

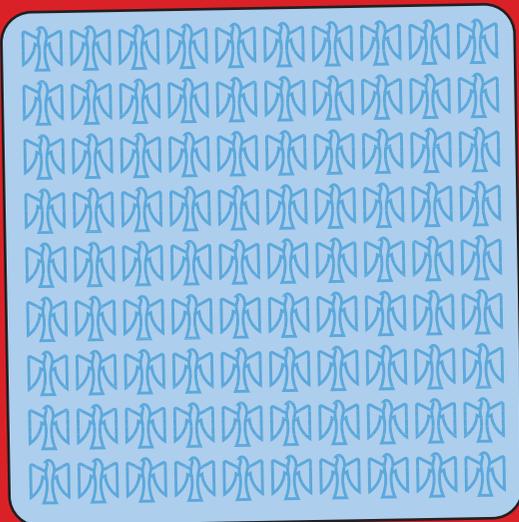
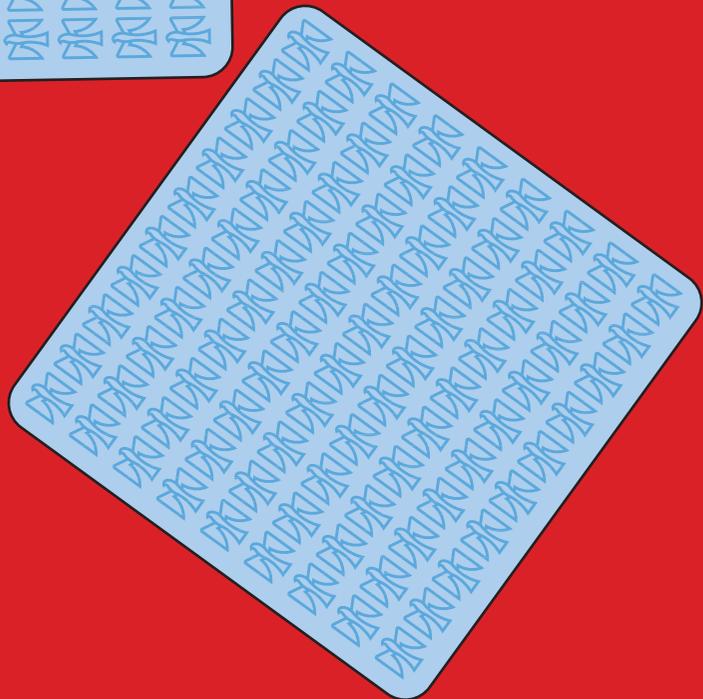
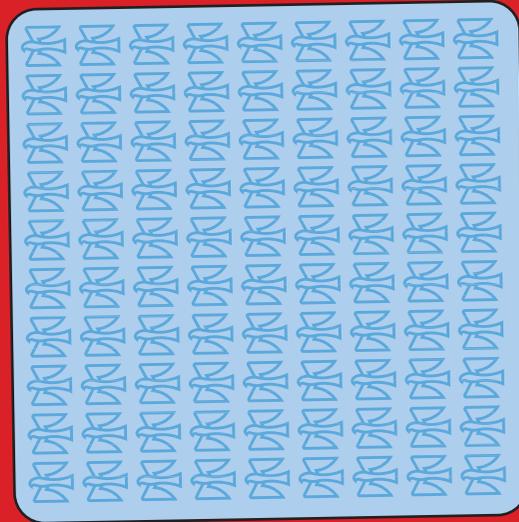
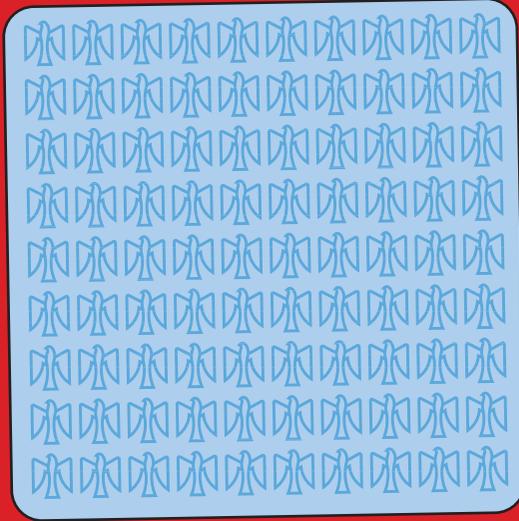
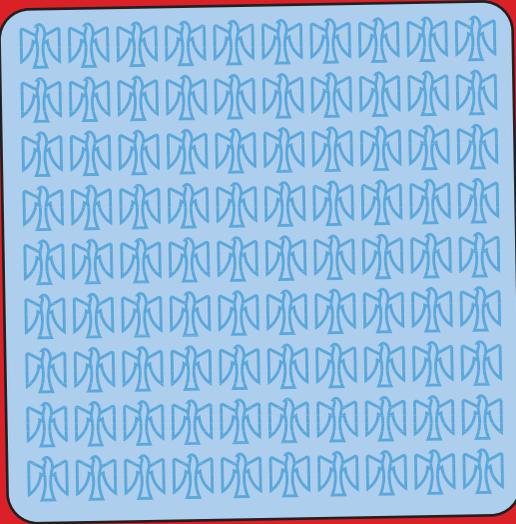


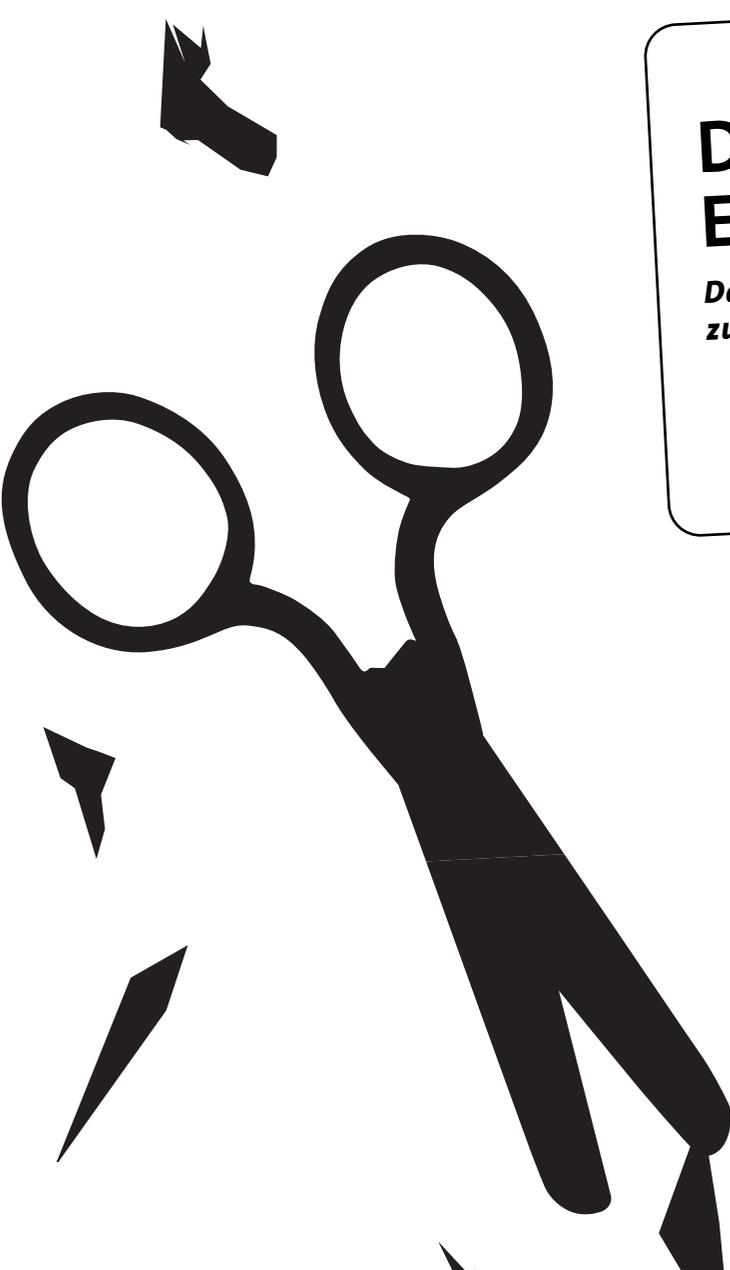
DIE FALKEN ENTDECKEN

*Das Falken-Mitmachbuch
zum Bauen, Basteln, Bilden*



Sozialistische Jugend
Deutschlands –
Die Falken





DIE FALKEN ENTDECKEN

**Das Falken-Mitmachbuch
zum Bauen, Basteln, Bilden**

Liebe Genossinnen und Genossen: Das Mitmachbuch ist da!

Es ist eine Kombination aus bewährten Methoden und vielen neuen Ideen für eure Gruppenstunden und Zeltlager. Das Buch ist so aufgebaut, dass ihr sofort mit eurer Gruppe starten könnt. Bei allen Inhalten, Spielen und kreativen Methoden müsst ihr nicht lange nach Texten, Spielkarten oder Vorlagen suchen, sie sind gleich kopierfertig mit dabei.

Die Broschüre ist in drei Kapitel gegliedert:

Auf den ersten Seiten findet ihr inhaltliche Methoden, mit denen ihr die Falken für Jugendliche und Kinder erlebbar machen könnt. Neben den klassischen Methoden wie Zeitzeugenbefragung oder Spurensuche könnt ihr mit Zeitleisten die Geschichte der Falken greifbar machen oder findet z. B. einen Einstieg in das Thema »Armut« mit dem Armutsbarometer.

Das zweite Kapitel ist voll mit Spielen, die ihr sowohl in der Gruppe als auch als Spieleabend im Zeltlager nutzen könnt. Die bekannte Spielekette zur Geschichte der Falken ist ebenso dabei, wie das große Falkentabu. Zusätzlich gibt es das Chaotenspiel, das verrückte Falkenlabyrinth und viele neue Zwischenspiele, mit denen ihr eure Spiele-Abende aufpeppen könnt.

Beim weiteren Blättern durch die Broschüre trifft ihr auf viele kreative Methoden für eure Gruppenstunden und Neigungsgruppen im Zeltlager. Natürlich sind der Kuschefalke und die Falkenwimpel dabei, außerdem könnt ihr Ausbildungsplätzchen backen und Freundschaftsbücher basteln. Ihr lernt, wie ihr Haargummis und Kugelschreiber filzt oder eure eigenen Mosaiksteine herstellt. Aber ihr findet nicht nur Basteleien, sondern auch kreative Projekte, mit denen ihr gemeinsam eure Gruppenräume verschönern und euren Dorfplatz im Zeltlager gestalten könnt.

Und nun viel Spaß beim Bauen, Basteln und Bilden.

Freundschaft!

Sven Frye Bundesvorsitzender, SJD – Die Falken



WO IST WAS?

Hier eine kleine Übersicht, welche Themen und Methoden ihr in welchen Publikationen finden könnt:

DER ROTE FADEN *Starterset für GruppenhelferInnen*

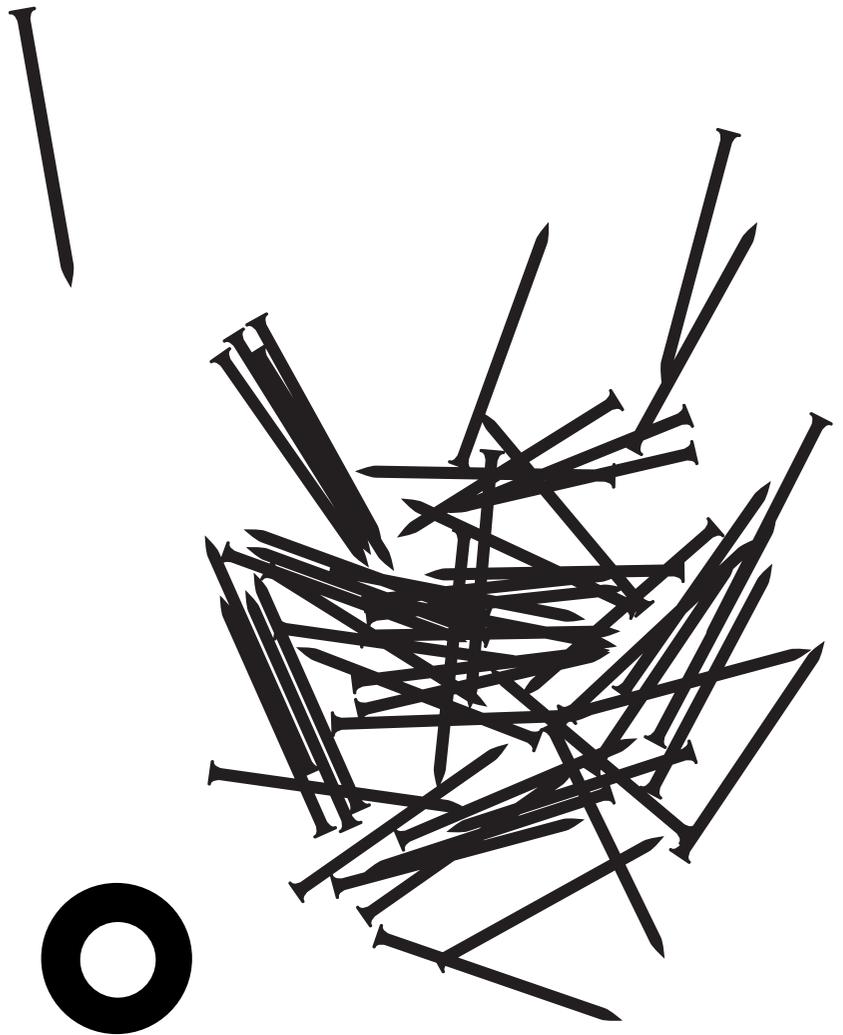
Die Broschüre »Rote Faden« soll jungen GenossInnen beim Einstieg in die Gruppenarbeit helfen. In der Broschüre finden sich Informationen zur Praxis der Gruppenarbeit, zur Verbandsarbeit bei den Falken, sowie Tipps und Hilfen zur Überwindung erster Hürden der Gruppenbildung. Wie eigentlich eine Gruppe gegründet wird, Interessierte angesprochen und passende Räume gefunden werden können, wird im Roten Faden ebenso beschrieben, wie das Programm für die ersten Gruppenstunden und der Text für ein Einladungsschreiben. Der Rote Faden ist kostenlos gegen Versandkosten im Bundesbüro erhältlich.

24 STUNDEN SIND KEIN TAG

Dies ist die Broschürenreihe rund um unsere Zeltlager. Hier findet ihr alles, was ihr wissen solltet, wenn ihr als HelferIn an einem Zeltlager teilnehmen möchtet: Es gibt Broschüren, rund um die Organisation von Zeltlager, über Zeltlagerpädagogik, wie z. B. Demokratie im Zeltlager, es werden bestimmte Aufgabenbereiche von Zeltlagern näher beleuchtet, wie z. B. Mädchen- und Jungenarbeit, Umgang mit Aggressionen in Zeltlagern, rechtliche Rahmenbedingungen oder Kreative Arbeit mit Kindern und Jugendlichen und es gibt thematisch orientierte Ausgaben wie z. B. Kinderrechte oder Geschichte erfahren. Auch wenn die Reihe vom Bundesfalkenring herausgegeben wird – diese Reihe ist auch für die GenossInnen aus dem SJ-Ring zu empfehlen. Mittlerweile sind 19 Broschüren erschienen und für je 50 Cent im Bundesbüro erhältlich.

ÄKTSCHEN Á LA CARD *Methoden- und Aktionskartei*

Die Kartei bietet methodische Tipps, Spiel- und Aktionsideen in sieben Kategorien. Wer mit einer Kindergruppe oder gemeinsam mit anderen Jugendlichen aktiv werden will, findet in der Kartei nicht nur Ideen für politische Aktionen, sondern auch gleich die Methoden, mit denen die Aktionen umgesetzt werden können. Auch Spiele »für Millionen« oder Ideen für ein gutes Gruppenklima sind Karte für Karte anschaulich mit Materialbedarf und anderen Rahmenbedingungen beschrieben. In der Kartei findet ihr auch eine kleine Broschüre mit den wichtigsten Basics für die Falkenpädagogik und Gruppenarbeit. Die Broschüre vermittelt auch für pädagogische EinsteigerInnen einiges Basiswissen für GruppenhelferInnen. Hier werden z. B. Gruppenphasen, Leitungsstile oder entwicklungspsychologische Grundlagen erläutert. Die Kartei im Karton mit Aktions- und Methodenkarten und der Broschüre gibt es im Bundesbüro. Sie umfasst 246 Seiten und kostet 4,50 € zuzüglich der Versandkosten.



KOSTENSTAFFELUNG DER KREATIVANGEBOTE

In den Beschreibungen findet ihr unter dem Punkt Kosten die Zahlen **1** bis **3**

- 1** Angebot pro TeilnehmerIn unter 1,- €
- 2** Angebote, pro TeilnehmerIn zwischen 1,- und 2,- €
- 3** Angebot pro TeilnehmerIn über 2,- €

Bei den Kosten wurden ausschließlich die Verbrauchs- und nicht die Gebrauchsmaterialien zu Grunde gelegt.

TEILNEHMERINNEN

Auf den folgenden Seiten kürzen wir TeilnehmerInnen mit **TN** ab.

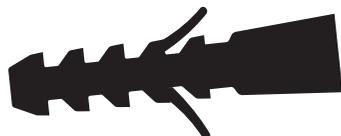
LÖSUNGEN

Auf der letzten Seite dieses Buches findet ihr die Lösungen vom Falken-Quiz, des Falkenjeopardy, des Falken-Logikrätsels und dem Buchstabensalat.

WWW.WIR-FALKEN.DE

Auf der Homepage des Bundesverbandes findet ihr weitere Publikationen, die euch für kleines Geld die Gruppen- und Vorstandsarbeit erleichtern können.

INHALT



DIE FALKEN ENTDECKEN

Inhaltliche Arbeit mit Kindern und Jugendlichen

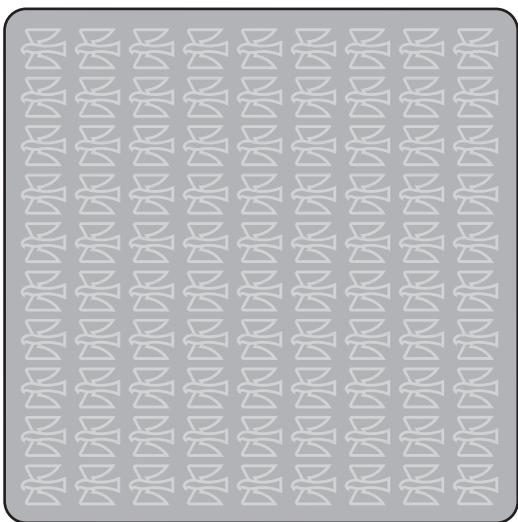
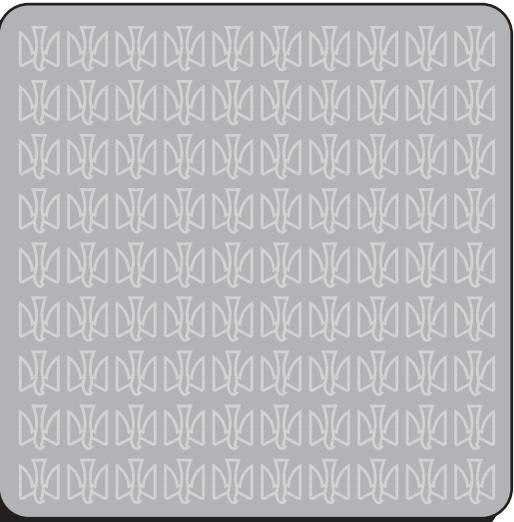
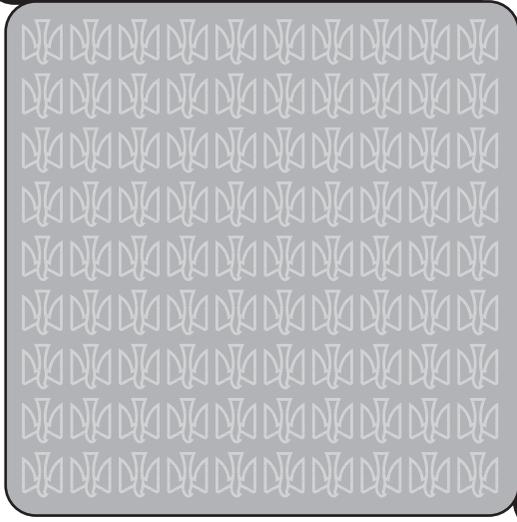
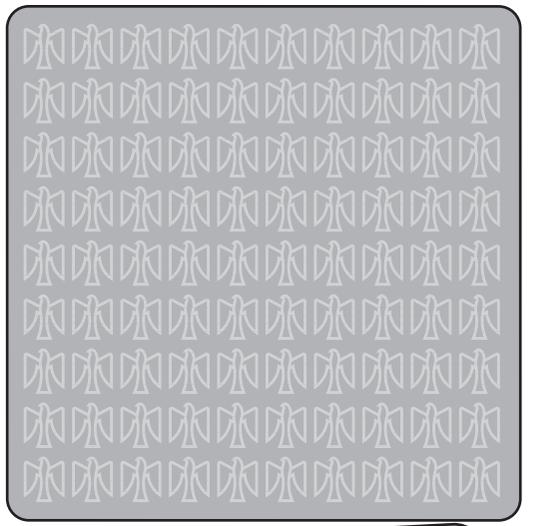
- 6** Stadterkundungen
- 7** Stadtführungen
- 8** Gespräche mit Zeitzeugen
- 10** Die Gebote der Falken
- 11** Das Tribunal
- 12** Straßenumbenennungen
- 13** Denkmal
- 14** Armutsbarometer
- 15** Der Rote Faden
- 22** Theater der Unterdrückten
- 24** Hanna – Leben in einer Arbeiterfamilie
- 25** Hannas Lumpenpuppe
- 26** ArbeiterInnenaufstand

SPIELEND DIE FALKEN ENTDECKEN

- 30** 100 Jahre Sozialistische Jugend –
Abenteuerspielaktion
Große Worte • Aufstand proben • Tauschen
Wiederaufbau • Verlorene Ziele • Ausbildungshindernisse
Das Ei des Verbandes • Orientierungslos
- 36** Anno Dazumal
Ein Spiel zur Geschichte der ArbeiterInnenbewegung
- 41** Das Falkentabu
- 46** Das Quiz
100 Jahre sozialistische Jugendbewegung
- 50** Das Falken-Labyrinth
- 58** Das Chaotenspiel
- 64** WHO IS WHO? Der Linken
- 74** Falkenjeopardy
- 76** Falken-Kinderrechte-Legespiel
- 80** ZWISCHENSPIELE
Gruppenzettel • Fühlkiste • Schmecken • Robinsonspiel
Zeltaufbau • Worte sammeln • Scharade • ABC-Geschichte
Daumenwertung • Verbindungsspiel
Auf den Tisch des Hauses • 12 Karten
- 85** Falken-Logik-Rätsel
- 86** Stadt-Land-Fluss ohne Stadt-Land-Fluss
- 87** Buchstabensalat

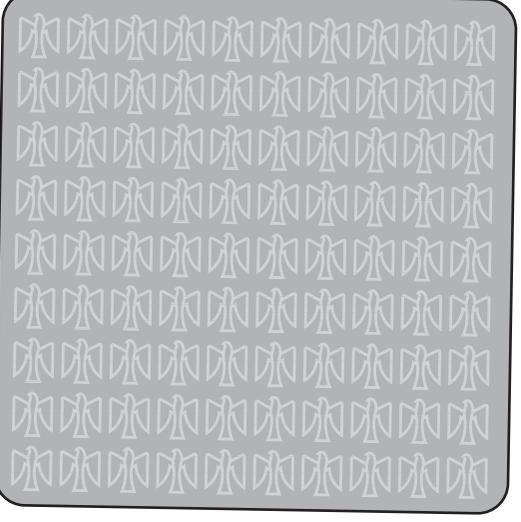
KREATIV WERDEN

- 90** Schuhkartonmuseum
- 90** Kuschelfalke
- 92** Falken- oder Ausbildungsplätzchen
- 93** Falkengummibärchen
- 93** Lesezeichen laminieren
- 94** SCHNELLE BASTELREZEPTE
Kinderknete • Salzteig • Fingerfarben • Seifenblasen
Riesenseifenblasenringe • Fingerfarben schnell schnell
Körperfarbe • Zauberkreide • Papierkleber • Pflanzenfarben
- 96** Falkenlichterkette
- 96** Falkenbleistifthalter
- 97** Falkenwandbehang
- 97** Falkenwimpel
- 98** Freundschaftsbuch
- 100** Zeltlagerbesteck aus Fimo
- 102** FILZEN Grundlagen des Filzens • Einfache Werkstücke filzen
- 106** T-Shirt Airbrush
- 107** Batiken
- 108** Mosaiksteine selber machen/Mosaikspiegel
- 109** Gipsbilder/Gipsfiguren
- 110** Handschmeichler aus Speckstein
- 111** Kühlschrankmagneten
- 111** Schlüsselanhänger
- 112** Geldbörse aus Tetrapack
- 113** Notizbüchlein
- 114** Gekratzte Zeltlagergrüße
- 114** Magnetrennbahn
- 115** Ameisenwürfel
- 116** Papierlampenschirme
- 117** Zeltlagersonnenuhr
- 117** Gruppenportrait
- 118** Memoboard
- 118** Windspiel aus Metall
- 119** Aufbewahrungsbehälter verzieren
- 120** Blumentopftrommel
- 120** Zeltlagerkalender
- 121** Müllstelle
- 122** Gruppenschilder und Dorftransparente
- 124** Kerzen gießen • ziehen • verzieren
- 125** Buffs bedrucken
- 126** Riesenlichter-Falke
- 127** Stockbrot
- 128** Spiele-Lösungen





KAPITEL I
Inhaltliche Arbeit



STADT- ERKUNDUNGEN

ALTER Verschiedene Ausprägungen je Altersgruppe

EINSATZBEREICHE Gruppenstunden und Gruppen-spaziergänge, offene Angebote im Rahmen größerer Veranstaltungen, z. B. einer Aktionswoche.

ORT Gruppenraum/Straße

ZEIT Mehrere Wochen

MATERIAL

• Straßenkarten • Bücher zur Stadtgeschichte • Archiv

VORBEMERKUNG

Stadterkundungen sind eigenständige, prozessorientierte Gruppenaktionen, während Stadtführungen Aktionen sind, mit denen ihr außer den Gruppenmitgliedern auch »verbandsfremde« Personen ansprechen könnt.

VORBEREITUNG Recherche zu Ereignissen und Orten.

STADTERKUNDUNGEN

Jedes Dorf, jede Stadt hat viele Orte, die für verschiedene Generationen von Kindern und Jugendlichen wichtig sind. Es können Orte sein, an denen sich heute Jugendliche treffen oder solche, die früher Jugendtreffpunkte waren. Leider sind die »historischen« Orte auf den ersten Blick oft nicht als solche erkennbar; es gibt dort meist keine »Denkmäler« oder Erinnerungstafeln. Entwicklungen, die einen wichtigen Einfluss auf die Lebensbedingungen von Kindern und Jugendlichen haben oder hatten, können wir über die Orte mit Hilfe der Spurensuche-Aktionen »sichtbar« machen. Diese Orte können »positive« Orte, aber auch »negative« Orte sein (manche Orte symbolisieren sogar beide Eigenschaften).

BEISPIELE STADTERKUNDUNGEN

Schule: Die Prügelstrafe in der Schule war noch für unsere Urgroßeltern eine alltägliche und sehr schmerzhaft Erfahrung. Findet eine Schule, in der die Prügelstrafe durch das Engagement fortschrittlicher Lehrer oder Eltern oder durch Proteste von SchülerInnen abgeschafft wurde. Diese Schule wäre dann ein »positiver« Ort, weil hier erfolgreich Widerstand geleistet wurde. Findet ihr eine solche Schule nicht, könnt ihr auch eine »negative« Schule suchen, d. h. die Schule, in der die Prügelstrafe am längsten eingesetzt wurde. Andere Fragestellungen zu Schule können sein: Einführung der ersten »weltlichen« Schule am Ort (in dieser Frage war der Gründer der Kinderfreunde, Kurt Löwenstein sehr aktiv), die Errichtung der ersten integrativen Gesamtschule, »Schule ohne Rassismus«, ...

Spielplätze: Die Möglichkeiten zu spielen haben sich für Kinder in den letzten 100 Jahren stark verändert. Spielplätze sind oft langweilig oder in schlechtem Zustand. Abenteuerspielplätze gibt es überhaupt erst seit den 70er Jahren. Findet »gute« oder »schlechte« Spielplätze.

Repression gegen Jugendliche: In fast allen Städten gab es sogenannte »Erziehungsanstalten« für Waisenkinder und Kinder, die als »schwer erziehbar« galten. Hinter diesen Heimen standen oft die übelsten repressiven »Erziehungskonzepte«. Getoppt wurde dies dann noch von den Nazis. Denn die haben nicht nur Erwachsene in Konzentrationslagern gequält und umgebracht. Auch viele Jugendliche landeten in Jugendgefängnissen. Es gab sogar spezielle »Jugend-KZs«, in denen Jugendliche inhaftiert waren, die in der Arbeiterjugend aktiv waren, sich weigerten in die Hitlerjugend einzutreten, Swingmusik hörten oder ganz einfach als »asozial« abgestempelt wurden.

Selbstorganisiertes Jugendleben: Gibt oder gab es bei euch ein selbstverwaltetes Jugendzentrum? Wie haben die Jugendlichen es geschafft, sich ein selbstverwaltetes Jugendzentrum zu erkämpfen? Falls es heute nicht mehr existiert, was waren die Gründe für seine Schließung? Was haben Falken in den 50er, 60er, 70er Jahren von Selbstorganisation gehalten, wie waren die Falken damals organisiert, gegen welche gesellschaftlichen Ressentiments mussten sie kämpfen?

Diese Liste an Beispielen lasse sich endlos erweitern!

Um Orte für eure Stadterkundungen zu finden, könnt ihr auf gedruckte Quellen (Zeitungen, Stadtchroniken und Akten im Stadtmuseum oder Stadtarchiv) zurückgreifen. Es gibt aber auch die Möglichkeit, Zeitzeugen zu befragen (Altfalken, Eltern, Großeltern etc.). Es empfiehlt sich beides zu tun, obwohl ihr daran denken müsst, dass in den gedruckten Quellen oft Herrschaftswissen und Herrschaftsmeinung verbreitet wird. D. h. oft sind Ereignisse nicht oder nur verzerrt in der Zeitung beschrieben.

Auch das Archiv der Arbeiterjugendbewegung kann euch bei historischen Fragen weiterhelfen:

• www.arbeiterjugend.de

Wenn ihr interessante Orte gefunden habt, könnt ihr eure Gruppenstunde »vor Ort« durchführen. Möglicherweise könnt ihr dies auch mit weiteren Aktionen verbinden, z. B. symbolisch eine Gedenktafel anbringen.

STADT- FÜHRUNGEN

BEISPIELE STADTFÜHRUNGEN

Eine andere Spurensuche-Aktion sind Stadtführungen. Bei der Vorbereitung einer Stadtführung könnt ihr gut auf die Ergebnisse der Stadterkundungsaktionen zurückgreifen. Stadtführungen können in den verschiedensten Varianten durchgeführt werden: Zu Fuß, mit dem Fahrrad oder mit dem Bus. In Städten mit einem dichten öffentlichen Nahverkehrssystem können auch die S-Bahn oder U-Bahn für eine Stadtführung genutzt werden. Welche Fortbewegungsart gewählt wird, hängt stark von »äußeren« Faktoren ab. Liegen die einzelnen Orte nahe beieinander, bietet sich ein Stadtrundgang an. Im Winter und bei Regen ist es gemütlicher, im Bus durch die Stadt zu fahren.

CHECKLISTE

1: Legt die Zielgruppe für eure Stadtführung fest. Diese Festlegung bestimmt die Ausprägung der Stadtführung: Kinder können nicht so lange laufen, d. h. die Stadtführung darf nicht zu lange dauern. Außerdem wird es für Kinder schnell langweilig, wenn nur erzählt wird. Deshalb bietet sich bei Kinder-Stadtführungen an, an den einzelnen Orten kleine Aktions-spiele zu organisieren. Jugendliche sind ausdauernder, optimal sind für diese Zielgruppe Stadtführungen mit dem Fahrrad. Bei dieser Zielgruppe können sowohl Aktionsspiele als auch Erläuterungen eingesetzt werden. Soll die Stadtführung für Erwachsene (z. B. Altfalken) durchgeführt werden, solltet ihr überlegen, diese per Bus durchzuführen. Aktionsspiele bieten sich bei dieser Zielgruppe nicht an. Dafür kann die Gruppe größer sein, entsprechend der Busgröße.

2: Legt die Anzahl und Reihenfolge der zu besuchenden Orte fest. Abgestimmt auf die Fortbewegungsart und die Aufenthaltsdauer an jedem Ort ergibt sich eine vermutete Gesamtdauer der Stadtführung. Notiert dies in einem Ablaufplan. Dieser Ablaufplan kann auch als Gerüst für eine Infomappe dienen, die ihr für die TeilnehmerInnen erstellen könnt.

3: Schreibt für jede Station auf, was ihr den TeilnehmerInnen erzählen wollt. (Denkt daran, dass geschriebene Texte oft hölzern klingen, wenn sie vorgetragen werden.) Macht einen Probenvortrag und notiert euch, wie lange ihr braucht. Wenn ihr an den Stationen Aktionsspiele veranstaltet, solltet ihr alle notwendigen Materialien zusammenstellen und das Spiel probeweise durchspielen.



4: Macht eine Probeführung. Geht oder fahrt die geplante Route ab und notiert euch, wie lange ihr wofür benötigt habt. Die reale Stadtführung wird immer 10 bis 20 Prozent länger als die Probeführung dauern. Bei den Probeführungen ergibt sich manchmal, dass bestimmte Stationen einfach nicht zueinander passen, dass es einfach zu lange dauert, o.ä. ... Dann solltet ihr die Stadtführung entsprechend ändern.

5: Wenn der endgültige Ablauf feststeht, könnt ihr mit der konkreten Werbung für die Stadtführung beginnen (Aushänge, Flyer, Ankündigung in der Zeitung, etc.). Die Form der Werbung richtet sich auch wieder nach der Zielgruppe.

6: Beachtet die TeilnehmerInnenzahl: Bei einem Rundgang oder einer Führung per Fahrrad sollte sie zwischen 12 und 18 liegen, fahrt ihr im Bus durch die Stadt, richtet sich die Gruppengröße nach der Größe des Busses.

7: Besonders bei der Zielgruppe Erwachsene bietet sich an, Infomappen für alle TeilnehmerInnen herzustellen. Diese können dann bei der Führung gegen einen kleinen Obulus oder eine Spende abgegeben werden.

8: Am Tag der Stadtführung solltet ihr frühzeitig am Treffpunkt sein. Hört euch den Wetterbericht an und kleidet euch entsprechend. Ganz wichtig sind bequeme Schuhe! Heftet euer Material am besten in Klarsichthüllen in einen Ordner ein. Dann habt ihr es in der entsprechenden Reihenfolge und es geht bei schlechtem Wetter nicht kaputt.

Wie ist es
dazu
gekommen?

GESPRÄCHE MIT ZEITZEUGEN

Zeitzeugenbefragungen sind eine besondere Form, sich mit Geschichte zu beschäftigen. Es gibt einen Begriff dafür: »Oral History«, die erzählte oder erfahrene Geschichte. Es geht dabei um persönliche Erfahrungen von Zeitzeugen. Wir hören zum Beispiel die Geschichte, wie die heute 60-jährige Genossin Martha P. die ersten Jugendbegegnungen mit Ost-europa erlebt hat. Wir können aber nicht erwarten, dass Martha uns haarklein berichten kann, wann welche Veranstaltung mit welchen Leuten stattgefunden hat. Wenn wir genaue Daten und korrekte Abläufe wissen wollen, ist der Blick in alte Protokolle, Akten, schriftliche Berichte aus der Zeit und Zeitschriften zuverlässiger. Das Zeitzeugengespräch bringt uns dagegen wichtige Aspekte näher, die wir aus den gedruckten Quellen womöglich nie erfahren werden. Wir können zum Beispiel erfahren, mit welchen Erwartungen Martha an der Begegnung teilgenommen hat, was sie besonders beeindruckte oder überraschte, wie die Atmosphäre in der Gruppe war und welche Schlüsse sie später aus ihrem Besuch gezogen hat.

Bei der Zeitzeugenbefragung geht es auch um die Bedeutung bestimmter Vorerfahrungen für spätere Lebensabschnitte. Zum Beispiel kann es interessant sein, zu erfahren, wie der Genosse Knut L. in den 80er Jahren zu den Falken kam, in welcher Familie er aufwuchs und wie Freunde und Verwandte sein Engagement beurteilt haben. Es kann auch interessant sein, zu erfahren, wie sich das Leben von Beate J. nach vier Jahren im Vorstand weiterentwickelt hat. Welche Bedeutung hatte ihr früheres Engagement für ihre spätere berufliche Tätigkeit? Wie kam es zu ihrer Entscheidung, in den Stadtrat zu gehen? Lebensverläufe spielen in der »Erfahrungsgeschichte« eben eine große Rolle.

Gespräche mit Zeitzeugen gehören zu den aufregendsten Erlebnissen bei einer historischen Spurensuche. Hier ist hautnah zu spüren, dass Geschichte nichts Steriles und Lebensfernes ist, sondern jede und jeden hautnah betrifft. Am besten fragen wir Zeitzeugen nach ihren Erinnerungen an diejenige Entwicklungen, die sie selbst mitgestaltet haben: Der kommunalpolitische Streit um eine Müllverbrennungsanlage, die Auseinandersetzung um ein Denkmal für Zwangsarbeiter, die Hausbesetzung Anfang der 80er Jahre.

Zeitzeugenbefragungen sind ausführliche, intensive Interviews, sie sind kein schematisches Abfragen von Personen nach Daten und Fakten. Ihr müsst eure Interviews gut vorbereiten und euch Zeit dafür nehmen. Eure Gespräche solltet ihr unbedingt aufnehmen.

Als Erstes überlegt ihr, worum es euch geht. Möchtet ihr eine Ausstellung zur Geschichte der Falken zusammenstellen? Oder wollt ihr mehr über den »Kalten Krieg« in den 50er Jahren wissen und wie Jugendliche damals die Konflikte zwischen Ost und West erlebt haben. Vielleicht interessiert euch auch, wie Kinder und Jugendliche in den 70er Jahren ihre Freizeit verbracht haben und wie es zur Gründung des ersten Jugendzentrums kam. Was interessiert euch genau, um welche Erfahrungen geht es euch und was wollt ihr nachher damit machen? Jetzt könnt ihr euch Hilfe bei einem/einer HistorikerIn in einem Archiv oder bei eurem/eurer GeschichtslehrerIn holen. Lasst euch beraten, wie ihr am besten vorgeht. Macht es bei eurer Fragestellung Sinn, mit Zeitzeugen zu sprechen? Gibt es irgendwo in einem Archiv, auf privaten Dachböden und in Kellern Material zu eurem Thema? In welchen Zeitungen oder Zeitschriften könnt ihr etwas finden?

DIE VORBEREITUNG DES GESPRÄCHS

Sammelt Material zu eurem Thema. Das kann Geschriebenes sein, z. B. Texte aus Briefen, alte Zeitungsartikel, Aktenstücke ...), das können Bilder und Fotos sein (z. B. alte Gruppenfotos, Fotos von Einrichtungen, Zeichnungen oder Karikaturen), das können auch Gegenstände sein (z. B. alte Abzeichen und Buttons, Wimpel oder Kleidungsstücke...). Lest Bücher oder Fachbeiträge in Zeitschriften, wenn es solche zu eurem Thema gibt. Die Stadtbücherei hilft meistens weiter.

Ihr könnt euch eurem Thema auch noch anders nähern, indem ihr ein Rollenspiel aufführt, Modelle bastelt, Rezepte nachkocht.

Führt ein »Forschungstagebuch«, in dem ihr als Gruppe festhaltet, was ihr euch vorher überlegt habt, wie ihr vorgegangen seid, welche Eindrücke ihr bei den Zeitzeugengesprächen hattet, wer oder was euch geholfen hat und wo ihr überall nach Material gesucht habt.

Ihr könnt zur Sicherheit das Interview vorher einmal als Rollenspiel üben. Überlegt euch, was ihr genau erfahren wollt und welche Fragen ihr stellen möchtet. Wichtig ist der erste Erzählimpuls und das Zuhören.

AUSWAHL DER GESPRÄCHSPARTNERINNEN

Niemand weiß über alles Bescheid. Mehrere Menschen können jeweils unterschiedliche Sichtweisen auf ein Ereignis haben. Oft bietet es sich an, erst einmal im näheren Umfeld bei Verwandten und FreundInnen, bei älteren Menschen aus den Parteien und Gewerkschaften und bei den Falken zu fragen. Die zukünftigen GesprächspartnerInnen sollten aus eigenem Erleben etwas zum Thema beitragen können.

ERSTE KONTAKTAUFNAHME

Ein Brief ist der beste Türöffner. Ihr erläutert die Zielsetzung und wer ihr seid. So kann euer/eure zukünftige/R Befragte/R in Ruhe entscheiden, ob Interesse an einem Interview besteht. Sie können auch darüber nachdenken, was sie zu dem Thema zu sagen haben. Einige Tage später klärt ihr per Telefon, ob Interesse besteht und welcher Termin günstig wäre.

WELCHE FRAGEN STELLEN?

Wenn ihr euch für die Lebensgeschichte einer Person interessiert, reicht am Anfang die einfache Aufforderung »Bitte erzählen Sie uns/erzähle uns ihre/deine Lebensgeschichte.« Dann wird euerE GesprächspartnerIn erzählen, so ausführlich oder so mager, wie er oder sie es für richtig hält. Ihr hört aufmerksam zu und könnt am Ende noch einmal nachfragen, wenn ihr etwas nicht verstanden habt. Erst im zweiten oder dritten Gespräch könnt ihr Fragen stellen zu Lebensbereichen, die euch wichtig erscheinen. Das kann die Kindheit sein, politisches Engagement oder Erfahrungen mit Schule und Ausbildung. Bei den Fragen sollte man möglichst die Erinnerung an Geschichten, Anekdoten, kurze Begebenheiten anregen und sich nicht direkt nach früheren Haltungen oder Anschauungen erkundigen.

Wenn ihr an Ereignissen und Erlebnissen interessiert seid, dann überlegt euch am besten eure Fragen bereits vorher und schreibt sie auf. Ein erster Erzählimpuls könnte sein: »Wir interessieren uns für XY (genauere Bezeichnung des Ereignisses). Wir möchten dich bitten uns zu erzählen wie du das damals erlebt hast.« Jetzt hört ihr zu und stellt erst wieder Fragen, wenn der Erzählfluss ins Stocken kommt. Am besten sind »W«-Fragen, die nicht einfach nur mit »Ja« oder »Nein« beantwortet werden können und weniger nach Fakten als nach Erlebnissen fragen. Günstig sind Fragen wie »Wie war das damals genau?«, »Was hast du dann gemacht?«, »Wie ist es dazu gekommen?«, »Wo habt ihr euch damals getroffen?«. Wichtig ist es, dem Zeitzeugen und der Zeitzeugin viel Erzählraum zu lassen für das, was er und sie für wichtig halten. Dadurch kommt ihr auf neue Zusammenhänge und zu Informationen, die euch vorher nicht klar waren.

DAS INTERVIEW

Wenn ZeitzeugInnen es anbieten, so sollte das Gespräch bei ihnen Zuhause in vertrauter Umgebung stattfinden. Dort sind auch schneller alte Fotos oder Unterlagen zur Hand. Für das vereinbarte Gespräch sollte man sich mindestens drei Stunden

Zeit lassen. So kann man miteinander vertraut werden und es ist genug Zeit für Erzählungen.

Oft ist es besser, nur mit einer kleinen Gruppe zum Interview zu gehen. Eine/R sollte sich dabei um die Technik kümmern. Wenn ihr das Interview doch mit der ganzen Gruppe führen möchtet, ladet die ZeitzeugInnen einfach zu euch in euren Gruppenraum ein. Zum Gespräch können einzelne Dokumente oder Fotos mitgebracht werden, die die Erinnerung anregen.

Die Zusammenarbeit mit ZeitzeugInnen ist dann am besten, wenn es euch gelingt, auch bei ihnen Interesse für eure Forschungen zu wecken.

DIE AUSWERTUNG

Gleich nach dem Interview schreibt ihr die Namen der Beteiligten und das Datum auf die Kassette, dann geht nichts verloren. Am besten macht ihr auch noch ein Verlaufsprotokoll, in dem ihr all die Infos festhaltet, die nicht auf Band aufgenommen wurden. Zur Auswertung müsst ihr die Kassette einmal oder mehrmals mit der Gruppe anhören und euch das Wichtigste notieren. Schreibt die lebensgeschichtlichen Rahmendaten wie Geburtsjahr, Schulbildung usw. heraus. Notiert im Wortlaut, was ZeitzeugInnen zum Thema gesagt haben. Jetzt könnt ihr die Aussagen verschiedener ZeitzeugInnen gegenüber stellen und mit eurem schriftlichen Material vergleichen.

Wenn eine Veröffentlichung geplant ist, dann muss das Einverständnis der ZeitzeugInnen vorliegen. Sollten ZeitzeugInnen nicht einverstanden sein, dann muss sorgfältig anonymisiert werden, damit die Person für niemanden erkennbar ist.

DIE DOKUMENTATION

Ihr könnt eure Forschungsergebnisse als Mappe, »Buch«, Collage, Hörspiel, Video oder historisches (Computer-)Spiel präsentieren. Ihr könnt auch eine Ausstellung machen oder ein Theaterstück aufführen und dazu Interessierte einladen. Fotos und Dokumente, die ihr nur ausleihen könnt, solltet ihr kopieren oder einscannen.

CHECKLISTE INTERVIEW

- Sind Zeit und Ort vereinbart? • Kassettenrekorder dabei?
- Batterien und Kassetten okay? • Ist der Kopf frei für Anregungen und neue Fragestellungen? • Fotos und schriftliche Quellen dabei? • Blumenstrauß als kleines Gastgeschenk?
- Block und Stift? • Fotoapparat?

WAS EUCH WEITERHELFE KANN

Zur Geschichte der SJD – Die Falken: Archiv der Arbeiterjugendbewegung in Oer-Erkenschwick. www.arbeiterjugend.de

Das Praxisbuch »Spurensucher«: Ein Praxisbuch für historische Projektarbeit, hrsg. im Auftrag der Körber-Stiftung von Lothar Dittmer und Detlef Siegfried, Weinheim 1996.

DIE GEBOTE DER FALKEN

ALTER 10 bis 15 Jahre

VERANSTALTUNGSFORM Gruppenstunde

ORT Beliebig

ZEIT 1 Gruppenstunde

MATERIAL • Kopien der Gebote • Papier • Stifte

VORBEREITUNG Vorlagen kopieren

BESCHREIBUNG Lest mit eurer Gruppe die Gebote der Roten Falken. In Anschluss an den Text findet ihr mehrere Fragen und Aufgaben, die ihr zusammen mit eurer Gruppe durchgehen könnt.

Diese Regeln haben sich die Roten Falken vor über 80 Jahren selbst gegeben. Stimmen sie heute noch?

Geht die einzelnen »Gebote« durch und diskutiert darüber, ob das »Gebot« heute auch noch so stimmt wie damals. Danach könnt ihr euch überlegen, wie eure eigenen »Gebote« heißen müssten. Gibt es wichtige Punkte, die die Roten Falken damals nicht bedacht haben, die ihr aber für ganz wichtig haltet? Wenn ihr fertig seid, könnt ihr die alten Gebote und eure neuen Gebote nebeneinander legen. Na, glaubt ihr, dass die Falken von damals mit den Falken von heute einverstanden wären? Redet darüber, warum heute andere Dinge wichtig sind als damals.

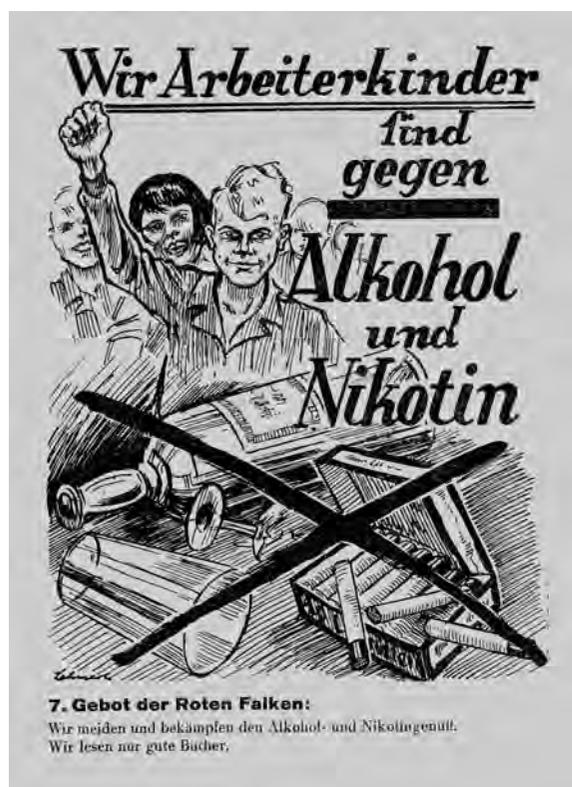


Illustration aus: Kinderland – Zeitschrift der Kinderfreunde, 1931

WIR ROTEN FALKEN – GEBOTE UND GEIST

- 1 Wir Roten Falken bekennen uns zur Arbeiterklasse und treten für sie ein.*
- 2 Wir beschimpfen und verleumden niemanden.*
- 3 Wir sind gute Genossen. Wir halten Disziplin und sind zuverlässig.*
- 4 Wir sind Arbeiterkinder. Arbeiterjungen und Arbeitermädels gehören zusammen.*
- 5 Wir sind hilfsbereit.*
- 6 Wir schützen die Natur und achten alles, was zum Nutzen der Gesellschaft geschaffen wird.*
- 7 Wir meiden und bekämpfen den Alkohol- und Nikotingenuss. Wir lesen nur gute Bücher.*
- 8 Wir halten uns sauber und gesund.*
- 9 Wir wollen Rote Falken der sozialistischen Jugendbewegung sein.*

WAS WIR ROTEN FALKEN WOLLEN

- 1 Wir roten Falken kennen und erfüllen die Aufgaben der Jungfalken.*
- 2 Wir helfen den Jungfalken.*
- 3 Wir wollen die sozialistische Arbeiterbewegung und ihre Einrichtungen kennen.*
- 4 Wir wollen die Republik und ihre Einrichtungen kennen.*
- 5 Wir wollen Wanderkarten und Fahrpläne lesen und uns im Gelände zurechtfinden können.*
- 6 Wir wollen bei Unglücksfällen helfen können.*
- 7 Wir wollen Rettungsschwimmen üben.*

Aus: Löwenstein »Sozialismus und Erziehung« S. 424 f.

DAS TRIBUNAL

SIMULTANSPIEL

ALTER Ab 15 Jahre

GRUPPENGROSSE Mind. 15 Personen

EINSATZBEREICHE Wochenendseminare/Freizeiten

ORT Mehrere Räume und ein Raum, in dem die ganze Gruppe Platz findet.

ZEIT 3 Stunden bis zu einem Tag

MATERIAL • Artikel • Papier • Stifte • Plakate

VORBEREITUNG Informationen zum Thema sammeln und für die verschiedenen Gruppen kopieren.

BESCHREIBUNG In der Gruppenstunde wird ein Thema der Falkengeschichte (z. B. die Arbeitsbedingungen von ArbeiterInnen in der Gründerzeit oder der Konflikt um die Teilnahme am I. Weltkrieg in der SPD oder ob die Falken weiter Teil der sozialdemokratischen Bewegung bleiben sollen) ausgewählt und inhaltlich erarbeitet (z. B. anhand von Zeitungsartikeln oder den geschichtlichen Informationen in diesem Buch). Danach schließt sich die Planung zu einem Tribunal an.

Zunächst müssen folgende Fragen geklärt werden:

- Wer soll angeklagt werden (PolitikerInnen, ArbeiterInnen Soldaten)?
- Wie lautet die Anklage (zum Beispiel Nichtachtung der Menschenrechte, Verstoß gegen die Grundidee der sozialistischen Internationale ...)?
- Wer soll als Zeuge/Zeugin gehört werden?
- Aus welchen Nationen/Gruppierungen sollen die RichterInnen gestellt werden?
- Woher kommen die VerteidigerInnen?

Dann werden die Rollen verteilt:

- Eine Gruppe arbeitet eine Anklageschrift aus.
- Eine weitere Gruppe formuliert Argumente für die Verteidigung.
- ZeugnInnen bereiten sich auf ihre Aussagen vor.
- Eine weitere Gruppe bereitet sich als JournalistInnen auf das Verfahren vor (Vertiefung der Hintergrundinformationen).

Schließlich wird das Verfahren durchgeführt:

- Die Anklageschrift wird vorgelesen.
- ZeugnInnen werden gehört.
- Die Verteidigung wird angehört.
- Das Gericht spricht und begründet das Urteil.
- JournalistInnen formulieren einen Text für eine Nachrichtenagentur.
- Sehr wichtig ist die anschließende Diskussion. In ihr sollte erörtert werden, welche Funktionen ein Kriegsverbrechertribunal haben kann und wie es anders durchgeführt werden könnte.

Dient ein solches Verfahren:

- Der Abschreckung vor neuen Verbrechen?
- Der gerechten Bestrafung von KriegsverbrecherInnen?
- Der Versöhnung zwischen den betroffenen gesellschaftlichen Gruppen und/oder Staaten?
- Der Delegation des begangenen Unrechts an einige wenige Personen?
- Der Störung eines einsetzenden »Friedensprozesses«?
- Der Ablenkung von der Tatsache, dass in einem Krieg Töten immer zum Alltag gehört?
- Sind andere Formen der Vergangenheitsaufarbeitung unter Aspekten der Versöhnung und des zukünftigen friedlichen Miteinanders sinnvoller?
- Welche Chancen und Probleme sind mit einer Wahrheitskommission verbunden, wie sie zum Beispiel in Südafrika gebildet wurde?

WEITERES MATERIAL

Dieser Vorschlag zu einem Simultanspiel »Tribunal« ist mit anderen didaktischen Vorschlägen, zahlreichen Hintergrundinformationen und Dokumenten in dem Buch »Zivile Konfliktbearbeitung in der Einen Welt« wiedergegeben, das von Uli Jäger geschrieben, dem Verein für Friedenspädagogik Tübingen initiiert und von der Schulstelle Dritte/Eine Welt am Landesinstitut für Schule und Weiterbildung in Soest herausgegeben wurde.

Alleende-Straße

STRASSENUMBENENNUNGEN

ALTER SJ-Gruppen

GRUPPENGROSSE 4 bis 20 TN | AKTIONSTAG

ORT Straße

ZEIT 1 Tag für die Aktion – Mehrere Wochen für die Vorbereitung.

MATERIAL

• Straßenkarten • Biographien • Zeitungsarchiv etc.

VORBEREITUNG Recherche zu Personen und Ereignissen, Erstellen von Flugblättern, Erstellen von »Straßenschildern«.

BESCHREIBUNG

Wenn Straßen nach Personen oder Ereignissen benannt sind, bedeutet dies immer eine besondere Form der Ehrung, vergleichbar mit einem Denkmal. Leider gibt es aber bis heute in jedem Ort und jeder Stadt Straßen und Plätze, die nach Generälen, »Kriegshelden« oder unrühmlichen Ereignissen der deutschen Geschichte benannt sind. Vereinzelt findet man sogar noch die Namen von Menschen, die während der Nazizeit den braunen Machthabern zugearbeitet haben.

BEISPIELE

Sedan: Straßen mit diesem Namen sind nach einem Kriegsgemetzel im Deutsch-Französischen Krieg von 1870 benannt.

Von Trotha: General aus der Kaiserzeit, der für den systematischen Völkermord an den Hereros in der ehemaligen Kolonie Deutsch-Südwestafrika (heute Namibia) verantwortlich war.

Dorpmüller: Chef der Reichsbahn in der Nazizeit, der für den Transport der Juden in die Vernichtungslager verantwortlich war.

Lettow-Vorbeck: General aus der Kaiserzeit, der in den ehemaligen deutschen Kolonien die Einheimischen brutal unterdrückt hat.

Diese Liste an Beispielen ließe sich beliebig erweitern!

Gleichzeitig haben gerade in der Nazizeit viele Menschen Widerstand geleistet, darunter auch viele Jugendliche, die aber nicht durch Straßennamen geehrt werden. An dieser Stelle können Straßenumbenennungsaktionen ansetzen.

CHECKLISTE

- 1:** Im Stadtplan suchen, welche Straßen nach Kriegen, Militaristen, Nazis oder anderen Übeln benannt wurden.
 - 2:** Suche nach möglichen Personen oder Ereignissen, die sich für eine alternative Benennung der Straße/des Platzes anbieten. **Tipp:** Günstig ist immer ein lokaler Bezug, z. B. die Person hat im Stadtteil oder sogar in der Straße gewohnt.
 - 3:** Ausführliche Informationen zu den »alten« und den »neuen« NamensgeberInnen zusammentragen.
 - 4:** Entscheiden, ob die Straßenumbenennungsaktion alleine oder mit Bündnispartnern durchgeführt werden soll. Bündnispartner bieten sich an, wenn über die symbolische Umbenennung hinaus eine dauerhafte Umbenennung erreicht werden soll. Infrage kommen z. B. Stadtjugendring, SPD, Gewerkschaften, fortschrittliche Pfarrer, etc.
 - 5:** Straßenumbenennungsaktion in einen zeitlichen Rahmen eintakten, z. B. eine antifaschistische oder Friedenswoche. Soll die Aktion separat stattfinden, bietet sich ein zeitlicher Bezug zum/zur »neuen NamensgeberIn« an, z. B. runder Geburts- oder Todestag.
 - 6:** Bei der Aktion selbst werden die Straßenschilder mit ihren »neuen« Namen beklebt und die AnwohnerInnen mit Flugblättern informiert über die Gründe der Umbenennung. Schon im Vorfeld werden Pressemitteilungen über die Aktion herausgegeben.
 - 7:** Wenn eine dauerhafte Straßenumbenennung erreicht werden soll, muss mit Hilfe der BündnispartnerInnen Druck auf die parlamentarischen Gremien ausgeübt werden, die für Straßenbenennungen zuständig sind (Bezirksverordnetenversammlung).
- ACHTUNG** Dieser Arbeitsschritt ist sehr langwierig und kann frustrierend sein, da u. a. Anwohner oft Einspruch einlegen, weil sie beispielsweise wegen des neuen Straßennamens neue Visitenkarten drucken müssten. Also – je länger die Straße, desto schwieriger wird eine Umbenennung.
- Tipp:** Straßenumbenennungen sind einfacher zu realisieren als Umbenennungen. Neu geplante Straßen oder Plätze in Neubaugebieten haben in den Bebauungsplänen meist nur sogenannte Arbeitstitel.



SALVADOR ALLENDE GOSENS 1908 – 1973
Chilenischer Sozialist und Präsident Chiles von 1970 bis 1973.

NEUE NAMENSGEBERINNEN

Üblicherweise werden Straßen nur nach Menschen benannt, die schon tot sind. In Frage kommen:

- WiderstandskämpferInnen gegen den Nationalsozialismus, besonders solche aus der Arbeiterjugendbewegung.
- Kriegsgerichtsoffer/Deserteure des II. Weltkriegs.
- In den neuen Bundesländern: Verfolgte GegnerInnen der Zwangsvereinigung der KPD - SPD oder AktivistInnen der Streiks am 16./17. Juni 1953.
- Jüdische MitbürgerInnen, die von den Nazis ermordet wurden.
- Persönlichkeiten, mit denen wir uns identifizieren können, wie z. B. Kurt Löwenstein.

Tipp: Falls es schwierig ist, in eurer Stadt eine Straße umzubenennen, könnt ihr auch versuchen, Häuser zu benennen oder Gedenktafeln an Häusern anzubringen. Recherchiert mit eurer Gruppe, ob einE SAJ -lerIn oder einE FalkIn während des Nationalsozialismus im Widerstand gearbeitet hat und findet heraus, wo er/sie gelebt hat, ob und wo er/sie inhaftiert wurde, wo Flugblätter gedruckt wurden ... Dann könnt ihr die jetzigen Hausbesitzer herausfinden und sie darum bitten, außen an ihrem Haus eine Gedenktafel anzubringen oder fragen, ob ihr in den Flur des Hauses einen Bilderrahmen mit seiner Geschichte hängen dürft. Auf diese Weise könnt ihr auch einen kleinen Stadtrundgang zur Falkengeschichte oder zum Widerstand im III. Reich entwickeln.

DENK MAL

Denk mal: Diese Bezeichnung sagt schon viel über den Gegenstand und seine Absicht aus: Ein Denkmal kann ein Bauwerk, eine Erinnerungstafel, ein Straßen- oder Gebäudename sein. Ein Denkmal soll erinnern – an Personen oder geschichtliche Ereignisse. Häufig verfolgen Denkmäler (bzw. ihre AuftraggeberInnen) politische Absichten: Die Betrachter sollen sich mit dem oder den Dargestellten identifizieren (z. B. bei Nationaldenkmälern im 19. Jh.), dem Gezeigten nacheifern (z. B. bei Kriegerdenkmälern aus/nach dem I. Weltkrieg). Manchmal sollen Denkmäler die Betrachter auch erinnern oder mahnen (z. B. bei Denkmälern zum Holocaust). Denkmäler beziehen sich auf die Herrschenden und ihre Weltanschauung. Die Wirkung von Denkmälern kann sich im Laufe der Zeit drastisch ändern, etwa weil die politischen Verhältnisse sich verändern. So wurden Anfang der 1990er Jahre – nach dem Zusammenbruch der Sowjetunion – die Standbilder Lenins und Marx zerstört. Aber es sind nicht nur Vorgänge von staats- oder weltpolitischer Bedeutung, die den »Stellenwert« eines Denkmals verändern: So müssen z. B. viele Denkmäler »umziehen«, weil sie oder ihre AuftraggeberInnen nicht mehr zum (politisch gewünschten) Image der Gemeinde oder des Gemeinderats passen.

Fachleute unterscheiden mehrere große Gruppen von Denkmälern: Die größte Gruppe bilden die Baudenkmale. Das sind Burgen, Schlösser, Kirchen, Bauernhöfe, Scheunen usw. Auch technische Denkmäler: Brücken, Schleusen und Fabrikanlagen gehören dazu. Eine weitere Gruppe bilden alte Gärten und Parkanlagen. Dann spricht man noch von »beweglichen Denkmälern«, wie z. B. bei alten Dampfloks oder Schiffen – außerdem gibt es Denkmal-Ensembles, denn heute stellt man auch ganze Dörfer oder Stadtviertel unter Schutz, die in ihrer gewachsenen Form einmalig und kostbar sind. Die Archäologen befassen sich mit Bodendenkmälern und Grabungsschutzgebieten. Und da gibt es noch eine Unterscheidung: Man spricht generell vom »Kulturdenkmal«, wenn Menschen etwas geschaffen haben – im Gegensatz zu »Naturdenkmälern«. Letztere sind sehr alte Bäume oder Fossilien, die die Natur hervorgebracht hat.

