



FERIEN AUF

DAHAMMAS



PFINGSTEN 2021 



| JUGEND GÜNZBURG |



Ferien auf Dahamas!

Schöne Pfingstferien wünscht dir dein Team

vom Kreisjugendring Günzburg &

der Kommunalen Jugendarbeit des Landkreises Günzburg!



Foto links: Kreisjugendring Günzburg

Foto rechts: Kommunale Jugendarbeit Landkreis Günzburg



NA, WER MÖCHTE GENAU WIE WIR
MAL WIEDER IN DEN FERIEEN WEG?

DIE FLÜGE NACH BALKONGO,
HAUSTRALIEN UND INDOORNESIEN
SIND INZWISCHEN SCHON
AUSGEBUCHT – DARUM LADEN WIR
EUCH IN DEN FERIEEN ZU
„PFINGSTEN AUF **DAHAMAS**“ EIN.

NIX MIT BANKHOCK, SOFAMBIK
ODER BETTLAND – MIT UNS
GEHT`S ZUM ENTSPANNIEN NACH



Inhalt

Seite



7

Premiumwanderweg DonAUwald

8

Torferlebnispfad Bremental

10

Erlebnispfade Schwäbisches Donaumoos

13

Lauschtouren

16

Die Nachbarlandkreise entdecken

17



19

Radtour „Wasser, Vitamine und Moor

20

Barfußweg Bad Wöhrishofen

22

Actionbound: „Insekten und Nachhaltigkeit“

24

Actionbound: „Dem Dieb auf der Spur“

26

Jonglieren

27



Kubb Wikingerschach	31
Backgammon	36
Boule	43
Escape Room to go	46
Momentensammler	47



Pink Drink	50
Kräuterfaltenbrot	50
Burger Sauce	52
Italienischer (Brot-)Aufstrich	52
Hannas veganer Nudelsalat	53
Italienischer Nudelsalat á la Lucia	54
Kontakt	55



WANDALUSIEN 

Premiumwanderweg DonAUwald

Viele haben es noch gar nicht mitgekriegt, dass wir seit letztem Jahr „Deutschlands schönsten Wanderweg 2020“ – Platz 2 quasi direkt vor der Nase haben – den Premiumwanderweg DonAUwald.



Foto: Heike Frey



Der Weg entlang der Donau und dem Auwald führt von Günzburg bis Schwenningen (oder auch umgekehrt) und ist für alle Altersstufen gut geeignet, da er sehr flach und ohne große Anstiege ist. Das Tolle ist, dass man die einzelnen Abschnitte nicht als eine große Wandertour machen muss, sondern auch nur einzelne Etappen des Premiumwanderwegs laufen kann.

Für Familien empfehlen sich besonders die Familien-Etappen Familienspaziergang Lauingen (2 km-mit Kinderspielplatz, Stadtmauer und Brunntental) und von Lauingen - Dillingen (8 km – mit Naturkneippanlage + Trimm-Dich-Pfad).



Alle Etappen mit genauen Beschreibungen (Km-Angaben, Höhenunterschiede, usw.) findet ihr unter www.donauwald-wanderweg.de.



Auf den Spuren des schwarzen Goldes:

Torferlebnispfad Bremental

Im Landschaftschutzgebiet Bremental bei Jettingen-Scheppach liegt der Torferlebnispfad. Aufgrund der aktuellen Situation müssen zwar die Führungen und Aktionen ausfallen, aber der Pfad bleibt für Besucher frei zugänglich.

Auf einem Rundweg durch den schön gestalteten Torferlebnispfad wird auf Informationstafeln anschaulich Wissen über die Landschaft, den Torfabbau und das Leben zu dieser Zeit vermittelt. Bei Großeltern werden so manche Kindheitserinnerungen geweckt. Und Kinder lernen Wissenswertes über „das schwarze Gold des Mindeltals“ und das damit verbundene Handwerk des Torfstechens kennen.



Fotos: Dorena Hörmann (Torferlebnispfad Bremental e. V.)

In der abwechslungsreichen Landschaft mit Torfwiesen, Bächen, Tümpeln, kleinen Wäldern und hohem Schilf lässt sich immer wieder Neues entdecken. So kann man über einen Holzsteg durch hohes Schilf wandern, mit nackten Füßen durch das torfige Wasser waten, von einer Plattform aus Fische beobachten oder von einem Aussichtsturm das Bremental überblicken.



Fotos: Dorena Hörmann (Torferlebnispfad Bremental e. V.)

Besonders beliebt bei den Kindern sind die dort weidenden Dexter-Rinder, als kleinste Rinderart Europas. Vor allem die Kälbchen, die im Frühjahr und Frühsommer zur Welt kommen, sind eine süße Attraktion. Mit etwas Glück kann man auch Storch „Adi“ auf dem Torfstadel oder bei der Futtersuche beobachten.



Fotos: Dorena Hörmann (Torferlebnispfad Bremental e. V.)

Tipp:

Bei warmem Wetter weite Teile des Pfades einfach mal Barfuß laufen und ein kleines Handtuch nicht vergessen, um die torfig-schwarzen Füße wieder sauber zu machen.

www.torferlebnispfad.de/

www.jettingen-scheppach.de/content/kultur-freizeit/torferlebnispfad-bremental/

Erlebnispfade Schwäbisches Donaumoos

Natur erleben im Leipheimer Moos

Auf einem 4,2 km langen Rundweg kann man die faszinierende Natur des Leipheimer Moos entdecken. Das unter Naturschutz stehende Areal bietet zahlreichen seltenen Tier- und Pflanzenarten eine Heimat. Auf Informationstafeln oder über die App „Lautschtour Bayerisch Schwaben“ (siehe nächstes Thema) erfährt man viele interessante Details dazu. Der Rundgang ist für Kinderwagen und Fahrräder leider nicht geeignet.

Straußenfarm

Die Straußenfarm in Leipheim bringt ein wenig Afrika nach Bayerisch Schwaben. Für Kinder sind die großen Laufvögel ein besonderes Highlight und können in ihrem Gehege beobachtet werden. Auf der Straußenfarm selbst gibt es auch noch andere Tiere zum Streicheln und beobachten.

In einem kleinen Hofladen kann man allerlei Produkte vom Strauß kaufen und die Menge eines selbst gemachten Rühreis aus einem Straußenei kann auch die Großen ganz schön ins Staunen bringen.

