

Knocking on Heaven's Door

kindgerechte Methoden für die Lange Nacht der Kirchen

Auszug aus dem Behelf der Kath. Jungschar St.Pölten

PFERDERENNEN	
Gruppengröße	Ab 3 Personen
Dauer / Alter:	10 min ab 5 Jahre
Material:	-
Aufbau / Ablauf	<p>Die Gruppe bildet einen engen Kreis (stehend oder sitzend). Der/Die Spielleiter/in kommentiert ein Pferderennen und dazu werden von allen gleichzeitig passenden Bewegungen mitgemacht:</p> <p>In den Startlöchern scharren Startsignal (Auf die Pferde, fertig, los!) Traben – Hände schlagen auf die Oberschenkel Rechtskurve – nach rechts lehnen Linkskurve – nach links lehnen Hürde – kleiner Sprung (Wuuuup) Doppelhürde – 2 kleine Sprünge (Wup Wuuup) Dreifachhürde – 3 kleine Sprünge (Wup Wup Wuuup) Wassergraben – Platsch Brücke – auf die Brust klopfen Gröhlende Männer Schreiende Frauen Babys Touristen (Fotoapparat) Zielfoto, usw.</p>

PIT RUFT PAT	
Dauer / Alter:	15 min ab 8 Jahren
Material:	---
Aufbau / Ablauf	<p>Du brauchst mind. 2. Mitspieler (mit mehr Leuten macht's natürlich noch mehr Spaß)</p> <p>Setzt euch in einem Kreis auf. Der älteste Mitspieler ist Pit, der Mitspieler links daneben Pat, danach wird im Uhrzeigersinn mit 1, 2, 3, ... durchnummeriert. Seid ihr z.B.: 15 Spieler, sitzt rechts neben Pit also die Nummer 13.</p> <p>Zuerst müsst ihr den Rhythmus gemeinsam üben. Ihr klopft erst mit beiden Händen auf den Oberschenkel, danach klatscht ihr in die Hände und dann wird mit beiden Händen geschnippt. Pit startet das Spiel, indem er beim Oberschenkelklopfen seinen „Namen“ sagt, beim in die Hände klatschen das Wort „ruft“ und beim Schnippen sagt er „Pat“ (also „Pit – ruft Pat“). Dann ist Pat an der Reihe! Er muss schnell reagieren und schon beim nächsten Oberschenkelklopfen weitermachen; „Pat“, dann wieder beim Klatschen das „ruft“ und beim Schnippen „Pit“. Das ist das Aufwärmen am Beginn jeder neuen Runde ... doch danach geht's erst richtig los!</p>

	<p>Nun darf Pit beim Schnippen eine Zahl seiner Wahl nennen. Der Mitspieler, der diese Zahl hat, muss wieder rasch reagieren und z.B.: „7 ruft 10“ im selben Stil, wie anfangs erklärt, weiterspielen. Macht ein Mitspieler einen Fehler, ist zu langsam oder reagiert gar nicht, muss dieser ganz nach hinten rutschen (er sitzt dann also rechts von Pit) und muss ab jetzt auch auf diese Zahl reagieren. Alle anderen „rutschen eine Zahl auf“ und müssen sich nun ebenfalls an die neue Zahl gewöhnen. Pit startet wieder die nächste Runde wie oben beschrieben.</p> <p>Variante: Wenn du anstatt der Zahlen die Namen der Mitspieler verwendest, ist dies auch ein gutes Namen-Merk-Spiel! Der Name bleibt natürlich wie die Zahlen an einem bestimmten Platz und die Spieler müssen sich von Runde zu Runde umgewöhnen!</p>
--	---

