



Achtung – Information



Hallo an alle! Ihr haltet gerade eine Mach mit – Mitnehmütte! in der Hand. Sie ist gefüllt mit zahlreichen Spiel- und Bastelideen. Das meiste könnt ihr alleine bewältigen, aber:

Uffbasse, immer wenn dieses Symbol auftaucht, könnte es aus irgendeinem Grunde gefährlich für euch werden. Darum bittet eine erwachsenen Person um Hilfe.



Zum Beispiel, wenn sich in der Mach mit – Mitnehmütte! ein Kochrezept befindet (Kochen, Backen), dann findet ihr dieses Symbol auf dem Rezept.

Bis auf Weiteres gibt es jede Woche für euch eine neue Mach mit – Mitnehmütte! In jeder Tüte befindet sich eine besondere Aufgabe, zum Beispiel ein Rätsel, Quiz oder Schnitzeljagd, die zu lösen ist.

Ihr erkennt diese besondere Aufgabe anhand dieses Symbols:



Wenn ihr diese Aufgabe richtig löst, könnt ihr einen Überraschungspreis gewinnen. Dann das richtige Ergebnis in den Briefkasten am Haus der Jugend, Kreuzerweg 6 in Grünstadt oder per E-Mail an hdj.gruenstadt@arcor.de hinterlassen. Vergesst nicht, euren Namen und eure Telefonnummer anzugeben. Wer den Preis gewinnt, wird in der darauffolgenden Woche freitags ermittelt und benachrichtigt.

Übrigens könnt ihr die Mach mit – Mitnehmütte! auf unserer Homepage www.jugendarbeit-leiningerland.de in digitaler Form herunterladen. Bedenkt: Hier müsst ihr alle erforderlichen Materialien selbst besorgen.

Die Mach mit – Mitnehmütte! gibt es an den jeweiligen Standorten der Jugendtreffs, nur solange der Vorrat reicht! Wer sich vorab die nächste Mach mit – Mitnehmütte! sichern möchte, kann sich per E-Mail unter hdj.gruenstadt@arcor.de registrieren.

Viel Spaß wünschen euch die Mitarbeitenden
der Offenen Jugendarbeit Leiningerland e.V.

OFFENE JUGENDARBEIT

Leiningerland e.V.



Mikado Spielanleitung

So bastelt ihr euer eigenes Mikado. Hierfür nehmt ihr 41 Holzspieße und Filzstifte wie angegeben (die Filzstifte werden noch für die nächste Mitnehmertüte! benötigt).

Nun müsst ihr die Stäbchen so anmalen wie auf dem Bild:

15 Stäbchen müsst ihr mit 2 Ringen in rot und blau bemalen.

15 Stäbchen müsst ihr mit 3 Ringen in rot, gelb und blau bemalen.

5 Stäbchen müsst ihr mit 3 Ringen bemalen 1 roter Ring in der Mitte und zwei blaue Ringe oben und unten.

5 Stäbchen müsst ihr mit 5 Ringen bemalen, abwechselnd mit rot und blau (mit Rot beginnen und enden).

Jetzt fehlt nur noch ein Mikadostäbchen, dies könnt ihr bemalen, wie ihr wollt, aber achtet darauf, dass es einzigartig aussieht und sich von den anderen abhebt.

Mikado ist ein Geschicklichkeitsspiel. Ein Mikadospiel besteht aus 41 Stäben. Die Enden der Stäbe sind zugespitzt. Die Stäbe sind farbige gekennzeichnet, wodurch sich ihre Wertigkeit unterscheidet.

Ziel des Spiels ist es, möglichst geschickt Mikadostäbchen vom Tisch aufzulesen, ohne dass die anderen wackeln.

Spielausstattung:

- 41 Holzstäbe
- 1 x Mikado
- 5 x Mandarin
- 5 x Bronzen
- 15 x Samurai
- 15 x Kuli



Ziel ist es, eine Punktzahl von 170 Punkten oder mehr Punkten zu erreichen.

