

Handwerker-Olympiade

Schulneubau in Nigeria

Florian Neuhäuser, Evangelisches Jugendwerk Bezirk Münsingen



I) Ablauf der Jungscharstunde

1. Einstieg (20 Min.)
 - Gegenseitige Begrüßung
 - Ablauf der Jungscharstunde kurz aufzeigen
 - Evtl. Gegenseitige Vorstellungsrunde (Name & Alter)
 - „OrangenAktion – was ist das überhaupt?!“
 - Infos über das Projekt mittels der Präsentation (Laptop erforderlich) oder der Info-Mappe
 - Überleitung zur Spielerklärung
2. Spielphase (55 Min.)
 - Spielerklärung
 - Spiel zur OrangenAktion
3. Andacht/ Geschichte & Input (10 Min.)
4. Infos (5 Min.)
 - Programm der nächsten Jungscharstunde (Jungscharleiter vor Ort)
 - OrangenAktion am ... – „Wie läuft das in unserem Ort ab?!“
 - Abschlusskreis & Verabschiedung

Die Spielidee kann auch auf andere Projekte übertragen werden.

II) Unser Projekt:

Hoffnung für die Kinder im Busch – Eine Schule für die Gwari.

Rund 40 km außerhalb der Nigerianischen Hauptstadt Abuja, tief im Busch, wohnen die Gwari. Sie sind einer der vierhundert Stämme Nigerias. Der Gwari-Stamm wurde vor Jahrzehnten umgesiedelt um Platz zu schaffen für die neue Hauptstadt.

Bis heute hat die Gwari die Entwicklung der Hauptstadt nicht erreicht. In ihren Dörfern gibt es meist keine Schulen, keine Ärzte, keinen Strom. Die Wege zu den Märkten der Hauptstadt sind weit, die Preise dort viel zu hoch für die Menschen im Busch, die von ihren kleinen Farmen leben. Die meisten Kinder haben bis heute keine Chance in eine Schule zu gehen.

Nun wird neben einer Gwari-Siedlung um den Ort Kuje eine Schule gebaut. Ein Partnership-Camp des Weltendienstes half bereits 2007 die Fundamente zu erstellen und die Bodenplatte zu betonieren. Die Schule ist die große Hoffnung der Menschen in dieser Gegend. Deshalb packen sie beim Bau auch tatkräftig mit an. Diese wichtige Arbeit wollen wir mit verschiedenen Baumaterialien unterstützen. Zum Beispiel kostet das Dach für ein Klassenzimmer 1.400 Euro, 1 Lamellen-Fenster ca. 70 Euro, 1 Tür für ein Klassenzimmer 140 Euro, 100 kg Zement mit Transport 56 Euro.

III) Daten & Fakten für das Spiel

Zielgruppe:

JungscharlerInnen im Alter von 8 bis ca. 12 Jahren

Zeit & Dauer:

1 ½ Stunden

Teilnehmerzahl:

min. 8 Jungen und/ oder Mädchen;

max. 24 Kids (Empfehlung)

Mitarbeiterzahl:

min. 2 MitarbeiterInnen

Materialliste:

siehe Kapitel V

Zielgedanke:

Die Kids lernen, dass es spezielle Fähigkeiten braucht, um ein Haus bzw. hier eine Schule zu bauen.

Diese Fähigkeiten kann man sich aneignen. Soweit es geht, sollte jedes Kind in der Gruppe an jeder Station zum Zuge kommen und sich ausprobieren können.

Spielidee & -ablauf:

Einleitung zur Spielerklärung:

„Um eine Schule, wie in Abuja zu bauen, braucht man Geschick, Übung und einige spezielle Fähigkeiten. Heute wollen wir mal testen, ob ihr was drauf habt. Und deshalb steht heute eine Handwerkerolympiade auf dem Programm.“

Teilt so viele Gruppen ein, wie ihr Mitarbeiter habt (Gruppennamen sind A, B, C, ...). Jeder Mitarbeiter begleitet eine Gruppe. Es gibt insgesamt fünf Stationen. Diese Stationen sollten in mehreren Räumen des Gemeindehauses aufgebaut sein. Alternativ kann man alle Stationen auch im gleichen Raum aufbauen. Die Mitarbeiter sollten dann darauf achten, dass sich die einzelnen Gruppen nicht gegenseitig von den Aufgaben ablenken. Es sollten nicht mehr als acht Kinder in einer Gruppe sein. Jede Gruppe sollte an einer anderen Station anfangen und in einer Reihenfolge, die alle befolgen, zur nächsten Station gehen. Jede Station sollte inklusive Spielerklärung ca. sechs Minuten dauern.

