

Heimstunde – GuSp

Ziel: Deine GuSp werden durch eine Zeitreisegeschichte dazu animiert mindestens einen kleinen Absatz während der Heimstunde (vor)-zulesen

1. Begrüßung und Einführung (5 Minuten)

Material: Zeitreise-Schatzkarte, Foto von Uschi

Möglicher Einstieg:

"Hallo, liebe Guides und Später! Heute erwartet uns ein Abenteuer, bei dem wir ganz besonderen Besuch bekommen. In unserer Heimstunde dreht sich heute alles um ein magisches Wesen namens Uschi. Uschi kann durch die Zeiten reisen und hat uns etwas mitgebracht! Eine Zeit-Schatzkarte. Sie geht heute mit uns gemeinsam auf eine Zeitreise-Schatzjagd. Seid ihr bereit, mit Uschi durch die Zeit zu Reisen und ein ganz besonderes Abenteuer zu erleben?"

➤ Zeig die Zeitreise-Schatzkarte und Uschi her



Damit wir auch alle gut auf die Zeitreiseportale vorbereitet sind und uns daran gewöhnt haben, durch die Zeit zu springen, hat Uschi uns auch ein Spiel mitgebracht:

2. Bewegungs-Spiele: 10 – 30 Minuten (optional 1 Spiel oder beide)

"Portal wechsel dich" (10 - 15 Minuten)

Material: Kreide oder kleine Seile, um Portale auf den Boden zu zeichnen

Spielablauf:



Für jedes deiner GuSp und jede*n Leiter*in (minus 1) wird ein Kreis auf einem Spielfeld vorbereitet. In der Mitte des Felds wird in ein X gezeichnet. Jeder Kreis soll ein Zeitportal darstellen, durch das die Teilnehmenden gleich springen werden. Zu Beginn stehen alle auf einem Portal, bzw. dem X. Die Person, die auf dem X steht, darf zwischen 1 und 5 mal in die Hände klatschen. Alle müssen daraufhin durch so viele Portale laufen, bis alle wieder ein neues Portal für sich gefunden haben. Die Person, die kein Portal erwischt, landet auf dem X und darf für die nächste Runde die neue Zahl bestimmen.

Varianten:

Die Teilnehmenden dürfen nur auf einem Bein springen.

Die Zahl kann auf maximal 10 erhöht werden.

Das X kann auch weiter abseits platziert werden, um es schwieriger zu gestalten dorthin zu gelangen. Je weiter die Felder auseinander liegen, desto mehr Bewegung bringt das Spiel.

„Antikes Kugelstoßen“ (10 -15 Minuten)

Material: Ball, Kreide/Seil zur Kennzeichnung des Spielfeld (ca. so groß wie ein Merkballfeld sein würde)

Spieldfeld wird abgesteckt, deine GuSp sind innerhalb des Spielfeldes. Die Hälfte deiner Kinder bewegt sich außerhalb und versucht mit einem Ball deine GuSp innerhalb des Spielfelds abzuschießen, die wiederum versuchen NICHT vom Ball getroffen zu werden. Sobald ein Kind von einem fliegenden Ball berührt wird, geht es aus dem Spielfeld raus und kann auch nicht mehr hinein, nun hilft es mit, die anderen Kinder abschießen.



3. Zeitreise-Schatzjagd: (45 Minuten)

Material: je Kleingruppe (Patrolle): Zeitreise-Schatzkarte, vorbereitete Texte zurechtgeschnitten, Aufgabenliste für die Leiter*innen + Material für die Aufgaben (siehe unten!) + „Schatz“



Erklärung: Deine GuSp gehen auf Schatzsuche durch die Zeit. Nach jeder Aufgabe reisen wir in eine andere Zeit. Dafür wird immer ein kurzer Text vorgelesen und 1 – 2 Aufgaben vor Ort gelöst. Die Leiter*in darf dabei aussuchen, welche Aufgabe gelöst werden muss. Die Texte sind in der Vorlage absichtlich einfach gehalten, damit sich jede*r GuSp traut einen vorzulesen. Solltest du sehr gute Leser*innen bei deinen GuSp haben, kannst du die Texte natürlich abändern.

