

IDEENKOOFER

Spiele, Anregungen, Aktivitäten für die SCC 2026

FORSCHEN & ENTDECKEN

BEWEGTE SPIELE & FORSCHERAKTIONEN

Forscher-Rallye

Materialien: Vorbereitete Stationen mit Aufgaben (z. B. Wasser tragen, Geräusche erraten, Naturmaterialien sammeln)

Anleitung: Erstelle verschiedene Stationen mit Aufgaben, die die Kinder alleine oder in Gruppen lösen müssen. Jede Station kann ein kleines Experiment oder eine Entdeckungsaufgabe beinhalten. Am Ende erhalten die Kinder ein Forscherzertifikat.

Ziel: Förderung von Teamarbeit, Problemlösungsfähigkeiten und naturwissenschaftlichem Interesse.

Geräusche-Detektive

Materialien: Verschiedene Behälter mit Geräuschen (z. B. Rasseln, Klappern, Wasser plätschern)

Anleitung: Die Kinder hören sich die Geräusche an und müssen erraten, welches Objekt das Geräusch verursacht hat.

Ziel: Schärfung des Hörsinns und Förderung der Konzentration.

Schattenjagd

Materialien: Sonne, Lampen oder Taschenlampen, verschiedene Objekte zum Erzeugen von Schatten

Anleitung: Die Kinder stellen verschiedene Objekte vor die Lichtquelle und beobachten, wie sich die Schatten verändern. Sie können auch versuchen, bestimmte Formen mit ihren eigenen Körpern zu erzeugen (z.B. Tiere). Die Kinder können auch Figuren in die Sonne stellen und auf einem Blatt Papier die Schatten nachzeichnen. Ziel: Verständnis für Licht und Schatten sowie Förderung der Kreativität.



Naturdetektive

Materialien: Sammelbehälter, Bestimmungsbücher oder Apps, Lupen

Anleitung: Die Kinder gehen in die Natur und sammeln verschiedene Pflanzen, Blätter oder Steine. Anschließend bestimmen sie mit Hilfe von Bestimmungsbüchern oder Apps die gefundenen Objekte.

Ziel: Förderung des Interesses an der Natur und Entwicklung von Beobachtungsfähigkeiten.

Variante:

Was: Suchen von Pflanzen, Insekten, Farben oder Formen im Gelände (Bingo oder Suchspiel).

Entdeckungsaspekt: Beobachten lernen.

Ruhige Ergänzung: Fundstücke pressen oder zeichnen.

Luft und Flug – Papierflieger & Fallschirme

Was: Verschiedene Papierflieger oder Fallschirme bauen und auf Weite oder Flugzeit testen.

Entdeckungsaspekt: Auftrieb, Luftwiderstand.

Materialien: Papier, Strohhalme, Schnur, Tüten, Büroklammern.

RUHIGE EXPERIMENTE & BASTELPROJEKTE

Backpulver-Vulkan

Materialien: Essig, Backpulver, Lebensmittelfarbe, kleines Glas oder Schale, Tablett oder Unterlage

Anleitung: Fülle das Glas zur Hälfte mit Backpulver und gib einen Tropfen Lebensmittelfarbe hinzu. Stelle das Glas auf das Tablett und gieße langsam Essig dazu. Beobachte die sprudelnde Reaktion. Wenn genug Zeit ist, am besten vorher noch einen Vulkan aus Pappmache oder Karton bauen.

Wissenschaftlicher Hintergrund: Essig (Essigsäure) reagiert mit Backpulver (Natriumbicarbonat) und setzt Kohlendioxidgas frei, das die Blasen und das Sprudeln verursacht. reagenzglashaus.de+2schnitteljagd-kinder+2sichtderfrau.net+2sichtderfrau.net+1schnitteljagd-kinder+1

Lavalampe

Materialien: Sprudeltablette (z. B. Vitamin C oder Magnesium), kaltes Wasser, Pflanzenöl (z. B. Sonnenblumenöl, Rapsöl), Lebensmittelfarbe oder Wasserfarben

Anleitung: Färbe das kalte Wasser mit Lebensmittelfarbe ein. Gieße langsam das Pflanzenöl darauf. Wirf eine Sprudeltablette ins Glas und beobachte das sprudelnde Farbenspiel.

Wissenschaftlicher Hintergrund: Die Sprudeltablette reagiert mit dem Wasser und setzt Gas frei, das durch das Öl aufsteigt und den Lava-Effekt erzeugt. [Das Familienmagazin](https://DasFamilienmagazin)

Unsichtbare Tinte

Materialien: Zitronensaft, Wattestäbchen, Papier, Wärmequelle (z. B. Föhn oder Kerze)

Anleitung: Schreibe mit einem Wattestäbchen, das in Zitronensaft getaucht ist, eine Nachricht auf das Papier. Lass die Schrift trocknen. Um die Nachricht sichtbar zu machen, halte das Papier vorsichtig über die Wärmequelle.