Handwerker-Olympiade



Folgende Stationen gibt es:

Schreinerei:

Als Schreiner braucht man viel Geschick & Fingerspitzengefühl im Umgang mit Holz:

Eure Aufgaben: Ihr müsst vom vor euch aufgebauten Jenga-Turm so viel Klötzchen wie möglich herausziehen, ohne dass dieser umfällt. Bitte zieht immer nacheinander in einer festen Reihenfolge. Pro herausgezogenem Klotz gibt es einen Punkt. Nach dem Einsturz müsst ihr den Turm erst wieder aufbauen, bevor es zur nächsten Station geht.

Zimmerei:

Auch Zimmerleute sind beim Hausbau gefragt. Sie arbeiten vor allem an den Dachkonstruktionen und wirken beim Bau von Holzwänden mit.

Eure Aufgabe: In zwei Minuten versenkt ihr so viele Nägel, wie möglich, in den vor euch liegenden Holzklotz. Die Nägel werden nacher gezählt und ergeben eure Punktezahl an dieser Station.

Flaschnerei:

Flaschner arbeiten nicht mit Flaschen, sondern mit Rohren. Sie sind dafür zuständig, dass das Frischwasser ins und das Abwasser aus dem Haus gelangt und dass es nirgends tropft.

Eure Aufgabe: Legt auf dem großen Spielplan vor euch mit den vorhandenen Rohrleitungen (Pfeilkärtchen) eine Wasserleitung von der Quelle zum Hydranten und dann zum Haus (von Pfeil zu Pfeil). Die schraffierten bzw. dunkel hinterlegten Felder sind Steine, die im Weg liegen und mit der Leitung umlegt werden müssen. Die Zeit, die ihr dafür benötigt, wird vom euerem Mitarbeiter gestopt. Dauer = Punkte

Maurer-Werkstatt:

Maurer sind auf einer Baustelle, wie der Name schon sagt, vor allem für das Mauern von Wänden zuständig. Ein Maurer arbeitet meist mit Beton, Stahl und Putz.

Eure Aufgabe: An dieser Station müsst ihr ein Kartenhaus aus Spielkarten bauen. Ihr habt dazu 3 Minuten Zeit; anschließend werden die Etagen gezählt. Jede Etage ergibt einen Punkt.

Maler-Werkstatt:

Maler müssen nicht nur den Umgang mit dem Pinsel beherrschen sie müssen sich Motive merken und mit dem Bleistift gut umgehen können.

Eure Aufgabe: Auf einem großen Blatt Papier sind 25 Gegenstände dargestellt. Ihr dürft das Plakat 15 Sekunden lang anschauen. Anschließend müsst ihr so viele Gegenstände wie möglich, an die ihr euch erinnert könnt, auf ein Blatt Papier malen. Ihr habt dazu vier Minuten Zeit. Es zählen alle erkennbaren übereinstimmenden Gegenstände als Punkte.

Auswertung: Die Gruppe, die nach Absolvierung aller fünf Stationen am meisten Punkte hat gewinnt die Handwerkerolympiade

IV) Andacht (im Stuhlkreis)

Eine Andacht aus der Rubrik „Andacht“ auswählen. (ab Seite 31)

V) Materialliste

- Laptop (MS Windows Power-Point erforderlich!) – nicht im OrangenAktion-Material-Package enthalten!
- Projekt-Präsentation auf CD-Rom oder Projekt-Info-Hefter
- 5 laminierte Stationenbeschreibungen
- Für jede Gruppe einen Laufzettel
- Kugelschreiber für jeden Gruppenmitarbeiter
- Stoppuhren (3 Stück pro Package) – wenn es mehr Gruppen gibt benötigt man zusätzliche Stoppuhren!
- Jenga-Turm
- Holzblock
- Hammer
- Nägel
- Beißzange (zum Rausziehen der krummen Nägel)
- Laminiertes DIN A3-Spielplan zum Flaschnerspiel
- Laminierte Rohr-/Pfeilkärtchen zum Flaschnerspiel
- Skat-Kartenspiel oder Bierdeckel
- Laminiertes Gegenstands-Plakat DIN A3
- 8 Bleistifte inkl. Spitzer
- Schmierpapier
- Bibelvers auf laminiertem A5-Zettel
- Diesen Stundenentwurf

