

vcp

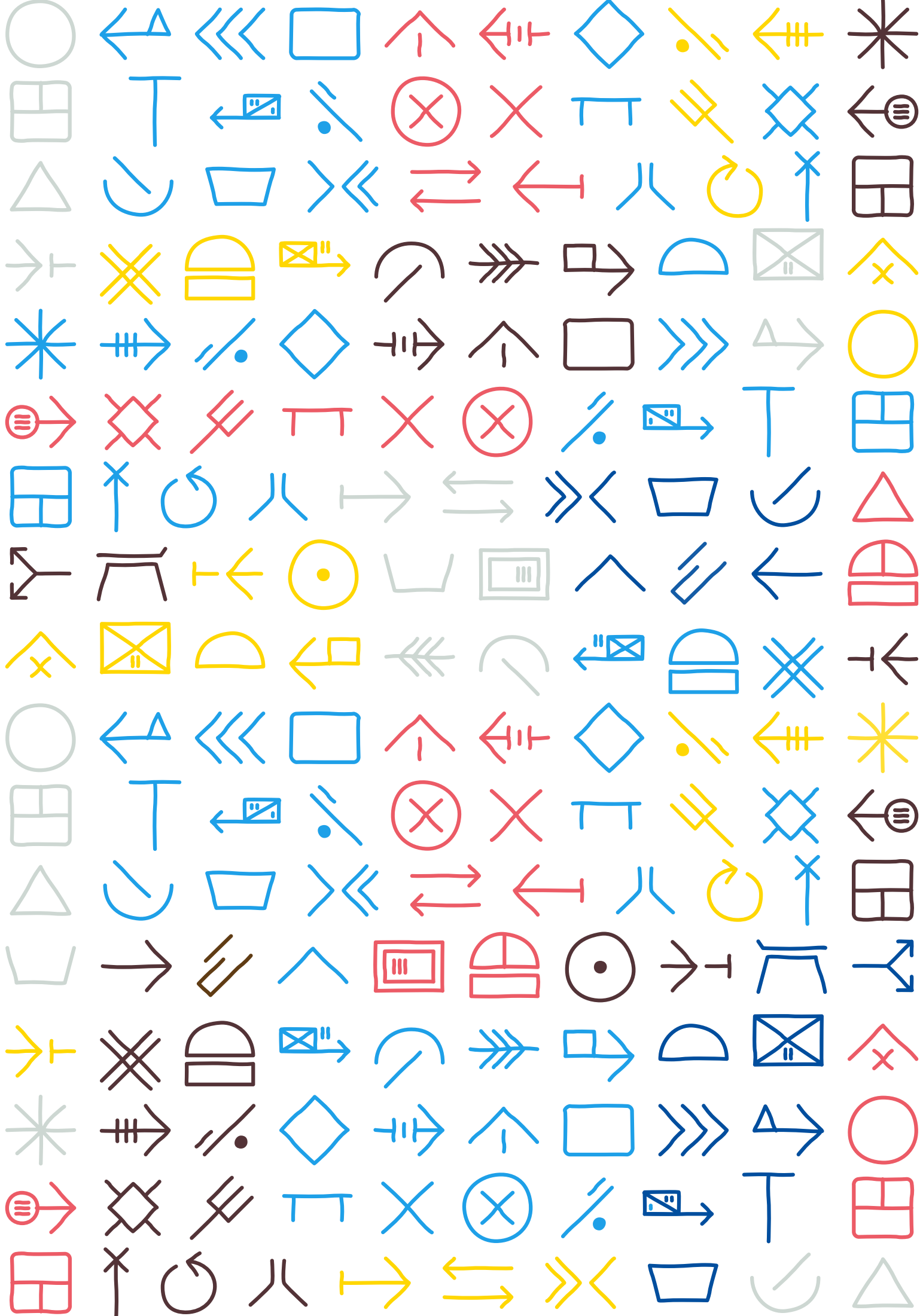


VERBAND CHRISTLICHER
Pfadfinderinnen und
Pfadfinder

Die grauen Affen

*Teil 4 der Spielidee Dschungelbuch
Aus der Reihe: Kinderstufe im VCP*





Inhaltsverzeichnis

Geschichte: Die grauen Affen	4
Gruppenstundenvorschläge: Die grauen Affen	5
Anhang: Lieder	28
Anhang: Bastelvorlagen	30
Impressum	34

Die grauen Affen

Balu machte es viel Freude, einen so gelehrigen kleinen Schüler zu haben. Er lehrte Mowgli schwimmen, klettern, laufen und jagen. Er lehrte ihn alle Dschungelgesetze und dass er mit den Tieren höflich umgehen musste. Manchmal war Mowgli so erschöpft, dass er gar keine Lust mehr hatte zu lernen, aber das ließ Balu nicht zu. Er lehrte ihn die Meisterworte des Dschungels, die einem Schutz gewähren vor gefährlichen Vögeln, dem Schlangenvolk und allem, was vierfüßig auf der Erde jagt.

Eines Tages erzählte Mowgli Balu und Baghira, dass er bei den grauen Affen gewesen sei. Dort hatte es ihm sehr gut gefallen, denn sie hatten mit ihm gespielt und ihm gesagt, dass er ihr König werden solle. Endlich hatte er mal nicht lernen müssen.

Balu und Baghira waren entsetzt. Die grauen Affen, auch Bandarlogs genannt, hatten im Dschungel einen außerordentlich schlechten Ruf. Sie galten als feige Lügner und schamlose Schwätzer. Sie hatten kein eigenes Gesetz und keinen Anführer, nicht mal eine eigene Sprache hatten sie. Die anderen Tiere im Dschungel verachteten sie, niemand redete von ihnen, es war als würden sie nicht existieren. Balu warnte Mowgli ausdrücklich vor den grauen Affen.

Die Sonne stand im Zenit über dem Dschungel und es wurde unerträglich heiß. Zum Schutz vor der großen Mittagshitze legten sich Balu, Baghira und Mowgli für einen Mittagsschlaf unter einen schattenspendenden Baum. Doch Mowgli konnte nicht zur Ruhe kommen. Er war wütend, dass Balu ihn nicht verstehen wollte. Er hatte sich mit den Affen gut verstanden und so schön mit ihnen gespielt. Plötzlich durchbrach lautes Gebrüll und Gekreische die Ruhe im Dschungel. In den Bäumen saßen überall graue Affen und schrien und kreischten laut. Sie warfen mit Nüssen und Ästen, und mit einem Mal packten sie Mowgli und machten sich mit ihm auf und davon. Hoch durch die Bäume ging die wilde Flucht, bei der die Affen Mowgli hinter sich her zerrten. Mowgli schwindelte der Kopf, so hoch in die Bäume war er noch nie geklettert. Balu und Baghira konnten ihm nicht folgen. Er überlegte verzweifelt, was er nun tun könne.

Da sah er im Himmel einen großen Vogel seine Runden drehen. Es war Tschil, der Geier. Tschil war ganz erstaunt, als er sah, dass die Affen Mowgli mit sich durch die Bäume zerrten. Kurz bevor die Affen Mowgli in die nächsten Baumkronen zogen, rief er dem Geier einen Hilferuf zu: »Du und ich, ich und du, wir sind vom gleichen Blut. Sag Balu und Baghira Bescheid wo ich bin, damit sie mich finden können. Ich bin Mowgli.«

Nun war Mowgli froh, dass Balu ihn die Meisterworte gelehrt hatte. Denn wenn im Dschungel jemand die Meisterworte aussprach, so musste ihm der andere helfen, egal ob er ihn mochte oder nicht. Inzwischen überlegte Balu und Baghira, wie sie das Menschenkind befreien könnten. Wer konnte in die höchsten Bäume klettern, wer war so schnell wie die Affen und vor wem hatten die Affen am meisten Angst?

Da gab es nur ein Tier im Dschungel. Das war Kaa, die Riesenschlange. Sofort machten sich die beiden auf die Suche nach ihr. Sie fanden die Schlange auf einem Felsen. Sie hatte sich gerade gehäutet und lag nun in der warmen Nachmittagssonne.