Wissenschaftlicher Hintergrund: Der Zitronensaft enthält organische Verbindungen, die bei Erwärmung oxidieren und braun werden, wodurch die Schrift sichtbar wird.

reagenzglashaus.de

Salzkristalle züchten

Materialien: Salz, warmes Wasser, Glasbehälter, Baumwollfaden, Holzstäbchen, Lebensmittelfarbe (optional)

Anleitung: Fülle das Glas mit warmem Wasser und löse so viel Salz darin auf, bis kein weiteres Salz mehr löslich ist. Gib einen Tropfen Lebensmittelfarbe hinzu, wenn gewünscht. Befestige den Baumwollfaden am Holzstäbchen und lege das Stäbchen so auf den Glasrand, dass der Faden ins Salzwasser hängt. Stelle das Glas an einen warmen Ort und beobachte täglich, wie sich Kristalle am Faden bilden.

Wissenschaftlicher Hintergrund: Wenn das Wasser verdunstet, kristallisiert das Salz aus und bildet sichtbare Kristalle. [Babyartikel+1schnitzeljagd-kinder+1](#)

Flaschentaucher (Cartesischer Taucher)

Materialien: Durchsichtige Plastikflasche mit Deckel, Alufolie, Wasser

Anleitung: Forme aus der Alufolie eine kleine Figur und lege sie in die Flasche. Fülle die Flasche mit Wasser und verschließe sie. Drücke die Flasche zusammen und beobachte, wie die Figur nach unten sinkt; lasse die Flasche los und sie steigt wieder auf.

Wissenschaftlicher Hintergrund: Durch das Zusammendrücken der Flasche erhöht sich der Druck, wodurch Luftblasen in der Figur komprimiert werden und die Dichte der Figur zunimmt, sodass sie sinkt.

Detektivlabor – Fingerabdrücke

Was: Kinder nehmen eigene Fingerabdrücke ab

Entdeckungsaspekt: Kriminaltechnik & unsichtbare Tinte.

Materialien: Klebeband, Ruß/Graphit, weiße Blätter

Schattenjagd

Materialien: Sonne, Lampen oder Taschenlampen, verschiedene Objekte zum Erzeugen von Schatten

Anleitung: Die Kinder stellen verschiedene Objekte vor die Lichtquelle und beobachten, wie sich die Schatten verändern. Sie können auch versuchen, bestimmte Formen mit ihren eigenen Körpern zu erzeugen (z.B. Tiere). Die Kinder können auch Figuren in die Sonne stellen und auf einem Blatt Papier die Schatten nachzeichnen.

Ziel: Verständnis für Licht und Schatten sowie Förderung der Kreativität.



EXPERIMENTE findest du hier:

<https://pin.it/1158WPTwY>

KENNENLERNSPIELE & GEMEINSCHAFT STÄRKEN



AKTIVE SPIELE – Kennenlernen & Zusammenarbeit

Namensball (*Kennenlernspiel*)

Beschreibung: Ein Ball wird im Kreis geworfen. Wer fängt, sagt seinen Namen + Lieblingsessen/Farbe/Tier/etc.

Variante: Schwieriger: vor dem Werfen Namen des nächsten Kindes sagen

Material: Ball

Dauer: 10–15 Min.

Kinder-Schlange

Beschreibung: Die Kinder stellen sich nach der Reihe auf, je nach Thema „Alter, Größe, Geburtstag“ – nach etwas das man messen kann. Sie müssen sich aber selbst zuteilen

Gemeinsam stark! – Kooperationsparcours

Beschreibung: Die Gruppe bewältigt gemeinsam Aufgaben: z. B. alle müssen durch einen „Laserparcours“ aus Seilen, eine Matte betreten ohne herunterzufallen, eine Strecke mit nur 3 Hula-Hoop-Reifen überqueren.

Ziel: Kommunikation, Zusammenhalt

Material: Seile, Matten, Reifen – kreativ je nach Umgebung

Dauer: 30–45 Min.

Der gordische Knoten (Klassiker)

Beschreibung: Alle stehen im Kreis, schließen die Augen, greifen mit beiden Händen zufällig nach zwei anderen – und dann gemeinsam den Knoten entwirren.

Ziel: Nähe, Vertrauen, Zusammenarbeit

Material: Keine

Dauer: 15–20 Min.

Team-Staffeln (Spaß + Kooperation)

Beschreibung: In Kleingruppen treten Kinder in Staffelspielen an – aber mit Kniff: z. B.

- Barfuß-Wettlauf auf Zeit
- Zwei Kinder tragen zusammen einen Ball

- Gegenstände gemeinsam transportieren

Material: Bälle, Eimer, Alltagsmaterial

Dauer: 30 Min.

Gruppenbild mit Überraschung

Beschreibung: Jedes Kind malt einen Teil eines großen Bildes (z. B. „unser Camp“, „unsere Trauminsel“) – aber erst am Ende werden alle Teile zu einem großen Gemeinschaftskunstwerk zusammengefügt.

Ziel: Jede*r trägt etwas zum Ganzen bei

Material: Papierbögen, Klebeband, Farben, Schere

Dauer: ca. 45 Min.

Freundschaftsnetz

Beschreibung: Kinder stehen im Kreis. Ein Wollknäuel wird geworfen – wer es bekommt, nennt seinen Namen + eine Stärke oder Vorliebe und hält den Faden fest. So entsteht ein Netz, das „uns verbindet“.

Material: Wollknäuel

Dauer: 20–30 Min.

Variante: Danach darüber sprechen: Was hält uns zusammen?

Gemeinsam laut – der Teamruf

Beschreibung: Die Gruppe denkt sich einen eigenen Team-Ruf, -Spruch oder -Tanz aus – als Start-Ritual für jeden Tag oder als Abschluss.