Anmerkung zur Materialliste:

Material, das normalerweise in den Gruppenräumen der Gemeindehäuser/ CVJM-Häuser vorhanden ist wird hier nicht extra aufgeführt (z.B. Tische/ Stühle etc.).

Download:

- Spielplan zum Flaschnerspiel
- Rohr-/Pfeilkärtchen zum Flaschnerspiel
- Gegenstandsplakat
- www.orangenaktion.de



Schreinerei

Als Schreiner braucht man viel Geschick & Fingerspitzengefühl im Umgang mit Holz:

Eure Aufgaben: Ihr müsst vom vor euch aufgebauten Jenga-Turm so viel Klötzchen, wie möglich, herausziehen, ohne dass dieser umfällt. Bitte zieht immer nacheinander in einer festen Reihenfolge. Pro herausgezogenen Klotz gibt es einen Punkt. Nach dem Einsturz müsst ihr den Turm erst wieder aufbauen, bevor es zur nächsten Station geht.



Flaschnerei

Flaschner arbeiten nicht mit Flaschen, sondern mit Rohren. Sie sind dafür zuständig, dass das Frischwasser ins und das Abwasser aus dem Haus gelangt und dass es nirgends tropft.

Eure Aufgabe: Legt auf dem großen Spielplan vor euch mit den vorhandenen Rohrleitungen (Pfeilkärtchen) eine Wasserleitung von der Quelle zum Hydranten und dann zum Haus (von Pfeil zu Pfeil). Die schraffierten bzw. dunkel hinterlegten Felder sind Steine, die im Weg liegen und mit der Leitung umlegt werden müssen. Die Zeit, die ihr dafür benötigt, wird vom euerem Mitarbeiter gestoppt. Sieben minus die benötigte Zeit in ganzen Minuten ergibt eure Punktezahl.



Zimmerei

Auch Zimmerleute sind beim Hausbau gefragt – sie arbeiten vor allem an den Dachkonstruktionen und wirken beim Bau von Holzwänden mit.

Eure Aufgabe: In zwei Minuten versenkt ihr so viele Nägel, wie möglich, in den vor euch liegenden Holzklötz. Die Nägel werden nachher gezählt und ergeben eure Punktezahl an dieser Station.



Maler-Werkstatt

Maler müssen nicht nur den Umgang mit dem Pinsel beherrschen –sie müssen sich Motive merken und mit dem Bleistift gut umgehen können.

Eure Aufgabe: Auf einem großen Blatt Papier sind 25 Gegenstände dargestellt. Ihr dürft das Plakat 15 Sekunden anschauen. Anschließend müsst ihr so viele Gegenstände wie möglich, an die ihr euch erinnert könnt, auf ein Blatt Papier malen. Ihr habt dazu vier Minuten Zeit. Es zählen alle erkennbaren übereinstimmenden Gegenstände als Punkte.