Erlebnispfad Mooswaldseen

Mit kleineren Kindern eignen sich die Mooswaldseen für einen Ausflug, da die Strecken auch mit dem Kinderwagen oder dem Laufrad befahrbar sind. Die Seen, Wiesen und Feuchtbiotope bieten zahlreichen Vogelarten eine



Heimat. Diese können besonders gut mit einem mitgebrachten Fernglas oder vom Beobachtungsturm aus bestaunt werden. Auf kleinen Informationstafeln werden die verschiedenen Vogelarten genauer beschrieben.

An Wochenenden können hier auch Segelschiffe und Kleinflugzeuge entdeckt werden. Bei einem kurzen Abstecher auf dem nahe gelegenen Flugplatz Günzburg, können die Maschinen dann beim Start oder der Landung beobachtet werden.

www.familien-und-kinderregion.de/poi/erlebnispfade-donaumoos/

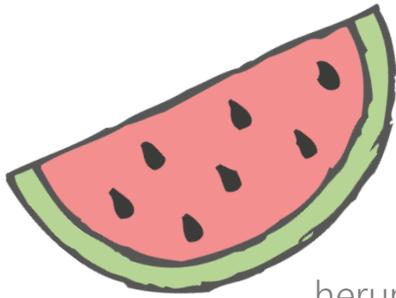
www.arge-donaumoos.de/naturerlebnis/wanderwege/

www.strausenfarm-donaumoos.de/

Fotos: Iris Weißenhorner



Lauschtouren



Zuerst müsst ihr Euch im Apple App Store oder auf Google Play die kostenlose „Bayerisch-Schwaben-Lauschtour“ App herunterladen. Damit ihr unterwegs unabhängig vom Internetempfang seid, solltet ihr die von Euch gewählte Tour Zuhause im WLAN bereits speichern und schon kann es losgehen – am besten mit Kopfhörern damit Umgebungsgeräusche nicht stören.

Wollt ihr in der Natur sein, empfehlen wir die Lauschtour bei Leipheim: Ein Moor fürs Ohr, lieber eine Stadtführung? Da bietet sich der Stadtrundgang in Günzburg an oder lieber von beidem etwas, dann wäre Krumbach und das Wasser eine gute Idee.

Auf der APP habt ihr sicherlich schon entdeckt, dass es noch viel mehr Lauschtouren im und um den Landkreis Günzburg herum gibt, mit denen Ihr viel Wissenswertes entdecken könnt.

Tipp: schaltet an Eurem Handy GPS ein, dann starten die Audios an den Lauschpunkten automatisch.



Foto: Pixabay

Die Nachbarlandkreise entdecken

Auch außerhalb des Landkreises Günzburg gibt es tolle Möglichkeiten, Neues zu entdecken:

Gar nicht weit weg liegt zum Beispiel Lonetal mit schönen Wegen zu den „Höhlen der Neandertaler“ (Hohlenstein, Bockstein, usw.) in welchen



Foto: Heike Frey

Figuren und Werkzeuge aus der Steinzeit gefunden wurden. Am besten startet man von Rammingen – Lindenau aus (Gaststätte Schlössle) zum 6 km langen „Neandertalweg“.

Noch ein Stück weiter – über Bissingen – kommt man nach Eselsburg. Dort gibt es zwar keine Höhlen aber dafür tolle Steinformationen, die Steinernen Jungfrauen, und schöne Wanderwege entlang der Brenz. Zu den verschiedenen Touren in und rund um`s Eselsburger Tal kann man (je nach Tour) ab den Wanderparkplätzen Sallenbüchle oder Eselsburger Tal starten.



Fotos: Heike Frey

www.herbrechtingen.de/Startseite/kultur+_+freizeit/rundwanderungen.html

www.langenau.de/de/Erleben/Aktiv-in-Langenau/Wandern/Wandern-Lonetal

FIT ALIEN





Foto: Pixabay

Radtour „Wasser, Vitamine und Moor“

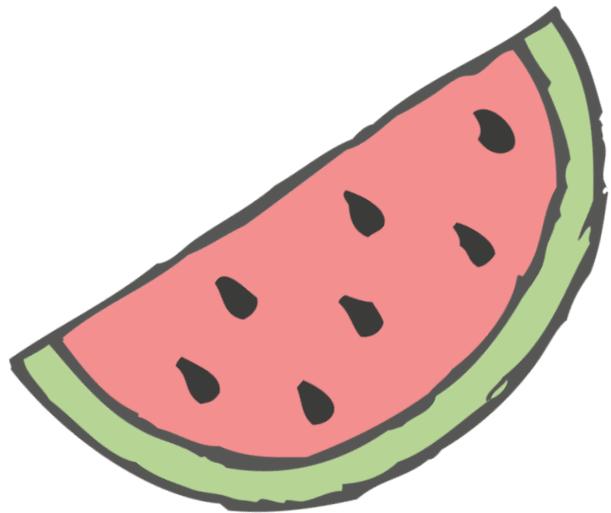
Na, wer kennt diese Radtour schon?

Hier geht's von Jettingen aus auf einer Rundtour insgesamt 16,4 km vorbei an Eberstall über Burtenbach, Schloss Klingenburg wieder zurück nach Jettingen; die Tour führt am Obstlehrpfad vorbei, am Wasser entlang und durch Naturgebiete und Moore. Bitte Kamera nicht vergessen, denn auf dem Weg liegen verschiedene Fotopoints mit Alpen-Kulisse und Panoramablick.

Und wenn's warm genug ist, kann man auch mal kurz in den Heiligmann See bei Jettingen zum Abkühlen springen - oder wenigstens die Füße reinhängen.

Die Radtour kann auch durch zusätzliche Stopps zum Beispiel beim Baumheilpfad Burtenbach (erster Link) oder dem Torferlebnispfad verlängert werden.

Das war nur ein Vorschlag von vielen ... diese Tour und viele weitere findet ihr im zweiten Link in der „Radkarte GünzBike“.



www.familien-und-kinderregion.de/poi/baumheilpfad-burtenbach/

www.familien-und-kinderregion.de/radfahren/

Ferien in Barkina Fußo:

Barfußweg Bad Wöhrishofen

Der sehr gepflegte Kurpark in Bad Wöhrishofen beinhaltet einen schön gestalteten Barfußweg (Länge 1,5 km).



Fotos: Iris Weißenhorner

Er beginnt an einer Kneipanlage und führt über einen Rundweg durch den Park. Auf dem Weg können die Füße verschiedenste Untergründe erfühlen. Von Lehm über feuchtes Gras, Sand, Natursteine, Zapfen und vielem mehr, bietet der Park viel Abwechslung, die durch über 20 Erlebnisstationen noch ergänzt wird. Hinweistafeln liefern umfangreiche Informationen und geben kneippsche Gesundheitstipps wieder.