Punkte:

- Kuli – 2 Ringe : 2 Punkte
- Samurai – 3 Ringe (rot, gelb, blau) : 3 Punkte
- Bronze – 3 Ringe (1 roter, 2 blaue)
- Mandarin – 5 Ringe

Der Mandarin ist gleich zu Anfang sehr begehrt, da man ihn dazu benutzen darf, die folgenden Stäbchen zu hebeln. Vorher ist das nicht erlaubt.

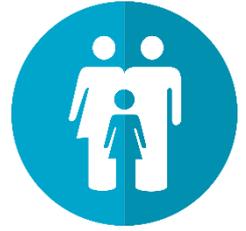
Der Mikado ist das Stäbchen mit der schrägen blauen Linie. Neben 20 Punkten bringt er die Möglichkeit, bis zu 3 mal neu aufzuwerfen, wenn die Stäbchen ungünstig liegen.

Der Mikado erlaubt den Spielenden, sogar aufzustehen, damit man besser an die anderen Stäbchen herankommt. Die anderen Spielenden müssen sitzen bleiben.

Wenn alle Stäbchen aufgesammelt wurden, erfolgt die Abrechnung. d.h. die Punkte jeder/jedes Spielenden werden ermittelt, addiert und notiert.

Das Kind mit den meisten Punkten macht den nächsten Wurf und beginnt erneut.

Viel Spaß! 😊



Gemüsespieße

Zutaten nach Wunsch/Geschmack:

- rote Zwiebeln
- orangene, gelbe, rote und grüne Paprika
- Zucchini
- Maiskolben
- Champignons
- frischer Rosmarin, Oregano und Thymian
- Knoblauch
- Salz
- Olivenöl



Zubereitung:

1. Schritt: Die Holzspieße in Wasser einweichen, während das Gemüse zubereitet wird.
2. Schritt: Das Gemüse waschen und alles in etwa gleich große Stücke schneiden, damit auf dem Grill alles gleichzeitig fertig wird. Die Maiskolben sind etwas schwieriger zu schneiden und sind notwendigerweise etwas größer. Deshalb auf jeden Fall ein gutes Messer verwenden.
3. Schritt: Jetzt das geschnittene Gemüse auf den Holzspießen aufreihen. Sowohl am Anfang als auch am Ende jedes Spießes ein Stück rote Zwiebel verwenden. Dabei immer zwischen roter Zwiebel, verschiedenfarbigen Paprikastücken und Zucchini abwechseln.
4. Schritt: Jeden Gemüsespieß mit etwas Olivenöl einreiben oder bepinseln.
5. Schritt: Nun die Marinade zubereiten. Die Kräuter Rosmarin, Oregano und Thymian (oder ihr nutzt einfach die Kräuter der Provence aus der vorherigen Mach mit – Mitnehmtüte!) kleinhacken. Die Knoblauchzähe schälen und pressen. Die Kräuter mit dem Knoblauch und dem Olivenöl in einer kleinen Schüssel gemeinsam mit Salz und Pfeffer gut verrühren.
6. Schritt: Die Marinade über die Gemüsespieße geben.
7. Schritt: Den Grill anfeuern und die Spieße bei mittlerer Hitze für ca. 5 Minuten von jeder Seite grillen, bis das Gemüse weich ist und etwas Farbe annimmt. Nicht zu dunkel werden lassen.
8. Schritt: Sofort servieren. Je nach Bedarf noch etwas Marinade über die Spieße gießen.

Die goldene Gans

Es war ein Mann, der hatte drei Söhne, davon hieß der jüngste der Dummling und wurde verachtet und verspottet und bei jeder Gelegenheit zurückgesetzt. Es geschah, dass der älteste in den Wald gehen wollte, Holz hauen, und eh' er ging, gab ihm noch seine Mutter einen schönen feinen Eierkuchen und eine Flasche Wein mit, damit er nicht Hunger und Durst litte. Als er in den Wald kam, begegnete ihm ein altes, graues Männlein, das bot ihm einen guten Tag und sprach: "Gib mir doch ein Stück Kuchen aus deiner Tasche und lass mich einen Schluck von deinem Wein trinken! Ich bin so hungrig und durstig." Der kluge Sohn aber antwortete: "Geb ich dir meinen Kuchen und meinen Wein, so hab ich selber nichts, pack dich deiner Wege!" ließ das Männlein stehen und ging fort. Als er nun anfing, einen Baum zu behauen, dauerte es nicht lange, so hieb er fehl, und die Axt fuhr ihm in den Arm, dass er musste heimgehen und sich verbinden lassen. Das war aber von dem grauen Männchen gekommen.