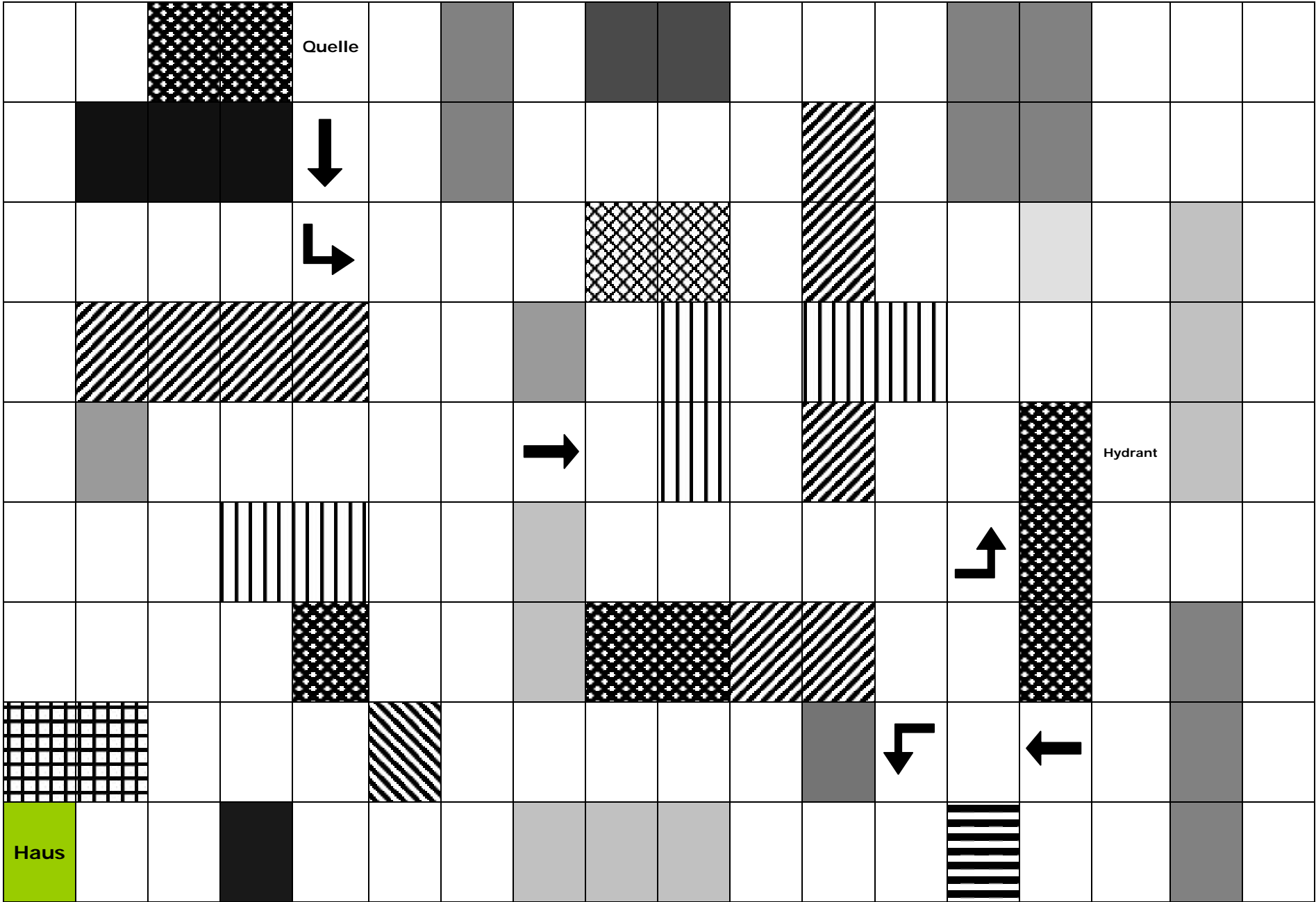


Maurer-Werkstatt

Maurer sind auf einer Baustelle, wie der Name schon sagt, vor allem für das Mauern von Wänden zuständig. Ein Maurer arbeitet meist mit Beton, Stahl und Putz.

Eure Aufgabe: An dieser Station müsst ihr ein Kartenhaus aus Spielkarten bauen. Ihr habt dazu 3 Minuten Zeit; anschließend werden die Etagen gezählt. Jede Etage ergibt einen Punkt.

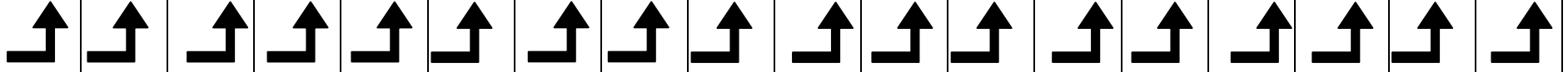
Das Flaschnerspiel – ...ein paar Rohre sind schon verlegt!



