



# Bastelanleitungen von Quartalsprogrammen

**Wichtig:** Die vorgestellten Bastelideen lassen sich oft auf verschiedene Themen anwenden, wenn man kleine Änderungen vornimmt. Beispiel: Bei „Elia und Elisa“ nimmt man einfach ein anderes, zum eigenen Thema passendes Bild.

## 1 Grundsätzliches zur Gestaltung von Quartalsprogrammen

### 1.1 Was ein Quartalsprogramm ist:

- Information über Jungscharnachmittage in einem gewissen Zeitraum. Information über Jungscharnachmittage, sowie die Jungscharn allgemein

### 1.2 Wie sollte es (formal) aussehen?

- Ansprechend
- Dem Alter der Zielgruppe angepasst

### 1.3 Was muss unbedingt draufstehen?

- Name der „Organisation“ (Besj-Jungscharn Zürich)
- [www.besj.ch](http://www.besj.ch) oder anderer Link wie zum Beispiel zu eurer Gemeinde homepage.
- Evtl Logo der Jungscharngruppe
- Adresse einer Kontaktperson (Name, Adresse, Telefon eventuell e-mail Adresse)
- Wann? (Um welche Zeit trifft sich die Gruppe, wie lange geht der Anlass)
- Wo? (Wo trifft sich die Gruppe)
- Wer? (Wer darf an den Anlass kommen; Alter...)
- Was? (Was muss mitgenommen werden)
- Daten und Themen (An welchen Daten finden Anlässe statt, was sind die Themen)

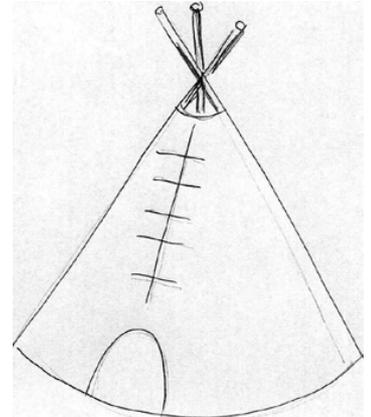
#### Inhalt:

|    |  |   |
|----|--|---|
| 1  | Grundsätzliches zur Gestaltung von Quartalsprogrammen..... | 1 |
| 2  | Indianer (Indianer Tipi/Indianerzelt).....                 | 2 |
| 3  | Indianer/ Inuit (Eskimo), Schneeschuh.....                 | 3 |
| 4  | Schöpfung (2D Erdkugel zum Aufhängen).....                 | 3 |
| 5  | Aegyptische Pyramide (3D).....                             | 4 |
| 6  | Aegyptische Pyramide (2D).....                             | 4 |
| 7  | Quartalsprogramm mit kleinen Türen.....                    | 5 |
| 8  | Weltreise .....  | 5 |
| 9  | Wasser (Regentropfen).....                                 | 6 |
| 10 | Filmrolle.....   | 6 |
| 11 | Kinder.....  | 7 |
| 12 | Drachen.....   | 7 |
| 13 | Elia und Elisa.....  | 8 |
| 14 | Schatzkiste .....  | 8 |
| 15 | Auto .....   | 9 |
| 16 | Inuit/Eskimos .....  | 9 |
| 17 | QPs mit Computer hergestellt.....                          | 9 |

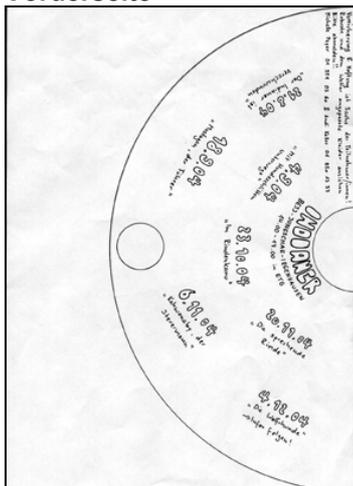
## 2 Indianer (Indianer Tipi/Indianerzelt)