Fotos: Iris Weißenhorner

Die Vogelvolieren und die blühenden Heil- und Duftkräutergärten laden zum Verweilen und Entdecken ein. Am Ende können die prickelnden Füße in einem künstlichen Bachlauf gereinigt und abgekühlt werden.



Fotos: Iris Weißenhorner

Tipps: Es empfiehlt sich für kleine Kinder z.B. Badeschlappen auf dem Weg dabei zu haben, falls ihre Füße zu sehr prickeln oder sie im blühenden Klee Angst vor Bienenstichen haben. Zu Beginn, an der Kneipanlage, gibt es Schließfächer, in denen man Dinge verstauen kann, die man unterwegs nicht braucht z.B. Handtücher, um die Füße wieder trocken zu reiben.



Foto: Heike Frey

Actionbound:

„Insekten und Nachhaltigkeit“

Im Rahmen ihrer Masterarbeit zum Thema „Herausforderungen und Chancen der digitalen, informellen Bildung für Nachhaltige Entwicklung“ hat die Studentin Franziska Wilhelm einen Actionbound und einen Fragebogen zu den Themen Insekten und Nachhaltigkeit erstellt.

Actionbound ist ein digitales Tool, mit dem man virtuelle Schnitzeljagden durchführen kann. Die einzelnen Spiele werden als Bounds bezeichnet. Die

Spieler:innen greifen auf den Bound mit Hilfe der Actionbound-App (kostenlos erhältlich im Google Play Store und im App-Store) zu.

Der Bound „Naturschwärmer im Insektengarten“ richtet sich vordergründig an Familien mit Schulkindern, dauert etwa eine Stunde und ist draußen wie drinnen, ortsunabhängig spielbar.



Zum Start des Bounds einfach den nebenstehenden QR-Code in der Actionbound-App scannen!

Alternativ kann man den Bound in der App mit den Schlagwörtern Insekten, Nachhaltigkeit, LBV und Naturschwärmer finden!

Um Franziska Wilhelm bei ihrer Masterarbeit zu unterstützen freuen sich die Naturschwärmer, wenn ihr den Naturschwärmer-Actionbound spielt und anschließend einen kleinen Fragebogen ausfüllt! Vielen Dank!



www.naturschwaermer.lbv.de/themen/actionbound-virtuelle-schnitzeljagd/

Actionbound:

„Dem Dieb auf der Spur“

Helft der Jugendpflege, dem Quartiersmanagement und dem Familienstützpunkt bei der Spurensuche!

STADTRALLYE *Krumbach* DEM DIEB AUF DER SPUR *Er ist wieder unterwegs!!*



Foto: Melissa Niedermaier, Jugendpflege Krumbach

Der altbekannte Dieb ist in Krumbach wieder unterwegs und plant schon seine nächste Tat! Werdet zu Detektiven und folgt der Spur des Diebes.

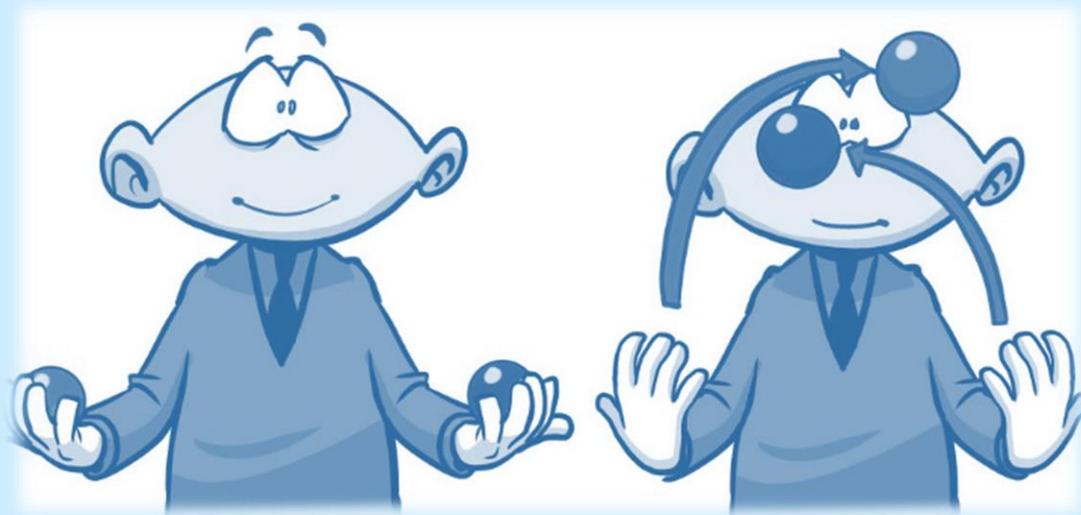
Ladet euch hierfür die App „Actionbound“ herunter und gebt „Dem Dieb auf der Spur“ ein oder scannt den QR-Code. Und schon kann das Abenteuer losgehen!



Jonglieren

Jonglieren ist Fitness für den Kopf: „Der positive Effekt aufs Gehirn entsteht durchs Üben, nicht durchs Können.“ (*Bewegungsexperte Ronny Kokert*)

Wichtigster Move (Grundbewegung), um Jonglieren zu lernen:



Werfen, fangen, zählen

Um richtig jonglieren zu können, sollte man vorerst das Werfen üben, dann fällt auch das Fangen leichter. Dabei liegen die Arme nah am Körper, die Unterarme sind im Idealfall parallel zum Boden. Das verhindert, dass die Bälle zu weit nach vorn geworfen werden und man ihnen hinterherlaufen muss. Es ergibt Sinn, mit beiden Händen gleich gut jonglieren zu können, daher wird die schwächere Hand bevorzugt trainiert. Die Bälle sollten nicht schon auf Schulterhöhe, sondern möglichst weit unten abgefangen werden. Auch ein Rhythmus hilft, um in Fluss zu kommen. Etwa lautes Zählen: 1 und 2 und 3 und 1 und 2 und 3.



1. Gefühl kriegen

Hüftbreiter Stand, die Ellbogen liegen nah am Körper. Nun versuche aus dem Handgelenk den Ball hochzuwerfen und zu fangen. Erst links, dann rechts.

2. Rechteck imaginieren

Hier wirfst du den Ball etwas über Kopfhöhe von einer Hand in die andere, beginnend mit links. Es hilft, wenn man sich beim Jonglieren ein imaginäres Rechteck vorstellt. Also: den Ball aus der linken Hand ins rechte obere Eck werfen und umgekehrt.