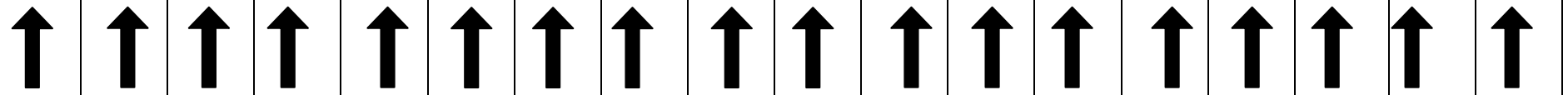
Flaschner-Spiel Rohrdepot – *Legekärtchen zum Ausschneiden*

Anzahl der
min.
benötigten
Kärtchen

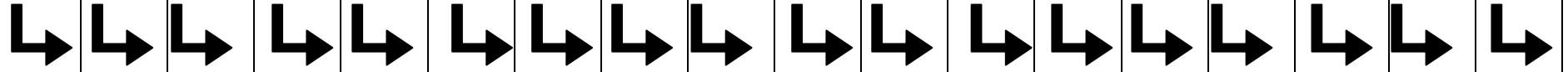
3



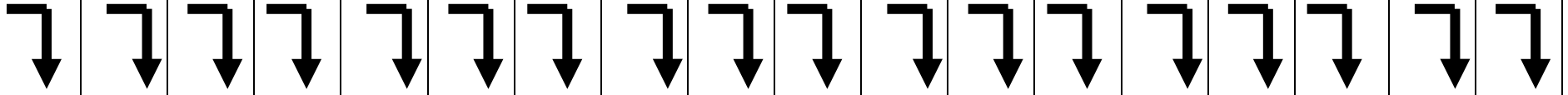
4



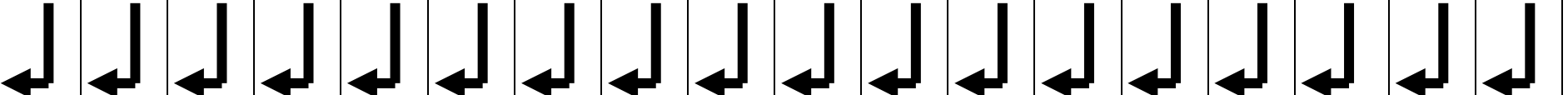
2



5

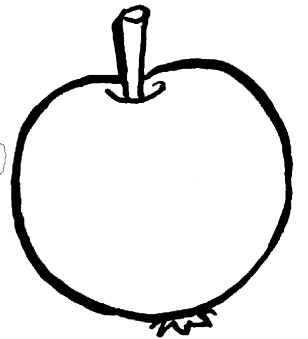
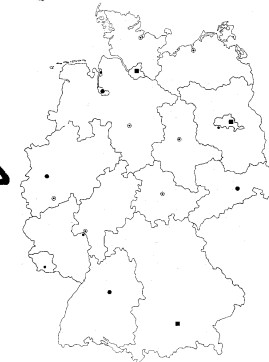
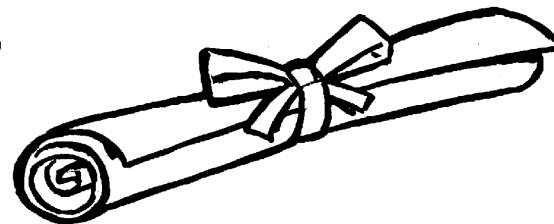
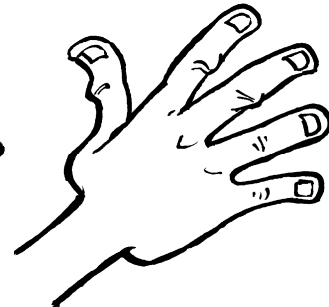
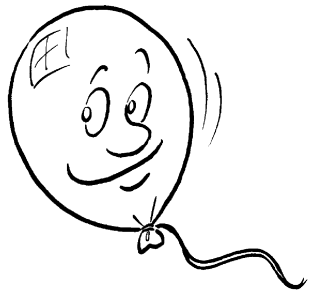
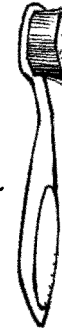
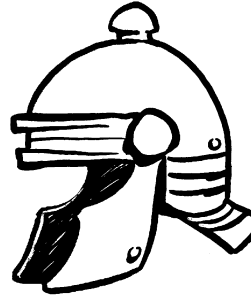
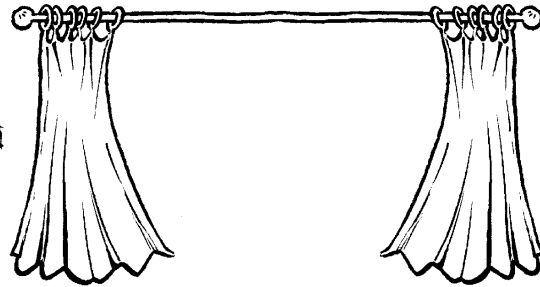
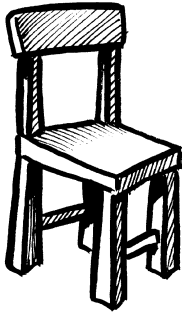
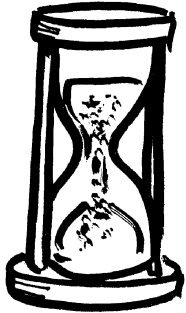
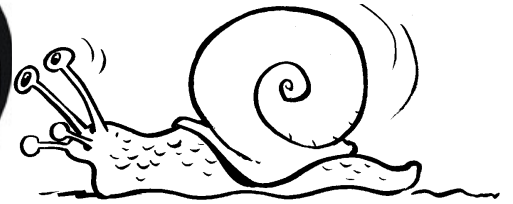
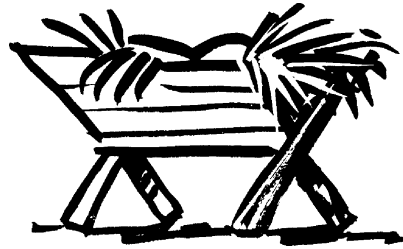
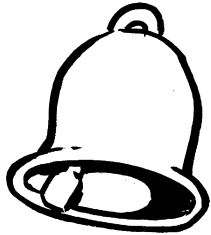
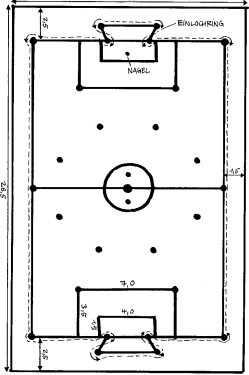