BESCHREIBUNG Überlegt in und mit eurer Gruppe, zu welchem Thema, zu welcher Person und/oder zu welchem Ereignis euer Denkmal gebaut werden soll. Schreibt auf, warum ihr gerade die Person oder das Thema so wichtig findet, dass sie/es ein Denkmal verdient hat. Danach könnt ihr euch überlegen, wie euer Denkmal aussehen soll.

ARMUTS BAROMETER

ALTER Ab 12 Jahre

GRUPPENGROSSE 6 bis 20 TN

ZEIT 45 Minuten

EINSATZBEREICHE Einstiegsthema »Armut« in der Gruppe

MATERIAL

- Flipchart • Papier • Malerkrepp • Karten mit 100% und 0%
- Groß kopierte Aussagen (Siehe Beschreibung)

BESCHREIBUNG Das Armutsbarometer soll als Aufhänger für anschließende Gespräche und Auseinandersetzungen zum Thema führen. Zuerst spricht die Gruppe darüber, was »Armut« ist und versucht eine Definition des Begriffs zu finden. Auf den Boden wird eine Linie mit Malerkrepp geklebt, die das Barometer symbolisiert, an deren Enden werden die beiden Karten mit jeweils »0%« und »100%« befestigt. Nach-

einander werden die Aussagen vorgelesen. Die Teilnehmenden sollen sich nun entlang des Barometers positionieren: Bei einer großen Übereinstimmung nahe der 100%-Karte, wenn sie nicht damit übereinstimmen nahe der 0%-Karte. Es wird in die Runde gefragt, warum sie an welcher Stelle stehen.

Wichtig: Die Teilnehmenden sollen darin bestärkt werden, alle Aussagen ohne Urteil im Raum stehen zu lassen. Am Ende des Spiels könnt ihr noch erwähnen, dass so viele unterschiedliche Einschätzungen auch als ein Spiegel unserer Gesellschaft gesehen werden können und zeigen, wie komplex und schwierig manche Fragestellungen zu lösen sind. Ganz am Ende eurer Gruppenstundenreihe zum Thema Armut könnt ihr das Barometer noch einmal wiederholen – sind die Einschätzungen der Teilnehmenden anders geworden?

HIER EINIGE AUSSAGEN

Keine Markenklamotten kaufen können	Ohne Frühstück zur Schule gehen	Schulden machen	Lügen, wenn man von Geschenken/Ferien erzählt
Keinen eigenen PC/Fernseher haben	Kein eigenes Zimmer haben	Kein Geld für Schulbücher	Arbeitslosengeld II beziehen
Gar keinen Fernseher haben	Weniger als 1€ pro Tag zur Verfügung haben	Kein Ipod haben	Obdachlos sein
Nicht ins Zeltlager fahren können	Weniger Geld als der Durchschnitt im Land zur Verfügung haben	Nicht verreisen können	Betteln müssen
Die Klamotten der großen Geschwister tragen	Im Sozialladen einkaufen gehen	Nicht in Skiurlaub fahren	Hungrig ins Bett müssen
Im Winter frieren	Als Kind für das Familieneinkommen betteln	Kein Ticket für den ÖPNV	Kein Geld für Nachhilfeunterricht haben
Wenn die Eltern keine Zeit haben, weil sie viel arbeiten	Kein Fahrrad haben	Schlechtes Essen	Nicht im Sportverein sein können
Wenig Geschenke zu Weihnachten/Geburtstag bekommen	Keine Geburtstagsfeier machen können	Neustes Handy, aber kein Geld für die Klassenfahrt	Oft Fast Food essen
Noch nie in der Oper gewesen sein			

DER ROTE FADEN

ALTER 8 bis 18 Jahre

ORT Ein größerer Raum, an dessen Wänden man den roten Faden befestigen darf.

ZEIT 1 Stunde

MATERIAL

- 1 rotes Seil oder Band
- Wäscheklammern
- Karten mit Jahreszahlen
- Bilder
- Fotos
- Kurze Zitate
- Texte – Alle auf festen Karten

VORBEREITUNG Jahreszahlen aufschreiben, Fotos, Zitate und kurze Texte und Ereignisse sammeln.

BESCHREIBUNG Diese Methode dient dazu, dass Kinder und Jugendliche ein Gefühl für zeitliche Abläufe entwickeln. Der Rote Faden wird durch den Raum gespannt. In immer gleichem Abstand werden die Jahreszahlkarten mit einer Wäscheklammer an einem roten Faden befestigt. Die Ereigniskarten werden nun auf den Boden gelegt. Die Kinder und Jugendlichen sollen nun die Karten den verschiedenen Daten zuordnen.

Auf den folgenden Seiten findet ihr 2 Zeitstränge:

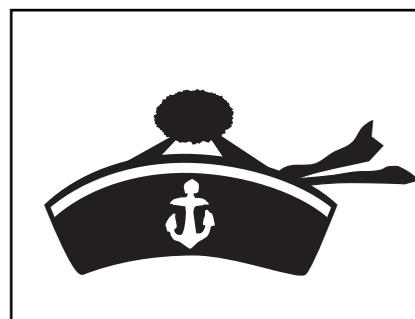
Deutsche Revolution von 1918/19 – für SJ-lerInnen. Die Ereigniskarten Deutsche Revolution 1918/19 sind mit einem Matrosenhut gekennzeichnet.

Falkengeschichte – für RF- und SJ-lerInnen. Die Ereigniskarten Falkengeschichte sind mit einem Falken gekennzeichnet.

Einige Karten haben beide Symbole und werden bei beiden Zeitleisten genutzt.

Ihr könnt natürlich auch eine eigene Zeitleiste entwickeln: Hierfür sammeln die Kinder und Jugendlichen anhand ihrer eigenen Biographie und allgemeinbekannten Daten (letzte Olympische Spiele, das letzte Falkenzeltlager in Italien, ...) Ereignisse und schreiben sie auf Karten. Danach werden diese Ereignisse von der jüngsten Vergangenheit, bis hin zu länger entfernt liegenden Ereignissen, an die Zeitlinie geheftet. Wenn die ersten Karten hängen, fragt man nach Daten, die schon länger her sind (z. B. Geburtstag des Vaters oder der Oma, II. Weltkrieg, 1. Flug zum Mond) und steckt diese Kärtchen an die dafür vorgesehene Stelle. Dann kann man die Ereignisse, die für euer Thema wichtig sind mit den Jugendlichen diskutieren. Im Anschluss sollen sie versuchen, diese Ereignisse zeitlich einzuordnen.

Diese Methode eignet sich auch gut, wenn sich verschiedene Generationen Falken treffen, hier kann nach dem Eintrittsdatum oder nach dem ersten Zeltlager gefragt werden. So kann der Rote Faden auch genutzt werden, um Menschen zu treffen, mit denen man vor 30 oder 50 Jahren in ein Zeltlager gefahren ist.



Ereigniskarte
Deutsche
Revolution
1918/19



Ereigniskarte
Falken-
geschichte

**10. OKTOBER
1904**



GRÜNDUNG DES »VEREINS DER LEHRLINGE UND JUGENDLICHEN ARBEITER BERLINS«

24 Mitglieder kamen in der Gaststätte Stachura zur ordentlichen Gründungsversammlung zusammen. Dieser Tag gilt als Geburtsstunde der Arbeiterjugendbewegung in Deutschland. 5 Monate zuvor hatte sich der Schlosserlehrling Paul Nährung im Grunewald erhängt. Er konnte die Misshandlung seines Meisters nicht mehr ertragen. Der Rechtsanwalt Dr. Broh schreibt über die Notwendigkeit von Lehrlingsvereinen: »In diesen könnten die Lehrlinge über ihre Rechte aufgeklärt; ihr Selbstbewusstsein, ihre Arbeiter- und Menschenwürde, ihre Bildung könnte dort auf eine höhere Stufe gehoben werden.«

**17. SEPTEMBER –
23. SEPTEMBER
1905**



SPD-PARTEITAG IN JENA

Der Parteitag beschließt, die Jugendlichen auf ihr Rechte als Soldaten aufmerksam zu machen und sie aufzufordern, von ihrem Beschwerderecht Gebrauch zu machen. Karl Liebknecht und Clara Zetkin referieren unter anderem über die Notwendigkeit antimilitaristischer Propaganda unter der Jugend und ihre Erziehung zur sozialistischen Weltanschauung.

**30. SEPTEMBER
1906**



1. GENERALVERSAMMLUNG DES »VERBANDES JUNGER ARBEITER UND ARBEITERINNEN DEUTSCHLANDS« IN MANNHEIM

Im Februar hatte sich in Karlsruhe der »Verband der jungen Arbeiter Deutschlands« gegründet, der die süddeutschen Arbeiterjugendvereine vereinigt. Karl Liebknecht referiert über »Militarismus und Antimilitarismus« und tritt für die Einberufung einer internationalen Jugendkonferenz ein. Später veröffentlicht er die Schrift »Militarismus und Antimilitarismus unter besonderer Berücksichtigung der internationalen Jugendbewegung«. Er bereichert damit die theoretischen Erkenntnisse der ArbeiterInnenbewegung zum Thema Militarismus.

**18. AUGUST –
24. AUGUST
1907**



INTERNATIONALER SOZIALISTENKONGRESS IN STUTTART

884 Delegierte aus 25 Ländern beschließen einstimmig eine Resolution, die alle sozialistischen Parteien verpflichtet, gegen die militärische Rüstung zu kämpfen und die Jugend der Arbeiterklasse im Geiste der Völkerverbrüderung und des Sozialismus zu erziehen.

**24. AUGUST–
26. AUGUST
1907**



1. INTERNATIONALER SOZIALISTISCHER JUGENDKONGRESS

In Stuttgart findet der 1. Internationale Sozialistische Jugendkongress statt. Dies gilt als Geburtsstunde der IUSY (International Union of Socialist Youth). Die 20 Teilnehmenden aus 13 Ländern schaffen eine lose Verbindung zwischen den nationalen Organisationen. Die Konferenz beschließt Aufgabenstellungen für Arbeiterjugendorganisationen zur sozialistischen Erziehung, Antimilitarismus und Jugendarbeitsschutz, an denen sich sozialdemokratische wie kommunistische Jugendorganisationen viele Jahre orientieren. Zum Vorsitzenden des internationalen Büros mit Sitz in Wien wird Karl Liebkecht gewählt.

**12. OKTOBER
1907**



KARL LIEBKNECHT WIRD ZU 18 MONATEN FESTUNGSHAFT VERURTEILT

Das Reichsgericht Leipzig verurteilt Karl Paul August Friedrich Liebkecht, geboren am 13. August 1871 zu Leipzig, wegen seiner Schrift »Militarismus und Antimilitarismus« zu eineinhalb Jahren Festungshaft. Liebkecht wird auf der Festung Glatz inhaftiert.

**1. AUGUST
1914**



DER I. WELTKRIEG BEGINNT

»Der europäische Krieg, den die Regierungen und bürgerlichen Parteien aller Länder jahrzehntelang vorbereitet haben, ist ausgebrochen. Das Anwachsen der Rüstungen, die äußerste Zuspitzung des Kampfes um die Märkte (...) mussten unvermeidlich zu diesem Krieg führen und haben zu ihm geführt. Territoriale Eroberungen und Unterjochung fremder Nationen, Ruinierung der konkurrierenden Nation, Plünderung ihrer Reichtümer, (...) Entzweiung und nationalistische Verdummung der Arbeiter (...) um die revolutionäre Bewegung des Proletariats zu schwächen – das ist der einzige (...) Sinn, die wahre Bedeutung des gegenwärtigen Krieges.« W. I. Lenin

**2. DEZEMBER
1914**



KARL LIEBKNECHT STIMMT IM REICHSTAG GEGEN DIE KRIEGSKREDITE

4 Monate zuvor hatte sich Liebkecht der Fraktionsdisziplin gefügt und den Kriegskrediten und einer großen Anzahl von Notgesetzen, die u. a. alle Jugendarbeitsschutzbestimmungen für die Dauer des Krieges außer Kraft setzen, zugestimmt. Bald erkennt er jedoch, dass das ein Fehler war. In einem Brief an den sozialdemokratischen Parteivorstand fordert er, die Internationale nach revolutionären Grundsätzen wiederaufzubauen und argumentiert, dass die deutsche Partei von der Haut bis ins Mark regeneriert werden müsse, wolle sie sich weiterhin sozialdemokratisch nennen.

**23. APRIL–
24. APRIL
1916**



**OPPOSITIONELLE JUGENDGRUPPEN
TREFFEN SICH ZUR OSTERKONFERENZ IN JENA**

53 Vertreter der oppositionellen Arbeiterjugend treffen sich in Jena, um eine neue Plattform zu finden. Die Konferenz bekennt sich »mit besonderem Nachdruck zum Antimilitarismus im Sinne der internationalen Jugendkonferenzen von 1907, 1910 und 1915« sowie zur »scharfen Abgrenzung gegen alle opportunistischen Neigungen im Prinzip, Taktik und Aktion. Die vollkommene Verselbstständigung, die Befreiung von aller Bevormundung, die organisatorische Lösung« von den offiziellen Jugendinstanzen der Partei und Gewerkschaften ist eine »Lebensfrage für die proletarische Jugendbewegung«.

**1. MAI
1916**



**DEMONSTRATION AUF DEM POTSDAMER PLATZ
IN BERLIN**

Die Demo wird von der Spartakusgruppe und der oppositionellen Arbeiterjugend getragen. Liebknecht ruft den Menschen zu : »Nieder mit dem Krieg! Nieder mit der Regierung!« Er wird verhaftet, des Hochverrats angeklagt und zu 4 Jahren und 1 Monat Zuchthaus verurteilt. Außerdem werden ihm die bürgerlichen Rechte für 6 Jahre aberkannt.

**6. APRIL–
8. APRIL
1917**



**DIE UNABHÄNGIGE SOZIALDEMOKRATISCHE
PARTEI DEUTSCHLANDS (USPD)
GRÜNDET SICH IN GOTHA**

Wegen der Unterstützung der Politik der Regierung durch die SPD, während des Krieges, geht ein tiefer Riss durch die deutsche ArbeiterInnenbewegung. Die Opposition wächst auch in der Reichstagsfraktion und mit der Gründung der USPD wird die Spaltung der Bewegung besiegelt. Selbst Rosa Luxemburg, die immer vor einer Spaltung gewarnt hat, schließt sich nun mit der Spartakusgruppe der neuen Partei an.

**3. NOVEMBER
1918**



MATROSENAUFSTAND IN KIEL

Die militärische Niederlage des deutschen Heeres ist besiegelt. Die deutsche Flotte soll in einer letzten Auseinandersetzung geopfert werden, um einen besseren Ausgangspunkt für spätere Verhandlungen zu haben. Schon 4 Tage vor dem Matrosenaufstand hatte die deutsche Hochseeflotte in Wilhelmshaven gemeutert. Die Kieler ArbeiterInnen solidarisieren sich mit den Matrosen. Es werden Arbeiter- und Soldatenräte gebildet und so das Signal zur Revolution gegeben. Die revolutionären Ereignisse greifen auf Städte im gesamten Deutschen Reich über.

9. NOVEMBER 1918



DIE REVOLUTION BEFINDET SICH AUF DEM HÖHEPUNKT!

Der Reichskanzler Max von Baden erklärt, der Kaiser sei zurückgetreten. Er selber werde seine Geschäfte an Friedrich Ebert übergeben. Philipp Scheidemann ruft vom Reichstag vor einer großen Menschenmenge die »Deutsche Republik« aus. Einige Stunden später ruft Liebknecht vom Balkon des Berliner Schlosses die »Sozialistische Republik« aus. Friedrich Ebert macht sich zum Reichskanzler und bildet eine Regierung, indem er einen Tag später mit den »Rat der Volksbeauftragten« aus 3 SPD und 3 USPD Mitgliedern bildet.

16. DEZEMBER 1918



DER REICHSKONGRESS DER ARBEITER- UND SOLDATENRÄTE BEGINNT IN BERLIN

4 Tage lang findet diese Reichskonferenz statt. Sie beschließt unter anderem, dass die Wahlen zur verfassungsgebenden Nationalversammlung am 19. Januar 1919 stattfinden sollen.

30. DEZEMBER 1918 – 1. JANUAR 1919



GRÜNDUNG DER KOMMUNISTISCHEN PARTEI DEUTSCHLANDS (KPD)

Unter Mitwirkung von Karl Liebknecht und Rosa Luxemburg wendet sich die »Spartakusgruppe« von der USPD ab und gründet in Berlin eine neue Partei. So hält Liebknecht am ersten Tag das Referat »Die Krisis in der USPD« und begründet so die organisatorische Trennung des Spartakusbundes von der USPD und die Konstituierung der KPD.

15. JANUAR 1919



KARL LIEBKNECHT UND ROSA LUXEMBURG WERDEN IN BERLIN UMGEBRACHT

Immer häufiger wurde zum Mord an Rosa und Karl aufgerufen. Auch die SPD beteiligt sich an den Hetzkampagnen der Revolutionsgegner. Rosa und Karl wechseln in den letzten Tagen permanent ihren Aufenthaltsort, werden aber von Freikorpsoldaten aufgespürt, verhört, schwer misshandelt und später erschossen. Die Leiche Rosa Luxemburgs wird in den Landwehrkanal geworfen, die Karl Liebknechts ins nächste Leichenschauhaus gebracht. Am nächsten Tag meldet die »BZ am Mittag« (heute Springer Verlag): »Liebknecht auf der Flucht erschossen – Rosa Luxemburg von der Menge getötet.«

**29. OKTOBER
1922**



**GRÜNDUNG
DER »SOZIALISTISCHEN ARBEITERJUGEND« (SAJ)**

In Leipzig wird die Vereinigung des Verband der Arbeiterjugendvereine Deutschlands (VAJV)«, dem Dachverband der Mehrheitssozialdemokratischen Jugendorganisationen (SPD) und der »Sozialistischen Proletarierjugend (SPJ)« zur SAJ beschlossen. Dieser neue Zusammenschluss umfasst zu Spitzenzeiten 100.000 Mitglieder.

**13. NOVEMBER
1923**



**GRÜNDUNG DER »REICHSARBEITSGEMEINSCHAFT
DER KINDERFREUNDE« (RAG)**

Die RAG gründet sich in Berlin, zu den Gründungsorganisationen zählen der ADGB, die AWO, die SPD, der Verband sozialdemokratischer Lehrer/innen, die SAJ und die Berliner Kinderfreunde. Zu diesem Zeitpunkt gibt es schon 54 Ortsgruppen der Kinderfreunde. Die RAG versteht sich als »eine Körperschaft, die eine Zusammenfassung aller auf dem Gebiet der sozialdemokratischen Kindererziehung wirkenden Organisationen und Bestrebungen bezweckt«. Erster Vorsitzender wird Reichstagspräsident Paul Löbe, von 1924 bis zur Auflösung 1933 ist Kurt Löwenstein Vorsitzender der Kinderfreunde.

**5. JANUAR –
6. JANUAR
1924**



**GRÜNDUNG DER »INTERNATIONALE SOZIALISTI-
SCHER ERZIEHUNGSORGANISATIONEN« (I.S.E.)**

Der Gründungskongress der I.S.E. in Hannover wird vom Internationalen Gewerkschaftsbund und der Sozialistischen Arbeiterinternationalen unterstützt. Zu den Gründungsmitgliedern gehören die Freie Schule – Kinderfreunde (Österreich), die Reichs-Arbeitsgemeinschaft der Kinderfreunde (Deutschland) und der Arbeiterverein der Kinderfreunde (Tschechoslowakei). Aus der I.S.E. ging der heutige Zusammenschluss, die IFM-SEI (International Falcon Movement – Socialist Educational International) hervor. Die IFM-SEI umfasst heute 57 Mitgliedsorganisationen auf allen Kontinenten.

**8. AUGUST –
10. AUGUST
1925**



ARBEITERJUGENDTAG IN HAMBURG

Unter dem Motto »Wir wollen, dass die Arbeit Freude werde« treffen sich über 25.000 Arbeiterjugendliche im August in Hamburg zum 4. Reichsjugendtag der SAJ. Gemeinsam mit der Jugendsektion des ADGB wird eine Konferenz und eine Kundgebung zu Fragen des Jugendrechts und des Jugendarbeitsschutzes durchgeführt. Abschließend verabschieden die Freie Gewerkschaftsjugend und die SAJ die »Hamburger EntschlieÙung« und fordern darin die Umsetzung wichtiger sozialer Jugendschutzforderungen. Weitere Arbeiterjugendtage: Weimar (1920), Bielefeld (1921), Nürnberg (1923), Dortmund (1928) und Frankfurt a. Main (1931).

**16. JULI –
12. AUGUST
1927**



**ERSTE KINDERREPUBLIK DER RAG
IN SEEKAMP BEI KIEL**

Vier Wochen leben 2.300 Kinder in der selbstverwalteten Kinderrepublik Seekamp. Sie kommen aus allen Teilen Deutschlands, aus Österreich, Dänemark und der Tschechoslowakei. »Die Kinderrepublik Seekamp, das große Ferienunternehmen der deutschen Kinderfreundebe-
wegung, ist der erste große Massenversuch, soziale und demokratische Gesellschaftsformen praktisch-pädagogisch sich auswirken zu lassen.« (Kurt Löwenstein) Die Kinderrepubliken sind das Markenzeichen der Kinderfreunde. Noch heute gestalten die SJD – Die Falken ihre Zeltlager in dieser Tradition.

**12. JULI –
14. JULI
1929**



**2. INTERNATIONALES SOZIALISTISCHES
JUGENDTREFFEN IN WIEN**

50.000 Teilnehmende aus 18 Ländern treffen sich zum »2. Internationalen Sozialistischen Jugendtreffen« in Wien. Schon 1926 hatte es bei Amsterdam ein erstes großes internationales sozialistisches Jugendtreffen mit 6.000 Teilnehmenden gegeben. 1946 gründet sich in Paris die IUSY (International Union of Socialist Youth), die an den Erfahrungen dieser Treffen und der Geschichte der SJI anknüpft und seitdem regelmäßig IUSY-Camps veranstaltet. Unter dem Eindruck des Ersten Weltkrieges war die zentrale Forderung der Jugendlichen damals schon: »Nie wieder Krieg!«

**3. AUGUST –
30. AUGUST
1932**



INTERNATIONALE KINDERREPUBLIK BEI PARIS

In Draveil bei Paris findet mit 1.000 Teilnehmenden die »Internationale Kinderrepublik Solidarität« statt. Demokratische und selbstverwaltete Camps in denen der Gedanke der Solidarität, der Freundschaft und des Friedens im Mittelpunkt stehen, prägen die Arbeit der IFM-SEI, dem Zusammenschluss aller Falkenorganisationen. Die internationale Begegnung ist bis heute ein fester Bestandteil der Arbeit der sozialistischen Kinder- und Jugendorganisationen. Die Falken pflegen auch heute Kontakte zu internationalen Schwesterorganisationen und gestalten gemeinsam internationale Camps, Seminare und Studienfahrten.

**6. APRIL –
7. APRIL
1947**



**GRÜNDUNG DER »SOZIALISTISCHEN
JUGENDBEWEGUNG – DIE FALKEN«**

In Bad Homburg findet die 1. Verbandskonferenz der »Sozialistischen Jugendbewegung – Die Falken« statt. Kurz nach der Befreiung vom Faschismus fanden sich ehemalige Mitglieder der SAJ, der Kinderfreunde und anderer sozialdemokratischer Organisationen zusammen und gründeten Kinder- und Jugendgruppen. So finden bereits 1946 Zeltlager, in England eine Internat. Kinderrepublik und in Paris die Gründung der IUSY statt. Den heutigen Namen: Sozialistische Jugend Deutschlands – Die Falken gibt sich der sozialistische Kinder- und Jugendverband auf der 3. Verbandskonferenz 1951 in Heidelberg.

THEATER DER UNTERDRÜCKTEN



Das »Theater der Unterdrückten« wurde von Augusto Boal erfunden, der 1931 in Rio de Janeiro, Brasilien geboren wurde. Das Theater der Unterdrückten entstand als Antwort auf die Repression in Lateinamerika. Täglich wurden Menschen auf offener Straße erschlagen, Organisationen und Parteien zerschlagen, ihre Führer gefoltert, ermordet oder ins Exil geschickt. Überall, wo es Unterdrückung gibt, gibt es eine Notwendigkeit, dieser Unterdrückung zu begegnen. Das Theater der Unterdrückten ist ein Theater der Befreiung. Es bietet keine fertigen Lösungswege an, sondern fordert auf, sich mit der Gesellschaft auseinander zu setzen.

Zunächst wurde von Boal ein »Theater für das Volk« (teatro popular) entwickelt, es wurden Stücke gespielt, die vom Leben der einfachen Leute handelten. Diese Art von Theater, von Boal auch »Propagandatheater« genannt, sollte bei den ZuschauerInnen ein politisches Bewusstsein für die gesellschaftlichen Zusammenhänge schaffen. Boals pädagogische, gesellschaftliche, kulturelle und politischen Bestandteile der Theaterarbeit gingen aber noch weiter: Er zielte auf die Umwandlung passiver ZuschauerInnen in Menschen, die aktiv in die Theaterhandlung eingreifen.

Das Theater der Unterdrückten ist immer ein Geben und Nehmen der SchauspielerInnen und der ZuschauerInnen, es wird immer gelehrt und gelernt. Das Publikum fühlt mit, denkt mit und schlägt Handlungsweisen vor, die einen Ausweg aus einer Situation der Unterdrückung bieten und probiert sie aus.

Das Theater der Unterdrückten gibt es in unterschiedlichen Variationen:

UNSICHTBARES THEATER

FORUM-THEATER

STATUEN-THEATER

MYTHOS-THEATER

FOTOROMAN-THEATER

ZEITUNGS-THEATER

UNSICHTBARES THEATER

Das »unsichtbare Theater« hat Boal aus der Theatertradition der nachrevolutionären Sowjetunion der 20er Jahre übernommen. Es werden Theaterszenen von SchauspielerInnen in der Öffentlichkeit, z. B. auf der Straße, im Bus, im Cafe und anderen öffentlichen Räumen gespielt, in der Unterdrückung stattfindet, ohne dass das Publikum weiß, dass es sich hier um ein Schauspiel handelt. Die Zuschauer sollen dazu gebracht werden, sich in die »Vorstellung« einzumischen und so aktiv an der Bearbeitung des Themas teilzunehmen. Die PassantInnen sollen in Gespräche verwickelt werden, die gespielten Szenen erregen Aufmerksamkeit, Empörung, Zustimmung, Auseinandersetzung, kurz: Sie sollen zum Nachdenken anregen.

Wir haben uns zum Beispiel in einem Zeltlager mit dem Thema Soziales Lernen beschäftigt. Unser unsichtbares Theater sah wie folgt aus: Einer der Teilnehmer hat sich beim Essen in der Schlange vorgedrängelt und gleich 5 Würstchen auf den Teller gehäuft, so dass einige andere leer ausgingen. Dies führte zu heißen Diskussionen unter den TeilnehmerInnen. Ein anderes Mal hat sich eine Teilnehmerin geweigert, die Toiletten mitzuputzen, sie sei so eine Drecksarbeit nicht gewohnt, das könnten schließlich die anderen machen. Auch hier folgten heiße Auseinandersetzungen – und nach der Aufklärung der Situation gute Gespräche über Gemeinschaft und was sie für die Einzelnen bedeutet.



Augusto Boal



DAS STATUENTHEATER

Durch das Statuentheater werden Körper-Haltungen der Unterdrückung verdeutlicht. Eine Gruppe thematisiert eine Situation, in der sich Menschen unterdrückt fühlen und stellt diese als Standbild dar.

Beispiel: Eine Gruppe thematisiert die organisatorische Struktur der eigenen Schule. Sie stellen fest, dass einige Menschen mehr »Macht« als andere haben. Für diese Situation denken sie sich ein Standbild (so etwas wie ein gestelltes Foto) aus: Ein Mensch sitzt auf einem Stuhl, andere, die vor dem Stuhl knien, haben Mappen in den Händen, die sie diesem Menschen zeigen, wieder Andere hocken auf dem Boden und ihnen wird der Mund zugehalten und die Letzten sitzen unbeteiligt auf dem Boden. Nun geht es darum, durch die Veränderung der Position einzelner Gruppenmitglieder die gezeigte Machtstruktur zu verändern, bis sich alle Gruppenmitglieder in einer tragbaren, angenehmen Haltung befinden. In diesem Beispiel könnte sich der Mensch auf dem Stuhl auch auf den Boden setzen und die Unbeteiligten können mit Hinwendung in ihre Richtung in das Geschehen integriert werden. Die gefundene Lösung wird nun gemeinsam diskutiert und die Machtstrukturen möglichst geändert.



DAS FORUMTHEATER

Das Forumtheater bedeutet, dass von den SchauspielerInnen auf der Bühne Szenen der Unterdrückung aus dem Alltagsleben gespielt werden. Der Konflikt spitzt sich im Verlauf der Handlung zu und endet damit, dass der oder die SchauspielerIn an seine/ihre Grenzen stößt und scheitert. An dieser Stelle wird das Stück unterbrochen und die ZuschauerInnen sind gefragt: Was würde ich in der dargestellten Situation tun? Wie können wir durch unsere Ideen und unser Handeln die Szenen verändern, um die SchauspielerInnen aus der misslichen Lage herauszuführen?

Im Anschluss wird die Szene erneut gespielt, das Ende ist jedoch offen für Veränderungen. JedeR ZuschauerIn kann während des Spiels »Stopp« rufen. Die Szene wird sofort eingefroren und der/die ZuschauerIn spielt die Szene zu Ende. Die Szene wird mit dem neuen Ende wieder gespielt und eine andere Person kann wiederum »Stopp« rufen und die Rolle weiterspielen, bis die Spielleitung die Szene beendet. Auf diese Weise können verschiedene Lösungen erprobt werden, um herauszufinden welche die Beste ist. Die verschiedenen Lösungen werden besprochen und auf ihre Anwendbarkeit in der Realität überprüft.

LITERATUR

Vgl. Augusto Boal: Theater der Unterdrückten. Frankfurt/M. 1979.

Ruping, Bernd (Hrsg.): Gebraucht das Theater. Die Vorschläge des Augusto Boals.

Erfahrungen/Varianten/Kritik – Remscheid 1991

Zeitschrift für befreiende Pädagogik – Nr. 10/1996
Anwendungen des Theater der Unterdrückten.

Hanna

LEBEN IN EINER ARBEITERFAMILIE

Hanna wurde kurz vor dem Beginn des ersten Weltkriegs 1914 in einem kleinen Dorf in Westfalen geboren. Sie war das drittjüngste von sieben Kindern. Weil ihr Vater in dem kleinen Dorf keine Arbeit gefunden hatte, zog die Familie in die nächste größere Stadt. Dort fand ihr Vater Arbeit als Facharbeiter in einer Maschinenfabrik. Ihre Mutter und die beiden ältesten Geschwister arbeiteten als ungelernte Hilfskräfte in einer Spinnerei. Das war eine Plackerei. Sie mussten höllisch aufpassen, damit sie rechtzeitig die Spulen, auf denen das gesponnene Garn aufgerollt wurde, wechselten. Sonst wurde die Garnspule zu groß und der Vorarbeiter schimpfte und gab einem weniger Lohn. Und das Geld, das Mutter und die Geschwister für ihre Arbeit jeden Freitag in der Lohntüte hatten, reichte kaum zum Essen. Ja, Mann müsste man sein, die verdienen für die gleiche Arbeit glatt das Doppelte. Das fand Hanna ungerecht.

Hannas Geschwister Klara und Wilhelm waren noch zu klein, um in der Spinnerei mitzuhelfen. Darum brachte Mutter die Beiden jeden Morgen zu Tante Line, die auf sie aufpasste. Das war nicht nur für Mutter praktisch, sondern auch für Tante Line. Wilhelm war schließlich schon fünf Jahre alt und half Tante Line bei ihrer Heimarbeit. Sie nähte Filzpantoffeln, die einmal in der Woche von den Fabrikarbeitern abgeholt wurden. In der ganzen Wohnung stapelten sich die Pantoffelteile. Wilhelm half Tante Line nicht gerne. Den ganzen Tag musste er neben der Nähmaschine stehen und Tante Line die Filzstücke für die Pantoffeln reichen und die fertigen Pantoffeln in die Kartons stapeln. Nachmittags, nach der Schule musste Hanna Tante Line helfen.

Obwohl Vater, Mutter und zwei der Kinder sechs Tage in der Woche arbeiten gingen, reichte das Geld gerade fürs Überleben. 1922 gab es nämlich noch kein Geld vom Staat, wenn die Familien arm waren. Und Kindergeld gab es auch noch nicht. Fleisch oder Aufschnitt gab es höchstens am Sonntag und dann war es auch nur ein kleines Fitzelchen für jeden. Normalerweise gab es Suppe. Rübensuppe oder Kartoffelsuppe, je nachdem, was Mutter nach ihrer Arbeit billig auf dem Markt kaufen konnte. Und morgens gab es Haferbrei. Am Monatsanfang, wenn noch etwas Geld da war, mischte Mutter hin und wieder einen Löffel Zucker in den Brei und zu Hannas Geburtstag hatte sie sogar etwas Milch gekauft, mit dem sie den Brei gekocht hat. Das war lecker!

Hanna und ihre älteren Geschwister durften alle die Volksschule besuchen, die kostete ja kein Schulgeld, nach der Schule ging es sofort zum Helfen zu Tante Line. Da blieb nicht viel Zeit zum Spielen, aber richtiges Spielzeug war ja sowieso viel zu teuer. Hin und wieder gab die Mutter Hanna ein paar Wollreste und ein Lumpenstück. Dann bastelte sie daraus kleine Wollpüppchen und schneiderte aus den Lumpen Kleidung für die Püppchen. Oder sie spielte mit den anderen Kindern auf dem Hof Himmel und Hölle. Das war ihr Lieblingsspiel.

Hanna und ihre Familie lebten in einer kleinen Wohnung im dritten Hinterhof einer Mietskaserne. Ihre Wohnung hat nur drei Zimmer: eine Küche, ein Wohnzimmer, in dem auch geschlafen wurde und ein weiteres Schlafzimmer. Die Familie hatte fünf Betten, also musste sich Hanna das Bett mit ihrer kleinen Schwester teilen, die zwar gerne herumzappelte und Hanna nicht einschlafen ließ, aber wenigstens war es im Winter zu zweit wärmer unter der Bettdecke. Ein Badezimmer hatten sie natürlich nicht. Die Familie wusch sich in der Küche. Gebadet wurde nur am Samstag – alle im gleichen Badewasser. Das Wasser musste in Töpfen auf dem Ofen warm gemacht und Topf für Topf in die Zinkbadewanne geschüttet werden. Zuerst stieg Vater in die Wanne, dann Mutter und nach ihr alle Kinder. Wenn Hanna in das Badewasser stieg, war das Wasser meistens schon ganz trüb und auch nicht mehr warm. In der Wohnung gab es keine Toilette. Das Plumpsklo stand im Hof; im Winter war es dort immer eisig kalt, im Sommer dagegen roch es schrecklich, obwohl sich alle Menschen im Haus viel Mühe gaben, damit das Klo sauber blieb.

Neue Sachen hat Hanna nie bekommen. Immer musste sie die Kleidung ihrer älteren Schwestern nachtragen. Und die Kleider waren an mindestens fünfzehn Stellen gestopft. Es war nicht genügend Geld da, um neue Kleidung zu kaufen. Schuhe wurden nur alle paar Jahre gekauft und nur im Winter getragen. Im Sommer liefen alle mit nackten Füßen durch die Gegend. Dann hielten die Schuhe nämlich länger. Die Jungen trugen kurze Hosen, im Sommer ohne Strümpfe, im Winter mit langen Strümpfen, die Mutter und die ältesten Töchter gestrickt hatten. Erst wenn sie in die Lehre gingen, gehörten sie zu den »Erwachsenen« und durften lange Hosen tragen. Abends saßen die Mädchen und ihre Mutter um die einzige Glühbirne im Zimmer zusammen und flickten die Kleidung der Familie. Nichts wurde weggeworfen, alle Sachen wurden wieder und wieder benutzt. Aber wenn sie abends gemeinsam um die Lampe saßen, erzählte der Vater Geschichten, die er von seiner Großmutter gehört hatte, als er so klein war wie wir Hanna. Und da machte es plötzlich gar nichts mehr aus, wenn der Magen knurrte und Hanna vor Müdigkeit fast die Augen zufielen.



Hunger im Frankenwald – 1930 Foto: Eugen Heilig (Arbeiterfotografie)

Hanna *Leben in einer Arbeiterfamilie*

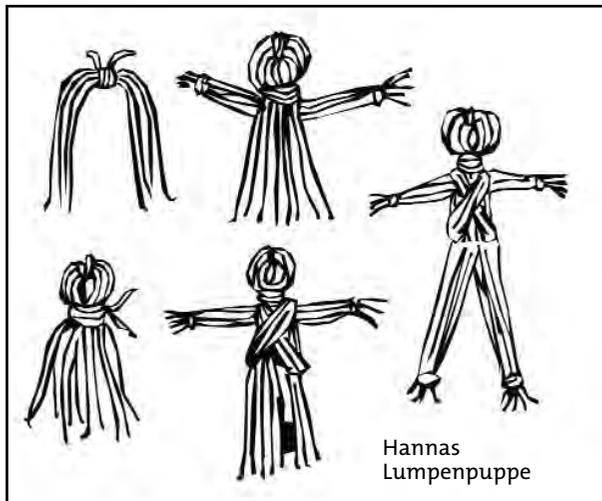
ALTER Ab 8 bis 12 Jahre

GRUPPENGROSSE 3 bis 10 TN | GRUPPENSTUNDE

ZEIT 1 Stunde

MATERIAL • Kopien der Geschichte

BESCHREIBUNG Lest die Geschichte auf Seite 24 zusammen mit eurer Gruppe. Danach könnt ihr mit den Gruppenkindern folgende Fragen durchgehen: • Welche Berufe hatten die Eltern? • Wie viele Menschen gehörten zur Familie? • Wie hat die Familie gelebt? • Welche Kleidung haben sie getragen? • Wie viel Freizeit hatten die Kinder? • Was haben die Kinder gespielt? • Wenn ihr wollt, könnt ihr auch eine Gegenüberstellung machen. Schreibt neben die Fragen zuerst Hannas Situation auf und daneben die Situation der Kinder von heute.



Hannas *Lumpenpuppe*

ALTER 8 bis 12 Jahre

GRUPPENGROSSE 3 bis 10 TN | GRUPPENSTUNDE

ZEIT 30 Minuten, 1 Stunde

MATERIAL • Woll-/Stoffreste • Schere • Nadeln • Garn

VORBEREITUNG Eine Anschauungspuppe basteln.

BESCHREIBUNG Hier findet ihr die Anleitung, wie ihr selber, genau wie Hanna, eine Lumpenpuppe basteln könnt: Ihr nehmt dicke Wolle (am besten hell) und schneidet ca. 15 Stücke von je 20 cm ab.

1: Nehmt die Wollfäden zusammen und bindet einen Wollfaden um die Mitte. **2:** Bindet den Kopf der Puppe mit einem weiteren Faden ab. **3:** Schneidet noch einmal ca. 10 Stücke Wolle ab. Die sollte aber nur 10 cm lang sein. Bindet je ein Stück Wolle um die Enden. Teilt die Fäden der Lumpenpuppe in zwei Hälften und schiebt die kurzen Wollstücke als Arme mittig dazwischen. **4:** Nehmt einen Wollfaden und bindet die Arme mehrfach überkreuz ab. Vergesst nicht, das Ende des Fadens an dem Püppchen zu verknoten. **5:** Nun müsst ihr nur noch die Beine formen, indem ihr die losen Fäden zweiteilt und die Füße abbindet. Fertig ist die Puppe. Wenn ihr sie richtig haltbar machen wollt, könnt ihr die ganze Puppe (bis auf den Kopf) ganz fest mit Wolle umwickeln. Nun könnt ihr aus den Stoffresten Kleidung für eure Lumpenpuppen schneidern und zusammen nähen. Probiert einfach aus, was euren Puppen am besten steht.



ARBEITERINNEN- AUFSTAND

ALTER 8 bis 12 Jahre – Mindestens 20 Kinder, 6 HelferInnen

EINSATZBEREICHE Wochenendseminare/Freizeiten

ZEIT 3 bis 4 Stunden

ORT Großer Raum oder Zelt

MATERIAL

- 1000 Blatt DIN A4 Papier – Auch Altpapier möglich
- Papiergeld • Klebestreifen • Filzstifte • Pappen
- Zylinder und Zigarre für den Fabrikbesitzer
- Hut für den Vorarbeiter
- Waren für den Kaufmannsladen

VORBEREITUNG Papiergeld malen und kopieren, Raum gestalten, Plakate mit den Preisen vorbereiten.

BESCHREIBUNG Ziel des Spiels ist es, Kindern die ungerechten Arbeitsbedingungen der ArbeiterInnen vor 120 Jahren zu verdeutlichen. Alle Kinder spielen ArbeiterInnen in einer Schiffsverwerft. In der Werft werden Segelboote (kleine Papierschiffchen) hergestellt. Die Anleitung zum Schiffsbau findet ihr am Ende des Textes. Die ArbeiterInnen sollen mit den Arbeitsbedingungen der ArbeiterInnen vor 120 Jahren vertraut gemacht werden (ungleiche Bezahlung für Männer, Frauen und Kinder, Lohnabzüge bei Krankheit, dem Fabrikbesitzer ausgeliefert sein, gesundheitsschädliche Arbeitsbedingungen, ...). Sie sollen die Erfahrung machen, dass sie alleine nichts ausrichten können, aber gemeinsam stark sind. Am Ende sollen die Kinder erfahren, dass sie die Arbeitsbedingungen gemeinsam verbessern können, wenn sie alle zusammen halten.

DIE ROLLEN

Der/die FabrikbesitzerIn: Er/sie sitzt auf einem erhöhten Stuhl.

Der/die VorarbeiterIn: Er/sie kontrolliert, ob alle fleißig arbeiten. Er/sie findet an Allem etwas zu meckern.

Der/die An- und VerkäuferIn: Er/sie steht hinter seiner/ihrer Verkaufstheke. Hier können die ArbeiterInnen ihre Arbeitsmaterialien kaufen und die fertigen Schiffe verkaufen.

Der/die KaufladenbesitzerIn: Bei ihm können die ArbeiterInnen einkaufen gehen. Im Laden sollte es Zwieback und Wasser zu einem erschwinglichen Preis und einige kleine »Leckerlies« zu horrenden Preisen geben.

Die ArbeiterInnen: Sie schufteten für den Boss und werden von allen Seiten drangsaliert. Die Hauptrollen sollten von HelferInnen gespielt werden und bei den ArbeiterInnen müssen auch HelferInnen dabei sein, die quasi als »GewerkschafterInnen« die Stimmung bei den Kindern anheizen.

SPIELABLAUF Jeder der MitspielerInnen bekommt einen Klebestreifen, auf dem Mann, Frau oder Kind steht; der Klebestreifen wird auf die Stirn geklebt. Der Klebestreifen bestimmt darüber, welche Rolle die ArbeiterInnen spielen. Die Kinder werden in 4er bis 6er Gruppen aufgeteilt, die alle an einem Tisch stehen und zusammen mit einer/m HelferIn, der/die auch eine/n ArbeiterIn spielt, Schiffe falten.

DER/DIE FABRIKBESITZERIN ERKLÄRT DIE REGELN

1: Ihr seid alle meine ArbeiterInnen und habt für mich zu arbeiten.

2: Wenn ihr den Befehlen der VorarbeiterInnen nicht gehorcht, verliert ihr eure Arbeit und ich setze euch an die Luft.

3: Ihr werdet nur für die Arbeit bezahlt, die ihr auch leistet. Einen Stundenlohn gibt es nicht, für jedes fertige Segelboot bekommt ihr euren Lohn.

4: Wenn die Boote qualitativ nicht gut sind, werde ich euch weniger Lohn auszahlen.

5: Das Material für die Boote könnt ihr bei mir kaufen.

6: Frauen haben weniger Muskeln und bekommen nur die Hälfte an Lohn. Kinder bekommen nur ein Viertel.

7: Als nette Geste bekommt jeder von euch einen gewissen Geldbetrag als Kredit, davon könnt ihr euch Material kaufen. Für den Kredit bekomme ich von jedem von euch Zinsen. Nach einer Stunde ist ein Segelboot als Zinsen fällig, nach zwei Stunden zwei Boote usw.

8: Dort drüben seht ihr einen Kaufmannsladen, in dem ihr euch Essen und Trinken kaufen könnt, an den Arbeitstischen darf aber nicht gegessen werden, da sonst die Boote schmutzig werden könnten. Der/die VorarbeiterIn zeigt euch nun, wie ihr die Boote zu falten habt. Und nun frohes Schaffen.

An die Arbeit! Der/die VorarbeiterIn erklärt allen ArbeiterInnen ihre Arbeit und zeigt, wie die Boote gefaltet werden. Auf jeden Tisch wird zusätzlich eine Kopie mit der Bastelanleitung gelegt. Danach dürfen sich alle ArbeiterInnen bei dem/der DirektorIn anstellen und ihren Kredit abholen. Mit dem Kredit stellen sich alle ArbeiterInnen bei dem/der VerkäuferIn an und kaufen Bootsmaterial (DIN A4 Blätter). Danach versuchen sie so schnell und so schön wie möglich Schiffe zu falten. Der/die VorarbeiterIn überwacht die Arbeit der ArbeiterInnen. An allem hat er/sie etwas auszusetzen: z. B. wenn geredet wird, wenn gelacht wird, wenn Menschen dastehen ohne zu arbeiten, ... Die fertigen Schiffe werden bei dem/der VerkäuferIn abgegeben. Für die fertigen Schiffe kann sofort neues Material gekauft werden. Die ArbeiterInnen müssen allerdings daran denken, dass sie ihre Schulden bei dem/der DirektorIn bezahlen müssen. Oft ist es so, dass die Kinder begeistert die Schiffe falten, es ist also die Aufgabe der HelferInnen, die auch ArbeiterInnen spielen, die Stimmung anzuheizen und auf die schlechten Arbeitsbedingungen hinzuweisen. In dieser Phase des Spiels kann auch einE ArbeiterIn (HelferIn) von dem/der VorarbeiterIn hinausgeschmissen werden, der/die kann dann betteln, dass seine/ihre Familie ohne seine/ihre Arbeit nicht überleben kann und dass er/sie unbedingt Medizin für sein/ihr Kind kaufen muss ... Trotzdem bleibt der/die VorarbeiterIn beim Rauswurf. Nach einer Stunde Arbeit sollten die ArbeiterhelferInnen auf einen Streik hinwirken. Die ArbeiterInnen demonstrieren vor der Fabrik und lassen keine ArbeiterInnen mehr in die Fabrik. Nach einer Weile kommt dann der/die FabrikbesitzerIn heraus und verhandelt mit den ArbeiterInnen.

Forderungen könnten sein:

- Mehr Lohn!
- Gleicher Lohn für alle!
- Kinder dürfen nicht mehr arbeiten.
- Das Arbeitsmaterial muss gestellt werden.
- Keinen Lohn für fertige Schiffe, sondern einen Stundenlohn.
- Kündigungsschutz!
- Kein Rauswurf, wenn einE ArbeiterIn krank wird.

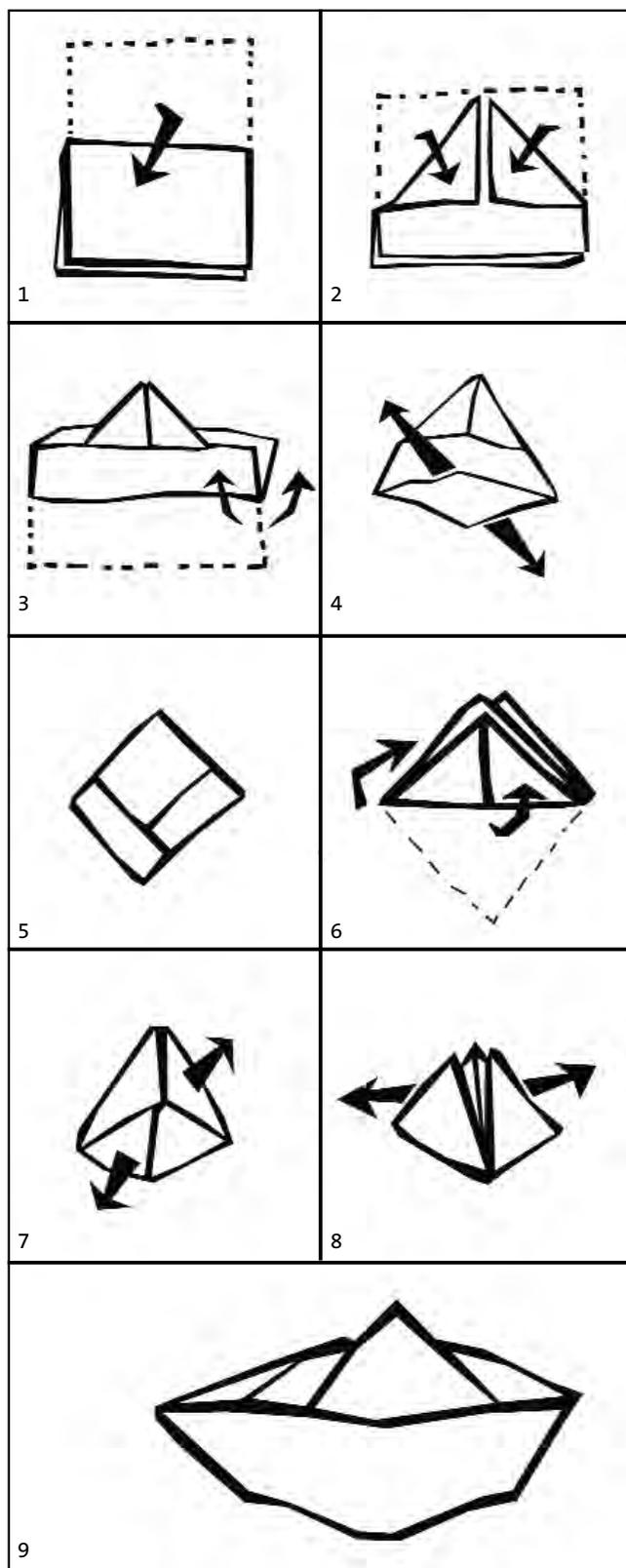
Der/die FabrikbesitzerIn stimmt nach langem hin und her den meisten Forderungen zu. Damit ist das Spiel beendet.

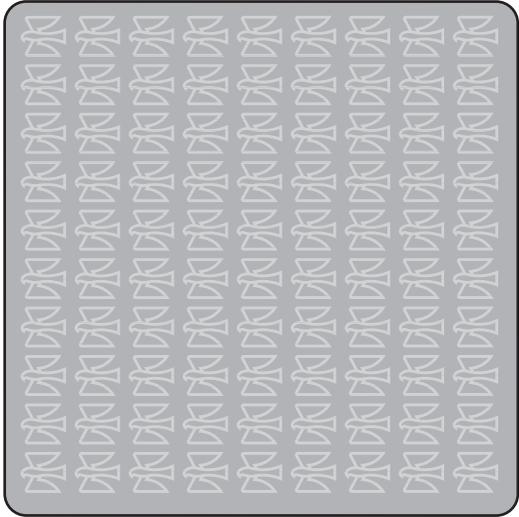
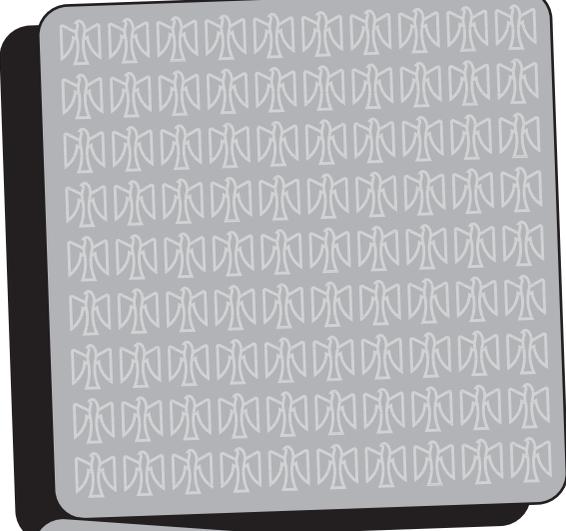
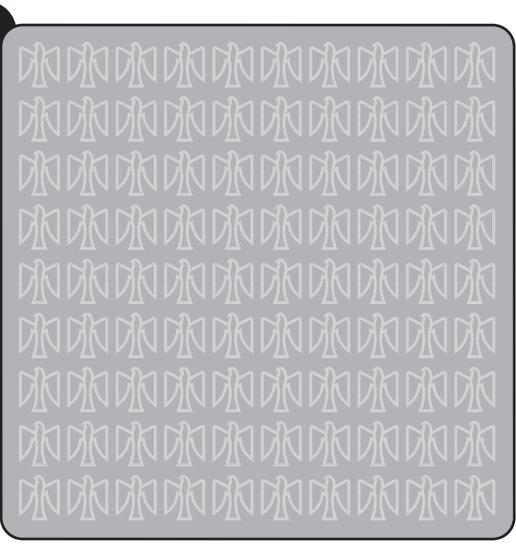
NACHBEREITUNG Bitte sagt den Kindern noch einmal deutlich, dass das Spiel nun zu Ende ist und sie wieder Klaus, Patrik und Anna und keine ArbeiterInnen mehr sind. Nach dem Spiel solltet ihr auch eine kleine Auswertung mit den Kindern machen.

Fragen könnten hierfür sein:

- Wie habt ihr euch als ArbeiterInnen gefühlt? • Wie haben DirektorIn/VorarbeiterIn/VerkäuferIn sich verhalten?
- Warum haben sie sich so verhalten? • Wie habt ihr euch gefühlt, als der Direktor nachgegeben hat? • Welche Dinge hättet ihr auch noch fordern können? • Wer vertritt heute die Rechte von ArbeiterInnen?

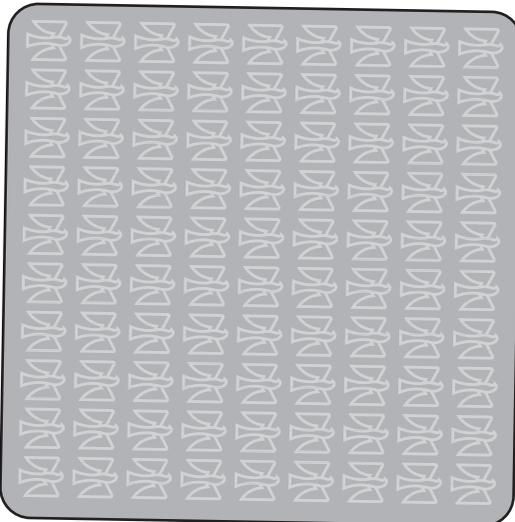
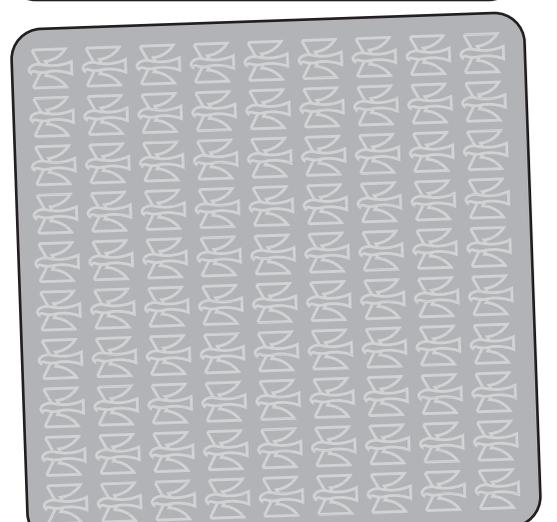
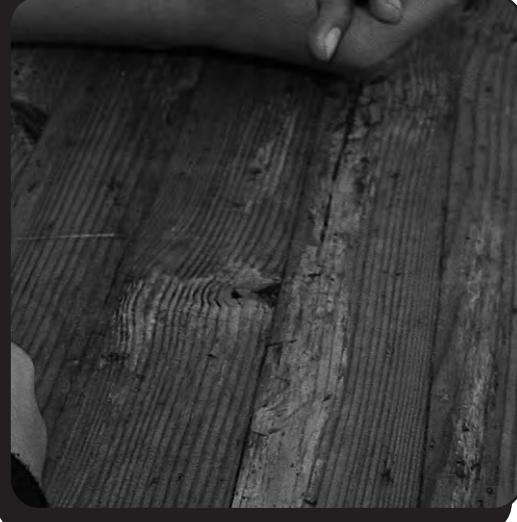
FALTANLEITUNG PAPIERSCHIFF!







KAPITEL II
*Falken-
Spiele*



100 JAHRE SOZIALISTISCHE JUGEND ABENTEUER- SPIELAKTION

ALTER Ab 14 Jahre

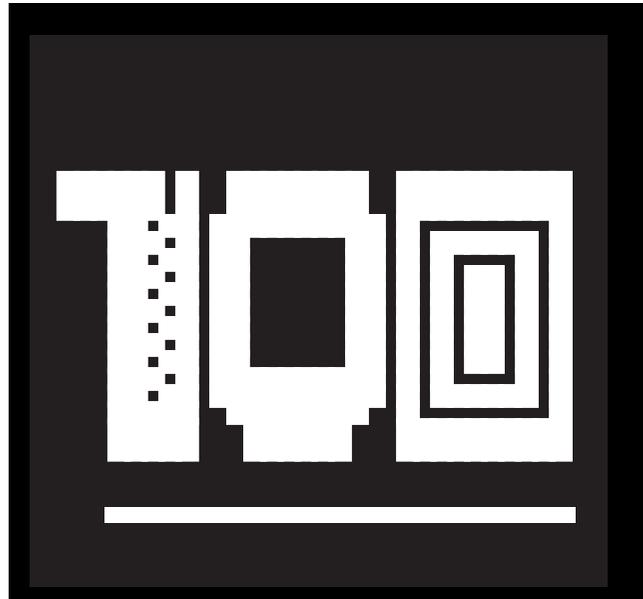
GRUPPENGROSSE 8 bis 12 TN

ZEIT Inklusive Erklärungen und Rahmengeschichte dauert das Abenteuerspiel ca. 6 bis 8 Stunden. Es kann also als ein Hauptbestandteil eines Wochenendseminars ebenso genutzt werden, wie bei einem eintägigen Gruppenausflug oder in einem Zeltlager.

ORT Euch sollte sowohl ein großer Raum als auch ein kleiner Ort und eine große Wiese und freies Gelände zur Verfügung stehen. Falls ihr keinen großen Raum habt, könnt ihr alle Spiele im Freien spielen. Nehmt euch einfach einen Bollerwagen, packt alle Materialien und einen Picknikkorb ein und zieht mit eurer Gruppe los. Ihr könnt das Spiel natürlich auch während einer gemeinsamen Fahrradtour durchführen. Egal, ob ihr euch fürs Laufen oder Fahren entscheidet, es ist wichtig, vorher die Orte gesehen zu haben, damit ihr wisst, welche Orte für welche Spiele geeignet sind.

MATERIAL • Ca. 100 DIN A6 Karteikarten • Blumenstrauß aus dem Supermarkt • 100 Blatt Papier • 15 Stifte • 1 Stückchen roten Stoff • 1 Tube Kleber • 3 Rollen Klebeband • 1 Lineal • 1 Schere • Augenbinden für alle • Viele verschiedene Seile, insgesamt ca. 30 m oder ein langes Kletterseil.

BESCHREIBUNG Die Spielgeschichte hat einen logischen Aufbau, das heißt nicht nur historisch gesehen, sondern auch vom Schwierigkeitsgrad der Aufgaben her. Natürlich können auch einzelne Aktionen und Spiele aus der Geschichte genutzt werden; bitte achtet aber auf jeden Fall auf die angegebenen Spielleitungsregeln. Grundsätzlich sollte bei Spielen aus der Erlebnis- und Abenteuerpädagogik nach den einzelnen Aktionen eine Auswertungsrunde stattfinden; ihr findet dazu bei den Spielbeschreibungen einige Leitfragen, die zu den einzelnen Aktionen gestellt werden können. Die Überleitungen zwischen den einzelnen Spielen sind jeweils positiv formuliert, d. h., es wird davon ausgegangen, dass die Gruppe alle Aufgaben lösen kann. Sollten Gruppen es nicht schaffen, einzelne



Aufgaben zu lösen, ist das kein Weltuntergang. Ihr habt dann als Spielleitung mehrere Handlungsmöglichkeiten. Ihr könnt versuchen, die Gruppe zu motivieren, es noch einmal zu versuchen. Oder vielleicht macht es mehr Sinn, mit der Gruppe darüber zu reden, warum die Lösung der Aufgabe nicht geklappt hat? Ihr könnt durch kleine Veränderungen in den Regeln die Spiele leichter oder schwerer machen. Falls also Gruppen eine Aufgabe nicht lösen, müsst ihr euch als Spielleitung auch einen anderen Übergang für die Spielgeschichte überlegen! Grundsätzlich sollte einige Erfahrung im Anleiten von Gruppen bestehen, bevor ihr euch alleine an die Durchführung einer so komplexen Spielgeschichte heranwagt.

EINFÜHRUNG

Liebe Genossinnen und Genossen, herzlich willkommen bei unserer Zeitreise durch die Geschichte der Arbeiterjugendbewegung. Während dieser Reise werdet ihr in ganz verschiedene Rollen schlüpfen, verschiedenste Herausforderungen annehmen müssen und hoffentlich aus der Geschichte lernen: **»Nicht Brot und Quark, Solidarität macht stark!«** In diesem Sinne beginnen wir mit unserer Zeitreise und starten Anfang des letzten Jahrhunderts in Berlin. Die Arbeits- und Lebensbedingungen der nicht-besitzenden Klasse waren erbärmlich. Jugendliche wie ihr gingen nicht zur Schule, sondern schufteten bereits seit ihrem achten Lebensjahr in Fabriken und in Handwerksbetrieben. Es gab keinen Jugendschutz, keine Interessensvertretung. Lehrlinge waren sozusagen »Leib-eigene« ihrer Meister. Der Selbstmord eines Lehrlings in Berlin nach schweren Misshandlungen durch seinen Meister im Oktober 1904, ist sozusagen der Tropfen, der das Fass zum Überlaufen bringt: In Berlin und danach reichsweit werden Vereine der Lehrlinge und jugendlichen Arbeiter gegründet. Diese selbstorganisierten Vereine sind Vorläufer der heutigen Falken. Man traf sich, um gemeinsame Forderungen für eine bessere Zukunft durchzusetzen. In der ersten Aktion könnt ihr nun versuchen, ob ihr die frühen Forderungen der Arbeiterjugend nachvollziehen könnt.