Ziel: Identität, Stolz, Zusammenhalt

Material: Musikbox optional

Dauer: 30 Min. + Wiederholbarkeit

Gemeinsam Zählen

Beschreibung: Die Gruppe versucht gemeinsam bis 20 zu zählen. Dabei ist es nicht erlaubt sich auszumachen, wer als nächstes eine Zahl nennt. Wenn eine Zahl gleichzeitig gesagt oder ein Fehler gemacht, beginnt die Zählung von vorne. Dieses Spiel braucht viel Geduld, aber die Kinder lernen die Gruppe auch non-verbal zu spüren.

Ziel: Vertrauen, Zusammenhalt, Gemeinschaft, non-verbale Signale

Namenskette

Jeder nennt seinen Namen + Bewegung (z. B. hüpfen, drehen), der nächste wiederholt alle vorherigen Namen und Bewegungen.

Wer bin ich? (mit Steckbrief oder Kärtchen)

Die Kinder malen oder schreiben Dinge über sich auf eine Karte (z. B. Lieblingsessen, Haustier, Hobby) – wird dann als Ratespiel verwendet.

Tierspuren-Spiel

Jedes Kind bekommt ein Tierbild mit Name, sucht andere mit dem gleichen Tier → ergibt Kleingruppen.

Freunde-Bingo

Eine Bingo-Karte mit Aussagen wie „hat ein Haustier“, „mag Spaghetti“, „war schon mal im Ausland“. Die Kinder suchen andere, auf die das zutrifft.

RUHIGE & KREATIVE SPIELE FÜR DIE GEMEINSCHAFT

Wir sind ein Puzzle

Beschreibung: Jedes Kind bekommt ein Puzzlestück aus Karton und gestaltet es mit Dingen, die es besonders machen. Dann wird das Puzzle zusammengesetzt: Wir sind verschieden – und gehören zusammen.

Material: Puzzleteile aus Karton, Farben

Dauer: 45 Min.

Gemeinschafts-Kreis

Beschreibung: Die Kinder setzen sich wie bei „Reise nach Jerusalem“ in einen Sitzkreis, 1 Sessel ist zu wenig und 1 Kind steht in der Mitte und sucht nach Gemeinsamkeiten und sagt z.B. „Ich habe eine Schwester“, dann müssen alle Kinder aufstehen, die auch eine Schwester haben und sich einen neuen Platz suchen. Wer keinen Sessel mehr ergattert hat, steht in der Mitte und sucht sich einen neuen Satz.

Gemeinsamkeiten-Suche *(in Bewegung oder im Sitzkreis)*

Beschreibung: Kinder finden sich in kleinen Gruppen mit Gemeinsamkeiten zusammen:

- „Wer hat ein Haustier?“
- „Wer mag Pizza?“
- „Wer singt gern?“

Ziel: Verbindung durch Ähnlichkeiten

Material: Zettel mit Fragen / per Zuruf

Dauer: 20–30 Min.

Wünsche für die Gruppe – Wunschbaum oder Wunschleine

Beschreibung: Auf Zettel schreiben Kinder ihre Wünsche für das Camp oder die Gruppe: „*Ich wünsche mir, dass wir zusammenhalten.*“, „*Ich will neue Freundinnen finden.*“*

Ziel: Achtsamkeit füreinander

Material: Zettel, Schnur, Äste

Dauer: 30 Min.

Variante: Wünsche-Pool (Zettel in eine Schüssel werfen)

Der Freundschaftsstein

Beschreibung: Ein schön bemalter Stein wird in der Gruppe herumgereicht. Wer ihn hat, sagt etwas Positives über sich – oder über jemand anderen.

Material: Stein, Farben

Dauer: 20 Min.

Variante: Stein bleibt als Gruppensymbol

Ich schenk dir was (symbolisch)

Beschreibung: Kinder überlegen: „Was kann ich der Gruppe schenken – z. B. Freude, Lachen, Hilfe?“ und basteln ein Symbol dafür (Herz, Sonne, Smiley).

Material: Papier, Bastelmaterial

Dauer: 30–45 Min.

Ziel: Beitrag zum Gemeinsamen sichtbar machen

IDEEN FÜR WIEDERKEHRENDE RITUALE

- **Camp-Gruß:** Eigener Begrüßungsspruch oder Geste zum Tagesstart
- **Tagesheld*in:** Jeden Tag wird ein Kind (durch Gruppe gewählt) für Hilfsbereitschaft oder Mut besonders gewürdigt
- **Gemeinschaftslied:** Jeden Tag gemeinsam singen (eigenes Lied oder bekanntes Kinderlied)

„Das kleine WIR“

Hörspiel: <https://www.youtube.com/watch?v=FK6505NDWLo>

„Das kleine WIR“ von Daniela Kunkel ist ein Kinderbuch, das auf liebevolle Weise erklärt, wie Gemeinschaft, Zusammenhalt und Freundschaft entstehen und gestärkt werden können. Die Geschichte zeigt, wie das „WIR“ in Beziehungen wächst, aber auch schrumpfen kann, wenn Streit oder Ausgrenzung auftreten. In der Ferienbetreuung kann das Buch genutzt werden, um mit Kindern über Gruppenzusammenhalt zu sprechen und durch kreative Aktivitäten wie Basteln eines eigenen „WIR“-Symbols oder Rollenspiele das Gemeinschaftsgefühl spielerisch zu fördern.

