

TIPPS für GUTE LAUNE

Ein Angebot des Jugendbüros der Marktgemeinde Pyrbaum



Hallo beisammen,

heute habe ich bei den **TIPPS für GUTE LAUNE** fürs Wochenende Ideen mit Spiel, Spaß und Spannung dabei, die man relativ einfach gemeinsam umsetzen kann.

Viel Spaß beim Ausprobieren & ein schönes Wochenende

Eurer Jochen

Gemeindlicher Jugendpfleger – Markt Pyrbaum

Gemeinsam aufs Siegertreppchen – Die Indoor-Olympiade

Endlich ist die ganze Familie mal wieder versammelt, aber das Wetter zeigt sich unsportlich? Dann gibt es hier coole und lustige Aktionen für alle, die sich trauen ihr Zuhause zur Bühne für ein paar neue Rekorde zu machen und zusammen auf dem Treppchen zu stehen:

Bouncy Ball, Watte Wettpusten, Eierlauf, Nudelfädeln, Ballon balancieren, Zielschnipsen, Drehwurmsteg, Deckenrobber, Puste leer und Der hängende Löffel, so heißen die Stationen, die zu durchlaufen sind.

Wer die meisten Punkte sammelt, darf am Schluss ganz nach oben aufs Siegertreppchen.



Wie geht es?

Auf der Internetseite unter <https://www.rougette.com/de-de/gemeinsam/inhouse-olympiade> sich einfach die Punktetabelle runter laden, die Spielbeschreibungen durchlesen, das Spielmaterial vorbereiten und dann loslegen.

Für die Durchführung werden Dinge benötigt, die sowieso in fast jedem Haushalt zu finden sind.

Der Spaß für Jung und Alt kann beginnen!

Hinweis:

Die Tipps sind nach bestem Wissen und Gewissen ausgewählt worden. Dennoch ist eine Haftung für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ausgeschlossen.

Kontakt: Jugendbüro – Markt Pyrbaum, Jochen Hirschmann (Gemeindlicher Jugendpfleger))

Mail: jochen.hirschmann@kjr-neumarkt.de, Mobil: 01573/5295329, Festnetz: 09181/470 246

TIPPS für GUTE LAUNE

Ein Angebot des Jugendbüros der Marktgemeinde Pyrbaum



Noch ein paar Tipps von meiner Seite:

- Kein Strohhalm zur Hand? Kein Problem. Einfach ein Stück Papier zu einem engen Röhrchen rollen, mit Tesa fixieren – fertig!
- Alle gekochten Ostereier schon aufgegessen? Dann einfach ein Schoko-Ei (falls ihr noch eines übrig habt) oder einen kleinen Ball (z.B. Tischtennisball oder ähnliches) nehmen.
- Kein Luftballon zur Hand? Probiert einen kleinen leichten Ball. Auch ein Buch kann spannend zum Balancieren sein.
- Erfindet eigene Stationen und baut diese in eure Olympiade mit ein!

Experimente zum Thema „Natur“ und „Wasser“

Du gehst gerne spannenden Fragen auf den Grund und liebst das Experimentieren?

Dann habe ich noch etwas aus dem „Fazi-NATUR-Mobil“ und der „Umweltlernkiste WASSER“ des Kreisjugendring Neumarkt für dich mit im Gepäck.

Die Anleitungen zu ein paar spannende Dingen zum Thema Natur und Wasser :)🌲💧 findest am Ende dieser PDF-Datei.

Hinweis:

Die Tipps sind nach bestem Wissen und Gewissen ausgewählt worden. Dennoch ist eine Haftung für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ausgeschlossen.

Kontakt: Jugendbüro – Markt Pyrbaum, Jochen Hirschmann (Gemeindlicher Jugendpfleger)
Mail: jochen.hirschmann@kjr-neumarkt.de, Mobil: 01573/5295329, Festnetz: 09181/470 246

Moosgarten im Glas

Altersgruppe: 9-12

Erklärung:

Im Glas bildet sich dank Wasser, Moos und Licht ein Mikroklima. Die Pflanzen nehmen das Wasser über die Wurzeln auf und geben es über die Blätter wieder an die Luft ab. Ihren eigenen Sauerstoff machen sie sich auch (Photosynthese). Das heißt, wenn sich der Kreislauf stabilisiert hat und das Glas wirklich gut dicht hält, braucht ihr es auch nie wieder aufmachen.