»Kannst du uns helfen? Die Affen haben Mowgli entführt. Keiner kann so gut klettern wie du und dich fürchten die Affen am meisten.« Kaa war wunderschön gelb und braun gesprenkelt und ihre neue Haut glänzte in der Sonne. Kaas mindestens zehn Meter langer Körper ringelte sich in Verschlingungen und Kreisen auf dem Felsen. Die Schlange zischte: »Oh jaaa, dassss mache ich gerne. Die Affen haben mich beleidigt. Ssssie haben mich einen alten Regenwurm genannt. Ich habe eine riessssengrossse Wut auf ssssie.«

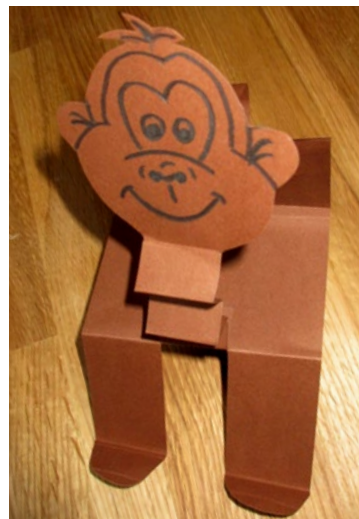
In dem Moment erscholl der Ruf des Geiers vom Himmel: »Balu, ich habe Mowgli bei den Bandarlogs gesehen, sie haben ihn zur alten Stadt auf der anderen Seite des Fluss geschleppt. Diese Stadt ist alt und verfallen und wird nur von den Affen bewohnt.« Balu bedankte sich bei Tschil für seine Hilfe. Um keine Zeit zu verlieren, machten sich die Tiere sofort auf den Weg zur zerfallenen Stadt.

Gruppenstundenvorschlag 1

Ziel: Training der motorischen Fähigkeiten.

Dauer	Beschreibung	Material
10 Min	Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenritual Programmvorstellung Thema: Die Affen	
5 Min	Spiel: Nachäffen <i>Die Wölflinge sind bei dem Affenvolk, den Bandarlog. Die Affen sind ständig am Spielen und in Bewegung. Sie äffen einander nach. Das können die Wölflinge auch.</i> Die Kinder bilden Zweierteams. Einer macht eine Bewegung vor, der andere macht sie nach. Laufen, springen, die Rutsche hoch, um den Baum herum, eine Grimasse schneiden...	
15 Min	Kreative Umsetzung: Affe basteln Jedes Kind bekommt eine Kopie der Bastelvorlage. Der Affe wird nach Belieben angemalt und dann ausgeschnitten. Dabei werden auch die schwarzen Linien, die in den Körper des Affen ragen eingeschnitten. Dadurch ergeben sich Beine, Hals und Schwanz des Affen. Die Beine werden nach unten geknickt, der Schwanz nach oben. Der Hals des Affen wird an den schwarzen, feinen Linien gefaltet, so dass eine Zickzack-Treppe entsteht. Der Hals wird ebenfalls nach oben geknickt.	Bastelvorlage (siehe Anhang) Stifte Papier Scheren
20 Min	Geschichte: »Die grauen Affen« Akela liest die Geschichte »Die grauen Affen« vor. Anschließend sprechen Akela und die Wölflinge über die Geschichte: Wie würden die Kinder sich an Mowglis Stelle gegenüber den Affen verhalten? Wie an der Stelle von Balu und Baghira? Wie würden sie sich fühlen?	

Die grauen Affen



15 Min **Spiel: Geschickte Affen**

Die Affen sind geschickt. Sie werfen sich Mowgli bei ihrer Flucht gegenseitig zu. Wie geschickt sind die Wölflinge?

Die Kinder bilden zwei Gruppen und stellen sich hintereinander auf. Jedes Kind bekommt einen Löffel. Vor jeder Gruppe steht eine Schüssel mit Wasser. Die jeweils ersten Kinder der Gruppe schöpfen Wasser aus der Schüssel, auf ein Startzeichen hin laufen die Kinder eine vorher abgesteckte Strecke. Am Ziel befinden sich ebenfalls Schüsseln. Am Ziel angekommen, schütten die Kinder ihr Wasser in die Schüssel. Sobald das Wasser in der Schüssel ist, darf das nächste Kind der Gruppe Wasser schöpfen und loslaufen. Wer schafft es, das meiste Wasser zu transportieren?

Zu einfach? Alternativ kann der Löffel mit den Zähnen transportiert werden. Akelas, die Pfützen im Gemeindehaus vermeiden wollen, spielen das Spiel mit Tischtennisbällen statt mit Wasser.

Löffel
4 Gefäße
Wasser
Tischtennisbälle

20 Min **Aktion: Gruppenmassage**

Die Kinder setzen sich in einen Kreis oder eine Reihe, so dass jedes Kind den Rücken seiner Vorderfrau oder seines Vordermanns vor sich hat. Die Gruppenleitung erzählt, dass jetzt Pizza gebacken wird. Der Rücken des vorderen Kindes ist die Arbeitsfläche. Die Gruppenleitung erklärt die einzelnen Arbeitsschritte. Zu jedem gibt es eine Bewegung, die die Kinder nachmachen.

Nun wird das Mehl auf die Arbeitsfläche gerieselt (*mit den Fingerspitzen leicht über den Rücken fahren*), die Hefe in der Mitte platziert (*mit zwei Fingerspitzen kurz auf den Rücken gedrückt*), Wasser hinzu gegossen (*mit den Fingerspitzen etwas kräftiger über den Rücken fahren*). Dann wird der Teig geknetet (*mit den Fingern den Rücken durchkneten*). Erst leicht, später fester. Er wird auch auf die Arbeitsfläche geschlagen (*mit den Händen vorsichtig auf den Rücken klopfen*). Am Ende wird der Teig ausgerollt (*mit den Händen streichende Bewegungen von innen nach außen machen*).

Jetzt muss die Pizza belegt werden. Die Tomatensauce wird bis in die Ecken gestrichen (*Mit den Händen über den ganzen Rücken streichen*). Zwiebeln, Salami, Paprika, Pilze und was die Kinder sonst noch auf der Pizza haben wollen, muss zunächst geschnitten (*mit der Handkante auf dem Rücken klopfen*) und dann verteilt werden (*mit den Händen auf den Rücken drücken*). Am Ende rieselt noch der Käse auf die Pizza (*mit den Fingerspitzen der gespreizten Finger wild auf den Rücken klopfen*). Dann wird es im Ofen warm (*die Hände schnell aneinander reiben, bis sie warm werden und dann auf den Rücken des Kindes legen*). Ist die Pizza fertig und schön knusprig durchgebacken wird sie aus dem Ofen geholt (*das vordere Kind an der Hüfte fassen und zurückziehen*). Und jetzt herzhaft in die leckere Pizza beißen.... (*natürlich nicht!*)

Alternativ kann man die Pizza auch vorsichtig auf dem Kopf des Vordermanns »backen«. Dann wird nicht geklopft, dafür mehr geknetet. Vielleicht lassen sich auch alle zum Mitmachen ermuntern, wenn es mehrere kurze Massagereihen gibt. Oder aber zwei Durchgänge und Teams.

5 Min **Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung**

Gruppenstundenvorschlag 2

Ziel: Die Kinder haben Spaß. Kooperation und Gemeinschaftsgefühl untereinander werden gestärkt.

Dauer	Beschreibung	Material
5 Min	Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenritual Programmvorstellung Thema: Dschungelleben	
10 Min	Geschichte: Die grauen Affen Akela liest die Geschichte vor. Die Geschichte wird mit verschiedenen Spielen nachempfunden.	
10 bis 15 Min (je nach Größe der Gruppe)	Spiel: Rucksackspiel <i>Mowgli war ein gescheiter Schüler. Ob sich die Kinder auch so viel merken können?</i> Die Wölflinge sitzen oder stehen im Kreis. Zusammen packen sie reihum einen Rucksack. Das erste Kind beginnt und nennt eine Sache, die es in den Rucksack packt. Das zweite Kind wiederholt den Namen der Sache und ergänzt den Rucksack um einen weiteren Gegenstand, das dritte Kind wiederholt die Gegenstände der ersten beiden Kinder und fügt wiederum eine Sache hinzu usw. Beispiel: Kind 1: Ich packe in meinen Rucksack einen Hut. Kind 2: Ich packe in meinen Rucksack einen Hut und eine Taschenlampe. Kind 3: Ich packe in meinen Rucksack einen Hut, eine Taschenlampe und ein Messer. Das Spiel wird fortgesetzt bis alle Kinder einmal dran waren. Ganz schlaue Köpfe probieren die ganze Runde dann noch einmal rückwärts.	
15 Min	Spiel: Das Schreispiel <i>Die Affen sind so laut, dass Baghira und Balu Schwierigkeiten haben, sich zu unterhalten.</i> Die Wölflinge teilen sich in zwei Kleingruppen auf. Die Gruppen stehen sich in einem Abstand von ca. fünf bis zehn Metern gegenüber. Die eine Gruppe bestimmt einen Balu, die andere eine Baghira. Balu und Baghira stellen sich vor die gegenüberstehende Gruppe, mit dem Gesicht zur eigenen Gruppe. Akela flüstert Balu und Baghira jeweils ein Wort zu. Auf das Kommando »Los« rufen Balu und Baghira ihrer Gruppe das Wort zu. Aufgabe der Gruppen ist es, gleichzeitig so viel Lärm zu machen, dass sie zwar das Wort ihrer eigenen Ruferin oder des Rufers verstehen, die andere Gruppe aber nach Möglichkeit nicht das ihrer Ruferin oder Rufers. Meint ein Wölfling das Wort dennoch verstanden zu haben, hebt er die Hand und das Spiel wird unterbrochen. Nun wird die Richtigkeit des Wortes überprüft und bei richtiger Antwort ein Punkt vergeben.	