Du teilst die Kinder in deine Patrullen (oder etwa 7 bis 10 Kinder). Jede Gruppe wird von einer Leiter*in begleitet und sucht nach dem Schatz. (so kommen möglichst viele Kinder zum Lesen und Aufgaben lösen 😊) Optimal verteilst du die Gruppen ein wenig, damit sie sich nicht gegenseitig hören können.

Ablauf: Ein GuSp liest die kurze Geschichte vor, dann bekommt deine Patrulle 1 – 2 Aufgaben und die Reise geht weiter. Cool wäre es natürlich, wenn die Leiter*in mit den GuSp überlegt wie es in dieser Zeit so ausgesehen haben könnte. Nach 45 Minuten wird diese Einheit von der Leiter*in abgebrochen.

Die Pyramide des Pharao Djoser

Es öffnete sich ein goldenes Portal voller Funken – und Uschi sprang direkt hinein.

Was sie erlebten:

Die Kinder landeten in Ägypten – direkt vor der Stufenpyramide von Pharao Djoser.

Finn fiel fast in eine neu gebaute Falle, als sie dem Bauleiter Imhotep einen Besuch abstatteten.

Emilia durfte Hieroglyphen auf Papyrus üben und Bina half bei neuen Ideen zu weiteren Fallen in der Pyramide.

Uschi tanzte mit einem Skorpion auf einem Sandhaufen.

Sie verschwanden im Portal, bevor Uschi sich zum Schlafen in einen Sarkophag legen wollte.

Folgende Aufgaben müsst ihr lösen, um weiter durch die Zeit zu reisen: (sagt euch eure Leiter*in)

Ein Tag bei Sissi und Franz

Das goldene Portal wirbelte die Freunde ins Jahr 1854 – zur Hochzeit von Kaiserin Elisabeth (Sissi) und Franz Joseph.

Was sie erlebten:

Uschi hüpfte auf das Tortenbuffet und tanzte einen Wiener Walzer – mit einer gefalteten Serviette als Partner.

Emilia bewunderte Sisis berühmte Frisur und Finn versuchte sie bei ihr nachzumachen.

Bina stolperte in einen höfischen Tanz und wurde von der Kaiserin für ihre „neuartige Drehtechnik“ gelobt.

Ein Habsburger-Hund jagte die arme Uschi durch das Schloss, woraufhin die Freunde die halbe Nacht auf der Suche nach ihr waren.

Nachdem ein Küchenjunge Uschi gefunden hatte, brachte das Portal die Kinder in die nächste Zeit.

Folgende Aufgaben müsst ihr lösen, um weiter durch die Zeit zu reisen: (sagt euch eure Leiter*in)

Im alten Rom bei Kaiser Trajan

Sie landeten direkt vor der Trajanssäule in Rom, wo Kaiser Trajan gerade über seinen neuesten Sieg sprach.

Was sie erlebten:

Uschi stieg auf ein Schild und wurde wie ein kleiner flauschiger General herumgetragen.

Emilia übte sich in der Sprache des alten Roms „Tempus itineris adventura“ („Zeitreise-Abenteuer!“).



Bina besuchte den berühmten Athleten Polites und trainierte mit ihm.

Finn ließ sich von einem Legionär seine Rüstung zeigen.

Ein Diener bot Uschi eine Olive an, an der sie genüsslich knabberte.

Bevor die große Parade des Kaisers losging, traten sie erneut durchs Portal.

Folgende Aufgaben müsst ihr lösen, um weiter durch die Zeit zu reisen: (sagt euch eure Leiter*in)

Das erste Kino! (1895)

Sie landeten im Jahr 1895 – bei der allerersten Filmvorführung der Brüder Lumière.

Was sie erlebten:

Uschi sprang direkt vor die Kamera und wurde gemeinsam mit Emilia zur Hauptdarstellerin eines Stummfilms.

Bina erklärte den Brüdern, dass es in jedem Kino salziges Popcorn braucht.

Emilia erzählte ihnen, was 3D-Filme sind, aber sie glaubten ihr nicht.

Finn wurde hinter den Vorhang gezogen und spielte die Lokomotive im Film.

Sie sprangen am Ende des Films mit Applaus ins Portal.

Folgende Aufgaben müsst ihr lösen, um weiter durch die Zeit zu reisen: (sagt euch eure Leiter*in)



Chaos auf der Raumstation

Sie traten aus dem goldenen Portal, und befanden sich plötzlich direkt in einer Raumstation im Weltall.