### 2.1 Bastelanleitung

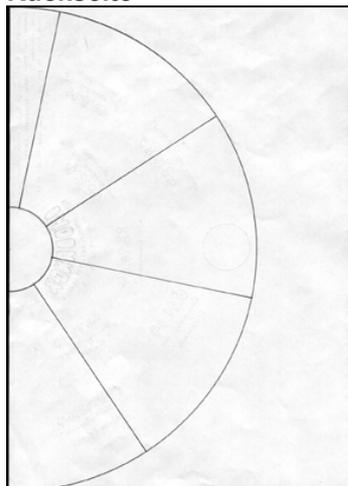
- Auf ein A4 Papier wird ein möglichst grosser Halbkreis gezeichnet. (Radius ca. 14.5cm). Dann wird zudem ein kleiner Halbkreis mit einem Radius von ca. 2.5cm eingezeichnet (Dieser Halbkreis wird herausgeschnitten und ergibt die Oeffnung oben am Tipi).
- Dann werden auf das Tipi alle wichtigen Daten aufgeschrieben: Name der Organisation, evtl Logo ,Jungscharnachmittage, Kontaktperson, QP Thema, wer darf kommen.
- Auf die Rückseite wird eingezeichnet, wo die Tipistabchen hingeklebt werden mussen.
- Dann wird das ganze doppelseitig kopiert und ausgeschnitten.
- Die Tipistabchen werden aufgeklebt, so dass sie unten bundig sind.
- Das Tipi wird zusammengeklebt (so, dass es zum Schluss wie ein Zylinder aussieht – der oben eine Oeffnung hat)



Vorderseite



Ruckseite



### 2.2 Material

- A4 Papier (am besten etwas dicker und braun)
- 4 dunne Stabchen (z.B. Fleischspießchenstabchen oder dunne Holzstabchen. Durchmesser ca. 5mm)
- Schere
- Leim oder Klebestreifen
- Zirkel
- Schwarzer Filzstift

## 3 Indianer/ Inuit (Eskimo), Schneeschuh

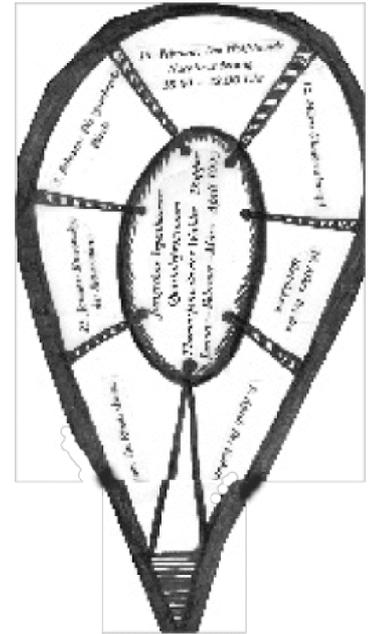
### 3.1 Bastelanleitung

#### 3.1.1 Variante 1 Schneeschuh aus Papier

- Zeichne auf ein A3 Papier einen Schneeschuh auf
- Fülle in die Felder das Programm

#### 3.1.2 Variante 2 Schneeschuh aus Holz

- Nimm einen relativ dünnen, biegsamen Ast (z.B. Hasel)
- Biege ihn, dass er die Form eines Schneeschuhs hat und binde die zwei Enden unten mit Schnur zusammen.
- Schneide ein ovales Stück Leder, oder ein dickes Stück Stoff aus.
- Schreibe auf dieses Stück das Programm.
- Spanne das Stück Leder nun in die Mitte des Schneeschuhs. Dazu kannst du dicke Schnur oder dünne Lederbänder nehmen.



### 3.2 Material

#### Variante 1

- A4 oder A3 Papier
- Filzstift oder Farbstift
- Schere

#### Variante 2

- Biegsamer Ast
- Leder, oder dickes Stoffstück
- Schnur oder dünne Lederbänder
- Schere
- Farbe

## 4 Schöpfung (2D Erdkugel zum Aufhängen)

### 4.1 Bastelanleitung

- Auf ein A4 Papier wird ein möglichst grosser Kreis gezeichnet. (Weltkugel – aufmalen). Zudem werden alle wichtigen Daten auf die Kugel aufgeschrieben.
- Auf ein zweites, dickes Papier (oder besser einen Karton) wird ein gleichgrosser Kreis aufgezeichnet
- Dann werden die beiden Kreise ausgeschnitten und aufeinander geklebt.
- Damit man die Kugel aufhängen kann, wird oben noch ein dünner Faden befestigt.