Darauf ging der zweite Sohn in den Wald, und die Mutter gab ihm, wie dem ältesten, einen Eierkuchen und eine Flasche Wein. Dem begegnete gleichfalls das alte, graue Männchen und hielt um ein Stückchen Kuchen und einen Trunk Wein an. Aber der zweite Sohn sprach auch ganz verständlich: "Was ich dir gebe, das geht mir selber ab, pack dich deiner Wege!" ließ das Männlein stehen und ging fort. Die Strafe blieb nicht aus, als er ein paar Hiebe am Baum getan, hieb er sich ins Bein, dass er musste nach Haus getragen werden.

Da sagte der Dummling: "Vater, lass mich einmal hinausgehen und Holz hauen!" Antwortete der Vater: "Deine Brüder haben sich Schaden dabei getan, lass dich davon, du verstehst nichts davon." Der Dummling aber bat so lange, bis er endlich sagte: "Geh nur hin, durch Schaden wirst du klug werden." Die Mutter gab ihm einen Kuchen, der war mit Wasser in der Asche gebacken, und dazu eine Flasche saures Bier. Als er in den Wald kam, begegnete ihm gleichfalls das alte, graue Männchen, grüßte ihn und sprach: "Gib mir ein Stück von deinem Kuchen und einen Trunk aus deiner Flasche, ich bin so hungrig und durstig." Antwortet der Dummling: " Ich habe nur Aschenkuchen und saures Bier, wenn dir das recht ist, so wollen wir uns setzen und essen." Da setzten sie sich, und als der Dummling seinen Aschenkuchen herausholte, so war's ein feiner Eierkuchen, und das saure Bier war ein guter Wein. Nun aßen und tranken sie, und danach sprach das Männlein: "Weil du ein gutes Herz hast und von dem deinigen gerne mitteilst, so will ich dir Glück bescheren. Dort steht ein alter Baum, den hau ab, so wirst du in den Wurzeln etwas finden." Darauf nahm das Männlein Abschied.

Der Dummling ging hin und hieb den Baum um, und wie er fiel, saß in den Wurzeln eine Gans, die hatte Federn von reinem Gold. Er hob sie heraus, nahm sie mit sich und ging in ein Wirtshaus, da wollte er übernachten. Der Wirt hatte aber drei Töchter, die sahen die Gans, waren neugierig, was das für ein wunderlicher Vogel wäre, und hätten gar gern eine von seinen goldenen Federn gehabt. Die älteste dachte: Es wird sich schon eine Gelegenheit finden, wo ich mir eine Feder ausziehen kann. Und als der Dummling einmal hinaus gegangen war, fasste sie die Gans beim Flügel aber Finger und Hand blieben ihr daran fest hängen. Bald hernach kam die zweite und hatte keinen andern Gedanken, als sich eine goldene Feder zu holen, kaum aber hatte sie ihre Schwester angerührt, so blieb sie fest hängen. Endlich kam auch die dritte in der gleichen Absicht. Da schrien die andern: "Bleib weg, um Himmels Willen bleib weg!" Aber sie begriff nicht, warum sie wegbleiben sollte, dachte: Sind die dabei so kann ich auch dabei sein und sprang hinzu, und wie sie ihre Schwester angerührt hatte, so blieb sie an ihr hängen. So mussten sie die Nacht bei der Ganz zubringen.