15 bis **Spiel: Affenkrankenhaus**

20 Min *Wie ist es, mit den Affen auf der Flucht zu sein?*

Für das Spiel eignet sich am besten eine größere Rasenfläche. Auf dieser wird eine Stelle als Krankenhaus markiert.

Je nach Anzahl der Kinder wird eine Anzahl an Fängerinnen und Fänger bestimmt.

Alle anderen Kinder sind Affen. Die Fängerinnen und Fänger versuchen, die frei umherlaufenden Affen zu fangen. Wird ein Affe abgeschlagen, setzt er sich auf den Boden und wartet bis zwei andere Affen ihn ins Krankenhaus transportieren. Dies geschieht, indem sie sich jeweils an eine Seite des »kranken Affen« stellen und dieser seine Arme um sie legt (ein Tragen wird so nur angedeutet) und sie so gemeinsam das »Krankenhaus« erreichen. Wichtig ist, dass ein Affe nur zu zweit transportiert werden kann, nicht alleine oder mit mehreren. Ein solcher Transport darf von den Fängern nicht abgeschlagen werden. Nach Erreichen des Krankenhauses können die Affen (auch der wieder Genesene) weiter laufen. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Affen gefangen wurden.

30 Min **Kreative Umsetzung: Kletteraffe basteln**

Nach so viel Aktion können die Wölflinge bei einem Kreativangebot wieder zur Ruhe kommen.

Die Vorlage des Kletteraffen wird auf Tonkarton übertragen, ausgemalt und ausgeschnitten. Entsprechend der Markierung wird der Affe zusammengeklebt.

Vorlage Kletteraffe

(im Anhang)

Stifte

Scheren, Tonkarton

Kleber

Die grauen Affen



5 Min **Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung**

Gruppenstundenvorschlag 3

Ziel: Die Kinder entwickeln Fantasie und Kreativität. Durch die Vorstellung ihres Ergebnisses gewinnen sie Selbstvertrauen.

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

5 Min	Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenritual	
-------	---	--

Programmvorstellung

Thema: Die Affen sind los

15 Min	Spiel: Alle Kinder...	
--------	------------------------------	--

Die Affen sind wild, stürmisch und halten nicht immer die Regeln ein.

Alle Wölflinge und Akela sitzen oder stehen im Kreis. Akela gibt Befehle, die die Wölflinge entweder befolgen oder nicht. Akela erklärt im Vorfeld, wann was zu tun ist: Beginnt ein Befehl mit »Alle Wölflinge...« muss der Befehl befolgt werden, fehlt der Satzbeginn »Alle Wölflinge...«, dann sollen die Wölflinge sich dem Befehl verweigern. Zum Beispiel: »Alle Wölflinge hüpfen auf einem Bein!« muss befolgt werden. »Am linken Ohr kratzen!« soll nicht befolgt werden.

Wölflinge, die falsch reagieren, scheiden aus. Das Kind, das als letztes übrig bleibt, wird in der nächsten Runde Spielleitung.

Natürlich kann die Spielleitung auch vorher gewechselt werden.

45 Min	Kreative Umsetzung: Affenmobile basteln	
--------	--	--

Die Kinder schneiden für ein Mobile fünf Affen aus und malen diese bunt an. Aus dünnen Holzstäbchen, wird entsprechend der Abbildung, eine Mobile-Konstruktion gemacht. Daran werden an Fäden die einzelnen Affen gehängt und das Gewicht ausbalanciert.

Schablone (im

Anhang),

Scheren

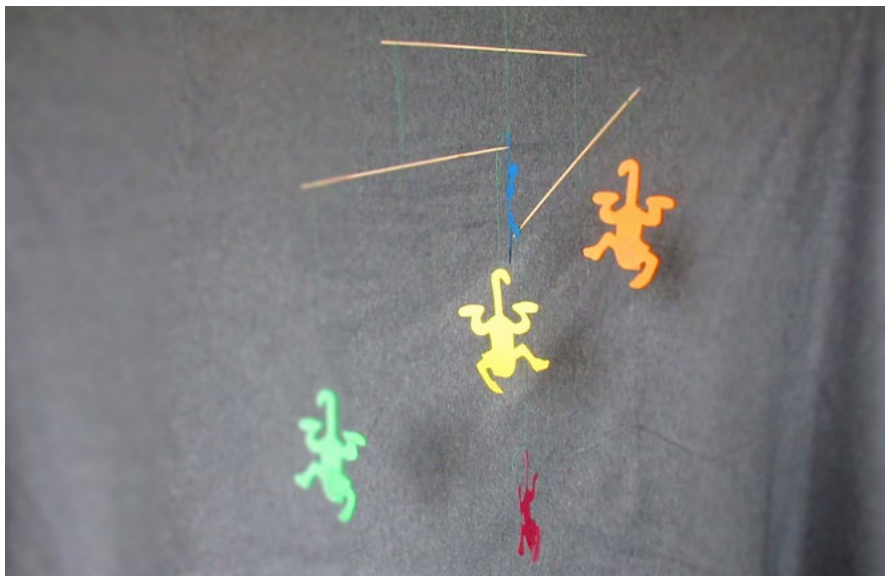
Nadel

Faden

Stifte

Tonkarton

dünne Holzstäbe



10 Min Spiel: Singend bei der Sache

Bis zu drei Wölflinge verlassen den Raum. Die anderen überlegen sich gemeinsam ein Wort mit möglichst vielen Silben. Zum Beispiel Wolfsgeheul, Seoneemeute oder Wölflingsfreizeit.

Entsprechend der Silben werden die Kinder nun in Gruppen eingeteilt.

Zum Beispiel:

Gruppe 1: Se

Gruppe 2: o

Gruppe 3: nee

Gruppe 4: meu

Gruppe 5: te

Die Wölflinge, die draußen warten, werden wieder herein gerufen. Jede Kleingruppe schreit nun unablässig seine Silbe. Die Kinder, die draußen waren, müssen herausfinden, um welches Wort es sich handelt.

15 Min Spiel: Affenkönig

Alle Wölflinge sitzen auf Stühlen im Kreis. Nun wird ein Kind zum König bestimmt. Der Affenkönig stellt sich in die Mitte und ruft entweder »links« oder »rechts«. Daraufhin füllt sich sein ehemaliger Platz durch das links oder rechts sitzende Kind. Ein Wölfling nach dem anderen rückt nach. Der Affenkönig versucht nun, sich wieder einen Platz zu ergattern. Sollte der Affenkönig keinen Erfolg haben, kann er auch »Affenparty« rufen, dann müssen alle aufstehen und sich einen neuen Platz suchen. Neuer Affenkönig wird das Kind, das nicht schnell genug nachgerückt ist, so dass sich der Affenkönig einen Platz ergattern konnte oder das Kind, das bei der »Affenparty« nur den letzten Platz erwischte.

Schwieriger wird das ganze Spiel noch, wenn der Affenkönig im laufenden Spiel die Richtung wechseln darf.

5 Min Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung

Gruppenstundenvorschlag 4

Ziel: Die Kinder geben sich eigene Regeln für die Gruppenstunden. Sie lernen demokratische Grundprinzipien.