Bastelidee: Ein gemeinsames „WIR“-Monster basteln und gestalten

Ziel: Stärkung des Gruppenzusammenhalts und Förderung von sozialem Verhalten.

Materialien:

- Tonpapier, Scheren, Kleber, Filzstifte, Wackelaugen
 - Stoffreste, Federn, Pfeifenreiniger (für kreative Deko)
 - Ein großes Plakat oder eine Pappe für das Gemeinschafts-WIR
-

Ablauf:

1. Vorlesen & Gespräch (15–20 Minuten): Lies das Buch gemeinsam vor oder schaut euch das Youtube-Video an und besprecht mit den Kindern, was das „WIR“ bedeutet und wann es größer oder kleiner wird.
2. Basteln (30–45 Minuten):
Jedes Kind gestaltet ein eigenes kleines „WIR“-Monster aus Papier – so individuell wie sie selbst. Dann bastelt ihr gemeinsam ein großes „WIR“-Monster aus Pappe, das für die ganze Gruppe steht.
3. Reflexion & Spiel (20 Minuten):
Sprecht darüber, was das große „WIR“ braucht, um stark zu bleiben (z. B. Ehrlichkeit, Hilfe, Teilen). Notiert diese Eigenschaften auf kleine Karten und klebt sie um das große WIR herum.

Gruppenregeln mit dem Kleinen WIR

1. Einstieg – Das „WIR“ verstehen (10–15 Minuten):
 - Lies das Buch „*Das kleine WIR*“ vor oder besprich die Kernaussage des Buches: Wie wichtig es ist, dass man als Gruppe zusammenhält und sich gegenseitig unterstützt.
 - Frage die Kinder, was das „WIR“ für sie bedeutet und wie sich das „WIR“ anfühlt, wenn alle zusammenarbeiten.
 2. Regeln entwickeln – Das „WIR“ in der Gruppe gestalten (20–30 Minuten):
 - Teile die Kinder in kleine Gruppen und gib jeder Gruppe ein Blatt Papier und Stifte.
 - Jede Gruppe soll nun überlegen und aufschreiben, welche Regeln für ein starkes „WIR“ wichtig sind. Dabei kannst du sie anregen, nach den Aspekten des Buches zu fragen:
 - Was macht unser „WIR“ stark?
 - Wie gehen wir miteinander um, wenn mal ein Streit entsteht?
 - Welche Eigenschaften braucht das „WIR“, um zusammenzuhalten (z.B. Rücksichtnahme, Fairness, Geduld)?
 - Jede Gruppe präsentiert ihre Ideen und gemeinsam sammelt ihr die besten Vorschläge.
 3. Regeln visualisieren – Das „WIR“ Poster (15–20 Minuten):
 - Nun können die Kinder aus den gesammelten Ideen eine gemeinsame „WIR“-Regel erstellen.
 - Gemeinsam gestaltet ihr ein großes „WIR“-Poster, das die wichtigsten Regeln sichtbar macht. Die Kinder können Symbole oder Bilder malen, die die Regeln veranschaulichen.
 - Hängt das Poster an einen gut sichtbaren Ort, wo es immer wieder angeschaut werden kann.
-

Beispiel für Regeln, die aus dem Buch „*Das kleine WIR*“ abgeleitet werden können:

1. Wir hören aufeinander.
Wie das kleine WIR im Buch, muss auch in unserer Gruppe jeder die Chance haben, sich zu äußern.

2. Wir helfen uns gegenseitig.
Wenn ein Mitglied Hilfe braucht, sind wir füreinander da, genau wie das WIR im Buch immer zusammenhält.
 3. Wir respektieren uns.
Jeder ist wichtig für das WIR und soll sich akzeptiert und wertgeschätzt fühlen.
 4. Wir lösen Konflikte gemeinsam.
Streit wird nicht auf dem Rücken anderer ausgetragen, sondern wir sprechen darüber und finden gemeinsam Lösungen.
 5. Wir teilen und sind freundlich.
Wie das WIR im Buch, möchten wir, dass jeder etwas beitragen kann – sei es mit Ideen, Material oder Zeit.
-

Reflexion:

- Zum Abschluss der Aktivität kannst du die Kinder fragen:
„Was passiert, wenn wir uns an unsere Regeln halten?“
„Wie fühlt sich das WIR an, wenn wir zusammenarbeiten?“
So wird der Kreis geschlossen und die Kinder spüren, wie wichtig diese Regeln für das Gemeinschaftsgefühl sind.

Gemeinschaftsbild

Jedes Kind erhält ein Kärtchen. Dann wird nach der Reihe vorgelesen und dann gezeichnet. Die Kinder müssen dabei gut aufpassen, wann sie an der Reihe sind. Zum Schluss entsteht ein wunderschönes Gemeinschaftsbild.