LÖWENJAGD	
Gruppengröße:	mind. 5 Personen
Dauer / Alter:	5 min ab 6 Jahren
Material:	---
Aufbau / Ablauf	<p>Die Löwenjagd ist ein Wechselgespräch zwischen dem Spieleiter/in und der Gruppe. Jede Zeile wird von dem/der Spielleiter/in vorgesagt und von der Gruppe wiederholt.</p> <p>Gehn wir heut auf Löwenjagd? – Ja! Wir gehn auf Löwenjagd! – Türe auf! – Durchgehen! – Türe zu! trap, trap, trap, trap (mit den Händen auf die Oderschnekel klatschen – Kinder stimmen gleich ins trap, trap ein) Gehn wir heut auf Löwenjagd? – Ja! Wir gehn auf Löwenjagd! Trap, trap, trap, trap...! Stop! – Was ist das? – Ist das ein Löwe? – Nein, das ist kein Löwe! – Das ist ein Sumpf! – Und da müssen wir durch! Quatsch, quatsch, quatsch, quatsch... (Kinder stimmen ein) Trap, trap, trap, trap...! Gehn wir heut auf Löwenjagd? – Ja! Wir gehn auf Löwenjagd! Trap, trap, trap, trap...! Stop! – Was ist das? – Ist das ein Löwe? – Nein, das ist kein Löwe! – Das ist ein See! – Und da müssen wir durch! Schuhe ausziehen! – Socken ausziehen! – Hose ausziehen! – Leiberl ausziehen! – Pullover ausziehen! – Zusammenpacken! – Auf den Kopf! Und Schwimmen, schwimmen, schwimmen ... (Schwimmbewegungen; Kinder stimmen ein) Aus dem See! – Leiberl anziehen! – Pullover anziehen – Hose anziehen! – Socken anziehen! – Schuhe anziehen! Trap, trap, trap, trap...! Gehn wir heut auf Löwenjagd? – Ja! Wir gehn auf Löwenjagd! Trap, trap, trap, trap...! Stop! – Was ist das? – Ist das ein Löwe? – Nein, das ist kein Löwe! – Das ist ein Hochstand! – Und da müssen wir rauf! Klettern, klettern, klettern, klettern! Schauen, schauen, schauen, schauen! Runterklettern, runterklettern, runterklettern, runterklettern! Trap, trap, trap, trap...!</p>

	<p>Gehn wir heute auf Löwenjagd? – Ja! Wir gehen auf Löwenjagd! Trap, trap, trap, trap...! Stop! – Was ist das? – Ist das ein Löwe? – Nein, das ist kein Löwe! – Das ist eine Wiese! – Und da müssen wir durch! Wisch, wisch, wisch, wisch... Trap, trap, trap, trap...! Gehn wir heute auf Löwenjagd? – Ja! Wir gehen auf Löwenjagd! Trap, trap, trap, trap...! Stop! – Was ist das? – Ist das ein Löwe? – Nein, das ist kein Löwe! – Das ist eine Höhle! – Und da müssen wir hinein! – Schschschsch, leise! Tap, tap, tap, tap... Gehn wir heute auf Löwenjagd? – Ja! Wir gehen auf Löwenjagd! Trap, trap, trap, trap...! Stop! – Was ist das? – Ist das ein Löwe? – Ein Auge... – noch ein Auge... – scharfe Zähne – viel Fell – EIN LÖWE! (schreien, - ab nun alles in sehr schnellem Tempo) Aus der Höhle! – Tap, tap, tap, tap... Durch die Wiese! – Wisch, wisch, wisch, wisch... Auf den Hochstand! – Und da müssen wir rauf! Klettern, klettern, klettern, klettern! Schauen, schauen, schauen, schauen! Runterklettern, runterklettern, runterklettern, runterklettern! Durch den See! – Schuhe aus! – Socken aus! – Hose aus! – Leiberl aus! – Pullover aus! – Zusammenpacken! – Auf den Kopf! – Und Schwimmen, schwimmen, schwimmen ... – Aus dem See! – Auseinanderpacken! – Leiberl an! – Pullover an! – Hose an! – Schuhe an! – Socken an...ah, verkehrt! – Socken aus! Schuhe aus! Socken an! Schuhe an! – Trap, trap, trap, trap... Durch den Sumpf! – Quatsch, quatsch, quatsch, quatsch... Türe auf! – Hinein! – Tür zu! ah! (erleichtert Seufzen)</p> <p>Tipp Die Löwenjagd findet natürlich nicht in Österreich statt, sondern in Südafrika! Bevor ihr die Jagd beginnt fliegt ihr in dieses Land. Dafür könnt ihr eine Flugreise simulieren. Zwei Personen übernehmen die Rolle von Pilot/in und Kopilot/in und leiten den Flug. Alle anderen setzen sich in Reihen dahinter und befolgen die Anweisungen der Piloten. (z.B. Meine sehr geehrten Damen und Herrn, es begrüßt sie ihr Kapitän an Board der Lion Line 005, ...) Simuliert werden können Start, Flug, Kurven, Turbulenzen, Luftlöcher, Landung und vieles mehr.</p>
--	---