Material

- Ein sauberes Glas mit wasserdichtem Schraubverschluss
- Etwas Erde
- Ein Wattepad oder ein bisschen Kies
- Moos
- Wasser

Anleitung

- Auf die Innenseite des Schraubdeckels legt ihr das Wattepad oder ein paar Kieselsteinchen
- Am Rand lasst ihr so viel Platz, dass ihr am Schluss das Glas noch aufschrauben könnt
- Darauf kommt ein bisschen Erde (muss nicht viel sein) und das Moos wird darauf gepflanzt
- Dann wässert ihr das ganze so, dass die Erde feucht ist, schraubt das Glas gut fest und setzt das Kunstwerk auf eine Fensterbank. Am besten nicht in die pralle Sonne



Forschen und Entdecken

Wasser filtern

Altersgruppe: 6-12

Hinweis:

In diesem Zusammenhang kann das Thema Grundwasser und Wasserreinigung thematisiert werden.

Material

- 4 bis 6 gleichgroße stabile Plastikbecher oder Blumentöpfe
- Durchsichtige oder weiße Untersetzer
- Kieselsteine
- Sandboden
- Lehmboden
- Kaffeefilter, Wolle und andere Naturmaterialien
- Kerze
- Sticknadel
- Fingerfarbe

Anleitung

- In die Böden der Plastikbecher werden mit einer heißen Sticknadel mehrere Löcher gestochen
- Dann werden die Plastikbecher mit verschiedenen Materialien gefüllt, wobei die Füllhöhe überall gleich sein sollte
- Nun wird Wasser mit Sand, Matsch oder auch Fingerfarbe „verschmutzt“ und auf die Filter gegossen
- Das durch die Löcher sickernde Wasser wird in den Untersetzern wieder aufgefangen

Beobachtung

Es kann beobachtet werden, ob das Wasser sauberer geworden ist und welcher Filter das Wasser am besten reinigt. Auch die Zeit, die das Wasser zum Durchsickern durch die Filter benötigt, kann gemessen und verglichen werden.

Erklärung

Je feiner das Filtermaterial ist, desto besser reinigt es die durchlaufende Flüssigkeit. Sand reinigt besser als Kieselsteine, Lehm wiederum besser als Sand, da es eine geringere Porendichte aufweist. Dabei steht der Filtereffekt in direkter Beziehung zur Durchlaufzeit. Je langsamer das Wasser durch das Material läuft, desto sauberer ist es anschließend – da die Poren kleiner

sind. Der Vergleich Kieselsteine – Lehm zeigt dies sehr deutlich.

Ökologischer Zusammenhang

- Der Erdboden ist je nach Region aus unterschiedlich dicken Humus-, Sand- und Lehmschichten aufgebaut. Regenwasser, das auf den Boden fällt, sickert durch ihn hindurch und wird auf natürliche Weise gefiltert, bevor es ins Grundwasser gelangt. Dadurch hat es allerdings noch keine Trinkwasserqualität. Saurer Regen oder Dünge- und Spritzmittel im Boden belasten das Wasser mit Substanzen, die auch Lehm nicht vollständig zurückhalten kann. Trinkwasser muss daher zusätzlich zum Bodenfilter noch technisch aufbereitet werden.

Schwimmen und Sinken- Auftriebskraft und Dichte

Altersgruppe: 6 bis 9 Jahre

Material

- Knete
- Murmeln
- 2x Becherglas
- Wasser

Bei diesem Experiment erfährst du warum Schiffe nicht untergehen

Durchführung

1. Nimm zwei gleich schwere Klumpen Knete
2. Rolle den einen Klumpen zu einem Ball
3. Knete den anderen Klumpen zu einem Boot in Form einer Schüssel
4. Wirf die Murmeln in das Wasser
5. Lege den Ball in das eine Glas und das Boot in das andere



Was kannst du beobachten?

Hast du eine Erklärung dafür?

6. Belade dein Boot mit Fahrgästen:
Lege in das Boot nach und nach Murmeln

Was passiert nun?