<p>Lesespiel Gemeinschaftsbild Sommer 23 Karten</p> 	<p>Startkarte: Es geht los. Jeder muss sich sehr viel Mühe geben.</p> <p>Male eine Sonne oben links an die Tafel oder auf das Blatt.</p> 
<p>Jemand hat eine Sonne gemalt.</p>	<p>Das Wort SOMMER wurde geschrieben.</p>
<p>Schreibe rechts neben die Sonne das Wort SOMMER.</p> 	<p>Male einen kleinen Schmetterling über die beiden MM.</p> 
<p>Über dem Wort SOMMER fliegt nun ein kleiner Schmetterling.</p>	<p>Jemand hat eine Wolke gezeichnet.</p>
<p>Rechts neben dem Wort SOMMER fehlt noch eine Wolke.</p> 	<p>Male an den unteren linken Rand Wellen.</p> 
<p>Unten links siehst du nun Wellen.</p>	<p>Es ist ein Sandstrand gemalt worden.</p>
<p>Rechts neben den Wellen ist natürlich ein Strand mit viel Sand.</p> 	<p>Male einen Sandturm am Strand. Male einen Turm OHNE Fähnchen.</p> 

Siehst du den Sandturm am Strand?

Es fehlt noch ein kleines Fähnchen oben auf dem Turm.



www.aschenputzmalen.de

Der Sandturm hat nun ein Fähnchen.

Ein Delfin springt aus den Wellen.



www.aschenputzmalen.de

Ein Delfin springt aus den Wellen.

Am Strand steht nun eine Palme.

Male eine Palme an den Strand.



www.aschenputzmalen.de

Auf der Palme sitzt ein kleiner Vogel. Male ihn!



www.aschenputzmalen.de

Ein kleiner Vogel sitzt nun auf der Palme.

Ein zweiter Vogel wurde gezeichnet.

Er ist nicht allein. Unter der Palme hüpfert sein Vogelfreund umher.



www.aschenputzmalen.de

Am Strand liegt natürlich eine Muschel. Zeichne sie!



www.aschenputzmalen.de

Am Strand liegt nun auch noch eine Muschel.

Im Meer schwimmt ein kleiner Fisch.

Im Wasser schwimmt ein kleiner Fisch.



www.aschenputzmalen.de

Male nun die kleine Biene, die sich an den Strand verirrt hat.



www.aschenputzmalen.de

Eine kleine Biene hat sich den Strand verirrt.

Nun wächst am Strand noch eine Pflanze.

Zeichne eine Pflanze an den Strand.



Zeichne eine Libelle, die über dem Meer fliegt.



Über dem Meer fliegt nun eine Libelle.

Eine Sprechblase wurde gemalt.

Zeichne zu einem der Tiere eine große Sprechblase.



Schreibe in die Sprechblase das Wort FERIEEN.

FERIEEN

In der Sprechblase steht nun das Wort FERIEEN.

Ein kleiner Marienkäfer wurde gezeichnet.

Bringe irgendwo im Bild noch einen kleinen Marienkäfer unter.



Male in die Nähe des Wortes FERIEEN ein Herzchen.



In der Nähe des Wortes FERIEEN siehst du nun ein Herzchen.

Im Wasser erkennst du nun einen lustigen Seestern.

Es fehlt doch noch ein lustiger Seestern im Wasser.



Beende das Spiel, indem Du irgendwo ENDE hinschreibst.

ENDE

AKTIVITÄTEN ZUR STÄRKUNG DES SELBSTWERTGEFÜHLS

Mein Körper – Mein Ich

Beschreibung: Kinder legen sich auf Packpapier, werden mit einem Stift umfahren und gestalten ihre Körpersilhouette. In ihren Körper zeichnen oder schreiben sie hinein, was sie an sich mögen: Eigenschaften, Talente, Hobbys, Träume.

Variante:

- Andere Kinder schreiben außen drumherum, was sie an der Person toll finden („Du bist...“)

Material: Packpapier, Filzstifte, Farben

Dauer: 60–90 Min.

Ziel: Selbstwahrnehmung, Selbstwert stärken durch äußeres und inneres Bild

Komplimente-Post

Beschreibung: Jedes Kind bekommt einen Umschlag oder Briefkasten. Die anderen Kinder schreiben Zettel mit echten, liebevollen Komplimenten.

Ziel: Gesehen und geschätzt werden – durch die Gruppe

Hinweis: Vorher gut erklären, dass es ehrlich & wertschätzend sein muss

Material: Umschläge, Zettel, Stifte

Dauer: ca. 30 Min. + freiwillige Wiederholung

Spiegelbild der Stärken

Beschreibung: Jedes Kind gestaltet ein Spiegelbild von sich mit Texten wie „Ich bin ...“, „Ich kann ...“, „Ich bin stolz auf ...“. Vorlage: ein Spiegel oder Gesicht auf Papier.

Material: Vorlage eines Spiegels, Papier, Stifte

Variante: Mit echten Spiegeln und Foto von sich ergänzen

Dauer: 30–45 Min.

Stolz-Theater / Stärken-Szene

Beschreibung: Kleine Gruppen erfinden kurze Szenen, in denen sie zeigen: *Wann war ich mutig? Wann habe ich geholfen? Wann war ich stolz auf mich?*

Ziel: Eigene Erfolge erkennen und darstellen

Material: ggf. Verkleidungen, Bühne (optional)

Dauer: 45–60 Min.

Stärke-Pass oder Held*innen-Ausweis

Beschreibung: Die Kinder gestalten einen Pass mit „Superkräften“: Dinge, die sie gut können oder die sie besonders machen.