ZEIT 20 bis 30 Minuten

ORT Drinnen oder draußen

MATERIAL

- Karteikarten, auf denen Buchstaben längerer Worte abgebildet sind – ein Buchstabe pro Karte.

VORBEREITUNG Buchstaben-Sets im Raum/Feld verteilen.

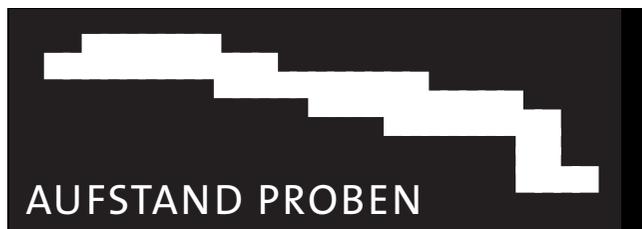
BESCHREIBUNG Die Gruppe teilt sich in 3 bis 5 gleichgroße Untergruppen auf. In den verschiedenen Ecken des Raumes oder des Geländes finden sie einen Stapel gut gemischter Karteikarten mit Buchstaben drauf. Richtig sortiert ergeben die Karten ein großes Wort. Die Gruppen haben 3 bis 5 Minuten Zeit, um aus ihren Buchstaben ein möglichst langes Wort zu bilden. Für jeden benutzten Buchstaben gibt es einen Punkt, dazu 5 Zusatzpunkte, wenn alle Buchstaben verbaut werden konnten. Dann wechseln die Gruppen die Stationen, bis alle Gruppen sich an allen Wörtern versucht haben.

VORSCHLÄGE FÜR GROSSE WORTE

Solidarität; Selbstorganisation; Gerechtigkeit; Interessensvertretung; Zusammenhalt.

BITTE BEACHTEN Bei diesem Spiel geht es vorrangig um die Art der Zusammenarbeit. Die Punkte, die verteilt werden, spielen eigentlich keine Rolle. Durch dieses Bewertungssystem entsteht jedoch sehr schnell eine Konkurrenzsituation. Nach dem Spiel deshalb eine kurze Gesprächsrunde führen über: Art der Zusammenarbeit, Konkurrenz zwischen den Gruppen.

Sehr schön! Nach dieser Übung habt ihr vielleicht einen kleinen Einblick erhalten, wie schwierig es war, sich auf gemeinsame Ziele zu einigen. Aber allen Widrigkeiten, wie Verboten und Auflösungen zum Trotz, setzt sich die Arbeiterjugendbewegung in Deutschland durch. Nach dem I. Weltkrieg kommen zu den Forderungen nach besseren Arbeitsbedingungen andere Themen hinzu: Klassenzugehörigkeit vor Nationalität; gegen Krieg, für Frieden. Die 20er Jahre waren bewegte Jahre und für Viele stand die proletarische Revolution vor der Tür. Es ging darum, den Aufstand zu proben.



ZEIT 10 bis 20 Minuten

ORT Drinnen oder draußen

BESCHREIBUNG Zwei Menschen etwa gleicher Größe sitzen sich auf dem Boden gegenüber. Die Knie sind leicht angewinkelt, die Füße berühren sich und beide fassen sich fest an den Händen. Aufgabe der beiden sich so gegenüberstehenden SpielerInnen ist es nun, sich gegenseitig hochzuziehen und zum gleichen Zeitpunkt vom Boden aufzustehen. Ist es dem SpielerInnenpaar erfolgreich gelungen, suchen sie sich ein anderes erfolgreiches Paar und sie versuchen es auf die gleiche Art und Weise, aber nun zu viert. Nach jedem gelungenen Durchgang sollten weitere Personen dazu kommen. Schafft am Ende die gesamte Gruppe den »Aufstand«?

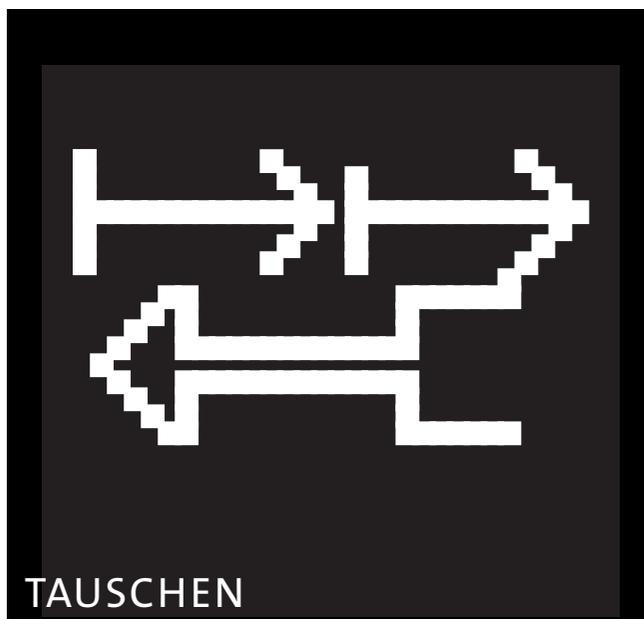
BITTE BEACHTEN Nicht alle SpielerInnen haben die gleiche Fitness. Wie ist der Umgang in der Gruppe mit den Unsportlichen? Bitte als Spielleitung drauf achten!

AUSWERTUNGSFRAGEN

- Wart ihr mit eurer Lösung zufrieden?
- Welches Verhalten hat die Lösungsfindung erleichtert?
- Gibt es Parallelen zu einem »richtigen« Aufstand?

Ihr habt also gemerkt, das es gar nicht so einfach ist, einen Massenaufstand durchzuführen. Naja, auch in der Geschichte kam es ja zu keinem erfolgreichen Massenaufstand der ArbeiterInnenbewegung. Es kam aber zu einer immer größeren Konfrontation mit der Hitlerjugend. Wusstet ihr, dass unser Gruß **Freundschaft**, eingeführt beim Jugendtag in Wien 1929, schon 1931 wieder geändert wurde? Aus Freundschaft wurde **Freiheit**, weil niemand einem Hitlerjungen, der mit »Heil Hitler« grüßte, Freundschaft entgegen wollte. Wie viele andere Organisationen der ArbeiterInnenbewegung wurden auch die Kinderfreunde und die Sozialistische Arbeiterjugend 1933 verboten und zerschlagen. Viele Menschen wurden während der Zeit des Faschismus gefoltert und ermordet. Es war eine durch und durch undemokratische und unmenschliche Zeit. Daher gibt es für diese Zeit keine Aktion, die auf spielerische Art diese Epoche nachempfindet.

Nach der Befreiung vom Faschismus gründeten sich Falken in einigen Teilen Westdeutschlands schon Mitte 1945 wieder. Wie in den 20er Jahren gibt es eine Trennung zwischen Kinder- und Jugendarbeit. Aus den ehemaligen Kinderfreunden und der SAJ wird die Sozialistische Jugend Deutschlands. Nach dem Krieg herrscht überall Mangel; trotzdem gibt es engagierte GenossInnen, die den Wiederaufbau beginnen und Gruppenfahrten organisieren. Doch wie an Verpflegung gelangen?



ZEIT 60 bis 120 Minuten

ORT In einer Ortschaft

MATERIAL

- Blumenstrauß aus dem Supermarkt (Rosen oder Tulpen).

VORBEREITUNG Blumenstrauß kaufen

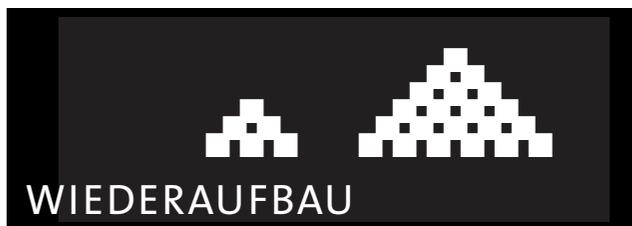
BESCHREIBUNG Die Gruppe bekommt die Aufgabe, Lebensmittel für ein gemeinsames Abendessen zusammen zu tauschen. Als Startkapital bekommt die Gruppe einen Blumenstrauß. Nun soll dieses Startkapital solange getauscht werden, bis die Gruppe genügend Lebensmittel für eine gemeinsame Mahlzeit zusammen hat. Wie sie diese Aufgabe lösen will, bleibt der Gruppe überlassen; ob als Gesamtgruppe oder in Kleingruppen. Es gibt jedoch feste Regeln: Kein Geld mitnehmen – nichts kaufen! Nichts klauen!

BITTE BEACHTEN Achtet bitte darauf, dass die Regeln eingehalten werden! Das Abendessen sollte wirklich nur aus den zusammengetauschten Lebensmitteln bestehen!

AUSWERTUNGSFRAGEN

- Seid ihr mit der Lösung der Aufgabe zufrieden?
- Welches Verhalten war nützlich, um diese Aufgabe zu lösen?

So ähnlich werden wohl die Genossinnen und Genossen nach dem Krieg ihre Verpflegung zusammen geschnorrt haben. In den 50er Jahren positionierten sich die Falken gegen die Wiederbewaffnung Deutschlands. Sie taten dies jedoch nicht aus pazifistischen Gründen, sondern weil diese Wiederbewaffnung die Trennung Deutschlands manifestieren sollte. Die SJD – Die Falken waren lange für die Wiedervereinigung Deutschlands; dies war jedoch nur ohne die Wiederbewaffnung möglich. Während also die Teilung oder Wiedervereinigung Deutschlands auch die Weltpolitik beschäftigte, gingen die Menschen in Ost und West daran, Deutschland wieder aufzubauen.



ZEIT 60 bis 90 Minuten

ORT Ein großer Raum

MATERIAL Für jede Gruppe gleiche Anzahl:

- 10 Blatt Papier + 1 Stift
- 1 Stück Stoff + Fahne
- 1 Kleber oder 1 Rolle Klebeband
- 1 Lineal
- 1 Schere

BESCHREIBUNG Die Gruppe wird in drei bis vier Kleingruppen aufgeteilt. Jedes Team erhält den Auftrag, innerhalb von längstens 60 Minuten mit den vorgegebenen Materialien und Hilfsmitteln den höchsten freistehenden Turm zu bauen. Jede Gruppe erfindet ein eigenes Logo und einen Namen.

UNTERSCHIEDLICHE BEDINGUNGEN DER TEAMS

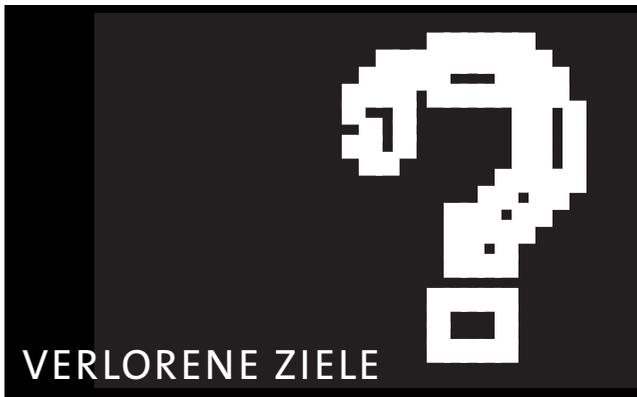
- Team A darf nicht mit Personen aus anderen Teams reden.
- Team B darf mit allen reden.
- Team C darf während des Turmbaus gar nicht reden.
- Team D darf nicht mit Team B reden.

BITTE BEACHTEN Als Spielleitung auf die Einhaltung der Spielregeln achten! Dieses Spiel kann viel Stress innerhalb der Gruppe verursachen! Das Ende muss gut ausgewertet werden. Nach diesem Spiel auf jeden Fall die Kleingruppen neu zusammensetzen! Gut ist, wenn nach diesem Spiel eine kurze Pause erfolgt! **Variante:** Die Gruppen können auch unterschiedlich ausgestattet werden: • Team A erhält alle Materialien • Team B erhält keine Schere und kein Lineal • Team C erhält keinen Kleber • Team D erhält nur Papier und Stifte

AUSWERTUNGSFRAGEN

- Haben die Teams untereinander kooperiert oder konkurriert?
- Warum fällt es leichter zu konkurrieren, als zu kooperieren?
- Wie haben sich die unterschiedlichen Regeln auf eure Zusammenarbeit innerhalb der Teams ausgewirkt?

Das der Wiederaufbau in beiden Teilen Deutschlands in Neid und Konkurrenz abließ, habt ihr ja nun selber nachempfinden können. Der Aufbau eines sozialistischen Staates brauchte auch sozialistische Persönlichkeiten; aber woher sollten die so kurz nach dem Faschismus kommen? Im Westen waren die 60er Jahre geprägt von Revolutionen. Die Revolte machten die StudentInnen, die gegen Nazis in Politik und Lehre rebellierten. Die Revolution, die uns ereilte, war keine sozialistische, sondern die sog. »sexuelle«. Alte Regeln wurden über Bord geworfen und neue erhielten Gültigkeit. Im Zuge der sexuellen Revolution erhielt auch die bei den Falken gemeinsame Erziehung von Mädchen und Jungen eine andere Bedeutung. »Sex-Skandal im Zeltlager: Mädchen und Jungen schlafen gemeinsam in Zelten!« titelte die Bildzeitung und die Falken gerieten in die Schlagzeilen, wegen angeblicher Sexorgien! Die StudentInnenunruhen in Europa prägten auch die Falken. Es wurde über sozialistischen Inhalte und den Weg dorthin gestritten.



ZEIT 45 bis 60 Minuten

ORT Große freie Fläche mit eindeutigen Grenzen.

MATERIAL

- Pro MitspielerIn ein Blatt oder ein Karteikarte
- Stifte • Augenbinden
- Seile oder Klebeband, um das Spielfeld zu begrenzen.

VORBEREITUNG Spielfeld eingrenzen

BESCHREIBUNG JedeR TeilnehmerIn wird aufgefordert, ein für sie/ihn persönlich wichtiges Ziel auf einem Blatt Papier oder einer Karteikarte zu notieren. Anschließend soll jedeR ihr/sein Ziel im Spielfeld ablegen (eventuell mit einem Stein beschweren oder mit einem Stock fixieren). Die Ziele sollen so im Feld verteilt werden, dass die gesamte Fläche gut ausgenutzt wird. Zum Spielfeldrand sollten je 1,50 m Abstand eingehalten werden. Der Abstand der Zettel untereinander sollte größer sein. Wenn alle fertig sind, wird die Gruppe am Spielfeldrand zusammen gerufen und die eigentliche Aufgabe erklärt.

1. PHASE PLANUNG Die Gruppe erhält nun die Aufgabe, die verlorenen Ziele wieder einzusammeln und ins Plenum einzubringen (Mitte der Spielfläche). Die Schwierigkeit: Alle haben die Augen verbunden. Die Gruppe hat allerdings die Gelegenheit, sich vor Beginn der Suchaktion abzusprechen und einen Plan zu machen. Das Spielfeld darf während der Planung betreten werden, aber die »Ziele« (Zettel) dürfen nicht mehr bewegt werden und es dürfen keine Markierungen im Spielfeld angebracht werden. Die Gruppe weiß vorher nicht, an welcher Stelle die Augen verbunden werden.

2. PHASE SUCHE Sobald die Gruppe die Planung für abgeschlossen erklärt, werden alle an einem Punkt am Rande des Spielfeldes versammelt. Hier bekommen nun alle die Augen verbunden. Die Gruppe entscheidet selbst, wann sie die Aufgabe für gelöst hält, bzw. wann sie die Suche abbricht. Die Aktion ist beendet, wenn die/der erste SpielerIn die Augenbinde abnimmt.

BITTE BEACHTEN Dieses Spiel kann Aggressionen hervorrufen! Als Spielleitung solltest du das ganze Geschehen von außen gut beobachten. Außerdem musst du die Grenzen des Spielfeldes absichern, das heißt darauf achten, dass sich niemand blind in ernste Gefahr begibt.

AUSWERTUNGSFRAGEN

- Wie zufrieden seid ihr mit eurer Lösung?
- Wurde sich an getroffene Absprachen gehalten?
- Wenn nein, woran lag das?

Falls die Gruppe an dieser Aufgabe gescheitert ist, fragt nach, ob sie einen neuen Versuch starten will. Allerdings sollte sie dann Konsequenzen aus der Auswertung der ersten Runde ziehen und diese in den erneuten Versuch einfließen lassen.

Ihr habt nun also am eigenen Leib erfahren, wie schwierig es ist, sich mit vielen Menschen auf ein gemeinsames Vorgehen zur Erreichung von Zielen zu einigen. Aber nur, wenn wir Dinge ausprobieren, auch wenn wir daran scheitern, können wir für die Zukunft lernen! So erging es auch unserem Verband in diesen Jahren.

Nach den wilden, bewegten 60ern kamen die 70er Jahre. Als Folge der StudentInnenbewegung bildeten sich viele neue linke Gruppen, auch im Jugendbereich. Die Falken waren nicht mehr »die« linke Jugendorganisation, es gab zu dieser Zeit jede Menge Konkurrenz um's »links sein«. So gab es in den 70er Jahren eine starke Strömung, sich auf Traditionen des Verbandes zu besinnen; gleichzeitig wurde jedoch auch mit Traditionen gebrochen. Kurzum, es war eine Zeit des Suchens.

Zur Besinnung auf Tradition gehörte, sich als »Arbeiterkinder und Arbeiterjugendverband« zu positionieren. Das passte in die Zeit der ersten sozialdemokratisch geführten Bundesregierung unter Willy Brandt, die sich u. a. dem Thema Chancengleichheit in der Bildung verpflichtet fühlte. Es war die Zeit, in der sich Gymnasien und Universitäten für Arbeiterkinder öffnen mussten. Möglichst hohe Schulabschlüsse für möglichst viele Menschen. Es entstanden die ersten Gesamtschulen. Hier sollte anderes Lernen möglich werden. Vorherrschend blieb jedoch das dreigliedrige Schulsystem, das für viele Arbeiterkinder zum Hindernis wurde.

100 Jahre
Sozialistische
Jugend
Logo 2004





ZEIT 30 bis 60 Minuten

ORT Draußen zwischen zwei Bäumen mit ca. 3 m Abstand – Oder innen, dann anstatt der Bäume Säulen glatter Untergrund, d. h. keine dicken Wurzeln etc.

MATERIAL

- Viele verschiedene Seile, insgesamt ca. 30 m
- Oder ein langes Kletterseil • Eventuell ein Klebeband

VORBEREITUNG Das oder die Seile so zwischen den Bäumen spannen, dass ein Netz entsteht. Die Öffnungen des Netzes sollten nicht zu klein sein, weil die SpielerInnen durch die Öffnungen passen müssen. Es müssen mindestens so viele Öffnungen wie MitspielerInnen eingebaut werden.

BESCHREIBUNG Die Gruppe wird zum vorbereiteten Netz geleitet. Hier erhält sie ihre Aufgabe: Alle MitspielerInnen wollen einen Schulabschluss erreichen, indem sie auf die andere Seite des Netzes gelangen.

REGELN Jede Öffnung darf nur von einer Person benutzt werden. Diese Öffnung kann mit Klebeband verklebt werden. Es sind keine Hilfsmittel erlaubt, also nicht an den Bäumen abstützen. Hilfe und Unterstützung sind ausdrücklich erwünscht! Berührt eine Person das Netz, müssen alle diejenigen, die zum Zeitpunkt der Berührung Körperkontakt zu ihr hatten, auf die Ausgangsseite zurück. Die von diesen SpielerInnen benutzten Durchgänge bleiben trotzdem gesperrt. Sie können allerdings »entsperrt« werden, indem die SpielerInnen durch diese auf die Ausgangsseite zurückkehren. Die Aufgabe ist gelöst, wenn alle auf der anderen Seite angekommen sind, ohne das Netz berührt zu haben.

BITTE BEACHTEN Vorsicht, bei diesem Spiel ist Körperkontakt unvermeidbar! Die meisten Gruppen lösen die Aufgabe indem 2 bis 3 »starke« Männer alle anderen auf die andere Seite »werfen« und anschließend sich selber durchquälen. In der Anleitung kann die Spielleitung diesen eher chauvinistischen Lösungsweg aufzeigen und die Gruppe auffordern, ob sie nicht eine kooperative Lösungsmöglichkeit versuchen möchte. Auf jeden Fall sollte der Gruppe die Entscheidung überlassen werden, ob eine Berührung stattgefunden hat.

AUSWERTUNGSFRAGEN

- Wie zufrieden seid ihr mit eurer Lösung?
- Waren alle aus der Gruppe an der Lösung beteiligt?
- Wurde wirklich nicht berührt oder habt ihr »geschummelt«?
- Welches Gefühl war es, sich helfen zu lassen?

Chancengleichheit heißt also eigentlich, nicht alle sind gleich, sondern jedeR muss die Unterstützung erhalten, die sie oder er benötigt. Voraussetzung ist allerdings auch, angebotene Unterstützung anzunehmen.

Um Gleichheit ging es auch in den 80er Jahren. Jedoch nicht um Chancengleichheit, sondern um die Gleichheit von Wichtigkeiten. Die 80er waren geprägt von großen sozialen Bewegungen: Anti-Atomkraft-Bewegung, Frauenbewegung, Friedensbewegung, Ökologiebewegung. An allen diesen Bewegungen hatten auch die Falken ihren Anteil; aber keine Bewegung hatte so nachhaltige Auswirkungen auf unseren Verband wie die Ökologiebewegung. Sie führte zu harten, nicht immer fairen Auseinandersetzungen innerhalb des Verbandes. Im Nachhinein betrachtet kommt es euch vielleicht vor, wie der Streit um das Ei des Verbandes.



100 Jahre Sozialistische Jugend – Pfingst-Camp | Berlin 2004



ZEIT 30 bis 45 Minuten

ORT Innen oder außen – in der Nähe muss ein Stück Wald vorhanden sein.

MATERIAL • 4 rohe Hühnereier
• 50 Knickstrohhalme • 3 m Kreppklebeband

BESCHREIBUNG Die Gruppe wird in 4 Kleingruppen aufgeteilt. Jede Gruppe erhält ein rohes Ei und zwei der Gruppen erhalten je 25 Strohhalme und 1,5 m Klebeband. Folgende Aufgabe ist zu lösen: Das Wesen des Verbandes (Ei) soll mit diesen Hilfsmitteln so verpackt werden, dass es einen Sturz aus ca. 2 m Höhe überlebt. Erlaubt sind keine anderen Materialien. (Diese beiden Gruppen stehen für die Anhänger der Technik innerhalb des Verbandes. Diese Gruppierung hielt an der Technisierung der Lebenswelt fest, weil sie als Garant für Arbeitsplätze galt. Außerdem erleichterte die Technisierung das Leben der ArbeiterInnenklasse.) Die anderen Gruppen haben ebenfalls die Aufgabe das Ei zu schützen. Sie dürfen dafür jedoch ausschließlich Öko-Material benutzen. Natürlich dürfen sie kein »lebendes« Material abreißen, sondern nur abgestorbenes. (Diese beiden Gruppen stehen für Anhänger der Ökologiebewegung, denen es wichtig war, dass der Umgang mit den natürlichen Ressourcen Bestandteil der klassenbewussten Auseinandersetzungen sein sollte.) Alle Gruppen haben 20 Minuten Zeit, ihre Eier zu verpacken. Beim anschließenden Test, soll jede Gruppe ihr Sicherheitssystem erläutern. Die Gesamtgruppe kann ein Votum über die Zuverlässigkeit der zu testenden Systeme geben.

BITTE BEACHTEN Das Ganze nicht allzu ernst nehmen! Heute erscheint uns die Diskussion um Ökologie contra Ökonomie innerhalb unseres Verbandes vielleicht unverständlich; die Diskussionen zeigen jedoch, dass auch der Verband lernfähig ist. Es gab in den 80ern nicht nur die o. g. Bewegungen. In Ostdeutschland gab es jede Menge Bewegung. Dies führte dazu, dass die Mauer, die Deutschland über 40 Jahre getrennt hatte, fiel. Mit der Mauer fiel jedoch noch vieles andere: Für manche das Feindbild Nr. 1, für andere der Traum von einer sozialistischen Gesellschaft. Mauerfall und Wiedervereinigung blieben nicht ohne Konsequenzen. Erfreulich war, dass nun in den neuen Ländern Falkengliederungen gegründet wurden. Der »Zusammenbruch« des Ostblocks führte jedoch die gesamte Linke Europas in eine tiefe Krise. Davon blieben auch die Falken als sozialistischer Kinder- und Jugendverband nicht verschont. So bezeichnen wir die 90er auch als die Jahre der Neuorientierung. Nicht alle GenossInnen haben den Weg ins nächste Jahrtausend gefunden. Wird es euch gelingen?



ZEIT 45 bis 90 Minuten

ORT Draußen, in möglichst abwechslungsreicher Umgebung, nicht auf einer einfachen Wiese!

MATERIAL • Augenbinden für alle

BESCHREIBUNG Auf einem kleinen Spaziergang, weg vom Ausgangspunkt, erzählt die Spielleitung die Spielgeschichte von der Suche nach Orientierung. Dabei kann sie auf Besonderheiten im Gelände hinweisen, wie hervorstehende Wurzeln oder verschiedene Arten des Bodens. Die Entfernung vom Ausgangspunkt sollte zwischen 150 und 600 m liegen, aber keine gerade Linie bilden! An dieser Stelle angekommen gibt die Spielleitung die Aufgabe bekannt: Die Gruppe ist bei ihrer Zeitreise an ein schwarzes Loch gekommen. Hier herrscht absolute Finsternis! Alle legen die Augenbinden an! Blind muss die Gruppe zurück an den Ausgangspunkt, um den Übergang ins 21ste Jahrhundert zu schaffen. Die Aufgabe ist gelöst, wenn alle den Ausgangspunkt erreicht haben; die Aufgabe ist beendet, wenn die/der erste SpielerIn die Augenbinde abnimmt!

BITTE BEACHTEN Als Spielleitung auf die Sicherheit der Teilnehmenden achten! Nicht in den Spielverlauf eingreifen. Beim Scheitern der Gruppe eventuell versuchen, durch eine einfachere Strecke das Erfolgserlebnis zu verschaffen!

AUSWERTUNGSFRAGEN

- Wie habt ihr euch blind geeinigt?
- Waren alle mit der gefundenen Lösung einverstanden?
- Hat es verschiedene Arten des »Führens« gegeben?

SCHLUSSWORTE

Liebe Genossinnen und Genossen, ich bedanke mich bei euch für eure Teilnahme an der Zeitreise durch die Geschichte der Arbeiterjugendbewegung! Ich hoffe ich konnte euch einige interessante Einblicke in unsere Geschichte gewähren.

LITERATUR

- Kooperative Abenteuerspiele 1 | Kallmeyer Verlag Seelze; 1995
- Abenteuer leiten | Ökoptopia Verlag Münster; 2000



EIN SPIEL ZUR GESCHICHTE DER ARBEITERINNEN-BEWEGUNG

ALTER Ab 15 Jahre

GRUPPENGROSSE SPIELEABEND | GRUPPENSTUNDE

Ab 3 TN (EinzelspielerInnen), maximal 5 Gruppen á 5 TN

ZEIT 30 Minuten

ORT Gruppenraum oder Zeltlager

MATERIAL • Spielkarten

VORBEREITUNG Karten kopieren

BESCHREIBUNG Auf der Vorderseite der Karten stehen Ereignisse aus der Geschichte der Arbeiterbewegung und der Falken. Auf der Rückseite der Karten findet ihr die dazu gehörenden Jahreszahlen.

SPIELBLAUF Von dem Stapel mit den Ereigniskarten zieht jeder SpielerIn 4 Karten und legt sie mit dem Ereignis nach oben offen vor sich hin. Es darf auf keinen Fall die Rückseite angesehen werden. Der Stapel mit den restlichen Karten wird mit den Ereignissen nach oben an den Rand gelegt, die oberste Karte des Stapels wird als Startkarte in die Mitte gelegt. Der/die erste SpielerIn nimmt eine seiner/ihrer Karten (egal welche) und legt sie oberhalb der ersten Karte an, wenn er/sie meint, dass sein/ihr Ereignis vor dem Ereignis der ersten Karte stattgefunden hat. Wenn das Ereignis später gewesen ist, legt er/sie unterhalb der Karte an. Nun kommt der/die nächste SpielerIn an die Reihe. Er/sie kann eigene Karten nehmen und sie oberhalb bzw. unterhalb der anderen Karten anlegen, wenn er/sie meint dass sein/ihr Ereignis früher bzw. später stattgefunden hat. Wenn das Ereignis zwischen den bereits auf dem Tisch liegenden Karten stattgefunden hat, darf man seine Karte zwischen beide Ereignisse legen. Wenn jemand der Meinung ist, dass in dem bestehenden Zeitstrahl ein Fehler ist, kann er alle im Zeitstrahl befindlichen Karten umdrehen. Wenn ein Fehler im Zeitstrahl zu finden ist, muss der/die VorgängerIn 2 Karten ziehen, wenn aber im Zeitstrahl kein Fehler ist, muss er/sie selber zwei Karten ziehen. Gewonnen hat, wer keine Karten mehr vor sich liegen hat.

VARIANTEN Bei Spieleabenden mit Kleingruppen kann man auch einige Karten aussuchen und mehrfach kopieren. Die Kleingruppen haben dann die Aufgabe, alle Ereignisse in die richtige Reihenfolge zu sortieren. Gewonnen hat die Gruppe, welche die meisten Karten in die richtige Reihenfolge gelegt hat.

HINWEIS Die Anno Dazumal Karten aus dem ersten Mitmachbuch findet ihr im Extranet der Falken:
<http://intern.wir-falken.de/>

Karten-Rückseite mit dem Ereignis

Michael Rust landet mit einem Flugzeug auf dem Roten Platz.

1987

Karten-Vorderseite mit der Jahreszahl

1929

1894

1953

1959

1974

1951

1987

1973

1958

1956

1929

1940

1989

1919

1934

1924

Die Puppenfigur *Sandmännchen* wird zum ersten Mal in der DDR ausgestrahlt.

Chemnitz wird zu Ehren des 135. Geburtstages von Karl Marx in Karl-Marx-Stadt umbenannt.

Sozialistische Jugend Österreichs, die SJÖ, gründet sich.

Das größte sozialistische Jugendtreffen findet mit über 50 000 TeilnehmerInnen in Wien statt.

Die DDR wird in die UNO aufgenommen.

Michael Rust landet mit einem Flugzeug auf dem Roten Platz in Moskau.

Die West-FDJ (Freie Deutsche Jugend) wird verboten.

Das Gesetz über den legalen Schwangerschaftsabbruch tritt in der DDR in Kraft.

Leo Trotzky wird von Geheimagenten Stalins in Mexiko ermordet.

Die Sowjetunion führt die 5-Jahrespläne zur besseren Koordination der Wirtschaft ein.

Das Bundesverfassungsgericht verbietet die KPD (Kommunistische Partei Deutschlands).

Franz Josef Strauß fordert die atomare Bewaffnung der Bundeswehr in der Bundesrepublik Deutschland

St. Petersburg wird in Leningrad umbenannt.

Der *lange Marsch* in China beginnt.

Die KOMINTERN (Kommunistische Internationale) gründet sich.

Erich Honecker sagt: *Den Sozialismus in seinem Lauf hält weder Ochs noch Esel auf.*

1917

1844

**71
V.u.Z.**

1820

1502

1795

1907

1927

1999

1832

1871

1789

1983

1968

1514

2008

Friedrich Engels wird in Barmen geboren.

Der bedeutendste Sklavenaufstand, der Spartakusaufstand wird niedergeschlagen.

Der *Weberaufstand* beginnt.

Die SPD spaltet sich, da die Parteilinke die Kriegskredite nicht bewilligen will.

Die Comicfigur Mieke Meier erblickt das Licht der Welt .

Das Lied der ArbeiterInnenjugendbewegung *Dem Morgenrot entgegen* wird geschrieben.

Der Marquis de Sade entwirft mit der Gemeinschaft der Südseeinsel Tamoe eine sozialistische Gesellschaftsutopie.

Joß Fritz führt die Bundschuhbewegung bei den BäuerInnenaufständen zum ersten Mal an.

Die französische Revolution beginnt.

Das Lied *Die Internationale* wird komponiert.

30 000 Menschen versammeln sich zur bedeutensten liberal-demokratischen Kundgebung, dem Hambacher Fest.

Die SJD – Die Falken wählen zum ersten Mal einen Genossen aus den neuen Bundesländern zu ihrem Vorsitzenden.

Der kubanische Staatschef Fidel Castro gibt seine Ämter an seinen Bruder Raúl Castro ab.

Der älteste heute noch bestehende soziale Wohnungsbau wird in Augsburg gegründet.

Der pazifistische Bürgerrechtler Martin Luther King wird in Memphis, USA ermordet.

Die Grünen ziehen zum ersten Mal in den Bundestag ein.

DAS FALKEN-TABU

ALTER Ab 12 Jahre

GRUPPENSTUNDE | SEMINAR | FREIZEIT

GRUPPENGROSSE Für 8 bis 20 TN – Nicht alle Fragen sind gleich schwer, die Spielleitung sollte sich bei jüngeren Gruppen die Begriffe vor dem Spiel durchlesen und eventuell Karten aussortieren.

ZEIT 1 bis 2 Stunden

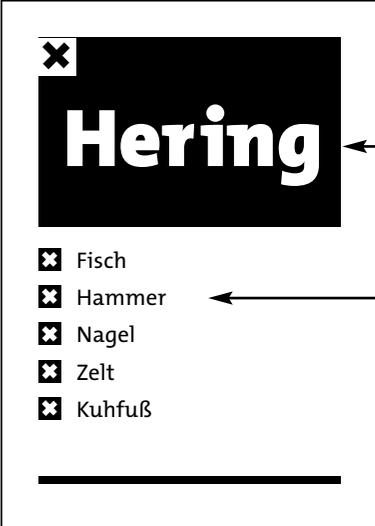
ORT Beliebig

MATERIAL

- Tabukarten • Plakat • Stifte um die Ergebnisse festzuhalten
- Sanduhr oder Armbanduhr mit Sekundenzeiger

VORBEREITUNG Karten auf Pappe kopieren eventuell vergrößern und ausschneiden.

BESCHREIBUNG Die Großgruppe wird in zwei Hälften geteilt und beide Hälften setzen sich in verschiedene Seiten des Raums. Die Gruppen spielen gegeneinander. Eine Person aus der 1. Gruppe geht nach vorn zur Spielleitung. Sie bekommt eine Karte gezeigt, auf der 6 Begriffe stehen. Der erste Begriff, der fett gedruckt ist, soll von den anderen Mitgliedern der 1. Gruppe erraten werden. Dazu beschreibt die Person den Begriff, ohne ihn oder Bestandteile des zu suchenden Begriffs zu nennen.

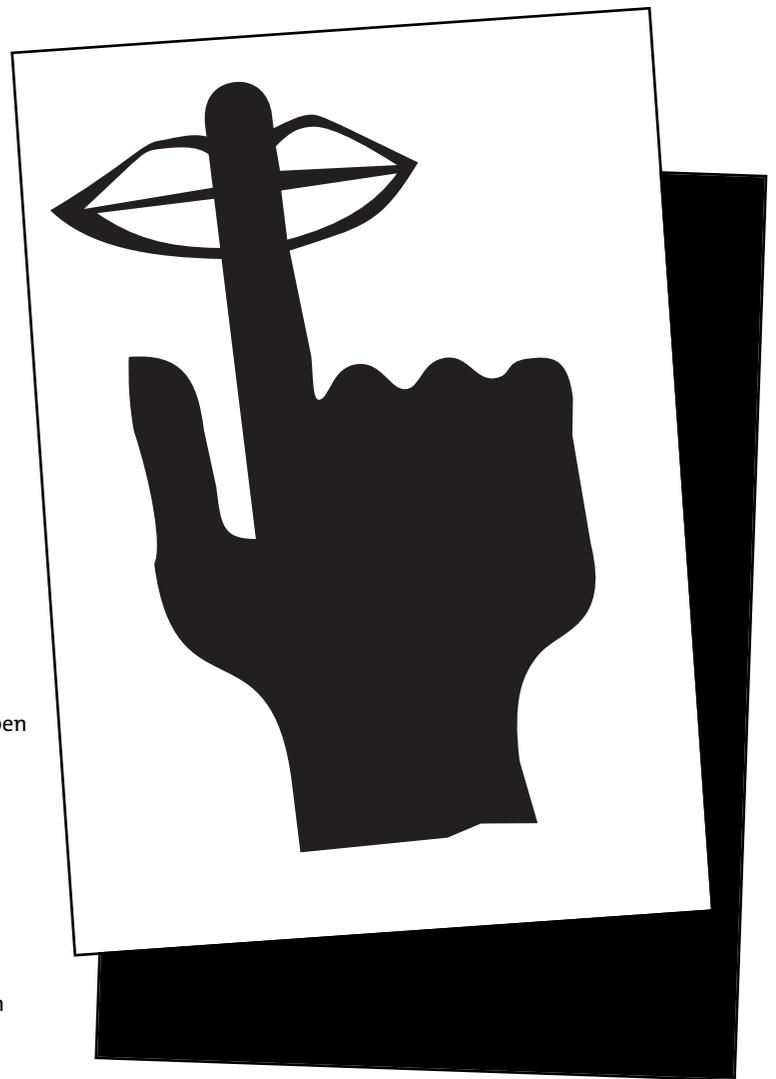


x
Hering

- x** Fisch
- x** Hammer
- x** Nagel
- x** Zelt
- x** Kuhfuß

Diesen Begriff sollt ihr erklären.

Dabei dürft ihr diese Begriffe nicht verwenden.



BEISPIEL Bei der Erklärung des Begriffs Sanduhr darf man nicht sagen: Da ist Sand drin. Auf den Karten sind 5 weitere Begriffe vermerkt. Auch diese Begriffe oder Bestandteile der Begriffe dürfen nicht genannt werden.

BEISPIEL Bleiben wir beim Begriff Sanduhr, bei diesem Begriff dürfen z.B. folgende Begriffe nicht genannt werden: • Zeit • Zukunft • Vergangenheit messen • Geschichte. Sobald der Begriff selbst oder einer der weiteren Begriffe von der erklärenden Person genannt wurde, gilt der Spielpunkt als verloren. Auch wenn die Gruppe nach 2 Minuten den Begriff nicht erraten konnte, hat die Gruppe verloren. Wenn der Begriff richtig erraten wurde, bekommt die Gruppe einen Punkt. Danach schickt die zweite Gruppe eine Person zum Begriffe beschreiben. JedeR SpielerIn jeder Gruppe sollte nacheinander an die Reihe kommen. Das Spiel ist beendet, wenn entweder alle Karten erraten wurden oder die Zeit, die ihr für das Spiel festgelegt habt, abgelaufen ist. Sieger ist die Gruppe, die die meisten Punkte sammeln konnte.

BITTE BEACHTEN Bei diesem Spiel sollten mindestens zwei Personen in der Spielleitung sein, damit sie darauf achten kann, ob einer der nicht erlaubten Tabu-Begriffe genannt wurde. Falls ihr das Spiel mit Jüngeren spielt, könnt ihr es dadurch leichter machen, indem ihr je zwei Tabubegriffe eurer Wahl mit einem Edding schwarz übermalt.

Lagerfeuer

- ✘ brennen
 - ✘ Holz
 - ✘ heiß
 - ✘ singen
 - ✘ abends
-

Fahne

- ✘ Stoff
 - ✘ Wind
 - ✘ Flagge
 - ✘ Banner
 - ✘ Falke
-

Freundschaft

- ✘ Gruß der Falken
 - ✘ Gegenteil von Hass
 - ✘ Zeitung
 - ✘ F-Ring
-

Hering

- ✘ Fisch
 - ✘ Hammer
 - ✘ Nagel
 - ✘ Zelt
 - ✘ Kuhfuß
-

Lagerkamm

- ✘ Müll
 - ✘ Aufräumen
 - ✘ Zeltlager
 - ✘ Kette
 - ✘ Müllbeutel
-

Ché

- ✘ Cuba
 - ✘ Revolutionär
 - ✘ Argentinien
 - ✘ Minister
 - ✘ Jesus Christus mit der Knarre
-

Rosa Luxemburg

- ✘ Polen
 - ✘ November-Revolution
 - ✘ Spartakus
 - ✘ Landwehrkanal
 - ✘ Karl Liebknecht
-

AJ

- ✘ Zeitschrift
 - ✘ Jugendliche
 - ✘ SJ-Ring
 - ✘ Arbeiterjugend
 - ✘ Andere Jugend
-

SG 500 Zelt

- ✘ Essenszelt
 - ✘ groß
 - ✘ Programm
 - ✘ Vollversammlung
-

SJ-Ring

- ✘ Jugendliche
 - ✘ Kinder
 - ✘ AJ
 - ✘ ab 15
 - ✘ diskutieren
-

F-Ring

- ✘ Spielring
 - ✘ Kinder
 - ✘ Jugendliche
 - ✘ Freundschaft
 - ✘ spielen
-

Gruppe

- ✘ Mehrere Menschen
 - ✘ gehören zusammen
 - ✘ Gruppenstunde
 - ✘ Treffen
 - ✘ Zelt
-

Bergfest

- ✘ Halbzeit
 - ✘ Party
 - ✘ Mitte
 - ✘ Disco
 - ✘ Zeltlager
-

Sozialismus

- ✘ Marx
 - ✘ Revolution
 - ✘ Falken
 - ✘ DDR
 - ✘ Utopie
-

Solidarität

- ✘ gemeinsam
 - ✘ Grundsatz
 - ✘ nicht alleine
 - ✘ Freundschaft
 - ✘ Internationale
-

Lagerkoller

- ✘ durchdrehen
 - ✘ HelferInnen
 - ✘ Zeltlager
 - ✘ Stress
 - ✘ schreien
-

✘ Neigungs- gruppe

- ✘ basteln
 - ✘ Gipsmasken
 - ✘ nachmittags
 - ✘ werken
 - ✘ HelferInnen
-

✘ Fahnenmast

- ✘ hoch
 - ✘ groß
 - ✘ Zeltplatz
 - ✘ Falkenfahne
 - ✘ hissen
-

✘ Thermophore

- ✘ Essen
 - ✘ warmhalten
 - ✘ Suppenkelle
 - ✘ Küche
 - ✘ Essensdienst
-

✘ Kaltgetränk

- ✘ Cola/Blubberwasser
 - ✘ flüssig
 - ✘ ekelig
 - ✘ Durst
 - ✘ nicht warm
-

✘ Suppenkelle

- ✘ Essen
 - ✘ flüssig
 - ✘ Hunger
 - ✘ Metall
 - ✘ Suppe
-

✘ Fäustel

- ✘ Hammer
 - ✘ Hering
 - ✘ Zelt
 - ✘ Vorkommando
 - ✘ Nagel
-

✘ Gitarre

- ✘ Musik
 - ✘ Lagerfeuer
 - ✘ Lieder
 - ✘ Klampfe
 - ✘ Saiten
-

✘ Gruppenstunde jede Woche

- ✘ TeamerIn/HelferIn
 - ✘ Treffen
 - ✘ spielen
 - ✘ Thema
-

✘ Bundes- vorsitzendeR

- ✘ Namen von Vorsitzenden
 - ✘ wichtig wichtig
 - ✘ Falken
 - ✘ Bundesvorstand
 - ✘ Wahlen
-

✘ Außenlager

- ✘ Zelt
 - ✘ Lagerfeuer
 - ✘ Gruppe
 - ✘ wandern
 - ✘ übernachten
-

✘ Zelt

- ✘ 404/405 SG ...
 - ✘ Zeltlager
 - ✘ schlafen
 - ✘ Vorkommando
-

✘ Duschparty

- ✘ Musik
 - ✘ viele Menschen
 - ✘ nachts
 - ✘ Seife
 - ✘ Wasser
-

✘ Sozialdienst

- ✘ Klos
 - ✘ LSD
 - ✘ putzen
 - ✘ Küchendienst
 - ✘ Essensausgabe
 - ✘ keine Strafe
-

✘ Materialzelt

- ✘ Hammer
 - ✘ Chaos
 - ✘ Kisten
 - ✘ Regale
 - ✘ Zelte
-

✘ 1. Mai

- ✘ Monat
 - ✘ Arbeiter
 - ✘ Feiertag
 - ✘ Gewerkschaften
 - ✘ Demo
-

✘ Spielfest

- ✘ Hüpfburg
 - ✘ Kinder
 - ✘ Infostand
 - ✘ Rollenrutsche
 - ✘ schminken
-

✘
Jugendring

- ✘ Jugendverbände
 - ✘ Stadt
 - ✘ Jugendhilfeausschuss
 - ✘ DGB
 - ✘ Kirchen
-

✘
Blauhemd

- ✘ Falken
 - ✘ Arbeiter
 - ✘ rotes Tuch
 - ✘ FDJ
 - ✘ Uniform
-

✘
Seekamp

- ✘ 1927 Zeltlager
 - ✘ Mieke Meyer
 - ✘ Kinderrepublik
 - ✘ Löwenstein
 - ✘ Film
-

✘
IFM

- ✘ international
 - ✘ Reinwarzhofen
 - ✘ Sprachbarrieren
 - ✘ Kinder
 - ✘ Brüssel
-

✘
Karl Liebknecht

- ✘ Rosa Luxemburg
 - ✘ Spartakus
 - ✘ Kriegsgegner
 - ✘ November-Revolution
 - ✘ Republik ausgerufen
-

✘
Willy Brandt

- ✘ SPD
 - ✘ Nobelpreis
 - ✘ Kanzler
 - ✘ Kniefall
 - ✘ SAJ
-

✘
SBZ

- ✘ Chile
 - ✘ Bildungsstätte
 - ✘ Oer Erkenschwick
 - ✘ SAH
 - ✘ Winterschule
-

✘
KLH

- ✘ Kurt Löwenstein
 - ✘ Bildungsstätte
 - ✘ Ostern
 - ✘ Werftpfuhl
 - ✘ Rosa und Karl
-

✘
Seminar

- ✘ Veranstaltung
 - ✘ Wochenende
 - ✘ Teamer
 - ✘ Teilnehmerliste
 - ✘ Bildungsstätte
-

✘
Utopie

- ✘ Marx
 - ✘ danach streben
 - ✘ wir
 - ✘ Zukunft
 - ✘ Sozialismus
 - ✘ Ché
-

✘
Winterschule

- ✘ Jahreswechsel
 - ✘ Seminar
 - ✘ Silvester
 - ✘ nach Weihnachten
 - ✘ Bildungsstätte
-

✘
Rosa + Karl

- ✘ Januar
 - ✘ KLH
 - ✘ Berlin
 - ✘ Friedhof
 - ✘ Demo
-

✘
Vorkommando

- ✘ Zelt
 - ✘ aufbauen
 - ✘ arbeiten
 - ✘ LKW
 - ✘ ohne Teilis
-

✘
**Bundes-
konferenz**

- ✘ Grußworte
 - ✘ Wahlen
 - ✘ Delegierte
 - ✘ Anträge
 - ✘ Gremium
-

✘
**Salvador
Allende**

- ✘ Chile
 - ✘ ermordet
 - ✘ Revolution
 - ✘ SBZ
 - ✘ Pinochet
-

✘
Bundesausschuss

- ✘ Bundeskonferenz
 - ✘ Anträge
 - ✘ zwei Mal im Jahr
 - ✘ Frühling
 - ✘ Herbst
-



Liederbuch

- ✘ Gitarre
 - ✘ singen
 - ✘ Noten
 - ✘ Texte
 - ✘ grünes Buch
-



Bus

- ✘ Zeltlager
 - ✘ fahren
 - ✘ Sommer
 - ✘ Video
 - ✘ Kofferraum
-



Pfingstcamp

- ✘ Frühsommer
 - ✘ Feiertag
 - ✘ zelten
 - ✘ Jubiläum
 - ✘ Workshops
-



Kinderfreunde

- ✘ Österreich
 - ✘ Löwenstein
 - ✘ 20er Jahre
 - ✘ Seekamp
 - ✘ Sozialistische Erziehung
-



Küche

- ✘ schnippeln
 - ✘ essen
 - ✘ Zeltlager
 - ✘ kochen
 - ✘ Thermophore
-



Altfalken

- ✘ Zeltlagerplatz
 - ✘ singen
 - ✘ SAJ
 - ✘ früher
 - ✘ Kinderfreunde
-



Falken

- ✘ Verband
 - ✘ Mitglied
 - ✘ SJD
 - ✘ Fahne
 - ✘ rot
-



Vorstand

- ✘ Sitzung
 - ✘ Gremium
 - ✘ BeisitzerIn
 - ✘ Reden
 - ✘ planen
-



Sitzung

- ✘ Reden
 - ✘ lange
 - ✘ beschließen
 - ✘ abends
 - ✘ Vorsitzender
-



Großspiele

- ✘ Zeltlager
 - ✘ viele Leute
 - ✘ Spaß
 - ✘ Kreis
 - ✘ gemeinsam
-



Demo

- ✘ Fahne
 - ✘ Krieg
 - ✘ Rechte
 - ✘ viele Menschen
 - ✘ laufen
-



Ringtreffen

- ✘ SBZ
 - ✘ November
 - ✘ F-Ring
 - ✘ SJ-Ring
 - ✘ RingleiterInnentragung
-



HelperIn

- ✘ Gruppe
 - ✘ Zeltlager
 - ✘ Ring
 - ✘ vorbereiten
-



GenossIn

- ✘ ArbeiterInnenbewegung
 - ✘ Mitglied
 - ✘ Anrede
 - ✘ KollegIn
 - ✘ SPD
-



Föhr

- ✘ Bundeskinderlager
 - ✘ Nordsee
 - ✘ Insel
 - ✘ Zeltlager
 - ✘ Wind
-



Reinwarzhofen

- ✘ IFM-Camp
 - ✘ Bayern
 - ✘ Wald
 - ✘ Zeltlager
 - ✘ Franken
-

Das Quiz

QUER DRUCH OST & WEST MARX UND CO FALKEN SIND ...

ALTER Je nach Kartenset RF- oder SJ-Ring

GRUPPENGROSSE 4 bis 25 TN in Kleingruppen

FREIZEITEN | GRUPPENSTUNDE

ZEIT 1 Stunde

ORT Ein Raum oder ein Zelt

MATERIAL • Großkopierte Karten – Oder auf Kopierfolie gedruckte Karten und einen Overheadprojektor

• So viele Trillerpfeifen wie Gruppen

BESCHREIBUNG Das folgende Quiz lässt sich vielfältig einsetzen. Zum spielen können die Fragen entweder auf Kopierfolie gezogen und nacheinander auf den Overheadprojektor gelegt, oder als Plakate hingehängt werden.

REGELN Mehrere Gruppen treten gegeneinander an, jede Gruppe ist nacheinander mit der Beantwortung einer Frage dran. Wenn die Antwort richtig ist, bekommt die Gruppe 100 Punkte. Wenn die Gruppe falsch geraten hat, dürfen die Gruppen, die antworten möchten, pfeifen. Die ersten Pfeifer dürfen die Frage beantworten, bekommen aber bei einer richtigen Antwort nur noch 50 Punkte gutgeschrieben und bei einer falsch beantworteten Frage 50 Minuspunkte. Dies ist nur eine Möglichkeit zum Spielen, denkt euch doch einfach noch andere Varianten aus.

BEMERKUNG Die Quiz-Fragen sind in 3 verschiedene Themenblöcke unterteilt:

Quer druch Ost & West: Karten Nr. 1 bis 24 | SJ-Bereich

Marx und Co: Karten Nr. 25 bis 40 | SJ-Bereich

Falken sind ...: Karten Nr. 41 bis 56 | RF-Bereich

• Die Lösung der Fragen findet ihr auf Seite 128.

Wenn ihr noch mehr Fragen braucht, denkt euch ruhig noch welche aus, weitere Karten findet ihr unter:

• www.wer-wird-revolutionaer.de

• Wer wird Revolutionär –

Das erste Buch für rote Socken | Eichbornverlag

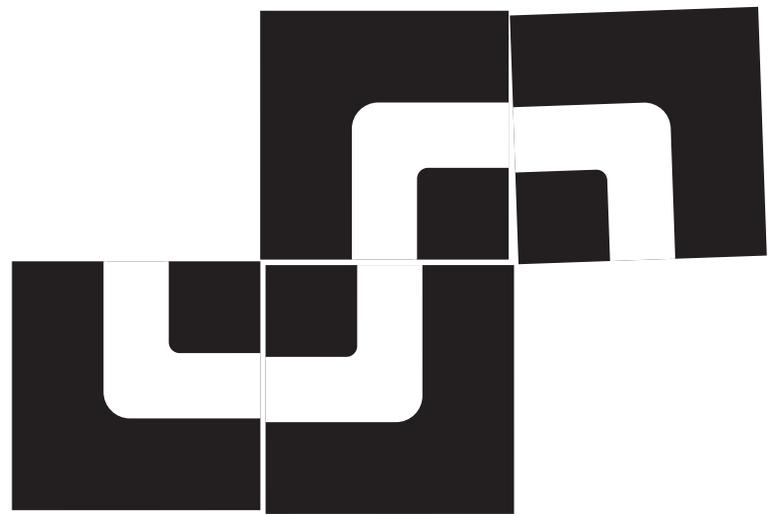
<p>Was dürfen die Falken laut einem Gerichtsbeschluss in den 70er Jahren des 20. Jahrhunderts nicht tragen?</p> <p>A Das rote Tuch. B Schulterklappen an den Blauhemden. C Das Falkenabzeichen, da die Firma »Falken« ein Copyright auf das Symbol beantragte. D Die schwarze Binde um den Arm, mit der an die Opfer des Nationalsozialismus erinnert wird.</p> <p style="text-align: right;">1</p>	<p>Welcher deutsche Schriftsteller sagte: »Friede den Hütten, Krieg den Palästen!«</p> <p>A Heinrich Heine B Günther Grass C Georg Büchner D Heinrich Böll</p> <p style="text-align: right;">2</p>
<p>Das »Manifest der kommunistischen Partei« 1848 beginnt mit den Worten: »Ein Gespenst geht um in Europa – das Gespenst ...</p> <p>A Des Kapitalismus B Des Kommunismus C Des Nationalismus D Der Sozialdemokratie</p> <p style="text-align: right;">3</p>	<p>Was wurde in der DDR mit dem Ausdruck »Leninschweiß« bezeichnet?</p> <p>A Eine rote Brauselimonade. B Eine Verdienstauszeichnung für ArbeiterInnen. C Ein Spitzname für die Arbeit der Baubrigaden, dort dienten die Wehrdienstverweigerer. D Die SiegerInnenauszeichnung bei Sportfestspielen</p> <p style="text-align: right;">4</p>
<p>Von 1960 bis 1989 strahlte die DDR eine Sendung aus, in der Ausschnitte aus dem Fernsehen der BRD gezeigt wurden, um die BRD als Klassenfeind zu entlarven. Wie hieß sie?</p> <p>A Imperialistische Impressionen B Der schwarze Kanal C BRD und Lüge D Wahrheiten über den Westen</p> <p style="text-align: right;">5</p>	<p>Der Dichter Bertolt Brecht sagte über seine Heimatstadt: Das beste an Augsburg ...</p> <p>A ist die Augsburger Puppenkiste. B ist der Zug nach München. C sind die Schupfnudeln. D sind die sozialen Errungenschaften der Handelsfamilie Fugger.</p> <p style="text-align: right;">6</p>
<p>Welcher Präsident der USA ließ seinen Wahlkampfgegner bespitzeln und musste zurücktreten, als der Skandal bekannt wurde (Watergate-Affäre)?</p> <p>A Richard Nixon B Jimmy Carter C Ronald Reagan D George Bush I</p> <p style="text-align: right;">7</p>	<p>Was bedeutete für die Wirtschaft der DDR die wichtige Abkürzung: VEB</p> <p>A Verlag Einheit Berlins B Vereinigung einheitlicher Bauern C Verband Erdölverarbeitender Betriebe D Volkseigener Betrieb</p> <p style="text-align: right;">8</p>

<p>Warum war die Oktoberrevolution Russlands im November?</p> <p>A Weil in Russland die Uhren anders gehen. B Weil die Nachrichten mit Verspätung angekommen sind. C Weil das Schlachtschiff, von dem aus die Revolution ausging, »Roter Oktober« hieß. D Weil Lenin es wollte.</p> <p style="text-align: right;">9</p>	<p>In welcher Stadt wurde Karl Marx geboren?</p> <p>A Chemnitz B Leipzig C Trier D Karl-Marx-Stadt</p> <p style="text-align: right;">10</p>	<p>Die »Prawda« war die zentrale Zeitung in der Sowjetunion, ihr Name bedeutet übersetzt:</p> <p>A Sozialismus B Freiheit C Frieden D Wahrheit</p> <p style="text-align: right;">11</p>	<p>Wer wurde am 9. Dezember 1989 neuer und letzter Vorsitzender der SED?</p> <p>A Erich Honnecker B Egon Krenz C Gregor Gysi D Walter Ulbricht</p> <p style="text-align: right;">12</p>
<p>Welcher Gründungsstaat des Warschauer Paktes schied 1969 aus dem Pakt aus?</p> <p>A Lettland B Mazedonien C Jugoslawien D Albanien</p> <p style="text-align: right;">13</p>	<p>Wie hieß die militärische Gruppe, die Hitler zur Unterstützung der Faschisten in den spanischen Bürgerkrieg schickte?</p> <p>A Die braunen Garden B Die Legion Condor C Die Internationale Sturmstaffel D Die schwarzen Sheriffs</p> <p style="text-align: right;">14</p>	<p>Was gab Günther Schabowski am 9. Nov. 1989 im DDR Fernsehen bekannt?</p> <p>A Das Ende der DDR B Die Reisefreiheit C Die Eckpunkte des neuen 4-Jahres Plans D Die neu gewählten Vorsitzenden der SED</p> <p style="text-align: right;">15</p>	<p>So einfach ist laut Lenin der Kommunismus: »Sowjetmacht ...</p> <p>A und die Kontrolle der Opposition.« B und die Enteignung der Kapitalisten.« C und Brot und Spiele.« D und Elektrifizierung.«</p> <p style="text-align: right;">16</p>
<p>Was ist Utopia?</p> <p>A Die Beschreibung einer Idealwelt. B Ein Sonnensystem. C Das Land, das vor einigen tausend Jahren im Meer versunken ist D Die Bezeichnung eines ausgeflippten Idealisten.</p> <p style="text-align: right;">17</p>	<p>Bevor Nina Hagen 1976 die DDR verließ, war sie schon eine bekannt Sängerin. Wie hieß ihre populärste Nummer?</p> <p>A TV-Glotzer B Andrea Doria C Du hast den Farbfilm vergessen D Ein bisschen Frieden</p> <p style="text-align: right;">18</p>	<p>Das Parteilied der Labourparty Großbritanniens heißt »The peoples flag« und wird zur Melodie von ... gesungen:</p> <p>A Stille Nacht, heilige Nacht B Alle meine Entchen C Oh, Tannenbaum D Hänschen klein ging allein</p> <p style="text-align: right;">19</p>	<p>Welcher bekannte Künstler der deutschen ArbeiterInnenbewegung soll angeblich 1961 Erich Honecker auf einer Parteisitzung eine Ohrfeige gegeben haben?</p> <p>A Wolf Biermann B Ernst Busch C Stephan Heym D Berthold Brecht</p> <p style="text-align: right;">20</p>
<p>Wer ist der Begründer des Genossenschaftswesens?</p> <p>A Adam Smith B Karl Marx C Robert Owen D Henry Ford</p> <p style="text-align: right;">21</p>	<p>Welcher deutsche Liedermacher wurde 1976 aus der DDR ausgebürgert?</p> <p>A Wolfgang Degenhard B Reinhard May C Konstantin Wecker D Wolf Biermann</p> <p style="text-align: right;">22</p>	<p>Mit dem »Sturm auf die Bastille« – dem damaligen Pariser Gefängnis – zu Beginn der Französischen Revolution, sollten keine Gefangenen befreit werden. Es waren ja auch nur sieben Gefangene. Was sollte aus der Bastille geholt werden?</p> <p>A Waffen B Der französische König C Brotvorräte D Der Staatsschatz</p> <p style="text-align: right;">23</p>	<p>Welcher Fastfoodartikel wurde in der DDR »Grilletta« genannt?</p> <p>A Cheeseburger B Fischmäs C Chicken-Nuggets D Hamburger</p> <p style="text-align: right;">24</p>

<p>Das Hauptwerk von Karl Marx heißt:</p> <p>A Der Sparstrumpf B Das Kapital C Das Groschengrab D Der Heiermann</p> <p style="text-align: right;">25</p>	<p>Die Produktionsverhältnisse sind an sich nur ein Haufen toter Dinge. Womit müssen sie sich vereinigen, damit der Produktionsprozess beginnen kann?</p> <p>A Der Arbeitskraft B Dem Kapital C Der Natur D Dem Know How des Fabrikanten</p> <p style="text-align: right;">26</p>	<p>Karl Marx sagte: Die Klasse, welche die herrschende Macht der Gesellschaft ist, ...</p> <p>A ist verantwortlich für die Lebensbedingungen ihrer Arbeiter. B macht was sie will. C verfügt über alle zur Verfügung stehenden Produktionsmittel. D ist zugleich ihre herrschende geistige Macht.</p> <p style="text-align: right;">27</p>	<p>Was ist laut Karl Marx: »Opium des Volkes«?</p> <p>A Alkohol B Fernsehen C Fußball D Religion</p> <p style="text-align: right;">28</p>
<p>Wie wird jenes Kapital genannt, dass in Form von Wertpapieren (also Aktien und Obligationen) existiert und den BesitzerInnen ein Einkommen bringt?</p> <p>A Theoretisches Vermögen B Mögliches Einkommen C Fiktives Kapital D Virtuelle Beträge</p> <p style="text-align: right;">29</p>	<p>Wie nennt Marx die Differenz zwischen dem Wert einer Arbeitskraft und dem Wert, den diese produziert?</p> <p>A Mehrwert B Gewinn C Ertrag D Akkumulation der Arbeit</p> <p style="text-align: right;">30</p>	<p>Was ist nach Karl Marx allen Waren gemeinsam, was begründet ihren (Tausch)wert und macht sie austauschbar?</p> <p>A Der Wert der Rohstoffe B Ihre innovative Verwertbarkeit C Die zu ihrer Produktion benötigte Arbeitskraft D Rohstoffe und Arbeitskraft</p> <p style="text-align: right;">31</p>	<p>Welches ist das ökonomische Grundgesetz des Kapitalismus?</p> <p>A Mehrwertgesetz B Akkumulationsgesetz C Ausbeutungsgesetz D Renditengesetz</p> <p style="text-align: right;">32</p>
<p>Wodurch wird grundsätzlich die Wertgröße einer Ware bestimmt?</p> <p>A Durch die Menge der, in ihr enthaltenen, gesellschaftlich notwendigen Arbeitszeit. B Durch die Marktnachfrage der Konsumenten. C Durch die Verfügbarkeit der enthaltenen Rohstoffe. D Durch das Angebot der Konkurrenz</p> <p style="text-align: right;">33</p>	<p>Was hat den größten Gebrauchswert?</p> <p>A Ein Kühlschrank auf Grönland B Ein Glas Wasser in der Wüste C Ein Buch für einen Analphabeten D Eine Badehose auf dem Mount Everest</p> <p style="text-align: right;">34</p>	<p>Kapitalistische Krisen sind ihrem Wesen nach Überproduktionskrisen. Wie ist das Wort Überproduktion zu verstehen? Es werden mehr Waren produziert, ...</p> <p>A als die Konsumenten benötigen. B als die Konsumenten kaufen können. C als in den Lagern Platz haben. D als transportiert werden können.</p> <p style="text-align: right;">35</p>	<p>Was beschreiben Marx und Engels als »die Geburtshelferin jener alten Gesellschaft, die mit einer neuen schwanger geht«?</p> <p>A Wahlen B Die Kommunistische Partei C Reformen D Gewalt</p> <p style="text-align: right;">36</p>
<p>Bei welcher Partei ist »Grandpa Simpson«, der Opa von Bart und Lisa Mitglied?</p> <p>A Der Kommunistischen Partei B Der Sozialistischen Arbeiterpartei C Der anarchischen Arbeiterunion D Der Republikanischen Partei</p> <p style="text-align: right;">37</p>	<p>Friedrich Engels behauptete, dass in der Familie der Mann der Bürger und die Frau ...</p> <p>A die Bürgerin sei. B die Gebärende der revolutionären Generation sei. C der Zuarbeiter des Mannes sei. D der Proletarier sei.</p> <p style="text-align: right;">38</p>	<p>Was ist das ökonomische Hauptmerkmal sozialer Revolutionen?</p> <p>A Die Änderung der Eigentumsverhältnisse. B Die Abschaffung jeglichen Privatbesitzes. C Der Ausstieg aus dem Welthandel. D Das Ende der Geldwirtschaft.</p> <p style="text-align: right;">39</p>	<p>Eine Gruppe sozial orientierter Nationalökonominnen in der 2. Hälfte des 19. Jahrhunderts nannte man:</p> <p>A Salonbolschewisten B Herz-Jesu-Marxisten C Kathetersozialisten D Staatskommunisten</p> <p style="text-align: right;">40</p>

<p>Die Falken sind Teil der ...</p> <p>A Wandervogelbewegung B StudentInnenbewegung C Naturfreundebewegung D Arbeiterjugendbewegung</p> <p style="text-align: right;">41</p>	<p>Bergfest ist ...</p> <p>A Das Fest der Falken zu Ehren des Mount Everest. B Das Fest während des Zeltlagers auf einem Berg. C Das Fest im Zeltlager zur Hälfte der Lagerzeit. D Umgangssprachlich bei den Falken für »festen Untergrund«.</p> <p style="text-align: right;">42</p>	<p>Ein Altfalke ist ...</p> <p>A ein Falke, der seit 100 Jahren Mitglied bei den Falken ist. B ein Falke, der seit über fünf Jahren Mitglied bei den Falken ist. C eine Biermarke in Düsseldorf. D ein älteres Mitglied der Falken.</p> <p style="text-align: right;">43</p>	<p>Wer oder was sind Thermo- phoren?</p> <p>A Warmhaltebehälter für Essen. B Instrument zur Messung von Temperaturen in Zeltlager- speisen. C Wärmetauscher im Kraftwerk. D Geräte zur Wassererhitzung im Zeltlager.</p> <p style="text-align: right;">44</p>
<p>Wie heißt der pädagogische Mentor der Falken?</p> <p>A Kurt Löwenstein B Ernst Tigerberg C Hans Ziegenbalg D Franz-Josef Straußenei</p> <p style="text-align: right;">45</p>	<p>Wer oder was ist eine Neigungsgruppe?</p> <p>A Angebot eines Gruppenhelfers B Gruppe junger Menschen im Zeltlager, die sich mögen. C Kennenlernspiel im Zeltlager D Rhythmisches Tanzangebot im Zeltlager</p> <p style="text-align: right;">46</p>	<p>Außenlager ist ...</p> <p>A eine Biermarke aus Oberaußen. B Übernachten im Freien während eines Zeltlagers. C Materialaufbewahrung im Zeltlager. D 1 bis 3 Zelte in der Umgebung des Zeltlagers.</p> <p style="text-align: right;">47</p>	<p>Welches ist der höchste Feiertag der ArbeiterInnen- bewegung?</p> <p>A 24. Dezember B 1. Mai C 3. Oktober D 1. Januar</p> <p style="text-align: right;">48</p>
<p>SJD bedeutet?</p> <p>A Sozialdemokratische Jugend Deutschlands B Sozialistische Jugend Deutschalnds C Sozialistische Arbeiterjugend Deutschlands D Selbständige Jugend Deutschlands</p> <p style="text-align: right;">49</p>	<p>Ein traditionelles Falkenlied heißt?</p> <p>A Wir scheuen die Dämmerung nicht. B Dem Morgenrot entgegen. C Dem Abendbrot entgegen. D Im Frühtau zu Berge.</p> <p style="text-align: right;">50</p>	<p>Der Gruß der Falken ist ...</p> <p>A Grüß Gott B Ahoi Genossen C Freundschaft D Moin Moin</p> <p style="text-align: right;">51</p>	<p>Woher stammt der Name »Falke«?</p> <p>A 1904 von der schwedischen Arbeiterbewegung »Fylkin« B 1920 aus amerikanischen Regierungskreisen. C 1925 von den österreichischen Kinderfreunden. D 1904 vom französischen Berg- arbeiterverein »falcon rouge«</p> <p style="text-align: right;">52</p>
<p>Herbert Ernst Karl Frahm ist der richtige Name von?</p> <p>A Erich Honecker B Heino C Dieter Bohlen D Willy Brandt</p> <p style="text-align: right;">53</p>	<p>Der/die LeiterIn einer Kinder- gruppe bei den Falken heißt?</p> <p>A BetreuerIn B ErzieherIn C HelferIn D FührerIn</p> <p style="text-align: right;">54</p>	<p>Wann war das Geburtsjahr der sozialistischen Jugend in Deutschland?</p> <p>A 1924 B 1904 C 1946 D 1989</p> <p style="text-align: right;">55</p>	<p>Das Blauhemd ist ...</p> <p>A die Facharbeiterkleidung in der ehemaligen DDR. B die Arbeitskleidung der UN-Soldaten. C ein traditionelles Kleidungs- stück der Falken. D ein dünner betrunkenener Mensch.</p> <p style="text-align: right;">56</p>

DAS FALKEN- LAB YRI NTH



GRUPPENGROSSE

Ein Spiel für 4 Personen oder 4 Gruppen mit max. 8 TN.

