

DIE GROSSE HUMSA

Die große Humsa – Hüterin der Stille des Waldes und Behüterin des großen Schatzes ist wieder im Schlumperwald anzutreffen. Vielleicht könnt ihr sie finden und erfahrt was für einen großen Schatz sie behütet.

Anzahl der benötigten GL:

mind. 6 GL

Anzahl der benötigten TN:

mind. 5 TN

Rollen:

Humsa – Hüterin der Stille des Waldes beim Lichtposten
 3 Stiriwinkis – verteilen im Wald Farbpunkte
 Gmork – nimmt bei lauten Geräuschen die Farbpunkte wieder weg

Gelände:

Wald und Wiese

Material:

3 Klangkörper (z.B. Musikinstrumente)
 3 verschiedene Farben
 Fackeln oder Windlichter, für den Platz an dem Humsa sitzt
 Kiste
 Süßigkeiten/Kuchen für den Schatz
 Taschenlampen pro Gruppe
 Absperrband

Vorbereitung:

keine

Spielablauf/ Geschichte:

Die große Humsa - Hüterin der Stille des Waldes und Behüterin des großen Schatzes – ist ein unsichtbares Wesen. Nur manchmal wenn man sich in den Schlumperwald begibt, kann man sie vielleicht treffen. Zu Beginn kommt wird von einer/m etwas verwirrt aussenden GL, folgende Geschichte, erzählt:

„Gestern war ich im Schlumperwald, auf da Suach nach da der großen Humsa. In der Ferne hab ich den Gmork harruchzen gehört! Und rund um mich sind die ganze Zeit lauter kleine Zwinken herumgezirgelt dass mir ganz zimpel davon geworden ist. Ich bin gegangen und gegangen und der Wald ist immer schlumperer und schlumperer geworden. Und plötzlich steht vor mir der Gmork. Ein richtig zumpler Gmork und plunkt mich an mit seinen girren Strugen: „Jetzt ist’s zaber zleise.“ Dann hat er mich nur mitn Liacht angeplunkt und ist davongehimpert. Auf einmal bin ich in einen Krommach gekommen. Rund um mich rießige Strizen und Frimpe in denen die Murken gewimst haben. Inmitten der Strizen und Frimpe hubeln die Stiriwinkis herum. Plötzlich seh ich in der Ferne ein kleines Stirriwink zwiegeln. „Zum Glück“, hab ich mir gedacht, „wenigstens ein Stirriwink!“ Aber wie ich ihm nachlauf verhubelt es sich immer mehr und ich denk mir: „Warum verhubelt es sich so?“ Da bin ich ihm dann nachgegegangen und da is wieder stehn blieben. Wenn i mi anzpirscht hob, da kriag ich an Klecks auf die Hand. Nachdem olle gfunden worn, bin ich über eine Wrumsel geflonzt. Rund um mich wird alles munkel, die Ströze kriesen, die Mömpe gmugeln, die

Umpen kwazen – und da ist sie mir erschienen: die große Humsa! Im ganzen Schlumperwald ist es schrugl schleis geworden. Kein Zwink hat mehr gezirgelt, kein Strolz hat gemunzt, sogar der Grmork hat aufgehört zu harruchzen. Und die große Humsa ist dagemockt und nur ihre krampfen Fackeln haben gewalmt. Als sie die Klecks auf der Hand gesehen hatte, dann hat sie sich erhoben und ist ganz langsam über den Schlumperwald davongewirrt. Zruck blieb eine Kiste mit tollen Zimperleins und Klimerleins.
“EinE zweitE GL kommt und fragt die TN ob sie den/die ErzählerIn verstanden haben- er war zu lange im Wald unterwegs und redet drum so verwurschtelt. Noch einmal wird erklärt was zu tun ist:

Die TN sollen sich, in kleinen Gruppen, auf die Suche nach den 3 Stiriwinkis machen. Da sind die Freunde der Humsa. Dabei müssen sie ruhig sein, denn die Stiriwinkis machen nur ganz leise Geräusche. Wenn die TN die Stiriwinkis erkennen erhalten sie einen Farbpunkt auf den Handrücken. Wenn die TN alle drei Farben erlangt haben, sollen sie zur großen Humsa zurückkehren. Diese sitzt auf ihrem hell erleuchteten Platz. Die Kinder können auch während sie durch den Schlumperwald gehen immer zur großen Humsa zurückkehren und sich dort erholen. Doch auch der Gmork ist im Wald mit einer Taschenlampe unterwegs. Der Gmork beaufsichtigt die Stille im Wald. Alle, die laut im Wald sprechen oder herumlaufen, werden mit der Taschenlampe angeleuchtet und eine Farbe wird weggewischt. Das Gelände ist mit einem Absperrband klar abgegrenzt und pro Gruppe erhalten die TN eine Taschenlampe, die sie benutzen dürfen, wenn sie sich im Dunkeln nicht wohl fühlen.

gemeinsamer Abschluss

Nachdem alle TN alle drei Farben gesammelt haben bzw. wenn ein Signalton zu hören ist, versammeln sich alle bei der großen Humsa. Wenn TN bereits schneller fertig sind, können sie das Lagerfeuer beaufsichtigen und wieder anheizen, oder den anderen Tipps geben. Die große Humsa sieht die gesammelten Farbpunkte auf den Handrücken der TN und wie in der Geschichte freut sie sich, dass die TN ihre Freunde die Stiriwinkis getroffen haben und fliegt davon. Zurück bleibt eine Schatzkiste. Die Kinder öffnen sie und finden eine Überraschung vor, die dann noch gemeinsam verspeist wird.

Hinweise/Bemerkungen

keine

mögliches Alternativprogramm

Ein passendes, attraktives Alternativprogramm, für Kinder die sich in der Dunkelheit nicht wohl fühlen findest du im Alternativenpool. Eventuell musst du es thematisch noch an diese Nachtaktion anpassen.

Idee: Jungscharakademie „Abendteuer erleben“, 1997

Überarbeitet: KJS der Diözese Linz, 2012