Material: Pass-Vorlage oder selbst gemalt, Stempel für Erfolge

Variante: Betreuer*innen können Stempel vergeben: „Heute warst du besonders mutig!“

Dauer: 30 Min. – laufend nutzbar

Ich-stärke-dich-Spiel (aktiv)

Beschreibung: Kinder werfen sich einen Ball oder ein Stofftier zu und sagen dabei jeweils etwas Positives über die gefangene Person. Z. B.: „*Du kannst toll tanzen!*“

Variante: „Schatzball“ – wenn du den Ball hast, sagst du, worauf du stolz bist

Material: Ball, Kuscheltier

Dauer: 20–30 Min.

Schatzkiste der Selbstliebe

Beschreibung: Jede*r bastelt eine kleine Kiste (aus Schuhkarton o. ä.) und füllt sie mit kleinen Dingen, Zetteln, Symbolen, Zeichnungen, die zeigen: *Was ist toll an mir?*

Ziel: Die Kiste darf mit nach Hause genommen werden und immer wieder gefüllt werden

Material: Schachteln, Bastelmaterial, Glitzer, Farben

Dauer: 60–90 Min.

Impulsfragen zur Unterstützung:

- Worin bist du richtig gut?
- Was macht dich einzigartig?
- Was sagen andere oft über dich, was du gut kannst?
- Wann warst du zuletzt mutig oder stolz?

AKTIVITÄTEN ZUM VERTRAUENSAUFBAU

Ruhige / kreative Vertrauensübungen

Vertrauensblume

Beschreibung: Jedes Kind bastelt eine Blume mit Blütenblättern, auf die es (oder andere aus der Gruppe) schreiben: *Was hilft dir zu vertrauen?* oder *Was macht dich stark?*

Ziel: Selbstreflexion, positives Selbstbild, Vertrauen in andere

Variante:

- Gruppe füllt gegenseitig Blüten aus: „Ich finde an dir toll, dass ...“

Material: Papier, Stifte, Schere, ggf. Kleber

Dauer: 30–45 Min.

Vertrauenspost (anonym oder offen)

Beschreibung: Kinder schreiben anonyme Zettel mit Botschaften wie: *„Ich wünsche mir, dass man mir zuhört.“* oder *„Ich finde es schön, wenn...“*. Die Zettel werden vorgelesen und gemeinsam wertschätzend besprochen.

Variante:

- „Vertrauensbriefkasten“ über die ganze Woche

Material: Kärtchen, Briefkasten o. Ä.

Dauer: 30 Min. oder regelmäßig wiederholbar

Ich-bin-für-dich-da-Karte

Beschreibung: Kinder gestalten eine Karte mit ihrem Namen und dem Satz *„Ich bin für dich da, wenn ...“*. Diese Karten hängen an einer Wand und signalisieren: In unserer Gruppe gibt es Hilfe und Vertrauen.

Material: Kartenrohlinge, Deko, Stifte

Dauer: 30–45 Min.

Ziel: Gruppengefühl und soziale Sicherheit fördern

Vertrauensmandala

Beschreibung: In der Mitte steht das Wort *Vertrauen*. Die Kinder gestalten außenherum gemeinsam ein Mandala oder ein Bild mit Symbolen, Farben oder Worten, die ihnen dabei helfen.

Material: Großes Papier, Stifte, Wachsmalkreiden

Dauer: 45 Min.

Gemeinsam Zählen

Beschreibung: Die Gruppe versucht gemeinsam bis 20 zu zählen. Dabei ist es nicht erlaubt sich auszumachen, wer als nächstes eine Zahl nennt. Wer seine Zahl gleichzeitig gesagt oder ein Fehler gemacht, beginnt die Zählung von vorne. Dieses Spiel braucht viel Geduld, aber die Kinder lernen die Gruppe auch non-verbal zu spüren.

Ziel: Vertrauen, Zusammenhalt, Gemeinschaft, non-verbale Signale

Aktive / bewegungsorientierte Vertrauensübungen

Vertrauensparcours

Beschreibung: In Kleingruppen wird ein kleiner Hindernisparcours durchlaufen – ein Kind hat die Augen verbunden, das andere führt es durch verbale Anweisungen oder mit sanfter Handführung.

Ziel: Zuhören, sich einander anvertrauen

Sicherheit: Immer betreut, keine gefährlichen Hindernisse

Material: Seile, Pylonen, Matten

Dauer: 30–45 Min.

Variante: Parcours mit Wolle aufbauen, ein Kind bekommt die Augen verbunden und muss den Weg durch den Parcours schaffen, aber wird nur mit Worten durchgeführt.

Vertrauenskreis

Beschreibung: Alle Kinder stehen eng in einem Kreis. Ein Kind in der Mitte lässt sich vorsichtig in alle Richtungen kippen („Baum im Wind“) – die anderen fangen es sanft auf.

Wichtig: Vorher klar Regeln und Sicherheit besprechen.

Ziel: Nähe, Achtsamkeit, gegenseitiges Vertrauen

Dauer: ca. 20–30 Min.

Material: evtl. Matte für Mitte

Blinder Künstler / Vertrauensmalen

Beschreibung: Ein Kind hat die Augen verbunden, das andere beschreibt, was es zeichnen soll (z. B. ein Haus, eine Sonne).

Variante: Mit Riesenpapier am Boden

Ziel: Vertrauen in Sprache und Kooperation

Material: Papier, Filzstifte, Augenbinden

Dauer: 30 Min.

