

Regenbogeninsel - Auseinandersetzen mit den Sinnen

The printable version is no longer supported and may have rendering errors. Please update your browser bookmarks and please use the default browser print function instead.

Regenbogeninsel - Auseinandersetzen mit den Sinnen

Art der Methode	Programmidee
Stufe	GuSp
Schwerpunkt	Bereitschaft zum Abenteuer des Lebens
Schlagwörter	Sinne, Tanz, Kim
Gruppengröße	
Vorbereitungsaufwand	
Dauer	150 Minuten
Ort	drinnen, draußen
Autor*in	Werner Ulreich & Sandra Weil (4anaund 2004)
Status	Entwurf
Letzte Änderung	am 4. 10. 2022 von GeraldS.
Export	PDF



Inhaltsverzeichnis

Kurzbeschreibung

Material

Detailbeschreibung

Ziel

Beschreibung

 Einstieg

 Hauptteil

 Ausstieg

Downloads

Kurzbeschreibung

Die Kids haben sich bewusst mit ihren Sinnen auseinander gesetzt und tba.

Material

Moderator: Rabenkostüm, Zylinder, Schild „Rabe außer Betrieb“

Spielfeld, Palme, Übertopf, Affe, Schatz, Konfettikanone

Ausstattung Kids: Würfel

Ausstattung Leiter: Verkleidung (Stoffe, Wolle, Scheren, Sicherheitsnadeln,..), Aufgabenkatalog, Wolle in 6 Farben, Spielwimpel, Patrullenschild für Rücken

Radio, CD mit Lied für Tanz

Detailbeschreibung

Regenbogeninsel ist ein Abenteuer zum Thema "Sinne".

Ziel

Die Kids haben sich bewusst mit ihren Sinnen auseinander gesetzt.

Beschreibung

Diese PIK8-Idee entstand als "Regentropfen" für das 4anaund 2004 (NÖ-Landeslager) und verbindet die Herausforderungen "Schärfe deine Sinne mit Hilfe verschiedener Kim-Spiele (Sehen, Hören, Riechen, Schmecken, Tasten, ...) (aus dem Schwerpunkt Bereitschaft zum Abenteuer des Lebens) und "Führe mit deiner Patroule ein selbst erfundenen Tanz auf" (aus: Schöpferisches Tun).

Einstieg

- 15 min Willkommensgeschichte
- 20 min Spielfigur (Leiter) ausstatten

Willkommensgeschichte

Die Teilnehmer hat es auf die "Regenbogeninsel" verschlagen

(gestrandet), wo sie den "Tipp" des Moderators (Rabe = Wächter des Regenbogens) bekommen, dass ein Schatz versteckt ist, den sie bekommen können, indem sie in "das Spiel" einsteigen.

Spielfigur ausstatten

Kids bekommen Stoffe, Wolle, Scheren, Sicherheitsnadeln,.. und "basteln" sich ihre Spielfigur. Die "Spielfigur" hat am Rücken ein Schild mit dem Patrollennamen.

Hauptteil

- 15 min Start mit genauen Spielregeln und Ausstattung
- 60 min Spiel mit Aufgaben (Leiter hat den Aufgabenkatalog und Wolle in 6 Farben)
- 20 min Tanz vorführen (zu Lied)

Spielregeln

Der Patrullenbegleiter ist die Spielfigur der Kinder. Start ist ein Feld am Rand. Die Patrouille würfelt, der Leiter geht die gewürfelte Augenzahl in die Richtung, die ihm die Kids vorgeben. Wechselt er dabei die Spielfeldfarbe, müssen die Kids eine Aufgabe aus dem Aufgabenkatalog erfüllen, bevor die "Spielfigur" den Farbwechsel durchführen darf. Wenn die Patrouille eine Aufgabe erfüllen muss, geht der Leiter zu den Kids und setzt einen Spielwimpel auf das Feld, wo er gestanden ist. Sobald die Patrouille eine Farbe durchlaufen hat, bekommt sie vom Leiter ein Stück Wolle in der dementsprechenden Farbe.

Ziel

Wer als erster seine Spielfigur bis zur Mitte bringt (es müssen alle Farben mindestens 1x durchlaufen werden), legt damit den "Schalter" um, der bewirkt, dass alle gemeinsam die Abschlusssaufgabe (Tanz) beginnen, um zum Schatz zu gelangen.

Ausstieg

- 20 min

Insel gibt Schatz frei (Konfettikanone, Schatz ist im Übertopf der Palme versteckt). Zum Abschluss eine kurze "Freudensfeier".

Downloads

- Aufgabenkatalog

Das ist eine GuSp- Ideensammlung genannt **ProgrammIdeenKartei** zu einzelnen Programmpunkten der **8** Schwerpunkten der Pfadfinder*innen.

Diese Seite wurde zuletzt am 4. Oktober 2022 um 14:01 Uhr bearbeitet.