Am anderen Morgen nahm der Dummling die Gans in den Arm ging fort und kümmerte sich nicht um die drei Mädchen, die daran hingen. Sie mussten immer hinter im dreinlaufen, links und rechts, wie's ihm in die Beine kam. Mitten auf dem Felde begegnete ihnen der Pfarrer, und als er den Aufzug sah, sprach er: "Schämt euch, ihr garstigen Mädchen, was lauft ihr dem jungen Bursch durchs Feld nach, schickt sich das?" Damit fasste er die jüngste an der Hand und wollte sie zurückziehen, wie er sie aber anrührte, blieb er gleichfalls hängen und musste selber hinterdreinlaufen. Nicht lange, so kam der Küster daher und sah den Herrn Pfarrer, der drei Mädchen auf dem Fuß

folgte. Da verwunderte er sich und rief: "Ei, Herr Pfarrer, wohinaus so geschwind? vergesst nicht, dass wir heute noch eine Kindtaufe haben." Lief auf ihn zu und fasste ihn am Ärmel, blieb aber auch fest hängen. Wie die fünf so hintereinander hertrabten, kamen zwei Bauern mit ihren Hacken vom Felde. Da rief der Pfarrer sie an und bat, sie möchten ihn und den Küster losmachen. Kaum aber hatten sie den Küster angerührt, so blieben sie hängen, und waren ihrer nun sieben, die dem Dummling mit der Gans nachliefen.

Er kam darauf in eine Stadt; da herrschte ein König, der hatte eine Tochter, die war so ernsthaft, dass sie niemand zum Lachen bringen konnte. Darum hatte er ein Gesetz gegeben, wer sie könnte zum Lachen bringen, der sollte sie heiraten. Der Dummling, als er das hörte, ging mit seiner Gans und ihrem Anhang vor die Königstochter, und als diese die sieben Menschen immer hintereinander herlaufen sah, fing sie überlaut an zu lachen und wollte gar nicht wieder aufhören.

Da verlangte sie der Dummling zur Braut, aber dem König gefiel der Schwiegersohn nicht, er machte allerlei Einwendungen und sagte, er müsste ihm erst einen Mann bringen, der einen Keller voll Wein austrinken könne. Der Dummling dachte an das graue Männchen, das könnte ihm wohl helfen, ging hinaus in den Wald, und auf der Stelle, wo er den Baum abgehauen hatte, sah er einen Mann sitzen, der machte ein ganz betrübtes Gesicht. Der Dummling fragte, was er sich so sehr zu Herzen nähme. Da antwortete er: "Ich habe so großen Durst und kann ihn nicht löschen, das kalte Wasser vertrage ich nicht, ein Fass Wein habe ich zwar ausgeleert, aber was ist ein Tropfen auf einen heißen Stein?" - "Da kann ich dir helfen," sagte der Dummling, "komm nur mit mir, du sollst satt haben!" Er führte ihn darauf in des Königs Keller, und der Mann machte sich über die großen Fässer, trank und trank, dass ihm die Hüften weh taten, und ehe ein Tag herum war, hatte er den ganzen Keller ausgetrunken.

Der Dummling verlangte abermals seine Braut, der König aber ärgerte sich, dass ein schlechter Bursch, den jedermann einen Dummling nannte, seine Tochter davontragen sollte, und machte neue Bedingungen: Er müsste erst einen Mann schaffen, der einen Berg voll Brot aufessen könnte. Der Dummling besann sich nicht lange, sondern ging gleich hinaus in den Wald. Da saß auf demselben Platz ein Mann, der schnürte sich den Leib mit einem Riemen zusammen, machte ein grämliches Gesicht und sagte: "Ich habe einen ganzen Backofen voll Raspelbrot gegessen, aber was hilft das, wenn man so großen Hunger hat wie ich. Mein Magen bleibt leer, und ich muss ihn zuschnüren, wenn ich nicht Hungers sterben soll." Der Dummling war froh darüber und sprach: "Mach dich auf und geh mit mir, du sollst dich satt essen!" Er führte ihn an den Hof des Königs, der hatte alles Mehl aus dem ganzen Reich zusammenfahren und einen ungeheuren Berg davon bauen lassen; der Mann aber aus dem Walde stellte sich davor, fing an zu essen, und in einem Tag war der ganze Berg verschwunden. Der Dummling forderte zum drittenmal seine Braut. Der König aber suchte noch einmal Ausflucht und verlangte ein Schiff, das zu Land und zu Wasser fahren könnt. "Sowie du aber damit angesegelt kommst," sagte er, "sollst du gleich meine Tochter zur Gemahlin haben." Der Dummling ging geraden Weges in den Wald, da saß das alte, graue Männchen, dem er seinen Kuchen gegeben hatte, und sagte: "Ich habe für dich getrunken und gegessen, ich will dir auch das Schiff geben; das alles tu ich, weil du barmherzig gegen mich gewesen bist" Da gab er ihm das Schiff, das zu Land und zu Wasser fuhr, und als der König das sah, konnte er ihm seine Tochter nicht länger vorenthalten.