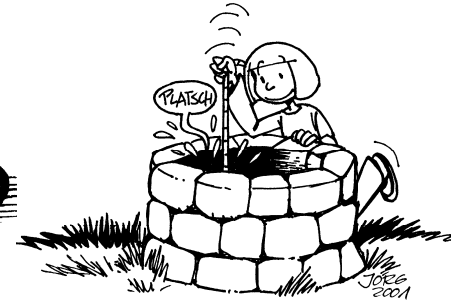
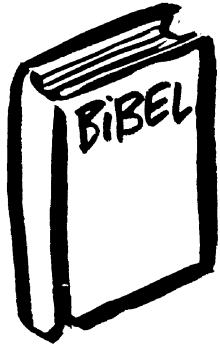


3



13





Laufzettel zur Handwerkerolympiade



Gruppenbuchstabe: _____

Namen der Kids in der Gruppe:

Name des Mitarbeiters: _____

Handwerksbetrieb	Wertung	Punkte
Schreinerei	Anzahl der herausgezogenen Klötze = Punkte	
Zimmerei	Anzahl der eingeschlagenen Nägel = Punkte	
Flaschnerei	7 minus die benötigte Zeit in ganzen Minuten = Punkte (0:50 Min. = 0 Punkte Abzug; 1:30 Min. = 1 Punkt Abzug usw.)	
Maurer-Werkstatt	Anzahl der Etagen = Punkte	
Maler-Werkstatt	Anzahl der erkannten und gemalten Gegenstände = Punkte	+
Gesamtpunktzahl:		

Glückwunsch! Mit _____ Punkten habt ihr den _____ Platz erreicht!



**„Lasst uns aber
Gutes tun und
nicht müde
werden!“**

Galater 6,9



**„Lasst uns aber
Gutes tun und
nicht müde
werden!“**

Galater 6,9