Dauer	Beschreibung	Material
5 Min	<i>Die Gruppenstunde sollte am Ratsfelsen der Gruppe stattfinden.</i>	
	Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenritual	
	Programmvorstellung	
	Thema: Meisterworte	
10 Min	Geschichte: Die grauen Affen Akela liest oder erzählt die Geschichte der grauen Affen. Im anschließenden Gespräch über die Geschichte legt Akela den Schwerpunkt auf die Meisterworte, die Mowgli von Balu lernt. »Du und ich und ich und du, wir sind vom gleichen Blut«. So wie die Wölflinge alle unterschiedlich sind – der eine kann schneller rennen, der andere kann besser malen – so sind auch die Tiere im Dschungel sehr unterschiedlich. Trotzdem leben sie gemeinsam und müssen gemeinsam Regeln einhalten. In dieser Gruppenstunde überlegen sich die Wölflinge, welche Regeln für die Meute sinnvoll sind.	
45 Min	Aktion: Erarbeiten von Regeln Die Wölflinge erarbeiten gemeinsam mit Akela Meutenregeln. Welche Regeln sind allen Kindern wichtig? Woran wollen und können sich alle halten? Sollten in der Gruppe bereits Probleme oder Missverständnisse aufgetreten sein, kann Akela das ansprechen. Vielleicht gibt es eine Regel, wie diese Missverständnisse zukünftig umgangen werden können? Die erarbeiteten Meutenregeln werden auf ein DIN A3 Blatt geschrieben und jedes Kind darf darunter unterschreiben oder einen Fingerabdruck setzen, als Zeichen dafür, dass es die Regeln akzeptiert und sich daran halten will.	DIN A3 Plakat Stifte ggfs. Stempelkissen für Fingerabdruck
20 Min	Spiel: Mowgli bei den Bandarlogs Es werden ein Mowgli und mindestens vier Baghiras bestimmt. Alle anderen Kinder sind Bandarlogs. Mowgli steht in der Mitte und die Baghiras stehen im Kreis um Mowgli herum. Nun müssen die Bandarlogs versuchen, an Mowgli heran zu kommen und ihn zu berühren. Wenn ein Bandarlog das geschafft hat, dann wird er selbst zu Mowgli. Nach einiger Zeit werden die Rollen gewechselt.	

Variante: Die vier Baghiras werden mit Geschirrtüchern als »Lebensbändchen« ausgestattet. Dabei wird eine Ecke des Geschirrtuchs in den Hosenbund gesteckt, so dass der Großteil des Tuches noch zu sehen ist. Wenn ein Bandarlog das Geschirrtuch zu fassen bekommt und herauszieht, dann wird dieser Baghira zu einem Bandarlog. Das heißt, die Zahl der Gegner für die Bandarlogs wird kleiner.

Vier Geschirrtücher

10 Min **Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung**

In der Abschlussrunde verabreden Akela und die Wölflinge, was mit den Meutenregeln gemacht werden soll. Das Plakat könnte in den Gruppenraum aufgehängt werden, dazu könnte in der nächsten Gruppenstunde von den Wölflingen noch ein Bilderrahmen gestaltet werden. Die Regeln können auch in das Jagdbuch¹ geschrieben werden.

¹ Siehe: Verband Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder, Die Ankunft. Teil 1 der Spielidee Dschungelbuch. Aus der Reihe: Kinderstufe im VCP. S.22

Gruppenstundenvorschlag 5

Ziel: Die Kinder machen sich Gedanken über einen fairen Umgang miteinander. Sie reflektieren ihr eigenes Verhalten gegenüber anderen.

Dauer	Beschreibung	Material
10 Min	Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenritual Liedvorschlag: »Die Affen rasen durch den Wald«	Evtl. Liedblatt (siehe Anhang)

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

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 grauen Affen

Programmvorstellung

Thema: Fair und unfair

25 Min **Geschichte: Die grauen Affen**

Akela erzählt die Geschichte »Die grauen Affen«. Anschließend unterhalten sich Akela und die Wölflinge über die Geschichte: Die Affen ärgern die anderen Tiere und halten sich nicht an ihre Versprechen. Kennen die Kinder Beispiele dafür aus ihrem eigenen Leben? Wie haben sie sich gefühlt?

Was sagen Balu und Baghira zum Verhalten der Affen? Was sagen die Kinder zu ihren Erlebnissen? Wie wünschen sie sich den Umgang miteinander? Halten sie sich ehrlicherweise immer selber an die Regeln, deren Einhaltung sie von den anderen erwarten?

20 Min **Spiel: Affenfußball**

Ein Spielfeld sowie zwei Tore werden gekennzeichnet.

Die Kinder werden in zwei Mannschaften eingeteilt und spielen gegeneinander Fußball.

Dies tun sie aber als Affen – d. h. sie bewegen sich nur in der Hocke und hüpfend.

Ball, evtl. Klebeband,
Kreide, Pylone zur
Abgrenzung des
Spielfeldes und
Kennzeichnung der
Tore

30 Min **Kreative Umsetzung: Affengesichter**

Die Vorlage »Affengesicht« wird auf Tonpapier übertragen und ausgeschnitten. Dann wird noch ein Affengesicht aufgemalt und das Gesicht auf eine Holzwäscheklammer aufgeklebt.

Hinweis: Jedes Kind bastelt mehrere Affengesichter, denn in der nächsten Gruppenstunde werden sie für eine Schnitzeljagd benötigt.



Vorlage
Affengesicht
(im Anhang)
Tonpapier
Kleber
Stifte
Scheren
Wäscheklammern

5 Min **Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung**

Hinweis: In der nächsten Gruppenstunde soll eine Schnitzeljagd stattfinden. Dies sollte in der Abschlussrunde angekündigt werden. Die Eltern sollten in einem Infoblatt darüber informiert werden und – sollte der Treffpunkt nicht in den gewohnten Räumen der Gruppenstunde stattfinden, sondern an einem anderen Ort – die Eltern darum gebeten werden, ihre Kinder an diesen Ort zu bringen.

Infoblatt für Eltern

Gruppenstundenvorschlag 6

Ziel: Die Kinder haben Spaß. Sie können ihrem Bewegungsdrang nachgehen und die Kooperation untereinander wird gestärkt.

Dauer	Beschreibung	Material
5 Min	<i>Die Gruppe trifft sich am verabredeten Ort und beginnt die Stunde mit ihrem gewohnten Ritual.</i>	
	Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenritual	
	Programmvorstellung	
	Thema: Entführung von Mowgli	
5 Min	Geschichte: Die grauen Affen Akela und die Wölflinge erinnern sich nochmals gemeinsam an die in der letzten Gruppenstunde erzählten Geschichte. Die Geschichte endete damit, dass Mowgli entführt wurde.	
75 Min	Spiel: Schnitzeljagd Die Kinder spielen die Entführung von Mowgli nach. Dazu werden die Kinder in zwei Gruppen aufgeteilt. In einer Gruppe befinden sich Mowgli und die Affen, in der anderen Gruppe sind die Balus und Baghiras, die ihren kleinen Freund suchen. Die erste Gruppe geht los und nimmt Mowgli mit in die »Affenstadt«. Die »Affenstadt« markiert das Ziel der Schnitzeljagd und wurde von der Gruppenleitung im Vorfeld festgelegt. Den Weg dorthin markiert sie mit den in der vorherigen Stunde gebastelten Affengesichtern. Sie werden einfach an Äste oder Blätter geklammert. Nach 10 Minuten geht die zweite Gruppe los und sucht Mowgli. Diese sammelt bei ihrer Suche die Klammern auch wieder ein. Wenn Mowgli gefunden wurde, feiern alle zusammen ein kleines Fest. Es kann z. B. das Lied »Die Affen rasen durch den Wald« gesungen werden und/ oder eine Süßigkeit als »Festessen« verteilt werden. Auch die Affengesichter können an die Kinder verteilt werden. Anschließend läuft die Gruppe zurück zum Ausgangspunkt.	Affengesichter aus der letzten Stunde Evtl. Süßigkeiten
	<i>Hinweis: Für die Schnitzeljagd braucht es eine gute Vorbereitung. Der Weg und das Ziel (»Die Affenstadt«) müssen bereits die Woche vor der Gruppenstunde feststehen, damit notwendige Infos wie ein anderer Treffpunkt den Eltern und Kindern rechtzeitig mitgeteilt werden können und sichergestellt ist, dass die Schnitzeljagd in der geplanten Zeit stattfinden kann. Idealerweise verläuft der Weg durch einen Wald. Wichtig: In jeder Gruppe läuft eine Gruppenleitung mit. Jede Gruppenleitung sollte den Weg kennen.</i>	

Spiel: Kokosnussweitwurf

Das Spiel kann jeweils mit der Gruppe, die warten muss, gespielt werden.

Die Wölflinge suchen kleine Steine. Es wird eine Linie markiert, an der sich die Wölflinge aufstellen. Von der Linie aus werden die Steine geworfen. Wer wirft am weitesten?

5 Min **Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung**

Gruppenstundenvorschlag 7

Ziel: Die Kinder trainieren ihre Feinmotorik und Kreativität.

