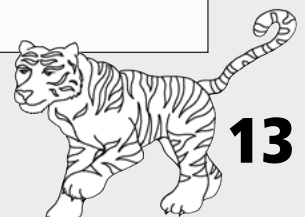
30 Min **Kreatividee: Regenbogennamen**

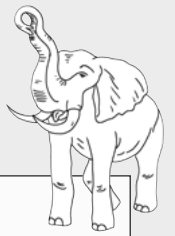
Jeder Name ist etwas ganz besonderes, er begleitet einen ein Leben lang! Nun sollen sich die Kinder künstlerisch mit ihrem Namen auseinandersetzen. Dazu wird der Name in Regenbogenfarben gestaltet. Die hellste Farbe kommt nach innen, dann wird es nach außen immer dunkler.(s. Abbildung)

Man beginnt, in dem man den Namen in großen gelben Druckbuchstaben auf das Blatt schreibt am besten mit Wachsmalstiften. Die Buchstaben sollten etwa fingerdick sein. Nun wird jeder Buchstabe mit der nächsten Farbe (orange) nochmals fingerdick umrandet; bei Buchstaben mit »Innenräumen« (wie A, O, D, P, etc.) auch innen. Nun strahlt das Gelb besonders! Mit den nächstdunkleren Farben geht es weiter: Wenn sich die ersten Farben berühren, ist das nicht schlimm, sondern soll genauso sein. Jedes Bild wird wie ein Regenbogen mit den einzelnen Namen der Gruppenkinder sein, jedes ähnlich und doch verschieden. Anschließend können die Bilder im Gruppenraum aufgehängt werden.

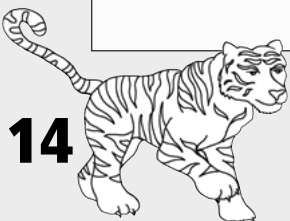
Material

DIN A 4 Blätter
Wachsmalstifte





Dauer	Beschreibung	Material
10 Min	<p>Bibelvers: Jesaja 43, 1</p> <p>Akela zitiert den Bibelvers: »Fürchte dich nicht, denn ich habe dich erlöst, ich habe dich bei deinem Namen gerufen; du bist mein.«</p> <p>Akela erklärt, dass jede und jeder einzelne von uns Gott bei seinem Namen gerufen hat. Gott sieht uns, jeder von uns ist ihm wichtig- so wie wir sind. Gott kennt jeden Namen und dadurch auch jeden Menschen. Jeder Mensch gehört zu Gott. Deshalb ist uns bewusst: wir sind nicht allein.</p> <p>Die gemalten Regenbogennamen sind alle ähnlich und doch verschieden. So wie wir Menschen: Jeder ist einzigartig. Einzigartig von Gott geschaffen und mit Namen benannt.</p> <p>Die Bilder werden im Gruppenraum aufgehängt, so erinnern sie jede Gruppenstunde daran, dass Gott gesagt hat: »Ich habe dich bei deinem Namen gerufen, du gehörst zu mir.«</p>	
10 Min	<p>Spiel: Gefühlsdusche</p> <p>Ein Kind stellt sich in die Mitte der Gruppe und dreht pantomimisch die Dusche an. Nun dürfen alle Kinder und Gruppenleiter nette Dinge über das Kind sagen und es in guten Gefühlen duschen (Du hast schöne Haare. Klasse, dass du immer so tolle Ideen hast. Ich mag deine ruhige Art. usw.). Hat das Kind unter der Dusche genug gehört oder wird der Duschstrahl schwächer, darf es die Dusche wieder zu drehen. Probiert es aus, es fühlt sich ungewohnt, aber schön an, nette Dinge über sich zu hören.</p> <p><i>Hinweis: Das Spiel eignet sich besonders, wenn die Gruppe sich schon kennt und Eigenschaften der Mitglieder auch benennen können. Es tut dem Selbstbewusstsein eines jeden Kindes gut, zu hören, was seine Einzigartigkeit ausmacht. In jedem Fall sollte die Gruppenleitung gut vorbereitet sein und zu jedem Kind etwas sagen können. Für das Kind in der Mitte kann es sehr unangenehm sein, wenn niemand etwas zu sagen weiß.</i></p>	
5 Min	<p>Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung</p>	





Gruppenstundenvorschlag: Die Ankunft

Ziel: Die Kinder kennen in »Ankunftssituationen« sowohl ihre eigenen Gefühle und können die anderer nachvollziehen. (Sie wissen, wie sie anderen helfen können, sich willkommen zu fühlen.)

Dauer **Beschreibung**

Material

10 Min **Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenritual:**

Liedvorschlag: Wenn ich fröhlich bin

Wenn ich fröhlich bin, dann klatsch ich in die Hand, wenn ich fröhlich bin dann
 klatsch ich in die Hand denn Gott hat in meinem Leben, viel Freude mir ge-
 ge - ben, wenn ich fröhlich bin, dann klatsch ich in die Hand.

Programmvorstellung

Thema: Tiere im Dschungel

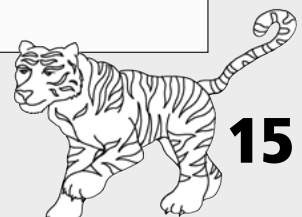
45 Min **Geschichte: Die Ankunft**

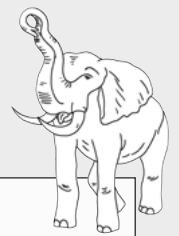
Die Geschichte wird vorgelesen. Anschließend werden die Rollen der Geschichte auf die Kinder verteilt. Die Geschichte wird nochmals langsam Stück für Stück vorgelesen. Die Kinder spielen die Geschichte nach.⁶ Danach unterhalten sich Akela und die Wölflinge über die Geschichte:

- Wie hat Mowgli sich wohl gefühlt? Einmal als er neu in den Dschungel kam und dann als er in der Familie Wolf aufgenommen wurde?
- Wie könnten seine neuen Geschwister reagiert haben?
- Werden sie es Mowgli leicht gemacht haben?
- Wie ist es für die Kinder, wenn sie irgendwo neu sind? Was macht es für sie einfacher, sich mit der neuen Situation zu Recht zu finden?

Kinder spielen häufig Rollenspiele. Sie erfüllen auch wichtige Funktionen: Im Nachspielen von Alltagssituationen entwickeln sie Verständnis für die Welt und üben Verhaltensweisen ein. Mit dem Übernehmen einer Rolle trainieren die Kinder die Einhaltung von Regeln und entwickeln ein Verständnis für deren Notwendigkeit. Es ermöglicht Kindern auch Konflikte auszuspielen und Situationen die Angst machen zu verarbeiten.

⁶ Hinweise zum Rollenspiel gibt es in der Handreichung »Gott auf der Spur – Aus der Reihe: Kinderstufe im VCP«.