### 4.2 Material

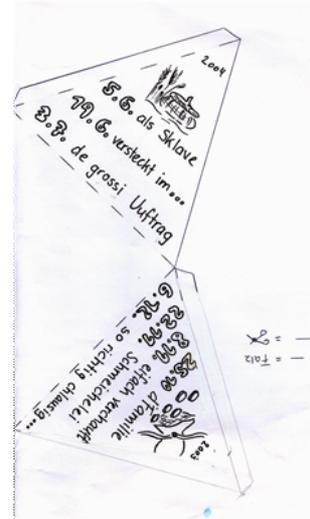
- 2 A4 Papiere (Eines davon möglichst dick, ca. 120g/m<sup>3</sup>, evtl blau. Das andere kann dünner sein)
- Zirkel
- Schere
- Leim

- ❑ Faden oder dünne Schnur

## 5 Aegyptische Pyramide (3D)

### 5.1 Bastelanleitung

- ❑ Auf ein A3 Papier wird in die Mitte ein Quadrat gezeichnet (Kantenlänge ca. 12cm) Das Quadrat muss 45 Grad abgedreht sein (sonst hat die ganze Vorlage kein Platz) (Das Quadrat ergibt den Boden der Pyramide)
- ❑ An jede der 4 Kanten des Quadrats wird jetzt ein gleichseitiges Dreieck angehängt.
- ❑ Immer an der linken, freien Seite jedes Dreiecks wird noch ein schmaler Streifen ca 1cm angehängt (Zum Verkleben)
- ❑ Dann wird das Ganze ausgeschnitten, die 4 Dreiecke nach oben gefaltet und verklebt.



### 5.2 Material

- ❑ A3 Papier (etwas dicker, ca. 120g/m2, gelb)
- ❑ Schere
- ❑ Massstab
- ❑ Zirkel
- ❑ Leim

## 6 Aegyptische Pyramide (2D)

### 6.1 Bastelanleitung

#### 6.1.1 Einfache Variante

- ❑ Du nimmst ein A4 Papier schneidest ein möglichst grosses Quadrat aus und halbiert es. Dann hast du 2 rechtwinklige Dreiecke – zwei Pyramiden. Du kannst dann auf die Pyramide das gesamte Programm draufschreiben. Schön sind immer einige Bilder zum Thema. Falls der Platz nicht reicht, beschreibe auch die Rückseite und kopiere die Pyramide doppelseitig.



#### 6.1.2 Schwierigere Variante – Pyramiden Puzzle

- ❑ Schneide aus einem A4 Papier ein Quadrat aus. Halbiere es. Das eine Rechteck lässt du weiss. Auf das andere schreibst du das Programm. Und zwar so, dass das Dreieck in verschiedene geometrische Formen eingeteilt wird. Dann zerschneidest du das Dreieck. Die Kinder müssen dann die Pyramide wieder zusammensetzen und auf die lehere Pyramide kleben.

Pyramide vorne

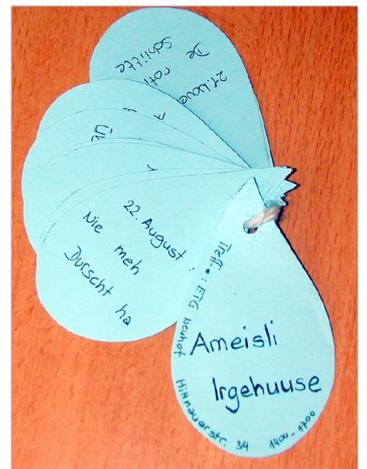
Pyramide hinten



## 9 Wasser (Regentropfen)

### 9.1 Bastelanleitung

- Auf ein Papier so viele Regentropfen aufzeichnen wie Programmnachmittage vorhanden sind (+ ca zwei Regentropfen auf denen die Infos aufgeschrieben werden. Danach wird das Papier kopiert (Möglichst auf blaues Papier)
- Dann werden die Regentropfen ausgeschnitten. Die Tropfen der Reihe nach aufeinander legen
- Mit einer Nadel alle Tropfen durchstechen und mit einer Schnur zusammenbinden.



### 9.2 Material

- Blaues Papier
- Schere
- Schnur oder Wollfaden
- Nadel

### 9.3 Bemerkung

- Dieses Programm lässt sich auch zu vielen anderen Themen herstellen.
- Schneide dazu anstatt dem Wassertropfen eine andere passende Figur aus.

## 10 Filmrolle

### 10.1 Bastelanleitung

- Auf den Papierstreifen (Filmstreifen) wird das Programm geschrieben)
- Dann wird der Streifen aufgerollt und in eine Filmdose gesteckt.