3. Ball wechseln

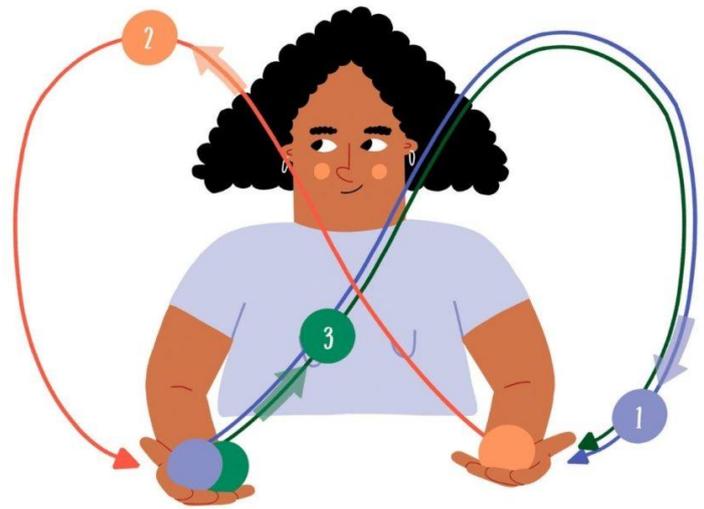
Halte nun in jeder Hand einen Ball. Starte mit deiner schwächeren Hand, dann wird's einfacher. Sobald der erste Ball am höchsten Punkt ist und gerade zu fallen beginnt, wird der zweite geworfen. Dieser wird diagonal unter dem ersten durchgeworfen. Fange beide Bälle nacheinander.



Wenn dir das am Anfang zu schwierig erscheint, sprich laut mit: werfen – werfen – fangen – fangen. Diese Übung sollte man beidseitig beherrschen.

4. Achterbahn fahren

Unser Jonglagemuster heißt „Kaskade“ und sieht wie eine liegende Acht aus. Jeder Ball folgt genau dieser Achterbahn. Starte mit zwei Bällen in deiner stärkeren Hand (meist rechts). Wirf nun den vorderen Ball (1) von rechts nach links. Die linke Hand wirft jetzt den Ball (2) unter dem ersten Ball durch.



Danach wird der Ball (3), der noch in der rechten Hand liegt, geworfen. Also: Ein Ball ist immer in der Luft, zwei sind immer in der Hand. Der Wurfakt könnte so lauten: rechts – links – rechts, und dann nacheinander fangen.

Übrigens:

Während der Ferien laden wir auf unserem Instagram-Account @jugend_guenzburg ein Reel (Instagram-Video) hoch, in dem Markus jongliert. Schau vorbei!

Fotos: Karolin Ohrnberger

www.carpediem.life/27887/jonglieren-lernen/

Tutorial auf Youtube: www.youtube.com/watch?v=N4y6P6P2T5o

Jonglierbälle selber machen: www.youtube.com/watch?v=NZXpO2-ZXlo



BRASPILIEN

Kubb ist ein altes traditionelles Spiel, das seit Anfang der 90er Jahre vor allem in Schweden und Norwegen wieder sehr populär geworden ist. Seinen Ursprung hat das Spiel aber wahrscheinlich in Frankreich. In Schweden soll das Kubb-Spiel aber bereits von den Wikingern gespielt worden sein. Auf der Insel Gotland spielte man zur damaligen Zeit mit „Vedkubbar“ (schwedisch für Holzklötze) woraus sich der heutige Name herleitet. Das Spielfeld kann mit einem Schlachtfeld verglichen werden.

Kubb Wikingerschach



Das Kubb-Spiel besteht aus

1 x König

10 x Kubbs

6 x runden Wurfhölzern

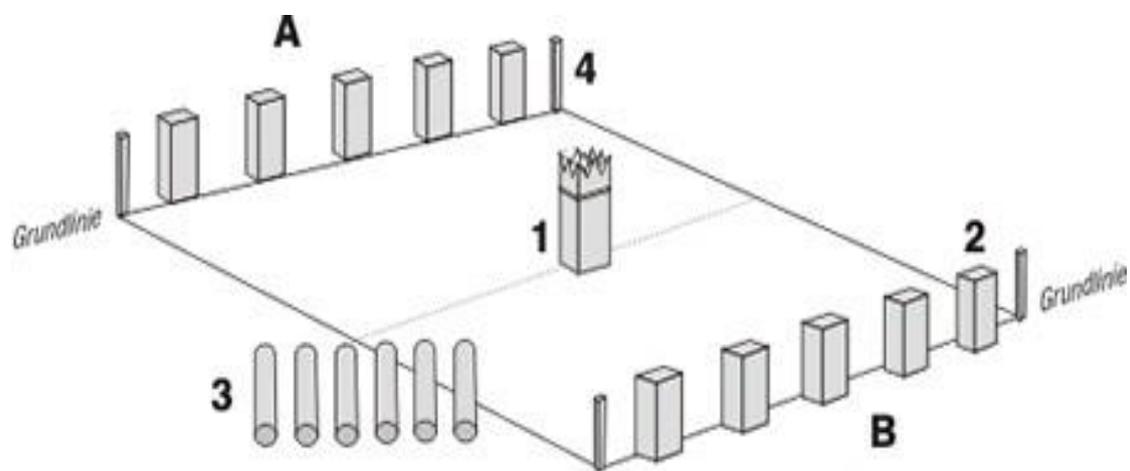
4 x Pflöcken zur Feldbegrenzung

Spielvorbereitung

4-12 Spieler/Innen bilden zwei Mannschaften A und B, welche in dem Spiel gegeneinander antreten.

Auf einer ebenen Fläche wird ein Spielfeld von 5x8 Metern mit den vier Pflöcken gekennzeichnet.

Auf beiden Grundlinien platziert jede Mannschaft ihre 5 Kubbs in gleichem Abstand. Der König wird in die Mitte des Spielfeldes gestellt.



Ziel des Spieles

Nachdem alle gegnerischen Kubbs umgeworfen wurden, gewinnt die Mannschaft das Spiel, die als Erste den König trifft.

Übrigens:

Während der Ferien laden wir auf unserem Instagram-Account @jugend_guenzburg ein Reel (Instagram-Video) hoch, in dem Markus und Hanna Wikingerschach spielen. Schau vorbei!