Dauer Beschreibung

Material

Das Hineinschlüpfen in eine andere Rolle hilft den Kindern sich in andere hineinzuversetzen und hinein zu fühlen. Gerade diesen Aspekt macht sich die Methode an dieser Stelle zu nutzen: Indem die Kinder Mowgli und die Wölfe spielen, entwickeln sie eine Vorstellung davon was sie gedacht und gefühlt haben könnten. Dies erleichtert den Transfer in den Alltag der Kinder.

10 Min **Spiel: Wolf in der Höhle**
Zwei bis drei Wölflinge bilden eine Höhle, indem sie sich an den Händen fassen und zwischen ihren Köpfen eine »Brücke« bilden. In jeder Höhle sitzt ein Wolf. Draußen jagt Shir Kahn Mowgli. Schlüpft dieser in eine Höhle, muss der, der bisher darin saß, nun raus und wird als Mowgli von Shir Kahn gejagt.

10 Min **Spiel: Die Wölfin schützt Mowgli**
Die Kinder bilden eine lange Schlange, an deren Anfang ein Kind als Wölfin und am Ende ein Kind als Mowgli steht. Die Kinder halten sich jeweils an den Schultern der Vorderfrau bzw. des Vordermannes fest. Ein Kind ist Shir Kahn und will Mowgli fassen, wird aber von der Wölfin mit ausgebreiteten Armen abgewehrt. Die Schlange darf bei den Abwehrversuchen nicht auseinanderreißen! Wird Mowgli gefangen, wird ein neuer Shir Kahn, eine neue Wölfin und ein neuer Mowgli bestimmt.

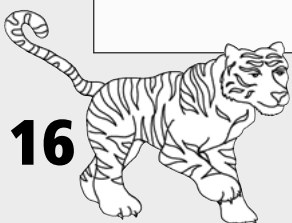
Bei dem Spiel sind Geschicklichkeit und Kooperation gefragt.

10 Min **Spiel: Shir Kahn und Mowgli**
Alle Kinder bis auf zwei bilden einen Kreis und fassen sich an der Hand. Ein Kind ist Mowgli und ein Kind ist Shir Kahn. Beide stehen sich außerhalb des Kreises gegenüber. Shir Kahn versucht Mowgli zu fangen. Mowgli erhält dabei Unterstützung der anderen Wölflinge. Mowgli darf, um sich in Sicherheit zu bringen, in den Kreis. Die anderen Wölflinge gewähren ihm Zutritt, indem sie die Arme heben und ihn einlassen. Möchte Shir Kahn folgen, senken die Wölflinge die Arme wieder, um ihn den Zutritt zu verwehren. Sollte Shir Kahn doch in den Kreis gelangen, lassen die Wölflinge Mowgli wiederaus dem Kreis und versuchen Shir Kahn aber im Kreis gefangen zu halten. Hat Shir Kahn Mowgli schließlich doch gefangen, werden die Rollen neu besetzt.

5 Min **Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung**

Liedvorschlag: Friede wünsch ich dir

Frie - de wünsch' ich Dir und Frie - de wünsch' ich
mir. Frie - de mit uns al - len mit al - len Men - schen hier.

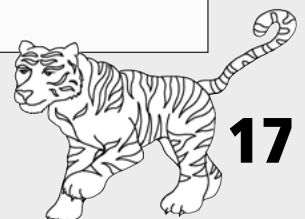


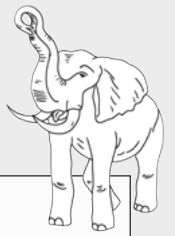


Gruppenstundenvorschlag: Die Ankunft

Ziel: Die Kinder kommen zur Ruhe und lassen ihrer Phantasie freien Lauf.

Dauer	Beschreibung	Material
5 Min	Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenritual Programmvorstellung Thema: Phantasiereise	
20 Min	Phantasiereise <i>Der Gruppenraum ist schon vorbereitet. Es ist Platz geschaffen, damit sich alle im Raum bequem hinlegen können (evtl. mit Matten und Decken auslegen). Für eine Phantasiereise ist es hilfreich, den Raum etwas abzudunkeln und z. B. mit einigen Kerzen zu beleuchten. Alle Gruppenmitglieder werden eingeladen, sich gemütlich hinzulegen und die Augen zu schließen. Die Gruppenleitung liest den Text der Phantasiereise ruhig vor. Im Hintergrund kann eine leise Meditationsmusik laufen.</i> <i>Tipp: Langsam und gleichmäßig lesen – und manchmal auch Pausen machen. Es geht nicht darum, den Text möglichst schnell »hinter« sich zu bringen, sondern den Kindern Zeit zu geben, sich auf die Handlung und ihre Phantasiebilder einzulassen.</i> Alles um uns herum dreht sich, wir schweben nach oben, ganz hoch in die Luft. Ein Wirbel aus Farben umgibt uns. Er wird schwarz. Da sind Sterne. Und da unten, das Blaue? Ist das die Erde? Sie kommt näher. Und schon tauchen wir wieder ein in den Strudel aus Farben. Es wird warm. Langsam verschwinden die Farben. Außer grün. Das bleibt. Es raschelt. Das Grün sind Blätter. Gut, dass wir durch die Luft schweben. Der Lufthauch tut gut. Sanft setzen wir auf der Erde auf. Puh, das ist drückend heiß hier. Und alles ist grün. Wir sitzen mitten in einem Busch. Die Blätter kitzeln. Im Nacken und im Gesicht. <i>Sound »Tiger«</i> Was war das? Es raschelt ziemlich laut während wir die Blätter und Ästchen zur Seite schieben. Zu laut in Anbetracht des Geräuschs... Endlich. Nicht mehr nur grün. Orange... schwarz... weiß... <i>Sound »Tiger«</i> Ein TIGER! Und noch mehr grün. Exotische Bäume. Die Hitze. Wo sind wir hier? In einem Gewächshaus? Aber der Tiger? In einem Tigerkäfig? Normalerweise sehen die doch recht öde aus. Das »durch die Luft schweben«? Kann das sein? Wirklich? Wir sind im Dschungel. Indien? Die bekannteste Heimat des Tigers. Uh, hoffentlich findet er uns nicht. Klingt hungrig, die Miezekatte. Wir scheinen Glück zu haben. Er hat ein anderes Opfer erspäht. Oh nein, das Arme! Es ist ein ganz kleines Kind, das er jagt. Guckt mal, das läuft ganz wackelig auf den Beinen rum. Und hat gar keine Ahnung, was ihm blüht.	CD-Player CD mit Tigergeräusch (http://go.vcp.de/12R5lcD)





Dauer	Beschreibung	Material
--------------	---------------------	-----------------

Wieder dreht sich alles um uns. Es ist noch wärmer. Das Kind. Gerade wollten wir etwas machen und den Tiger ablenken. Da nähert sich uns die Wärmequelle. Eine warme Zunge schleckt uns übers Gesicht und eine fellige Pfote schiebt uns näher zusammen. Wir versuchen uns die Augen zu reiben. Ganz schön pelzig, unsere Hände. Nein, geht nicht weg. Das und der Geruch und die Zunge? Ich bin ein Hund?