### 10.2 Material

- Leere Filmdose
- Papierstreifen (so breit wie die Dose)



# 11 Kinder

## 11.1 Bastelanleitung

- Auf ein Papier wird ein Kinderkopf aufgezeichnet (2 mal, für die Vorder und die Hinterseite) Zudem wird ein Papierstreifen aufgezeichnet. Der Streifen wird handorgelmässig gefaltet und auf die kleinen Quadrate kommt das Programm und Die Infos.
- Dann werden das Gesicht und der Hinterkopf, sowie der Papierstreifen ausgeschnitten. Ein Ende des Streifens wird auf der Rückseite des Gesichts angeklebt, das andere Ende wird auf die Rückseite des Hinterkopfes geklebt.
- Jetzt wird der Streifen zusammengefasst, so dass das Gesicht genau auf dem Hinterkopf zu liegen kommt.



## 11.2 Material

- A4 Papier
- Schere
- Leim
- Farbstifte oder Filzstifte



# 12 Drachen

## 12.1 Bastelanleitung

- Aus einfarbigem Papier wird der Drachen ausgeschnitten, darauf die allgemeinen Infos geschrieben
- Je nach Anzahl der Programmnachmittage werden rechteckige Papierstücke ausgeschnitten.
- Dann werden die Papierstücke auf einen Faden aufgefädelt und schliesslich am Drachen befestigt.

## 12.2 Material

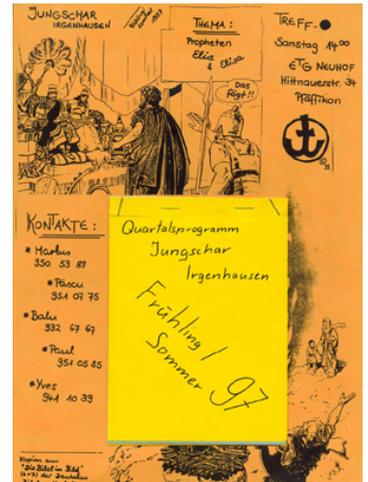
- Regenbogenpapier
- Einfarbiges Papier
- Schnur
- Nadel



## 13 Elia und Elisa

### 13.1 Bastelanleitung

- Auf ein A4 Papier werden alle wichtigen Daten aufgeschrieben
- Auf A6 Karten (A4 vierteln) kommen die verschiedenen Nachmittagsprogramme.
- Dann werden die A6 Kärtchen auf den Hintergrund „angeheftet“ oder mit Klebestreifen angeklebt. Wichtig: die A6 Karten etwa in ein Zentimeter Entfernung vom oberen Rand anschneiden, damit sie sich besser wegheissen lassen



### 13.2 Material

- 1 A4 Papier für den Hintergrund, ca 2 A4 Papiere für die Abreisskärtchen
- Schere
- Postich

### 13.3 Bemerkung

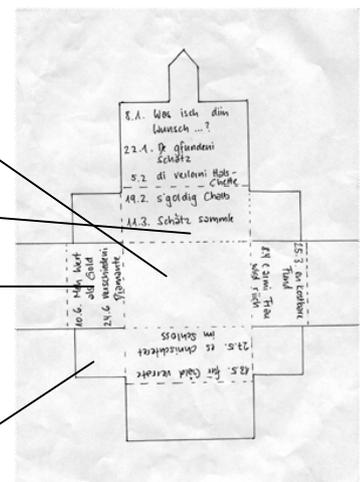
- Dieses Programm lässt sich zu vielen anderen Themen gestalten.
- Einfach als Hintergrund ein Bild zum Thema nehmen
- Die Abreissblätter entsprechend anpassen



## 14 Schatzkiste

### 14.1 Bastelanleitung

- Nimm ein A4 Papier und zeichne ins Zentrum ein Rechteck mit Länge x und Breite y (Dieses Rechteck ist zugleich der Boden der Schatzkiste).
- Hänge an den langen Seiten des Rechtecks wiederum Rechtecke an. Mit der Länge x und der Höhe z (z ist die Höhe der Schatzkiste).
- An den kurzen Seiten hänge Rechtecke mit der Länge y und der Höhe z an.
- An eine der langen Seiten hängst du nun noch den Deckel der Kiste an (Länge x, Breite y), an die anderen drei Rechtecke kommen nochmals drei Rechtecke, die weiss bleiben.
- Immer zwischen zwei Seiten kommt ein Quadrat mit der Seitenlänge z. (Auf der Zeichnung weiss.)
- Schneide das Ganze aus. (jedes Quadrat auf einer Seite einschneiden) Falte die vier Seiten nach oben.
- Streiche auf die vier Quadrate Leim. (Auf der Aussenseite der Kiste!) Und klebe die Kiste so zusammen