Was sie erlebten:

Uschi drückte Knöpfe mit den Pfoten und verwandelte das Schwerkraftfeld in einen Trampolinpark.

Finn schwamm schwerelos durch die Luft und Emilia hatte ihr Haargummi vergessen, weswegen ihre Haare in alle Richtungen standen.

Bina versuchte ihr Jausenbrot zu essen, das davonschwebte, woraufhin sie versuchte, es einzuholen.

Der Boardcomputer verwechselte Uschi mit einem Außerirdischen und löste einen Alarm aus. Von allen Seiten kamen Roboter auf sie zu!

Sie rannten durchs Portal - zum Glück waren sie rasch wieder in einer anderen Zeit.

Folgende Aufgaben müsst ihr lösen, um weiter durch die Zeit zu reisen: (sagt euch eure Leiter*in)

Abenteuer bei den Inkas

Das goldene Portal schickte sie auf einen sonnigen Berg in Peru – mitten in Machu Picchu, zur Zeit der Inkas.

Was sie erlebten:

Uschi kletterte sofort auf eine Lama-Statue und Finn wurde dafür von einem echten Lama angespuckt.

Emilia bewunderte die kunstvollen Terrassen und die Aussicht von den Pyramiden.



Bina wurde als „heilige Architektin“ gefeiert, weil sie aus Versehen eine Mauer umwarf, die danach besser aussah als vorher.

Ein Hohepriester schenkte Uschi als heiliges Wesen ein goldenes Armband, das sie über den Bauch trug. Sie verschwanden nach einem Fest zu Ehren der heiligen Uschi durch das Portal

Folgende Aufgaben müsst ihr lösen, um weiter durch die Zeit zu reisen: (sagt euch eure Leiter*in)

Wirbelwind bei den Samurai

Plötzlich standen sie in einem Bambuswald im alten Japan – mitten in einem Samurai-Training.

Was sie erlebten:

Finn rutschte in einem Tempel aus und landete im Meditationskreis voller Mönche.

Emilia bekam einen Kimono und lernte auf Schuhen aus Holz zu gehen.

Bina beeindruckte alle mit ihrer perfekten Verbeugung und durfte bei einem Trainingseinheit mit einem Samuraimeister dabei sein.

Uschi schwang einen Bambusast wie ein Katana (Schwert) und ritt danach auf einem Ziegenbock im Kreis. Das goldene Portal öffnete sich und die Mönche glaubten, dass Uschi ein kleiner magischer Drache sei.

Folgende Aufgaben müsst ihr lösen, um weiter durch die Zeit zu reisen: (sagt euch eure Leiter*in)

Ein Drachenfest im alten China

Sie gingen durch das Portal und standen plötzlich auf der Chinesischen Mauer – zur Zeit der Han-Dynastie.

Was sie erlebten:

Uschi setzte sich auf die Mauer, um darauf runterzurutschen und landete in einem Gebüsch. Sie wurden in einem Dorf zu einer offiziellen Teezeremonie eingeladen.

Finn lernte chinesische Schriftzeichen kennen – und schrieb aus Versehen „fliegende Katze regiert das Kaiserreich“.

Emilia lernte für ein großes Fest einen fliegenden Drachen aus Reispapier zu basteln.

Bina lernte, wie man Reis anpflanzte und erntete.

Nachdem Uschi sich mit einem Pandababy einen Glückskeks geteilt hatte, ging es retour.

Folgende Aufgaben müsst ihr lösen, um weiter durch die Zeit zu reisen: (sagt euch eure Leiter*in)



Die ersten Olympischen Spiele

Auf der anderen Seite des Portals landeten sie in Olympia zur Zeit der ersten Spiele, wo die Athleten sich gerade aufwärmten.

Was sie erlebten:

Uschi hüpfte in eine Tonne mit Olivenöl und wurde sofort zum Maskottchen gekrönt.

Finn stolperte versehentlich beim Diskuswerfen gegen eine Statue, die umfiel und den Kopf verlor.

Bina gewann einen Staffellauf, obwohl sie eigentlich nur dringend zum Klo wollte.

Emilia schaffte es beim Speerwurf unter die besten 10 zu kommen.

Sie sprangen ins Portal, nachdem Uschi bei der Siegerehrung einen kleinen Siegeskranz bekam.