Sound »Wölfe«

Nein, ein Wolf. Ein kleiner Wolf. Durch die Augenschlitze können wir nicht viel sehen. Es ist dunkel, bis auf eine kleine helle Stelle. Wir sind in einer Höhle. Und wir spüren, dass es uns hier gut geht. Unsere Eltern kümmern sich um uns kleine Wölfe. Eine krächzende Stimme ertönt. Sie unterhält sich mit unserem Vater. Es geht um den Tiger. Die krächzende Stimme gehört zu einem komischen Tier. Es bettelt um Knochen, und lacht die ganze Zeit so komisch. Können die uns nicht schlafen lassen?

Plötzlich schreckt unsere Mutter hoch, sie geht auch in den Höhleneingang. Wir hören den Tiger. Und unsere Mutter ist dort vorn, sie schnuppert ganz aufgeregt an irgendwas vor der Höhle. Und dann trägt sie es nach hinten zu uns. Es ist das kleine Kind. Es kuschelt sich zwischen uns. Mama und Papa schauen total fasziniert auf uns. Mama will das Menschenkind behalten. Hey, das trinkt einfach unsere Milch. Ich will auch noch was.

Plötzlich sträubt sich das Fell unserer Eltern.

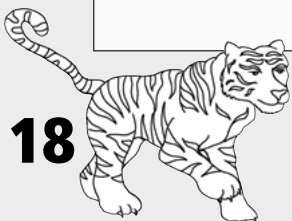
Sound »Tiger«

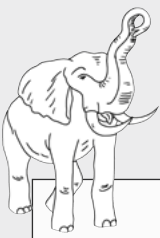
Ein fürchterlicher Lärm erfüllt die Höhle. Im Höhleneingang ist ein großer orange- schwarz gestreifter Schädel zu sehen. Der Tiger. Es wütet. Aber er kann die Höhle nicht betreten. Er will das Menschenkind haben. Angeblich wäre es seins. Aber da hat er nicht mit unseren Eltern gerechnet. Unser Vater sagt ihm, dass er nicht auf einen daher gelaufenen Tiger hört. Schließlich sind wir Wölfe ein freies Volk. Und unsere Mutter ist sogar noch mutiger. Sie schaut den Tiger böse an uns sagt ihm, dass er es mit ihr zu tun bekommt, wenn er dem Menschenkind etwas tut. Unsere Wolfseltern sind mutige und starke Wölfe. Da kann man ganz beruhigt einschlafen. Ich weiß, ich brauche keine Angst zu haben. Meine Eltern passen auf mich auf. Und so falle ich bald in einen tiefen Schlaf.

Es wird wieder alles schwarz um uns...

Und damit öffnen wir wieder die Augen und kommen gedanklich wieder im Gruppenraum an. Aber so ein bisschen haben wir noch den Geruch von Mutter Wolf in der Nase.

Manchmal brauchen Kinder etwas Zeit, sich auf die Methode einzulassen, weil sie es nicht gewohnt sind, so ruhig zu sein. Deshalb ist es wichtig, sich am Anfang Zeit zu lassen, bis die Kinder auch zur Ruhe gefunden haben. Phantasieren beflügeln -wie der Name schon sagt- die Phantasie. Allein auf die Worte der Geschichte konzentriert, werden diese lebendig. Die Szenerie, die Figuren und die Handlung hat man im Detail vor dem inneren Auge und erlebt diese Geschichte mit.





Dauer Beschreibung

Material

20 Min **Kreative Umsetzung: Bild malen**

Papier, Stifte

Was haben die Gruppenmitglieder erlebt? Welche Situation der Reise haben sich besonders gut vorstellen können? Jedes Kind kann ein Bild malen mit dem, was sie oder er gerade bei der Phantasiereise erlebt hat.

Mit dieser Methode lassen sich gut die Eindrücke der Reise verarbeiten und ermöglicht einen ruhigen Übergang von der Geschichte zum nächsten Spiel.

15 Min **Spiel: Shir Kahn**

Die Wölfe stehen am Ende des Spielfeldes, am anderen steht Akela, der sie zum Ratsfelsen ruft: »Kommt zum Felsen!« Die Wölfe antworten: »Wir fürchten den Tiger!« Akela: »Wo verbirgt er sich?« Wölfe: »In der Tiefe des Dschungels!« Akela: »Tut euer Bestes!« Daraufhin laufen die Wölfe so schnell wie möglich zu Akela, während Shir Kahn von der Seite hervor stürzt und sie zu fangen versucht. Die gefangenen Wölfe werden zu Tabaquis und helfen Shir Kahn beim zweiten Durchgang, die Wölfe zu fangen.

Nachdem bislang ruhigen Angeboten ist hier Platz den Bewegungsdrang der Kinder auszuleben

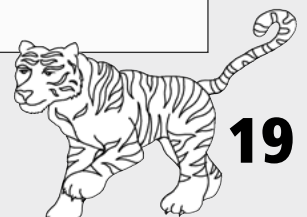
Spiel: Die Suche nach Raksha

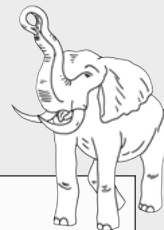
Ein Kind spielt die Wolfsmutter Raksha und versteckt sich in einem vorher abgesprochenen Spielfeld. Der Rest der Gruppe sind die Wölflinge, die sich auf die Suche nach der Mutter machen. Das Kind, das Raksha gefunden hat, legt, stellt oder setzt sich dazu. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle bei Raksha angekommen sind.

5 Min **Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung**

Liedvorschlag: Jagdgesang des Seoni-Rudels

D A D A
 Der Tag brach an und der Sam - bar röhrt ein - mal zwei - mal und
 D A D A D A D
 wieder eine Hin - din sprag auf eine Hin - din sprag auf. Im
 A D A D D⁷ G
 tie - fen Grun - de am Was - ser - lauf Dies hab ich auf ein - sa - mer
 D A D A D
 Pir - sch gehört, ein - mal zwei - mal und wie _____ der

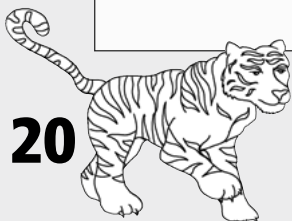


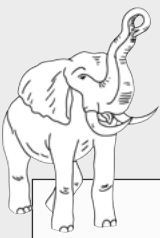


Gruppenstundenvorschlag: Die Ankunft

Ziel: Die Kinder wissen, wie sie »neue« Kinder den Einstieg in die Gruppe erleichtern können.