Fotos: Markus Genau



Spielregeln



Zu Beginn des Spiels teilt Mannschaft A die 6 Wurfhölzer untereinander auf. Die Wurfstöcke dürfen ausschließlich am Ende angefasst und nur gerade von unten nach vorne geworfen werden. Die Wurfhölzer müssen an einem Ende gehalten werden, nicht in der Mitte. Sogenannte „Hubschrauber- oder Schleuderwürfe“ sind nicht erlaubt.



Mannschaft A versucht nun von der Grundlinie aus, die Kubbs der gegnerischen Mannschaft B zu treffen.



Wenn alle Wurfhölzer geworfen sind, werden die umgeworfenen Kubbs von Mannschaft B über die Mittellinie in die gegnerische Spielhälfte geworfen und dort aufgestellt wo Sie landen (sog. Feldkubbs). Die Feldkubbs dürfen dabei in wahlfreier Richtung aufgestellt werden. Wenn ein Kubb beim Hineinwerfen außerhalb der gegnerischen Spielfläche landet, muss er nochmals geworfen werden. Verfehlt man diesmal die gegnerische Spielhälfte, wird dieser Kubb zum Straf-Kubb, welchen der Gegner dort aufstellen darf wo er will, jedoch nicht näher als eine Wurfholzlänge zum König. Berühren sich zwei Feldkubbs beim Hineinwerfen, dürfen diese zu einem Turm aufeinandergestellt werden).



Mannschaft B muss jetzt zunächst die hineingeworfenen Feldkubbs umwerfen bevor sie auf die Kubbs an der Grundlinie von Mannschaft A werfen darf (diese Kubbs nennt man die Basiskubbs). Sollte ein Kubb auf der Grundlinie umgeworfen werden, bevor die übrigen Kubbs umgeworfen sind, wird dieser Kubb wieder aufgestellt.



Gelingt es der Mannschaft B nicht alle Feldkubbs zu treffen, darf die gegnerische Mannschaft A zu einer imaginären Linie durch den vordersten Feldkubb vorgehen und von dort auf die Basiskubbs werfen. Wenn Mannschaft B in der nächsten Runde alle Feldkubbs umwirft, muss Mannschaft A zu der Grundlinie zurückgehen und wieder von dort werfen.



Mannschaft A muss nun alle getroffenen Feldkubbs + die evtl. neu getroffenen Basiskubbs in die gegnerische Hälfte werfen und es geht weiter wie zuvor. Alle einmalig getroffenen Feldkubbs werden aus dem Spiel genommen. Das Spiel wiederholt sich bis eine der Mannschaften alle gegnerischen Kubbs umgeworfen hat. Mit den verbliebenen Wurfhölzern darf jetzt versucht werden den König zu treffen. Der König kann allerdings nur rückwärts durch die Beine abgeworfen werden. Zu keinem Zeitpunkt vorher darf der König getroffen werden, sonst hat die Mannschaft verloren, welche ihn getroffen hat.



Foto: Pixabay

Backgammon

Das Ziel des Spieles:

Das Spielziel besteht darin, seine eigenen Steine in das eigene Heimfeld zu bringen und sie dann von dort abzutragen. Hier muss die auf der Abbildung vorgegebene Laufrichtung beachtet werden (man darf nie in die entgegengesetzte Richtung ziehen). Gewonnen hat der Spieler, der am schnellsten seine Spielsteine vom Brett gebracht hat.

Die Ausgangsposition:

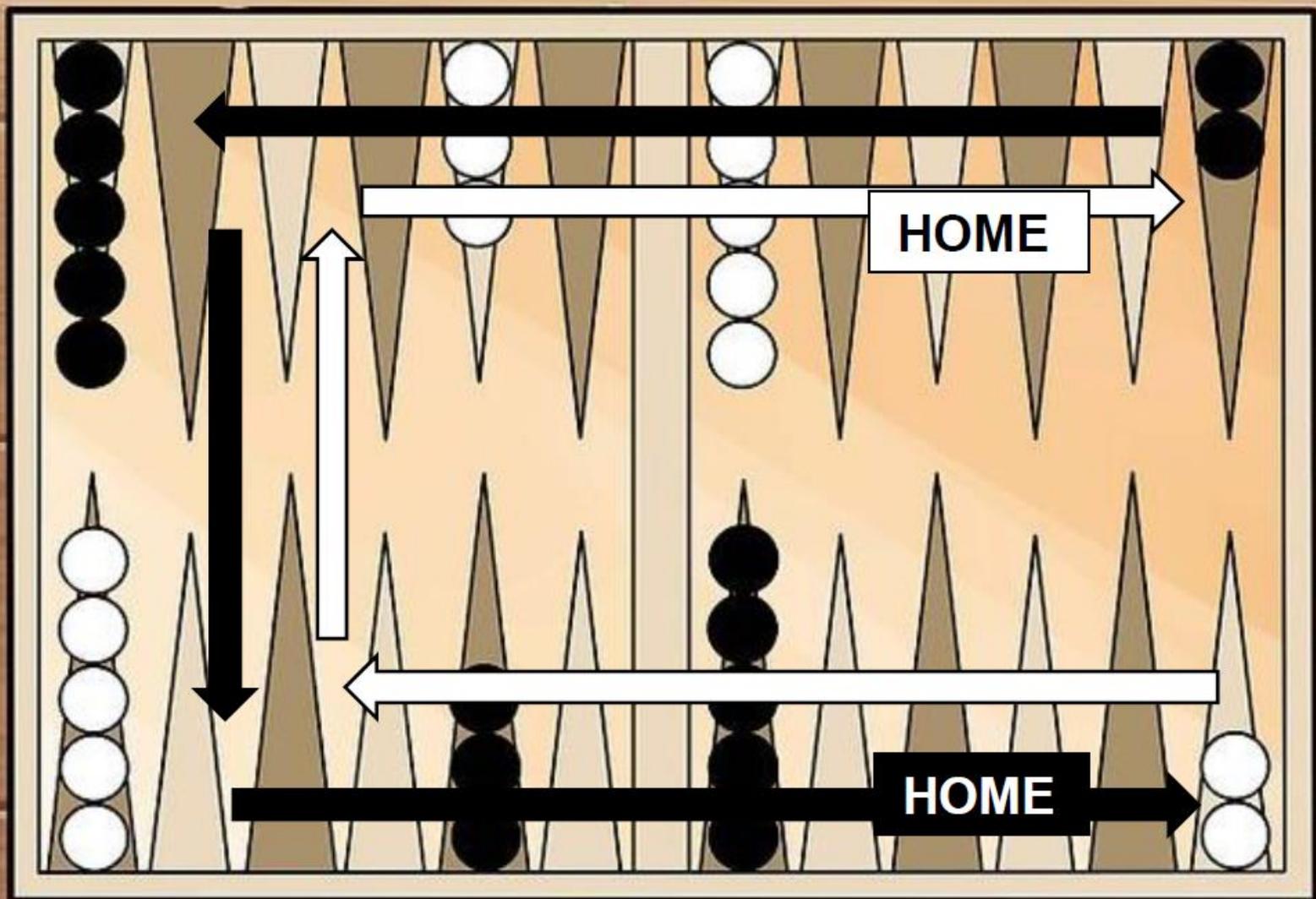
Es gibt verschiedene Arten von Backgammon, wir erklären hier die gebräuchlichste Version, so wie sie auch an allen internationalen Turnieren gespielt wird. Die Startposition eines jeden Spieles ist unten abgebildet. Weiß spielt in diesem Fall von unten rechts nach oben rechts (in sein Heimfeld), Schwarz von oben rechts nach unten rechts (ebenfalls in sein Heimfeld).