MATERIAL

- Klebestreifen
- Karten in blau: 4 Kurven, 6 Kreuzungen, 6 Geraden
- Karten in gelb: 16 Kurven, 12 Kreuzungen, 6 Geraden
- 4 große Spielfiguren in vier verschiedenen Farben
- 4 Kreise in den Farben der Spielfiguren, die auf die Eckfelder geklebt werden
- Eine Flipchart mit Papier und dickem Filzer, um die Punkte der Gruppe zu notieren
- Gewinnsteine in 6 verschiedenen Farben
Kleine Karten aus farbigem Tonpapier in rot, gelb, grün, blau, schwarz und orange – Oder kleine Süßigkeiten
- 4 Luftballons
- 12 aus Papier ausgeschnittene Pfeile
- Das Material für die Zwischenspiele eurer Wahl
Siehe Zwischenspiele oder Spielbausteine aus der Äktschen á la Card
- 4 DIN A4 große Pappen in den Gruppenfarben zum Markieren der Gruppentische

SPIELAUFBAU

Die Straßenkarten werden, wie auf der Vorlage, auf den Boden oder Tische geklebt. Auf die Ecken werden Punkte in vier verschiedenen Farben geklebt. (Jeder der vier Spielgruppen bekommt eine dieser Farben). Darüber hinaus gibt es 34 Straßenkarten 33 der Straßenkarten werden willkürlich in die Zwischenräume gelegt, eine Karte bleibt übrig. Um das Spielbrett werden 4 Tische mit Bänken für die Gruppen und ein Tisch für die Spielleitung aufgebaut. Je ein Luftballon wird als Gruppenjoker auf den Gruppentisch geklebt. Dazu kommen die Gruppenschilder in den verschiedenen Gruppenfarben. Die TeilnehmerInnen werden hereingebeten und auf die Tische verteilt. Die Spielregeln werden erklärt.

ZIEL DES SPIELS

Wenn eine Gruppe 6 Gewinnsteine unterschiedlicher Farben auf ihrem Tisch gesammelt hat und dann auf ihr Startfeld zurückgelangt, ist das Spiel beendet. Jede Gruppe braucht Gewinnsteine in allen 6 Farben. Hierbei müssen alle 4 Fragen-spielsteine, ein Aktions- und ein Zwischenspielstein errungen werden.

DIE GEWINNSTEINE

Fragekarten: Beantwortet eine Frage aus jeder Kategorie (gelb/rot/blau/grün).

Aktion: Führt eine Aktion erfolgreich aus.

Spiel: Gewinnt mindestens 1 Zwischenspiel.

BEWEGEN DER SPIELFIGUREN

Die Spielgruppe mit dem/der jüngsten TeilnehmerIn beginnt: Die übriggebliebene Karte darf an eine, mit einem Pfeil gekennzeichnete Stelle, auf das Spielbrett geschoben werden, wobei sich alle anderen Karten in dieser Reihe gleichfalls um einen Schritt in diese Richtung bewegen. Am Ende der Reihe fällt nun ein Spielstein aus dem Feld, der von der nächsten Gruppe genutzt wird. Ist die Reihe verschoben, darf nun die eigene Spielfigur beliebig auf den Straßen des Spielfeldes bewegt werden. Kommt man an einem Feld an, bei dem eine Frage, eine Aktion oder ein Zwischenspiel gespielt werden kann, welches die Gruppe noch benötigt, hält sie dort an und bekommt eine Frage, oder es findet eine Aktion oder ein Zwischenspiel statt. Wenn die Frage oder die Aktion richtig gelöst wurden, erhält sie den Gewinnstein in der entsprechenden Farbe. Bei den Zwischenspielen bekommt die Gruppe den Spielstein, die am besten abgeschnitten hat. Wenn sie schon einen Gewinnstein für die Kategorie Zwischenspiele hat, bekommt z. B. die zweitbeste Gruppe den Gewinnstein usw.

AKTION

FRAGE

SPIELSTEINE KOPIERVORLAGE

JOKER EINSETZEN

Jede Gruppe hat einen Joker und kann ihn beliebig einsetzen, indem sie den Ballon zum Platzen bringt. Der Joker kann genutzt werden, wenn eine Frage nicht oder falsch beantwortet wurde, die Gruppe eine Aktion nicht erfolgreich beenden konnte oder bei einem Spiel nicht erfolgreich war. Wird bei einem Spiel der Joker gesetzt, bekommen die siegreiche Gruppe und die Jokergruppe einen Spielstein. Doch Vorsicht, jede Gruppe hat nur einen Joker und sollte ihn klug setzen.

DIE AKTIONSKARTEN

1: Kommt mit euren Kopfkissen, legt euch auf den Boden und singt ein Schlaflied. **2:** Bringt für jeden Menschen aus der Spielleitung eine Süßigkeit. **3:** Stellt pantomimisch einen Toaster dar. **4:** Bildet einen Satz, bei dem das erste Wort mit A beginnt, das zweite mit B, das dritte mit C usw. bis zum Buchstaben P. **5:** Dichtet einen Vierzeiler in dem die Worte Falken und Zelt vorkommen. **6:** Baut eine menschliche Pyramide aus allen euren Gruppenmitgliedern. **7:** Seid exakt eine Minute still (+/- 10 Sekunden). **8:** Setzt euch im Kreis auf den Boden und gebt eine Kugel (Tennisball) zwei Runden mit den Füßen weiter. **9:** Singt eine Strophe eines Falkenliedes. **10:** Bildet einen Satz aus mindestens 4 Worten, die alle mit dem Buchstaben E beginnen. Beispielsatz mit H: Heinz holt heilende Holunderblätter.

DIE FRAGEKARTEN

Auf den kommenden Seiten findest du Fragen in verschiedenen Kategorien, die für das Spiel genutzt werden können.

Die Kategorien sind:

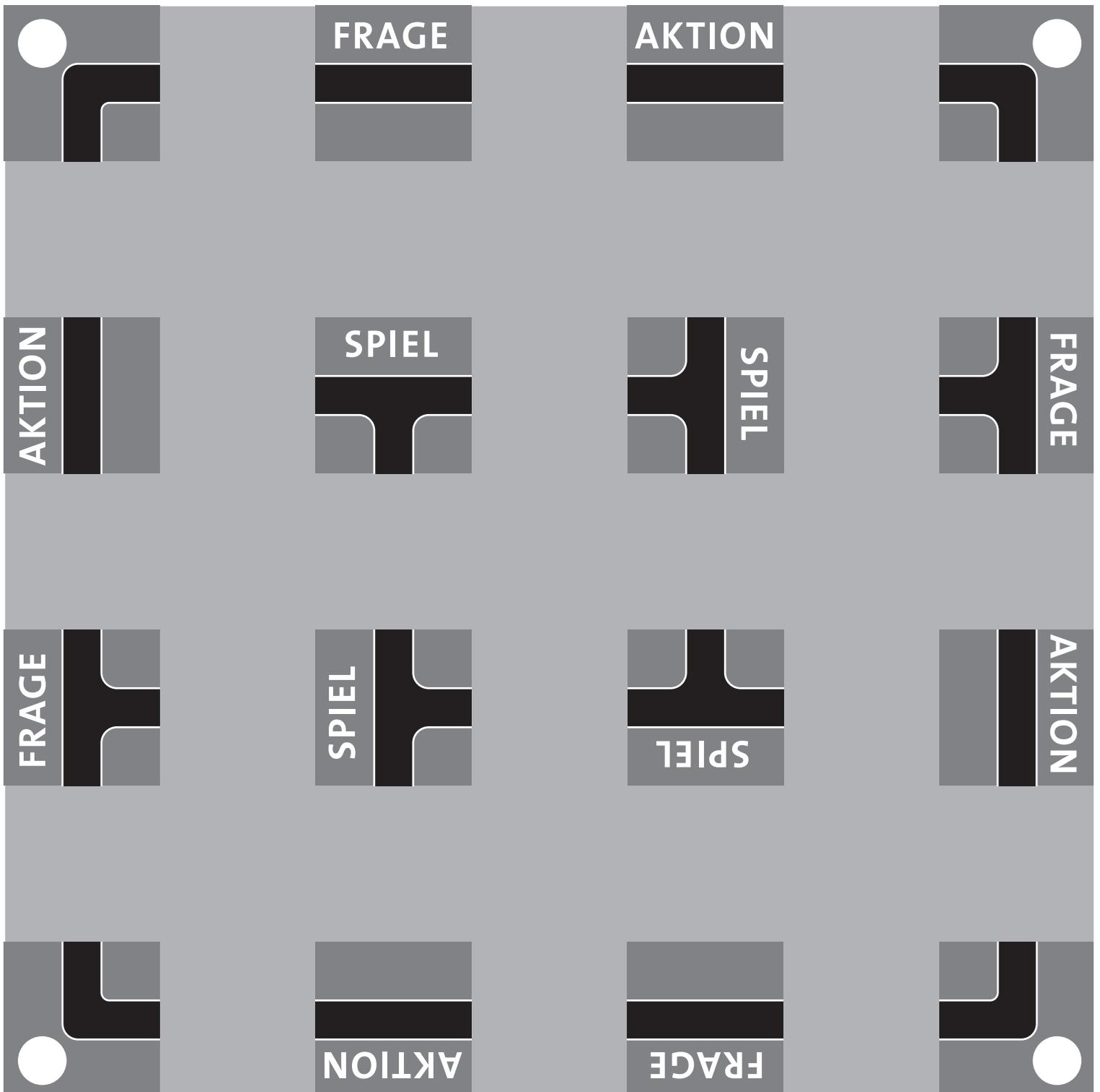
- Falken • Falken- und ArbeiterInnenlieder
- Geschichte beider deutschen Staaten
- Jugendarbeitslosigkeit • Dies und Das

DIE ZWISCHENSPIELE

Hiefür müsst ihr mindestens 6 bis 8 Zwischenspiele inkl. Material aus der Äktschen á la Card oder bei den Zwischenspielen (ab Seite 80) herausuchen und vorbereiten.



DAS FALKENLABYRINTH • SPIELFELDDANORDNUNG



Über die Falken

Wie heißt die Sozialistische Jugend international innerhalb der europäischen Union?

European Community of socialist youth, ECOSY.

Wer war Kurt Löwenstein?

Falkenpädagoge, der in den 20er Jahren des 20. Jahrhunderts die ersten Falkenrepubliken organisiert hat.

Auf dem IUSY-Festival 2000 in Schweden organisierten die Falken ein Cafézelt mit dem Namen »Druschba(r)«.

Druschba ist das russische Wort für ...?

Druschba ist das russische Wort für Freundschaft.

Der Falkenruf ist »Freundschaft«, wen grüßten die Falken aber in den 20er Jahren mit »Freiheit«?

Die Hitlerjugend und die Nationalsozialisten.

Gab es die Falken nach dem II. Weltkrieg auch in Ostberlin? Ja, sie wurden aber später verboten.

Wie hieß die Vorläuferorganisation der Falken-Kinder-Organisation in der Weimarer Republik?

Die Reichsarbeitsgemeinschaft der Kinderfreunde.

Die Berliner Falken begründen Ende der 1950er Jahre mit einer Fahrt nach Polen eine gute Tradition der Falken.

Welche war das? Und was besuchten sie?

Mit der Fahrt in die Konzentrationslager von Auschwitz begründeten sie die Gedenkstättenfahrten.

Was war die SAJ? Die Sozialistische Arbeiterjugend, eine der beiden Vorgängerorganisationen der SJD – Die Falken.

Welcher Schlagersänger war schon einmal auf einer Falkenfreizeit?

Heino, ... einmal, die Falken waren ihm nicht national genug.

Wie hießen der erste Vorsitzende der SAJ und der erste Vorsitzende der SJD – Die Falken mit Nachnamen?

Max Westphal (SAJ), Heinz Westphal (SJD – Die Falken).

Woher stammt der Name Falken unseres Jugendverbandes?

Aus Österreich. Anton Tesarek, ein Funktionär der österreichischen Kinderfreunde hat eine Geschichte über Falken geschrieben, die vielen Kindern so gut gefiel, dass sie den Namen Falken für ihre Gruppen übernommen haben.

Wann feierte die Sozialistische Jugend Deutschlands ihren 100. Geburtstag? Ihren 100sten feierten sie 2004.

Was mussten die TeilnehmerInnen von Falkenseminaren in der ersten Zeit nach dem II. Weltkrieg oft mitbringen?

Etwas zu Essen und Kohlen zum Heizen.

Wie alt müssen Falken mindestens sein, um gewählt werden zu können? Sie müssen 12 Jahre alt sein.

Wer tauchte auf dem »100 Jahre Sozialistische Jugend« Camp auf, die auch 1927 in der ersten Kinderrepublik Seekamp dabei war? Die Comic-Figur Mieke Meier.

Wie alt müssen Menschen mindestens sein, um Mitglied bei den Falken werden zu können? Sechs Jahre müssen sie sein.

Was war Anlass für die Gründung der ersten Arbeiterjugendvereine 1904, aus denen die Falken hervorgegangen sind?

Der Selbstmord des Lehrlings Paul Nähring, der sich wegen der katastrophalen Arbeitsverhältnisse das Leben genommen hat.

Welche Veranstaltung findet jedes Jahr im Januar im Kurt-Löwenstein-Haus und Berlin statt?

Rosa und Karl. Bildungs- und Gedenkveranstaltung zur Ermordung von Karl Liebknecht und Rosa Luxemburg.

Wie hieß die Kampagne für mehr Öffentlichkeit der Falken Anfang 2000? Die Kampagne hieß »Laut werden«.

Nach welchem ermordeten Staatspräsidenten wurde das sozialistische Bildungszentrum (SBZ) in Oer-Erkenschwick benannt? Nach Salvador Allende aus Chile.

Was bedeutet das Kürzel A.C.A.B., das auf einigen Falkenaufnähern zu finden ist? ALL CAPITALISTS ARE BASTARDS.

Wie kam ein Falkenzeltlager auf die Titelseite vieler Zeitungen? Durch den sogenannten »Sexskandal« 1969. Die bürgerliche Presse war empört über die Wohngemeinschaften von Mädchen und Jungen. Dieser »Tatbestand« fiel zu diesem Zeitpunkt noch unter den Straftatbestand der »Kuppelei« im bürgerlichen Gesetzbuch.

Wer schrieb das Falkenmusical zur 100-Jahre-Feier? Die Gelsenkirchener Falken mit den »Sons of Gastarbeits«. **Wofür stand der Name unserer Jugendzeitschrift AJ früher? Wofür steht er heute?** Früher für Arbeiterjugend, heute für andere Jugendzeitschrift.

Falken- und ArbeiterInnenlieder

Welches Lied, das auf ein Soldatenlied zurückgeht, entstand aufgrund der Empörung über die Morde an Rosa Luxemburg und Karl Liebknecht? Das Lied »Auf, auf zum Kampf!«

Wie heißt das Lied der Arbeiterjugendbewegung, das 1907 entstand? Das Lied heißt »Dem Morgenrot entgegen«.

Was soll laut dem Lied, das mit folgenden Worten beginnt »Vorwärts und nicht vergessen, worin unsere Stärke besteht ...« nicht vergessen werden? Die Solidarität.

Wofür stehen die roten Banner in dem Falkenlied 2004 der Gelsenkirchener Falken? Für den Sozialismus.

Was hat der Mensch im Lied »Die Einheitsfront« von Bertolt Brecht und Kurt Eisler nicht gerne im Gesicht? Stiefel.

Wer waren die Moorsoldaten? Gefangene des NS-Regimes, die in den Konzentrationslagern im Emsland zur Zwangsarbeit gezwungen wurden.

In welchem Lied trafen sie in aller Frühe auf ihren Feind? Im Lied »Bella Ciao«.

Wer adaptierte das cubanische Freiheitslied über Ché Guevara ins Deutsche? Wolf Biermann adaptierte es.

Was hat der Paule in der Ecke vom Garten gesäht? Rüben.

Welches Lied bezieht sich auf die deutschen Bauernkriege 1524 – 1526? Wir sind des Geyers schwarzer Haufen.

Wer trägt laut »Der Moritat von Mackie Messer« Zähne im Gesicht? Der Haifisch.

Was bringt die Falken in dem Lied »Falken sind affengeil« so richtig in Stimmung? Der Sozialismus.

Wo lebte der kleine Friedensmaler? Er lebte in Moskau.

Was baut Baggerführer Willibald, nachdem er ein schönes großes Haus für alle gebaut hat? Eine Schwimmanstalt.

Was ist das Ziel in dem Lied »Im blauen Hemd«? Die Freiheit.

Wie wackelt das Falkenhaus in dem Lied »Falken sind affengeil«? Turbotrapsig!

Was liegt laut einem Protestlied unterm Pflaster? Der Strand.

Welcher Spuk sollte in dem Lied »die Edelweißpiraten« vorbeigehen? Der Nationalsozialismus.

Wer braucht laut dem Lied »Die letzte Schlacht gewinnen wir« keine Hausbesitzer? Die rote und die schwarze Front.

Wer kämpfte zusammen mit Nicola und Bart in dem Lied Sacco und Vanzetti? Angela.

Auch wenn Geyers schwarzer Haufen geschlagen nach Hause zieht, was tun die Nachkommen? Die Enkel fechtens besser aus.

Was sollen die Völker in der Internationalen hören? Die Signale.

Wo kämpfte die Thälmannkolonne? In Spanien.

Wohin zieht das Volksfrontbanner in Chile? Von Nord nach Süd.

In welchem Lied wird die Herrschaft der Herrn der Fabriken und der Herren der Welt gefällt? Die Arbeiter von Wien.

Dieses und Jenes

Wie werden die gesammelten Werke von Marx und Engels genannt? MEW (Marx Engels Werke).

Was ist ein Kartell? Zusammenschluss von markt führenden Firmen mit dem Ziel die Konkurrenz auszuschalten.

Das Wort Anarchismus kommt aus dem griechischen und bedeutet? Herrschaftslosigkeit, Herrschaftsfreiheit.

Welcher bedeutende Sozialist wurde 1970 zum Präsidenten in Chile gewählt? Salvador Allende.

Was war »COMECON«? Der Wirtschaftsraum der sozialistischen Staaten.

Nennt mindestens 2 Parteichefs der KPDSU. Lenin, Stalin, Chruschtschow, Breschnew, Andropow, Tschernenko, Gorbatschow.

Welche Symbole waren auf der Flagge der UDSSR zu sehen? Hammer, Sichel und fünfzackiger Stern.

Wer oder was war »Laika« und wird mir Sputnik II in Verbindung gebracht? Das erste Lebewesen im Weltall, ein Hund.

Welche Symbolfigur des »Prager Frühlings« von 1969 wurde 1990 zum Parlamentspräsidenten in der Tschechoslowakei? Alexander Dubcek.

Für welche beiden Wörter wurde Gorbatschow bekannt? Glastnow (Öffnung) und Perestroika (Erneuerung).

Wie hieß der kommunistische Bürgermeister einer kleinen Stadt im Podelta Italiens, dessen Gegenspieler Don Camillo war? Peppone.

Wie wurden die Frauen genannt, die Deutschland nach 1945 wieder aufbauten? Trümmerfrauen.

Was sind die Bestandteile eines »Cuba Libre«?
Rum und Cola.

Welcher südeuropäische Kleinststaat gilt als die älteste noch bestehende Republik der Welt? San Marino.

Nach welchem sowjetischen Politiker wurde ein »Cocktail« benannt? Molotow.

Welches waren die zwei Militärbündnisse, in denen sich Ost und West im Kalten Krieg gegenüber standen?
NATO und Warschauer Pakt.

Welche drei Grundbotschaften wurden im Zuge der französischen Revolution als liberale Grundelemente benannt? Freiheit – Gleichheit – Brüderlichkeit.

**»Cäsar schlug die Gallier. Hatte er nicht wenigstens einen Koch bei sich?« lauten zwei Zeilen aus dem Gedicht »Fragen eines lesenden Arbeiters«
Wer schrieb das Gedicht?** Bertolt Brecht.

Von welchem Land ging im letzten Drittel des 18. Jahrhunderts die industrielle Revolution aus? England.

Welche Straftat gaben u. a. Alice Schwarzer und Romy Schneider in einer Titelstory der Zeitschrift »Stern« öffentlich zu? Dass sie illegal abgetrieben hatten.

Zu beiden deutschen Staaten

Gab es in der Bundesrepublik Deutschland jemals einen Bundeskanzler, der Funktionär der NSDAP gewesen war?
Ja, Kurt Georg Kiesinger.

Was war ein »Robotron« in der DDR? Ein Computer.

Wie hieß Ende der 60er Jahre des 20. Jahrhunderts die Opposition, die nicht im Bundestag saß?
APO außerparlamentarische Opposition.

Welche Stadt wurde 1953 zu Ehren von Karl Marx 135sten Geburtstag in Karl Marx Stadt umbenannt? Chemnitz

Mit welchen Worten begann die Nationalhymne der DDR?
Auferstanden aus Ruinen.

Wer hat in den 70er Jahren des 20. Jahrhunderts RAF-AktivistInnen vor Gericht verteidigt und wurde später Innenminister? Otto Schily.

Welcher aus Bayern stammende Politiker forderte ab 1958 die atomare Bewaffnung der Bundeswehr?

Franz Josef Strauß, diese Forderungen führten schließlich zum Rücktritt als Verteidigungsminister.

Wer wurde 1978 Jusovorsitzender, nachdem sein Vorgänger wegen seiner Zugehörigkeit zum kommunistischen Stamokapflügel 1977 aus der SPD ausgeschlossen worden war? Gerhard Schröder.

Wie hieß die von Karl Liebknecht und Rosa Luxemburg 1918 gegründete Partei, die nach einem Sklavenaufstand benannt wurde? Spartakusbund.

Gab es in Deutschland jemals Räterepubliken?

Ja, von November 1918 bis 1919 z. B. in München, Bremen, Mannheim, Braunschweig und Würzburg.

1888 teilten die Kolonialmächte auf der Berliner Kongokonferenz Afrika unter sich auf. Welches Stück Land tauschten die Engländer gegen die afrikanische Insel Sansibar mit den Deutschen ein? Helgoland.

Bei welcher Wahl setzte sich 1949 Bonn gegen die Städte Frankfurt, Kassel und Stuttgart durch?

Der Wahl des Regierungssitzes in der BRD.

Wie nannte sich die terroristische Vereinigung selbst, die auch unter dem Namen Bader-Meinhoff-Gruppe bekannt wurde? RAF Rote Armee Fraktion.

Welchen Vogel hat die Westdeutsche Friedensbewegung als ihr Symbol genutzt? Die weiße Taube.

Was war Leninschweiß? Eine rote Brauselimonade.

Welche Stadt wurde 1950 in der DDR neu gegründet, um dort Eisen zu verhütten? Eisenhüttenstadt.

Ein 68er Schlachtruf lautete: Ho Ho ...? ... Ho Tchi Minh!

Welche Symbole befanden sich auf der DDR-Flagge?
Hammer und Zirkel.

Was erhielten DDR-Bürger bei der Wende 1989, wenn sie in die BRD einreisten? 100,- DM.

Rosa Luxemburg behauptete: Die Revolution ist großartig, alles andere ist ... Quark!

Jugendarbeitslosigkeit

Wann ist im Durchschnitt der richtige Zeitpunkt für eine Bewerbung um einen Ausbildungsplatz?

Ein Jahr vor Beginn der Ausbildung.

Was sind die Bestandteile einer schriftlichen Bewerbung?

Anschreiben, Lebenslauf, Kopien der Zeugnisse.

Auf 100 BewerberInnen kommen zur Zeit (2007) wie viele Ausbildungsplätze?

70 Ausbildungsplätze.

Wie viel Prozent der Jugendlichen sehen die Arbeitslosigkeit als ein Hauptproblem unserer Gesellschaft?

45 Prozent.

Was ist der Unterschied zwischen einem dualen und einem schulischen Ausbildungssystem?

Im dualen Ausbildungssystem findet nur ein Teil der Ausbildung in der Schule, der andere in einem Betrieb statt.

»Wer nicht ausbildet, wird umgelegt« – war ein Slogan mit dem die JUSOS geworben haben. Was wollten sie erreichen?

Dass sich die Firmen, die nicht ausbilden durch eine Umlagefinanzierung an den Kosten für die Ausbildung von jungen Menschen beteiligen.

Es wird behauptet: »Im internationalen Vergleich hat Deutschland generell zu hohe Löhne.« Stimmt das?

Im EU-Vergleich sind die realen Löhne in Deutschland in den letzten zehn Jahren gesunken. Vor allem bei Dienstleistungen sind die Lohnkosten auffällig niedrig.

Jugendliche mit Migrationshintergrund haben es schwerer, einen Ausbildungsplatz zu bekommen. Deutsche Jugendliche bekommen zu ca. 40 Prozent eine Ausbildungsstelle. Wie viel Prozent der Jugendlichen mit Migrationshintergrund finden einen Ausbildungsplatz?

29 Prozent.

Wo wird die Ausbildung besser bezahlt, bei typischen Frauen- oder typischen Männerberufen?

Bei Männerberufen.

Wie viel Prozent der Auszubildenden leisten regelmäßig Überstunden?

42,3 Prozent der Auszubildenden, vor allem im Hotel- und Gaststättengewerbe und KöchInnen.

Welches Sprichwort beschäftigt sich mit der Hierarchie der Auszubildenden gegenüber den »Lehrherren« während der Berufsausbildung?

Lehrjahre sind keine Herrenjahre.

In wie vielen der 27 EU-Mitgliedsstaaten gibt es bereits einen gesetzlichen Mindestlohn?

In 21 Ländern.

Nennt mindestens fünf der beliebtesten

25 Ausbildungsberufe:

Anlagenmechaniker, Bankkauffrau, Bürokaufmann, Elektronikerin, Fachinformatiker, Fachkraft im Gastgewerbe, Fachverkäuferin im Nahrungsmittelhandwerk, Friseur, Gärtnerin, Hotelfachmann, Industriekauffrau, Informatikkaufmann, Kauffrau für Bürokommunikation, Kauffrau im Einzelhandel, Kaufmann im Groß- und Außenhandel, Köchin, Kraftfahrzeugmechaniker, Malerin und Lackiererin, medizinischer Fachangestellter, Metallbauerin, Rechtsanwalts- und Notargehilfe, Restaurantkauffrau, Steuer- und Verwaltungsangestellter, Tischlerin, Verkäufer.

Muss die Zeit, die die Auszubildenden im Dualen Ausbildungssystem in der Berufsschule verbringen auf die Ausbildungszeit angerechnet werden?

Nur bei unter 18-jährigen, zur Zeit wird bei 8,1 Prozent der Auszubildenden die Zeit nicht angerechnet.

Wo ist gesetzlich geregelt, welche Rechte und Pflichten Auszubildende haben?

Im Berufsbildungsgesetz und im Jugendarbeitsschutzgesetz.

Wie viel Prozent der Auszubildenden brechen ihre Ausbildung vorzeitig ab?

20 Prozent, also jeder fünfte.

Wie viel Prozent aller Betriebe bilden in Deutschland Auszubildende aus?

23 Prozent.

Was ist der »Girlsday« und was soll mit ihm erreicht werden?

Mädchen machen für einen Tag ein Praktikum in einem »männertypischen« Beruf. Hierdurch soll die Zahl von Frauen in »Männerberufen« gesteigert werden.

Was wird am 1. Mai gefeiert?

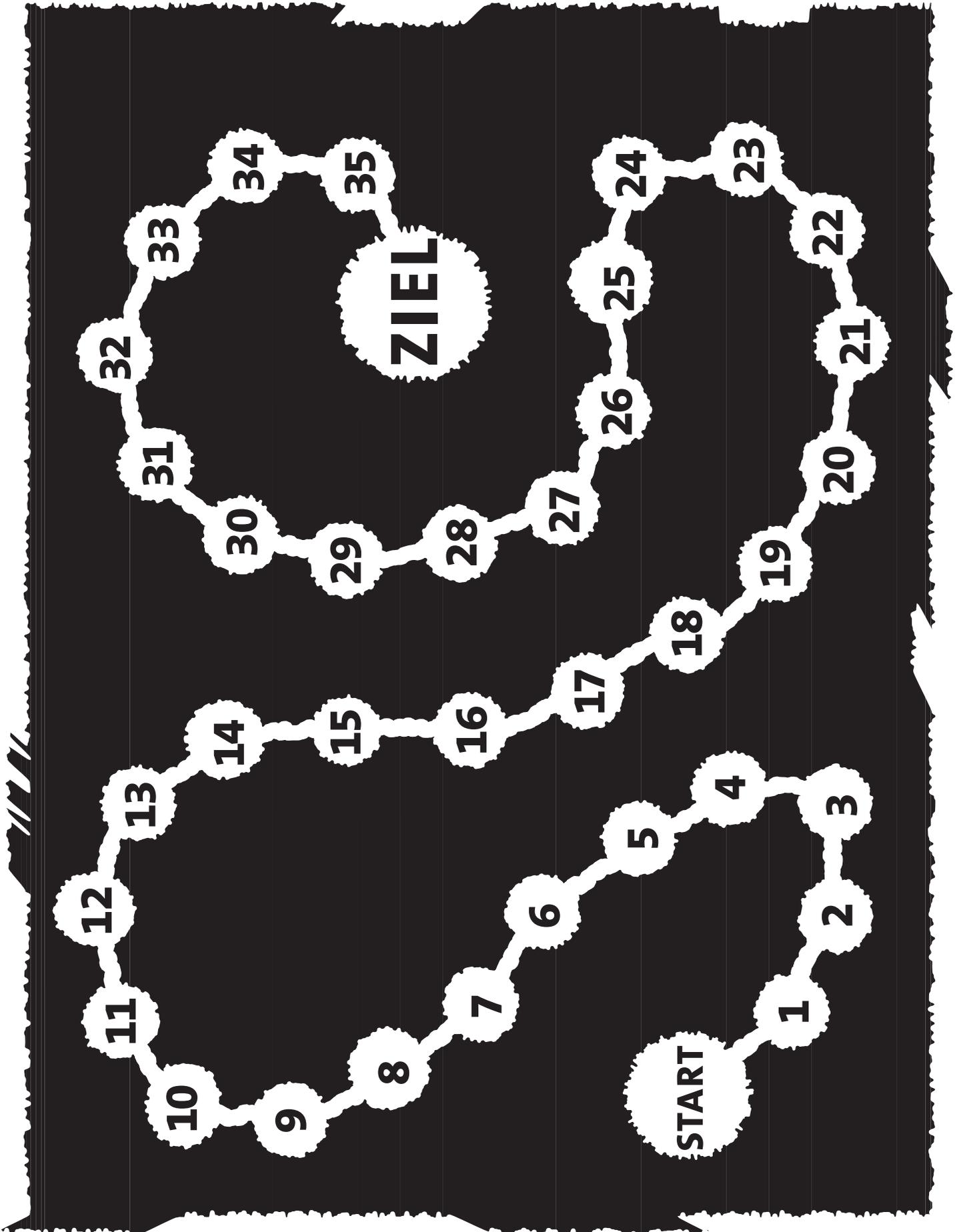
Der Tag der Arbeit.

Wie wurden Auszubildende früher genannt?

Lehrlinge.

Vielen Dank!

Einige Ideen für die Fragen aus dem Quiz und dem Falkenlabyrinth stammen aus dem Spiel der Sozialistischen Jugend Österreichs – SJÖ, »Alle reden vom Wetter«. Für 55,- € zu bestellen unter: www.alleredenvomwetter.at





ALTER 8 bis 18 Jahre

GRUPPENGROSSE Ab 20 TN, 3 Spielleitungen

GRUPPENARBEIT | KLEINGRUPPEN

ZEIT Vorbereitungszeit!

KOSTEN 1

EINSATZBEREICHE In der Gruppe oder im Zeltlager

GEBRAUCHSMATERIAL

- Spielbrett
- Eine Spielfigur pro Gruppe.
Das können auch Gegenstände wie eine gelbe Quitscheente, ein grüner Becher, ein rotes Spielzeugauto ..., sein.
- Ein großer Würfel
- Kopien der Karten mit den Lösungswörtern

VERBRAUCHSMATERIAL

- Kreppband zum Befestigen der Karten
- Papier und Stifte für Aufgaben und die Spielleitung
- Körperfarben, um den TeilnehmerInnen einen Punkt auf die Nase zu machen (oder andere Kennzeichnungen).

MATERIAL FÜR DIE AUFGABEN

Menge variiert je nach Anzahl und Größe der Gruppen.

- Wolle • Löffel • Zahnstocher • Eingeweichte Erbsen
- Luftballons • Apfel oder Orange
- Tennisball oder Bocciakugel • Klopapier • Stoppuhr

SPIELVORBEREITUNG

- Kopiert das Spielbrett (S. 57) oder malt es auf ein großes Blatt Papier.
- Die Karteikarten werden kopiert und ausgeschnitten. Aus Platzgründen sind die Karten sehr klein, also bitte größer kopieren und die Zahl noch einmal groß auf die Rückseite jeder Karte schreiben.
- Das Spielbrett wird aufgebaut, die Spielfiguren auf das Startfeld gesetzt. Den Würfel nicht vergessen (je größer der Würfel, desto besser)!
- Die Karteikarten werden auf dem gesamten Gelände versteckt, während die Spielleitung den TeilnehmerInnen das Spiel erklärt. Die TeilnehmerInnen dürfen nicht sehen, wo die Karten versteckt werden.
- Einen Raum/ein Zelt für die Spielleitung vorbereiten, ein Tisch mit einer Bank und davor genügend Platz, damit die Gruppen ihre Aufgaben erfüllen können.

Festlegen der Aufgaben für die HelferInnen, benötigt werden mindestens:

- 2 Spielleitungen, die das Spiel erklären, die TeilnehmerInnen mit ihrer Gruppenfarbe versehen, abhaken, ob die Lösungsworte stimmen, die das Würfeln begleiten und die Aufgaben ausgeben und überprüfen, dass sie richtig gelöst wurden.
- 1 TürsteherIn, der/die darauf achtet, dass immer nur eine Gruppe bei der Spielleitung ist. Der/Die TürsteherIn verteilt, nachdem alle Gruppen in dem Raum/Zelt sind, in dem ihnen das Spiel erklärt wird, die Karten auf dem gesamten Gelände.

Die Spielleitung benötigt folgende Listen:

- Fragen/Aufgaben
- Zettel mit den Nummern der Lösungszitate

Nun können die Gruppen eingeteilt und mit farbigen Punkten markiert werden. Die Spielregeln werden vorgestellt. Das Spiel beginnt.

TIPP Wenn eine Gruppe großes Würfelpech hat oder den Zettel mit dem Lösungszitat nicht findet, kann man als Spielleitung statt der wirklichen Frage einfach sagen: noch einmal würfeln oder geht 5 Felder vor. Das ist zwar gemogelt, ist aber manchmal sinnvoll, damit die weit zurückliegende Gruppe nicht die Lust am Spielen verliert.

SPIELABLAUF + REGELN

- Gruppen bilden: Das Chaotenspiel ist ein Großgruppen-spiel für mindestens 20 TeilnehmerInnen und 3 Menschen in der Spielleitung. Die TeilnehmerInnen werden in Kleingruppen von mindestens 3 und maximal 6 Personen aufgeteilt. Jede Gruppe wird mit einem besonderen Kennzeichen versehen (verschiede Punkte auf den Nasen), damit die Spielleitung die verschiedenen Gruppen auseinanderhalten kann. Jetzt wird noch die Anzahl der einzelnen Gruppenmitglieder notiert, denn nur wenn eine Gruppe vollständig ist, darf sie zur Spielleitung.
- Jede Gruppe hat eine Spielfigur in ihrer Farbe, die sie auf den Startpunkt setzt.
- EinE TeilnehmerIn aus jeder Gruppe würfelt und setzt die eigene Spielfigur um die Anzahl der Augen auf dem Würfel weiter, die er/sie gewürfelt hat. Die Gruppe merkt sich die Nummer des Spielfeldes.
- Danach verlässt die Gruppe den Raum und sucht nach der versteckten Karteikarte mit der Nummer des Spielfeldes, auf dem ihre Spielfigur steht.
- Wenn eine Gruppe das Lösungszitat gefunden hat, geht die Gruppe zum Raum der Spielleitung. Der/die TürsteherIn lässt die Gruppen nacheinander in den Raum (es darf immer nur eine Gruppe auf einmal in den Raum).
- Im Raum sagt die Gruppe das Lösungszitat. Ist es richtig, bekommt die Gruppe eine Aufgabe oder eine Frage gestellt. Kann die Gruppe die Antwort sofort geben oder die Aufgabe ohne Hilfsmittel sofort erfüllen, darf die Gruppe wieder würfeln und die neue Zahl suchen usw.
- Falls die Gruppe mehr Zeit für die Erledigung der Aufgabe braucht, verlässt sie den Raum und kommt wieder zur Spielleitung, sobald sie die Aufgabe erledigt hat, würfelt dann und sucht nach der neuen Zahl.
- Wenn eine Frage nicht beantwortet wurde, wird der Spielstein zwei Felder zurückgezogen, bevor es mit dem Würfeln weitergeht. Aufgaben sind grundsätzlich zu lösen.
- Manchmal ist es sinnvoll, wenn einE VertreterIn der Spielleitung zwischendurch unauffällig einen Rundgang macht und nachschaut, ob alle Zettel noch an ihrem Platz sind und ob sie/er Mitspieler erwischt, die sich nicht an diese Regel halten. Wer Zettel abreißt, sollte mit mehreren Schritten rückwärts des eigenen Steines auf dem Spielbrett bestraft werden.
- Falls eine Gruppe sich eine Liste mit Lösungswörtern anzulegen beginnt, sollte man den anderen Gruppen empfehlen, das auch zu tun.
- Sieger des Spiels ist, wer zuerst auf der 36 landet (oder darüber hinaus kommt).

1

***Armut ist
der beste Schutz
vor Besitzverlust.***

DIETER HILDEBRANDT

2

***Revolutionen
sind
die Lokomotiven
der Geschichte***

KARL MARX

3

***Frauen begnügen
sich nicht mehr
mit der Hälfte
des Himmels, sie
wollen die Hälfte
der Welt.***

ALICE SCHWARZER

4

***Die Arbeiter haben
kein Vaterland.
Man kann ihnen
nicht nehmen, was
sie nicht haben.***

KARL MARX

LÖSUNGSSITATE

5

*Wo die Zivil-
courage keine
Heimat hat,
reicht die Freiheit
nicht weit.*

WILLI BRANDT

6

*Klug ist nicht, wer
keine Fehler macht.
Klug ist der, wer
versteht, sie zu
korrigieren.*

WLADIMIR LENIN

7

*Die Proletarier
haben nichts zu
verlieren als ihre
Ketten. Sie haben
dafür eine Welt
zu gewinnen.*

KARL MARX

8

*Fortschreibung
der Vergangenheit
gibt noch keine
Zukunft.*

WILLI BRANDT

9

*In der Familie
ist der Mann
der Bürger und
die Frau
der Proletarier.*

FRIEDRICH ENGELS

10

*Auge um Auge –
und die ganze Welt
wird blind sein.*

MAHATMA GHANDI

11

*Nicht die Gewehr-
kugeln und
Generäle machen
Geschichte, sondern
die Massen.*

NELSON MANDELA

12

*Die SPD ist zum
Vorkämpfer für
den Stillstand
geworden.*

HELMUT SCHMIDT

13

*Nur wer
sich ändert,
bleibt
sich treu.*

WOLF BIERMANN

14

*Unsere Zukunft
schaffen wir
mit LINKS!*

SJÖ

15

*Wer gegen
Politik ist, ist für
die Politik,
die mit ihm
gemacht wird.*

BERTOLT BRECHT

16

*Solidarität ist
etwas ganz
anderes als
Gefühlsduselei.*

WILLI BRANDT

17

*Reich ist nicht,
wer viel hat,
sondern
wer viel gibt.*

ERICH FROMM

18

*Bleiben wir
realistisch,
versuchen wir
das Unmögliche.*

ERNESTO CHE GUEVARA

19

*Das Reich der
Freiheit kommt
auch nicht mit
stufenweiser
Verbesserung
von Gefängnis-
betten.*

ERNST BLOCH

20

*In Deutschland
kann es keine
Revolution geben,
weil man dazu
den Rasen betreten
müsste.*

JOSEF STALIN

<p>21</p> <p><i>Kein Vormarsch ist so schwer wie der zurück zur Vernunft.</i></p> <p>BERTOLT BRECHT</p>	<p>22</p> <p><i>Alles, was ich weiß: Ich bin kein Marxist!</i></p> <p>KARL MARX</p>	<p>23</p> <p><i>Freiheit ist immer die Freiheit des Anders- denkenden!</i></p> <p>ROSA LUXEMBURG</p>	<p>24</p> <p><i>Wer sagt: Hier herrscht Freiheit, der lügt, denn Freiheit herrscht nicht.</i></p> <p>ERICH FRIED</p>
<p>25</p> <p><i>Das Zitat ist der Sarg des Gedankens.</i></p> <p>ANDRÉ BRIE</p>	<p>26</p> <p><i>Arbeit ist der Umweg zu allen Genüssen.</i></p> <p>WILLI BRANDT</p>	<p>27</p> <p><i>Wer andere LINKS liegen lässt steht RECHTS.</i></p>	<p>28</p> <p><i>Wenn der Zweck die Mittel heiligt, dann ist der Zweck unheilig.</i></p> <p>KARL MARX</p>
<p>29</p> <p><i>Solidarität ist die Zärtlichkeit der Völker.</i></p> <p>ERNESTO CHE GUEVARA</p>	<p>30</p> <p><i>Ein Kluger bemerkt alles. Ein Dummer macht über alles eine Bemerkung.</i></p> <p>HEINRICH HEINE</p>	<p>31</p> <p><i>Ohne Kenntnis unserer Geschichte bleibt die Gegenwart unbegreifbar.</i></p> <p>HELMUT SCHMIDT</p>	<p>32</p> <p><i>Auch aus Steinen, die dir in den Weg gelegt werden, kannst du etwas Schönes bauen.</i></p> <p>ERICH KÄSTNER</p>
<p>33</p> <p><i>Wer sich nicht bewegt, spürt seine Fesseln nicht.</i></p> <p>ROSA LUXEMBURG</p>	<p>34</p> <p><i>Freiheit ist Einsicht in die Notwendigkeit.</i></p> <p>FRIEDRICH ENGELS</p>	<p>35</p> <p><i>Hasta la victoria siempre!</i></p> <p>ERNESTO CHE GUEVARA</p>	<p>36</p> <p><i>Auf einge- fahrenen Gleisen kommt man an kein neues Ziel.</i></p> <p>PAUL MOMMERTS</p>

AUFGABEN UND FRAGEN FÜR DAS CHAOTENSPIEL

NR		SJ-BEREICH	F-BEREICH	MATERIAL
1	Frage	Welcher Text endet mit: Proletarier aller Länder vereinigt Euch? <i>Das Manifest der kommunistischen Partei.</i>	Geht 3 Felder vor.	
2	Aufgabe	Fädelt draußen einen Löffel, der an einem Wollknäuel befestigt ist, durch alle eure Pullover und Hosen und kommt so wieder zur Spielleitung, damit wir euch bewundern können.		Wolle, Löffel
3	Frage	Nennt in 30 Sekunden 8 afrikanische Länder.	Mit wie vielen Gruppen ist der KV/Bezirk XY unterwegs?	
4	Frage	Warum haben Euromünzen alle einen unterschiedlich eingekerbten Rand? <i>Damit blinde Menschen erkennen können, um welche Münzen es sich handelt.</i>	Nenne eine der ältesten Sendungen für Kinder, die im deutschen Fernsehen ausgestrahlt wurde. <i>Das Sandmännchen – seit 1958</i> <i>Die Sesamstraße – seit 1973</i>	
5	Aufgabe	Kommt mit euren Zahnbürsten und Zahnpasta wieder und putzt euch gegenseitig die Zähne.		
6	Aufgabe	Baut einen Erbsenturm, der mindestens so hoch ist wie dieser Tisch und so stabil ist, dass er 10 Sekunden von alleine stehen bleibt.		Zahnstocher und ungekochte, 4 Std. eingeweichte Erbsen
7	Frage	Nennt die beiden internationalen Organisationen, denen die Falken angehören <i>IFM = International Falcon Movement</i> <i>IUSY = International Union of Socialist Youth</i>	Wie hieß der letzte Bundeskanzler? <i>Gerhard Schröder</i>	
8	Aufgabe	Geht mit vier TeilnehmerInnen, mit drei Füßen, zwei Händen und einem Luftballon von dieser Linie bis zu der Linie dort drüben.		Luftballons, Kreppband
9	Frage	Wen haben die Falkengruppen am Ende der Weimarer Republik nicht mit »Freundschaft« sondern mit »Freiheit« begrüßt? <i>Die Hitlerjugend</i>	Wie heißt die Lokomotive von Lukas dem Lokomotivführer? <i>Emma</i>	
10	Aufgabe	Tauscht die Schuhe mit je einem/einer anderen aus der Gruppe und macht eine Polonaise durch den Raum/das Zelt.		
11	Frage	Was ist ein Faulstreifen? <i>Der Graue Streifen an den Zelten, der dafür sorgt, dass die Zelte bei Nässe nicht anfangen zu faulen.</i>	Wie viele Zelte stehen auf dem Zeltplatz? Wie viele Schlafräume gibt es im Seminarhaus?	
12	Aufgabe	Gebt diese Orange (Apfel, etc.) von einem Gruppenmitglied zum nächsten weiter, ohne Hände und Füße zur Hilfe zu nehmen.		Apfel, Orange, etc.
13	Frage	Wie heißt das höchste beschlussfassende Gremium der Falken? <i>Die Bundeskonferenz</i>	Welche Taste ist auf dem Telefon über der 0? <i>Die Nummer 8.</i>	
14	Aufgabe	Besorgt fünf Stück Süßigkeiten und schenkt sie der Spielleitung.		
15	Frage	Was sind Altfalken? <i>Alle Falken, die nicht mehr aktiv am Verbandsleben der Falken teilnehmen.</i>	Welches Mädchen wurde für sein Tagebuch bekannt? <i>Anne Frank</i>	
16	Frage	Wer ist Mieke Meier? <i>Eine Falkencomicfigur, die in der ersten Falken-Republik 1927 in Seekamp entstand.</i>	Ihr dürft noch einmal würfeln!	

NR		SJ-BEREICH	F-BEREICH	MATERIAL
17	Aufgabe	Setzt euch in einen Kreis, Füße nach vorne, und gebt nun mit euren Füßen diese Holzkugel weiter (mindestens eine Runde).		Holzkugel/Boccia-kugel/Tennisball
18	Frage	Nennt drei Begriffe für Präservative <i>Lümmeltüte, Kondom, Verhüterli, ...</i>	Nennt in 30 Sekunden mindestens 5 Dinge, die euch zum Thema Gruppe einfallen.	
19	Frage	Warum tragen die Falken ein blaues Hemd und ein rotes Tuch? <i>Das blaue Hemd aus Verbundenheit mit der ArbeiterInnenklasse und das rote Tuch, weil es die Farbe der SozialistInnen ist.</i>	Welche Kleidung tragen die Falken? <i>Rotes Tuch und blaues Hemd.</i>	
20	Aufgabe	Besorgt folgende Gegenstände: Ein Stück Klopapier, eine Sicherheitsnadel, einen Kaugummi.		
21	Frage	Wer war Salvador Allende? <i>Sozialistischer Präsident von Chile, der 1973 bei einem Putsch ermordet wurde.</i>	Nennt 5 Sprichwörter!	
22	Frage	Wann war das Geburtsjahr der sozialistischen Jugend in Deutschland? 1904	Nennt in 30 Sekunden 8 Bundesländer!	
23	Aufgabe	Macht jedeR 10 Kniebeugen.		
24	Frage	An welchem Meer lag Leningrad? <i>Ostsee – heißt heute wieder St. Petersburg</i>	Nennt in 30 Sekunden 8 Namen, die mit E anfangen.	
25	Frage	Was ist im Berliner Reichstagsgebäude untergebracht? <i>Der Bundestag</i>	Welches Land gibt es seit 1990 nicht mehr? <i>Die Deutsche Demokratische Republik, DDR.</i>	
26	Aufgabe	Baut mit allen Gruppenmitgliedern eine menschliche Pyramide.		
27	Frage	Welche Aufgaben hat eine Kontrollkommission? <i>Die Überprüfung der Finanzen und Prüfung der Umsetzung von Beschlüssen.</i>	Bei welcher Sportart ist das Netz nur 15,25 cm hoch? <i>Beim Tischtennis.</i>	
28	Aufgabe	Pustet drei Luftballone auf, bis sie platzen.		Luftballons
29	Frage	Was ist tiefer? Teller, Oder, Tasse? <i>Die Oder, der Fluß!</i>	Was ist tiefer? Teller, Oder, Tasse? <i>Die Oder, der Fluß!</i>	
30	Aufgabe	Dichtet ein mindestens vierzeiliges Gedicht, dass sich reimt und in dem die Worte: Zeltlager, Falken und Schweinebacke vorkommen.		Papier, Stifte
31	Aufgabe	Macht eineN von euch zur Mumie.		Rolle Toilettenpapier pro Gruppe.
32	Frage	Was war die SAJ? <i>Die Sozialistische Arbeiterjugend, Vorläuferorganisation der Falken und der erste selbstorganisierte Jugendverband in Deutschland.</i>	Wessen Nase wächst, wenn er lügt? <i>Die Nase von Pinocchio.</i>	
33	Aufgabe	Seid genau eine Minute lang ganz ruhig, die Aufgabe ist bestanden, wenn alle TeilnehmerInnen zwischen 50 und 70 Sekunden lang ruhig sind.		Stoppuhr
34	Frage	Was bedeutet der Spruch von Ché Guevara: Hasta la victoria siempre? <i>Auf das der Sieg uns gehört!</i>	Wo wurde staatlicher Rassismus Apartheid genannt? <i>In Südafrika.</i>	
35	Aufgabe	Macht zusammen 10 (20) Liegestütze.		
36	Aufgabe	Singt eine Strophe eines Falkenliedes.		

Who is who? DER LINKEN



ALTER Ab 15 Jahre

GRUPPENGROSSE Ab 4 TN, maximal 4 bis 6 Kleingruppen
GRUPPENSTUNDEN | SEMINARE

ORT Fast überall

ZEIT 2 bis 3 Stunden

MATERIAL • Spielkarten aus der Broschüre

VORBEREITUNG

Karten auf festes Papier kopieren und ausschneiden.

BESCHREIBUNG

Wie bei Memory gibt es Kartenpaare. Ein Paar besteht aus:

- 1: Dem Portrait der Person
- 2: Einer kurzen Biografie der Person

Gespielt wird wie Memory: Die Karten werden gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt. Eine Person fängt an und deckt zwei Karten auf. Bilden beide Karten ein richtiges Pärchen (also Bild und Biografie), wird der Text vorgelesen, und derjenige diejenige, der/die am Zug ist, darf zwei weitere Karten aufdecken. Passen die Karten nicht zusammen, weil zwei Bilder oder zwei Biographien aufgedeckt wurden oder eine Biographie und eine Bild aufgedeckt wurde, die nicht zusammen passen, ist der/die Nächste dran. Das Spiel ist zu Ende, wenn keine Karten mehr vorhanden sind. Die Spielkarten bleiben während der Gruppenstunden oder des Workshops offen sichtbar.

FALKEN

Max Westphal • Willy Brandt • Kurt Löwenstein • Anna Siemsen
Heinz Westphal • Karl Liebknecht • Felix Fechenbach
Erich Ollenhauer • Fritz Erler • Käthe Strobel • Holger Börner
Harry Ristock • Lisa Albrecht

FRAUEN

Rosa Luxemburg • Clara Zetkin • Luise Kautzky
Anna Siemsen • Käthe Strobel • Lily Amalie Braun
Lisa Albrecht • Flora Tristan • Alexandra Kollontai

REVOLUTION 1918/19

Rosa Luxemburg • Karl Liebknecht • August Bebel
Karl Kautsky • Luise Kautzky • Eduard Bernstein
Clara Zetkin • Friedrich Ebert • Leo Jogiches • Paul Levi
Franz Mehring • Mimi

SPECIAL EDITION Wir haben das Spiel so aufgebaut, dass ihr es sowohl mit allen Karten als auch mit ausgesuchten Karten spielen könnt, wenn ihr euch besonders mit einem Thema befassen möchtet. Hierfür haben wir euch drei »special editions« zusammengestellt!

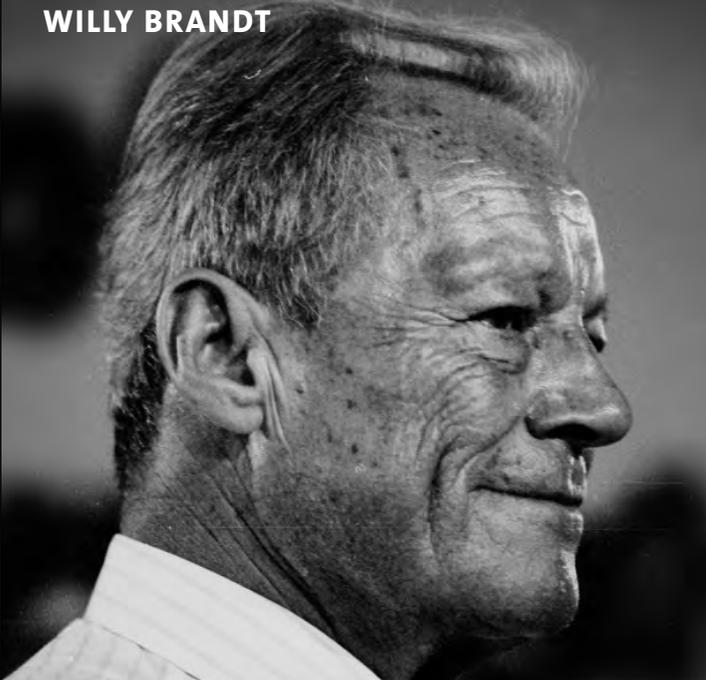
PAUL LEVI 1883–1929 Rechtsanwalt

Levi zählte zu den bekanntesten Vertretern der politischen Linken in Deutschland. Der entschiedene Kriegsgegner stand auf dem linken Flügel der SPD. Während des I. Weltkriegs schloss er sich der Spartakusgruppe an. Er gehörte zu den Gründern der KPD, deren Vorsitzender er ab März 1919 wurde. Nach Konflikten mit der Komintern Kommunistische Internationale (die von Moskau gesteuert wurde) und Ablehnung der putschistischen Taktik der Kommunisten bei den Märzunruhen 1921 wurde er aus der KPD ausgeschlossen. Über die USPD kehrte er in die SPD zurück. Levi trat als Führer des linken Flügels der SPD für einen politischen Weg zwischen Kapitalismus und Kommunismus ein. Als Anwalt trat er in mehreren aufsehen erregenden Prozessen hervor, u. a. in einem Prozess des Kriegsgerichtsrats Jorns, der die Mörder Rosa Luxemburgs vor Strafverfolgung geschützt hatte.

PAUL LEVI



WILLY BRANDT



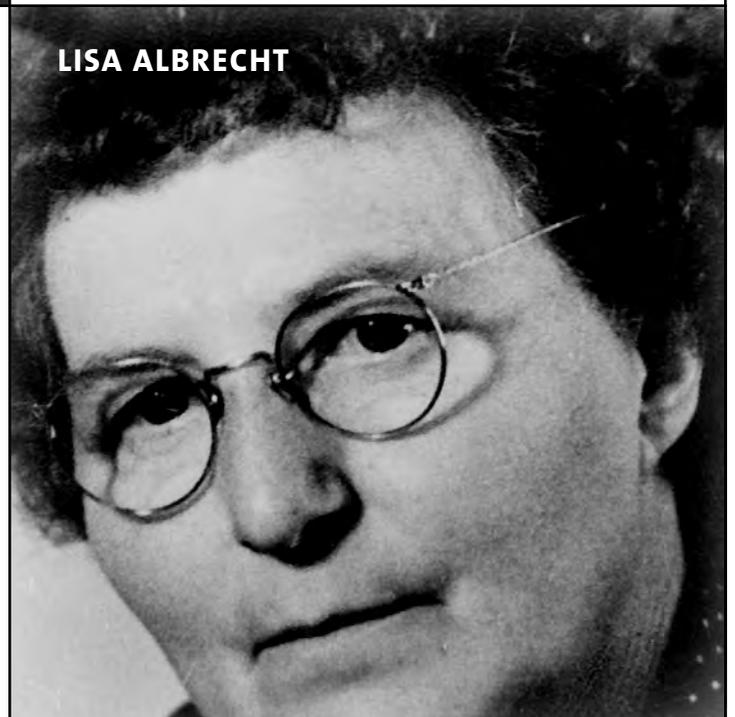
WILLY BRANDT 1913 –1992

Herbert Ernst Karl Frahm wuchs mit seiner Mutter und seinem Großvater im armen sozialdemokratischen Milieu Lübecks auf und ist bei den Falken aktiv. Politisch zieht es ihn später zur SAJ. 1931 ging er zur SAP, einer Partei von Sozialdemokraten, die gegen den aufkommenden Nationalsozialismus kämpfte. 1933 nahm er den Namen Willy Brandt an und emigrierte nach Norwegen, von wo aus er Kontakte zu Untergrundbewegungen aufnahm. 1942 trat er wieder der SPD bei und kehrte nach 1946 nach Deutschland zurück. Es folgte eine politische Karriere als MdB, Bürgermeister von Berlin und schließlich von 1969 bis 1974 Bundeskanzler. Für seine Aussöhnung mit dem Ostblock erhielt er den Friedensnobelpreis. Nach seinem Rücktritt engagierte er sich in der internationalen Zusammenarbeit und war bis zu seinem Tod 1992 Präsident der Sozialistischen Internationale (SI).