Dauer	Beschreibung	Material
10 Min	<p>Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenritual</p> <p>Programmvorstellung</p> <p>Thema: Besuch bei Mowgli</p>	
15 Min	<p>Geschichte: Ankunft im Dschungel</p> <p>Das erste Kapitel der Geschichte wird vorgelesen oder erzählt. Im Anschluss können die Kinder sich zu der Geschichte äußern. Mögliche Impulsfragen wären: Was glaubt ihr, wie Mowgli in den Dschungel gekommen ist? Wie würdet ihr euch an Mowglis Stelle fühlen? Glaubt ihr, er ist bei den Wölfen sicher? Was könnten die Wölfe tun, damit Mowgli sich wohlfühlt? Was könnten die Kinder tun, damit sich ein neues Kind in der Gruppe wohlfühlt?</p> <p>Tipp: Gemeinsam wählen die Kinder die fünf besten Punkte und schreiben sie auf ein Plakat. So haben sie ihr Ergebnisse sofort parat, wenn ein neues Kind in ihrer Gruppe kommt und können ihre Vorschläge umsetzen.</p>	
30 Min	<p>Kreative Umsetzung: Basteln eines Dschungel Portraits</p> <p>Genau wie Mowgli, befinden sich auch die Kinder zum ersten Mal im Dschungel. Auf einem festen Untergrund z. B. Tonkarton in A4 oder A3 wird ein Rahmen aus Dschungel Motiven geklebt: z. B. Blumen, Bäume, Lianen und Tiere. Diese Motive werden zuvor aus Tonpapierresten ausgeschnitten und bemalt.</p> <p>In die Mitte des Rahmens wird ein Bild des Kindes geklebt. Und so befindet sich auch das Kind im Dschungel!</p> <p><i>Im kreativen Handeln wird die Lust am selbstbestimmten Tun gefördert. Der Gestaltungswille wird geweckt und verstärkt. Das Kind entwickelt von sich aus die Bereitschaft, aktiv zu sein und etwas zu leisten. Denn es wird die Erfahrung machen, dass am Ende ein Ergebnis steht. Zudem erlernt das Kind im kreativen Tun verschiedene Fertigkeiten. Damit diese Ziele auch erreicht werden, ist es wichtig, den Kindern viel Freiraum in der Gestaltung zu geben und ihnen nicht im Detail vorzugeben, wie das Ergebnis auszusehen hat.</i></p> <p><i>»Schablonenarbeiten« sind nicht grundsätzlich schlecht. Natürlich finden Kinder manche Dinge einfach schön und freuen sich, wenn sie diese genauso nachmachen können. Auf die Abwechslung kommt es an.</i></p>	<p>Tonkarton in A4 oder A3 Tonpapierreste Papier, Stifte, Scheren, Kleber Portraitfotos der Kinder</p>
15 Min	<p>Spiel: Kampf dem Shir Kahn</p> <p>Eines der Kinder ist Shir Kahn. Dieser fängt die anderen Kinder. Jedes Kind, das gefangen wird, darf sich nicht mehr bewegen und kann nur befreit werden, wenn er von zwei weiteren Wölflingen umfasst wird und diese laut rufen: »Kampf dem Shir Khan«. Das Spiel endet, wenn es keine zwei freien Wölflinge mehr gibt, die die anderen befreien könnten.</p>	





Dauer Beschreibung

Material

10 Min

Spiel: Kokosnuss für...

Ball

Alle Kinder stehen im Kreis. Ein Kind steht in der Mitte und hält die Kokosnuss (Ball).

Das Kind sucht sich einen seiner Mitspielenden aus und ruft: »Kokosnuss für...«. Während er den Namen der betreffenden Person ruft, wirft er die Kokosnuss in die Luft. Alle bis auf die genannte Person laufen weg. Das genannte Kind versucht die Kokosnuss zu fangen oder aufzuheben. Sobald es die Nuss in den Händen hält, ruft es laut STOP!

Dann müssen alle anderen stehen bleiben und mit den Händen einen Korb bilden. Die Aufgabe des Kindes, das die Kokosnuss in den Händen hält, ist es nun, die Kokosnuss in den Korb eines seiner Mitspielenden oder Mitspieler zu werfen. Dazu darf es maximal drei Schritte auf die ausgesuchte Person zugehen. Schafft das Kind, die Kokosnuss in den Korb zu treffen, muss das betreffende Kind nun in die Mitte. Schafft das Kind es hingegen nicht, muss es selbst in die Mitte.

Variante: Das Spiel lässt sich auch so spielen, dass die Personen nur abgeworfen werden müssen, anstatt die Kokosnuss in den Korb zu werfen.

10 Min

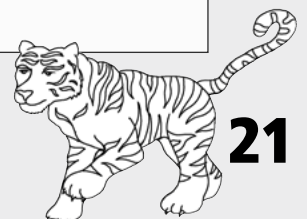
Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung

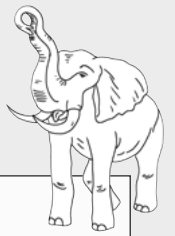
Liedvorschlag: Wer hat die Kokosnuss geklaut?

Die Af - fen ra - sen durch den Wald, mal hier mal dort ihr Ru - fen schallt. Die gan - ze

Af - fen - ban - de brüllt: "Wo ist die Ko - kos - nuß, wo ist die

Ko - kos - nuß, wer hat die Ko - kos - nuß ge - klaut?" "Wo ist die klaut?"

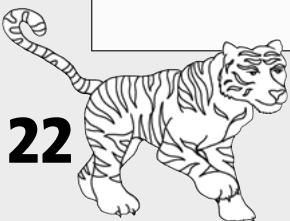




Gruppenstundenvorschlag: Die Ankunft

Ziel: Die Kinder reflektieren ihre Erlebnisse in und mit der Gruppe. Sie halten schöne Erlebnisse und Gelerntes fest.