Home (schwarz): Heimfeld von Schwarz

Home (weiß): Heimfeld von Weiß

Pfeile schwarz: in diese Richtung zieht Schwarz

Pfeile weiß: in diese Richtung zieht Weiß



Der Spielbeginn:

Zu Beginn des Spieles wird um den Start gewürfelt. Jeder Spieler darf hierbei mit nur einem Würfel würfeln. Der Spieler, der die höhere Zahl gewürfelt hat, beginnt. Er muss für seinen ersten Zug die beiden Augenzahlen verwenden, die er und sein Spielpartner gewürfelt haben. Falls beide Spielpartner die gleiche Zahl würfeln, muss der Vorgang so lange wiederholt werden, bis verschiedene Augenzahlen auf den Würfeln erscheinen.

Der Spielverlauf:

Nun dürfen für jeden Wurf zwei Würfel verwendet werden. Die beiden Spieler würfeln und ziehen abwechselnd.

Das Würfeln:

Die strengen Backgammonregeln schreiben vor, dass jeder Spieler auf dem Brett zu seiner rechten Hand würfelt. Der Wurf muss wiederholt werden, wenn - ein Spieler nicht auf dem Brett zu seiner Rechten gewürfelt hat (der Gegner kann aber darauf bestehen, dass der Wurf trotzdem gezogen werden muss) - wenn einer der beiden Würfel nicht Flach auf dem Brett liegt (brennende Würfel) - wenn ein Spieler würfelt, bevor sein Spielpartner die Würfel vom Brett genommen hat (auch hier kann der Gegner darauf bestehen, dass der Wurf gezogen werden muss).

Das Ziehen:

Das Ziehen der Steine kann erfolgen, indem man die angegebenen Augenzahlen beider Würfel mit einem Stein zieht. Man kann aber auch zwei Steine mit den zwei verschiedenen Augenzahlen der Würfel bewegen. Falls man mit einem Stein zieht, dürfen die Augenzahlen nicht einfach zusammengezählt werden. Es muss ein - den Augenzahlen entsprechender - Zwischenhalt möglich sein. Da der Zwischenhalt von gegnerischen Spielsteinen besetzt sein kann, werden so einige (sonst mögliche) Züge ausgeschlossen.

Beispiel: Weiß würfelt eine 3 und eine 4. Es steht dem Spieler nun frei, mit einem Stein 3+4 oder 4+3 Punkte oder mit zwei verschiedenen Steinen jeweils 3 und 4 Punkte zu ziehen.

ACHTUNG: Beim Ziehen können alle Punkte, außer diejenigen auf denen zwei oder mehrere gegnerische Steine stehen, besetzt werden.

Sonderform des Ziehens:

Grundsätzlich müssen beide Zahlen, die die beiden Würfel anzeigen auch gezogen werden. Sollte nur das Ziehen der einen oder der anderen Zahl möglich sein, muss die höhere der beiden Zahlen gezogen werden. Die niedrigere Zahl verfällt.

Falsches Ziehen:

Wenn ein Spieler einen Stein falsch gesetzt hat, darf der Spielpartner die Korrektur seines Irrtums verlangen. Diese Korrektur darf nur dann erfolgen, wenn er selbst noch nicht gewürfelt hat. Hat er bereits gewürfelt, darf keine Korrektur mehr erfolgen.

Den gegnerischen Stein schlagen oder "einen Hit machen":

Ein Spieler kann einen Stein des Gegners schlagen, wenn er beim Ziehen auf einem Punkt landet (oder einen Zwischenhalt einlegt), wo nur ein Stein des Gegners steht. Dieser geschlagene Stein wird auf die Bar gestellt und muss wieder ganz von vorne beginnen.

Einen Stein wieder ins Spiel bringen:

Der Spieler, der einen oder mehrere Steine auf der Bar stehen hat, muss diese wieder ins Spiel bringen, bevor er mit den anderen Steinen weiterziehen darf. Der Stein muss immer vom Heimfeld des Gegners aus eingesetzt werden.

Beispiel: wenn nur der 2er und 3er Punkt im Heimfeld des Gegners leer sind, und am 5er Punkt der Gegner einen Stein hat, kann der Spieler mit den Augenzahlen 2, 3 oder 5 wieder ins Spiel kommen. Falls er die 5 würfelt, landet er sogar seinerseits einen Hit.

Pasch:

Ein Pasch ist ein Wurf, bei dem beide Würfel die gleiche Augenzahl zeigen. Bei diesem darf die gezeigte Augenzahl **4-mal** gezogen werden. Das Ziehen erfolgt nun nach den bereits bekannten Regeln.

Beispiel: Ein Spieler würfelt zweimal die 3. Er kann nun mit einem Stein viermal 3 Punkte vorrücken. Er kann auch mit einem Stein dreimal 3 Punkte und mit einem anderen Stein einmal 3 Punkte ziehen. Es besteht auch die Möglichkeit mit zwei verschiedenen Steinen zweimal 3 Punkte vorzurücken. Schließlich gibt es noch die Möglichkeit mit vier verschiedenen Steinen jeweils 3 Punkte zu ziehen.

Das Abtragen:

Es darf erst mit dem Abtragen begonnen werden, wenn sich alle 15 Steine im eigenen Heimfeld befinden. Dies geschieht, indem man seine Steine nach draußen würfelt.