Geht das Schiff unter?

Beobachtung 1

Die Murmeln und der Knetball versinken.

Das Boot schwimmt auf der Wasseroberfläche.

Beobachtung 2

Das beladene Boot schwimmt weiter auf der Wasseroberfläche.

Es sinkt etwas tiefer. Erhält das Boot zu viel Ladung dann geht es unter.

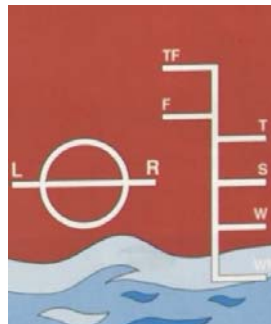
Zu schwer beladene Container- Schiffe

könnten also auch sinken.

Außen an den Schiffen ist deshalb oft eine

Messleiste angebracht, mit der man den

zulässigen Tiefgang ablesen kann



**Warum versinkt eine kleine Murmel im Wasser,
obwohl große und schwere Schiffe schwimmen?**

(Ardley & Burnie, 2006)

Ob etwas schwimmt oder nicht, hängt nicht nur von der Größe und dem Gewicht des Körpers ab, sondern davon, wie viel Wasser es verdrängt und welchen Auftrieb der Gegenstand bekommt.

Der Auftrieb ist immer so stark, wie die Menge Wasser, die ein Körper verdrängt. Ein Gegenstand schwimmt, wenn er genauso viel Wasser verdrängt wie der Gegenstand selbst wiegt.

Wasser besteht aus vielen kleinen Wasserteilchen. Wenn etwas ins Wasser fällt, dann müssen die Wasserteilchen Platz machen.

Das machen sie nur ungern und versuchen den Gegenstand nach oben zu drücken. Die Wasserteilchen wenden eine Kraft auf, die sogenannte Auftriebskraft

Ist der Auftrieb stärker als die Erdanziehungskraft, schwimmt etwas im Wasser, andernfalls sinkt es zu Boden.

Das Boot ist innen hohl und verdrängt viel mehr Wasser. Das Gewicht verteilt sich bei dem Boot auf einen größeren Raum. Wäre das Boot schwerer als die Menge Wasser die es verdrängt dann wäre die Dichte des Schiffs größer und es würde sinken.

Die Murmeln und der Knetball wiegen mehr als das von ihnen verdrängte Wasser. Die Dichte ist höher, als bei dem mit Luft gefüllten Boot und der Auftrieb ist zu klein, deshalb gehen sie unter.

Das beladene Boot verdrängt noch mehr Wasser als zuvor und schwimmt deshalb. Das Boot schwimmt solange oben bis es schwerer ist als das Wasser, das es verdrängt.

Wasser klebt

Altersgruppe: 6 bis 12 Jahre

Material

- 2x Bierfilz
- 250 mL Becherglas
- Wasser
- Eimer
- Münzen
- 2x CD

Bei diesem Experiment lernst du die Kraft des Wassers kennen.

Durchführung 1

1. Fülle das Glas bis zum Rand mit Wasser
2. Lege ein Bierfilz auf das Glas, sodass die ganze Öffnung abgedeckt ist und keine Luft eingeschlossen wird
3. Halte den Bierfilz fest und drehe das Glas auf den Kopf
4. Lass den Bierfilz los – Sicherheitshalber über einem Eimer

Bleibt das Wasser im Glas?

Durchführung 2

1. Fülle das Glas bis zum Rand mit Wasser
2. Lege ein Bierfilz auf das Glas, sodass die ganze Öffnung abgedeckt ist, aber nach einer Seite übersteht
3. Lege auf den überstehende Teil des Bierfilz eine 1-Cent-Münze nach der anderen

Nach wie vielen Münzen kippt der Bierfilz?

Gibt es ein anderes Ergebnis, wenn du ein anderes Glas verwendest und die Münzen an anderen Stellen ablegst.

4. Versuche den Versuch mit den anderen Münzen

Durchführung 3

1. Befeuchte eine CD mit Wasser
2. Lege die zweite CD auf die andere
3. Versuche die CD's zu trennen

Warum kleben die CD's zusammen?