OH MUNI MUNI MEI		
Gruppengröße	Mind. 2 Personen	
Dauer / Alter:	5 Min	Ab 5 Jahren
Material:	---	
Aufbau / Ablauf	<i>Oh muni muni mei, Makkaroni fitschi dei Fitschi dei dei dei</i>	

	<p><i>Papagei gei gei!</i></p> <p><i>Oh Seppel, Seppel, Seppel hol' die Äpfel, Äpfel, Äpfel und die Birnen noch dazu- Juchu!</i></p> <p><i>Textvariante: Oh bonni bonni bonni Makkaroni roni roni Futschigei gei gei Papagei gei gei</i></p> <p><i>Oh Seppel, Seppel, Seppel klau die Äpfel, Äpfel, Äpfel und die Birnen noch dazu Juchu!</i></p> <p>Die Kinder sitzen im Kreis. Jedes Kind hat die rechte Hand mit der Handfläche nach oben, über der linken Handfläche des/der rechten Nachbarn/in. Während das Lied gesungen wird, wird ein Klatscher im Takt im Kreis gegeben. Die rechte Hand des Kindes klatscht dabei immer auf die rechte Hand des/der linken Nachbarn/in. Beim letzten Schlag versucht der/die Nachbar/in des Kindes, das gerade an der Reihe ist, die rechte Hand rechtzeitig wegzuziehen, sodass das Kind dann in die eigene linke Hand klatscht. <i>Verloren hat immer die Person, die beim letzten Schlag (Juch – <u>hu</u>) berührt wurde.</i></p>
--	--

2 BUNTE VÖGEL	
Gruppengröße:	mind. 5 Personen
Dauer / Alter:	5 min ab 5 Jahren
Material:	---
Aufbau / Ablauf	<p>Zwei bunte Vögel – die sitzen auf dem Drahtseil – und ihre schönen Stimmen – die hört man nur manchmal. – Ah sum sum. – Ah holi holi daiii. – Ah ramtamdidl didl dairam!</p> <p>Dieses Singspiel kann in Tonhöhe, Lautstärke, Stimmungen und Rollen variiert werden.</p>

ONE BANANA	
Gruppengröße:	mind. 5 Personen
Dauer / Alter:	5 min ab 5 Jahren
Material:	---
Aufbau / Ablauf	One banana, two bananas, three bananas, four, five bananas, six bananas, seven and no more!