Dauer	Beschreibung	Material
5 Min	Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenritual Programmvorstellung Thema: Schlange	
80 Min	Kreative Umsetzung: Klipp-Klapp-Schlange <i>Kaa ist das einzige Lebewesen im Dschungel vor dem die Affen Angst haben. Deswegen rufen Balu und Baghira sie zur Hilfe.</i> Zuerst muss die Holzleiste in zwölf 5 cm lange Stücke zersägt werden. Diese werden dann an den Schnittkanten glatt geschmirgelt. Das erste Holzplättchen wird auf den Tisch vor euch gelegt und mit Holzleim eingeschmiert. Das grüne Satinband in zwei gleich lange Stücke schneiden. Das rote Stück Satinband mittig ankleben und zwar so, dass auf der einen Seite ein kurzes Stück, maximal 10 cm, als Zunge übersteht. Die anderen zwei Bänder werden links und rechts mit einem Abstand von ca. 1,5 cm von dem ersten Satinband ohne Überstand in die andere Richtung gehend aufgeklebt.	pro Schlange: 60 cm Holzleiste (12 × 5 cm) Säge Holzleim grünes Satinband (ca. 1 cm breit, 65 cm lang) rotes Satinband (ca. 1 cm breit, 110 cm lang) Schmirgelpapier evtl. Farben, Pinsel und Wackelaugen zum Gestalten der Schlange

Die grauen Affen



Nun wird ein zweites Plättchen von oben aufgeklebt. Den Leim gut trocknen lassen.

Sobald es angetrocknet ist, kann das nächste Segment gemacht werden. Von Segment zu Segment sollte immer ein Abstand von ca. 4 mm eingehalten werden.

Zuerst werden die grünen Bänder unter dem ersten Segment durchgeführt, sodass sie nun in die gleiche Richtung zeigen wie das rote Band.

Das untere Plättchen für das zweite Segment wird wieder mit Leim bestrichen und neben das erste Segment geklebt. Die grünen Bänder werden vom ersten Segment zum zweiten Segment geführt und wiederum mit einem Abstand von ca. 1,5 cm von der Mitte auf das Holzplättchen geklebt (Abstand von 4 mm zum ersten Holzplättchen einhalten!). Das rote Band wird unter dem Holzplättchen durchgeführt und von der anderen Seite auf das Plättchen geklebt.



Nun wird das rote Band oberhalb des Plättchens Richtung Anfang geklappt und das zweite Segment mit einem zweiten Plättchen fertiggestellt und die Bänder fixiert.

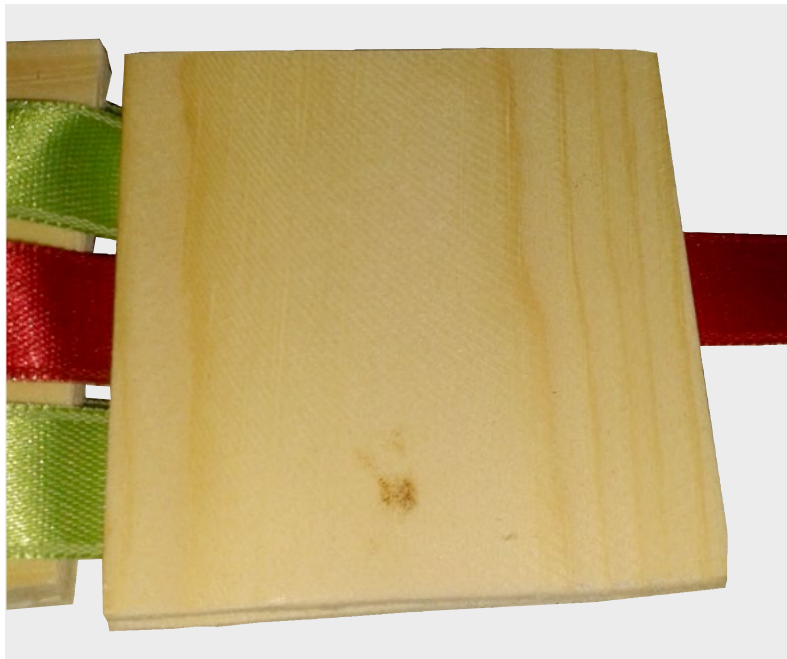


Dann wird das mittige Band oberhalb des zweiten Segments wieder Richtung Schwanz der Schlange geführt. Den Leim wieder gut trocknen lassen.

Mit ca. 4 mm Abstand wird nun das dritte Schlangensegment angebaut. Dazu werden die ersten beiden Segmente einmal umgedreht, sodass die Schlange nun auf dem »Rücken« liegt. Das mit Leim bestrichene Holzplättchen wird auf die grünen Bänder gelegt, das rote Band wird wieder mittig aufgeklebt.



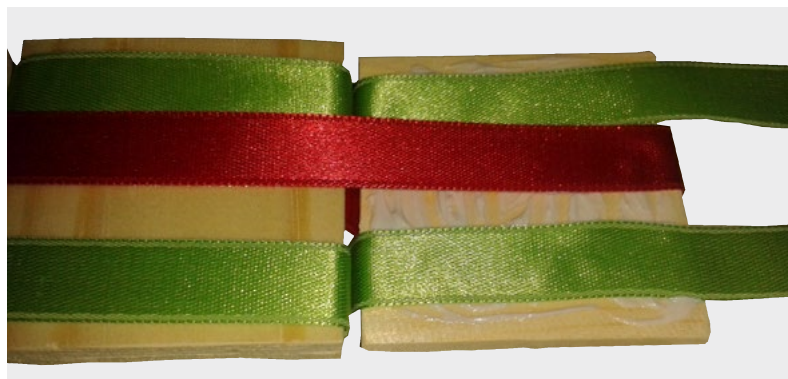
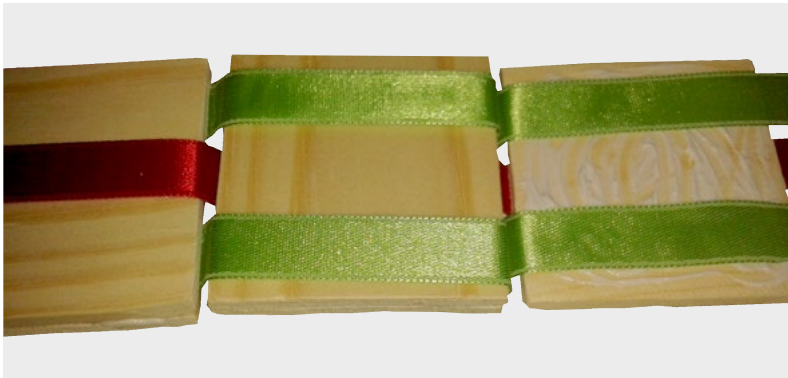
Dann werden die grünen Bänder von unten über das Plättchen nach vorne geklappt, das obere Plättchen aufgeklebt und die zwei Bänder oberhalb nach hinten geführt. Leim trocknen lassen!



Die grauen Affen



Nun die Schlangen wieder umdrehen. Für das vierte Segment führen die zwei grünen Bänder direkt hindurch, während das rote Band erst unter das Plättchen hindurch geführt wird und dann von hinten nach vorne zwischen den Plättchen durchgeführt wird. Oberhalb des Segments wird es wieder Richtung Schwanz der Schlange geführt.





Die Bänder sollen stets straff gezogen werden. Die Schlange wieder umdrehen und das fünfte Segment wie das dritte Segment einfügen.

Bei dem sechsten und letzten Segment führen die zwei grünen Bänder direkt durch die beiden Holzplättchen und werden so abgeschnitten, dass die Enden zwischen den zwei Plättchen verleimt werden können. Das rote Band erst unter dem Plättchen hindurch führen und dann von hinten nach vorne zwischen die Plättchen führen. Auch das rote Band wird so abgeschnitten, dass es zwischen den Plättchen verleimt werden kann.





Nun kann die Klipp-Klapp-Schlange noch bemalt und verziert werden.



5 Min **Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung**

Gruppenstundenvorschlag 8

Ziel: Die Kinder kennen eine biblische Geschichte. Die Kinder kommen zur Ruhe und entspannen sich.