Dauer	Beschreibung	Material
5 Min	<p>Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenritual</p> <p>Programmvorstellung</p> <p>Thema: Jagdbuch</p>	
10 Min	<p>Spiel: Mowglis Kreislauf</p> <p>Die Wölflinge stehen händehaltend im Kreis. Der Vorname eines Kindes wird in zwei Hälften geteilt, z. B. MOW – GLI. Die/der Akela gibt nach rechts den ersten Namensteil »MOW« weiter, indem sie/er die Hand seiner rechten Nachbarin oder Nachbars drückt und »MOW« sagt. Die Nachbarin/der Nachbar gibt das »MOW« ebenfalls mit einem Händedruck weiter, sodass es die Runde macht. Gleichzeitig gibt Akela nach links den zweiten Namensteil »GLI« weiter, sodass bei einem Kind von der einen Seite »MOW« und der anderen Seite »GLI« zusammentreffen.</p> <p>Was kommt zuerst wieder bei Akela an? »MOW« oder »GLI«? Anschließend kann ein neuer Vorname (mit-)geteilt werden.</p> <p><i>Ein witziges Spiel zum Warming-up.</i></p>	
50 Min	<p>Kreative Umsetzung: Das Jagdbuch</p> <p><i>Jeder Wölfling hat ein Jagdbuch, in dem er Gelerntes, seine Lieblingsspiele oder – lieder, oder seine schönsten Erlebnisse festhalten kann. Damit der Wölfling jederzeit etwas aufschreiben kann, sollte jeder Wölfling sein Jagdbuch zu jeder Gruppenstunde und auf jeder Freizeit oder Ausflug dabei haben. Für das Jagdbuch bekommen die Kinder regelmäßig vorgefertigte Blätter ausgeteilt, auf denen wichtiges Pfadfinderwissen festgehalten ist. Dies können z. B. Infos über BiPi, Waldläuferzeichen, wichtige heimische Pflanzen und Tiere, die Bedeutung des VCP Zeichens oder das Wölflingsversprechen sein. Die Blätter sollten immer noch Raum zur eigenen Gestaltung geben. So können die Texte in Form eines Lückentextes geschrieben sein, so dass die Wölflinge ihr Gelerntes auch gleich anwenden können. Außerdem sollte Platz zum Malen von Bildern und Einkleben von Fotos sein. Neben den vorbereiteten Blättern, sollten die Wölflinge aber auch leere Seiten im Jagdbuch haben, die sie mit ihren ganz eigenen Erlebnissen füllen können. Mit dem Führen des Jagdbuches wird das Zugehörigkeitsgefühl zur Gruppe gestärkt, außerdem ist das Jagdbuch für die Kinder eine schöne Erinnerung an ihre Wölflingszeit. In der hier vorgestellten Gruppenstunde wird das Jagdbuch gestaltet.</i></p> <p>Nachdem den Kindern das Jagdbuch erklärt wurde, bekommt jedes Kind einen Ringordner bzw. Schnellhefter oder ein Oktavheft der Größe DIN A5. Ringordner und Schnellhefter haben den Vorteil, dass die Vorlagen leichter eingehftet werden können. Hefte sind etwas günstiger in der Anschaffung.</p>	<p>Scheren, Stifte, Kleber, Ringbuchordner bzw. Schnellhefter oder Hefte Blätter in DIN A 5 vorgefertigte Steckbriefe evtl. Klebefolie Spiegel Zollstock</p>





Dauer Beschreibung

Zunächst können die Kinder den Umschlag des Heftes oder den Deckel des Ringordners gestalten. Möchtet ihr einen Ringordner verwenden, können die Kinder ihr Motiv ein Blatt malen, das mit Klebefolie auf dem Deckel befestigt wird. Als erstes »Arbeitsblatt« erhalten die Wölflinge einen Steckbrief. In diesem können sie sich selbst beschreiben: Augenfarbe, Haarfarbe, Körpergröße, Hobbies, Lieblingsessen etc. Vielleicht möchten die Kinder ein Portrait von sich malen? Die Ergebnisse werden am Ende vorgestellt.

Material

15 Min **Spiel: Shir Kahn im Dschungel**

Eine Freiwillige oder ein Freiwilliger spielt Shir Kahn. Alle anderen Kinder stellen sich hinter einer Startlinie auf, mindestens zehn Meter von Shir Kahn entfernt. Der kehrt ihnen nun den Rücken zu und ruft »Shir Kahn im Dschungel, eins, zwei, drei«. Während er ruft, laufen die andern Wölflinge auf ihn zu. Bei »drei« dreht sich Shir Kahn schnell um. Nun darf sich keiner der Mitspielende mehr bewegen, sondern alle müssen wie erstarrt stehenbleiben. Wer sich noch bewegt, wird von Shir Kahn wieder hinter die Startlinie zurückgeschickt. Wer es schafft, als erstes Shir Kahn zu berühren, hat gewonnen und wird zum neuen Shir Kahn.

10 Min **Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung**

Liedvorschlag: Abschiedslied der Wölfe

E H E A

1. Ihr Wöl - fe kommt und lasst uns geh'n, ihr Wöl - fe schließt den Kreis. Bald

E H A H⁷ E

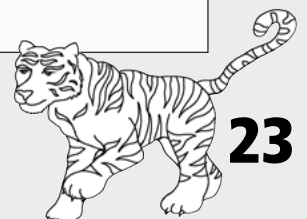
wer - den wir uns wie - der - seh'n zu Got - tes Lob und Preis.

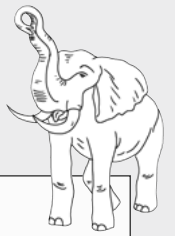
A E H A H A

Der Him - mel wölbt sich ü - bers Land, Gut Jagd auf Wie - der - seh'n. Wir

E H A H⁷ E

ru - hen all in Got - tes Hand, Gut Jagd, auf Wie - der - seh'n!



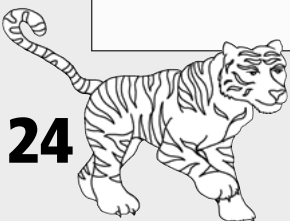


Gruppenstundenvorschlag: Die Ankunft

Hinweis: Die hier vorgestellte »Gruppenstunde« besteht aus zwei Teilen. Teil 2 folgt auf S. 26

Ziel: Die Kinder lernen sich besser kennen. Die Meute hat einen Meutennamen.