Beispiel: Wenn 2 Steine auf dem 3er Punkt, 2 Steine auf dem 2er Punkt und 1 Stein auf dem 1er Punkt stehen, kann man zum Beispiel mit dem Wurf 5-2 einen Stein vom 3er Punkt und einen Stein vom 2er Punkt herausnehmen. Man kann aber auch die 5-2 anders spielen, zum Beispiel einen Stein vom 3er Punkt rausnehmen und die 2 vom 3er Punkt auf den 1er Punkt spielen. Dies ist vor allem dann wichtig, wenn der Gegner noch einen Spielstein einspielen muss. Falls man beim Ausspielen der Steine von einem gegnerischen Stein geschlagen wird, muss man diesen wieder im gegnerischen Heimfeld ins Spiel bringen. Man kann erst wieder mit dem Abtragen der Steine beginnen, wenn der Stein wieder im eigenen Heimfeld ist.

Gewinnstufen:

Der einfache Sieg: Sieger ist, wer alle Steine abgetragen hat, bevor der Gegner seinen letzten Stein abgetragen hat (der Sieger gewinnt den einfachen Einsatz).

Der Gammon Gewinn: Der Sieger hat alle Steine abgetragen, der Gegner noch keinen einzigen (der Sieger gewinnt den doppelten Einsatz).

Der Backgammon Gewinn: Der Sieger hat alle Steine abgetragen, der Gegner noch keinen einzigen. Außerdem befindet sich der Gegner noch mit einem oder mehreren Steinen auf der Bar oder im Heimfeld des Siegers (der Sieger gewinnt den dreifachen Einsatz).

Kleines Backgammon-Lexikon:

Bar: Abtrennung der Spielhälften, Mittellinie

Blots: Einzelne herumstehende Backgammon Steine

Board: Spielbrett

Crossover: Spielzug von einem Viertel des Brettes ins nächste Viertel

Homeboard: Heimfeld

Outerboard: Außenfeld

Punkt: Dreieckspunkt, Zacken am Board

Prime: Mehrere hintereinanderliegende Punkte mit mindestens zwei Steinen

Pass: Ablehnung einer Verdoppelung

Take: Verdoppelung annehmen

Foto: Unsplash





Foto: Markus Genau

Boule - Die Spielregeln

Boule (oder auch Pétanque) kann in folgenden Formationen gespielt werden:

Tête-à-tête:

2 Einzelspieler mit jeweils 3 Kugeln.

Doublette:

2 Teams mit jeweils 2 Spielern. Jeder Spieler hat 3 Kugeln, also hat jede Mannschaft 6 Kugeln.

Triplette:

2 Mannschaften mit jeweils 3 Spielern. Jeder Spieler hat 2 Kugeln, also hat jedes Team wieder 6 Kugeln.

Es kann grundsätzlich auf jedem Untergrund gespielt werden. Empfehlenswert ist ein Boden, der nicht zu weich und nicht zu hart ist, damit die Kugeln nach dem Aufprall nicht versinken, sondern noch 2-3 m rollen.

Zunächst wird ausgelost, welches Team beginnt. Ein Spieler dieser Mannschaft zieht auf dem Boden einen Kreis von ca. 35-50 cm Durchmesser.

Er stellt sich in den Kreis und wirft die kleine, hölzerne Zielkugel in eine Entfernung zwischen 6 und 10 Metern. Die Zielkugel muss dabei 1 Meter von Hindernissen entfernt zum Liegen kommen. Danach versucht er oder ein anderer Spieler seines Teams die erste Kugel so nahe wie möglich an der Zielkugel zu platzieren.

Nun wechselt das Wurfrecht an die andere Mannschaft und zwar so lange, bis eine ihrer Kugeln näher an der Zielkugel liegt oder alle Kugeln der Mannschaft gespielt sind. Danach ist das andere Team wieder an der Reihe, usw.

Man darf alle Kugeln - die eigenen, gegnerische und die Zielkugel "drücken" oder "wegschießen" um damit die Position der eigenen Kugeln zu verbessern. Prallt die Zielkugel jedoch gegen ein Hindernis oder die Begrenzung, muss neu begonnen werden.

Erst wenn alle Kugeln gespielt sind, werden die Punkte ermittelt. Die Mannschaft, die am nächsten zur Zielkugel gekommen ist, erhält einen Punkt. Hat sie sogar 2 Kugeln näher als die Gegner, bekommt sie 2 Punkte, usw.! Es können also theoretisch bis zu 6 Punkte (im Tête-à-tête bis zu 3 Punkte) pro Aufnahme erzielt werden.

Der Gewinner der Aufnahme zieht an der Stelle, an der die Zielkugel lag, einen neuen Wurfkreis und wirft die Zielkugel für die nächste Aufnahme.

Das Spiel ist gewonnen, wenn ein Team 13 Punkte erreicht hat.

Übrigens:

Während der Ferien laden wir auf unserem Instagram-Account @jugend_guenzburg ein Reel (Instagram-Video) hoch, in dem Markus und Hanna Boule spielen. Schau vorbei!

www.boule-wilhelmshaven.de/wissenswertes/die-regeln-boule-in-5-min/

Youtube-Link: youtu.be/nFIWXWkTQ

Fotos: Hanna Hochenbleicher, Kommunale Jugendarbeit





Foto: Melissa Niedermair, Stadtjugendpflege Krumbach

Escape Room to go

Für schlechtes Wetter hat die Jugendpflege, das Quartiersmanagement und der Familienstützpunkt Krumbach die perfekte Beschäftigung: Einen Escape Room to go! Die Unterlagen, die ihr für diesen benötigt, könnt ihr auf der Homepage des Bürgerhauses herunterladen und ausdrucken. Dann gilt es den Escape Room bei euch Zuhause im Wohnzimmer „aufzubauen“ und loszurätseln!

Falls ihr keinen Drucker habt, so könnt ihr den Escape Room to go auch nach vorheriger Terminvereinbarung im Bürgerhaus abholen.

[Download](https://www.buergerhaus.krumbach.de/aufgaben-ansprechpartner/quartiersmanagement-jugendpflege/) buergerhaus.krumbach.de/aufgaben-ansprechpartner/quartiersmanagement-jugendpflege/

[Kontakt](tel:015758077139) 0157/ 580 771 39 oder 0179/ 419 6134

Balkonien

Verandarios

Terrassistan

Kloatien und

Sagrotanien

Taiwanne

Mhmmmmiami

Eatalien

Bad Bettheim/ Tibett

Los Couchos

Seychillen

Fernsehrbien

Abstellkammerun

Haustria

Budepest

Dachbodensee

Schrank Canaria

Bankhock

Gartanos

Parkistan

Poolgarien

Quarantänien



Momentensammler



Ganz egal, welches Ziel eine Reise hat: Während unseres Urlaubes halten wir (nicht erst seit Social Media) die schönsten Momente auf Fotos fest! Bei deinen Ferien auf Dahamas sollte also dein Handy oder deine Kamera dein Begleiter sein, um die schönen Orte und Erlebnisse einzufangen.