LISA ALBRECHT 1896 – 1958

Lisa Albrecht stammte aus einer soliden Bürgerfamilie, wandte sich aber schon früh dem Sozialismus zu. Durch ihre Vorträge gewann sie vor allem Mädchen und junge Frauen für die Idee des demokratischen Sozialismus. 1920 zog sie nach Berlin und studierte an der Hochschule für Leibesübungen. Sie engagierte sich neben der SAJ auch für die Partei, die AWO und die Gewerkschaften. Zwischen 1933 und 1939 wurde sie immer wieder von der Gestapo verhaftet und in »Schutzhaft« genommen. Sie und ihr Mann betrieben eine kleine illegale Bücherei. 1944 entging sie nur knapp der Gestapo und flüchtete in ein kleines bayrisches Dorf, wo sie ihre illegale Arbeit weiterführte und jüdische Freunde versteckt. Nach dem Krieg baute sie die SPD in dem Ort auf. 1949 wurde sie in den Bundestag gewählt. Später erregte sie den Widerstand der Partei, als sie gegen die Wiederbewaffnung der Bundeswehr votierte.

LISA ALBRECHT



AUGUST BEBEL 1840–1913 Drechsler

Bebel war Vorsitzender der SPD von ihrer Gründung 1875 bis zu seinem Tod. Unter seiner Führung erfährt die Partei ihren großen Aufschwung. Er stammt aus ärmlichen Verhältnissen und hat sich als Autodidakt empor gearbeitet. Bebel ist einer der bekanntesten Begründer der deutschen Arbeiterbewegung. Mit Wilhelm Liebknecht gründet er die Sächsische Volkspartei und treibt die Vereinigung von »Eisenachern« und »Lassalleanern« voran. Von den Massen geliebt und geehrt, erscheint er als eine wichtige, fast mystische Gestalt der Jahrhundertwende. Von einigen wird er sogar als »Gegenkaiser« bezeichnet.

AUGUST BEBEL



EDUARD BERNSTEIN



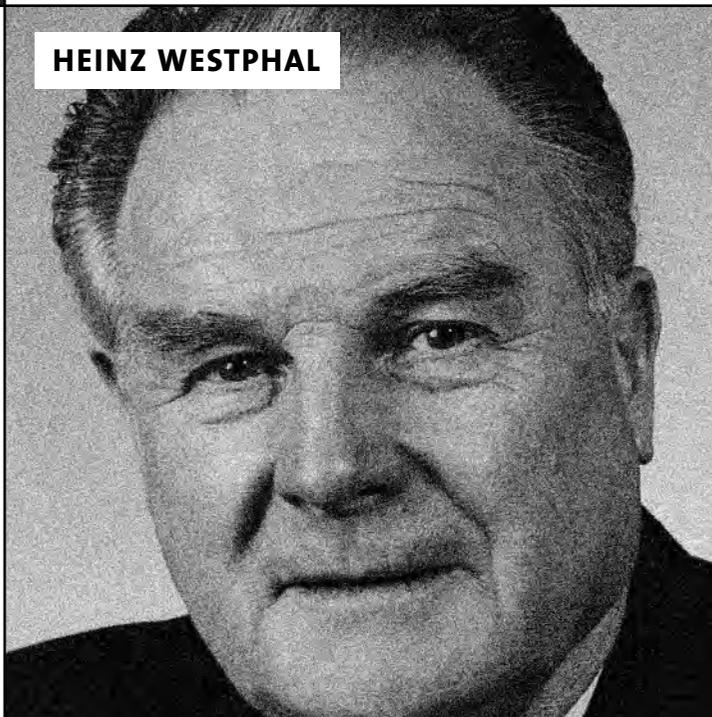
EDUARD BERNSTEIN 1850–1932 Publizist

Bernstein gehörte zur »Alten Garde« der SPD. Während seiner Emigration in London von 1890 bis 1901 arbeitete er u. a. für Friedrich Engels. Bernstein war der Hauptvertreter des »Revisio-nismus«, d. h. er war der Meinung, Kapitalismus durch Reformen langsam in Sozialismus umwandeln zu können. Damit war er einer der erbittertsten Gegner Rosa Luxemburgs. Aus Protest gegen die Kriegspolitik seiner Partei trat er aus der SPD aus und 1917 in die USPD ein. 1919 nach dem Ende des Krieges und der Revolution, wurde er wieder Mitglied der SPD. Er war Reichstags-abgeordneter von 1902 bis 1906 und 1912 bis 1918.

HEINZ WESTPHAL 1924–1998 Maschinenschlosser

Heinz Westphal wurde nach seiner Lehre zum Flugmotoren-schlosser 1943 vom Militär eingezogen. Aus dem Krieg kehrte er leicht verletzt zurück und arbeitete als Maschinenschlosser. 1946 wurde er zunächst Jugendsekretär der SPD und später Vorsitzender der Berliner Falken. Von 1953 bis 1957 ist er der Bundesvorsitzende der SJD –Die Falken. Zugleich engagiert er sich für den Deutschen Bundesjugendring, dessen Geschäfts-führer er 1956 bis 1965 wird. Nach den Bundestagswahlen 1965 zieht er in den Bundestag ein, dem er 25 Jahre angehört. Von 1983 bis zu seinem Ausscheiden aus dem Parlament im Jahre 1990 war Heinz Westphal Vizepräsident des Deutschen Bundes-tages. Während seines ganzen Lebens blieb er der Arbeiter-jugendbewegung verbunden und engagierte sich in den letzten Jahren für das Archiv der Arbeiterjugendbewegung.

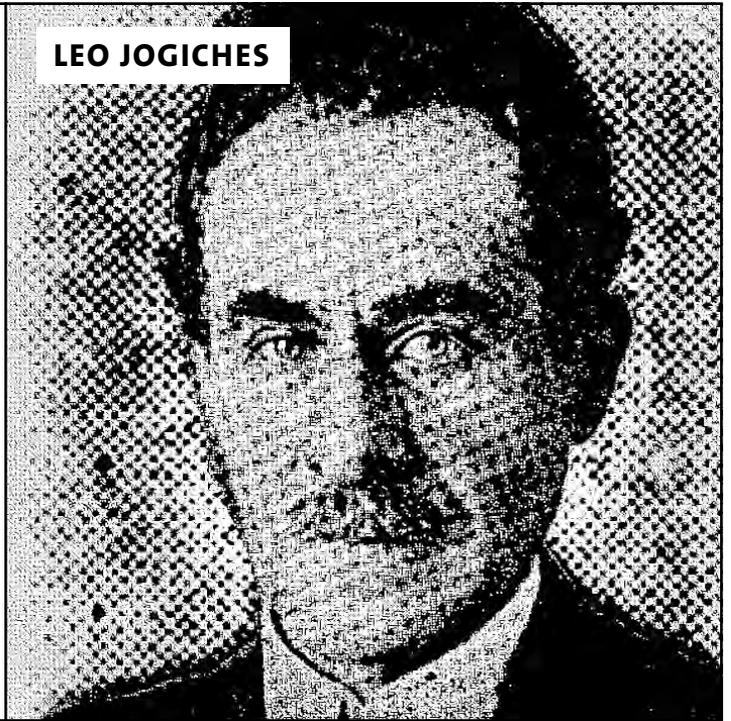
HEINZ WESTPHAL



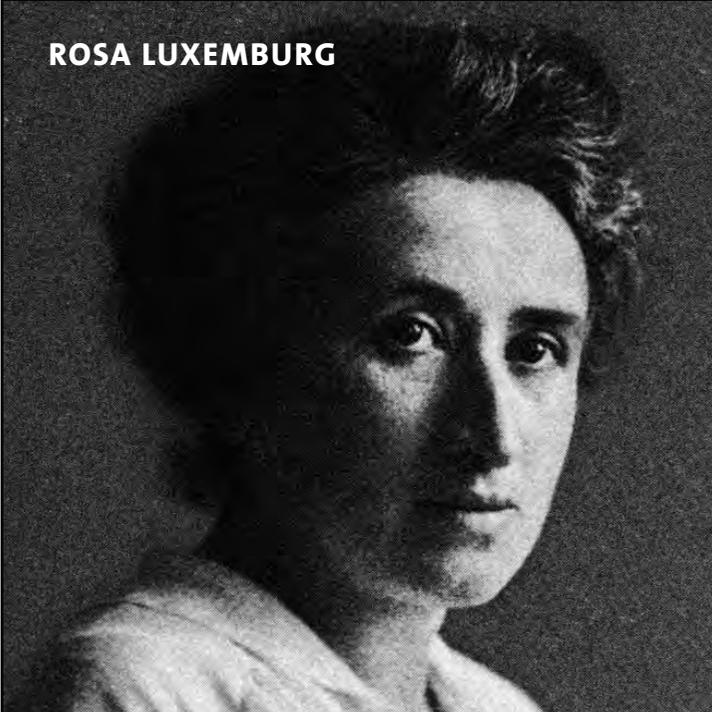
LEO JOGICHES 1867–1919 Verleger/Herausgeber

Jogiches war der Sohn einer reichen jüdischen Familie aus Wilna, Litauen, damals zu Russland gehörend. Schon früh stand er mit revolutionären Gruppen seiner Heimatstadt in Verbindung. Als er 1890 zum Militärdienst eingezogen wurde, floh er in die Schweiz. An der Universität in Zürich lernte er Rosa Luxemburg kennen. Durch diese Bekanntschaft, die sich bald zu einer Liebesbeziehung entwickelte, begann er, sich auch für die polnische sozialistische Bewegung zu interessieren. Er baute eine illegale sozialistische Partei, die im zaristischen Teil Polens wirkte, auf. Im I. Weltkrieg gab er die Spartakusbriefe heraus, nachdem andere linke SPD-Mitglieder verhaftet worden waren. Er gehört zu den Begründern der Spartakusgruppe und der KPD. Nach der Ermordung von Karl Liebknecht und Rosa Luxemburg war er maßgeblich daran beteiligt, für die Aufklärung des Mordes zu sorgen. Im März 1919 wurde er verhaftet und erschossen.

LEO JOGICHES



ROSA LUXEMBURG



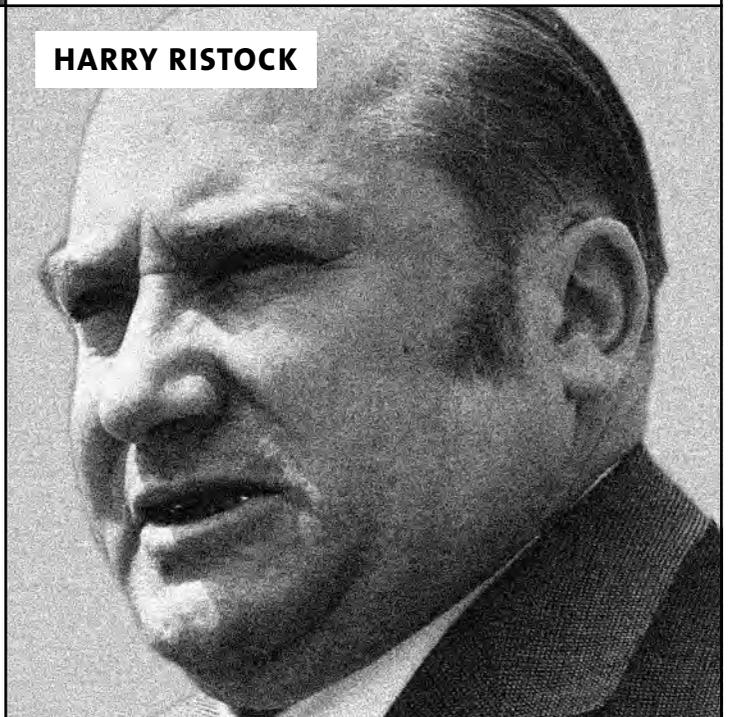
ROSA LUXEMBURG 1871–1919 Nationalökonomin

Luxemburg stammte aus einer jüdischen Kaufmannsfamilie, die im russischen Teil Polens lebte. Schon früh schloss sie sich politischen Zirkeln an und kam so mit den Schriften von Marx in Berührung. Sie emigrierte in die Schweiz, wo sie in Zürich Nationalökonomie studierte. Nachdem sie den Dokortitel erhalten hatte, wollte sie nach Deutschland, um in der SPD mitzuarbeiten. Kaum angekommen, mischte sie die Partei auf und griff Autoritätspersonen wie Eduard Bernstein an. Nach einiger Zeit in der Partei ging sie in Opposition zu den verstaubten Strukturen und der etablierten Führung. Sie kämpfte entschieden gegen den sich anbahnenden Krieg. Und wurde hierfür während des Großteils des Krieges in »Schutzhaft« genommen. Zu Beginn der Revolution hatte sie eingesehen, dass eine Spaltung der deutschen Arbeiterbewegung stattgefunden hatte. Sie engagierte sich bei der Gründung der KPD und schrieb deren Grundsatzprogramm.

HARRY RISTOCK 1928–1992

Harry Ristock wurde 1928 in Ostpreußen geboren. Nach Kriegsende kam er nach Brandenburg und 1948 nach Westberlin, wo er Politik studierte. Die sozialen Probleme ließen ihn zum radikalen Kritiker der bundesrepublikanischen, kapitalistischen Gesellschaft werden. Die Falken in Berlin machten ihn zu ihrem Landessekretär und bald war die Organisation kaum noch wiederzuerkennen. 1954 wurde er Landesvorsitzender der Berliner Falken und blieb es bis 1963. Er war und blieb ein »luxemburgianischer Pragmatiker«. Er machte es sich nie auf dem Sessel der Parteipfründe bequem, sondern zog den Stehplatz zwischen den Stühlen vor, was nicht zuletzt 1981 aus Gründen der Selbstachtung« seinen Rücktritt als Senator zur Folge hatte. 1968 sollte er aus der SPD ausgeschlossen werden, weil er ein Plakat trug mit dem Text: »Ich protestiere gegen den Krieg der Amerikaner in Vietnam. Ich bin Sozialdemokrat.«

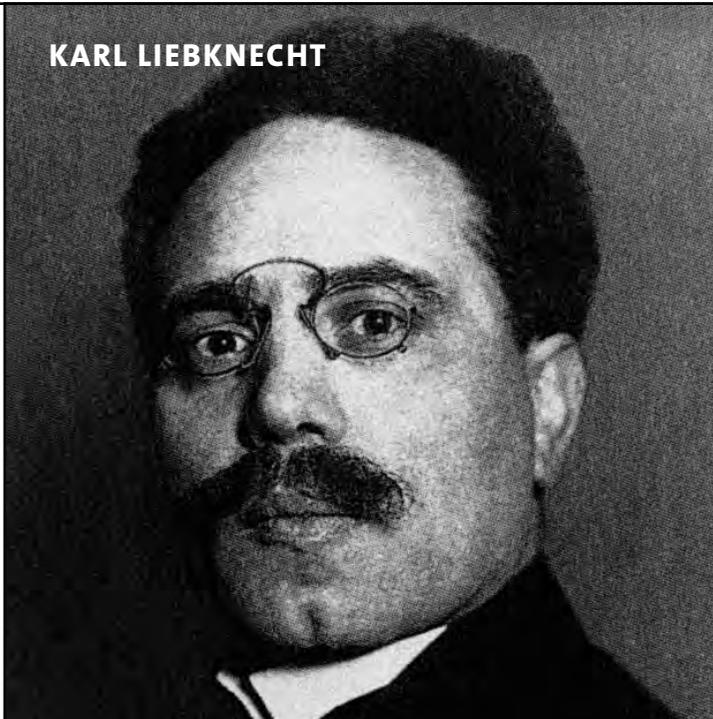
HARRY RISTOCK



KARL LIEBKNECHT 1871–1919 Rechtsanwalt

Liebknecht war einer der Gründer der proletarischen Jugendbewegung und bis 1910 Präsident der Sozialistischen Jugendinternationalen und Mitglied des Internationalen Jugendsekretariats. Als Reichstagsmitglied war er einer der wenigen SPD-Abgeordneten, die gegen die Burgfriedenspolitik der Partei waren. Am 4. August 1914 unterwarf er sich noch dem Fraktionszwang, bei der zweiten Abstimmung über die Bewilligung von Kriegskrediten war er der Einzige, der dagegen stimmte. Er war Mitbegründer der Spartakusgruppe. Mit Rosa Luxemburg war er verantwortlich für die Redaktion der »Roten Fahne«, der Zeitung der Spartakusgruppe während der Revolution 1918/19. Liebknecht war Gründungsmitglied der KPD und wurde am 15.1.1919 von Freikorpsoldaten ermordet.

KARL LIEBKNECHT



FLORA TRISTAN



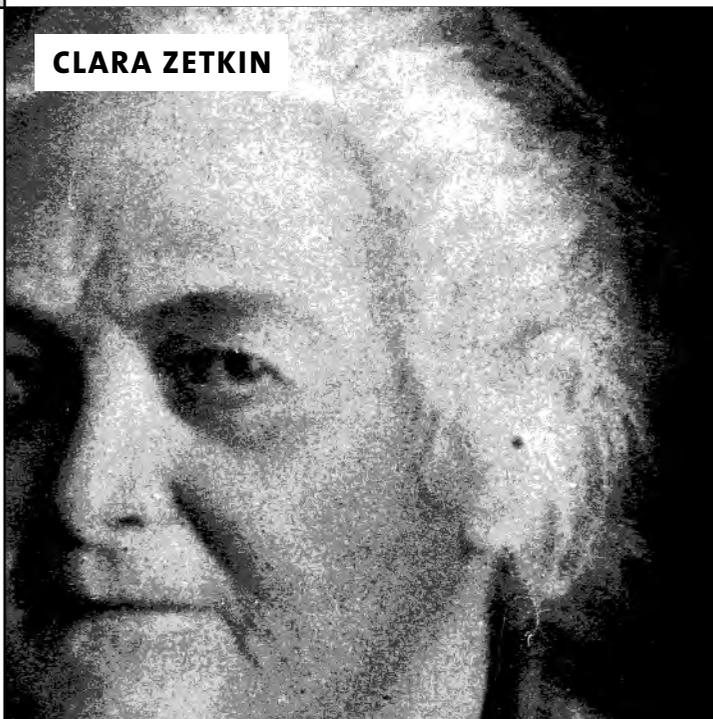
FLORA TRISTAN 1803 – 1844 Journalistin

Als uneheliches Kind wuchs Flora in einem Pariser Elendsviertel auf und heiratete mit 17 Jahren ihren Arbeitgeber, mit dem sie drei Kinder hatte. Der gewalttätige Ehemann zwang sie zur Prostitution belästigte seine Tochter und wollte sie sogar umbringen. Sie floh zu ihrer Mutter. Die Erfahrung der Rechtlosigkeit der Frauen war für ihr Denken prägend. Später arbeitete sie als Kindermädchen, Gesellschafterin, Journalistin und Übersetzerin. 1840 veröffentlichte die Autodidaktin eine Studie über das industrielle Elend in England. Sie trat für die Selbstorganisation aller ArbeiterInnen ein und prägte die Formel: »Die Befreiung der Arbeiter wird das Werk der Arbeiter sein.« Für die Frühsozialistin galt das Recht auf Gleichheit nicht nur für die Arbeiter sondern auch für alle Frauen. Sie forderte auch, gegen die Interessen der Männer, das Recht auf Bildung, gleiche Erziehung, freie Wahl des Partners und das Recht auf Scheidung.

CLARA ZETKIN 1857 – 1933 Lehrerin

»Die bürgerliche Frauenbewegung ist nicht Vorkämpferin, Interessenvertreterin aller befreiungssehnsüchtigen Frauen. Sie ist und bleibt bürgerliche Klassenbewegung.« Clara Zetkin wird am 5. Juli als Clara Eißner in Wiederau (Sachsen) geboren und wird Lehrerin. Als sie aber mit der Deutschen Sozialdemokratischen Arbeiterpartei in Kontakt tritt, führt dies zum Bruch mit ihrer Familie. Sie ist eine Vertreterin des linken Flügels der SPD und politische Verbündete Rosa Luxemburgs. Als Leiterin der Zeitung der deutschen Arbeiterinnen, der »Gleichheit«, wird sie zur Leitfigur der proletarischen Frauenbewegung. Seit 1919 ist sie führendes Mitglied der KPD und Reichstagsabgeordnete. Von 1921 bis 1925 leitet sie die Zeitschrift »Die Kommunistische Fraueninternationale« und ist von 1925 bis 1933 Präsidentin der Internationalen Roten Hilfe. Am 20. Juni 1933 stirbt Clara Zetkin in Moskau.

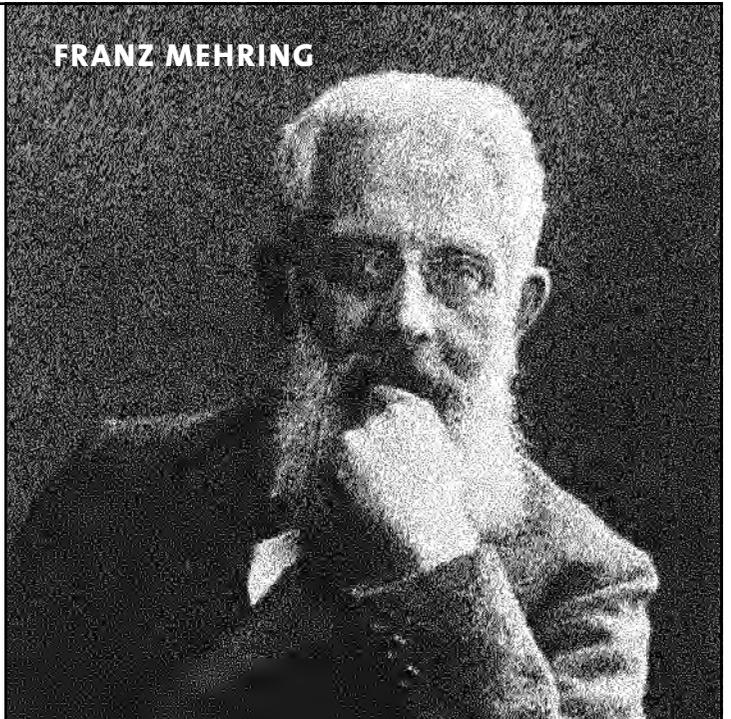
CLARA ZETKIN



FRANZ MEHRING 1846–1919 Historiker/Publizist

Mehring gehörte zur »Alten Garde der SPD«. Er war Mitarbeiter der Theoriezeitschrift »Die Neue Zeit« und Lehrer für Geschichte an der Parteischule in Berlin. Politisch gehörte er dem linken Flügel der SPD an. Während des Krieges gehörte er zu denen, die die Politik der SPD-Führung nicht mittragen wollten. Zusammen mit anderen (u. a. Karl Liebknecht, Rosa Luxemburg und Clara Zetkin) gab er die illegale Zeitung »Die Internationale« heraus, die der innerparteilichen Opposition ein Sprachrohr geben sollte. Er war Mitbegründer der Spartakusgruppe. Mehring gehörte zum Freundeskreis Rosa Luxemburgs.

FRANZ MEHRING



MIAU!



MIMI KATZE

Luise Kautsky berichtet, Mimi sei eine »große dreifarbigige Katze, (...) für die sie (Rosa Luxemburg) eine wahre Schwärmerei hegte. (...) Immer und überall beschäftigte sie die Sorge um das Wohl des Tieres.« Doch Freunde berichten, dass sie »ein unliebenswürdiges, unfreundliches Tier (war), durchaus nicht zum Schmeicheln, sondern stets nur zum Kratzen aufgelegt, wovon Rosas Hände oft genug Zeugnis ablegten. Aber vielleicht war es gerade die streitbare Natur Mimis, die ihrer Herrin solche Sympathie einflößte.«

FRITZ ERLER 1913–1967 Verwaltungsbeamter

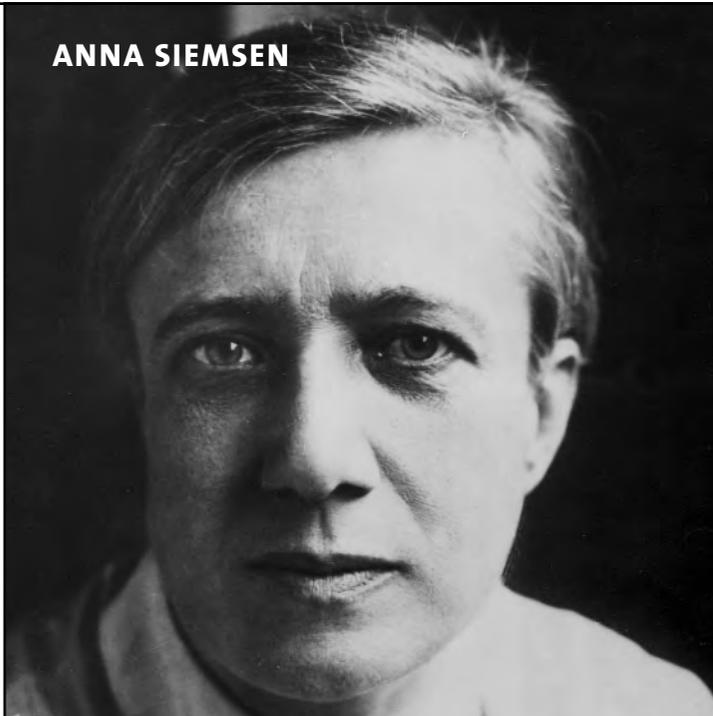
Fritz Erler stammt aus dem Berliner Bezirk Pankow, wo sein Vater ein Frisörgeschäft hatte. Schon als Schüler trat er in die Sozialistische Arbeiterjugend (SAJ) ein und wurde 1931 Vorsitzender im Bezirk Prenzlauer Berg. Weil nach dem Abitur für ein Studium das Geld fehlte, wurde er Stadtinspektor. Nach der Machtübernahme der Nazis versuchte Erler die Strukturen der SAJ illegal zusammenzuhalten. Seine Wohnung wurde zu einem wichtigen Treffpunkt des Widerstands. 1938 wurde Erler zu zehn Jahren Zuchthaus verurteilt. Er überlebte und konnte in den letzten Kriegstagen auf einem Todesmarsch fliehen und sich bis zur Befreiung versteckt halten. Nach dem Krieg blieb Erler in Süddeutschland und wurde in Württemberg Landrat, 1949 Abgeordneter des Deutschen Bundestages und 1964 Vorsitzender der SPD-Bundestagsfraktion. Er starb 1967.

FRITZ ERLER



ANNA SIEMSEN 1882 – 1952 Lehrerin

Nach ihrem Pädagogikstudium promovierte Anna Siemsen und arbeitete 10 Jahre als Lehrerin. Anschließend wechselte sie an das Unterrichtsministerium in Berlin und 1923 als Professorin nach Thüringen. Ihre Forderung nach gleichberechtigter Erziehung von Mädchen und Jungen, ihre Forderung, dass Erziehung immer politisch sei, war in der Weimarer Zeit umstritten und führte sie zur Falkenbewegung und der sozialdemokratischen Bildungsarbeit. Im März 1933 emigrierte sie in die Schweiz und heiratete (um das Aufenthaltsrecht zu bekommen) einen Schweizer Sekretär der Arbeiterjugendbewegung. Während der Nazidiktatur setzte sie sich für die Arbeiterbewegung und die Lehrerausbildung ein. 1946 kehrte sie nach Deutschland zurück und baute in Hamburg die Lehrerausbildung auf. Bis zu ihrem Tod 1952 setzte sie sich für die Friedensbewegung und Völkerverständnis ein.



ALEXANDRA KOLLONTAI



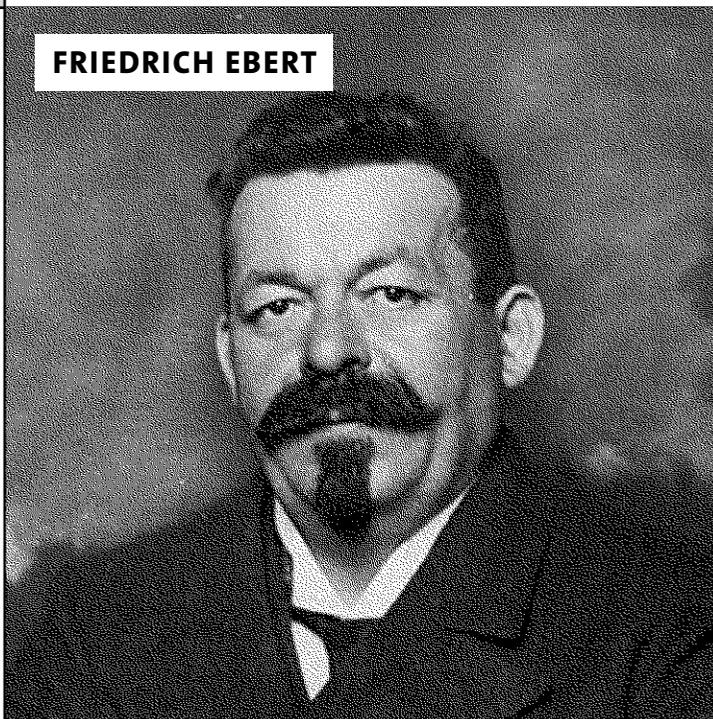
ALEXANDRA KOLLONTAI 1872 – 1952

Ohne Sozialismus keine Befreiung der Frau – ohne Befreiung der Frau kein Sozialismus!« – Als Tochter eines russischen Generals und einer Finnin wurde Alexandra Kollontai 1872 in St. Petersburg geboren. Als erste Frau gehörte sie als Ministerin für Soziales dem revolutionären Kabinett der sowjetischen Regierung an und übernahm 1919 die Leitung der Frauenabteilung des ZK der Partei. Sie setzte sich für viele Verbesserungen im Leben von Frauen ein. So konnten z. B. ab diesem Zeitpunkt Ehen einseitig aufgelöst werden. Abtreibungen wurden kurzzeitig legalisiert, Hausarbeit in öffentliche Wäschereien und Volksküchen ausgelagert. Kollontai gehörte der ArbeiterInnenopposition an. Freiwillig vertrat sie von 1923 bis 1946 die Sowjetunion in Mexiko, Norwegen, Schweden und trug maßgeblich dazu bei, Finnland den Ausstieg aus dem II. Weltkrieg zu ermöglichen. Am 9. März 1952 starb sie in Moskau.

FRIEDRICH EBERT 1871–1925 Sattler

Seit 1905 war Ebert Mitglied des Vorstandes der SPD und von 1912 bis 1918 Mitglied des Reichstages. Nach Bebels Tod 1913 wurde er einer der beiden Parteivorsitzenden. Er war ein Befürworter der sogenannten Burgfriedenspolitik. Für ihn war die nationale Einigkeit im Krieg wichtiger als die internationale Solidarität der Arbeiter. Daher wollte er die Regierung unterstützen und ihr das Geld zur Kriegsführung bewilligen. Nachdem am 9. 11. 1918 der Kaiser abgedankt hatte, wurde Ebert von dessen Kanzler zum Reichskanzler ernannt. Er wurde von den Vertretern der Arbeiter- und Soldatenräte zum Vorsitzenden des Rates der Volksbeauftragten, dem höchsten politischen Gremium während der Revolution 1918/19 gewählt. Damit war das Scheitern der sozialistischen Revolution besiegelt, da Ebert diese nicht wollte und nun an ihrer Niederschlagung arbeitete. Er war der erste Präsident der Weimarer Republik.

FRIEDRICH EBERT



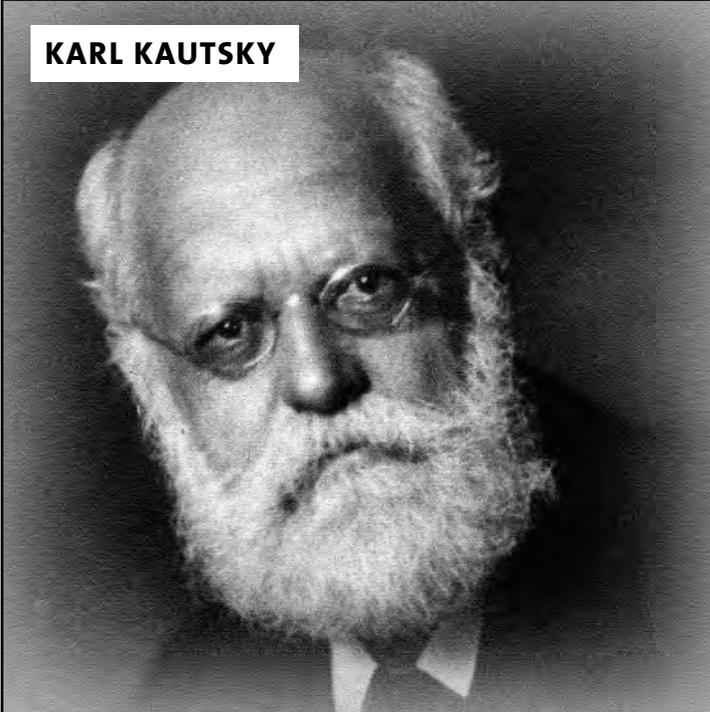
KURT LÖWENSTEIN 1885 – 1939 Pädagoge

Eigentlich wollte Löwenstein Rabbiner werden. Kurz vor Antritt des Amtes quälten ihn religiöse Zweifel. Er beginnt Philosophie, Pädagogik und Sozialwissenschaften zu studieren und promoviert. Als revolutionärer Sozialist kehrt er aus dem I. Weltkrieg heim. Kurt Löwenstein wird Mitglied der USPD und lässt sich in den Reichstag wählen. Als Vorsitzender der »Reichsarbeitsgemeinschaft der Kinderfreunde« und des Neuköllner Schulstadtrats engagiert sich Kurt Löwenstein in der Weimarer Republik für grundlegende Schulreformen, die Demokratisierung und die Rechte der Kinder. Frei nach dem Motto: »Die Staatsgewalt geht vom Kinde aus.« Die faschistische Machtergreifung drängt Kurt Löwenstein ins Exil. Bis zu seinem Tod 1939 verfasst er politische und erziehungswissenschaftliche Schriften, die heute noch von Bedeutung sind. In der aktuellen Falkenpädagogik werden seine Theorien praktisch umgesetzt.

KURT LÖWENSTEIN



KARL KAUTSKY



KARL KAUTSKY 1854–1938 Schriftsteller

Kautsky gehörte zu der »Alten Garde« der SPD. Nach dem Tod von Marx und Engels gilt er als der Papst des europäischen Marxismus. Er war der Chefredakteur der sozialdemokratischen Theoriezeitschrift »Die Neue Zeit«. Außerdem war er für den literarischen Nachlass von Karl Marx verantwortlich. Er gehörte zu den Genossen, die Rosa Luxemburg zunächst unterstützten. Nach langjähriger Freundschaft kam es allerdings zum Zerwürfnis, weil die entstandenen politischen Differenzen unüberbrückbar geworden waren. Aus Protest gegen die Burgfriedenspolitik der SPD trat er während des Krieges aus und gründete mit anderen Kriegsgegnern 1917 die USPD (unabhängige Sozialdemokratie).

LILY AMALIE BRAUN 1865 – 1916 Hausfrau/Publizisten

Lily erlebt als Tochter eines preußischen Generals eine unbeschwerte Kindheit. Mit 28 Jahren heiratet sie Georg von Gizycki, den Herausgeber der Zeitschrift »ethische Kultur«, und beginnt sich mit der Lage von Frauen – vor allem von Arbeiterinnen – zu interessieren. Bis 1902 schreibt sie für die Zeitschrift Clara Zetkins »Die Gleichheit«. Nach dem Tod ihres Mannes heiratet sie Heinrich Braun, den Herausgeber des »Vorwärts«. Ihre Forderung nach einer Zusammenarbeit der bürgerlichen und der sozialistischen Frauenbewegung führt zu ernststen Meinungsverschiedenheiten mit Clara Zetkin. 1901 schreibt sie eine vielbeachtete Untersuchung über die Probleme erwerbstätiger Mütter »Die Frauenfrage, ihre geschichtliche Entwicklung und wirtschaftliche Seite.« Später zog sie sich aus der Politik zurück und gehörte 1914 im Gegensatz zu ihren früheren Positionen zu den KriegsbefürworterInnen.

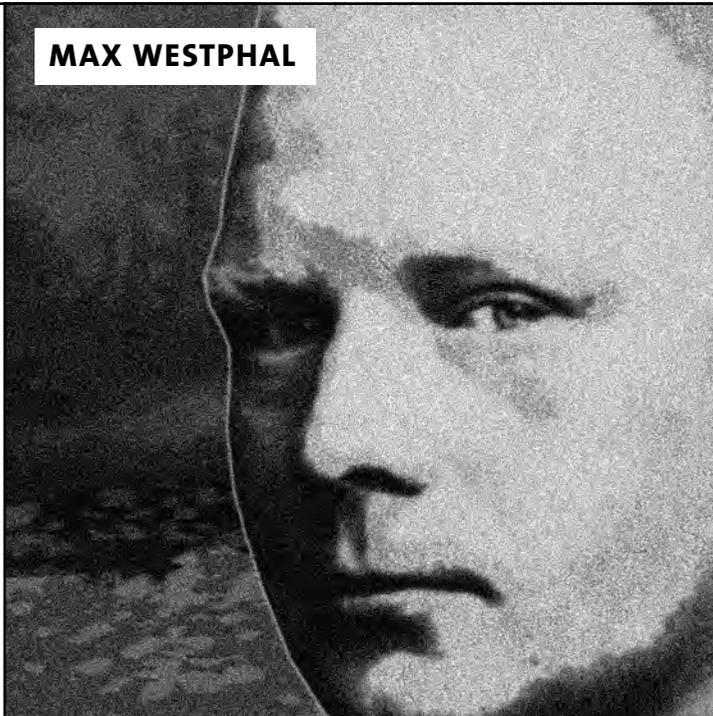
LILY AMALIE BRAUN



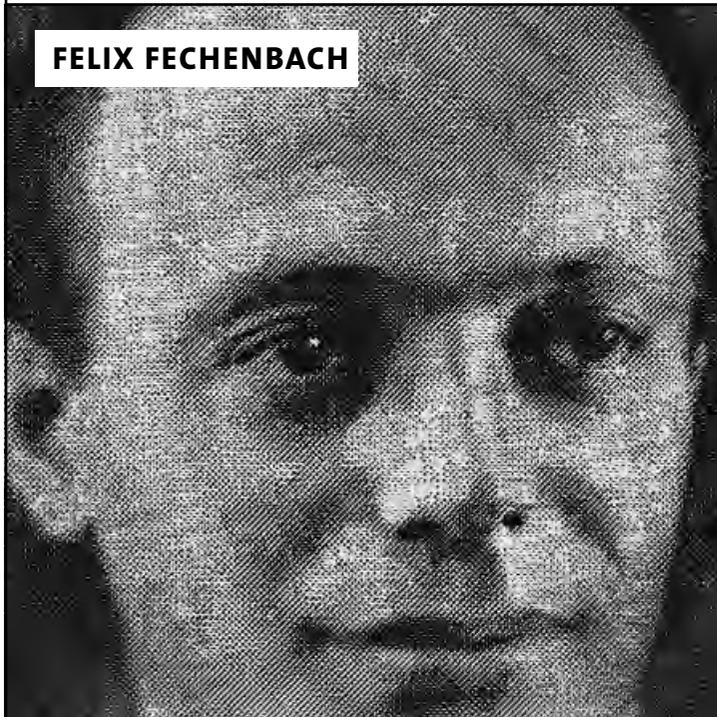
MAX WESTPHAL 1895–1942 Abgeordneter

Westphal wächst in einem Hamburger Mietskasernenviertel auf und macht eine Lehre in der Autoindustrie. Mit 15 Jahren schließt er sich der Arbeiterjugendbewegung an. Im I. Weltkrieg verliert er an der Westfront seinen linken Arm und kehrt nach Hamburg heim. Nach dem Krieg baut Max zusammen mit seinem Freund August Albrecht die Hamburger Jugendbewegung neu auf. Später siedeln sie nach Berlin über, wo er 1922 der erste Vorsitzende der neu gegründeten SAJ wird. Immer sah er die SAJ als eigenständige Organisation, die eng mit der Sozialdemokratie zusammen arbeitet. 1932 wird er Reichstagsabgeordneter der SPD. 1933 wurde er in eine 5-monatige »Schutzhaft« genommen. Er ist zwei Jahre im KZ Sachsenhausen. In der Zwischenzeit schlägt er sich und seine Familie mit Gelegenheitsarbeiten durch. Ende 1942 stirbt er nach langer Krankheit.

MAX WESTPHAL



FELIX FECHENBACH



FELIX FECHENBACH 1894–1933 Schuhverkäufer

Fechenbach wuchs in Würzburg auf, wo seine Eltern eine Bäckerei betrieben. Dort macht er eine Lehre als Schuhverkäufer und wird Angestellter in einem Schuhwarengeschäft. 1911 kommt er zum sozialistischen »Jugendbund Würzburg« und wechselt 1913 in das Münchener Arbeitersekretariat, um eine »Jugend-Sektion« der SPD aufzubauen. 1915 kehrt er verletzt aus dem I. Weltkrieg zurück. Er verbringt zwei Jahre im Gefängnis, weil er sich dem Nationalrat des Volksstaates Bayern angeschlossen hat. Ab 1925 arbeitet er zusammen mit seiner Frau Irma ehrenamtlich bei den Kinderfreunden und tritt mit seiner »Rote Kasper Bühne« bei Falkenveranstaltungen auf. Nach der Machtergreifung der Nationalsozialisten wird er im März in sogenannte »Schutzhaft« genommen. Am 7. 8. 1933 wird er im Alter von 39 Jahren von den Nazis im Wald von Scherfede bei Warburg angeblich »auf der Flucht« erschossen.

KÄTE STROBEL 1907–1996 Kaufmännische Angestellte

Das Motto ihrer politischen Karriere, bei der sie sich immer Männern gegenüber behaupten musste, hieß: »Politik ist eine zu ernste Sache als dass man sie allein den Männern überlassen kann.« Strobel wurde 1907 in Nürnberg geboren. Schon früh begann ihr Engagement für andere: sie beschützte ihre Geschwister, wenn ihnen Unrecht angetan wurde, und nahm sogar die elterlichen Strafen auf sich. Sie geht zu den Kinderfreunden und arbeitet dort als Helferin. Mit 18 Jahren tritt sie der SPD bei. Kurz vor der Machtübernahme Hitlers war sie Mitglied im Reichsvorstand der Kinderfreunde. Nach dem II. Weltkrieg wird sie zur Verbraucherschutzexpertin und ist zwischen 1958 bis 1967 Mitglied im EU-Parlament. Zur gleichen Zeit stellt Käte den Vorsitz der sozialistischen Fraktion im EU-Parlament. Obwohl sie nie so sein will wie ihr Vater, geht sie mit 82 Jahren in die Kommunalpolitik.

KÄTE STROBEL



ERICH OLLENHAUER 1901–1963 Kaufm. Angestellter

Erich Ollenhauer absolvierte nach der Schule eine kaufmännische Lehre in Magdeburg. Dort kam er 1916 zur sozialistischen Jugend. 1920 bis 1928 arbeitete er als Sekretär des Hauptvorstandes der SAJ. Zu dieser Zeit engagierte er sich auch als Redakteur der AJ, der Zeitschrift Arbeiterjugend. 1928 wurde er als Nachfolger von Max Westphal Vorsitzender der SAJ, dessen Vorsitzender er bis zu ihrem Verbot blieb. 1933 folgte die Wahl in den Hauptvorstand der SPD. Auf Parteibeschluss emigrierte Ollenhauer nach Prag, um den Widerstand gegen das NS-Regime aus dem Ausland weiterzuführen. Er floh weiter über Spanien/Portugal nach London, wo er den Kontakt deutscher Emigrantengruppen zur britischen Labour-Partei stärkte. Nach seiner Rückkehr aus London wurde er 1946 zum 2. Vorsitzenden der SPD und baute in den Westzonen die Partei wieder auf und führt sie auf den Weg zu einer Volkspartei. Er stirbt Ende 1963.

ERICH OLLENHAUER



LUISE KAUTSKY



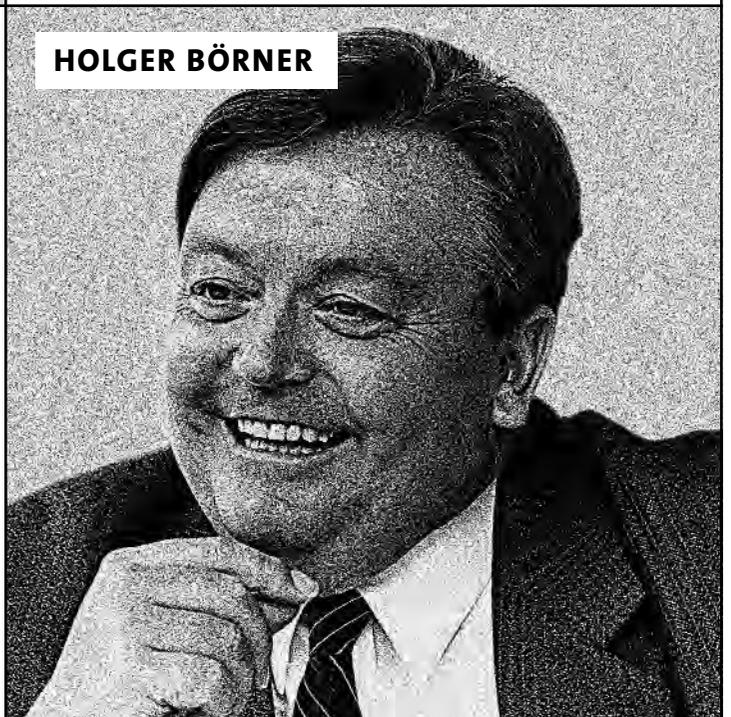
LUISE KAUTSKY 1864 – 1944 Hausfrau

Luise Kautsky war eine Freundin Rosa Luxemburgs (»mit der ich nicht über Politik sprechen muss«), Rosa lernte sie über ihren Mann, Karl Kautsky, kennen. Nachdem sie zuerst erstaunt ist, dass die Frau des von ihr hochgeschätzten Theoretikers eine Schürze trägt und auf ihre hausfraulichen Tätigkeiten sogar stolz ist, verbindet sie bald eine enge Freundschaft. Sie ermutigt sie, zu schreiben und selbständiger zu werden, als es für eine Hausfrau zu der Zeit üblich war.

HOLGER BÖRNER geb. 1931 Beton-Facharbeiter

Holger Börner wurde 1931 in Kassel geboren. Bevor er 1957 als damals jüngster Abgeordneter in den Deutschen Bundestag kam, baute er die SJD – Die Falken im Bezirk Hessen/Nord auf, engagierte sich als Betriebsratsvorsitzender einer Betonfirma in der Gewerkschaft und war lange Zeit Stadtverordneter und Fraktionsvorsitzender der SPD im Kasseler Rathaus. Im Bundestag wurde Holger Börner 1965 Vorsitzender des Verkehrsausschuss und 1972 Bundesgeschäftsführer der SPD. 1976 wurde er Ministerpräsident und mit der Neubildung des Landesverbandes zum Landesvorsitzenden der hessischen SPD. 1985 ging Holger Börner die erste Koalition auf Landesebene mit den Grünen ein. Nach seiner Amtszeit als Ministerpräsident wurde er Vorsitzender der Friedrich-Ebert-Stiftung dessen Vorsitz er 2003 an Anke Fuchs abgab.

HOLGER BÖRNER



FALKEN

JEO

PARDY

GRUPPENGROSSE 3 bis 6 Gruppen

MATERIAL

- Tische und Bänke • Plakat mit den kopierten Fragen
- Klebestreifen zum Befestigen der Fragen
- Plakat zum Notieren der Punkte • Zettel und Stifte
- Das Material der Zwischenspiele

VORBEREITUNG

Ihr kopiert die Fragen und die Überschriften auf der nächsten Seite und vergrößert sie dabei auf DIN A5 Format. Auf die Rückseiten schreibt ihr die jeweiligen Zahlen, die unten klein auf denzetteln vermerkt sind. Die Zettel werden entsprechend der Kategorien mit den Zahlen nach vorne auf ein Plakat geklebt. Sucht euch fünf Zwischenspiele aus der Äktschen á la Card oder den Zwischenspielen (ab Seite 80) zusammen und besorgt das Material. An einen hochkant gestellten Zeltlager-tisch heftet ihr ein Plakat, auf dem ihr die Punkte der einzelnen Gruppen notieren könnt.

BESCHREIBUNG

Die TeilnehmerInnen setzen sich gruppenweise zusammen. Das Spiel kann mit 3 bis 6 Gruppen gespielt werden. Die Gruppe mit dem/der TeilnehmerIn der/die schon am häufigsten im Zeltlager war, beginnt. Er/sie darf sich eine Kategorie und eine Punktezahl aussuchen. Je höher die Zahl, desto schwerer die Frage.

Frage: Der entsprechende Zettel wird nun von der Fragewand genommen und die Frage vorgelesen. Wenn die Gruppe die Frage beantworten kann, bekommt sie die entsprechende Punktezahl gutgeschrieben. Wenn nicht geht sie leer aus und die Antwort wird vorgelesen. Dann darf sich die nächste Gruppe einen Zettel aussuchen.

Risiko: Einige Fragen sind Risikofragen. Bei diesen Feldern darf die Gruppe so viele Punkte setzen, wie sie Punkte auf ihrem Punktekonto hat. Doch Vorsicht: Wenn die Gruppe die Frage nicht beantworten kann, werden ihr die gesetzten Punkte abgezogen. Hat die Gruppe keine Punkte auf ihrem Konto, spielt sie um 100 Punkte, die ihr auch nicht abgezogen werden können, wenn sie die Frage nicht beantworten können.

Spiel: Wenn eine Gruppe eine Karte zieht, auf der »Spiel« steht, gibt es ein Zwischenspiel. Die Gewinner der Zwischenspiele bekommen 500 Punkte, die Zweiten 400 Punkte usw.

BITTE BEACHTEN

Dieses Spiel ist für den F-Ring konzipiert, mit schwereren Fragen, z. B. aus dem »Falkenlabyrinth« könnt ihr das Spiel auch mit älteren TeilnehmerInnen spielen.

Die Antworten des Falken-Jeopardy findet ihr auf Seite 128.

FALKEN	GRUPPE	POLITIK	ZELTLAGER	SOZIALISMUS
100	100	100	100	100
200	200	200	200	200
300	300	300	300	300
400	400	400	400	400
500	500	500	500	500

Falken	Gruppe	Politik	Zeltlager	Sozialismus
Was tragen die Falken? Falken 100	SPIEL Gruppe 100	RISIKO!!!!!! Wer darf bei einer Bundestagswahl wählen gehen? Politik 100	Womit wird ein Zelt im Boden verankert? Zeltlager 100	Nennt 10 Sachen, die es gibt, ohne dafür bezahlen zu müssen. Sozialismus 100
Wofür steht das SJID in unserem Namen? Falken 200	Was machen die Falken, wenn sie nicht im Zeltlager sind? Gruppe 200	SPIEL Politik 200	Was ist ein Außenlager? Zeltlager 200	Wer besitzt im Sozialismus die Fabriken? Sozialismus 200
RISIKO!!!!!! Wie heißt der Titel des traditionellen Falkenliedes? Falken 300	Was ist eine Neigungsgruppe? Gruppe 300	Nennt 3 Länder, in denen zur Zeit Krieg herrscht. Politik 300	Was ist ein Lagerkamm? Zeltlager 300	RISIKO!!!!!! Was hat Karl Marx geschrieben? A Die Fabriken B Das Kapital C Der Friede Sozialismus 300
Wie heißen die beiden internationalen Zusammenschlüsse, bei denen die Falken Mitglied sind? Falken 400	SPIEL Gruppe 400	Nennt mindestens 4 Parteien, die im Bundestag sitzen Politik 400	RISIKO!!!!!! Wie heißen die Schlafzelte offiziell? Zeltlager 400	SPIEL Sozialismus 400
Nenne 1 PolitikerIn, der/die bei den Falken oder der SAJ war. Falken 500	RISIKO!!!!!! Welche Aufgaben hat ein/e GruppenkassiererIn? Gruppe 500	Wo fand der letzte G8 Gipfel statt? Politik 500	SPIEL Zeltlager 500	Warum waren sozialistische Parteien in Deutschland ab 1933 verboten? Sozialismus 500



FALKEN KINDERRECHTE LEGESPIEL

ALTER Ab 10 Jahre

GRUPENGRÖSSE Für mehrere Gruppen

ORT Überall

ZEIT 15 bis 25 Stunden

KOSTEN ① bis ②

GEBRAUCHSMATERIAL

- Das Legespiel der Falken »Kinder haben Rechte«
Im Bundesbüro erhältlich
- Flipchart • Oder ein hochkant stehender Tisch
mit einem großen Bogen Papier darauf.
- Bänke • Eventuell Laminiergerät

VERBRAUCHSMATERIAL

- Papier • Pappen • Filzschreiber • Eventuell Laminierfolien

SPIELVORBEREITUNG Bitte kopiert 32 Paare der einzelnen Karten aus dem Legespiel und vergrößert sie dabei so groß, dass die TeilnehmerInnen sie beim Spiel gut sehen können. Klebt die Karten auf gleichgroße und gleichfarbige Stücke Pappe oder laminiert sie (dann halten sie am besten). Wichtig ist, dass die Karten auf der Rückseite exakt gleich aussehen. Verteilt die Karten auf dem Boden und stellt die Bänke so um das Legespiel, dass alle die Rückseiten der Karten sehen können.

DIE FRAGEN

Damit ihr als Spielleitung schnell die richtigen Antworten findet, haben wir sie auf Seite 77 bis 79 *kursiv* gemacht.



SPIELABLAUF Die Gruppen suchen je zwei identische Karten, hierfür dürfen sie nacheinander zwei Karten umdrehen (jede Gruppe bestimmt zunächst eineN offiziellen KartenumdreherIn, der/die als einzigeR der Gruppe die Karten umdrehen darf). Wenn die Karten nicht zusammenpassen, dreht der/die KartenumdreherIn die Karten wieder um. Wenn eine Gruppe ein Paar gefunden hat, darf sie die Karten aus dem Spiel nehmen und auf ihren Tisch legen. Bei jedem richtig aufgedeckten Paar gibt es eine Frage oder ein Zwischenspiel. Die Frage/Aufgabe wird zunächst an die Gruppe gestellt, die das Kartenpaar gefunden hat. Erst wenn diese nicht richtig antworten/erledigen kann, werden die anderen Gruppen gefragt. Die Gruppe, die die Frage oder Aufgabe erfüllt hat, darf als nächste mit dem Umdrehen der Karten fortfahren. Wenn kein Paar gefunden wurde, geht es im Uhrzeigersinn weiter. Das Spiel ist beendet, wenn alle Paare aufgedeckt worden sind. Gewonnen hat die Gruppe, die die meisten Paare gewonnen hat.

AUFGABEN Die Zwischenspiele könnt ihr euch selbst aus den Zwischenspielen und aus den Spielbausteinen der »Äktschen á la Card« (Bundesbüro) zusammenstellen. Denkt daran, auch das Material für die jeweiligen Aufgaben da zu haben.



1 Vor über 20 Jahren wurde die UN-Kinderrechtskonvention verfasst, in der die Rechte des Kindes aufgeschrieben wurden. Deutschland hat diese Kinderrechtskonvention 1992 unterschrieben, hat dabei aber Einschränkungen gemacht. Welche?

- A Deutschland darf Gesetze erlassen, die die Rechte ausländischer Kinder verletzen.
- B Die Kinderrechte aus der Konvention gelten nur für die Kinder, die nach 1992 geboren wurden.
- C Deutschland hat wegen der hohen Arbeitslosenzahlen das Recht aus Artikel 28 ausgeschlossen, in dem steht, dass Kinder das Recht haben eine Ausbildung zu machen.

2 Für Kinder und Jugendliche in Deutschland ist es ganz normal, zur Schule zu gehen. Das ist nicht überall so. Wie viel Prozent der Kinder werden weltweit eingeschult?

- A 48 Prozent
- B 77 Prozent
- C 89 Prozent

3 Gewalt gegen Kinder gibt es:

- A Nur in den Entwicklungsländern.
- B Nur in armen Ländern.
- C In allen Ländern weltweit.

4 Kinderarbeit ist in Deutschland verboten. Kinder dürfen trotzdem arbeiten, wenn:

- A Sie mindestens 8 Jahre alt sind und nicht über 2 Stunden am Tag arbeiten.
- B Sie mindestens 14 Jahre alt sind und nicht über 3 Stunden am Tag arbeiten.
- C Sie mindestens 16 Jahre alt sind und nicht über 6 Stunden am Tag arbeiten

5 Zwischenspiel 

6 Viele Kinder müssen arbeiten. Das kann als BauarbeiterIn, TeppichknüpferIn, Hausmädchen, im Bergwerk, in der Prostitution oder auch als Schuhputzer sein. Wie viele Kinder müssen weltweit arbeiten, um überleben zu können?

- A 10 Millionen
- B 80 Millionen
- C 250 Millionen

7 In Afrika müssen über 80 Millionen Kinder zwischen 5 und 14 Jahren ganztags arbeiten. Umgerechnet ist das:

- A Jedes 3. Kind
- B Jedes 5. Kind
- C Jedes 10. Kind

8 Wie hoch ist die Zahl von Straßenkindern weltweit?

- A 100 bis 200 Tausend
- B 1 bis 2 Millionen
- C 100 bis 200 Millionen

9 Kinder sind die größten Opfer von Kriegen, sie müssen unter ihnen leiden, obwohl sie gar nichts mit ihnen zu tun haben. Schätzt, wie viele bewaffnete Konflikte es derzeit auf der Welt gibt:

- A 20 Konflikte
- B 50 Konflikte
- C 80 Konflikte

10 Zwischenspiel 

11 Schätzt, wie viele Kinder während der letzten 10 Jahre in Kriegen getötet wurden.

- A 800.000 Kinder
- B 2 Millionen Kinder
- C 4 Millionen Kinder

12 Wie viele Kinder werden schätzungsweise in jedem Jahr weltweit ermordet?

- A 53.000 Kinder
- B 35.000 Kinder
- C 15.300 Kinder

13 Leider wird Gewalt gegen Kinder, z. B. in Form von Ohrfeigen, oftmals von Erwachsenen für:

- A Falsch gehalten.
- B Eine gute Erziehungsmethode gehalten.
- C Selbstverständlich gehalten.

14 Heute gelten etwa 1,3 Milliarden Menschen als sehr arm. Mit wie viel Geld müssen sie am Tag für Wohnung, Essen, Kleidung, Bildung ... auskommen?

- A Mit 0,20 €
- B Mit 0,80 €
- C Mit 2,00 €

15 Kinder, die misshandelt wurden und werden, sprechen oft nicht darüber, weil:

- A Sie nicht wissen, wem sie vertrauen können.
- B Sie glauben, dass ihre Eltern sich darum kümmern.
- C Sie noch nicht richtig sprechen können.

16 Wenn wir von Afrika sprechen, kommt es uns meistens so vor, als sei Afrika ein Land und kein ganzer Kontinent. Das Gebiet Deutschlands passt 85 Mal in Afrika hinein. Wie viele Staaten (und abhängige Gebiete) gibt es eigentlich in Afrika?

- A 13 Staaten
- B 33 Staaten
- C 53 Staaten

17 Das Recht auf eine gewaltfreie Erziehung:

- A Steht in der UN-Kinderrechtskonvention.
- B Muss in die UN-Konvention aufgenommen werden.
- C Hat mit der UN-Kinderrechtskonvention nichts zu tun.

18 Zwischenspiel 

19 Alle Kinder haben Rechte, auch behinderte Kinder. Sie haben es gerade in Entwicklungsländern besonders schwer, da viele Familien sehr arm sind und sich kaum notwendige Arzneien und Therapien für ihre behinderten Kinder leisten können. Ca. 10% der Weltbevölkerung haben eine Behinderung, das können körperliche, sprachliche oder geistige Behinderungen ebenso sein, wie z. B. eine Lernschwäche. Wie viel Prozent der Kinder mit Behinderungen leben in Entwicklungsländern?

- A 31 Prozent
- B 53 Prozent
- C 87 Prozent

Die Ursachen dafür sind hauptsächlich Krankheiten, Ernährungsmängel, fehlende ärztliche Behandlung, Gewalt, Krieg und Unfälle im Straßenverkehr.

20 In Deutschland ist Gewalt gegen Kinder gesetzlich verboten. Das heißt:

- A Ein Klaps auf den Po ist erlaubt.
- B Eine Ohrfeige ist keine Gewalt.
- C Kinder dürfen überhaupt nicht geschlagen werden.

21 »Gewaltfreie Erziehung« bedeutet:

- A Ein Kind darf nur von den Eltern bestraft werden.
- B Ein Kind darf nicht körperlich oder seelisch misshandelt werden.
- C Ein Kind darf nicht gewalttätig werden.

22 In Artikel 2 der Kinderrechtskonvention steht, dass Mädchen und Jungen gleichberechtigt sind. In vielen Ländern gelten Mädchen aber weniger als Jungen. Das ist in vielen Kulturen so, weil sich die Jungen, wenn die Eltern alt sind um die Eltern kümmern während die Mädchen verheiratet werden und dann nichts mehr mit ihrer Ursprungsfamilie zu tun haben. Weltweit sterben jährlich viele Mädchen in den ersten fünf Lebensjahren nur weil sie Mädchen sind, weil sie schlechter ernährt und versorgt werden als Jungen und weniger gut medizinisch betreut. Wie viele sind es ungefähr?

- A 600 Tausend
- B 1 Million
- C 1,5 Millionen

23 Arme Kinder haben eine geringere Chance das Alter von 5 Jahren zu erreichen als andere Kinder. Wie viel mal geringer ist diese Chance?