Dauer	Beschreibung	Material
15 Min	<p>Kennlernspiel: Vorhang auf</p> <p>Ein altes Bettlaken oder eine Decke wird von den Akelas hochgehalten. Die Wölflinge werden in zwei gleich große Gruppen geteilt. Auf jede Seite des Bettlakens stellt sich eine Gruppe. Die beiden Gruppen sitzen oder stehen jeweils auf ihre Seite auf dem Boden und lassen dicht vor dem Laken einen Platz frei. Schweigend deuten die Akelas je Gruppe ein Kind aus. Die ausgesuchten Kinder setzen sich nun dicht vor das Laken. Die beiden Akelas lassen nun das Laken plötzlich fallen. Die Kinder versuchen nun so schnell wie möglich den Namen des Gegenübers zu nennen. Wer dies zuerst richtig macht, ergattert für seine Gruppe einen Punkt, die Gruppe mit den meisten Punkten hat gesiegt.</p> <p><i>Ein gutes Kennlernspiel, wenn sich die Gruppe noch nicht so gut kennt. Aber auch ein schönes Reaktionsspiel für die Gruppen, die schon länger zusammen sind.</i></p>	
15 Min	<p>Geschichte: Die Ankunft</p> <p>Es wird nochmals die Geschichte »Die Ankunft« erzählt. Danach führt die/der Akela in das Thema ein: Mowglis Familie sind jetzt die Wölfe. Ihr Name ist Seoni. Seoni ist so etwas wie der Nachname der Wölfe, so wie wir Menschen auch alle einen Nachnamen haben. Manche Familien haben auch ein Familienwappen. Kennt einer der Wölflinge eine Familie, die ein Familienwappen hat? Die Wölflinge leben als Meute zusammen. In der heutigen Gruppenstunde, können die Wölflinge gemeinsam überlegen, wie ihr »Meutenwappen« aussehen kann. Zunächst braucht die Meute aber einen Namen.</p>	
20 Min	<p>Namensfindung: Ein Meutennamen</p> <p>Gemeinsam überlegen die Wölflinge und die Akelas einen passenden Namen für die Meute.</p> <p>Wenn dieser gefunden ist, können die Kinder erste Idee nennen, wie ihrer Meinung nach, ein dazugehöriges Wappen aussehen müsste. Die/der Akela notiert sich die Ideen.</p>	
20 Min	<p>Spiel: Wolf an der Tränke</p> <p>Ein Wolf steht an der »Tränke« und hält sich die Augen zu. Alle anderen dürfen sich verstecken. Dann zählt der Wolf an der Tränke ab 20 runter. Die Wölflinge müssen, bis der Wolf bei eins angekommen ist, aus ihrem Versteck kommen, den Wolf antippen und sich wieder verstecken. Ist der Wolf an der Tränke bei eins angelangt, darf er seinen Platz nicht verlassen, sondern muss von dort aus versuchen, jemanden zu sehen. Findet er niemanden verschließt er wieder die Augen und zählt ab 18 runter. Jedes Mal, wenn der Wolf an der Tränke neu herunterzählt, kann er mit einer beliebig kleineren Zahl beginnen. In der nächsten Runde z. B. mit der 15.</p> <p>Sieht der Wolf einen Wölfling, ruft er diesen bei seinem Namen und ein anderes Kind darf den Wolf spielen.</p>	





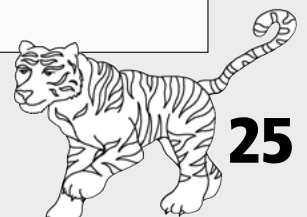
Dauer **Beschreibung**

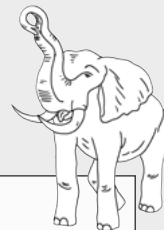
10 Min **Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung**

Material

Liedvorschlag: Abschiedslied der Wölfe

1. Ihr Wöl - fe kommt und lasst uns geh'n, ihr Wöl - fe schließt den Kreis. Bald
wer - den wir uns wie - der - sehn'n zu Got - tes Lob und Preis.
Der Him - mel wölbt sich ü - bers Land, Gut Jagd auf Wie - der - sehn. Wir
ru - hen all in Got - tes Hand, Gut Jagd, auf Wie - der - sehn!





Gruppenstundenvorschlag: Die Ankunft

Hinweis: Die hier vorgestellte Gruppenstunde ist die Fortsetzung der Gruppenstunde auf S. 24
Ziel: Das Zusammengehörigkeitsgefühl der Gruppe wird gestärkt.

Dauer	Beschreibung	Material
--------------	---------------------	-----------------

10 min **Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenritual**

Liedvorschlag: Morgenlied der Wölflinge

Schon stral - lend hat be - gon - nen die Son - ne ihr - en Lauf. Es
 sin - gen Fink und Ler - che Fink und Ler - che, komm
 Wölf - ling wa - che auf, komm Wölf - ling wa - che auf

Programmvorstellung

Thema: Totem

60 min **Kreative Umsetzung Totem gestalten**

je nach Gestaltung des Totems

Der Begriff »Totem« stammt aus der Sprache der kanadischen Indianer und hat die Bedeutung eines Wappens der Familie. Die Indianer schnitzten sich hohe Totempfähle aus Zedernholz, auf denen ganz oben das »Wappen« der Familie befestigt war. Meistens war ein Tier, ein Vogel oder ein Fisch. Die Indianer sahen darin einen Glücksbringer, der sie beschützte und über sie wachte.

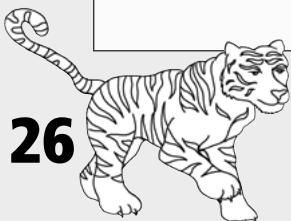
Bei der Gestaltung des Totems sollte darauf geachtet werden, dass das Totem »transportfähig« ist und auch auf Freizeiten mitgenommen werden können.

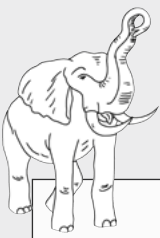
Die/der Akela erläutert den Wölflingen was ein Totem ist und kündigt an, dass die Meute in dieser Gruppenstunde ihr eigenes Totem gestalten wird.

Zunächst muss sich die Gruppe aber überlegen, wie ihr Wappen aussehen soll. In der vorherigen Stunde wurden schon einige Ideen gesammelt.

Auch die Art des Totems wird über das Aussehen des Wappens mitentschieden.

Für die Gestaltung eines Totems gibt es vielfältige Möglichkeiten.





Dauer Beschreibung

Das abgebildete Totem ist aus Hasendraht geformt, mit Gipsbinden modelliert und mit Fellresten beklebt. Bemalte Knöpfe dienen als Augen. Es ist auf einem Besenspietel befestigt.

Die Umrisse des Wappens können auch auf Sperrholz aufgemalt und ausgesägt werden. Anschließend wird das Wappen auf dem Holz aufgemalt.

Das Wappen lässt sich aber auch mit Ton oder Speckstein gestalten.

Eine andere Möglichkeit ist es, auf je einen tellergroßen Tonkarton das Bild eines der Wölflinge zu kleben. Die Bierdeckel werden an einer Schnur aufgehängt.

Es können für jedes Kind auch ein Button angefertigt werden. Diese Buttons werden an einem Tuch befestigt.

Für jeden Wölfling wird eine Lederschnur mit dem Namen des Wölflings am Totem befestigt.

Für jede Teilnahme an einer Freizeit, einer besonderen Aktivität oder Meutenveranstaltung werden Perlen verteilt. Zum Beispiel:

Gelbe Perle – Freizeit mit mehr als drei Nächten

Lila Perle – Freizeit mit drei Nächten

Blaue Perle – Freizeit mit zwei Nächten

Rote Perle – eine Übernachtung z. B. im Gruppenraum

Grüne Perle – Tagesaktivität

Orange Perle – Friedenslichtgottesdienst

Kleine Perle – für 10 Meutenstunden

Perle mit Wolfstatue und Aufnahmedatum

Naturholzperlen können auch mit einem Brennpeter selbst gestaltet und verziert werden. Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Überlege dir, wofür du Perlen verteilen möchtest. Die Wölflinge deiner Gruppe sind sicher begeisterte Sammler.