Wenn du möchtest, kannst du während oder nach deinen Pfingstferien ein Fotoalbum „Ferien auf Dahamas“ erstellen oder basteln. Tipp: Das Dahamas-Titelbild kannst du bei uns per Mail anfordern (Kontakt siehe letzte Seite).

Foto-Challenge „Foto Morgana“

Dahamas hat so einiges zu bieten: Unsere Lieblingsattraktionen findet ihr in der linken Spalte. Was erlebst du auf Dahamas? Zeig es uns in einem Foto! Lade es auf Instagram hoch und markiere uns @jugend_guenzburg! Auf der nächsten Seite findest du Iris, die es sich auf Gartanos gut gehen lässt.





ANGRILLTINIEN

Pink Drink



Zutaten: Zubereitung:

Eiswürfel

Eine handvoll Eiswürfel mit einer handvoll Beeren in ein Glas geben.

Gefrorene Beeren

Gesüßte Kokosnussmilch, gekühlt

Dann das Glas zu $\frac{3}{4}$ mit Hibiskus-Tee auffüllen und einen Schuss Holunder-Sirup hinzugeben.

Holunderblütensirup

Das Glas zum Schluss mit Kokosmilch auffüllen.

Hibiskus-Tee

Kräuterfaltenbrot



Zutaten:

600 g Mehl

300 g Wasser, lauwarm

1 Würfel Hefe

1/2 Teelöffel Zucker

2 Teelöffel Salz

50 g Öl

100 g Kräuterbutter



Foto: Anna-Lena Spicks, Kreisjugendring-Vorstand

Zubereitung

Alle Zutaten bis auf die Kräuterbutter in eine Schüssel geben und 2 Min kneten.

Den Teig auf etwa Backblechgröße auf einer bemehlten Fläche ausrollen und mit Kräuterbutter bestreichen.

Nun den Teig in etwa 5 cm breite Streifen schneiden und diese dann einzeln ziehharmonikaähnlich zusammenlegen. Die gefalteten Teigstreifen in einer gefetteten Springform nebeneinandersetzen und 15 Min gehen lassen.

In dieser Zeit den Ofen auf 200°C vorheizen. Anschließend das Brot 25-30 Min backen.

Achtung! Die Springform beim Backen auf ein Backblech stellen, da evtl. die Kräuterbutter auslaufen kann.

Zutaten:

3 EL Schmand
3 EL Mayonnaise
3 gestrichener Teelöffel
Ketchup
3 gestr. TL Senf
1 Stück kleine Zwiebel
2 Stück Gewürzgurken
2 Prisen Salz
2 Prisen Pfeffer

Burger Sauce

Zubereitung

Die Zwiebel und die Gewürzgurken ganz fein klein schneiden (hacken).

Restliche Zutaten dazu und alles gut verrühren. Wenn die Zwiebel und die Gurken noch nicht die gewünschte Größe haben, könnt ihr auch gerne kurz mit dem Zauberstab/Stabmixer die Sauce mixen.

Italienischer (Brot-)Aufstrich

Zubereitung

Die Basilikumblätter, den Knoblauch und die getrockneten Tomaten möglichst klein schneiden. Danach alles mit dem Frischkäse und dem Quark gut vermischen und am Ende mit Salz würzen.

Foto: Unsplash

Zutaten:

10 frische Basilikumblätter
(auch Tiefkühlblätter
möglich!)

1 Knoblauchzehe

5 getrocknete, in Öl
eingelegte Tomaten

200g Frischkäse

250 g Quark (ODER Feta-
Käse)

1 Teelöffel (Kräuter-) Salz





Foto: Hanna Hochenbleicher

Zutaten:

Zwiebel

250g Pilze

1 Zucchini

1 Paprika

2 Handvoll Cocktailtomaten

500g Nudeln (z.B. Farfalle)

Olivenöl

Gewürze (Salz, Pfeffer, Paprikapulver, Kräuter etc.)

Für die Soße:

1 Becher Hummus Natur (Aufstrich)

Halbes Glas (veganes) rotes Pesto

Einen Schuss Balsamico-Essig

Einen kleinen Spritzer Zitronensaft

Hannas veganer Nudelsalat

Zubereitung:

Entweder: Gemüse schneiden, eine halbe Stunde mit Olivenöl und Gewürzen marinieren und grillen. Oder: Gemüse mit Gewürzen und Olivenöl in einer Pfanne anbraten.

Nudeln nach Packungsanweisung kochen und mit dem Gemüse vermengen.

Soße: Hummus und Pesto vermischen (falls es zu zäh ist einen Schuss Wasser begeben) und mit Balsamico und Zitronensaft abschmecken und über die Nudeln geben.

Wer möchte kann noch Sonnenblumenkerne oder Pinienkerne anrösten und darübergeben.

Italienischer Nudelsalat á la Lucia



Zubereitung

Olivenöl in eine (Salat-)Schüssel geben, so dass der Boden gut bedeckt ist. Tomaten und Knoblauch klein schneiden und mit Basilikum, Dill und den Kapern in die Schüssel geben. Das Ganze gut durchziehen lassen.

Zum Schluss die abgekochten Nudeln und ca. 1 Tasse Nudelwasser dazugeben, Parmesankäse dazu, gut durchmischen und mit Salz und Pfeffer würzen.

Zutaten für 8 Personen:

500 g (1 Packung) italienische Nudeln „Penne“

4-5 Tomaten; je nach Größe

2-3 Zehen Knoblauch

Viele Basilikum-Blätter

Parmesankäse

Olivenöl

1 Glas Kapern (ODER Rucola)

Dill

Salz

Pfeffer

Kontakt



Kommunale Jugendarbeit

Landratsamt Günzburg

An der Kapuzinermauer 1

89312 Günzburg

08221/95-420

jugendarbeit@landkreis-guenzburg.de

Kreisjugendring Günzburg

Krankenhausstraße 36

89312 Günzburg

08221/95-417

kreisjugendring@landkreis-guenzburg.de

Online-Anmeldeportal für das Freizeitprogramm:

www.freizeitprogramm.landkreis-guenzburg.de

Familien-Portal des Landkreises Günzburg:

www.familie.landkreis-guenzburg.de

Homepage des Kreisjugendrings:

www.jugend-guenzburg.de

Social Media-Kanäle:

Instagram: @jugend_guenzburg

Facebook: Jugend Günzburg