- A 10-mal geringer
- B 5-mal geringer
- C 2-mal geringer

24 Zwischenspiel 

25 Das Wasser auf der Erde ist fast ausschließlich ungenießbares Salzwasser. Von dem genießbaren Süßwasser ist nur ein kleiner Teil dem Menschen zugänglich. Das meiste genießbare Wasser fließt tief unter der Erdoberfläche oder ist auf der Erde in Eis eingefroren. Wie viel Prozent des Wassers auf der Erde ist genießbar und zugänglich?

- A 0,3 Prozent
- B 8 Prozent
- C 12 Prozent

Nur 0,3% der weltweiten Wasservorräte sind als Trinkwasser verfügbar, das sind 3,6 Millionen Kubikkilometer von insgesamt ca. 1,38 Milliarden Kubikkilometern. Quelle Wikipedia

26 Weltweit gibt es 900 Millionen Menschen, die weder lesen noch schreiben können. Schätzt, wie viele davon Mädchen und wie viele davon Jungen sind:

- A 30 % Mädchen und 70 % Jungen
- B 50 % Mädchen und 50 % Jungen
- C 70 % Mädchen und 30 % Jungen

27 Jeder wievielte Mensch auf der Erde hat keinen Zugang zu sauberem Wasser?

- A Jeder zweite Mensch
- B Jeder dritte Mensch
- C Jeder vierte Mensch

28 Arm ist nicht gleich arm. In Entwicklungsländern gelten Menschen als arm, wenn ihnen pro Tag nicht mehr als 1 US \$ zur Verfügung steht. Wann gelten Menschen in Deutschland als armutsgefährdet?

- A** Wenn ihnen weniger als 60 Prozent des in Deutschland durchschnittlichen Einkommens zur Verfügung stehen.
- B** Wenn sie Hartz IV bekommen.
- C** Wenn sie so wenig verdienen, dass sie keine Einkommenssteuer zahlen müssen.

Das sind zur Zeit ca. 730 € im Monat pro Person. Relative Einkommensarmut nach UNICEF ist, wenn dem Haushalt weniger als die Hälfte des nationalen Durchschnittseinkommens zur Verfügung steht, also 50 Prozent. Woher die o. g. Definition? Bei 60 Prozent gilt der Haushalt als armutsgefährdet.

29 In vielen Ländern ist die Beschneidung von Mädchen noch weit verbreitet. Dabei wird den Mädchen ein Teil der äußeren Geschlechtsorgane herausgeschnitten. Meist wird die äußerst schmerzhafteste Operation ohne chirurgische Instrumente oder Fachwissen und ohne Betäubung durchgeführt. Durch die Beschneidung werden Mädchen verstümmelt. Viele behalten gesundheitliche Probleme oder werden durch Infektionen und Blutverlust krank, einige sterben. Aus welchem Grund werden trotzdem immer noch Mädchen beschnitten?

- A** Aus hygienischen (Sauberkeits-) Gründen.
- B** Weil die traditionell geprägten Eltern meinen, sie bekämen sonst keinen Mann ab.
- C** Weil die Gesetze der Länder es so vorschreiben.

30 Mädchen erhalten für ihre Arbeit weniger Lohn als Jungen, ebenso wie Frauen weniger Lohn bekommen als Männer. Das ist auch in Deutschland so. Dabei leisten Frauen mehr als die Hälfte aller Arbeitsstunden. Wie viele Stunden in der Woche arbeiten Frauen weltweit mehr als Männer?

- A** 2 Stunden
- B** 13 Stunden
- C** 28 Stunden

Das gilt vor allem für Frauen in Asien und Lateinamerika, aber auch in Europa und USA arbeiten Frauen täglich eine Stunde länger als Männer.

31 Zwischenspiel

32 Armut ist ein weltweites Problem. Allerdings sind die Regionen der Erde unterschiedlich betroffen. Zu den armen Ländern diese Welt zählen z. B. Äthiopien, Uganda oder Nicaragua. Wie viel Prozent der Menschen in diesen Ländern überleben mit weniger als 1 US \$ pro Tag?

- A** 34 Prozent
- B** 58 Prozent
- C** 82 Prozent

ZUM WEITERLESEN

Die Fragen basieren auf Informationen von der Seite **UNICEF Juniorbotschafter**, die ihr im Internet finden könnt.
<http://www.unicef.de/home1.html/>



WAS SIND ZWISCHEN-SPIELE?

Spieleabende gehören in jedes Zeltlager. Einige Spieleabende orientieren sich an Spielen, die vielen TeilnehmerInnen aus dem Fernsehen bekannt sind, wie z. B. 1, 2 oder 3, Jeopardy (Der große Preis). Oder sie orientieren sich an bekannten Gesellschaftsspielen wie Trivial Pursuit oder Outburst. Die TeilnehmerInnen kommen mit bekannten Spielen besser in den Spieleabend hinein und können sich schnell orientieren. Wenn ihr aber einen Spieleabend organisiert, in dem nur Fragen beantwortet werden sollen, spricht ihr nur die Kopfröcker an, es wird schnell unruhig und gibt kaum Äktschen, die einen Spieleabend erst so richtig belebt. Darum gibt es Zwischenspiele. In fast jedes Konzept lassen sich Zwischenspiele einbauen, z. B. bei Jeopardy deckt eine Gruppe eine Karte auf, auf der keine Frage sondern Zwischenspiel steht, oder bei Trivial Pursuit gibt es bestimmte Felder, auf denen SPIEL steht, usw.

ÄKTSCHEN Á LA CARD

In der Äktschen á la Card findet ihr in der Rubrik Spielbausteine 20 dieser Zwischenspiele, einige weitere findet ihr inklusive der Kopiervorlagen auf den nächsten Seiten.

BEISPIEL GRUPPENZETTEL

Euer Gruppen-Name:

Nennt bitte für die folgenden Aufgaben die jeweils benötigte Anzahl von Falken und schreibt ihre Namen auf die unten vorgesehenen Linien. JedeR muss mindestens zweimal die Ehre seiner/ihrer Gruppe hochhalten und sich bei einer Aufgabe eintragen.

Damit ihr euch besser zuteilen könnt immer ein paar Tipps zum Spiel

.....
Für ein Sensibelchen mit viel Gefühl.

.....
Für eineN die/der den Mund nicht voll genug bekommt.

.....
Für eineN die/der schon immer mal auf die einsame Insel wollte.

.....
Für alle BaumeisterInnen *Hier spielen alle mit!*



Sinnvolle Aufteilung in den Gruppen

Oft drängeln sich einige TeilnehmerInnen vor, um bei allen Spielen dabei zu sein, während andere sich dezent zurückhalten. Damit die Aufgaben in den Gruppen gerecht verteilt werden, könnt ihr den Gruppen, bevor es los geht, einen Gruppenszettel geben, auf dem sie schreiben sollen, welche TeilnehmerInnen sie bei den einzelnen Spielen vertreten sollen.

Folgende Regeln gelten:

- JedeR TeilnehmerIn wird bei mind. 2 Spielen genannt.
- KeineR darf bei mehr als 3 Spielen dabei sein.
- Alle Gruppen müssen einen Gruppenszettel ausfüllen.



MATERIAL

• Einen Karton, über den ein Tuch gelegt wird und viele kleine Gegenstände, die die TeilnehmerInnen erraten sollen.

Mögliche Gegenstände:

- Wattebausch • Fliegenklatsche • Hering • Wollknäuel
- Schere • Zollstock • Teebeutel • Muschel • Kerze • Würfel
- Haarklammer • Kombizange • Magnete • Handschuh

2 bis 3 TeilnehmerInnen jeder Gruppe dürfen mit den Händen in die Kiste greifen und ertasten, welcher Gegenstand sich im Kasten befindet. JedeR hat dabei 15 Sekunden Reizezeit. Für jeden erratenen Gegenstand gibt es Punkte.



MATERIAL

- So viele Augenbinden wie Gruppen
- Mehrere Löffel • Stifte • Papier

Verschiedene Lebensmittel die erraten werden sollen:

- Senf • Bonbon • Marmelade • Paprika • Salz • Zucker
- Zitrone • Tomate

BESCHREIBUNG Jede Gruppe schickt eine TeilnehmerIn auf die Bühne. Ihnen werden die Augen verbunden. JedeR bekommt nun die gleiche »Leckerei« zum Testen und muß sich merken, welches Lebensmittel er/sie in welcher Reihenfolge gegessen hat. Wenn alle Lebensmittel gekostet worden sind, schreibt jedeR TeilnehmerIn auf, was sie geschmeckt haben. Der/die TeilnehmerIn, der/die meisten Lebensmittel richtig geraten hat, bekommt die meisten Punkte. Je jünger die TeilnehmerIn, desto weniger und desto einfachere Lebensmittel.



MIT 64 KARTEN

MATERIAL

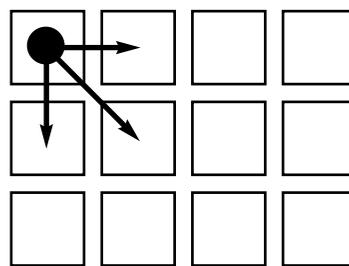
64 Robinsonkarten: Dazu braucht ihr 64 Blätter A4 Papier, die ihr quadratisch zurecht schneidet. Auf die eine Seite malt ihr ein Symbol (Falke, Kreuz oder Kreis), die andere bleibt frei.

BESCHREIBUNG

Die Robinsonkarten werden mit der leeren Seite nach oben auf den Boden gelegt, so dass ein Quadrat entsteht (8 Karten in der Breite und 8 Karten in der Länge). Bei vier Gruppen stellt sich je ein TeilnehmerIn einer Gruppe an eine Ecke des Quadrats (bei zwei Gruppen stellen sich die TeilnehmerInnen an gegenüberliegende Ecken).

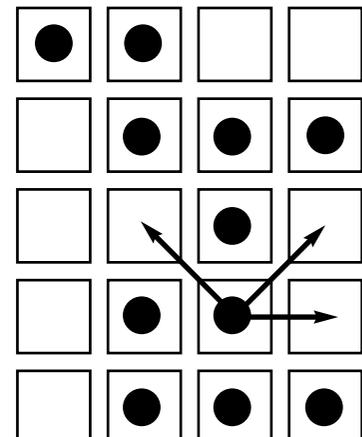
REGELN

Alle TeilnehmerInnen ziehen nacheinander. Hierbei drehen sie eine Karte um, so dass das Symbol zu sehen ist und stellen sich auf die Karte. In der nächsten Runde wird wieder eine Karte umgedreht und betreten, die alte Karte bleibt mit dem Symbol offen liegen. Sie ist gesperrt und darf nicht mehr betreten werden. In jedem Spielzug dürfen die TeilnehmerInnen immer einen Schritt weitergehen (diagonal, horizontal, vertikal). Karten, die schon aufgedeckt wurden, dürfen nicht mehr betreten werden! Die SpielerInnen dürfen keine Karten überspringen. Ziel des Spiels ist es, als letzter TeilnehmerIn noch eine Zugmöglichkeit zu haben. Es geht also um Taktik: Einerseits muss man den anderen Gruppen den Weg abschneiden und gleichzeitig dafür sorgen, dass man selber noch genügend Zugmöglichkeiten hat.



Der/die SpielerIn steht auf seiner/ihrer Ausgangsposition und darf noch in alle Richtungen gehen.

Der/die SpielerIn darf in diesem Beispiel nach links oben, nach rechts und nach rechts oben gehen. Alle anderen Felder sind geblockt. Die beiden Felder oben rechts können gar nicht mehr erreicht werden.



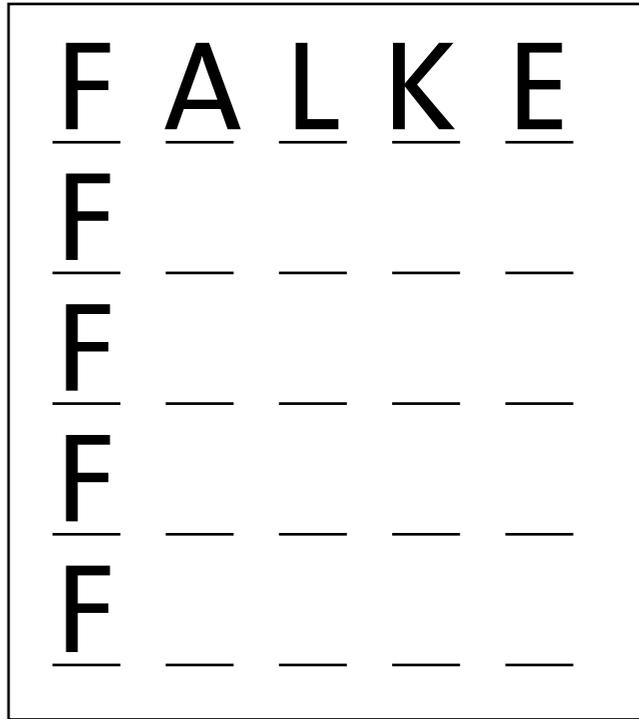


MATERIAL • Je ein Satz Kopien für jede Gruppe • Stoppuhr

BESCHREIBUNG Wer weiß, wie man ein Schlafzelt aufbaut? Jede Spielgruppe bekommt einen Satz Zettel und hat die Aufgabe, die einzelnen Karten in die richtige Reihenfolge zu bringen. Die Gruppe, die am schnellsten ist, bekommt die meisten Punkte, wenn eine Gruppe mit einer falschen Antwort kommt, darf sie ihre Reihenfolge nachbessern. Wenn ihr es etwas einfacher machen wollt, könnt ihr den Gruppen sagen, wie viele Fehler sich in der Reihenfolge befinden.

DIE TÄTIGKEITEN IN RICHTIGER REIHENFOLGE

-
- 3 Leute suchen, die beim Aufbau helfen** 1
-
- Gestänge auslegen** 2
-
- Kreuze und Dreiecke auslegen** 3
-
- Stangen miteinander verbinden** 4
-
- Zelthaut über das Gestänge ziehen** 5
-
- Füße an der Zelthaut festmachen** 6
-
- Schlaufen festziehen** 7
-
- Zelt schließen** 8
-
- Zelt ausrichten** 9
-
- Die Füße des Zeltes nageln** 10
-
- Zelt aufmachen** 11
-
- Zelt häringen** 12
-



MATERIAL

- Pro Gruppe 1 Karte, auf der ein Wort mit 5 Buchstaben steht
- Ein Stift pro Gruppe

BESCHREIBUNG Jede Gruppe bekommt einen Zettel und einen Stift. Sie haben nun 5 Minuten Zeit, weitere Begriffe auf ihre Karten zu schreiben. Hierbei muss der erste Buchstabe der gleiche sein wie der oben auf der Karte stehende Begriff, die anderen Buchstaben dürfen nur einmal in jeder Spalte auftauchen. Die Gruppe, welche die meisten richtigen Worte gesammelt hat, bekommt die meisten Punkte.

BEISPIEL

H	U	N	D
H	A	U	S
H	E	F	T
H	O	L	Z
H	E	I	M

↙ Dieses Wort wäre falsch, da der Buchstabe E schon einmal in der 3. Spalte vorkommt.

SCHARADE

MATERIAL

- Blatt und Stift zum Notieren der geratenen Begriffe.

BESCHREIBUNG Jede Gruppe schickt eineN PantomimIn, der/die versucht den Begriff, den die Spielleitung ihr/ihm nennt, pantomimisch, also ohne Worte, darzustellen. Alle TeilnehmerInnen der jeweiligen Gruppe dürfen die Begriffe erraten. Die Gruppe, die die meisten Begriffe errät, erhält die meisten Punkte.

EINIGE BEGRIFFE

- Sozialdienst • Fensterputzen • Torwart • Regenbogen
- Liebe • Hängematte • Regenwurm • Hausboot
- Fahnenmast • Schlafsack • Regenschirm • Häring
- Meer • Comicstrip • Wärmflasche • Morgenkreis
- Liederabend • Himmelsrichtung

ABC GE- SCHICHTE

MATERIAL

- Stoppuhr • Ein Blatt mit dem Alphabet

BESCHREIBUNG Jede Gruppe soll eine Geschichte erzählen. JedeR sagt ein Wort, der/die Erste fängt mit einem Wort mit A an, der/die Zweite sagt ein Wort mit B usw.. Es soll eine Geschichte ergeben, in der die Grammatik einigermaßen stimmt und die ein bestimmtes Thema behandelt.

Beispiele: • Banküberfall • G8 Gipfel • In der Gruppenstunde
• Beim Frühstück ...

Die schnellste Gruppe gewinnt. Um es jüngeren Gruppen einfacher zu machen, könnt ihr ihnen einen Zettel mit dem Alphabet zur Verfügung stellen.

DAUMEN- WERTUNG

MATERIAL • So viele Augenbinden wie Gruppen

BESCHREIBUNG Jede Gruppe nennt ein Gruppenmitglied, das auf die Bühne kommt. Alle stellen sich in einer Reihe auf und jedem/jeder werden die Augen verbunden. Nun liest die Spielleitung einige Fragen vor, die nur mit ja oder nein beantwortet werden können. Daraufhin zeigen die TeilnehmerInnen entweder mit dem Daumen nach oben (Zustimmung) oder nach unten (Ablehnung). Die Spielleitung hält fest, welche Gruppe wie viele Fragen richtig beantwortet hat.

FRAGEN Hier einige Fragen für den F-Bereich, ihr könnt euch natürlich auch Fragen, die zum Zeltlagermotto oder zum Thema eures Seminars passen, ausdenken.

Ist bei Ebbe das Meer da?

Falken sind affengeil.

Haben die roten Falken ein blaues Hemd?

In der Küche arbeiten mehr als 5 GenossInnen.

Ein Schlafzelt wird mit 8 Nägeln genagelt.

Die Lagerbank hat zweimal am Tag geöffnet.

Kann man vom Küssen schwanger werden?

In den F-Dörfern gibt es 5 Gruppen.

Die Comicfigur der Falken heißt Mieke Müller.

Bei der Ampel ist grün oben.

Das Zeltlager hat drei Dörfer.

Der nächste Ort heißt ...

Die Insel von Jim Knopf heißt Kummerland.

Harry Potters Hexenbesen heißt Nimbus 3000.

Auf dem Zeltplatz stehen ... Zelte.

Jede Gruppe hat 3 Essenschüsseln.

Die wilden Kerle sind alles Jungen.

Am Morgen ist es kalt, dann kommt der Heribert.

Es gibt an jedem Morgen Kakao.

Die Farben der Falkenfahne sind weiß, rot und blau.

Bei einem Fußballspiel sind in der Regel 23 Menschen auf dem Spielfeld.

Der Morgenkreis findet vor dem Frühstück statt.

Rosa und Karl sind zwei Falken aus dem Kölner Zoo.



MATERIAL • 1 Tisch

BESCHREIBUNG Dies ist ein sehr schnelles chaotisches Spiel: Alle Gruppen sind daran beteiligt. Jede Gruppe soll bestimmte Gegenstände organisieren und auf des »Tisch des Hauses« legen. Gruppen dürfen ihre Sachen nur dann auf den Tisch des Hauses legen, wenn sie alle Dinge organisiert haben. Die erste Gruppe gewinnt.

Folgende Dinge könnten die TeilnehmerInnen besorgen müssen:

- Blatt Klopapier • Zahnbürste • Ausweis • Kissen
- Bonbon • Muschel • Buch • Schnürsenkel

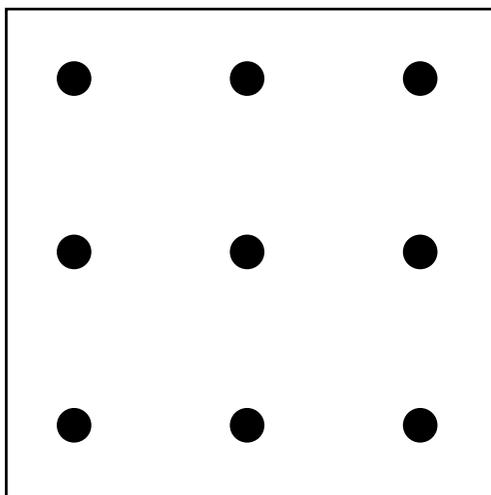


MATERIAL

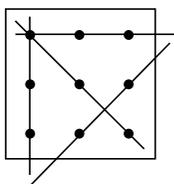
- So viele Kopien und Stifte wie Gruppen

BESCHREIBUNG Alle bekommen die gleiche Aufgabe: Verbindet die neun Punkte auf eurem Zettel mit insgesamt 4 geraden Linien. Die Gruppe, die die Aufgabe als erstes gelöst hat, gewinnt.

KOPIERVORLAGE



LÖSUNG



MATERIAL

- Je 12 Karten pro Gruppe, darauf die Zahlen 1 bis 12
- Jede Gruppe sollte eine andere Kartenfarbe haben.

BESCHREIBUNG Aus jeder Gruppe spielt je einE TeilnehmerIn die gegeneinander spielen. JedeR hat 12 Karten, auf denen die Zahlen 1 bis 12 stehen. Auf das Kommando der Spielleitung legt jedeR eine Karte. Der/die TeilnehmerIn, der die höchste Karte gelegt hat, bekommt den Stich, und erhält einen Punkt. Wenn zwei TeilnehmerInnen mit einer gleich hohen Karte gewinnen, bekommen beide einen Punkt. Die Karten, die schon gespielt wurden, werden eingesammelt und scheiden aus dem Spiel aus. Hier ist Taktik gefragt: Hin und wieder sollten die Spieler auch niedrige Karten spielen, damit sie später noch genügend hohe Karten haben, mit denen sie einen Stich machen können.

VARIANTE

Dieses Spiel wird noch spannender, wenn nur zwei TeilnehmerInnen gegeneinander spielen, dann muss man aber die SiegerInnen wieder gegeneinander spielen lassen. Das Spiel dauert hierdurch viel länger.

FALKEN-LOGIK-RÄTSEL

Der KV Blaichlingen möchte wie in jedem Jahr zu Pfingsten anzelteln. Leider ist die Liste verloren gegangen, auf der steht, welche Gruppe in welchem Zelt schläft, mit welchem Thema sich wer beschäftigt und wer ihre GruppenhelferInnen sind. Nach einigen Diskussionen können sich die HelferInnen Inge, Anna, Klaus und Peter an einige Dinge erinnern. Trotzdem ist das Chaos perfekt. Könnt ihr den Gruppen helfen und einen Plan machen, auf dem steht welche Gruppe in welchem Zelt schläft, welche/n HelferIn sie hat und mit welchem Thema sie sich beschäftigen?

Hier die Informationen, an die sich die HelferInnen erinnern:

- Es gibt zwei F-, eine RF- und eine SJ-Gruppe.
- Klaus' Gruppe heißt »Rote Zora«.
- Eine F-Gruppe beschäftigt sich mit dem Thema Kinderrechte.
- Das Zelt der »Palmares« steht rechts neben Peters Gruppe.
- Die SJ-Gruppe beschäftigt sich nicht mit den Themen Globalisierung und Indianer.
- Das Zelt der »Chiapas« steht neben dem der RF- und der SJ-Gruppe.
- Annas Gruppe schläft im Zelt Nr. 1.
- Die Gruppe des 3. Zeltes beschäftigt sich mit dem Thema Indianer.
- Die Gruppe, die sich mit dem Thema Mittelalter beschäftigt, hat eine weibliche HelferIn.
- Die »Motteks« sind eine F-Gruppe.
- Peters F-Gruppe wohnt im dritten Zelt.
- Die Gruppe des zweiten Zeltes beschäftigt sich mit dem Thema Globalisierung.



RÄTSEL SELBERMACHEN

Versucht selber ein Rätsel zu entwerfen, vielleicht eins, dass etwas mit eurem Kreis- oder Bezirksverband zu tun hat und gebt es den TeilnehmerInnen am Anfang eurer Fahrt. Mit diesem Spiel kann z. B. jede Gruppe ihr Zelt finden und weiß, welchen Sozialdienst sie wann übernehmen darf.

Ansonsten kann man dieses Rätsel auch bei einem Spieleabend benutzen, dann brauchen alle Gruppen Stifte und Papier.

Für die Rätselcracks unter euch: Auf der Homepage der südbayerischen Falken findet ihr ein noch viel schwereres Rätsel.

Die Auflösung des Rätsels findet ihr auf Seite 128.

	1	2	3	4
Name				
HelferIn				
F / RF / SJ				
Thema				

STADT LAND FLUSS

OHNE STADT LAND FLUSS

ALTER Ab 8 Jahre

GRUPPENGROSSE 2 bis 8 TN – oder in Kleingruppen

GRUPPENSTUNDE | FREIZEIT

ORT Beliebig

ZEIT 15 Minuten – Unendlich

MATERIAL • Kopien der Vorlagen • Stifte

BESCHREIBUNG Ihr kennt doch sicherlich alle das Spiel »Stadt Land Fluss«. Das Falken-Stadt Land Fluss funktioniert genau so, nur eben ohne Stadt oder Land oder Fluss. Jeder MitspielerIn bekommt ein Blatt und einen Stift. Dann flüstert der/die jüngste TeilnehmerIn das ABC so leise vor sich hin, dass kein anderer es verstehen kann. Irgendwann sagt der/die MitspielerIn, die links von dem/der ABC-SagerIn sitzt »STOP«. Der/die ABC-SagerIn nennt nun den Buchstaben vom Alphabet, bei dem er/sie gerade angekommen ist. Daraufhin versuchen alle MitspielerInnen, passende Begriffe, die mit dem genannten Buchstaben beginnen, unter die verschiedenen Kategorien zu schreiben. Der/die MitspielerIn, der/die zuerst alle Felder gefüllt hat, sagt »STOP«. Daraufhin darf keiner mehr weiterschreiben. Nun werden alle Kategorien nacheinander durchgegangen und alle SpielerInnen nennen ihre Begriffe.

Punkte: • Für jeden Begriff, den nur einE SpielerIn nennen kann, gibt es 10 Punkte. • Für jeden Begriff, den mindestens zwei SpielerInnen nennen, gibt es 5 Punkte. • Wenn einE SpielerIn in einer Kategorie keinen Begriff nennen kann, bekommt er/sie auch keine Punkte. Am Ende jeder Zeile befindet sich eine Spalte »Punkte«, in der die Punkte eingetragen werden. Gewonnen hat, wer am Ende des Spiels die meisten Punkte gesammelt hat. Auf der nächsten Seite findet ihr die Kopiervorlage für das Spiel, in das wir schon einmal Falkenbegriffe für euch eingetragen haben. Ihr könnt euch natürlich auch eigene Kategorien ausdenken und sie statt unserer Kategorien in die erste Zeile schreiben.

Hier ein paar Ideen für weitere Begriffe: • Kinderrechte • Wünsche fürs Zeltlager • Im Koffer • Namen der TeilnehmerInnen • In der Freizeit • Markenartikel • In der Schultasche • Wenn mir langweilig ist ... Dieses Spiel könnt ihr auch für eure HelferInnenschulungen nutzen. Wenn es z. B. darum geht, sich verschiedene Programmpunkte auszudenken, werden alle ungemein kreativ, wenn sie eine Neigungsgruppe mit Y finden wollen: Yenga spielen, Yvonne ein Ständchen bringen, ...

Vorlage Falken Stadt-Land-Fluss OHNE Stadt-Land-Fluss								
PUNKTZAHL								
Falken mögen gar nicht ...								
Falken mögen ...								
im Materialzeit								
das gibt's ohne Geld								
alles was rot ist								
das machen wir im Zeltlager								
Falkenbegriffe								
ABC								
NAME :								

BUCHSTABENSALAT

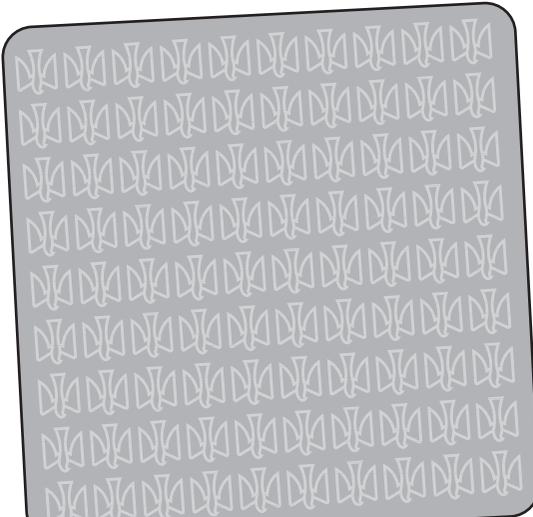
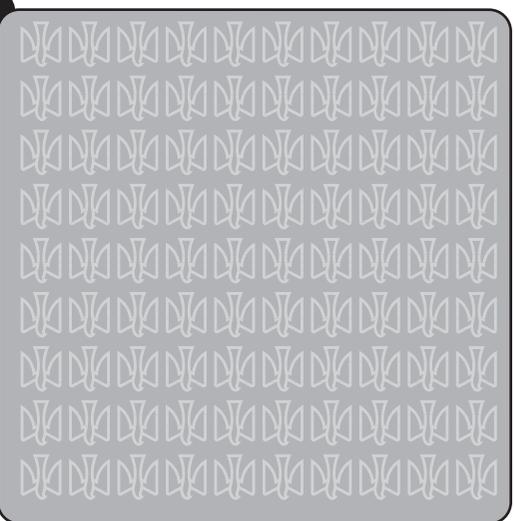
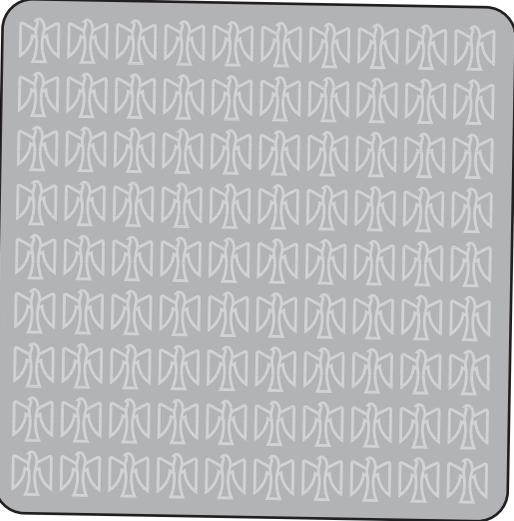
BUCHSTABENSALAT

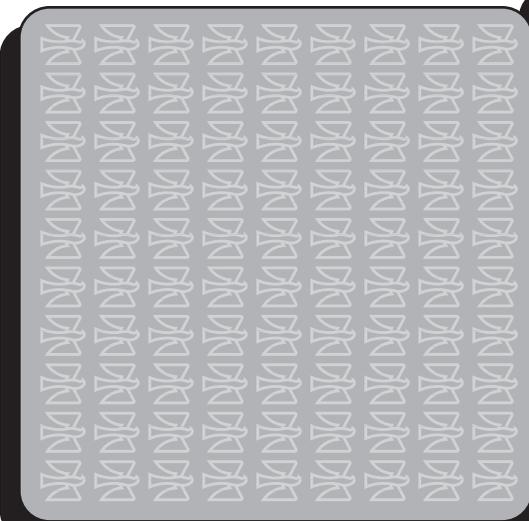
In dem Kasten verstecken sich 16 Falken-Begriffe, die horizontal, vertikal oder diagonal in dem Buchstabensalat versteckt sind. **Findet ihr sie alle?** Wenn ihr es etwas einfacher haben möchtet, könnt ihr nach nebenstehenden Begriffen suchen.

Anzeigen, Demo, Demokratie, Fahne, Freundschaft, Gruppenstunde, IUSY, Sozialdienst, Sozialismus, Zeltlager, IFM, Kurt Löwenstein, Liederbuch, Lagerfeuer, Rote Falken, Solidarität,

Die Auflösung des Rätsels findet ihr auf Seite 128.

Q	V	B	N	M	K	U	Z	T	G	R	F	D	E	R	J	K	I	A
H	F	D	K	U	R	T	L	Ö	W	E	N	S	T	E	I	N	O	N
K	Y	A	T	B	U	H	Z	G	D	S	A	W	L	Ü	U	M	K	Z
I	X	F	H	A	D	G	N	M	I	Z	N	B	A	Q	S	F	B	E
P	F	O	X	N	T	G	H	J	K	B	D	Z	E	Z	Y	M	U	L
G	R	U	P	P	E	N	S	T	U	N	D	E	K	M	N	R	E	T
B	E	W	H	Z	I	O	S	O	Z	I	A	L	I	S	M	U	S	E
A	U	D	R	T	H	Z	U	I	O	P	V	T	W	J	Ä	U	O	N
Ö	N	D	A	S	D	F	F	G	H	K	Ä	L	T	U	B	R	E	A
P	D	X	E	T	Z	T	S	O	L	I	D	A	R	I	T	Ä	T	T
X	S	C	G	M	Z	U	M	V	B	S	Q	G	C	X	A	Y	W	R
T	C	Z	T	R	O	T	E	F	A	L	K	E	N	W	D	F	G	Z
V	H	T	Z	U	I	K	V	T	Z	N	U	R	R	F	G	E	K	Z
Q	A	K	J	H	G	S	R	W	E	Z	U	I	O	L	K	M	M	A
T	F	B	V	S	O	Z	I	A	L	D	I	E	N	S	T	T	M	O
Z	T	M	I	Z	T	Q	W	A	T	G	F	D	S	A	T	I	B	M
T	W	P	Ü	M	Ö	D	R	T	L	I	E	D	E	R	B	U	C	H
H	F	H	L	A	G	E	R	F	E	U	E	R	S	D	F	G	H	J
V	O	P	J	L	L	C	G	T	N	L	M	A	A	Z	Ü	I	F	M





KAPITEL III
Kreativ werden!



SCHUHKARTON MUSEUM

ALTER 8 bis 12 Jahre

GRUPPENGROSSE Beliebig | GRUPPENARBEIT

EINSATZBEREICHE Das zusammengesetzte Museum kann auf allen öffentlichen und verbandlichen Veranstaltungen aufgebaut werden.

ORT Im Gruppenraum, Ausstellung an beliebigen Orten

ZEIT 1 bis 3 Gruppenstunden – je nach Vorbildung/Aufwand

KOSTEN ②

MATERIAL

- So viele Schuhkartons wie Gruppenmitglieder
- Salzteig • Farben • Pinsel • Stoffreste • Papier • Schere
- Klebstoff • Naturmaterial • Fotos – Kopien

VORBEREITUNG Im Vorfeld Informationen über die Falken an die Gruppenmitglieder vermitteln, verschiedene Szenen mit den Gruppenmitgliedern festlegen.

BESCHREIBUNG Nachdem die Gruppe sich mit unserer Geschichte oder Ausschnitten aus der Geschichte beschäftigt hat, soll ein Miniaturmuseum entstehen. Hierfür denkt sich die Gruppe verschiedene Szenen aus, die sie nachbauen will, z. B. die Republik Seekamp, Falkenkuriere, die in der Zeit des Nationalsozialismus im Widerstand gekämpft haben oder Demos gegen den Krieg: damals und heute. Dann können sich die Gruppenmitglieder aussuchen, wer welche Szene bauen möchte. Natürlich können die »Museumsräume« auch in Gemeinschaftsarbeit entstehen. Eine andere Variante ist, eine abgeschlossene Geschichte zu erzählen, dann könnt ihr pro Szene einen Schuhkarton benutzen. Bei der Umsetzung kann alles Material gebraucht werden, was ihr da habt. ... Z. B. können aus Ästen und Moosen Bäume entstehen, oder aus Salzteig Figuren, die dann noch Kleidung aus Stoffresten bekommen oder wie ist es mit Fahnen aus roten Filzstücken oder mit Kopien eines Demonstrationsbildes, der die den Hintergrund zu eurer Szene darstellen. Denkt beim Bauen daran, dass ihr den Karton aufrecht hinstellt, also der ursprüngliche Boden des Schuhkartons zur neuen Rückwand des Museums wird. Wenn das Museum fertig ist, könnt ihr ein Plakat machen, auf denen die Szenen erklärt werden. Zur Vorbereitung der Gruppenstunde können die Biographien und die Geschichtsblätter genutzt werden.

BITTE BEACHTEN Wenn das Museum fertig ist, solltet ihr beim Aufbau darauf achten, dass die Besucher die Museumsräume in Augenhöhe betrachten können.



KUSCHEL-FALKE

ALTER Ab 8 Jahre

GRUPPENGROSSE 2 bis 10 TN

GRUPPENARBEIT

ORT Gruppenraum

ZEIT 1 Gruppenstunde

KOSTEN ③

MATERIAL

- Roter Plüschstoff
- Nähmaschine
- Garn • Füllmaterial
- Stecknadeln • Filzstift



VORBEREITUNG Kopien der Vorlage in der Größe erstellen, in der die Kuschelfalke genäht werden sollen.

BESCHREIBUNG Breitet den Plüschstoff mit der Rückseite nach oben auf einen Tisch aus und malt mit einem Filzstift zunächst einen Pfeil auf den Stoff. Damit markiert ihr die Stoffrichtung. Malt den Pfeil so, dass er in Streichrichtung des Stoffes zeigt. Dann nehmt ihr die kopierte Vorlage, schneidet sie aus und legt sie so auf den Stoff, dass der Kopf am Anfang des Pfeils und der Fuß an der Pfeilspitze liegt. Nun steckt ihr den Falken mit einigen Stecknadeln am Stoff fest und malt in 1,5 Zentimeter Abstand zum Falken rund um den Falken herum. Danach nehmt ihr den Falken vom Stoff herunter, dreht die Kopie auf die Rückseite und malt wieder im Abstand von 1,5 cm um den Falken herum. Wenn ihr beide Falkenseiten ausgeschnitten habt, legt sie so aufeinander, dass die plüschigen Seiten innen liegen. Dann näht ihr mit der Nähmaschine oder mit der Hand (nicht zu große Stiche machen) einmal um den ganzen Falken herum. Lasst nur den Fußteil offen. Nun stülpt ihr den Falken um und stopft ihn mit eurem Füllmaterial voll. Am Ende müsst ihr nur noch das untere Ende zunähen und fertig ist euer neues Kuscheltier.





FALKEN-PLÄTZCHEN *(Ausbildungs-Plätzchen)*

ALTER Ab 10 Jahre

Gebacken werden kann natürlich auch mit jüngeren Kindern.

GRUPPENGROSSE 2 bis 8 TN | GRUPPENARBEIT

EINSATZBEREICHE Gruppenstunde und öffentliche Veranstaltungen oder Infoabende und Altfalkentreffen.

ORT Gruppenraum

ZEIT 1 Gruppenstunde – Vorlagen vorher kopieren!

KOSTEN 2

MATERIAL

- Eine Zange • Ein dicker Schraubendreher
- 2,5 Meter Edelstahl-Formstreifen oder Lochband.
- Stahlschere • Tesafilm

BESCHREIBUNG Die Edelstahlformstreifen könnt ihr in gut sortierten Bastelgeschäften bekommen. Falls ihr nicht auf-treiben könnt, versucht es mit Lochblech. Hier solltet ihr eines wählen, dass einen glatten Rand hat, der nicht zu dick ist. Aber nun zum Basteln. Pro Plätzchenförmchen, das ca. Hand-teller groß werden soll, braucht ihr 0,5 Meter Edelstahlform-streifen. Legt nun den Streifen hochkant an eine Vorlage und beginnt mit der Zange die Form nachzubilden. Bei den Run-dungen ist es hilfreich, einen Schraubendreher zu verwenden, um dessen Schaft ihr das Metall biegen könnt. Fangt am besten mit einem Seitenflügel an. Wenn ihr die Falkenform fertig gebogen habt, lasst bitte die Enden um mindestens zwei Zentimeter überlappen und schneidet dann den überflüssigen Rest des Metallstreifens mit einer Schere ab. Die Enden werden mit einem Stück Tesafilm umwickelt. Das ist zwar nicht sehr hygienisch, aber ihr könnt ja bei jedem neuen Backen einen neuen Tesastreifen verwenden. Ihr könnt natürlich auch andere Plätzchen formen. Wie wäre es z. B. mit Ausbildungs-plätzchen in Form des »A« der Agentur für Arbeit. Diese könnt ihr beim 1. Mai zusammen mit Infomaterial an PassantInnen weitergeben. Oder ihr macht Plätzchenausstecher in Form von Zelten, mit denen ihr für euer nächstes Zeltlager werbt.



ZUTATEN TEIG

- 500 g Mehl • 2 gestrichene Teelöffel Backpulver
- 200 g Zucker • 1 abgeriebene Zitronenschale
- 1 Päckchen Vanillezucker
- 2 große Eier • 250 g Butter • 1 Prise Salz

ZUBEREITUNG Das Mehl sieben, das Backpulver, die Eier, den Zucker, den Vanillezucker, das Salz und die abgeriebene Zitro-nenschale in eine Schüssel geben. Die Butter in kleinen Stück-chen zugeben und das Ganze schnell zu einem geschmeidigen Teig kneten. 30 bis 40 Minuten im Kühlschrank ruhen lassen. Den Teig auf einem bemehlten Backbrett ausrollen und mit den Falkenförmchen ausstechen. Auf ein Backblech legen und dabei darauf achten, dass die Falken nach links gucken. Die Plätzchen auf der mittleren Schiene bei 200°C im vorgeheizten Ofen ca. 7 bis 10 Minute backen.

ZUTATEN VERZIERUNG

- 500 g Puderzucker • 50 ml Zitronensaft/Apfelsaft
- 1 Tube rote Lebensmittelfarbe

ZUBEREITUNG Eine Mischung aus Puderzucker, Zitronensaft und roter Lebensmittelfarbe herstellen. Es muss so viel Puder-zucker in den Saft, dass die Flüssigkeit dickflüssig wird. Die Mischung mit einem Lebensmittelpinsel auf den abgekühlten Falkenplätzchen verteilen und trocknen lassen.



FALKEN- GUMMIBÄRCHEN

ALTER Ab 10 Jahre

GRUPPENGROSSE 2 bis 8 TN | GRUPPENARBEIT

EINSATZBEREICHE Gruppenstunde

KOSTEN ③

ZUTATEN

- 150 Gramm Gelatine • 200 Milliliter Wasser
- 20 bis 30 Gramm Fruchtpulver • 120 Milliliter Wasser
- 400 Gramm Zucker • 480 Gramm Glucosesirup oder flüssigen Honig • 1,5 Messlöffel Apfelsäure
- 1,5 Messlöffel Wasser • Rote Lebensmittelfarbe,
- 2 Kochtöpfe • Thermometer bis 115°
- Messbecher • Backblech • Briefwaage

ZUBEREITUNG Gelatine und 200 ml Wasser werden in einem kleinen Kochtopf verrührt, 15 Minuten quellen lassen. 120 ml Wasser, Zucker und Fruchtpulver werden so lange gekocht, bis sie 115° erreicht haben, dann zieht ihr den Topf vom Herd. In der Zwischenzeit die gequollene Gelatine in einem Wasserbad erwärmen bis sie sich auflöst. Auf keinen Fall kochen lassen! In die heiße Zuckerlösung gießt ihr zuerst den Honig. Hierdurch kühlt die Masse soweit herunter, dass ihr die geschmolzene Gelatine zugeben könnt. Alles gut verrühren. Zum Schluss mischt ihr Wasser und Apfelsäure im Verhältnis 1:1 und gebt es zusammen mit der Lebensmittelfarbe in die Gummibärchenmasse. Nach ca. 10 Minuten gebt ihr die Masse in eure Falkenstempel auf dem Stärkebrett und wartet nun, bis die Gummibärchen fest geworden sind.

FALKENSTEMPEL Formt aus Fimoresten Falkenformen, die hinten einen kleinen Stempelgriff haben. Brennt den Falkenstempel für eine halbe Stunde bei 110° im Ofen.

STÄRKEBETT Auf ein Backblech streut ihr Stärke 3 bis 4 Packungen Speisestärke, die ihr dann glatt streicht. Nun könnt ihr eure Falkenstempel in die Stärke drücken und das entstandene Loch füllen.

TIPP Stärke nicht wegwerfen, sie kann wieder benutzt werden.



ALTER Ab 8 Jahre

GRUPPENGROSSE 2 bis 10 TN | EINZELARBEIT

ZEIT 30 bis 60 Minuten

EINSATZBEREICHE Als kleine Mitbringsel aus dem Zeltlager

KOSTEN ① Aber es wird ein Laminiergerät gebraucht.

GEBRAUCHSMATERIAL

- Laminiergerät • Locher • Scheren

VERBRAUCHSMATERIAL

- Festes Papier oder farbiger Tonkarton
- Laminierfolie • Stifte • Malfarben • Anleckpapier
- Dünne Geschenkkordel oder glatte Wolle

BESCHREIBUNG Schneidet aus dem festen Papier etwa 14 × 3,5 cm große Stücke. Diese Papiere können in allen möglichen Techniken bemalt oder mit flachen Sachen beklebt werden. Danach schneidet ihr ca. 16 × 4 cm große Stücke aus der Laminierfolie aus und legt euer fertig gestaltetes Papier so zwischen die Folien, dass das Papier mittig liegt, aber oben ein Überhang an Laminierfolie ist (siehe Zeichnung). Dort wird dann ein Loch mit dem Locher gestanzt, ohne euer Bild zu beschädigen. Danach knüpft ihr noch ein Stück Geschenkkordel durch das Loch. Fertig ist euer Lesezeichen.



Kinderknete

KOSTEN ①

ZUTATEN

- 2,5 Becher Mehl • 0,5 Becher Salz • 2 Becher Wasser
- 2 TL Weinsäure (Apotheke) • 2 EL Öl
- Lebensmittelfarbe (flüssig) oder Ostereierfarbe

GEBRAUCHSMATERIAL

- Mixer • Wasserkocher/Topf Herd • Schüssel

ZUBEREITUNG Mehl (hochfein gemahlen, kein Vollkornmehl), Salz und Weinsäure (zum Konservieren) gut durchmischen. Wasser und Öl gemeinsam aufkochen, kurz abkühlen und auf das Mehl gießen. Mit einem elektrischen Mixer durchkneten. Danach die Knete in kleine Portionen teilen und mit Lebensmittel- oder Ostereierfarben verkneten. Die Knete ist im Kühlschrank (luftdicht verschlossen) ca. 2 Monate haltbar.

Salzteig

KOSTEN ①

ZUTATEN

- 1 Tasse Salz • 1 Tasse Wasser • 1 EL Tapetenkleister
- 2 Tassen Mehl – Oder 1 Tasse Mehl + 1 Tasse Kartoffel-Maismehl

GEBRAUCHSMATERIAL

- Mixer • Schüssel

ZUBEREITUNG Löst den Tapetenkleister in ein wenig Wasser auf, der Kleister macht den Teig geschmeidiger. Die Zutaten zusammen mit dem Tapetenkleister im Mixer kurz durchkneten. Danach die Masse mit den Händen weiterkneten. Nun könnt ihr loslegen! Beachtet aber, dass der Salzteig gut durchtrocknen muss (mindestens einen Tag an der Sonne oder auf der Heizung) bevor ihr mit dem Bemalen beginnen könnt. Eure Figuren könnt ihr am besten mit Lackfarben anmalen. Ihr könnt aber auch versuchen, den Teig mit Lebensmittelfarben einzufärben. Dann empfiehlt es sich, die fertigen Produkte mit einem Klarlack zu versiegeln.

Fingerfarben

KOSTEN ②

ZUTATEN

- 0,5 Tasse Kernseife – mit Messer fein gehackt
- 1 Tasse Maisstärke • 6 Tassen Wasser
- Bunte Kreiden zermahlen oder Lebensmittelfarbe
- Verschleißbare alte Marmeladengläser – zur Aufbewahrung

GEBRAUCHSMATERIAL

- Herd • Kochtopf • Schöpfkelle • Messer

ZUBEREITUNG Seife mit Maisstärke und Wasser verrühren und bei mittlerer Hitze kochen. Wenn die Masse beginnt, dicker zu werden, wird sie auf die Gläser verteilt und mit jeweils einer Kreide/einer Lebensmittelfarbe vermischt. Die Fingerfarbe kann benutzt werden, sobald sie abgekühlt ist. Gut verschlossen lässt sich die Farbe gut aufbewahren.

Seifenblasen

KOSTEN ③

ZUTATEN

- 0,5 Liter warmes Wasser • 13 g Tapetenkleister • 250 g Zucker
- 375 g neutrale Seife – Ohne Werbung machen zu wollen, nehmt die Seife vom HaKa- Werk, die klappt am besten.

GEBRAUCHSMATERIAL

- Eimer • Langer Holzlöffel

ZUBEREITUNG Die Zutaten miteinander verrühren und 24 Stunden (!) durchziehen lassen. Erst danach weitere 4,5 Liter Wasser hinzugeben und gründlich umrühren. Dieses Rezept ergibt sehr schön schillernde, haltbare Seifenblasen, auch bei Riesenseifenblasen.

Riesenseifenblasenringe

KOSTEN ①

GEBRAUCHSMATERIAL

- 2 Holzstäbe ca. 40 cm lang

- 1 schmale Mullbinde • 1 dicke Schraube zum Beschweren

BESCHREIBUNG Ein ca. 120 cm langes Stück Mullbinde abschneiden und mit Knoten an den Holzstäben so befestigen, dass sich ein Rund ergibt, wobei eine größere Schlaufe entstehen soll. Zum Beschweren der Schlaufe knotet ihr eine Schraube oder einen dicke Mutter in deren Mitte fest.



Fingerfarben schnell schnell

KOSTEN ①

ZUTATEN

- 100 ml Wasser • 4 EL Mehl
- Lebensmittelfarbe – Oder Spinat-/Kirsch/Blaubeersaft
- Verschießbare Marmeladengläser – zur Aufbewahrung

GEBRAUCHSMATERIAL • Mixer • Schüssel

ZUBEREITUNG Alle Zutaten gut vermengen, auf alte Marmeladengläser verteilen, die Lebensmittelfarbe hinzufügen und umrühren. Im Kühlschrank ist die Farbe ca. 2 Wochen haltbar.

Körperfarbe

KOSTEN ②

ZUTATEN

- 1 Tasse Maisstärke • Halbe Tasse Wasser
- Halbe Tasse Creme • Lebensmittelfarben
- Verschießbare alte Marmeladengläser – zur Aufbewahrung

GEBRAUCHSMATERIAL

• Mixer • Gefäße zur Aufbewahrung • Schüssel

ZUBEREITUNG Das Rezept ist eine Körperfarbe auf Creme-Basis. Ihr solltet bei allergischen Kindern vorsichtig sein, aber sonst ist die Farbe gut hautverträglich und lässt sich gut ab- und auswaschen ... Alle Zutaten miteinander vermengen, in Portionen aufteilen und in die Gefäße geben. Jetzt Portionen einzeln mit der Lebensmittelfarbe vermengen.

Zauberkreide

KOSTEN ①

ZUTATEN

- Bunte Tafelkreiden • Dunkles Tonpapier
- Zuckerwasser: 1 Liter Wasser, 3 EL Zucker

ZUBEREITUNG Die bunten Tafelkreiden werden für eine halbe Stunde in einen Liter Zuckerwasser eingelegt. Mit der feuchten Kreide können Bilder auf dunklem Tonpapier entstehen. Die Farben werden beim Trocknen intensiv und wischfest.

Achtung! Die Kreide nicht wieder auf einer Tafel verwenden!

Papierkleber

KOSTEN ①

ZUTATEN • 100 g Mehl • 300 ml Wasser • 1 TL Salz

GEBRAUCHSMATERIAL

• Herd • Topf • Holzlöffel • Gläser mit Schraubverschluß

ZUBEREITUNG Die Zutaten in einen Topf geben und so lange miteinander verrühren, bis keine Klumpen mehr sichtbar sind. Unter ständigem Rühren 5 Minuten kochen lassen und dann den Kleber in ein verschließbares Glas füllen. So hält er sich lange und behält seine Klebkraft.

PFLANZEN-FARBEN

ALTER Ab 8 Jahre

GRUPPENGROSSE 2 bis 8 TN | EINZEL-/GRUPPENARBEIT

EINSATZGEBIETE Als Wasserfarbe für Bilder, zum Färben von Ostereiern, als Tinte oder für Kinderknete und Fingerfarben.

ZEIT 1 bis 2 Stunden

KOSTEN ① bis ②

GEBRAUCHSMATERIAL

- Gläschen zum Aufbewahren • Schneidebrett • Messer
- Feines Sieb • Mörser • Reibe • Schüssel • Kochtopf
- Kochlöffel • Scheren

VERBRAUCHSMATERIAL

- Einweg-Handschuhe
- Pflanzen und Früchte je nach Farbwahl
- Müllbeutel als Überzieher zum Schutz vor Flecken. Ihr müsst nur Löcher für Kopf und Arme in die Tüten schneiden.

Mit folgenden Pflanzen könnt ihr gut färben:

blau: Holunderbeeren • Schwarze Johannisbeeren • Heidelbeeren • Traubensaft

rotviolett: Rotkohl aus dem Glas

rot: Kirschen • Rote Beete • Hagebutten

gelb: Kamillentee

Blätter des Apfelbaumes • Frische Karottenschalen • Kurkumapulver • Curry • Löwenzahnblätter

gelbgrün: Brennnesselblätter (Vorsicht beim Pflücken) • Birkenblätter

grün: Blätter vom Spinat • Himbeeren

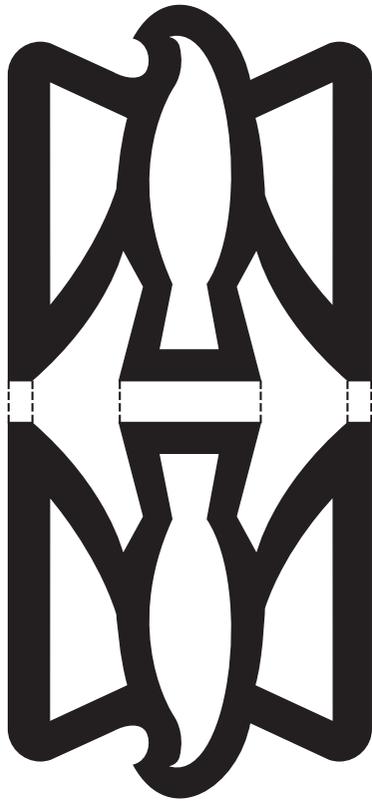
braun: Schwarzer Tee

rotbraun: Braune Zwiebelschalen

ZUBEREITUNG

Farbsud aus getrockneten Pflanzen: Zwei Hände voll Pflanzen mit dem Mörser oder dem Messer zerkleinern, in einen Topf geben und mit 1 Liter Wasser 15 Minuten lang kochen lassen. (Schwarzer Tee braucht etwa eine halbe Stunde). Danach den Sud durch ein feines Sieb geben. Jetzt kann gefärbt werden. Bitte Pflanzen, die den gleichen Farbton ergeben, wie z. B. Karottenschalen und Kamillentee nicht miteinander mischen. Den fertigen, fein gefilterten Farbsud in Gefäße geben z. B. Marmeladengläser. Die Farben sind nicht lange haltbar und sollten am Besten sofort weiterverarbeitet werden.

Farbsud aus frischen Pflanzen: Pflanzen gut zerkleinern je zwei volle Hände der Pflanzenteile in einen Topf mit 1 Liter Wasser geben und 15 Minuten kochen. Zwiebelschalen brauchen etwa eine halbe Stunde. Dann wie oben beschrieben weitermachen.



FALKEN- LICHTERKETTE

ALTER Ab 8 Jahre

GRUPPENGROSSE 2 bis 8 TN | EINZEL-/GRUPPENARBEIT

ZEIT 1 bis 2 Gruppenstunden

KOSTEN ❶ ohne Lichterkette ❷ bis ❸ mit Lichterkette

MATERIAL

- Dunkles Tonpapier – Schwarz/Dunkelblau
- Helles Transparentpapier Rosa/Gelb/Hellblau
- Eine Lichterkette mit 10 Lämpchen aus dem Baumarkt
- Schere • Klebstoff • Tacker

VORBEREITUNG Vorlagen kopieren

BESCHREIBUNG Zuerst zeichnet ihr so viele »Doppelfalken« (siehe oben) nebeneinander auf euer Tonpapier, wie ihr Lämpchen an der Lichterkette habt. Der einzelne Falke sollte 10 cm hoch und 8,5 cm breit sein. Zwischen dem oberen und dem unteren Falke muss eine Verbindung bestehen, wie ihr es auf unserer Zeichnung seht. Jetzt schneidet ihr die Falken aus, bis nur noch der dunkle Rahmen des »Doppelfalkens« übrig ist. Den Körper und die Flügel des Falken beklebt ihr von innen mit dem Transparentpapier. Ihr knickt eure »Doppelfalken« auf jeder Seite unten am Schwanz und an den Flügeln, so dass die drei Rechtecke unter den Flügeln und dem Schwanz einen Boden bilden. Jetzt steckt ihr ein Lämpchen der Lichterkette zwischen die beiden Kopfteile und tackert direkt links und rechts vom Anfang der Leitung, so dass das Lämpchen nicht mehr herausfallen kann. Viel Spaß!

FALKEN- BLEISTIFTHALTER



ALTER Ab 8 Jahre

GRUPPENGROSSE 2 bis 8 TN | EINZELARBEIT

ZEIT 2 Stunden

EINSATZBEREICHE Gruppenstunde/Zeltlager-Mitbringsel

KOSTEN ❶

GEBRAUCHSMATERIAL

- 3 bis 9 Holzfeilen • Stichsäge • Kabeltrommel
- Bohrmaschine • Holzbohrer Größe 10 • 8 Schraubzwingen

VERBRAUCHSMATERIAL

- 1 Kopiervorlage pro Kind • Pauspapier • Kugelschreiber
 - Schleifpapier • Holzstücke – ca. 12 × 8 × 3 cm pro Kind
- Wenn es ganz billig werden soll, könnt ihr 2 gehobelte Dachlatten aufeinander leimen und in passende Stücke zersägen.
- Holzlasur • Edding/Lötkolben zum Einbrennen der Augen.

BESCHREIBUNG Die Figur mittels Kugelschreiber und Pauspapier auf das Holz übertragen. Das Holz mit einer Schraubzwinde am Tisch befestigen und mit der Stichsäge ausschneiden. Danach mit den Holzfeilen nachbearbeiten und am Ende mit dem Schmirgelpapier glatt schleifen. Dann werden mit dem Bohrer drei Löcher oben in das Holz gebohrt. Die Löcher glatt schleifen. Anschließend kann das Stück noch



angemalt oder lasiert werden. Zum Schluss werden Augen o.ä. mit Edding aufgemalt oder mit dem Lötkolben eingebraunt. Natürlich könnt ihr auch andere Formen als den Falke aussägen!

Weitere Vorlagen in 24 Stunden sind kein Tag, Nr. 18.

FALKEN- WANDBEHANG

ALTER Ab 8 Jahre

GRUPPENGROSSE Beliebig | EINZELARBEIT

Kann zu einer GRUPPENARBEIT zusammengeführt werden.

ZEIT 2 bis 3 Stunden

EINSATZBEREICHE In der Gruppe oder im Zeltlager

KOSTEN 2 bis 3

GEBRAUCHSMATERIAL

• Nähmaschine • Nadeln • Stifte

VERBRAUCHSMATERIAL

• Stoff • Nesselstoff • farbiger Stoff • Bastelfilz
• Stoffreste • Nähgarn • Textilmalfarben • Paletten
• Knöpfe • Bordüren • Holzstab

BESCHREIBUNG Räume ohne Sachen an den Wänden sind kahl und langweilig. Hier eine Idee für einen Wandbehang aus vielen ganz unterschiedlichen Falken. Zunächst vergrößert ihr die Kopiervorlage des Kuschelfalken auf DIN A3. Dann bekommt jedeR TeilnehmerIn ein Stück Stoff, das 35 × 45 cm groß ist. In die Mitte wird mit einem Stift der Falke übertragen. Dann ist die Phantasie gefragt, denn die Stoffstücke mit den Falken sollen so bunt und so schräg wie möglich bemalt, benäht, bedruckt, ... werden. Wenn alle Stücke fertig sind, werden sie zu einem Wandbehang zusammengenäht. Also solltet ihr so viele Falken haben, dass ihr ein rechteckiges Bild zusammensetzen könnt (3 × 4, oder 3 × 3 oder 4 × 6 oder ...). Näht immer mehrere Falken aneinander und näht im Anschluss die Reihen aneinander. Dann wird noch der Rand des Bildes umgenäht. Zum Schluss näht ihr einige Schlaufen an den oberen Rand und fädelt den Holzstab durch die Laschen. Fertig ist ein kunterbunter Wandbehang für euer Falkenheim.

Wenn euer Wandbehang nicht waschbar sein muss, könnt ihr natürlich auch Wandfarben benutzen und z. B. Naturmaterialien benutzen, die man nicht waschen kann. Auf diese Weise



wird das Wandbild billiger und man kann sehr viele unterschiedliche Materialien benutzen.



ALTER Ab 8 Jahre

GRUPPENGROSSE 2 bis 8 TN | GRUPPENARBEIT

ZEIT 1 bis 2 Gruppenstunden

KOSTEN 1

MATERIAL

• Roter Stoff • Textilmalfarbe • Kordel • Stoff-/Filzreste
• Nadel • Garn

GESCHICHTE Früher hatten viele Falkengruppen Gruppenwimpel. Früher haben die Falken bei ihren Treffen neben der Falkenfahne auch ihre Gruppenwimpel mitgebracht, so konnte jeder sehen, welche Gruppen da waren. Natürlich gab es immer wieder kleine Wettstreite, welche Gruppe den schönsten Wimpel hat. Da gab es Wimpel, die sogar ganz bestickt waren. Stundenlang wurde an der Fertigstellung der Wimpel gearbeitet ... Warum versucht ihr nicht auch einen eigenen Gruppenwimpel herzustellen? Wichtig ist, dass ihr gemeinsam in der Gruppe darüber redet, was auf den Wimpel soll und warum ihr gerade dieses Bild für euren Wimpel wählt. Der Wimpel sollte etwas mit eurer Gruppe zu tun haben, z. B. den Gruppennamen bebildern oder die Stadt, aus der ihr kommt, zum Thema machen. Ihr braucht den Wimpel nicht besticken, nehmt einfach Textilmalfarbe! Größere Flächen könnt ihr auch aus Filz oder Stoff schneiden und auf den Wimpel nähen.

VORBEREITUNG Wimpelstoff vorschneiden

BESCHREIBUNG Nehmt ein Stück roten Stoff und schneidet ein Dreieck aus dem Stoff (siehe oben). Der Stoff sollte ca. 40 cm hoch und 60 cm lang sein. Lasst an der breiten Seite ein Rechteck an dem Stoff stehen (ca. 6 cm breit). Das braucht ihr, um eine Schlaufe für die Kordel zu bekommen. Jetzt näht ihr den Stoff mit einer Rollnaht um. Das könnt ihr euch aber sparen, wenn ihr statt rotem Stoff roten Filz nehmt. Danach klappt ihr den breiten Rand zweimal um, so dass eine langer Schlauch entsteht, den ihr festnäht. Zum Schluss braucht ihr nur noch die Kordel durch den Schlauch fädeln und den Wimpel bemalen, besticken, benähen oder bekleben.