Das Totem stärkt das Gruppenzusammengehörigkeitsgefühl, denn es macht den gemeinsamen Namen und die gemeinsamen Aktivitäten sichtbar. Dazu muss es aber in künftige Gruppenstunden immer wieder mit einbezogen werden.

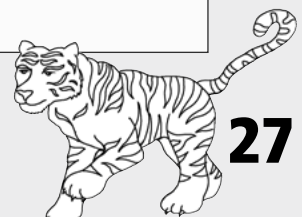
10 Min **Spiel: Tierwelt des Dschungels**

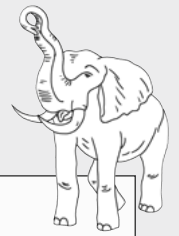
Alle Wölflinge, bis auf eine/n Freiwillige/n sitzen im Kreis. Es gibt einen Platz weniger als Mitspielende. Die/der Freiwillige steht im Kreis. Die/der Akela geht rum und flüstert jedem Kind ein Tier ins Ohr: z. B. Wolf, Tiger, Schlange, Hyäne, Bär. Die Kinder spielen das Tier, welches sie genannt bekommen haben. Das Kind in der Mitte ruft laut einen Tiernamen aus. Zum Beispiel Bär. Daraufhin müssen alle Bären die Plätze tauschen. Das Kind in der Mitte versucht, auch einen Platz zu ergattern. Das Kind, das keinen Platz bekommt, steht nun in der Mitte und versucht wieder einen Platz zu bekommen, indem es einen Tiernamen ausruft. Das Kind kann auch »Tierwelt des Dschungels« rufen. Dann müssen alle Kinder die Plätze tauschen.

10 Min **Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung**

Liedvorschlag: Abschiedslied der Wölfe (siehe S. 33)

Material





Gruppenstundenvorschlag: Die Ankunft

Ziel: Die Kinder kennen eine biblische Geschichte und verstehen zu welchem Verhalten die Geschichte aufruft. Sie wissen, wie sie anderen helfen können.

Dauer	Beschreibung	Material
10 Min	Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenritual	

Im gedruckten Heft ist hier das Lied »Wo ein Mensch Vertrauen gibt« zu sehen.
Wir danken dem tvd-Verlag Düsseldorf für die freundliche Abdruckgenehmigung.

Aus rechtlichen Gründen können die Noten und Texte in der Online-Version leider nicht verwendet werden.
Ihr könnt euch aber das gedruckte Heft über die Materialbestellung auf vcp.de bestellen.

Programmvorstellung

Thema: Der barmherzige Samariter

15 Min	Geschichte: Der barmherzige Samariter	Kinderbibel Moderationskarten mit Synonymen und Antonymen des Wortes »Barmherzigkeit«
	Die Geschichte »Der barmherzige Samariter« wird aus der Kinderbibel vorgelesen. ⁷ <i>Jesus erzählt in der Geschichte vom barmherzigen Samariter. Das Wort »barmherzig« ist heute nicht mehr im allgemeinen Wortgebrauch. Deshalb kann es für den weiteren Gruppenstundenverlauf nützlich sein, das Wort »barmherzig« zu klären. Hier eine Methode hierzu:</i> Verschiedene Synonyme und Antonyme des Wortes werden auf Kärtchen notiert und in die Mitte gelegt. Synonyme könnten sein: fürsorglich, hilfsbereit, gutmütig, einfühlsam, entgegenkommend, gütig, eine Seele von Mensch etc. Mögliche Antonyme wären: grausam, gleichgültig, gefühllos, roh, teilnahmslos etc. Die Kärtchen werden laut vorgelesen. Die Kinder überlegen gemeinsam, welche der Wörter das Wort »barmherzig« beschreiben und welche nicht.	
35 Min	Rollenspiel: Der barmherzige Samariter	
	In zwei Kleingruppen spielen die Kinder die Geschichte nach. Nach einer Vorbereitungs- und Übungszeit, spielen die Kinder sich ihr Rollenspiel gegenseitig vor. <i>Rollenspiele helfen Geschichten besser zu verstehen. Die Menschen und ihre Emotionen werden plötzlich lebendig. Vieles lässt sich so besser nachempfinden und es geben sich neue Interpretationen der Geschichte. Anregungen zur Durchführung von Rollenspielen findet ihr in der Handreichung »Gott auf der Spur«.⁸</i>	

⁷ Vorschläge und Ideen, wie sich Geschichten möglichst anschaulich erzählen lassen findet ihr in: Verband Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder. 2012. Gott auf der Spur – Aus der Reihe: Kinderstufe im VCP. Kassel

⁸ Verband Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder (2012). Gott auf der Spur – Aus der Reihe: Kinderstufe im VCP. Kassel





Dauer Beschreibung

Material

20 Min

Reflexion der Geschichte

Die oder der Akela erinnert die Kinder an die erste Geschichte des Dschungelbuches und fragt: Wer bewies hier »Barmherzigkeit«? Was war die barmherzige Tat?

Ähnlich wie der barmherzige Samariter im Gleichnis Jesu oder der Wolf und die Wölfin im Dschungelbuch, können wir alle »barmherzig« sein.

Die Kinder überlegen gemeinsam, wo sie im Alltag ihre Hilfsbereitschaft zeigen können.

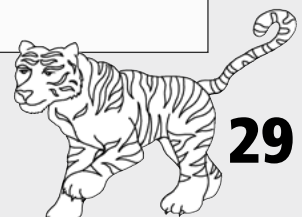
Die oder der Akela erklärt, dass mit dem Wolfsgeheul »Tun unsere Bestes« auch zum Ausdruck bringt, jedem zu helfen, der Hilfe benötigt.

10 Min

Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung

Unabhängig davon, wie das Abschlussritual der Gruppe aussieht: In dieser Gruppenstunde eignet sich zum Abschluss sehr gut ein Gebet. In diesem wird Gehörtes und Besprochenes vor Gott gebracht. Dies kann der Dank dafür sein, dass es einem gut geht, man Freunde und Familie hat, die einem beistehen. Man kann auch gut für diejenigen bitten, denen es nicht so gut geht.⁹

⁹ Anregungen für Gebete in der Gruppenstunde finden sich ebenfalls in vorangenannter Handreichung.



Er hält die ganze Welt

Er hält die gan - ze Welt, in sei - ner Hand. Er hält die gan - ze Welt,
 in sei - ner Hand. Gott hält die gan - ze Welt in sei - ner Hand. Gott hält die Welt in sei - ner Hand.