Folgende Aufgaben müsst ihr lösen, um weiter durch die Zeit zu reisen: (sagt euch eure Leiter*in)

Bei den Wikingern

Plötzlich standen sie auf einem Langschiff voller brüllender Wikinger.

Was sie erlebten:

Uschi stibitzte einem Wikinger den Helm und legte sich wie in ein Bett zum Schlafen rein.

Emilia wurde zur „Kriegerin des Essens“ ernannt, weil sie meinte, sie könne besser kochen als kämpfen.

Finn rief aus Versehen „Los, greift das Frühstück an!“ – was zu einer tatsächlichen Essensschlacht führte.

Bina wurde als Skaldin gefeiert, weil sie über Uschi ein spontanes Lied sang, das mit „Sie ist die flauschigste Kriegerin!“ begann.

Bevor eine Streitaxt das Butterfass traf, auf dem Uschi gerade noch saß, öffnete sich das Portal, das sie nach Hause brachte.

Folgende Aufgaben müsst ihr lösen, um weiter durch die Zeit zu reisen: (sagt euch eure Leiter*in)

Die Zeitreisekarte:



Beispiele für Aufgaben, die du deinen Kindern bei jedem Zeitreise-Abenteuer stellen kannst, lass deiner Fantasie freien Lauf und denk dir zusätzliche Aufgaben aus:

(je nach Geschwindigkeit der Patrulle: die Leiter*in sucht je 1 bis 2 davon aus – Ende nach 45 Mins)

Nummer	Aufgabe	Notwendiges Material
1	Macht als Patrulle einen gemeinsamen Ruf	-
2	Legt 3 verschiedene Bodenzeichen	Kreide oder Äste/ Stöcke
3	Tanzt als Gruppe gemeinsam einen Tanz	-
4	Singt gemeinsam ein Lied	-
5	Legt ein Tier aus Naturmaterialien und lasst eure Leiter*in raten, welches Tier ihr gelegt habt	Naturmaterialien
6	Macht einen gekreuzten Weberknoten, eine Achterschlinge und einen Freundschaftsknoten	Knotenschnur
7	Macht eine Wortkette: Sagt ein Wort einer bestimmten Kategorie (z.B. Tiere, Speisen, Namen etc.) mit dem Endbuchstaben des vorherigen Wortes. Beispiel: Uschi > Igel > Laub > Bina usw.	-
8	Erfindet einen vierzeiligen Reim, der zur aktuellen Zeit passt	Zettel & Stift
9	Macht einen Schubkarrenwettlauf (2er-Teams – einer hat die Füße des anderen in der Hand)	-
10	Bewegt euch von hier bis XY. Dabei dürfen nur gesamt X Beine den Boden berühren. Die Kinder, die den Boden berühren sind dabei blind.	-
11	Haltet alle das Seil jeweils an einer Stelle durchgehend fest und bildet nun blind ein Quadrat, Dreieck, Mond, etc.	Langes Seil (Kreis) zusammengebunden
12	Stellt euch – ohne miteinander zu sprechen nach dem Geburtsmonat (Haarlänge, Augenfarbe, ..) auf.	-
13	Schreibt „Uschi“ in Morsezeichen	Zettel & Stift + (ggf. Tabelle)
14	Macht einen Wettlauf – zu oder um XY	-
15	Macht für eine Minute deine sportliche Lieblingssportbewegungen (z.B. Hampelmann, Kniebeugen, ...).	-
16	Findet und benennt drei verschiedene Blumen/ Pflanzen/ Bäume in eurer Umgebung	-
17	Mache drei tiefe Atemzüge und strecke dich so hoch wie möglich, um deinen Körper zu dehnen.	-
18	Laufe 30 Sekunden auf der Stelle: Wer schafft die meisten Schritte?	-