Freundschafts- BUCH

ALTER Ab 8 Jahre

GRUPPENGROSSE 2 bis 8 TN | EINZELARBEIT

ZEIT 1,5 bis 2 Stunden

ORT In der Gruppe oder im Zeltlager. Gerade zum Ende eines Zeltlagers ist es schön, ein Freundschaftsbuch zu basteln, damit die TeilnehmerInnen untereinander Erinnerungen und ihre Adressen tauschen können.

KOSTEN 1

GEBRAUCHSMATERIAL

- Scheren • Tacker für DIN A4 – zum Broschüren tackern
- Oder Nadeln und fester Zwirn • Lineale • Cuttermesser

VERBRAUCHSMATERIAL

- Papier für die Buchseiten (evtl. Vorlage erstellen und doppelseitig kopieren, pro TN ca. 10 Kopien.)
- Geschenkpapier • Din A3 Pappe
- Selbstklebende Klarsichtfolie • Sprühkleber • Alleskleber

BESCHREIBUNG Aus der Pappe etwas über DIN A4 große Stücke schneiden. Das geht am Besten mit einer Schneidemaschine, die es in vielen Falkenbüros gibt – ansonsten nehmt ihr Lineale und Cuttermesser. Ein Stück Geschenkpapier ausschneiden – besonders schön werden die Freundschaftsbücher, wenn ihr selber Geschenkpapier marmoriert – dass ca. 3 cm länger und breiter als die zugeschnittene Pappe ist. Die Pappe mit dem Sprühkleber auf das Geschenkpapier kleben.

Vorsicht! Der Sprühkleber setzt sich überall fest, jüngere Kinder müssen unterstützt werden. Danach an den 4 Ecken kleine Dreiecke abschneiden – genau so wie bei dem Bild mit den Notizbüchlein. Alleskleber auf den Rand des Geschenkpapiers kleben und nach innen knicken. Fertig ist der Umschlag. Ca. 10 Blätter in der Mitte so zusammenheften, dass ihr nachher eine DIN A5 Broschüre habt. Die Außenseiten mit Sprühkleber besprühen und in den fertigen Umschlag kleben.

VARIANTE Statt Freundschaftsbüchern, könnt ihr auch

Zeltlager- oder Gruppen(tage)bücher machen, in denen die TeilnehmerInnen eigene Gedanken zum Thema notieren können. In einem solchen Büchlein könnten neben den thematischen Fragestellungen auch folgende stehen:

FRAGEN

- Was erwarte ich von dieser Reise?
- Wo bin ich?
- Meine neue Umgebung!
- Das wollen wir zusammen machen!
- Diese Gespräche haben mich nachdenklich gemacht.
- Das hat mich besonders geärgert /gefreut.
- Diese Menschen sind mir besonders wichtig.
- Wen aus meiner Gruppe möchte ich besser kennen lernen?
- Wer oder was fehlt mir hier?
- Meine Gruppe (Platz für Bilder oder Kommentare).
- Welche Vorbilder habe ich? Und warum gerade diese?
- Das hat mir im Zeltlager besonders gut gefallen.
- Diese Erfahrung war besonders wichtig für mich!
- Meine Erinnerungen.
- Platz für Adressen der Anderen.

Wenn ihr als GruppenhelferInnen im Vorfeld der Freizeit Vorlagen für die Bücher fertig macht, könnt ihr auch Aufgaben einbauen, z. B. zum Thema Ökologie: Geht an den Strand/in den Wald, sammelt Müll und bastelt daraus ein Mülldenkmal.

Eine weitere Möglichkeit ist, am Anfang des Zeltlagers eine Mappe zu basteln und an jedem Tag neue Kopien mit Aufgaben und Gedanken in die Gruppen zu geben, so dass nach der Reise jeder ein thematisches Tagebuch mit nach Hause nehmen kann. Dort können z. B. auch Artikel aufgenommen werden, die die TeilnehmerInnen während der Zeltlager/Gruppenstundenreihe selber schreiben.

ZELTLAGER- BESTECK AUS FIMO



ALTER Ab 8 Jahre

GRUPPENGROSSE 2 bis 10 TN | EINZELARBEIT

ZEIT 2 Stunden

ORT In der Gruppe als Vorbereitung für das Zeltlager

KOSTEN ② bis ③

GEBRAUCHSMATERIAL

• Küchenmesser • Gerade Gläser • Ofen

VERBRAUCHSMATERIAL

• Fimo Soft in verschiedenen Farben • Klarsichtfolie
• Backpapier • Alte Bestecke

BESCHREIBUNG Kennt ihr das auch? Spätestens nach drei Tagen im Zeltlager kommen die ersten Kinder und sagen, dass sie ihr Besteck verloren haben. Es taucht auch während des gesamten Zeltlagers nicht mehr auf, aber ganz am Ende bleibt ein ganzer Haufen Besteck übrig, das keinem gehören will.

Hier die Lösung für beide Probleme: Macht mit eurer Gruppe euer eigenes Zeltlagerbesteck. Jedes Stück ist ganz individuell gestaltet und geht deshalb auch viel seltener verloren. Hierfür braucht ihr mehrere Farben Fimo Soft – es gibt auch normales Fimo, das ist aber viel härter und darum nicht so gut zu verarbeiten. Zunächst macht ihr aus einer Farbe eine kleine dünne Rolle, dann rollt ihr ein weiteres Stück Fimo einer anderen Farbe zu einer Platte aus – das geht sehr gut mit alten glatten Senfgläsern – und wickelt sie um die Rolle (Grafik 1). Wenn ihr auf diese Weise mehrere Doppelrollen hergestellt habt legt ihr sie um eine andersfarbige Rolle in der Mitte und ummantelt diese wiederum mit einer anderen Farbe (Grafik 2). Wenn ihr die Rollen zu einem Dreieck oder Quadrat quetscht, bekommt ihr andere schöne Würste. Diese Würste werden in dünne Scheiben geschnitten (Grafik 3) und um das Besteck gelegt. Natürlich könnt ihr auch ein Zebromuster machen, indem ihr dünne Würste unregelmäßig aneinander legt. Eurer Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Wenn das Besteck ganz ummantelt ist, müsst ihr es noch glätten. Dann kann es in den Ofen.

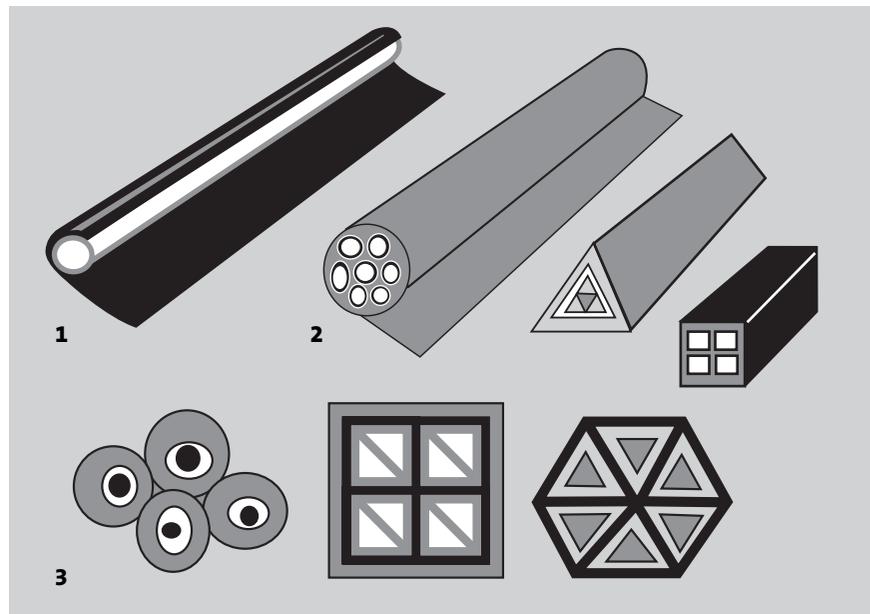


Auf der Verpackung steht zwar, dass ihr das Fimo bei 130° in den Ofen legen sollt, besser ist aber 110°, dann dunkeln die hellen Farben nicht so nach und die Gefahr von Pockenbildung bei Gegenständen aus Plastik ist weniger groß.

Weitere Fimobasteleien: Ihr könnt auf diese Weise nicht nur Besteck ummanteln, sondern auch selber Korkenzieher, Schraubendreher, Kapselheber, ... herstellen: Alles, was einen Holzgriff hat oder aus Metall besteht, geht gut. Plastikgriffe können im Backofen schon einmal ausdünsten, das gibt dann unschöne Pocken auf den Gegenständen. Aber probiert doch einfach mal aus, was alles möglich ist.

Bleistiftfiguren: Die TeilnehmerInnen formen Figuren (Frosch, Falke, Pilz, Auto, Haus, Blume, etc.) um ein Bleistiftende herum. Hierfür können sie die unterschiedlichen Fimofarben nutzen und mit den Modellierhölzern bearbeiten. Für die Bleistifte braucht ihr unbedingt kleine runde Hölzer, die den gleichen oder minimal größeren Durchmesser wie die Bleistifte haben. Diese Hölzer werden statt der Bleistifte in die Löcher gesteckt. Wenn ihr keine Hölzer einlegt, verformt sich das Fimo beim Backen und die Bleistifte passen nicht mehr in die Figuren.

Kugelschreiber: Steckt einen Schaschlikspieß in eine Fimowurst. Die Kugelschreibermine nicht in den Backofen legen!





ALTER Ab 8 Jahre

GRUPPENGROSSE 2 bis 10 TN | EINZELARBEIT

ZEIT 1 bis 3 Stunden

ORT Für die Gruppenarbeit im Zeltlager und zuhause

KOSTEN 1

MATERIAL

Unbedingt: • Kardierte Wolle – Bezugsquellen am Ende des Textes. • Olivenseife – Es geht auch mit anderer, aber dann trocknen die Hände sehr aus. • Schere • Messer
• Schüssel • Wasserkocher • Essig • Küchenhandtücher

Wenn möglich: • Automatten als Untergrund
• Noppenfolie • Stricknadel • Thermoskanne • Klarsichtfolie

ZUBEHÖR

• Kugelschreiber ohne Druckmechanismus zum Umfilzen
• Haargummis • Lederbänder • Verschlüsse
• Steine für gefilzte Türstopper und Briefbeschwerer
• Perlen • Nadeln • Quetschperlen • Kleine Zange

BESCHREIBUNG Filz ist die älteste Stoffart der Welt. Filz ist ein sehr vielseitiger Werkstoff, aus dem die unterschiedlichsten Produkte hergestellt werden können, ob Kugeln, Taschen, Schlüsselanhänger, Blumen, Schmuck, Haarbänder, Bilder, Pantoffeln ...



GRUNDLAGEN DES FILZENS

Hier lernt ihr, wie es gemacht wird!

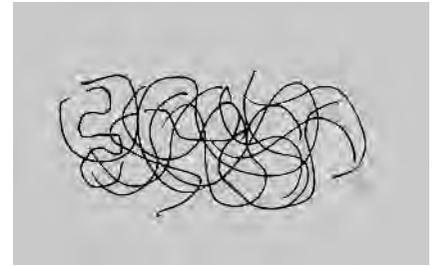
Was ist kardierte Wolle? Kardierte Wolle wird aus Schafwolle hergestellt. Das Wollfließ des Schafes wird gewaschen. Jetzt hat man die sogenannte Märchenwolle (1). Die Märchenwolle ist in sich sehr kraus und nicht besonders gut zum Filzen geeignet. Wesentlich besser ist die Wolle geeignet, wenn sie gekämmt wird. Die gekämmte Wolle wird kardierte Wolle (2) genannt. Zum Filzen ist am besten kardierte Merinowolle im Band geeignet. Manchmal wird die Wolle auch nur austr. Merinowolle im Band genannt.

Seifenlauge für das Filzen: Wenn man filzen möchte, braucht man vor allem Feuchtigkeit und Wärme. Nur so kann der Filzprozess beginnen. Damit sich die Fasern besser verbinden und die Hände besser über das Werkstück gleiten können, nimmt man nicht einfach heißes Wasser, sondern eine Seifenlauge. Jede Seifenlauge geht, damit die Hände nicht so schnell austrocknen, ist eine Lauge aus Olivenseife am besten geeignet.

Achtung, Wolle schrumpft: Beim Auslegen der kardierten Wolle müsst ihr unbedingt beachten, dass euer Werkstück ganz gewaltig schrumpfen wird. Ihr könnt davon ausgehen, dass ein Stück ausgelegte kardierte Wolle von 20 × 20 cm Größe nach dem Filzen nur noch 12 × 12 cm groß ist. Ihr müsst also ein ca. 40 prozentiges Schrumpfen einkalkulieren.

Auswaschen des Werkstücks: Wenn euer Werkstück fertig ist, solltet ihr es unbedingt mit Essigwasser auswaschen. Dies dient der längeren Haltbarkeit des Filzes und der Farben.

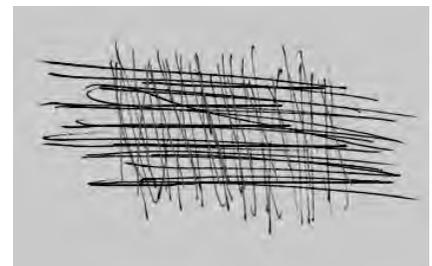
Auslegen der kardierten Wolle: Hierfür zieht man aus der kardierten Wolle feine Fäden heraus und legt sie nebeneinander. In einer zweiten Lage wird die kardierte Wolle im 90° Winkel zur ersten Schicht auf die erste Schicht der kardierten Wolle gelegt. Legt am besten 3 bis 5 Lagen der kardierten Wolle übereinander. Beim Auslegen der kardierten Wolle solltet ihr sehr fein arbeiten, das heißt, dass ihr darauf achten müsst, dass die kardierte Wolle ganz gleichmäßig nebeneinander liegt. Je gleichmäßiger ihr die kardierte Wolle ausgelegt habt, desto besser das Ergebnis. Wenn ihr nicht auf ein gleichmäßiges Auslegen der Wolle achtet, gibt es sehr schnell dicke Stellen und Löcher!



1 Märchenwolle Struktur



2 Kardierte (gekämmte) Wolle



3 Auslegen der kardierten Wolle

Anfilzen: Nach dem Auslegen der kardierten Wolle wird heißes Laugenwasser auf die ausgelegte kardierte Wolle gesprenkelt bis alles tiefend nass ist. Bei Anfänger/innen ist es gut, jetzt ein Stück Klarsichtfolie auf das Werkstück zu legen und nass zu machen. Jetzt wird mit den Fingerspitzen leicht über das Werkstück gestreichelt. Erst wenn man merkt, dass sich die Fasern langsam verbinden, kann die Folie entfernt werden. Diesen Prozess des ersten Bearbeitens nennt man Anfilzen. Lasst ihr die angefilzte kardierte Wolle trocknen, nennt man den dünnen Flies Vorfilz. Aus dem Vorfilz könnt ihr verschiedene Motive ausschneiden und auf ausgelegte Wolle legen. Dann wird ganz normal weiter gefilzt. Mit dem Vorfilz schafft ihr es, klare deutlich abgegrenzte Motive zu filzen.

Der Filzprozess: Das angefilzte Werkstück wird weiter bearbeitet. Jetzt könnt ihr eure Hände schon etwas fester über die kardierte Wolle gleiten lassen. Je fester die Struktur wird, desto fester kann über das Werkstück gestrichen und gerieben werden. Zwischendurch wird immer wieder das Wasser ausgedrückt und die Wolle wieder eingetaucht (so kommt immer wieder Wärme und Feuchtigkeit an das Werkstück). Jetzt kann das Werkstück auf ein Geschirrtuch gelegt und fest eingerollt werden. Das Geschirrtuch ist dazu da, dass der Filz nicht zusammenpappt. Die Rolle wird nun fest und mit Druck gerollt. Immer wieder das Werkstück auspacken, um 90° drehen und wieder einrollen. Am Ende wird der entstandene Stoff, Auswringen und in Essigwasser ausgewaschen.

EINFACHE WERKSTÜCKE FILZEN

Kugeln für Ketten und Schlüsselanhänger filzen

MATERIAL

Zusätzlich: • (Leder-)bänder • Schlüsselringe

BESCHREIBUNG Man nimmt ein kleines Stück kardierte Wolle und verdreht sie zu einem Bällchen. Jetzt wird um dieses Bällchen wieder ein Stück kardierte Wolle gebunden (möglichst fest). Wenn es so groß wie ein Tischtennisball ist, wird das Bällchen in möglichst heiße Seifenlauge getaucht und vorsichtig in den Händen hin und her gerollt. Bekommt die Oberfläche langsam eine feste Struktur, kann man das Bällchen ausdrücken, wieder in die heiße Lauge tauchen und weiter in den Händen rollen. Je fester das Bällchen wird, desto mehr Druck kann auf den Ball ausgeübt werden. Später kann der Ball auch mit der Hand auf der Automatte, die als Untergrund dient, gerollt werden. Beim Filzen schrumpft die Kugel etwa um die Hälfte! Zum Schluss wird die Kugel noch in Essigwasser ausgewaschen. Nach dem Trocknen kann mit einer Stricknadel ein Loch durch die Kugel gebohrt und sie auf einen Faden oder ein Lederband aufgefädelt werden. Fertig ist eine Kette. Aus Kugeln lassen sich auch sehr schöne Schlüsselanhänger filzen.

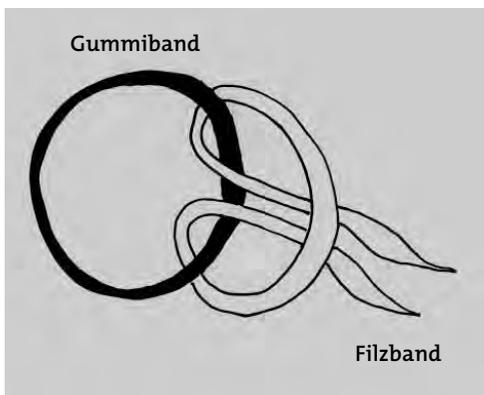
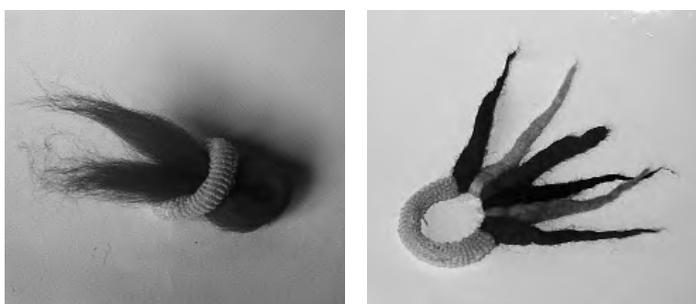
Kugelschreiber umfilzen

MATERIAL

Zusätzlich: • Kugelschreiber ohne Druckmechanismus

BESCHREIBUNG Hierbei ist es wichtig, Kugelschreiber ohne Druckmechanismus auszuwählen, weil bis auf die Spitze des Kugelschreibers alles eingefilzt wird und man den Druckmechanismus nicht mehr betätigen kann. Zunächst wickelt man den Kuli mit der kardierte Wolle fest ein. Es ist am einfachsten, immer in die gleiche Richtung zu wickeln. Vergesst nicht, auch das Kuliende zu umwickeln. Dann mit heißer Seifenlauge besprenkeln und anfangen den Kuli »zart« zu streicheln. Je fester der Filz wird, desto rabiater kann mit dem Kuli umgegangen werden. Beim Filzen darauf achten, dass nicht nur der Kuli gerollt, sondern auch in die andere Richtung bewegt wird. Nach dem Filzen in Essigwasser ausspülen.

Bei Kindern kommt es häufig vor, dass die Kulispitze nicht mehr zu sehen ist. Schneidet dann einfach den Filz bis zur Spitze ab, dann müssen die Kinder auf jeden Fall die Spitze noch einmal besonders gut nachfilzen, damit alles wieder schön fest wird.



Haargummis filzen

MATERIAL

Zusätzlich: • Haargummis

BESCHREIBUNG Haargummis zu umfilzen ist auch für AnfängerInnen gut zu schaffen. Zunächst legt sich jedeR ca. 15 etwa fingerdicke, 20 cm lange Stücke kardierte Wolle (Filzbänder) zurecht. Die werden – wie im Bild beschrieben – um das Gummiband geknotet. Danach wird jedes Band einzeln in Seifenlauge getunkt und angefilzt. Ihr solltet darauf achten, dass das Gummiband vollständig mit Knoten bedeckt ist. Nach dem Anfilzen, könnt ihr das ganze Gummiband auf einmal weiterfilzen, indem ihr alles hin und her bewegt, in heiße Lauge gebt und immer wieder durchknetet. Falls sich die einzelnen Strähne miteinander verfilzen, müsst ihr sie immer wieder auseinanderziehen. Zum Schluss könnt ihr noch die Spitzen mit der Schere etwas angleichen, danach noch einmal kurz die Schnittstellen überfilzen.

Hohlkörper filzen

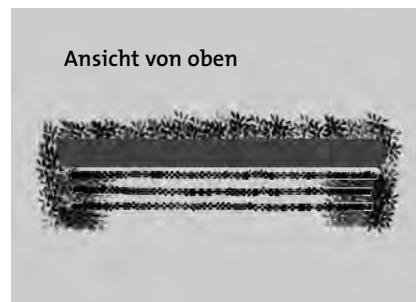
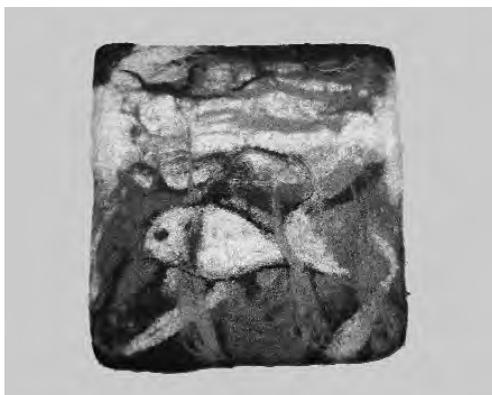
MATERIAL

Zusätzlich: • Noppenfolie

BESCHREIBUNG Jetzt kommen wir schon zur »höheren Schule« des Filzens. Filz herzustellen ist ja gerade deswegen interessant, weil sich Schuhe, Taschen, Hüte, ... herstellen lassen, in denen es keine einzige Naht gibt. Hier erkläre ich kurz, wie ihr ein Portemonnaie herstellen könnt. Zunächst legt ihr ca. vier Lagen kardierte Wolle aus. Dann filzt ihr nur in der Mitte (die Ränder bleiben trocken!!) die kardierte Wolle an. Jetzt legt ihr ein Stück Noppenfolie auf euer Werkstück. An drei Seiten muss die trockene kardierte Wolle herausgucken. Jetzt klappt ihr die Ränder um und legt wieder mehrere Schichten Wolle auf die Folie. Das Ergebnis wird am Besten, wenn ihr die kardierte Wolle Schicht für Schicht umklappt und immer wieder kardierte Wolleschichten dazwischen legt. Dadurch verbinden sich die Lagen beim Filzen besser. Jetzt wird das Portemonnaie mit viel heißem Wasser besprenkelt und ganz vorsichtig angefilzt. Achtet besonders darauf, die Seiten mitzufilzen, sonst entstehen sehr schnell Löcher.

Nach dem Anfilzen könnt ihr die Noppenfolie entfernen und erst einmal den Innenbereich anfilzen, indem ihr das Werkstück in die Hand nehmt und zwischen den Händen vorsichtig reibt.

Danach wird das Portemonnaie in ein Tuch gewickelt und gerollt, das beschleunigt das Filzen. Ihr müsst das Werkstück nur immer wieder um 90° drehen, damit der Filz in beide Richtungen gleichmäßig schrumpft.



BEZUGSADRESSEN

Für kardierte Wolle und Olivenseife www.filzrausch.de
Etwas teurer – aber gute Auswahl und Qualität.
www.die-wollfabrik.de Kostengünstigste Anbieter –
für unsere Zwecke vollkommen ausreichend.

LITERATUR

Das große neue Filzen – Kompaktkurs

OZ Verlag | ISBN 3-89858-725-8

Einfach filzen

Haupt Verlag | ISBN 3-258-06908-5

Blumen – Schmuck – Accessoires aus Filz

Verlag Freies Geistesleben | ISBN 3-7725-2226-2

T-SHIRT AIRBRUSH

ALTER Ab 8 Jahre

GRUPPENGROSSE 2 bis 8 TN | EINZELARBEIT

ZEIT 2 bis 2,5 Stunden

EINSATZBEREICHE Gruppenstunde/Zeltlager

Bitte nur draußen sprayen – Klappt nur bei wenig Wind

KOSTEN 1

GEBRAUCHSMATERIAL

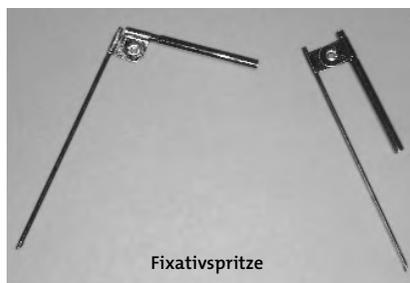
- Fixativspritzen – Gibt es nur in gut sortierten Bastelläden oder im Internet – Kosten ca. 2,50 € pro Spritze
- Alte Gläser • Zeltlagertisch • Scheren/Cutter • Vorlagen • Stifte

VERBRAUCHSMATERIAL

- T-Shirts – Von den TN mitzubringen
- Stofftaschen – ca. 0,80 € pro Stück • Große Müllbeutel
- Batikfarben – Nehmt unbedingt welche, die nicht zum Kochen sind. • Heftzwecken • Pappstücke • Malerkrepp
- Selbstklebende Folie • Papier

BESCHREIBUNG Mit den Fixativspritzen ist es möglich, ohne richtige Airbrushpistolen, T-Shirts oder auch einfaches Papier mit verschiedenen Motiven zu besprühen. Bevor es losgeht, solltet ihr die »Sprühstation« aufbauen. Baut sie draußen, nicht in der Nähe von Zelten auf, sonst habt ihr später farbige Zelte. Achtet auch auf die Windrichtung. Die Station sollte so aufgebaut sein, dass der Wind von hinten kommt, wenn ihr vor ihr steht. Für die Station nehmt ihr einen Tisch einer Zeltlagergarnitur und klappt nur eine Seite der Tischbeine aus. Dann stellt ihr den Tisch hochkant. Nun klebt ihr einen großen Müllbeutel mit Malerkrepp so um den oberen Teil des Tisches, dass später keine Farbe auf den Tisch kommen kann. Legt schon einmal die Heftzwecken und mehrere große Pappstücke zum Abdecken der Bereiche, die nicht besprüht werden sollen, neben dem Tisch bereit. Dann mischt ihr noch die Batikfarben an, ihr braucht nicht viel davon, ein Marmeladenglas pro Farbe reicht vollkommen. Macht die Mischung aber mit deutlich weniger Wasser, als auf der Packung beschrieben. Ihr braucht unbedingt Textilfarben, die nicht gekocht werden müssen! Probiert auf einem Stück Papier aus, wie intensiv die Farbe geworden ist und fügt mehr Wasser bzw. Textilfarbe hinzu, um den richtigen Farbton zu bekommen. Die Station ist nun fertig.

Die TeilnehmerInnen denken sich ein Motiv aus, das sich gut in hell und dunkel auflösen lässt (keine Graustufen) und übertragen das Bild auf die selbstklebende Folie. Die Motive werden mit dem Cutter (bei jüngeren Kindern aufpassen) oder der Schere ausgeschnitten und auf das T-Shirt geklebt. Hier gibt es zwei verschiedene Varianten: entweder wird das Motiv genommen und aufgeklebt, dann erscheint das Motiv in weiß und ist farbig umrahmt (siehe Bild Nr. 1) oder es wird nur der Rahmen aufgeklebt, dann erscheint das Bild farbig und der Rest bleibt



Fixativspritze

weiß (siehe Bild Nr. 2). Wenn die Folie auf das T-Shirt geklebt wurde, geht es nach draußen zum Airbrushen. Heftet das T-Shirt mit den Heftzwecken auf die Spraystation. Wenn ihr ein Motiv wie in Bild Nr. 2 gewählt habt, müsst ihr alle Bereiche des T-Shirts, die nicht abgeklebt wurden, mit Papier verdecken. Sonst kommt die Farbe auch auf Bereiche, die gar nicht farbig werden sollen. Dann nehmt ihr die Fixativspritze, knickt sie im 90° Winkel, stellt sie mit dem dünnen Ende in das Glas mit der Farbe und zieht die Farbe aus dem Glas. Jetzt pustet in den dickeren Teil der Spritze. Durch den entstehenden Unterdruck wird die Farbe hochgesogen und verteilt sich auf dem Stoff. Bevor TeilnehmerInnen auf ihre T-Shirts sprühen, sollten sie das Sprühen schon einmal auf einem Stück Papier ausprobiert haben, damit keine dicken Flecken entstehen und sie den richtigen Abstand zur Sprühstation herausfinden können.

Die TeilnehmerInnen neigen oft dazu, zu viel Farbe auf das Shirt zu spritzen. Wenn zu viel Farbe auf die selbstklebende Folie kommt, kann es passieren, dass sich Tropfen sammeln und auf den Stoff fließen. Wenn ihr seht, dass sich Tropfen bilden, müsst ihr die Folie ganz vorsichtig abtupfen, ohne auf den Stoff zu kommen. Steht also am Besten neben den TeilnehmerInnen, wenn sie sprayen. Nun könnt ihr das Shirt von der Station nehmen und zum Trocknen auslegen. Wenn die Farbe angetrocknet ist, kann die Folie entfernt werden. Sagt den TeilnehmerInnen bitte noch, dass sie das Shirt auf jeden Fall bügeln sollen, bevor sie es zum ersten Mal waschen. Sonst haftet die Farbe nicht so gut.

BATIKEN

ALTER Ab 8 Jahre

GRUPPENGROSSE 2 bis 10 TN | EINZEL-/GRUPPENARBEIT

ZEIT 1 bis 2 Stunden – Trocknungsphasen beachten

EINSATZBEREICHE Gruppenfindung/-identität – Mitbringel

KOSTEN ① Wenn die TN eigene T-Shirts/Stoffe mitbringen

GEBRAUCHSMATERIAL

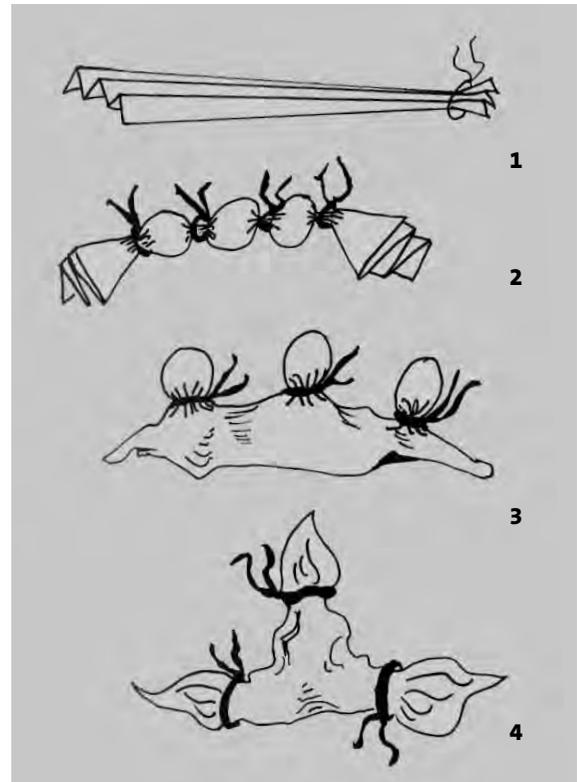
- 2 bis 3 alte Eimer • Wasserkocher • Stöcke zum Umrühren
- Wäscheleinen zum Trocknen
- Scheren • Wasseranschluss in der Nähe!

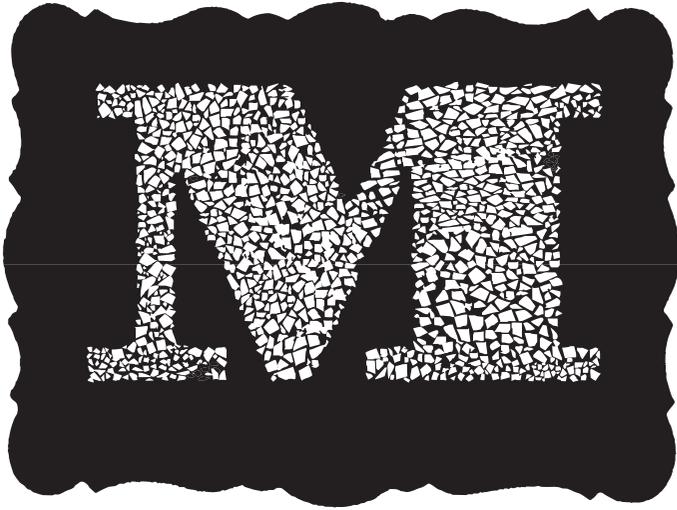
VERBRAUCHSMATERIAL

- Batikfarben –
Nehmt unbedingt welche die nicht zum Kochen sind.
- Salz
- Essig – Je nach Batikfarbe
- Paketschnur – Mehrere Rollen
- T-Shirts – Auf jeden Fall Baumwolle oder Seide benutzen,
Mischgewebe nimmt oft die Batikfarbe nicht an. Der Stoff sollte schon einmal gewaschen sein.

BESCHREIBUNG Die Batikfarbe wird in heißes Wasser eingerührt (Herstellerhinweise beachten!). Die Farben können in der Regel miteinander gemischt werden, wenn besondere Farben gewünscht sind. Die Stoffe werden mit dem Paketband verknötet. Die Muster entstehen dabei durch das Abbinden von Stoffteilen (1), dem Abnähen des Stoffes (2) oder dem Verknöten des Stoffes (3). Je mehr Knoten, desto mehr Muster ergeben sich. Danach werden die Stoffe in die Batikfarbe gelegt. Auch zweifarbige Muster sind möglich. Dazu wird nur eine Seite des Stoffes in die Batikfarbe gelegt. Wenn die eine Farbe fertig ist, wird die andere Seite des Stoffes in eine andere Batikfarbe gelegt. **Oder:** Zuerst werden nur wenige Knoten gemacht und der Stoff gefärbt. Wenn die erste Farbe fertig ist, wird der Stoff ausgespült und getrocknet (!). Danach werden zusätzliche Knoten in den Stoff gemacht. Dann wird der Stoff in einer zweiten Farbe gefärbt. Hierbei ist es wichtig, dass die erste Farbe heller als die zweite ist, da man ansonsten die Farbunterschiede nicht sieht. Danach wird der Stoff ausgespült, die Knoten werden gelöst, der Stoff wird wieder ausgespült und auf der Leine getrocknet.

ZU BEACHTEN Die Kinder sollten alte Sachen tragen, da Verfärbungen nicht auszuschließen sind. Ein Wasseranschluss sollte in der Nähe sein. Eventuell Trocknungsphasen einplanen.





MOSAIK STEINE SELBER MACHEN

ALTER Ab 8 Jahre

GRUPPENGROSSE 2 bis 10 TN | GRUPPENARBEIT

ZEIT 2 Tage – wegen Trocknungsphasen!

EINSATZBEREICHE Herstellung kostengünstiger Mosaiksteine

KOSTEN 1

VERBRAUCHSMATERIAL

- Gips • Gipsbecher zum Anrühren des Gipses • Holzlöffel
- Wasser • Pinsel • Schulkastan • Essig • Plastikbeutel
- Farbloser Acryllack

BESCHREIBUNG Rührt den Gips nach Packungsanleitung an. Der Gips sollte nicht zu fest sein, eine joghurtartige Konsistenz ist gut. Dann gießt ihr den Gips auf einen Plastikbeutel – Gefrierbeutel o. ä. Er sollte nicht dicker als 3 mm sein. Wartet, bis die Platten ausgehärtet sind. Die ausgehärteten Platten malt ihr mit den Farben aus eurem Schulkastan an. Nach einem Tag könnt ihr sie mit farblosem Acryllack anmalen. Hierdurch leuchten die Farben am Schönsten. Wenn der Acryllack getrocknet ist, könnt ihr die Gipsplatten beliebig brechen.

Wenn ihr eckige Mosaiksteine produzieren wollt, solltet ihr sie mit einem Cuttermesser und einem Lineal anritzen, bevor sie ganz durchgetrocknet sind.

Mosaik legen: Erneut Gips mit etwas Essig anrühren – der Essig verzögert das Aushärten – und dünn auf eine Platte streichen. Dann die selbst gemachten Mosaiksteine auf den Gips legen. Wenn das Mosaik gelegt ist, mit einem Schwamm ganz vorsichtig über das Mosaik wischen, so dass die Fugen gleichmäßig aussehen.

MOSAIKSPIEGEL

ALTER Ab 10

GRUPPENGROSSE 2 bis 8 TN | EINZELARBEIT

ZEIT 2,5 Stunden – Trocknungsphasen!

EINSATZBEREICHE In der Gruppe oder im Zeltlager

KOSTEN 2

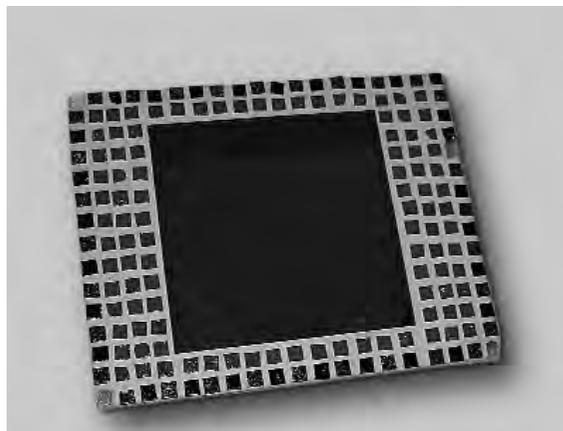
VERBRAUCHSMATERIAL

- Schwämmchen • Spachtelbecher
- Spachtel oder Stückchen Holz zum Verrühren

VERBRAUCHSMATERIAL

- Mosaiksteine – Gekauft oder selbstgemacht
- Mosaikkleber • Fugenmasse
- Spiegelfliesen ca. 15 × 15 cm
- Sperrholzbretter ca. 2 bis 3 mm dünn 20 × 20 cm – 1 pro TN
- Küchenkrepp

BESCHREIBUNG Jeder TeilnehmerIn bekommt eine Spiegelfliese und ein großes Sperrholzbrett. Je nach Gefallen werden nun die Mosaiksteine auf das Brett gelegt. Bitte achtet darauf, dass ihr immer etwas Abstand zwischen den einzelnen Steinen lasst, da hier später die Fugenmasse eingefüllt wird. Jetzt können die Steine auf das Sperrholzbrett einzeln aufgeklebt werden. Der Mosaikkleber, der im Handel zu kaufen ist, geht gut, ist aber relativ teuer. Probiert es doch einmal mit Silikon, das geht auch. Hier solltet ihr aber aufpassen, dass ihr unter den Steinen hervorquellendes Silikon sofort abwischt, sonst könnt ihr später keine Fugenmasse mehr einfüllen. Stein heben, Kleber drunter, Stein wieder einsetzen. Am Ende den Spiegel einkleben. Jetzt müsst ihr ca. eine Stunde warten, bis der Kleber angezogen hat. Nun könnt ihr die Fugenmasse nach Packungsangabe anrühren. Sie sollte ungefähr eine joghurtartige Konsistenz haben. Mit dem Spachtel wird die Masse aufgetragen. Bitte achtet darauf, dass ihr sorgfältig in alle Fugen geht. Jetzt noch mit dem Schwämmchen die Fugenmasse verteilen und überschüssiges Material abreiben, kurz antrocknen lassen und dann noch einmal gut mit dem Schwämmchen saubermachen. Wenn ihr wollt, könnt ihr noch eine Öse auf die Rückseite schrauben.





GIPSBILDER

ALTER Ab 8 Jahre

GRUPPENGROSSE 2 bis 10 TN | EINZELARBEIT

ZEIT 2 Stunden – Trocknungszeiten

EINSATZBEREICHE

Gruppenarbeit oder als Neigungsgruppe im Zeltlager.

KOSTEN ②

GEBRAUCHSMATERIAL

• Pinsel • Schüssel • Scheren • Stifte

VERBRAUCHSMATERIAL

• Keilrahmen • Graupappe oder weiß grundierte Holzplatte
• Plakatfarbe in verschiedenen Farben • Schwarzer Acryllack
• Gipsbinden • Eventuell Glitter etc. als Effekt • Bilderhaken

BESCHREIBUNG Tisch und Fußboden mit Plastikplane abdecken. Nehmt Gipsbinden und schneidet sie in ca. 10 bis 15 cm lange Streifen. Dann schneidet ihr die Streifen der Länge nach durch. **Achtung:** Gipsbinden dürfen vor dem Verbrauch nicht nass werden. Also nicht den Tisch, auf dem sie liegen, unter Wasser setzen. Am besten legt man sie in einen eigenen trockenen Behälter. Malt mit Bleistift euer Motiv auf die Platte. Achtet darauf, dass die Motive eher einfache Schwarzweiß-Zeichnungen sind. Dann weicht ihr eine Gipsbinde in warmen Wasser ein, rollt sie zu einer langen Wurst und legt sie auf die Linien. Alles gut verschmieren, so dass eine glatte Oberfläche entsteht. Wenn ihr alles fertig modelliert habt, stechen die Linien aus Gips hervor. Mindestens eine halbe Stunde trocknen lassen. Dann alle Gipslinien mit schwarzer Abtönfarbe anmalen. Wenn alles getrocknet ist, nehmt ihr glänzende Acrylfarbe und malt die Zwischenräume an. Pro entstandenem Feld nur eine Farbe, das sieht am Besten aus. Zum Schluss nagelt ihr nur noch einen Haken hinter das Bild, so dass ihr es aufhängen könnt.

TIPP Wenn ihr euer Bild auf eine Holzplatte und nicht auf Pappe macht, könnt ihr aus dem Bild sogar eine Garderobe bauen. Hierfür kauft ihr einige Kleiderhaken und schraubt sie auf die verschiedenen farbigen Parzellen. Die Garderobe kann nun mit einigen Schrauben an der Wand befestigt werden.

GIPSFIGUREN

ALTER Ab 8 Jahre

GRUPPENGROSSE 2 bis 10 TN | EINZELARBEIT

ZEIT 2 Stunden – Trocknungsphasen beachten

EINSATZBEREICHE

Gruppenraumgestaltung

KOSTEN ①

GEBRAUCHSMATERIAL

• Schale • Scheren • Trichter mit großem Auslass

VERBRAUCHSMATERIAL

• Flüssig-Gips • Wasser
• Gipsbinden • Luftballons
• Acrylfarben zum Bemalen

BESCHREIBUNG Einen Luftballon aufblasen und die Luft wieder ablassen, so dehnt sich der Luftballon besser aus und ihr könnt mehr Gips hineingießen. Den Gips so anrühren, dass er noch flüssig ist und durch euren Trichter laufen kann. In den Luftballon mit dem Trichter flüssigen Gips gießen, den Ballon aufblasen und zuknoten. Dann schütteln und schwenken, damit sich der Gips an alle Wände legt. Immer weiter wenden, bis der Gips trocken ist. Wenn der Gips hart geworden ist, lasst ihr den Ballon platzen und könnt nun die Gipskugel weiter bearbeiten. Wenn z. B. ein Fisch entstehen soll, können mit Gipsbinden Flossen oder Schuppen auf den Ballon modelliert werden. Wenn alles getrocknet ist, mit Acrylfarben bemalen.

Das entstandene Ei könnte eine Grundform für weitere Objekte wie ein Fisch, ein Vogel, ein Schneemensch, ... sein.



HAND-SCHMEICHLER AUS SPECKSTEIN

ALTER Ab 8 Jahre

GRUPPENGROSSE 2 bis 10 TN | EINZELARBEIT

ZEIT 2 bis 3 Stunden

EINSATZBEREICHE Im Zeltlager oder draußen!

KOSTEN 2

GEBRAUCHSMATERIAL

- Feilen/Raspeln – Hier eignen sich grobe, alte Holzfeilen
- Säge • Feiner Handbohrer • Becher/Schüssel

VERBRAUCHSMATERIAL

- Speckstein • Schmirgelpapier – Von sehr grob bis sehr fein
- Wasserfestes Schmirgelpapier – 400- bis 600-er Körnung
- Alte Lappen • Möbelwachs • Alte Filzstifte

BESCHREIBUNG Arbeiten mit Speckstein sind eine sehr staubige Angelegenheit und können nur draußen angeboten werden. Speckstein ist ein sehr weicher Stein, den man gut mit Kindern bearbeiten kann. Aus dem Stein können die unterschiedlichsten Dinge hergestellt werden: Handschmeichler, Vasen, Skulpturen, Siegelsets, Vasen, Dosen, Spielfiguren (für Schach), Buchstützen, Kettenanhänger, Stifthalter, Serviettenringe, Kerzenständer, Schälchen, Briefbeschwerer, ... Wenn ihr Speckstein im Zeltlager anbietet, solltet ihr kleinere Sachen herstellen, große werden schnell sehr teuer (Speckstein wird nach Gewicht gezahlt) und große Gegenstände dauern in der Herstellung länger als kleine. Kauft am Besten schon kleinere Bruchstücke, dann müsst ihr nicht alles mühselig zersägen, bevor die Gruppenstunde beginnt. Zunächst denken sich die TeilnehmerInnen aus, was sie aus dem Speckstein herstellen wollen und markieren die wichtigsten Linien mit einem Filzstift auf dem Stein, dann sägen (größere Stücke) und feilen sie ihre Stücke in Form.



Anhänger aus Speckstein

Wichtig: Was weg ist, ist weg und zwar für immer! Also aufpassen, dass ihr nicht zu viel wegraspelt. Kinder tendieren schnell dazu zweidimensional zu denken, also weist sie hin und wieder darauf hin, dass der Stein auch Seiten hat. Wenn ihr Schmuck herstellt, braucht ihr oft kleine Löcher, damit ihr später Lederbänder hindurchziehen könnt. Die macht ihr mit dem Handbohrer. Bitte achtet darauf, dass ihr nicht zu nah am Rand des Steins eure Löcher macht, dann bricht der Stein sehr schnell auseinander. Am besten geht es, wenn ihr mit einem Dremel (kleine Minibohrmaschine mit Bohr- und Schleifaufsätzen) die Löcher bohrt. So bekommt ihr sehr feine Löcher und die Gefahr des Zerbrechens ist wesentlich geringer. Wenn die grobe Form steht, geht es an die langwierigen Feinarbeiten. Ihr beginnt mit einem sehr groben Schmirgelpapier und schleift euer Stück ab. Dann geht es mit einem etwas feineren Schmirgelpapier weiter. Ihr müsst immer so lange mit einer Stärke Schmirgelpapier weitermachen, bis keine dicken Kratzer mehr zu sehen sind. Wenn ihr mit dem feinsten Schmirgelpapier fertig seid, kommt ihr zum Nassschleifpapier, reißt ein kleines Stückchen davon ab und macht es nass. Dann schmirgelt ihr euer Stück wieder ab. Wenn der Stein nass ist, könnt ihr zum ersten Mal die Steinstruktur eures Steines sehen. Und wieder schleift ihr, bis kein Kratzer mehr zu sehen ist. Nun trocknet ihr euren Speckstein, tragt etwas (nicht zu viel) Möbelwachs auf den Stein und poliert ihn mit einem alten Lappen. Fertig!

KÜHLSCHRANK- MAGNETEN

AUS HOLZ ODER MODELLIERT

ALTER Ab 8 Jahre

GRUPPENGROSSE 2 bis 10 TN | EINZELARBEIT

ZEIT 2 Stunden

EINSATZBEREICHE Gruppenstunde/Zeltlager-Mitbringsel

KOSTEN ① bis ②

GEBRAUCHSMATERIAL

- Heißklebepistole • Schraubzwingen
- Laubsägen für Sperrholzarbeiten
- Acrylfarbe/Dispersionsfarbe
Dispersionsfarbe muss anschl. mit Klarlack übermalt werden.
- Bleistifte • Modellierhölzer • Küchenmesser • Backofen

VERBRAUCHSMATERIAL

- Kleine Magneten
- **Entweder:** Dünne Sperrholzplatten – 2 bis 3 mm Dicke
- Extra Sägeblätter für die Laubsägen
- 120er Schmirgelpapier
- **Oder:** Fimo in verschiedenen Farben – Siehe Zeltlagerbesteck

BESCHREIBUNG *Kühlschrankmagneten aus Holz:* Sucht euch ein Motiv aus, das nicht zu viele schmale Stellen und Ecken hat, da es für jüngere TeilnehmerInnen zu schwierig auszusägen ist. Übertrag das Motiv mit dem Bleistift auf das Holz. Klemmt das Holz mit den Schraubzwingen an einem Tisch fest. Dann sägen die TeilnehmerInnen ihr Motiv aus. Es kann schon einmal vorkommen, dass die TeilnehmerInnen in den Tisch sägen, also aufpassen! **Wichtig:** Die Sägeblätter der Laubsägen müssen so eingesetzt werden, dass die Zacken der Säge nach unten zeigen, wenn ihr die Laubsäge in der Hand haltet. Gesägt wird immer dann, wenn ihr die Säge auf dem Holz nach unten zieht, also keinen Druck auf die Säge ausüben, wenn ihr gerade die Säge wieder nach oben nehmt, sonst gehen euch reihenweise die Sägeblätter kaputt. Wenn die Motive fertig ausgesägt sind, schleift ihr mit dem Schmirgelpapier die Kanten glatt. Dann könnt ihr eure Motive mit dem Acryllack anmalen. Ist das Holz trocken, wird mit der Heißklebepistole der Magnet angeklebt. Wenn ihr keine Heißklebepistole habt, könnt ihr auch Pattex benutzen, das braucht aber länger zum Trocknen.

BESCHREIBUNG *Kühlschrankmagneten aus Fimo:* Formt aus dem Fimo eine Figur. Hierfür könnt ihr die Modellierhölzer und die Küchenmesser benutzen. Ist das Motiv fertig – es braucht eine glatte Rückseite, damit später der Magnet angeklebt werden kann – wird es bei 110° im Backofen für eine halbe Stunde gebacken. Danach klebt ihr den Magneten mit der Heißklebepistole auf die Rückseiten eurer Figuren.



SCHLÜSSEL- ANHÄNGER

ALTER Ab 8 Jahre

GRUPPENGROSSE 2 bis 10 TN | EINZELARBEIT

ZEIT 2 Stunden – 1 Tag Trocknungszeit

EINSATZBEREICHE In der Gruppenstunde oder im Zeltlager

KOSTEN ① bis ②

GEBRAUCHSMATERIAL

- Modellierhölzer • Schere

VERBRAUCHSMATERIAL

- Holzmodelliermasse – Gibt es im Bastelbedarf
- 1 Meter Kugellkette – Wie die Ketten, an der die Pfropfen für Wasserabflüsse hängen
- Schaschlikspieße • Döschen Silberfarbe • feine Pinsel
- 4 Bögen 100er Schmirgelpapier
- Döschen Acryllack Rot/Blau/Grün/Gelb/Schwarz
- Oder 1 Tuschkasten und eine kleine Dose farbloser Acryllack

BESCHREIBUNG Formt mit der Modelliermasse einen Gegenstand, z. B. Herz, Stein, Falke, Faust, Smily, Kopf, ... der nicht größer als ca. 6 cm Durchmesser ist. Wenn der Gegenstand fertig ist, mit den Spießen 2 Löcher bohren und ein ca. 10 cm langes Stück Kette mit beiden Enden so tief wie möglich in die Löcher stopfen. Den Gegenstand über Nacht trocknen lassen. Danach kann er mit Schmirgelpapier geglättet werden. Nun könnt ihr euer Objekt nach Belieben anmalen. Wenn ihr eure Objekte mit Tuschkastenfarben angemalt habt, solltet ihr eure Schlüsselanhänger mit Klarlack lackieren, damit sie stoßfester werden.

GELDBÖRSE AUS TETRAPACK

ALTER 8 bis 12 Jahre

GRUPPENGROSSE 2 bis 10 TN | EINZELARBEIT

ZEIT 1 bis 2 Stunden

EINSATZBEREICHE Im Zeltlager

KOSTEN 0 bis 1

GEBRAUCHSMATERIAL

• Scheren • Lineal • Falzbein oder stumpfer Bleistift

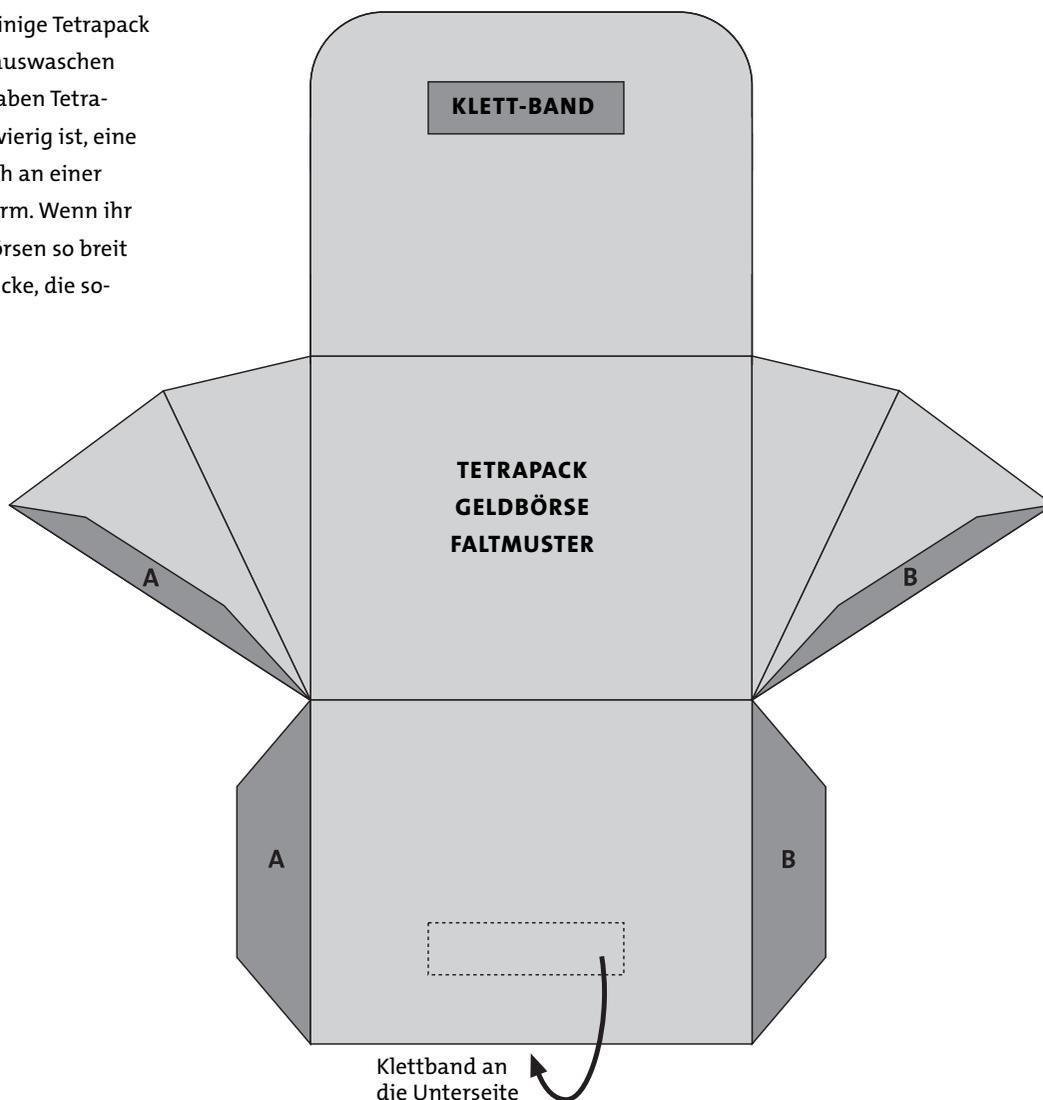
VERBRAUCHSMATERIAL

• 1 Tetrapacktüte pro Geldbörse
• Selbstklebender Klettverschluss – 2 cm pro Börse
• Alleskleber • Kopiervorlage

BESCHREIBUNG Aus einem Tetrapack kann man ganz einfach eine Geldbörse basteln. Hierfür müsst ihr einige Tetrapack Verpackungen sammeln und immer sofort gut auswaschen und trocknen, sonst stinkt es widerlich. Leider haben Tetrapacks so viele verschiedene Größen, dass es schwierig ist, eine »richtige« Vorlage zu machen. Ich orientiere mich an einer klassischen 1 Liter Milchtüte mit rechteckiger Form. Wenn ihr andere Tetrapacks benutzt, solltet ihr die Geldbörsen so breit wie die Packung machen, dann könnt ihr die Knicke, die sowieso schon in den Tüten sind, mitbenutzen.

Los geht's: Die Hinterseite des Tetrapacks, also die Seite mit der »Naht« wegschneiden. Und den Tetrapack aufschneiden.

Falt- und Klebeanleitung: Die Vorlage auf die Tüte legen, die Kanten mit einem Filzstift nachmalen und ausschneiden. Entlang aller gestrichelten Linien in beide Richtungen knicken. Hierfür könnt ihr ein Falzbein und ein Lineal nutzen, damit alles gerade wird. A auf A und B auf B kleben. Nun noch den Klettverschluss dort aufkleben, wo die schraffierten Kästchen auf der Vorlage sind. Bei der Lasche müsst ihr natürlich den Klettverschluss auf die Rückseite kleben.





ALTER Ab 8 Jahre

GRUPPENGROSSE 2 bis 8 TN | EINZELARBEIT

ZEIT 1,5 Stunden

EINSATZBEREICHE Neigungsgruppenangebot

KOSTEN ① bis ②

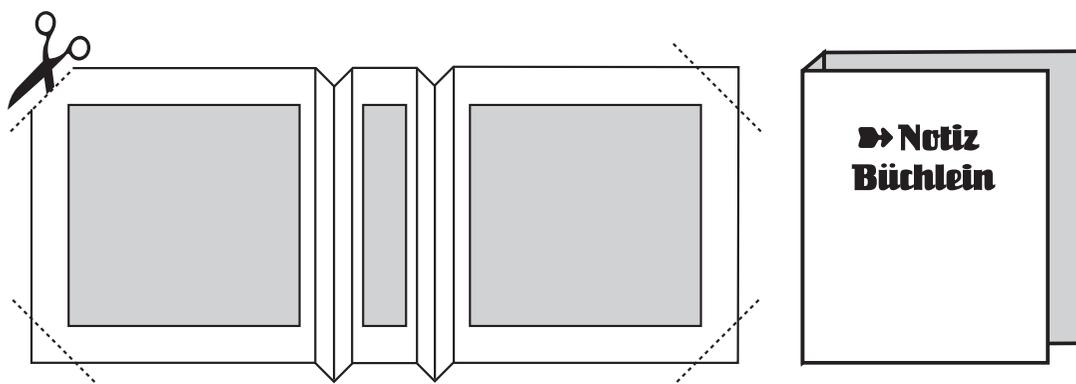
GEBRAUCHSMATERIAL

- Scheren

VERBRAUCHSMATERIAL

- Geleimte (!) Abreißblöcke – 12 x 12 x 12 cm groß
Abreißblöcke gibt es meistens in Würfelform.
Keine »Post it-Blöcke« verwenden – die sind an der Kopfseite nicht geleimt!
- Dicke Pappe • Geschenkpapier • Sprühkleber
- Selbstklebende Klarsichtfolie • Alleskleber

BESCHREIBUNG Pro Notizbüchlein reißt man einen 1 bis 2 cm dicken Teil vom Notizblock ab. Wichtig ist es, die Leimschicht zu erhalten, denn sie dient dem Zusammenhalten der Blätter des Büchleins. Nun schneidet man zwei Quadrate aus, die etwas größer als der Notizblock sind. Dazu schneidet man eine Pappe für den Buchrücken aus – so breit wie der Block hoch und so hoch, wie die Papp-Quadrate. Die Stücke werden, wie im Bild gezeigt, auf ein Stück Geschenkpapier geklebt, das an jeder Seite ca. 2 cm übersteht. Auf der Rückseite wird Klarsichtfolie auf das Geschenkpapier geklebt, so dass der Einband geschützt ist. Jetzt werden die Ecken abgeschnitten und die überstehenden Ränder eingeklappt und festgeklebt. Danach wird links und rechts neben dem schmalen Mittelteil (dem späteren Buchrücken) das Geschenkpapier eingeklappt. Wichtig, durch diese Falz geht das Notizbuch später beim Aufklappen nicht kaputt. Dann muss nur noch der Notizblock mit der geleimten Kante auf das schmale Stück geklebt werden. Jetzt kann das Notizbuch zugeklappt werden. Fertig!



Pappen (grau) auf das Geschenkpapier kleben, die Ecken abschneiden, mit Leim versehen und nach innen klappen.

MAGNET-RENNBAHN

ALTER Ab 8 Jahre

GRUPPENGROSSE 2 bis 5 TN | GRUPPENARBEIT

ZEIT 1,5 bis 2 Stunden

EINSATZBEREICHE

Als Spiel für die Gruppe oder im Zeltlager.

KOSTEN ②

GEBRAUCHSMATERIAL

- Heißklebepistole • Cuttermesser • Lineal
- Werkzeugtacker • Säge • Pinsel

VERBRAUCHSMATERIAL

- 1 große Pappe (DIN A2), am besten ganz glattes Papier
- 1 dünne Styrodurplatte – Styrodur ist feinporiger als Styropor
- 1 Holzleiste ca. 2 x 2 cm, 2 Meter • 4 Magneten
- Lufttrocknender Ton oder Salzteig (siehe Rezept)
- Abtönfarben

BESCHREIBUNG

Schneide Holzleisten so zurecht, dass sie als Rahmen auf die Pappe getackert werden können. Befestigt die Holzleisten mit dem Werkzeugtacker auf den Rändern der Pappe. Schneidet die Styrodurplatte in ca. 2 cm breite Leisten. Dann könnt ihr nach Belieben aus den Styrodurleisten einen Irrweg bauen und mit der Heißklebepistole auf die Pappe kleben. Das Spielbrett könnte auch so unterteilt werden, dass zwei SpielerInnen gleichzeitig auf zwei identischen Seiten gegeneinander antreten. Das Spielbrett kann danach noch angemalt werden. Bitte nicht auf der Lauffläche malen, da sonst die Magneten nicht mehr richtig haften. Die Spielfiguren bestehen aus zwei Teilen: Oben ist eine Spielfigur, unten ein kleiner Zylinder. Unten an der Spielfigur und oben am Zylinder wird mit der Heißklebepistole ein Magnet befestigt. Die Spielfiguren könnt ihr aus Hobbytonmasse modellieren. Wichtig ist, dass der obere Teil unten flach ist und ein Magnet darunter geklebt werden kann.