Dauer	Beschreibung	Material
10 Min	<p><i>Dieser Gruppenstundenvorschlag eignet sich besonders im Winter, wenn es früh dunkel wird.</i></p> <p>Begrüßung und Ankommen mit dem Gruppenritual</p> <p>Programmvorstellung</p> <p>Thema: Vertrauen</p>	
15 Min	<p>Spiel: Vertrau dem Bär</p> <p>Jeder der Wölflinge sucht sich eine Partnerin oder einen Partner. Jeweils einem der Kinder werden die Augen verbunden. Dieses wird von dem anderen durch den Raum geführt. Die/der Sehende darf nichts sagen, sondern nur durch Antippen auf die Schulter die jeweilige Richtung dirigieren.</p> <p>Das heißt, wird die rechte Schulter berührt, muss das Kind nach rechts gehen, wird die linke Schulter berührt, geht das Kind nach links. Durch Antippen des Rückens, wird »Start« oder »Stopp« verdeutlicht. Nach einiger Zeit, werden die Rollen getauscht.</p>	
25 Min	<p>Geschichte: Abraham und Sarah</p> <p><i>Ein großes blaues Tuch liegt auf dem Boden.</i> Die Kinder sitzen im Kreis drumherum und nehmen eine bequeme Haltung ein. Auf Anweisung von Akela schließen alle die Augen. Ruhig und langsam erzählt Akela folgende Geschichte:</p> <p>Überlegt mal: »Was könnte das blaue Tuch bedeuten? Wasser, Meer, Himmel?</p> <p><i>Ein Glockenspiel ist zu hören (zarte, helle) Töne.</i></p> <p>Überlegt mal, was könnte das Glöckchen darstellen?</p> <p><i>Pause</i></p> <p>Die Sterne</p> <p>Über Sterne und einen wunderschönen Sternenhimmel möchte ich euch heute eine Geschichte erzählen. Es ist Geschichte aus der Bibel von Abraham und Sarah.</p>	<p>ein großes blaues Tuch</p> <p>viele kleine Sterne (vorher mit dem Motivlocher ausstanzen bzw. zur Weihnachtszeit gibt es sie günstig als Streudeko)</p> <p>kleine Glocke oder Glockenspiel</p>

Der Mann heißt Abraham. Abraham lebte vor ungefähr 3500 Jahren. Von Beruf war er Hirte. Er besaß viele Ziegen, Schafe, Rinder, Esel und Kamele und brauchte viel Futter für seine Tiere. Deshalb lebte er mit seiner Frau Sarah in einem Zelt, damit er es immer abbauen konnte und an einen neuen Futterplatz ziehen konnte. Er hatte viele Tiere, eine große Sippe, viele Mägde und Knechte. Nur eines fehlte Abraham und Sarah, um richtig glücklich zu sein: eigene Kinder. Aber sie waren schon sehr alt und machten sich deswegen keine Hoffnung mehr auf eigene Kinder. Darüber waren sie sehr traurig. Doch eines Nachts wachte Abraham plötzlich auf. Im ersten Moment dachte er, ein Schaf habe geblökt. Aber war es wirklich ein Schaf oder hatte ihn etwas anderes geweckt? »Jetzt hatte ich schon dreimal denselben Traum oder ist es vielleicht kein Traum?« sagte Abraham zu sich selbst. »Ich habe ganz deutlich eine Stimme gehört«. Sie sagte: »Abraham, geh aus deiner Heimat fort. Geh in das Land, das ich dir zeige. Ich schenke dir viele Nachkommen. Ich mache dich zum Vater eines mächtigen Volkes, an dir werden die Menschen sehen, was es heißt, wenn ich jemanden segne.«

Da fragte sich Abraham: »Ob es wohl Gott war, der mit mir geredet hat? Ich habe gar keine Kinder und bekomme auch keine mehr. Ich weiß gar nicht, wohin ich gehen soll!« Schließlich schlief Abraham wieder ein. Als er am nächsten Morgen aufwachte, ging er zu Sarah und erzählte ihr, was ihm in der Nacht passiert war. Er sagte: »Wir werden alles zusammenpacken und in das Land ziehen, das Gott uns zeigen wird«. Doch Sarah antwortete: »Bist du wirklich sicher, dass du nicht nur geträumt hast? Und wo sollen wir hingehen? Wir können doch sowieso keine Kinder mehr kriegen. Wir sind doch schon viel zu alt. Abraham, ich glaube, du bist ein bisschen verrückt!«

Aber Abraham war das Familienoberhaupt und was er sagte, wurde auch gemacht. Die Zelte wurden abgebaut und alle Sachen auf die Esel gepackt. Am nächsten Morgen ging es los. Abraham ging ganz vorne. Er führte die Gruppe an. Er vertraute darauf, dass Gottes Wort ihm den Weg zeigt. Sie mussten über einen breiten Fluss, über hohe Berge und durch enge Täler. Manchmal hatten sie nur noch wenig zu trinken und sie waren oft mutlos und verzweifelt. Aber eines Tages waren sie am Ziel. Abraham sagte: »Hier sollen wir bleiben, Gott hat es mir gesagt. Lasst uns Gott danken und ihm einen Altar bauen.«

Gott hatte Abraham in ein neues Land geführt, wo es genug zu essen und zu trinken für die Menschen und die Tiere gab. Sie lebten gut in dem Land Kanaan. Nun aber warteten Abraham und Sarah darauf, dass Gott sein Versprechen erfüllte. Sie warteten auf ein Kind. Manchmal, wenn Abraham und Sarah alleine waren, sagte Sarah zu ihrem Mann: »Vielleicht hast du nur geträumt, dass du Gottes Stimme gehört hast. Hast du dich wirklich nicht geirrt?« Abraham sagte dann: »Verlass dich nur darauf. Gott ist immer in unsere Nähe. Es wird schon alles gut werden.«

Aber seine Frau klagte weiter: »Wir haben immer noch kein Kind und werden immer älter. Wer weiß, ob wir überhaupt noch ein Kind bekommen. Ich bin so traurig.« Abraham tröstete sie: »Ich glaube fest daran, Gott hält, was er verspricht. Wir sind doch auch in das gute Land gekommen, so wie Gott es versprochen hatte.« An einem Abend ging Abraham vor das Zelt.

Er saß lange vor dem Zelt und es wurde immer dunkler. Doch dann sah Abraham die vielen Sterne am Himmel. Der Himmel war mit unzähligen Sternen übersät. Da hörte Abraham plötzlich wieder die Stimme Gottes. »Abraham, du siehst doch die vielen Sterne über dir. Deine Kinder und Enkelkinder werden noch mehr sein als diese Sterne hier am Himmel.« Doch Abraham zweifelte immer noch und bat Gott: »Bitte schick mir doch ein Zeichen, dass alles wahr wird!« In dem Moment flog ein Nachtvogel an Abraham vorbei. Abraham erkannte, dies war das Zeichen. Gott ist immer bei mir dachte er. Gott wird alles geschehen lassen, was er versprochen hatte.

Immer, wenn Abraham einen Sternenhimmel sah, dachte er daran, dass Gott seine Versprechen hält, und spürte, dass er Gott vertrauen kann.

Abrahams Vertrauen wurde belohnt, denn nach einiger Zeit kam sein Sohn Isaak auf die Welt.

Jetzt dürfen die Kinder die Augen wieder öffnen.

Sternenhimmelaktion: Für Abraham war der Sternenhimmel ein Zeichen für sein Vertrauen in Gott. Als Abraham die vielen Sterne gesehen hatte, wusste er, auf Gott kann ich mich verlassen. Er hält, was er verspricht.

Wir wollen jetzt aus dem blauen Tuch einen Sternenhimmel machen. Dazu bekommt jedes Kind ein paar gelbe Sterne. Immer, wenn ein Ton vom Glockenspiel ertönt, werden Sterne auf das Tuch gelegt. Dabei kann, muss aber nicht gesagt werden, wann man selbst schon mal gespürt hat: Ich bin nicht alleine. Es ist jemand da der mir hilft. Jemand, der hält was er versprochen hat, z. B. Freunde, Eltern, Geschwister, Lehrer, jemand aus der Gruppe. Denkt weiter daran, wann ihr einmal so viel Vertrauen wie Abraham gespürt habt.

25 Min **Kreative Umsetzung: Sterne-Teelichter**

Teelichter werden mit kleinen Wachssterne verziert.

Dazu werden aus Wachsplatten kleine Sterne ausgeschnitten. Alternativ können sie auch mit Plätzchenausstechern ausgestochen werden. Die Sterne werden auf die Teelichter gelegt und leicht angedrückt.

(große) Teelichter
Wachsplatten
Bastelmesser
Scheren
Stifte
Streichhölzer
Liedblatt



Abschlussritual der Gruppe und Verabschiedung

In der Abschlussrunde können die Teelichter angezündet werden. Dazu wird das Lied: »Weißt du wieviel Sternlein stehen?« gesungen.

Die grauen Affen

Musical score for the song "Weißt du wieviel Sternlein stehen?" in 3/4 time, key of B-flat major. The score consists of five staves of music with German lyrics underneath. Chords are indicated above the notes.