Variante: Statue meißeln – Ein Kind ist die Statue, während das andere Kind es vorsichtig berührt und aus ihm eine neue Statue baut.

Vertrauens-Sitzkreis (großer Spaßfaktor)

Beschreibung: Die Kinder stehen eng im Kreis, drehen sich um und setzen sich gleichzeitig auf die Oberschenkel des Hintermanns – wenn alle mitmachen, entsteht ein „Menschenstuhl“.

Ziel: Zusammenarbeit, Balance, Gruppenspaß

Material: Kein Material nötig

Dauer: 10–15 Min.

Hinweis: Nur mit Anleitung und Humor – kann scheitern, aber genau das verbindet!

Mut- und Vertrauenskompass (Reflexion + Bewegung)

Beschreibung: In der Raummitte ein „Kompass“ aus 4 Ecken: *Mut, Vertrauen, Grenze, Stärke*. Die Betreuerin stellt Fragen wie:

- „Wo stehst du, wenn du jemandem ein Geheimnis anvertrauen willst?“
- „Wo gehst du hin, wenn du dich stark fühlst?“
Kinder laufen frei im Raum zu dem Begriff, der für sie passt.

Ziel: Gefühle ausdrücken, ohne viel zu sprechen

Material: Schilder für die Ecken

Dauer: 20–30 Min.

Zusatzideen für die Woche:

- **Vertrauensfigur basteln:** Jedes Kind bastelt ein Fantasiewesen oder Tier, das es beschützt
- **"Ich traue mich"-Karte:** Jeden Tag kann ein Kind aufschreiben, worauf es stolz ist

- **Vertrauenspartner-Tage:** Zwei Kinder ziehen sich gegenseitig für einen Tag als "Vertrauensduo" – sie helfen einander bei Aufgaben, hören zu, gehen gemeinsam zu Mittag etc.

"Die Esel" – Ein Spiel zur Stärkung sozialer Kompetenzen

Ziel des Spiels:

Das Spiel fördert höfliche Kommunikation, Geduld und Einfühlungsvermögen. Kinder lernen, wie sie durch respektvolle Ansprache und Empathie mehr erreichen können.

Teilnehmer:

Mindestens 4 Kinder (idealerweise 6-8 Kinder).

Benötigte Materialien:

Keine, außer genug Platz für Bewegung.

Vorbereitung:

1. Esel bestimmen:

Zwei Kinder werden als "Esel" ausgewählt. Diese Kinder stellen sich nebeneinander in die Mitte des Raumes und schließen die Augen oder legen ihre Hände auf die Augen, um nicht zu sehen, was passiert.

2. Der Rest der Gruppe:

Die anderen Kinder (die „Mitspieler“) stellen sich am Rand des Raumes auf.

Spielablauf:

1. Esel sind passiv:

Die beiden Esel (die „Esel-Kinder“) bewegen sich nicht selbst, sondern warten darauf, dass die anderen Kinder sie „bewegen“. Sie können sich nur auf eine bestimmte Weise bewegen – wenn sie mit einem besonderen Wort oder einer freundlichen Aufforderung angesprochen werden.

2. Die Aufgabe der Mitspieler:

Die Mitspieler müssen versuchen, die Esel zu bewegen. Aber:

- Die Esel bewegen sich nur, wenn sie **höflich und freundlich angesprochen** werden.
- Das Zauberwort für die Bewegung ist „**Bitte**“ oder ein **liebvoller, höflicher Satz** wie: „Es wäre so nett, wenn du dich jetzt bewegen würdest.“

3. Esel reagieren:

Wenn ein Esel ein „Bitte“ hört oder eine liebevolle, respektvolle Aufforderung bekommt, wird er anfangen, sich zu bewegen. Es ist dabei wichtig, dass die Mitspieler lernen, Geduld zu haben und nicht einfach laut oder unfreundlich zu werden.

4. Bewegung der Esel:

Die Esel bewegen sich nur, wenn sie wirklich freundlich und respektvoll angesprochen werden – nicht durch lautes Rufen oder Drängen. Dies hilft den Kindern zu verstehen, dass positive Kommunikation und Empathie wichtiger sind als Schreien oder Fordern.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn die Esel erfolgreich bewegt wurden oder nach einer bestimmten Zeit. Danach können die Kinder neue Esel bestimmen und das Spiel noch einmal wiederholen.

Reflexion (optional):

Nach dem Spiel kannst du eine kurze Gesprächsrunde machen, um mit den Kindern zu besprechen:

- Wie haben sie sich gefühlt, als sie höflich angesprochen wurden?
- Was war schwieriger: Geduldig zu warten oder höflich zu bleiben, wenn die Esel sich nicht sofort bewegt haben?
- Warum ist es wichtig, auf eine freundliche Weise miteinander zu kommunizieren?

Ziel des Spiels:

Durch dieses Spiel sollen die Kinder verstehen, wie wichtig es ist, Geduld zu haben und andere mit Respekt und Empathie zu behandeln, um gemeinsame Ziele zu erreichen.

KINDERRECHTE & KINDERSCHUTZ

Kinderrechte-Memory (ruhig / spielerisch)

Beschreibung: Die Kinder spielen ein Memory mit Symbolkarten oder Text-Bild-Kombinationen zu Kinderrechten (z. B. „Recht auf Spiel“, „Recht auf Schutz“).