	Die Bananen können riesengroß, winzig klein, heiß, glitschig, grauslich, faul, besonders leckere fair gehandelte Bananen und auch echte sein. Der Bananensong eignet sich darüber hinaus noch hervorragend mit Tonhöhen zu jonglieren. Scheut Euch nicht davor, die höchsten - wenn auch schon quietschend - und die tiefsten Töne aus Euch herauszulocken.
--	---

I'M SINGING IN THE RAIN	
Gruppengröße:	mind. 5 Personen
Dauer / Alter:	5 min ab 6 Jahren
Material:	---
Aufbau / Ablauf	<p>I'm singing in the rain Just singing in the rain What a glorious feeling I'm hap hap happy again</p> <ul style="list-style-type: none"> - Daumen hoch - Ellbogen zurück - in die Knie - Knie zusammen - Zehen zusammen - Hintern hoch - Kopf zurück - Zunge raus <p>zazum za za zazum za za zazum za za za</p>

UNOSPIEL	
Gruppengröße	mind. 10 Personen
Dauer / Alter:	ca. 20 min. (hängt von der TN Zahl ab) ab 6 Jahre
Material:	Uno Karten
Aufbau / Ablauf	<p>Die TN sitzen in einem Sesselkreis.</p> <p>Jeder MS zieht ein Uno Karte. Alle merken sich die Farbe ihrer Karte und geben sie wieder zurück.</p> <p>Der Spielleiter nimmt eine Uno Karte und sagt die Farbe. Alle, die zu dieser Farbe gehören, rücken einen Platz nach links zum nächsten Sessel weiter. Wenn der besetzt ist, setzt sich der MS auf dessen Schoß.</p> <p>Der Spielleiter zieht die nächste Farbkarte und so rücken alle MS immer wieder weiter. Es dürfen auch mehrere MS einen Sessel besetzen. Wer „besetzt“ ist, kann allerdings nicht weiterrücken, auch wenn er dran</p>

	wäre. Ziel des Spieles ist, den eigenen Platz wieder zu erreichen.
--	---

UP SCHUBIDU	
Gruppengröße	mind. 10 Personen
Dauer / Alter:	ca. 10 min. ab 8 Jahre
Material:	-
Aufbau / Ablauf	<p>Die TN stehen im Kreis.</p> <p>Ein MS beginnt und hüpfert zu folgendem Spruch auf einem Bein im Kreis.</p> <p>And up schubidu, schubidu, schubidu - <i>dabei am linken Bein hüpfen und mit den Zeigefingern nach oben zeigen</i></p> <p>and down schubidu, schubidu, schubidu - <i>am rechten Bein hüpfen und nach unten zeigen</i></p> <p>and left schubidu, schubidu, schubidu - <i>am linken Bein hüpfen und nach links zeigen</i></p> <p>and right schubidu, schubidu, schubidu - <i>am rechten Bein hüpfen und nach rechts zeigen</i></p> <p>and up and down and left and right and you - <i>dabei abwechselnd auf einem Bein springen und in die richtige Richtung zeigen</i> - <i>bei „and you“: auf den MS im Kreis zeigen, bei dem man zum Stehen kommt.</i></p> <p>Der ausgewählte MS springt ab jetzt mit und so werden es in jeder Runde jeweils doppelt so viele im Kreis bis am Ende alle mithüpfen.</p>

DAS IST MEINE NASE	
Gruppengröße	ab 7 Personen
Dauer / Alter:	10 min ab 5 Jahre
Material:	---
Aufbau / Ablauf	Alle Kinder sitzen/stehen im Kreis. Ein Kind beginnt, in dem es sich zu einem seiner Nachbarn dreht und auf eine beliebige Körperstelle zeigt, zum Beispiel das Knie. Dabei sagt es: „Das ist meine Nase!“. Das Nachbarskind macht weiter, dreht sich zum nächsten Kind um und zeigt

nun wieder auf eine beliebige Körperstelle und sagt: „Das ist mein Knie!“ Hier muss die Körperstelle genannt werden, die das vorangegangene Kind gezeigt hat.

Variante:

Anstatt der Bewegung kann auch das Gesprochene Wort weitergegeben werden, zum Beispiel auf den kleinen Finger zeigen und „Das ist meine Nase“ sagen. Dann muss das nächste Kind auf die Nase zeigen und wieder einen anderen beliebigen Körperteil nennen.