19	Spielt „gordischer Knoten“ (verbundene Hände als Knoten – auflösen, ohne die Hände loszulassen)	-
20	Sag ein positives Wort über dich selbst oder eine Fähigkeit, die du an dir magst. Was kannst du gut/ machst du gerne?	-
21	Suche innerhalb von 3 Minuten ein Stück Müll im Freien und wirf es in den Mülleimer	Handschuhe oder Desinfektionsmittel
22	Geht in 2er oder 3er Gruppen zusammen und sagt euch gegenseitig ein freundliches Wort oder Kompliment. Was findest du toll an deinem Gegenüber? Was kann er oder sie gut?	-
23	Sucht innerhalb von 3 Minuten einen "Schatz" im Freien, z.B. einen interessanten Stein, Blatt oä und zeigt ihn der Gruppe.	-
24	Baut gemeinsam innerhalb von 3 Minuten einen kleinen Turm aus Naturmaterialien (z.B. Steinen oder Stöcken)	Naturmaterialien
25*	Erfinde eine kurze Geschichte aus den Worten „Schatz, Dinosaurier und Weltall“	-

4. Ausstieg: (10 – 15 Minuten)

Material: kleine Schachtel/ Box, Schatz

Alle Gruppen kommen zusammen und erzählen von ihrem Lieblingsabenteuer.

Uschi hat den Schatz gefunden! Eine Leiter*in hält eine kleine Schachtel/Box oä. hoch. Darin befinden sich der Schatz (austeilen):

Reflexion mit Daumenbarometer: Daumen hoch, seitlich, runter

Du machst am Schluss der Heimstunde noch euren Lieblings-Ruf oder Tanz (oder eure eigene Abschluss-Tradition 😊)

Abenteuerplanung

Datum: 00.00.0000	Dauer: 90 min
<p>Ziel: Deine GuSp werden durch Zahlen- und Schrifträtsel dazu motiviert zu lesen und zu rechnen.</p>	
<p>Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none">• Gemeinsames Lösen von Aufgaben in der Patrulle• Geheimschriften	
<p>Spielesystem: Stationenlauf: In Patrullen werden alle Stationen gemacht</p>	
<p>Motto + Rahmengeschichte:</p> <p>Abenteuer mit USCHI – Geheime Energie in der Bibliothek von Alexandria:</p> <p>Uschi, das magische Wesen, hat bald keine Energie mehr, um Portale zu öffnen und das Wissen vergangender Zeit weiterzugeben. Nur ein Portal kann noch geöffnet werden: zur antiken Bibliothek von Alexandria. Dort helfen deine GuSp Uschi aus den alten Büchern neue Energie zu sammeln, damit Uschi frei durch die Zeit reisen kann.</p>	

Zeit:	Methode	Material
10 min	<p>Einstieg: Begrüßung und Vorstellung von Uschi, sie bringt deine GuSp in die Vergangenheit mit einem Portal. Leider hat sie jetzt keine Energie mehr um neue Portale herzustellen, um zurückzukommen. Uschi weiß jedoch, wo sie Teile von alten Portalen finden kann, um sie zurück in ihre Zeit zu bringen und benötigt die Hilfe deiner GuSp, um diese Teile zu sammeln.</p>	<p>Antike Verkleidung für Leitungsteam, Leintuch zum Durchgehen als Portal</p>
20 min X 3	<p>Hauptteil: Stationenlauf: nach 18 Minuten wird gewechselt (2 Minuten für den Wechsel)</p> <ol style="list-style-type: none"> Parcours: mit Balancieren von Büchern auf Kopf, je nach Schwierigkeit des Parcours Geheimschriften: mittels einfacher Geheimschriften (Caesar-Verschlüsselung, Symbole statt Buchstaben, etc.) eine Botschaft entziffern Buchstabenjagd: deine Kinder suchen verschiedene Buchstaben (Als Zettel in der Umgebung versteckt, die dann mit kleinen Rätseln verbunden ist) Schlussendlich ergeben die versteckten Buchstaben das Wort PORTAL <p>Deine Kinder fragen bei jeder Station nach einem Portalstück. Gegen die Erledigung einer Aufgabe bekommen sie nach der Station je ein Teile von den Menschen dieser Zeit.</p>	<p>Konkrete Materialien zum Ausdrucken weiter unten Bücher, Hindernisse Wegweiser (siehe Anhang)</p> <p>Buchstaben einzeln auf Zetteln gedruckt und aufgehängt/versteckt</p>
10 min	<p>Abschluss: Zusammensetzung des „Portals“, Uschi kann somit wieder neue Portale in andere Zeitabschnitte öffnen Als Dankschön gibt Uschi deinen Kids eine Belohnung.</p>	
10 min	<p>Reflexion mit den Kids: Impulsfragen: Wie hat euch der HA gefallen? (Skala von 1 – 10 am Boden mit Kreide aufgezeichnet und aufstellen lassen) Konntet ihr euch etwas Neues heute mitnehmen?</p>	