- ❑ In die Kiste lassen sich zum Beispiel kleine Schokoladen oder Süßigkeiten verpacken. Es wäre zum Beispiel möglich, auf das Papier dieser Süßigkeiten Teile des Programms zu schreiben

## 14.2 Material

- ❑ A4 Papier, Leim, Schere

# 15 Auto

## 15.1 Bastelanleitung

- ❑ Zeichne oder kopiere auf ein Blatt Papier ein Auto (oder auch eine andere Form). Schreibe darauf alle Daten, die Platz haben
- ❑ Schneide die Kontur des Autos, sowie die Türe (An drei Seiten einschneiden) aus und klebe es auf einen Karton.
- ❑ Wenn du die Türe öffnest, kannst du dorthin noch die restlichen Infos schreiben. Falls der Platz immer noch nicht reicht, nütze die Hinterseite des Autos.

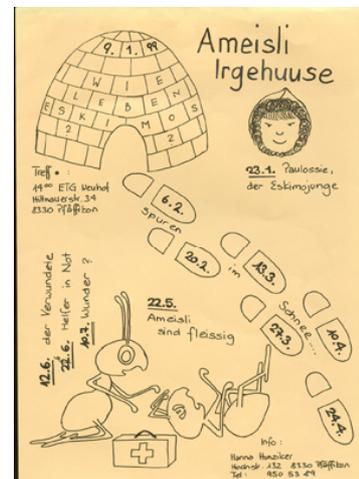


## 15.2 Material

- ❑ Karton oder dickes Papier
- ❑ Papier
- ❑ Leim

# 16 Inuit/Eskimos

Als Beispiel für ein handgezeichnetes Quartalsprogramm, das dann nur noch kopiert werden muss.



# 17 QPs mit Computer hergestellt

Mit den neuen technischen Hilfsmitteln lassen sich recht ansprechende Quartalsprogramme gestalten. Am besten sind dazu spezielle Grafik- und Bildprogramme. Es ist aber auch möglich ein Programm auf dem Word zu gestalten.

Inhaltlich: Siehe Grundsätzliches zur Gestaltung von Quartalsprogrammen. **Siehe 1**

Formal: Eine Variante ist zum Beispiel als Hintergrund ein Bild zu nehmen, das zum Thema passt.

Man sollt sich immer überlegen an wen sich das Programm richtet. Bei jüngeren Kindern eignet sich ein gebasteltes Programm gut, bei Teenagern wählt man vielleicht besser ein auf dem Computer gestaltetes Programm.

### 17.1 Robinson

#### Variante 1 (Wenn du einen Computer und einen Scanner hast)

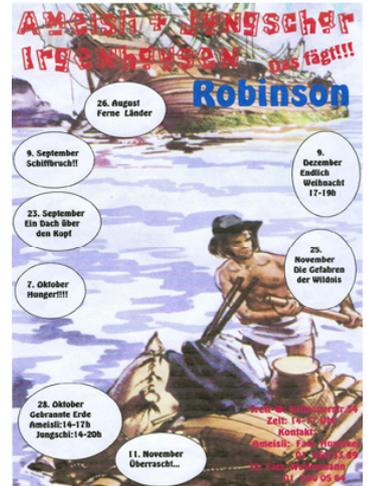
- Als Hintergrund ein Bild zum Thema einscannen
- Darüber in weissen Ovalen die Daten und Infos einschreiben

#### Variante 2 (Wenn du einen Computer und einen Kopierer hast)

- Kopiere aus einem Buch ein Bild zum Thema Robinson
- Schreibe auf dem Computer alle Informationen auf, die aufs Quartalsprogramm müssen. Drucke das Blatt aus.
- Schneide die Informationen aus und klebe sie auf das Robinsonbild.
- Kopiere das Ganze für die Kinder

#### Variante 3 (Wenn du keinen Computer, aber Zugang zu einem Kopierer hast)

- Kopiere ein Robinsonbild und schreibe darauf von Hand alle Informationen.



### 17.2 Zwei weitere Vorschläge für auf dem Computer gestaltete QPs

#### 17.2.1 Indianer

#### 17.2.2 Paulus und die ersten Christen