Achtung: Die Magneten müssen unbedingt so angebracht werden, dass sie sich gegenseitig anziehen und nicht abstoßen.

SPIELANLEITUNG

Die Spielfigur wird oben auf das Brett gesetzt und der untere Teil der Figur kommt unter das Spielbrett. Da sich die Magneten gegenseitig anziehen, können die Spielfiguren nur durch das Bewegen des unteren Teils der Figur wie von Zauberhand geführt durch das Labyrinth gehen.



ALTER Ab 8 Jahre

GRUPPENGROSSE 2 bis 12 TN | EINZELARBEIT

ZEIT 1 bis 2 Stunden

EINSATZBEREICHE Karten an Eltern und Freunde, aus dem Zeltlager oder für Gruppenstunden.

KOSTEN ①

GEBRAUCHSMATERIAL

- Pinsel • Scheren • Modellierhölzer

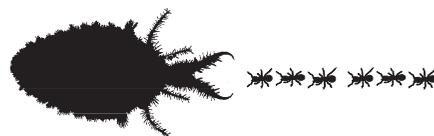
VERBRAUCHSMATERIAL

- Gold- und Silberfolie – Gibt es auf Rollen, die eine Seite ist meist Gold oder Silber, die andere rot-, grün- oder blaumetallic-glänzend.
- Tonkarton in verschiedenen Farben
- Dispersions- oder Acrylfarbe in dunklen Farben
- Schaschlikspieße • Kleber • Küchenkrepp

BESCHREIBUNG

Zunächst überlegen sich die TeilnehmerInnen ein Motiv, dass sie gerne auf die Karte ritzen wollen. Dann wird ein Stück Goldfolie ausgeschnitten und mit der Farbe bemalt. Nehmt ihr Acrylfarben, wird das Ergebnis am Ende glänzend, bei Dispersionsfarben wird das Ergebnis am Ende matt (ist für Kinder aber einfacher zu verarbeiten). Dann muss es schnell gehen: In die frische Farbe wird nun mit dem Schaschlikspieß oder den Modellierhölzern das Motiv gezeichnet (z. B. Sonne, Mond, Falke, Frosch, Häuser, ...). Dort, wo die Farbe weggekratzt wurde, erscheint nun die goldene oder silberne Folie. Alles trocknen lassen, dann das Motiv ausschneiden und auf einen farbigen Karton, den ihr als Karte zugeschnitten habt, kleben. Fertig ist die Karte.

Wenn ihr ein Lesezeichen machen wollt, stanz ihr mit einem Locher ein Loch an das eine Ende des Lesezeichens und befestigt eine kleine Kordel daran (siehe Lesezeichen laminieren).



AMEISEN- WÜRFEL

ALTER Ab 8 Jahre

GRUPPENGROSSE 2 bis 8 TN | EINZELARBEIT

ZEIT 2 bis 2,5 Stunden

EINSATZBEREICHE Kleine Bastelarbeit für Gruppen oder im Zeltlager. Es entsteht ein verflixt schweres 3D-Puzzle, an dessen Lösung man manchmal länger sitzt, als an der Herstellung.

KOSTEN ①

GEBRAUCHSMATERIAL

- Stichsäge/Handsägen • Kabeltrommel • Zollstock
- Bleistift • Geodreieck zum Anzeichnen

VERBRAUCHSMATERIAL

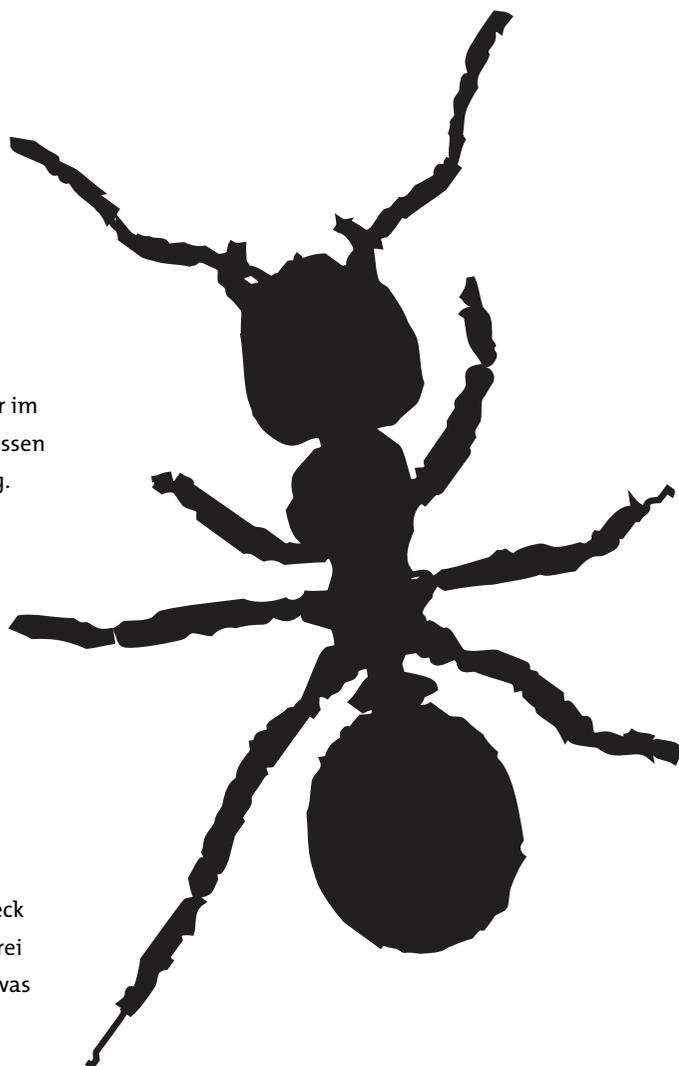
- Vierkantholz 3 × 3 × 25 cm Fichte pro TN inkl. Verschnitt
- Schmirgelpapier • Fineliner o. a. feine Filzstifte
- Acryl-Klarlack • Pinsel

BESCHREIBUNG Auf dem Kantholz werden mit Geodreieck und Bleistift acht exakt gerade Schnitte im Abstand von drei cm eingezeichnet (denkt daran, dass bei jedem Schnitt etwas Holz verloren geht, die Würfel sollten später wirklich die gleichen Seitenlängen haben). Das Kantholz wird in acht Würfel zersägt. Die Würfel werden mit dem Schmirgelpapier glatt geschliffen und die Kanten etwas abgerundet. Dann werden die Würfel mit dem Acryllack lasiert. (Trocknungsphase einplanen!) Wenn die Würfel trocken sind, können die TeilnehmerInnen mit dem Filzstift die Ameisen in einer Reihe aufmalen. Dabei immer einen Kopf mitmalen, damit die Richtung in der die Ameisen krabbeln gut sichtbar sind. Jetzt krabbeln die Ameisen in einem endlosen Zug über die Würfel. Alle sollen ohne Unterbrechung in die gleiche Richtung gehen.

Es gibt zwei Varianten:

- 1 Die Ameisen krabbeln nur über die sichtbaren Flächen.
- 2 Die Ameisen krabbeln auch innen. Diese Variante ist aber so schwer zu lösen, dass sie nur für ausgebuffte PuzzlerInnen ist.

Auch als Großspiel nutzbar! Ihr könnt auch einen riesigen Ameisenwürfel bauen. Dann eignen sich am besten Schaumstoffwürfel, die ihr euch zuschneiden lasst. Auf die Würfel werden dann mit einer Schablone Falken aufgesprüht. Schon habt ihr einen schönen Blickfang bei eurer nächsten Infoveranstaltung! Aber auch im Zeltlager werden sich immer TeilnehmerInnen finden, die gerne einmal puzzeln.



PAPIER-LAMPENSCHIRME

ALTER Ab 12 Jahre

GRUPPENGROSSE 2 bis 8 | EINZELARBEIT

ZEIT 2 bis 3 Gruppenstunden

EINSATZBEREICHE In der Gruppenstunde

KOSTEN 1 bis 3 ohne Lampen

GEBRAUCHSMATERIAL

• Kleine Zangen • Schüssel

VERBRAUCHSMATERIAL

• Draht in unterschiedlichen Stärken • Seidenpapier
• Tapetenkleister • Malerkrepp

BESCHREIBUNG Ihr könnt sowohl einen Lampenschirm für eine Hängelampe, als auch für eine Wand- oder Deckenlampe gestalten. Dafür biegt ihr aus festem Draht die Grundform eurer Lampe und verknotet die Enden miteinander. Etwas Malerkrepp darum kleben, so dass keine scharfen Ecken entstehen. Nun ins Dreidimensionale gehen und den Körper formen. Dabei nehmt ihr Draht und knotet ihn an der einen Seite fest. Dann macht ihr den Draht an der anderen Seite so fest, dass er einen Bogen bildet. Danach kommt der nächste Draht, den ihr über den ersten Bogen zieht und in der Mitte, wo er den anderen Bogen berührt mit Malerkrepp fixiert. Am Anfang ist das ziemlich knifflig, da braucht ihr helfende Hände, die euch beim Halten helfen. Immer weiter Drähte über euer Motiv ziehen und dabei mit den anderen Drähten fixieren, indem ihr das Drahtende mehrfach um den anderen Draht wickelt. Je mehr Drähte ihr zieht, desto stabiler wird die Konstruktion. Nach den ersten zwei bis drei Bögen, die ihr über euer Objekt gezogen habt, könnt ihr zu etwas dünnerem Draht übergehen. Dann wird es auch leichter, den Draht zu biegen. Ihr solltet so lange neue Drähte über euer Motiv ziehen, bis die Löcher zwischen den Drähten nicht größer als eure Fäuste sind. Dann alle überstehenden Drahtenden mit der Zange wegschneiden und mit Malerkrepp verdecken.

Für eine Wand- oder Deckenlampe lasst ihr die Grundform auf dem Untergrund liegen und befestigt die Drähte nur auf der oberen Seite, so dass die Grundform, gleichzeitig die Seite der Lampe ist, die an der Wand oder Decke befestigt wird. Bei der Decken-/Wandlampe müsst ihr jetzt noch einen Draht auf der Rückseite durchziehen, um die Lampe daran aufzuhängen.

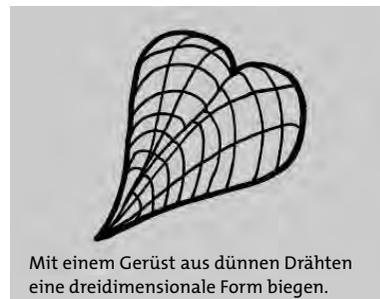
Wenn ihr eine Hängelampe machen wollt, müsst ihr die Drähte so ziehen, dass ein dreidimensionales Objekt entsteht. Bei der Hängelampe solltet ihr oben eine Öffnung freilassen, durch die ihr später die Glühlampe stecken könnt. Auch hier zieht ihr einen Draht über die Öffnung, an der ihr die Lampe später aufhängen könnt. Den Tapetenkleister anrühren und euer Seidenpapier in handtellergroße Stücke zerschneiden. Am besten nehmt ihr zuerst weißes Seidenpapier und nur als



Geckolampe



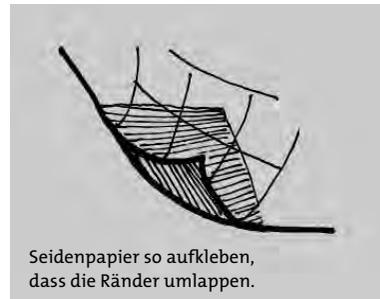
Eine Grundform aus Draht biegen.



Mit einem Gerüst aus dünnen Drähten eine dreidimensionale Form biegen.



Auf der Rückseite einen dicken Draht mit Haken befestigen.



Seidenpapier so aufkleben, dass die Ränder umklappen.

letzte Lage farbiges Seidenpapier. Dann scheint die Lampe später heller. Das Papier durch den Tapetenkleister ziehen und auf euer Drahtgestell kleben. Überlappt euer Seidenpapier gut, dann haftet es besser. An den Enden schlingt ihr das Seidenpapier um die äußere Kante und klebt das Papier innen fest. Wenn ihr euer Motiv einmal mit Papier bedeckt habt, lasst ihr es ein paar Stunden trocknen. Wenn alles trocken ist, könnt ihr die nächste Lage Seidenpapier aufbringen. Wieder antrocknen lassen. Auf diese Weise solltet ihr 4 bis 5 Lagen Seidenpapier aufbringen. Für die letzte Lage farbiges Papier nehmen und alles trocknen lassen.

Wenn ihr wollt, könnt ihr eure Lampe auch mit Aquarellfarben (durchsichtiger) oder Tuschkastenfarben (intensiver) anmalen. So eine Lampe zu Bauen ist viel Arbeit, aber das Ergebnis lohnt sich auf jeden Fall.

ZELTLAGER- SONNENUHR

ALTER Ab 8 Jahre

GRUPPENGROSSE 2 bis 6 TN | GRUPPENARBEIT

ZEIT 1 Stunde ... und den ganzen Tag über.

EINSATZBEREICHE Im Zeltlager

KOSTEN ②

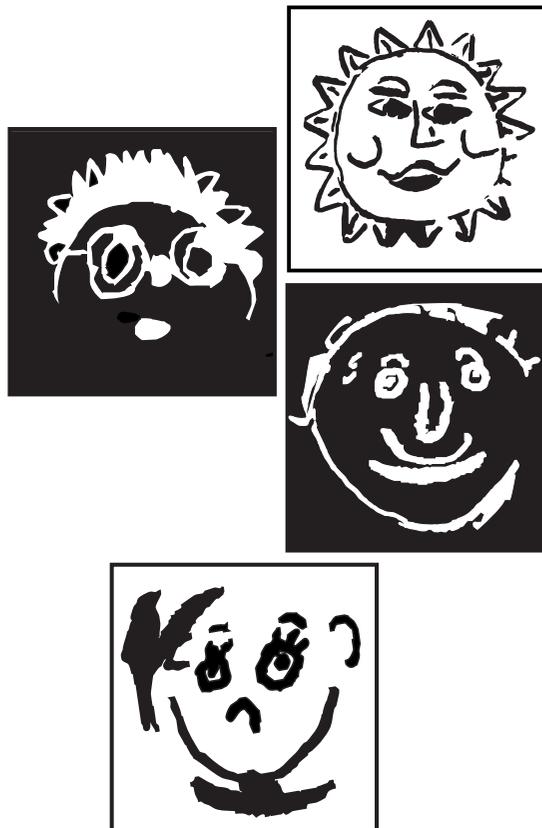
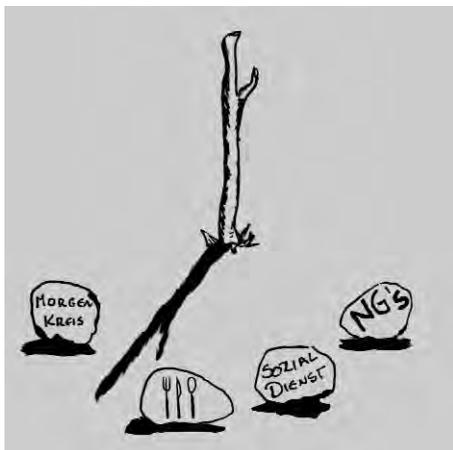
GEBRAUCHSMATERIAL

- Spaten • Hammer • Filzstifte • Scheren
- Uhr • Locher • Wollreste

VERBRAUCHSMATERIAL

- Steine • 1 Stab/Ast und mehrere kleine Stäbchen/Zweige
- Karten DIN A5 bis DIN A6 • Selbstklebende Klarsichtfolie

BESCHREIBUNG Eine Uhr mit allen Zeiten, die im Zeltlager wichtig sind! Das ist die Grundidee dieser speziellen Sonnenuhr. Dafür müsst ihr einen langen, geraden Stab/Ast, einige Steine und einige kleine Stäbchen/Zweige in der Umgebung suchen. Jetzt müsst ihr euch einen Platz suchen, an dem möglichst den ganzen Tag die Sonne scheint, wenn sie denn scheint. Ihr buddelt mit dem Spaten ein Loch und setzt den langen Stab in das Loch. Dann schüttet ihr das Loch wieder zu und trampelt die Erde fest. Achtet darauf, dass der Stab gerade in der Erde steht. Legt nun die Steine in einem Halbkreis um den Stab, so dass der Schatten des Stabendes auf einen Stein fällt. Nun stellt ihr Karten her, auf denen die verschiedenen, festen Zeiten notiert sind: Frühstück, Morgenkreis, Mittagessen, Sozialdienste, Öffnung des Büdchens, Neigungsgruppenangebote, ... Diese Karten beklebt ihr nun mit selbstklebender Klarsichtfolie, damit sie der Witterung standhalten können. Dann macht ihr mit dem Locher ein Loch in jede Karte und bindet sie mit der Wolle an die kleinen Stöckchen. Nun braucht ihr Geduld und eine Uhr. Immer, wenn es Zeit für eine Sache ist, die ihr auf einer eurer Karten vermerkt habt, steckt ihr das Stöckchen mit der zugehörigen Karte dort in den Boden, wohin der lange Stab gerade seinen Schatten fallen lässt. Fertig ist eure Zeltlageruhr! Die TeilnehmerInnen können jederzeit sehen, wann das nächste Angebot stattfindet.



GRUPPENPORTRAIT

ALTER Ab 8 Jahre

GRUPPENGROSSE Beliebig | EINZELARBEIT

ZEIT 1 Gruppenstunden + Zeit zum Brennen

EINSATZBEREICHE Als Gruppenraum oder Falkenhausdeko

KOSTEN ② bis ③

GEBRAUCHSMATERIAL

- Pinsel • Heißklebepistole

VERBRAUCHSMATERIAL

- Quadratische weiße Fliesen
- Farbiger Acryllack. Am schönsten wird es mit Porzellanfarben, die müssen aber noch in den Ofen.
- Brett ca. 2,5 m Länge und ca. 6 bis 10 cm breiter als Kacheln
- Beize zum Bemalen des Brettes. Beize gibt es in vielen Farben.

BESCHREIBUNG Jedes Gruppenmitglied bekommt eine Fliese und hat die Aufgabe, ein/sein Gesicht zu malen, je bunter desto besser. Die Bilder trocknen lassen. Wenn sie getrocknet sind, werden sie mit der Heißklebepistole auf das Brett geklebt. Das Brett nun hochkant oder als Querleiste im Gruppenraum aufhängen. **Variante:** Ist euer Falkenhaus schon von außen lustig, bunt und als Falkenhaus zu erkennen? Klebt die fertigen Kacheln als Rahmen um eure Eingangstür. Neben den Gesichterbildern könnt ihr natürlich auch Falken und Buchstabenkacheln mit dem Namen des Falkenhauses darum kleben. Bevor ihr aber einfach loslegt, ist es gut, dieses Projekt mit eurem Vorstand und eurem/eurer VermieterIn abzusprechen!

WINDSPIEL AUS METALL

ALTER Ab 10 Jahre

GRUPPENGROSSE 2 bis 8 TN | EINZELARBEITEN

Kann zu einem Gruppenprodukt zusammengesetzt werden.

ZEIT 2 Stunden

EINSATZBEREICHE In der Gruppe oder im Zeltlager

KOSTEN ②

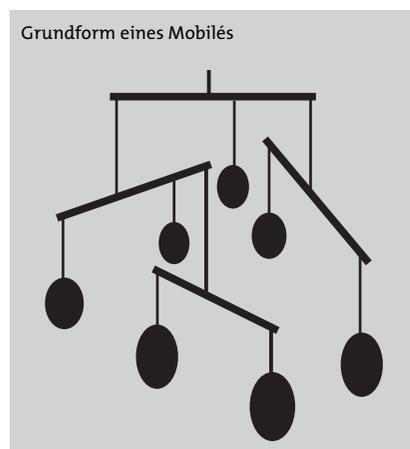
GEBRAUCHSMATERIAL

- Kugelschreiber • Moosgummiplatten • Lineale
- (Metall-)Scheren • Arbeitshandschuhe • Büroklammern

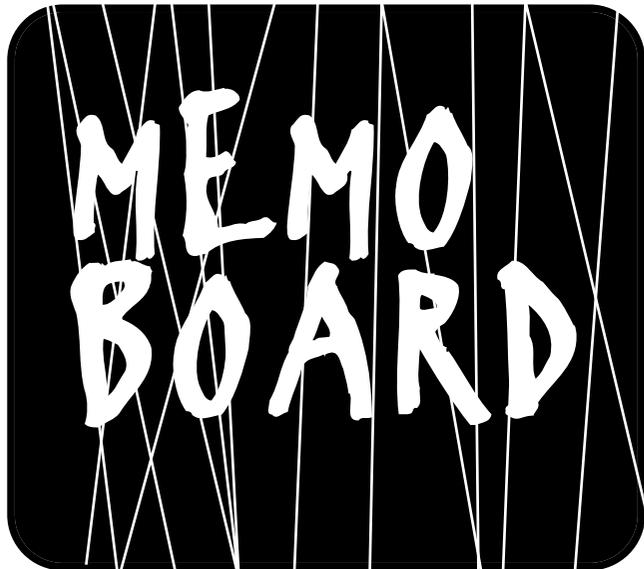
VERBRAUCHSMATERIAL

- Weißblech • Edding in verschiedenen Farben
oder Window-colour-Farben oder Transparentlack und Pinsel
- Draht • Einige Bambusstäbe • Nylonschnur • Kleine Zange

BESCHREIBUNG Malt auf Papier euer Motiv in Originalgröße. Legt das Papier auf das Weißblech und macht es mit einigen Büroklammern fest. Darunter legt ihr die Moosgummiplatten. Nun zieht ihr alle Linien mit einem Kugelschreiber auf dem Papier nach. Dabei müsst ihr gut auf das Papier drücken, damit die Linien sich auf das Weißblech übertragen. Wenn alle Linie übertragen sind, könnt ihr das Papier abmachen und überprüfen, ob alle Linien abgepaust sind. Dann zieht ihr eure Arbeitshandschuhe an, nehmt die Metallscheren und schneidet euer Motiv aus. Achtet darauf, dass die Kanten gerade abgeschnitten sind und keine scharfen Ecken herausstehen. Jetzt könnt ihr euer Motiv mit Transparentlack anmalen. Edding geht notfalls auch, ebenso wie Windowcolour-Farben (die müssen aber länger trocknen). Stanzt jetzt oben ein Loch in euer Motiv und fädelt einen Draht hindurch. Wenn alle TeilnehmerInnen mit ihren Motiven fertig sind, könnt ihr ein gemeinsames Mobile zusammenstellen. Hierfür bindet ihr zwei Nylonfäden an die Enden eines Bambusstabs. An beide Fäden knotet ihr wiederum neue Stäbe, an diese Stäbe bindet ihr eure Motive. Das Mobile kann nun seinen Platz im Garten eures Falkenheims oder in eurem Gruppenraum finden.



Grundform eines Mobilés



ALTER Ab 10 Jahre

GRUPPENGROSSE

2 bis 6 TN – je 2 bis 3 TN zusammen ein Memoboard

ZEIT 1 Gruppenstunde

EINSATZBEREICHE Als Infowand für euren Gruppenraum

KOSTEN ③

GEBRAUCHSMATERIAL

- Scheren • Tacker
- Bohrmaschine zum Aufhängen des Memoboards

VERBRAUCHSMATERIAL

- Styropor- oder Styrodurplatte, ca. 2 bis 3 cm dick. Die Platten sind ca. 120 × 60 cm groß. 1 Platte pro Kleingruppe.
- 80 cm Stoff – Stoff muss mindestens 140 cm breit liegen – 80 cm pro Gruppe
- Mindestens 6 Meter Gummiband pro Memoboard
- Stecknadeln mit dickem Kopf
- Dünner Volumenfließ ca. 70 × 130 cm pro Board
Volumenfließ gibt es auch im Stoffladen.
- Zum Aufhängen dicke Schraube, Unterlegscheibe, Dübel.

BESCHREIBUNG Den Stoff und den Volumenfließ ringsum jeweils 5 bis 6 cm größer als die Platte zuschneiden. Dann die bespannen. Dafür den Volumenfließ auf den Stoff legen, darauf kommt die Styrodurplatte. Stoff und Fließ mit den Stecknadeln auf der Styrodurplatte im Abstand von ca. 2 cm befestigen. Dabei das Vlies mit dem Stoff an zwei gegenüberliegenden Seiten, jeweils von der Mitte ausgehend zum Rand hin leicht spannen und festmachen. Zum Schluss die Gummibänder um die Platte wickeln, die Bänder dabei leicht spannen. Die Bänder mehrfach zusammentackern.

Besonders schön wird das Board, wenn ihr den Stoff selber gebatikt habt, oder Falken und den Buchstaben eures Gruppennamens aus Bastelfilz ausschneidet und auf das Memoboard klebt, bevor ihr das Gummiband um das Board wickelt.

AUF- BEWAHRUNGS- BEHÄLTER VERZIEREN



ALTER Ab 8 Jahre

GRUPPENGROSSE 2 bis 10 TN | EINZEL-/GRUPPENARBEIT

ZEIT 20 bis 40 Minuten

EINSATZBEREICHE • Gruppenbesteckdosen im Zeltlager

• Blumentopf • Stifthalter

KOSTEN ①

GEBRAUCHSMATERIAL

• Scheren • Heißklebepistole

VERBRAUCHSMATERIAL

• Konservendosen in verschiedenen Größen.

Bittet im Zeltlager einfach die GenossInnen in der Küche einige für euch aufzubewahren.

• Alleskleber • Doppelklebeband

Zum Dekorieren: • Sisalband • Federn • Steine • Glasnuggets

• Filzreste • Wollreste • Geschenkband • Trinkhalme

• Muscheln • Holzstückchen • Streuartikel

BESCHREIBUNG Büchsen kann man immer gebrauchen, in Gruppenräumen und im Zeltlager herrscht gerne einmal Chaos auf den Gruppentischen und im Materiallager. Viel netter sieht es aus, wenn alles in selbstverzierten Dosen aufbewahrt wird. Eurer Phantasie sind keine Grenzen gesetzt!

IDEEN Ein Ende des Sisalbandes mit der Heißklebepistole oben an die Büchse kleben und das Band immer wieder um die Büchse legen, hin und wieder mit einem Klacks aus der Heißklebepistole fixieren. Später können noch Steine, Muscheln, Streuartikel aufgeklebt werden. Das funktioniert natürlich nicht nur mit Sisalkordel, sondern auch mit Wolle, Geschenkband oder schmalen Stoffstreifen. Wollt ihr eine noble Stiftbüchse, könnt ihr sie auch von Innen mit Bastelfilz bekleben. Hierfür braucht ihr einen Kreis, der einen 2 cm größeren Durchmesser als die Büchse hat, die ihr verkleiden wollt. Schneidet den Kreis mit 1 cm tiefen Schnitten ein und klebt ihn unten in die Büchse. Dann braucht ihr ein rechteckiges Stück Filz, das so hoch ist wie die Büchse und so breit wie der Umfang der Büchse. Ausschneiden und in die Büchse kleben. Sehr schön sehen auch Büchsen aus, auf die bunte Trinkhalme geklebt werden oder Stein- oder Muschelbüchsen.

Wenn ihr die Büchsen als Blumentöpfe nutzen wollt, müsst ihr noch ein paar Löcher in den Boden bohren, damit das überschüssige Wasser ablaufen kann. Auch eine Federbüchse ist einfach: Eine leere Büchse wird mit Doppelklebeband umklebt, dann werden darauf Federn geklebt.



BLUMENTOPF-TROMMEL

ALTER Ab 10 Jahre

GRUPPENGROSSE 2 bis 10 TN | EINZELARBEIT

Am Besten für die Gruppenarbeit geeignet, da die Trommeln nicht gut im Bus transportiert werden können.

ZEIT Mehrere Tage – Jeweils 10 bis 20 Minuten

KOSTEN ②

GEBRAUCHSMATERIAL

• Eimer • Holzlöffel • Schere • Pinsel

VERBRAUCHSMATERIAL

• 1 Blumentopf pro TN mit ca. 20 cm Durchmesser
 • Tapetenkleister • Transparentpapier
 • Verschiedene Dispersionsfarben zum Bemalen des Topfes

BESCHREIBUNG Rührt den Tapetenkleister in dem Eimer nach Verpackungsangabe an. Wartezeiten beachten! Transparentpapier in ca. 30 cm lange schmale Stücke reißen, mit dem Tapetenkleister beschmieren und über die Öffnung des Blumentopfes legen. Das Transparentpapier fest am Blumentopf andrücken. Weitere Streifen über den Topf kleben. Ist die ganze Öffnung des Topfes mit Transparentpapier bedeckt, braucht ihr ca. handtellergroße Stücke des Transparentpapiers, die ihr mit Tapetenkleister auf die Öffnung klebt. Bitte achtet unbedingt darauf, dass ihr die Oberfläche immer gut glatt streicht. Die Trommel sieht später nicht nur besser aus, sie klingt auch besser. Jetzt trocknen lassen, das dauert mindestens einen Tag. Dann die nächste Schicht Transparentpapier auftragen. Wieder trocknen lassen. Ihr solltet mindestens 6 bis 8 Schichten Transparentpapier auftragen. Ist alles getrocknet, könnt ihr eure Trommeln mit Farbe und Pinsel verzieren. Dann kann getrommelt werden!

ZELTLAGER LAGER KALENDER

ALTER Ab 8 Jahre

GRUPPENGROSSE Für das ganze Dorf, Einzel-/Gruppenarbeit wird durch die HelferInnen vorbereitet.

ZEIT Jeden Morgen

EINSATZBEREICHE Für den Morgenkreis im Zeltlager

KOSTEN Unterschiedlich

MATERIAL Unterschiedlich, mit so vielen schön gestalteten Schachteln, wie Tage im Zeltlager, Inhalte für die Schachteln

BESCHREIBUNG Der Zeltlagerkalender hat die gleiche Grundidee, wie ein Adventskalender. Ihr braucht so viele Schachteln, wie Tage im Zeltlager. Nehmt so viele Schachteln, dass jede Gruppe gleich oft drankommt (also vielleicht den Aufbau und den Abbautag weglassen, wenn es dann besser hinkommt). Jeden Tag darf eine andere Gruppe eine Schachtel im Morgenkreis öffnen. In den Schachteln können Ideen, Aufgaben, »Goodies«, Geschichten, ... sein. Mit dem Zeltlagerkalender wird der Morgenkreis spannender gestaltet und die Gruppenidentität gestärkt.

IDEEN Die Gruppe ...

- darf sich ein Lied oder Spiel für den Morgenkreis aussuchen.
- bekommt eine Geschichte ... *die mit dem Thema des Tages zu tun hat.*
- bekommt ein paar Süßigkeiten oder Obst.
- darf einen Gruppenausflug machen.
- bekommt eine Massage.
- darf ein Lagerfeuer machen und Stockbrot bruzzeln.
- bekommt am nächsten Tag Frühstück ans Bett.
- bekommt eine Aufgabe, die sie im Laufe des Tages erfüllt.
- bekommt Material für ein Gruppentransparent oder für eine schöne Deko für den Gruppenraum.
- bekommt im Laufe des Tages Herzen von den anderen Kindern des Dorfes, auf denen steht, warum sie ganz besondere Menschen sind.

Hier als GruppenhelferIn darauf achten, dass alle ein Herz bekommen.

IDEEN ZELTLAGERKALENDER

Auch die Gestaltung des Zeltlagerkalenders kann sehr vielfältig sein. Hier ein paar Ideen: • Riesenballon mit 21 Sandsäcken, in denen Geschichten sind. • Plakat, hinter dem die Schachteln sind und wo man das Papier kaputt machen muss, um an die Sachen heranzukommen. • Eisenbahn mit 21 Wagons. • Nachgebautes Minizelt, in dem jeden Morgen etwas anderes liegt.

MÜLLSTELLE

ALTER Ab 8 Jahre

GRUPPENGROSSE 2 bis 5 TN | GRUPPENARBEIT

ZEIT 2 bis 3 Stunden

EINSATZBEREICHE Im Zeltlager

KOSTEN €

GEBRAUCHSMATERIAL

- Kabeltrommel • Stichsäge • Bohrmaschine
- Schraubendreher/Akkuschrauber • Pinsel/Rollen • Hammer

VERBRAUCHSMATERIAL

- Verlegeplatte/Pressspan
- Seiten: $2 \times 100 \times 60 \text{ cm}$ | $2 \times 100 \times (60 \text{ cm} + 2 \times \text{Materialstärke})$
- Deckel: $60 \times 60 \text{ cm}$
- Dachlatte ($48 \times 24 \text{ mm}$)
 - Im Deckel: ca. $4 \times 50 \text{ cm}$ lang
 - An den Seiten: ca. $8 \times 100 \text{ cm}$ lang
 - Unter den Löchern: $4 \times$ ca. 50 cm
- 30 bis 40 Spaxschrauben ca. 5 bis 6 cm lang
- Dispersions-/Abtönfarbe
- Kordel, um im Korpus ein Fadenkreuz spannen zu können.
- Heftzwecken/Wäscheklammern (Befestigen der Müllsäcke)
- Müllsäcke, je nach Bedarf • Kleine Nägel

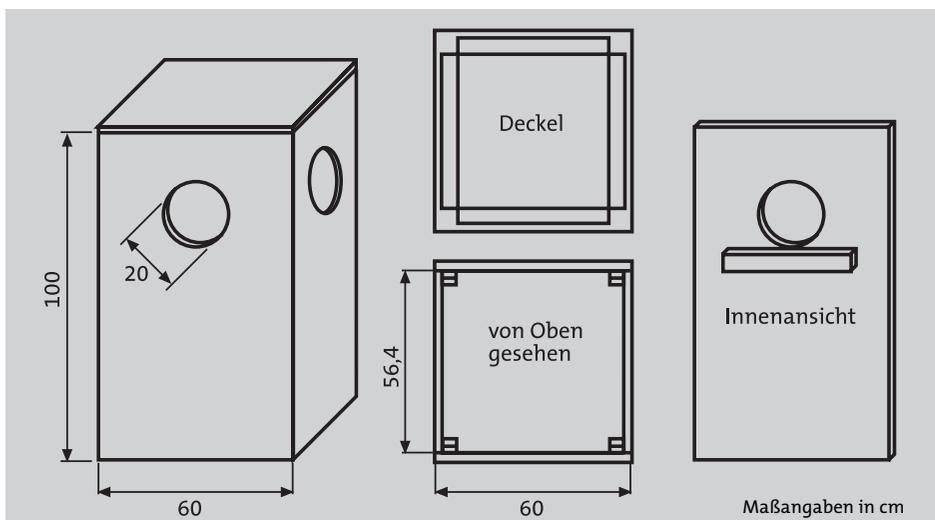
BESCHREIBUNG Eine Müllstelle gehört in jedes Zelt Dorf. Je mehr Müll getrennt werden muss, desto größer werden unsere Müllstellen. Im letzten Jahr hat einer unserer Helfer sich ein einfaches platz- und materialsparendes Modell ausgedacht. An dieser Stelle einen herzlichen Dank an Dirk aus Düsseldorf für die Konzeption der Müllstelle. Die Müllstelle besteht aus Verlegeplatte und Dachlatten, kann aber auch aus allen möglichen anderen Materialien wie Brettern, Schwartenholz etc. gebaut werden. Nachdem man die einzelnen Platten zugesägt hat (Maße siehe oben), werden dort wo die Öffnungen für den Müll hinsollen vier Kreise (Durchmesser ca. 20 cm) auf die Verlegeplatten gezeichnet. Auf der Kreislinie Löcher in die Seitenplatten bohren und dann mit der Stichsäge die Löcher aus-



Die fertige Müllstelle

sägen. Je zwei 1 Meter lange doppelt gelegte Dachlatten auf die Seiten der etwas schmalere Seitenplatten legen und am Rand festschrauben. Dann die beiden Seitenplatten im rechten Winkel an die anderen beiden Seitenteile schrauben, so dass ein langgezogener Würfel entsteht. Nun an den beiden offenen Seiten von jeder Ecke diagonal zur andere Ecke eine Kordel ziehen, und mit kleinen Nägeln befestigen. Das gibt der Konstruktion mehr Halt. Aufrecht hinstellen, nach Belieben mit der Abtönfarbe anmalen und auf die einzelnen Seiten schreiben, welcher Müll in welches Loch soll. Jetzt muss noch der Deckel fertig gemacht werden. Schraubt vier Dachlatten wie in der Zeichnung beschrieben, auf den Deckel. Jetzt kann auch der Deckel bemalt werden.

Der Deckel wird übrigens nicht festgeschraubt, sondern nur aufgelegt, damit man schneller die Müllsäcke austauschen kann. Nun müssen nur noch die Müllsäcke in die Löcher gestopft werden. Die Müllsäcke werden mit Heftzwecken oder Wäscheklammern am Müllständer befestigt und können so schnell ausgetauscht werden.





GRUPPENSCHILDER UND DORF- TRANSPARENT

ALTER Ab 8 Jahre

GRUPPENGROSSE 2 bis 8 TN | GRUPPENARBEIT

ZEIT 2 Stunden

EINSATZBEREICHE Im Zeltlager

KOSTEN ① Gruppenschilder ③ Transparente

GEBRAUCHSMATERIAL

- Stichsäge • Schraubendreher/Akkuschrauber
- Pinsel • Hammer • Nähmaschine oder Nähnadeln

VERBRAUCHSMATERIAL GRUPPENSCHILDER

- Schwartenholz oder Verlegeplatten • Dachlatte
- Abtönfarben • Spaxschrauben • Papier • Stifte
- Kordel zum Abspannen

VERBRAUCHSMATERIAL TRANSPARENT

- 2 Meter Nesselstoff • Nähgarn • Stabile Kordel
- Abtönfarben • Papier • Stifte

BAUANLEITUNG GRUPPENSCHILDER Denkt euch zuerst mit eurer Gruppe ein Motiv aus, das auf eurem Gruppenschild stehen soll. Zeichnet euer Motiv auf Papier vor und vergrößert es auf die Größe, die euer Schild haben soll (Siehe Zeichnung S. 126). Malt die Umrisse auf euer Holz. Die Holzplatte kann nun ausgesägt werden. Hinter das Schild schraubt ihr unten schräg angespitzte Stücke von Dachlatten. Nun könnt ihr das Motiv ausmalen und mit eurem Gruppennamen versehen. Dann schlägt ihr mit einem Hammer euer Gruppenschild vor eurem Zelt in den Boden. Wenn das Schild sehr groß geworden ist, solltet ihr es mit Kordel abspannen, damit es nicht bei Wind umkippt.

BAUANLEITUNG TRANSPARENT Nehmt den Nesselstoff und näht den Rand um. Am besten geht das natürlich mit einer Nähmaschine. Oben und unten macht ihr die Schlaufe etwas größer, damit ihr später eine Kordel durchziehen könnt. Denkt euch ein Dorf motto und ein passendes Bild aus. Vergrößert das Bild so, das es das ganze Transparent ausfüllt. Nun bemalt ihr das Transparent, wie es euch gefällt. Wenn das Transparent getrocknet ist, fädelt ihr die Kordel durch die obere und untere Lasche und spannt das Transparent zwischen zwei Bäumen auf.

TIPP Wenn ihr das Motto schon vor dem Zeltlager kennt, könnt ihr es auch auf dem Computer layouten und auf Folie kopieren. Die Folie legt ihr dann auf einen Tageslichtprojektor und fährt alle Linien nach, die der Projektor auf euren Stoff wirft. So könnt ihr euer Transparent schnell auf den Stoff übertragen.





ALTER Ab 8 Jahre

GRUPPENGROSSE 2 bis 8 TN | EINZELARBEIT

ZEIT 1,5 bis 2 Stunden

EINSATZBEREICHE Gruppenstunde

KOSTEN ① bis ② Je nach der Art des Kerzenmachens

GEBRAUCHSMATERIAL

• Alter hoher Topf • Herd • Schere • Alufolie • Schüssel

VERBRAUCHSMATERIAL

• Wachsfarben • Wachsreste
 • Haushaltskerzen • Kerzendochte
 • Kerzenpens – Langsam trocknend, für Kinder ungeeignet.
 • Wachsmalstifte – Schnelltrocknend, gibt's beim LMS-Versand.
 • Sand • Klopapierrollen • Eierschalen • Wellpappe

BESCHREIBUNG

Kerzen ziehen: Hierfür erwärmt ihr Wachsreste und Haushaltskerzen in einem Topf und gebt Wachsfarbe hinzu. Dann nehmt ihr ein kleines Stöckchen und legt einen Kerzendocht darüber. Die Dochte werden kurz in das Wachs getaucht und sofort wieder herausgezogen. Abkühlen lassen, dann wieder kurz eintauchen und wieder abkühlen lassen. So bildet sich eine immer dicker werdende Wachsschicht um die Dochte. Kinder lassen die Dochte gerne zu lange im Wachs, dann schmilzt aber das Wachs, das schon auf dem Docht war wieder. Wenn die Kerzen dick genug sind, schneidet ihr das untere Ende gerade ab, damit die Kerzen in Kerzenständer passen.

Sandkerzen gießen: Nehmt eine Schüssel voll Sandkasten-Sand und macht den Sand so nass, dass ihr ihn gut formen könnt. Drückt nun ein Glas in den Sand und zieht es vorsichtig wieder heraus. So habt ihr eine Gießform für eure Kerzen. Bindet nun einen Kerzendocht um ein kleines Stöckchen und legt es über die Sandform, so dass der Docht in der Mitte herunter hängt. (Wenn ihr den Docht vorher kurz in Wachs taucht, wird er stabiler und hängt besser.) Nun gießt ihr das Wachs vorsichtig mit einer Kelle in eure Form. Auf diese Weise könnt ihr auch mehrfarbige Kerzen herstellen, dann füllt ihr die Form immer nur ein Stückchen auf, wartet bis der Wachs hart geworden ist und gießt dann Wachs einer anderen Farbe in die Form. Beim Erhärten des Kerzenwachses entstehen oft kleine Trichter, die könnt ihr am Ende noch vorsichtig mit etwas Wachs auffüllen.

Kerzen in Formen gießen: Statt des Sandes könnt ihr auch Klopapierrollen, Küchenkrepprollen, Wellpappe oder Eierschalen (für Schwimmkerzen) als Gießformen benutzen. Auch hier arbeitet ihr am besten mit einer Sandschüssel, die aber nur am Boden mit feuchtem Sand bedeckt ist. Die Kerzen gießt ihr, wie bei den Sandkerzen beschrieben.

Kerzen verzieren: Nehmt kostengünstige Stumpenkerzen und verziert sie mit Wachsplatten. Aus den Wachsplatten könnt ihr verschiedene Motive mit einem Messer ausschneiden und einfach auf die Kerzen kleben. Oder ihr nehmt Haushaltskerzen und ummantelt diese mit Wachsplatten. Dann nehmt ihr Wachsmalfarben und bemalt die Wachsplatten. Bei den Kerzenfarben solltet ihr aufpassen! Das Wachs aus den Kerzenpens trocknet nur sehr langsam (einen Tag Trocknungszeit). Also ist die Gefahr sehr groß, dass der Wachs verschmiert. Besser sind Wachsmalstifte, deren Wachs sehr viel dünner aufgetragen wird und dementsprechend schneller trocknet.

Kerzen marmorieren: Hiefür braucht ihr Stumpenkerzen, Alufolie und Kerzenpens (die langsam trocknenden). Messt ein Stück Alufolie aus, so dass ihr die Stumpenkerze damit einmal umwickeln könnt. Gebt etwas Kerzenpens – Farbe auf die Alufolie und rollt eure Kerze über das Wachs. Hierdurch entstehen schöne Marmoreffekte.



BUFFS BEDRUCKEN



ALTER Ab 8 Jahre

GRUPPENGROSSE 2 bis 8 TN | EINZELARBEIT

ZEIT 2, 5 Stunden – kürzere Trocknungsphasen

ORT In der Gruppe oder im Zeltlager

KOSTEN ③

GEBRAUCHSMATERIAL

- Nähmaschine – Oder Nadel/Faden • Scheren • Pinsel
- Schürzen für die KünstlerInnen • Plastikdecken für die Tische

VERBRAUCHSMATERIAL

- Dünner einfarbiger Strickstoff (T-Shirt-Stoff)
55 × 45 cm pro Buff – Hier lohnt es sich im Laufe des Jahres öfter zu gucken, ob ihr Restposten bekommen könnt, sonst ist es ein kostspieliges Angebot.
- Moosgummi
- Alleskleber
- Kleine Holzreste als Stempelunterlage
- 4 bis 6 Töpfchen Textilfarbe
Wenn ihr auf dunklem T-Shirtstoff drucken wollt, braucht ihr besondere Textilfarbe für dunkle Stoffe.
- Pappstücke 28 cm breit
- Küchenkrepp

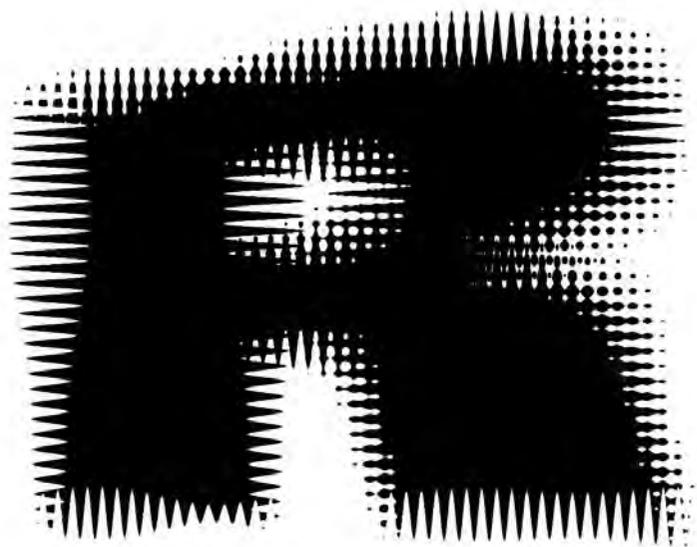
BESCHREIBUNG Ist es euch auch immer so lästig, die Kinder immer wieder daran zu erinnern, dass sie sich eine Kopfbedeckung anziehen sollen, wenn die Sonne scheint? Ich war es jedenfalls leid und sah einige Jugendliche mit Buffs herumlaufen. Buffs sind nichts weiter als Schläuche aus Baumwollstoff, die man durch verschiedene Knoten zu Piratenmützen, Stirnbändern, Mützen oder Halstüchern binden kann.

Das Nähen: Zunächst schneidet ihr ein gerades Stück T-Shirt-Stoff, ca. 45 cm lang und so breit wie der Umfang des Kopfes, auf dem der Buff sitzen soll. Legt den Stoff übereinander indem ihr ihn halbiert, so dass ein 45 × 27 cm langes Stück entsteht. Das Stück wird nun mit der Nähmaschine (oder mit der Hand in sehr kleinen Stichen) entlang der 45 cm-Kante zusammengenäht. Da der T-Shirtstoff nicht aufribbelt braucht ihr den Stoff nicht weiter umzunähen. Schon ist der Buff fertig zum Bemalen und Bedrucken. Wenn ich mit kleineren Kindern dieses Angebot mache, schneide und nähe ich die Buffs meist vorher zusammen. Oder ich mache das Angebot mit einer/m weiteren HelferIn, dann kann eineR sich um das Nähen und der/die Andere um die Druckerei kümmern.

Das Drucken: Zuerst denkt ihr euch Motive aus, klassisch sind natürlich der Falke oder der rot/schwarze Stern. Die Motive werden auf das Moosgummi übertragen, ausgeschnitten und mit Alleskleber auf passende Holzstückchen geklebt.

Vorsicht! Buchstaben und Falke müssen spiegelverkehrt aufgeklebt werden, sonst guckt der gedruckte Falke nach rechts! Während der Kleber trocknet, klebt ihr den Tisch mit Folie ab, und zieht den Kindern Plastiksäcke mit Löchern für Kopf und Arme über (Textilfarben kann man so schlecht wieder auswaschen). Die Pappstücke werden in euren Buff gelegt, da die Textilfarbe sonst auf der Rückseite unschöne Flecken hinterlässt, dann bepinselt ihr mit sehr wenig Farbe die Stempel und drückt sie auf den Buff, wieder bepinseln und wieder drucken, den Stempel hin und wieder mit ein wenig Küchenkrepp säubern, sonst verschmieren die Kanten beim Drucken. Wenn eine Seite fertig gedruckt ist, muss der Buff einige Minuten trocknen, dann könnt ihr ihn umdrehen und die Rückseite bedrucken.





RIESENLICHTER-FALKE

ALTER Ab 8 Jahre

GRUPPENGROSSE 2 bis 5 TN | GRUPPENARBEIT

ZEIT 2,5 bis 3 Stunden

EINSATZBEREICHE Als Leuchtobjekt im Zeltorf

KOSTEN €

GEBRAUCHSMATERIAL

- Stichsäge • Kabeltrommel • Bohrmaschine/Akkuschrauber
- Holzbohrer • Schraubaufsätze • Bleistift • Pinsel
- Werkzeugtacker • Kellerhängelampe

VERBRAUCHSMATERIAL

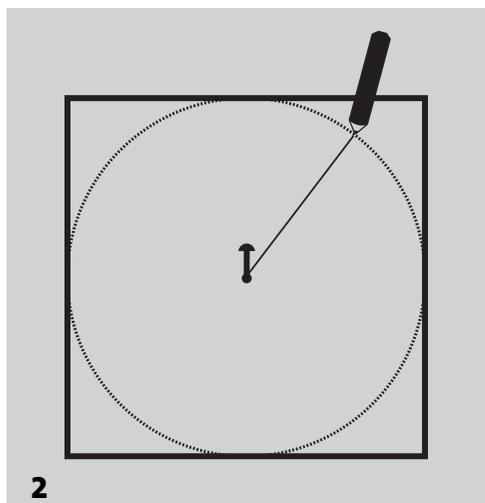
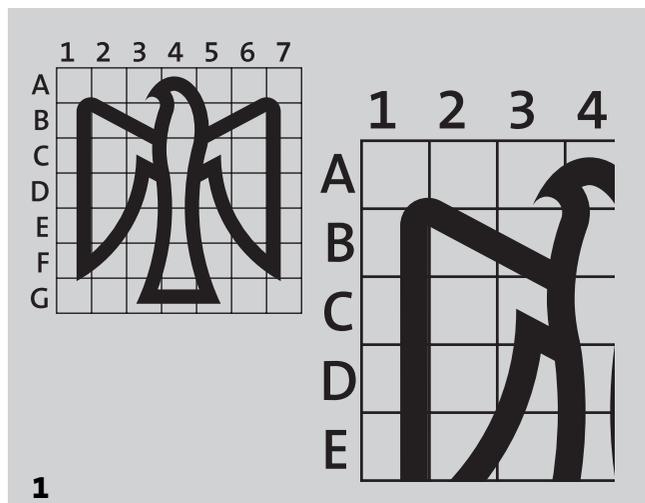
- 1 Verlegeplatte (1 × 2 m) • 1 Dachlatte • Schmirgelpapier
- 90 cm dünner, glänzender, roter Stoff. Am besten Innenfutter. Der Stoff sollte mindestens 1,5 m breit liegen.
- 16 Spaxschrauben ca. 45 mm • Abtönfarbe

BESCHREIBUNG Kennt ihr das auch? Ihr sucht abends in völliger Dunkelheit euer Dorf und findet es kaum? Hier ist die Lösung, damit auch jedes Kind, das nachts auf der Toilette war, sein Dorf wiederfindet: Wenn jedes Dorf ein eigenes Lichtobjekt baut, das im Dorfeingang neben dem Dorftransparent steht und nachts leuchtet, können sich die TeilnehmerInnen wunderbar daran orientieren.

BAUANLEITUNG Zersägt die Verlegeplatte in zwei quadratische Platten und malt je einen großen Kreis auf die Platten. (Hierfür ermittelt ihr den Mittelpunkt der Platte, schlägt einen Nagel ein, bindet ein Stück Kordel an den Nagel, bindet einen Bleistift an das andere Ende der Kordel und zieht mit dem Bleistift einen Kreis (Abb. 1). Lasst unten den Kreis flach, damit er später besser steht. Sägt die beiden Kreise mit der Stichsäge aus. Jetzt malt ihr auf beide Kreise einen Falken (die »Füße« dort, wo die Platte abgeflacht ist).

Auf Abbildung 2 könnt ihr sehen, wie man ein Bild vergrößert, indem man auf ein kleines vorhandenes Bild, eine Karo-Muster zeichnet. Dann zeichnet man auf das große Blatt ein Karo-Muster mit genauso vielen Karos – hier sind die Karos nur viel größer. Jetzt könnt ihr sehen, was in Planquadrat 1A auf der kleinen Vorlage steht und überträgt genau diesen Teil auf Planquadrat 1A bei den großen Karos.

Sind die Falken aufgemalt, werden sie mit der Stichsäge so ausgesägt, dass der Rahmen um den Falken übrigbleibt. Hierfür bohrt ihr erst ein Loch in den Falken, steckt die Stichsäge in das Loch und sägt dann den Falken aus. Nun nehmt ihr den roten Stoff und schneidet zwei Stücke aus dem Stoff, die etwas größer sind als die Falken, die ihr ausgesägt habt. Dieser Stoff wird nun mit dem Werkzeugtacker auf der Rückseite auf die beiden runden Formen getackert, so dass ein roter Falke in einem runden Kreis entsteht. Nun braucht ihr nur noch die Dachlatte in 6/7 × 20 cm lange Stücke zu zersägen und längs zwischen die beiden Platten zu schrauben, so dass die beiden Platten in einem Abstand von 20 cm voneinander stehen. Jetzt kann der Falkenrahmen von euch nach Belieben angemalt werden. Zum Schluss wird nur noch die Kellerleuchte oder eine Öllampe in den Falken gehängt. Nun kann der Falke euren Dorfeingang beleuchten.





Leckerer Stockbrot!



Düsseldorfer RF-Gruppe beim Bau eines Riesenlichter-Falken.
Berlin 2006

STOCKBROT

STOCKBROT AUS HEFETEIG

KOSTEN ①

ZUTATEN Für 8 Personen

- 1 Würfel frische Hefe oder 1 P. Trockenhefe
- 1 Teelöffel Zucker • 500 g Mehl • ca. 1 Liter lauwarmes Wasser
- 1 Teelöffel Salz • 1 Esslöffel Margarine oder Butter
- Etwas Mehl • Etwas Öl

GEBRAUCHSMATERIAL

- Herd • Tasse • Teelöffel • Rührschüssel • Küchentuch
- 8 lange, dünne Stöcke • Kuchenpinsel

ZUBEREITUNG Mischt die Hefe mit dem Zucker, einem Teelöffel Mehl und etwas warmem Wasser in einer Tasse und stellt die Mischung 10 Minuten an einen warmen Ort. Innerhalb der 10 Minuten geht der Teig auf. (Entfällt bei Trockenhefe!) In die Rührschüssel gebt ihr Mehl (vermischt mit Trockenhefe), Salz, Margarine/Butter und das (restliche) Wasser. Gießt den Vor Teig in die Mitte bzw. knetet alles mit den Händen gut durch. Der Teig darf beim Kneten keine Blasen zeigen. Formt aus dem Teig 8 kleine Kugeln, deckt sie mit einem Küchentuch ab und lasst sie so lange stehen, bis sie doppelt so groß geworden sind. Streut etwas Mehl auf die Arbeitsplatte und rollt darauf jede Kugel mit den Händen zu einer dünnen, langen Wurst aus.

STOCKBROT MIT BACKPULVER

KOSTEN ①

ZUTATEN Für ca. 10 Stockbrote

- 700 g Mehl • 2 Päckchen Backpulver • 1 TL Salz
- 4 EL ÖL • 2 Eier • 0,2 Liter Mineralwasser

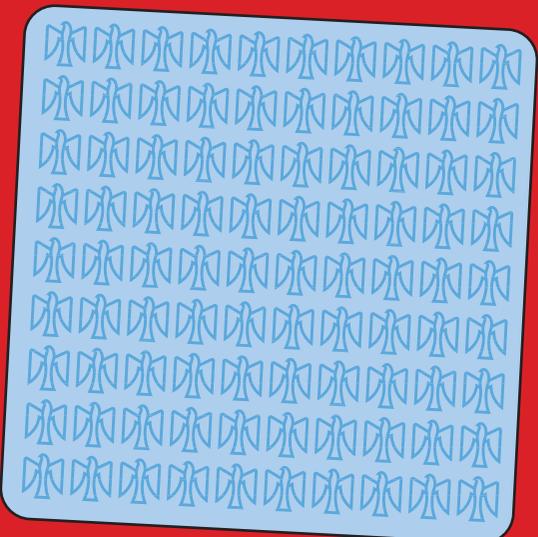
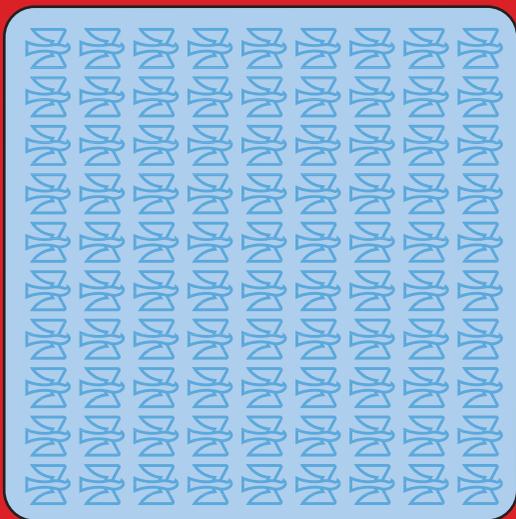
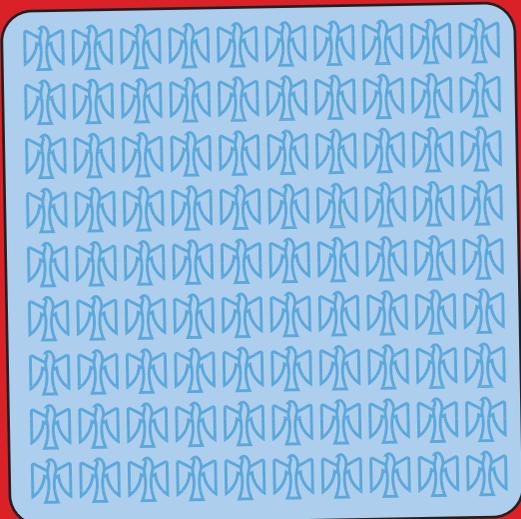
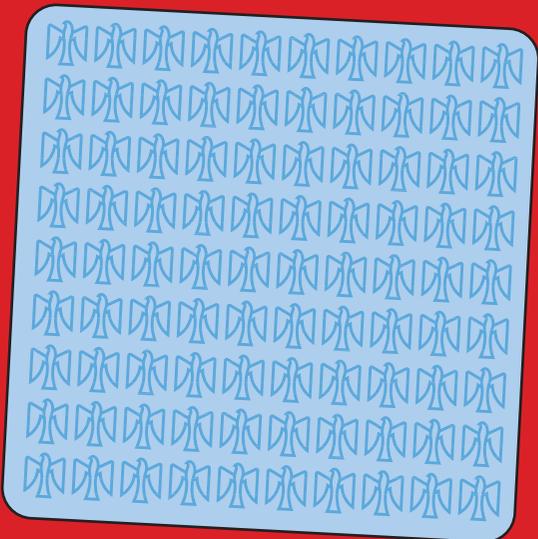
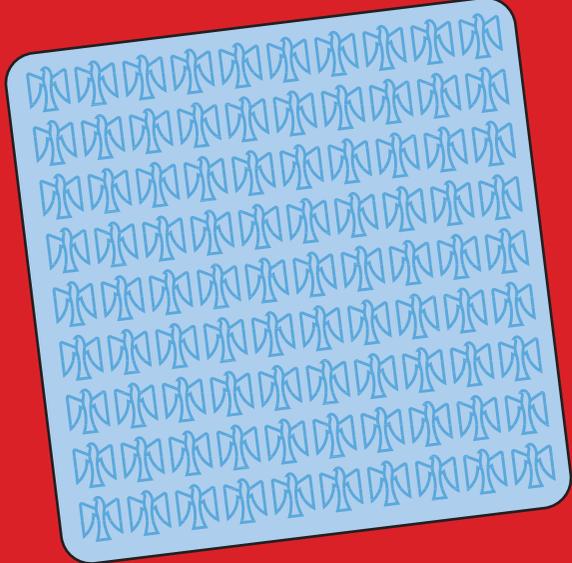
GEBRAUCHSMATERIAL

- Herd • Tasse • Teelöffel • Rührschüssel • Küchentuch
- 8 lange, dünne Stöcke • Kuchenpinsel

ZUBEREITUNG Mischt Mehl, Backpulver und Salz in einer großen Rührschüssel zusammen. Gebt nun Öl, Eier und Wasser hinzu und verrührt alles gut. Der Teig muss nicht gehen und kann sofort zu Stockbrot verarbeitet werden.

DAS GRILLEN

Nun die Stöcke aus hygienischen Gründen mit Alufolie umwickeln. Spießt je eine Teigwurst auf die Spitze eines Stockes, wickelt den Teig um den Stock und bepinselt das Stockbrot mit etwas Öl. Wichtig ist, Anfang und Ende noch einmal festzudrücken, damit beim Backen nichts herunterfallen kann. Jetzt ist Geduld angesagt, denn auf keinen Fall dürfen die Stöcke direkt ins offene Feuer gehalten werden. Ihr müsst so lange warten, bis das Feuer heruntergebrannt ist, dann wird die Glut verzogen (verteilt) und erst jetzt kann der Teig auf den Stöcken über der Glut backen. Den Teig mittig um ca. zwei Zentimeter über der Glut halten, damit das Ende auch gar wird. Dabei häufig drehen, bis der Teig goldbraun ist.



NOVEMBER
1918

DER ROTE FADEN • S. 15



THEATER DER UNTERDRÜCKTEN • S. 22

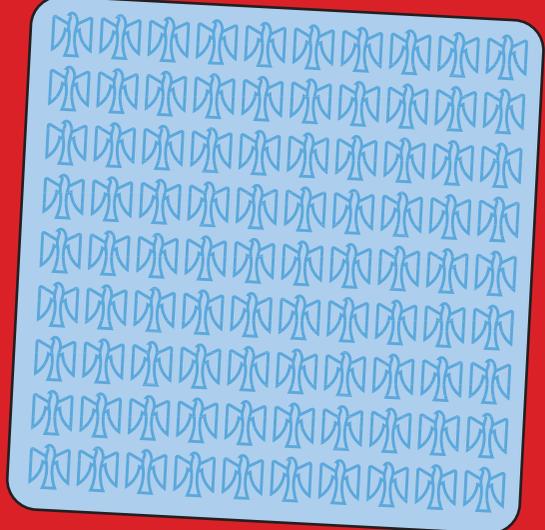


BASTELN MIT FIMO • S. 100



**DIE FALKEN
ENTDECKEN**
Das Falken-Mitmachbuch
zum Bauen, Basteln, Bilden

Sozialistische Jugend
Deutschlands –
Die Falken



FALKEN • LOGIK • RÄTSEL • S. 85

KERZEN GIESSEN • ZIEHEN • VERZIEREN • S. 124