Weißt du, wie - viel Stern - lein ste - hen an dem
 Weißt du, wie - viel Wol - ken ge - hen weit hin
 blau - en Him - mels - zelt? Gott der Herr hat
 ü - ber al - le Welt?
 sie ge - zähl - let, dass ihm auch nicht
 ei - nes feh - let an der gan - zen gro - ßen
 Zahl, an der gan - zen groß - en Zahl.

Abschließend wird den Kindern ein Segen zugesprochen:

Keinen Tag soll es geben, an dem du sagen musst: Niemand ist da, der mich hält. Keinen Tag soll es geben, an dem du sagen musst: Keiner ist da, der mich schützt. Keinen Tag soll es geben, an dem du sagen musst: Niemand ist da, der mich liebt.

Amen.

Anhang: Lieder

Die Affen rasen durch den Wald



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?"

1. 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.
2. Das Affenbaby voll Genuss,
hält in der Hand die Kokosnuss.
Die Affenoma schreit: »Hurra!
Die Kokosnuss ist wieder da!«
Und die Moral von der Geschichte
Klaut keine Kokosnüsse nicht!

Anhang: Lieder

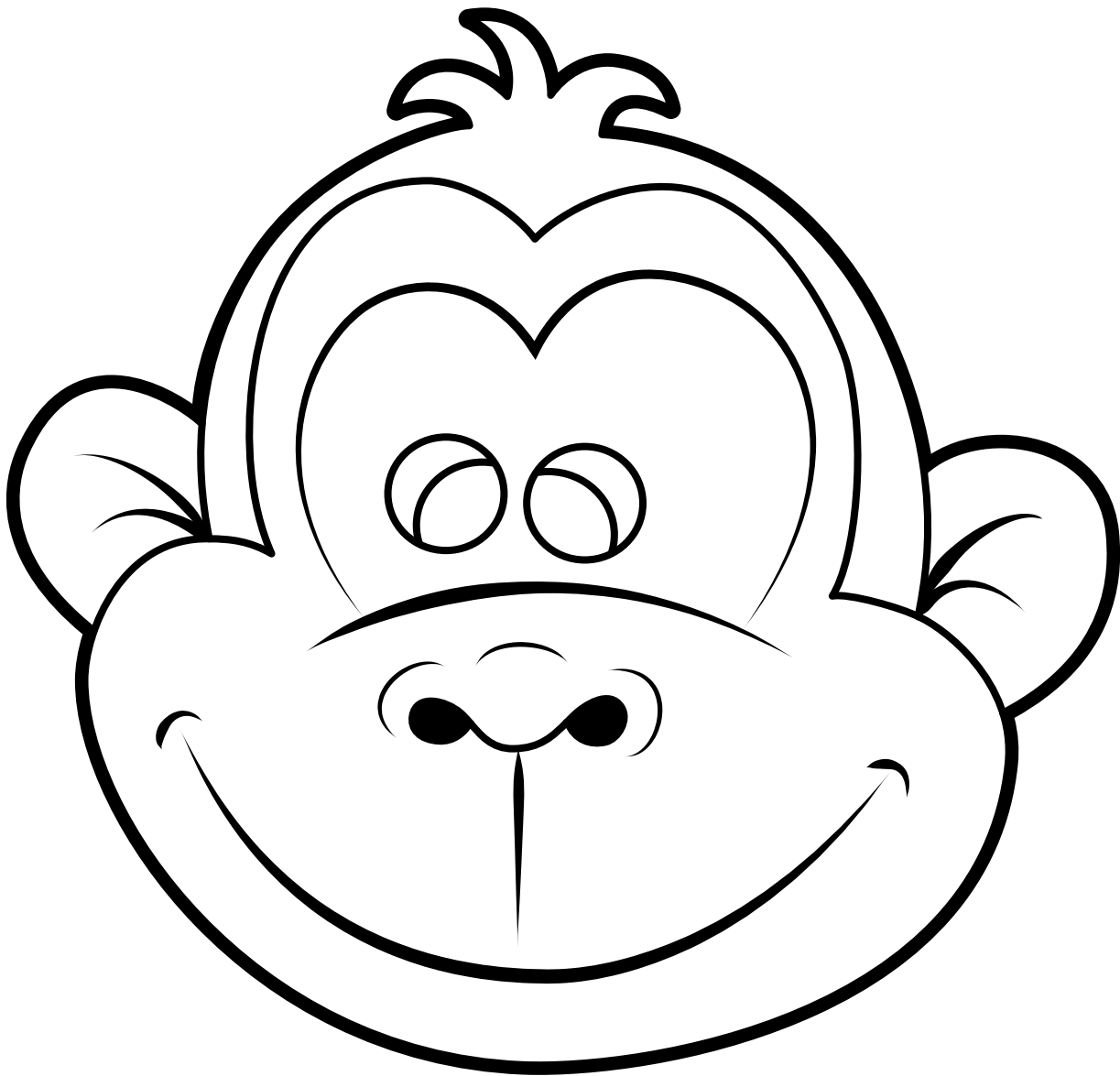
Weißt du, wieviel Sternlein stehen?

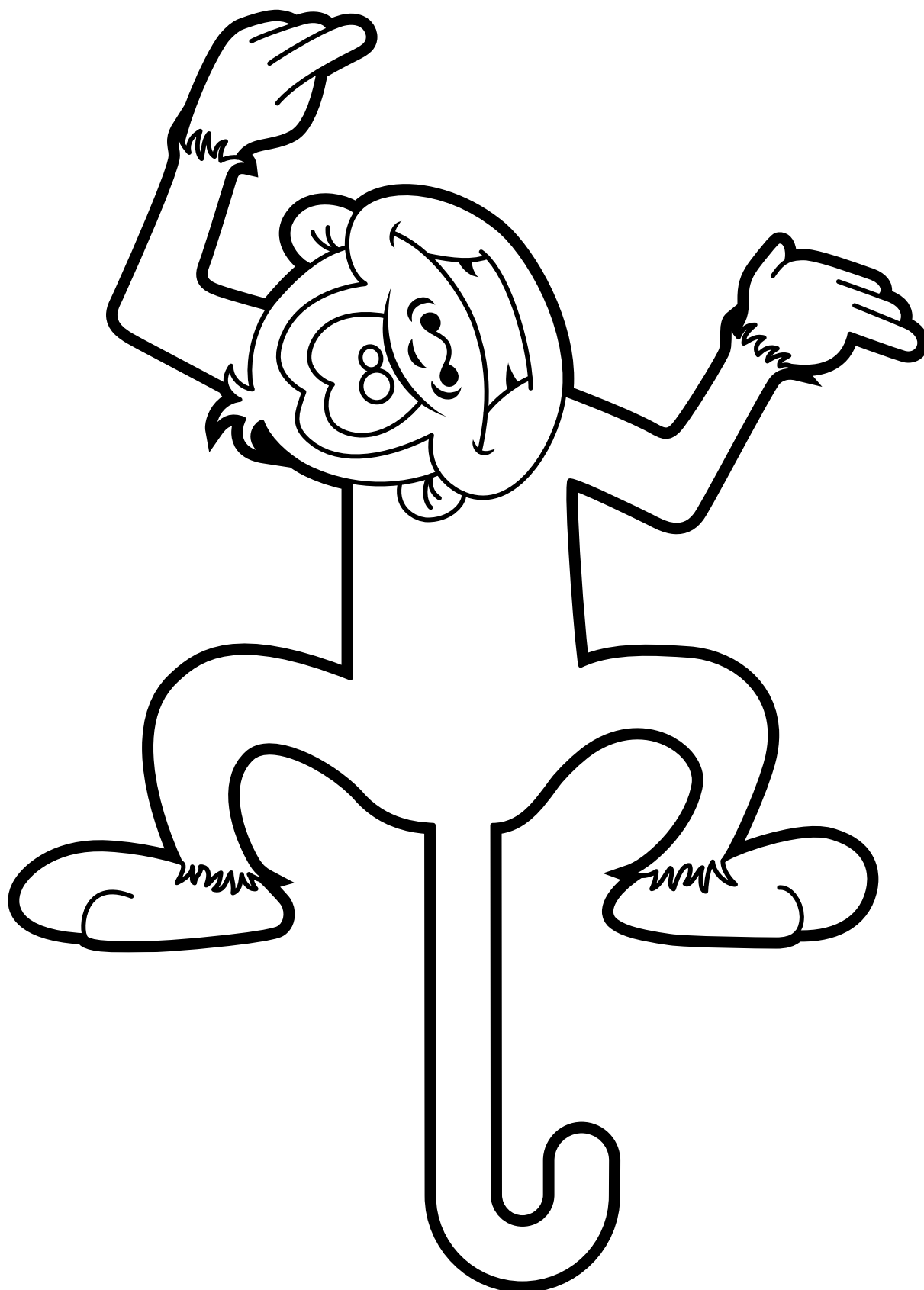
The musical score is written in 3/4 time with a key signature of one flat (B-flat). It consists of five staves of music. The lyrics are written below the notes. Chord symbols (F, B, C7, D, g) are placed above the notes. The lyrics are: Weißt du, wieviel Sternlein stehen an dem blauen Himmelszelt? Gott der Herr hat sie gezählt, dass ihm auch nicht eines fehlet an der ganzen großen Zahl, an der ganzen großen Zahl.