Die Hochzeit ward gefeiert; nach des Königs Tod erbte der Dummling das Reich und lebte lange Zeit vergnügt mit seiner Gemahlin.

Mach mit – Quiz

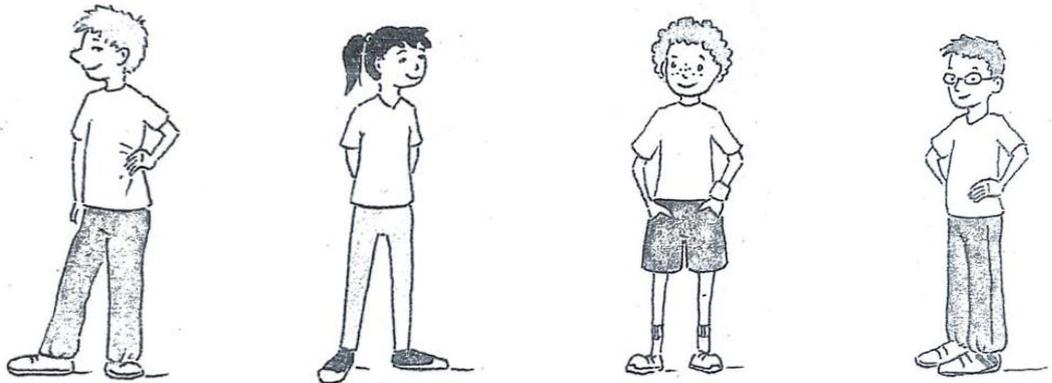


Lese dir alle Hinweise erst einmal durch.

- Philipp ist Basketballer.
- Der Junge mit den braunen Haaren hält ein Skateboard in der Hand.
- Der Torwart trägt einen Ball im Arm.
- Sophia steht zwischen zwei Jungen.
- Das Oberteil mit der Nummer 1 ist gelb.
- Neben Maximilian steht Tom.
- Der Junge ganz links trägt ein blaues T-Shirt.
- Tom steht ganz rechts.
- Der Basketballer hat die Nummer 7.
- Der Junge, der rechts außen steht, trägt ein Cap auf dem Kopf.
- Das T-Shirt des Skateboarders ist rot.
- Ein T-Shirt ist grün.
- Das Kind mit dem Pferdeschwanz turnt.