Reflexion:

Puzzleteile:

Portal mit Uschi ausdrucken und in einzelne Teile zerschneiden und an die Stationen gleichmäßig aufteilen



2. Geheimschriften:

Beispiel/ Möglichkeit für eine Botschaft

Nehmt den Wegweiser zur Hand und sucht nur in den Fließtexten (Sprechblasen, Bilderbeschreibungen etc. nicht beachten) nach der geheimen Botschaft:

Buchseite/Zeile/Wort

57/18/1 Gestaltet

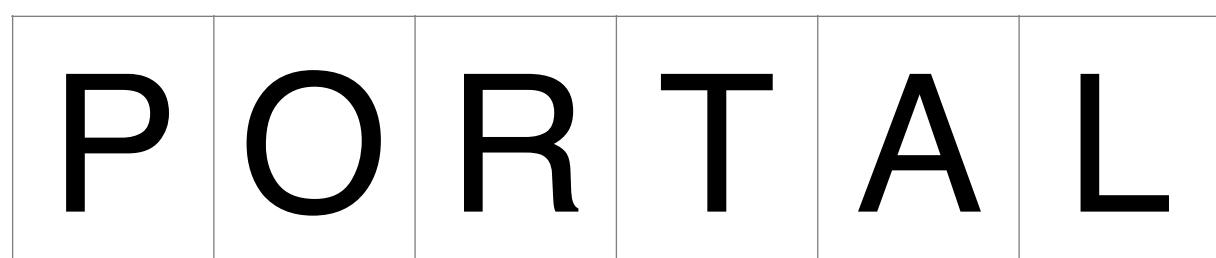
31/6/1 gemeinsam

51/8/8 einen

61/10/1 Steckbrief



3. Buchstabenjagd:



P: Löst das Sudoku

3								
7				2		1	3	
2	4							
				2	5			
5		4				2		
3			8		7	9		
6	9			8				
	5				1			
				7	8	4		

O: Ich habe eine Zunge kann aber nicht sprechen? – Ein Schuh

R: Was ergibt: $5 - 2 \times 4 =$

T: Was kann gebrochen werden, ohne angefasst zu werden? – Ein Versprechen

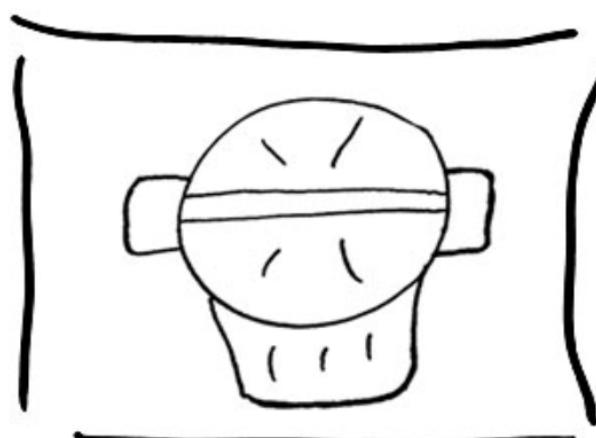
A: Löst das Futoshiki

Bei Futoshiki 4x4 geht es darum, das Gitter mit den Zahlen 1 bis 4 so zu füllen, dass jede Zahl nur einmal pro Reihe und Spalte vorkommt. Zusätzlich helfen Ihnen die vorgegebenen "größer als" oder "kleiner als" Zeichen dabei, die richtigen Zahlen an den richtigen Platz zu setzen

<input type="text"/>	>	<input type="text"/>	>	<input type="text"/>	3
▼					
<input type="text"/>	4	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
▼					
<input type="text"/>	>	<input type="text"/>	3	<input type="text"/>	
<hr/>					
1	>	<input type="text"/>	<	<input type="text"/>	<input type="text"/>

L: Was erkennt ihr in diesem Drudel?

Ein Drudel ist ein einfach gezeichnetes Bilderrätsel, das meist eine ungewöhnliche Perspektive oder eine vereinfachte Darstellung beinhaltet. Bekannt wurden die kleinen Rätsel durch den Amerikaner Roger Price.



- Person mit Kappe und Kopfhörern