Die grauen Affen

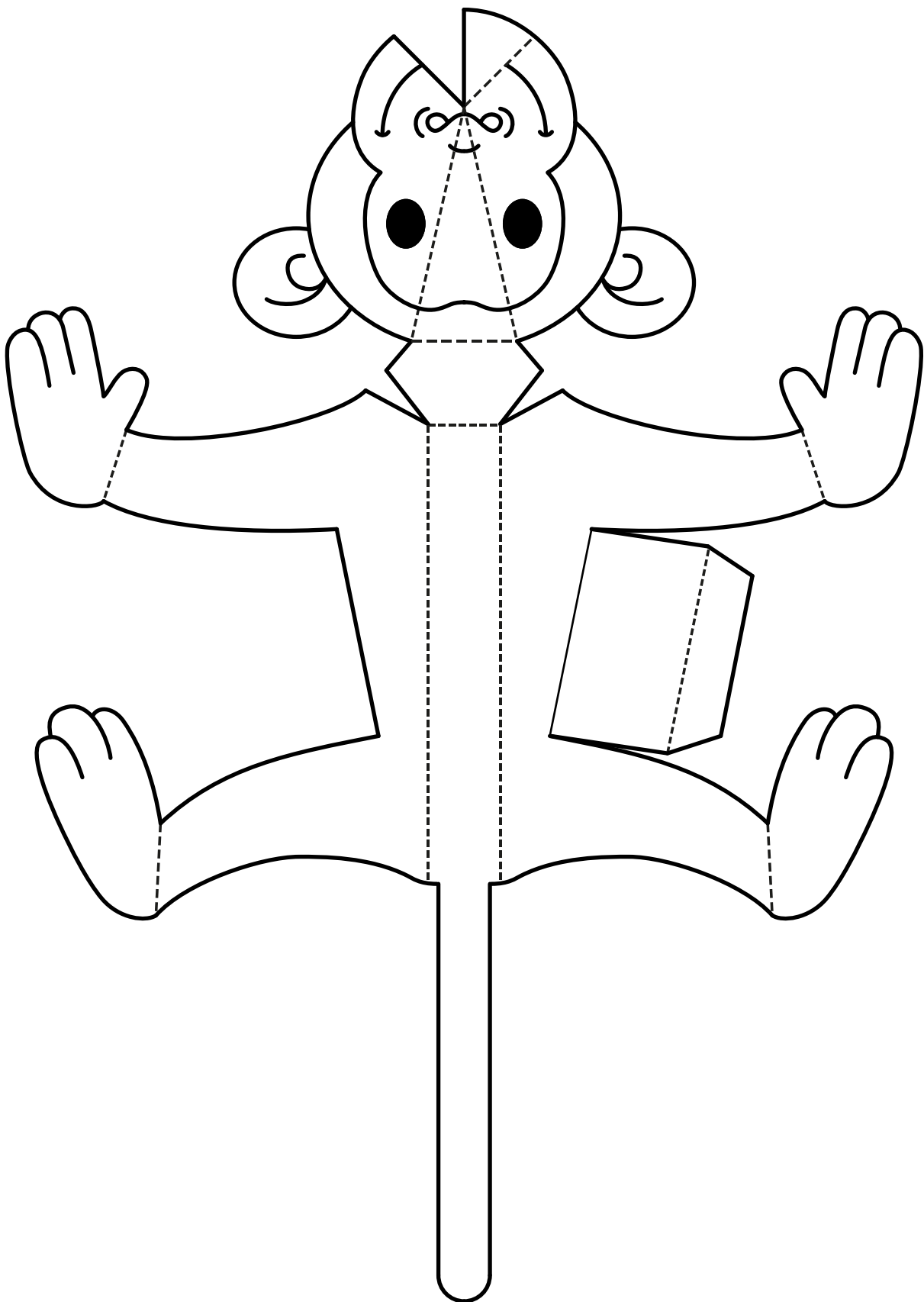
Text: Wilhelm Hey 1837
Melodie: Volkslied um 1818

1. Weißt du, wieviel Mücklein spielen in der heißen Sonnenglut,
wieviel Fischlein auch sich kühlen in der hellen Wasserflut?
Gott der Herr rief sie mit Namen, dass sie all ins Leben kamen,
dass sie nun so fröhlich sind, dass sie nun so fröhlich sind.
2. Weißt du, wieviel Kinder frühe stehn aus ihrem Bettlein auf,
dass sie ohne Sorg und Mühe fröhlich sind im Tageslauf? Gott
im Himmel hat an allen seine Lust, sein Wohlgefallen; kennt
auch dich und hat dich lieb, kennt auch dich und hat dich lieb.

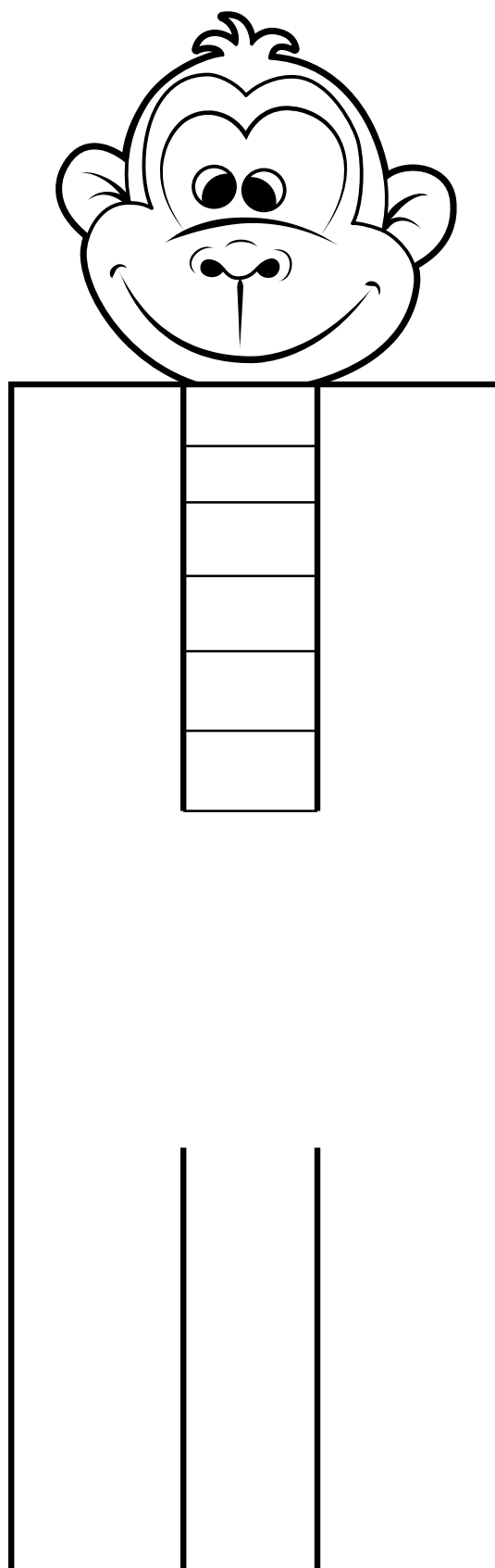




Die grauen Affen



Die grauen Affen



Die grauen Affen

Kontakt

VCP e.V.
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:

Rebecca Armingeon, Katharina Dombrowsky,
Esther Koch

Impressum

Herausgegeben im Auftrag der Bundesleitung des Verbandes Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder (VCP) e.V.

Verantwortliches Mitglied der Bundesleitung:
Neals Nowitzki

Autorinnen und Autoren: Mitglieder der Fachgruppe Kinderstufe

Redaktion: Esther Koch, Diane Tempel-Bornett

Notensatz: Peter Diehl

Illustrationen: Franziska Enzmann, Jascha Buder

Layout: FOLIANT-Editionen: Kerstin Prosch, Ralf Tempel, info@foliant-editionen.de

Stand: Oktober 2015

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 (2015). Die grauen Affen – Teil 4 der Spielidee Dschungelbuch. Aus der Reihe: Kinderstufe im VCP. Kassel.*

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

Wir danken für die freundliche Unterstützung und Förderung unserer Arbeit.