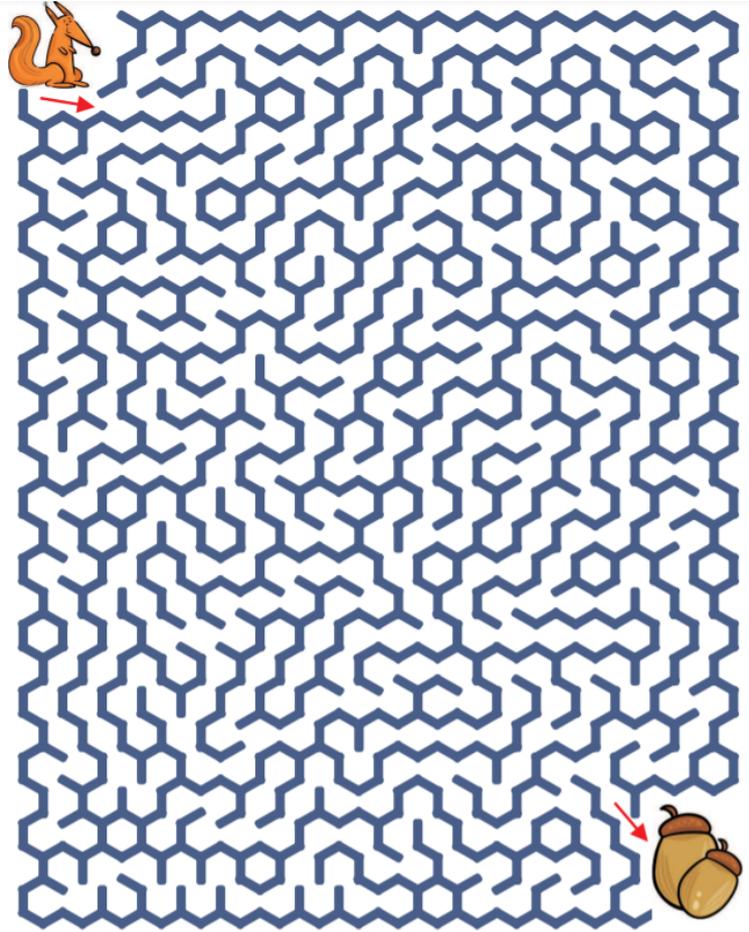
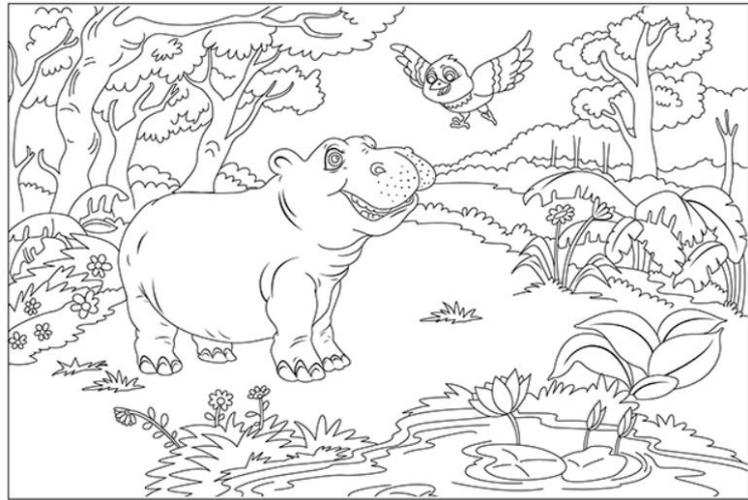
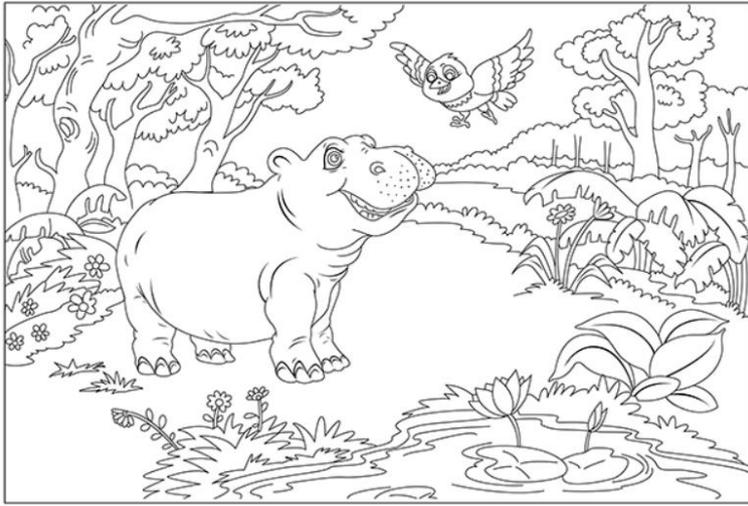
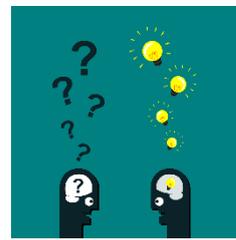
Trage nun die Information in die Tabelle ein. Male die Kinder richtig an und ergänze die Bilder. Streiche die Sätze durch, die du schon verwendet hast.

Frage: Nenne uns den Namen, die Sportart und die Kleider des Jungen, der hier auf der linken Seite steht.



Name				
Sportart				
Kleider				

Mach mit – Rätsel



Finde die 7 Fehler