Wenn ich fröhlich bin

Wenn ich fröh - lich bin, dann klatsch ich in die Hand, wenn ich fröh - lich bin da - nn
 klatsch ich in die Hand denn Gott hat in mei - nem Le - ben, viel Freu - de mir ge -
 ge - ben, wenn ich fröh - lich bin, dann klatsch ich in die Hand.

Wenn ich fröhlich bin dann klatsch ich in die Hand, wenn ich fröhlich bin, dann klatsch ich in die Hand; denn Gott hat in meinem Leben viel Freude mir gegeben, wenn ich fröhlich bin, dann klatsch ich in die Hand.

... dann stampf ich mit dem Fuß...
 ... dann schnalz ich mit der Zunge...
 ... dann spring ich in die Luft...
 ... dann schrei ich laut hurra...
 ... dann tu ich alles fünf...
 (klatschen, stampfen, schnalzen, springen, schreien)

Friede wünsch' ich dir

1 G D e H⁷ e H⁷
 Frie - de wünsch' ich Dir _____ und Frie - de wünsch' ich
 e 2 G D e H⁷ e H⁷ e
 mir. Frie - de mit uns al - len mit al - len Men - schen hier.

Jagdgesang des Seoni-Rudels

D A D A
 Der Tag brach an und der Sam - bar röhrt ein - mal zwei - mal und
 D A D A D A D
 wieder eine Hin - din spra - ng auf eine Hin - din sprag auf. Im
 A D A D D⁷ G
 tie - fen Grun - de am Was - ser - lauf Dies hab ich auf ein - sa - mer
 D A D A D
 Pir - sch gehört, ein - mal zwei - mal und wie _____ der

2. Der Tag brach an und der Sambar röhrt,
 einmal – zweimal und wieder.
 Und ein Wolf schlich zurück, und ein Wolf
 schlich zurück, dem Rudel zu künden von
 Beute und Glück
 |: Und wir bellten und suchten und fanden
 die Spur – einmal – zweimal und wieder. :|

3. Der Tag brach an und der Sambar röhrt,
 einmal – zweimal und wieder.
 Füße im Dschungel, Spurlos und leis,
 Aug' das im Dunkel zu sehen weiß.
 |: Bleckender Fang und rasender Lauf « –
 einmal – zweimal und wieder. :|

Wer hat die Kokosnuss geklaut

Die Af - fen ra - sen durch den Wald, mal hier mal dort ihr Ru - fen schallt. Die gan - ze

Af - fen - ban - de brüllt: "Wo ist die Ko - kos - nuß, wo ist die

Ko - kos - nuß, wer hat die Ko - kos - nuß ge - klaut?" "Wo ist die klaut?"

Die Affenmama sitzt am Fluß
und angelt nach der Kokosnuß...
Der Affenonkel, welch ein Graus,
reist alle Urwaldbäume aus.
Die Affentante kommt von fern,
sie ißt die Kokosnuß so gern.
Der Affenmilchmann, dieser Knilch
der wartet auf die Kokosmilch.

Das Affenbaby voll Genuß,
hält in der Hand die Kokosnuß.
Die Affenoma schreit: »Hurra!
Die Kokosnuß ist wieder da!«
Und die Moral von der Geschieht
Klaut keine Kokosnüsse nicht!

Im gedruckten Heft ist hier das Lied »Wo ein Mensch Vertrauen gibt« zu sehen.
Wir danken dem tvd-Verlag Düsseldorf für die freundliche Abdruckgenehmigung.

Aus rechtlichen Gründen können die Noten und Texte in der Online-Version leider nicht verwendet werden.
Ihr könnt euch aber das gedruckte Heft über die Materialbestellung auf vcp.de bestellen.

Abschiedslied der Wölfe

1. Ihr Wöl - fe kommt und lasst uns geh'n, ihr Wöl - fe schließt den Kreis. Bald
 wer - den wir uns wie - der - seh'n zu Got - tes Lob und Preis.
 Ref. Der Him - mel wölbt sich ü - bers Land, Gut Jagd, auf Wied - der - seh'n. Wir
 ru - hen all in Got - tes Hand, Gut Jagd, auf Wie - der - seh'n!

Ihr Wölfe kommt und lasst uns gehen
 ihr Wölfe schließt den Kreis.
 Bald werden wir uns wiedersehen,
 zu Gottes Lob und Preis.

Ihr Wölfe freut euch allemal
 auf's nächste Wiedersehen.
 Uns Wölfen ist es ganz egal,
 was draußen wird geschehen.

Kontakt

VCP Bundeszentrale
Wichernweg 3
34121 Kassel
Tel.: 0561/78437-0
E-Mail: info@vcp.de
www.vcp.de

Bildnachweise

Bei den folgenden Personen liegen die Rechte für die in dieser Publikation verwendeten Fotos. Ihnen sei für die freundliche Überlassung herzlich gedankt.

Titelbild: Hans Christian Winter

Impressum

Herausgegeben von der Bundesleitung des Verbandes Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder

Verantwortliche Referentin der Bundesleitung:
Juliane Bergmann

Autorinnen und Autoren:
Mitglieder der Fachgruppe Kinderstufe

Inhaltliche Bearbeitung: Esther Koch

Notensatz: Peter Diehl

Redaktion: Juliane Bergmann, Diane Tempel-Bornett

Illustrationen: Franziska Enzmann,
rautie, Hospitalstr. 2, 63450 Hanau, rautie@rautie.de

Layout: FOLIANT-Editionen, Ralf Tempel, Unterstraße 12,
24977 Langballig, E-Mail: info@foliant-editionen.de

Druck: Strube Druck & Medien OHG, Felsberg

Stand: Oktober 2014 (2. Auflage)

Copyright © 2014 VCP, Kassel.

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung, Verbreitung und Übersetzung vorbehalten. Kopien für den individuellen Gebrauch in der pädagogischen Arbeit sind erwünscht. Die Nutzung ist nur unter Angabe folgender Quelle gestattet:

*Verband Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder (2014).
Ankunft im Dschungel – Teil 1 der Spielidee Dschungelbuch.
Kassel.*

Der VCP ist Mitglied im Weltbund der Pfadfinderinnen (WAGGGS) und in der Weltorganisation der Pfadfinderbewegung (WOSM), im Ring Deutscher Pfadfinderinnenverbände (RDP) und im Ring deutscher Pfadfinderverbände (RdP) sowie im Deutschen Bundesjugendring (DBJR) und in der Arbeitsgemeinschaft der Evangelischen Jugend in Deutschland e.V. (aej).

Wir danken für die freundliche Unterstützung unserer Arbeit.



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend



Evangelische Kirche
in Deutschland

VCP | Verband Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder



10 | 2014