Varianten:

- Selbst gemachtes Memory (Kinder malen die Karten)
- Lauf-Memory
- „Ich packe meinen Koffer“-Spiel mit Kinderrechten

Vorbereitung:

- Karten vorbereiten oder Vorlage zum Selbstgestalten

Material: Papier, Stifte oder Ausdrucke

Zeit: 30–45 Min.

Mein Schutzschild (ruhig / kreativ)

Beschreibung: Kinder malen ihr eigenes "Schutzschild" – was ihnen hilft, sich sicher zu fühlen (z. B. Freunde, Eltern, Tiere, Polizei).

Ziel: Selbstwahrnehmung und Vertrauen fördern

Varianten:

- Schutz-Amulett basteln aus Pappe oder Holz
- Gruppenplakat „Was schützt Kinder?“

Vorbereitung:

- Anleitung und Beispiel zeigen

Material: Papier, Farben, Kleber, Deko

Zeit: 45–60 Min.

Rechte-Bingo (ruhig / Spiel)

Beschreibung: Bingo-Karten mit Kinderrechten (Bilder oder Begriffe). Beim Vorlesen kreuzen die Kinder passende Felder an.

Varianten:

- Nach jeder Runde wird über ein Recht kurz gesprochen

Vorbereitung:

- Bingokarten vorbereiten
Material: Ausdrucke, Stifte
Zeit: ca. 30 Min.
-

Rechte-Theater (aktiv / kreativ)

Beschreibung: Kleine Gruppen denken sich eine kurze Szene zu einem Kinderrecht aus und spielen sie vor (z. B. „Was passiert, wenn man das Recht auf Bildung nicht hätte?“).

Varianten:

- Szenen werden pantomimisch gespielt – andere raten das Recht
Vorbereitung:
 - Beispiele oder Erklärungen zu den Rechten geben
Material: evtl. Requisiten oder Verkleidungen
Zeit: 60–90 Min.
-

Kinderrechte-Rap oder Song (aktiv / musikalisch)

Beschreibung: Aus den wichtigsten Kinderrechten wird ein einfacher Song oder Rap gemacht – kreativ, laut, mit Spaß.

Varianten:

- Auf bekannte Melodien umdichten („Bruder Jakob“ etc.)
 - Mit Rhythmusinstrumenten oder Beatbox-App
Vorbereitung:
 - Textbausteine zu Kinderrechten vorbereiten
Material: Musikbox, Laptop, ggf. Instrumente
Zeit: 60 Min.
-

Schutzinsel-Spiel (aktiv / bewegungsorientiert)

Beschreibung: Kinder laufen frei im Raum. Bei Gefahrensignal (z. B. Musikstopp) suchen sie eine „Schutzinsel“ (eine Matte oder Ecke). Dann kurze Reflexion: Was gibt dir im echten Leben Sicherheit?

Varianten:

- Jede Insel steht für ein Kinderrecht
Vorbereitung:

- Musik vorbereiten, Matten oder Markierungen auslegen

Material: Musikbox, Matten

Zeit: ca. 30–40 Min.

Rechte-Detektiv*innen (ruhig / forschend)

Beschreibung: In Gruppen suchen die Kinder im Camp-Alltag Beispiele für Kinderrechte: "Wo wird gespielt?", "Wer hört Kindern zu?", "Was wäre verbesserbar?"

Varianten:

- Mit Digitalkamera Fotos machen (Betreuung!)
- Danach „Kinderrechte im Camp“-Plakat gestalten

Vorbereitung:

- Auftragskarten mit Suchfragen vorbereiten

Material: Klemmbrett, Stifte, Kamera

Zeit: 45–60 Min.

Rechte-Rätselpfad (aktiv / draußen möglich)

Beschreibung: An mehreren Stationen gibt es Rätsel oder kleine Aufgaben zu einzelnen Rechten (z. B. Puzzle, Quiz, Rollenspiel).

Varianten:

- Mit Stempelkarte und kleiner Belohnung

Vorbereitung:

- Stationen vorbereiten, Aufgaben laminieren

Material: Schilder, Aufgaben, Stempelkarten

Zeit: 60–90 Min.

Kinderrechte-Plakatwand (ruhig / kreativ)

Beschreibung: Gemeinsames Plakat mit den „Top 5 Kinderrechten“ aus Sicht der Kinder. Gestaltet wird mit Zeichnungen, Slogans, Symbolen.

Varianten:

- Jede Gruppe gestaltet ein eigenes Plakat
- Ausstellung am Ende der Woche

Vorbereitung:

- Rechte auf Zetteln vorbereiten zur Auswahl

Material: Plakatpapier, Farben, Kleber

Zeit: ca. 60 Min.

Rollenspiel „Was ist okay – was nicht?“ (aktiv / ernsthaft)

Beschreibung: Alltagssituationen werden vorgespielt oder erzählt (z. B. „Jemand wird ausgelacht“, „Ein Kind sagt Stopp, aber es geht weiter“). Die Kinder sagen, ob das okay ist – und warum.

Ziel: Stärkung von Nein-Sagen, Empathie und Grenzen

Varianten:

- Mit Stopp-Karten oder Ampel-Karten

Vorbereitung:

- Situationen vorbereiten, ggf. Rollenkarte schreiben

Material: ggf. Karten mit Symbolen

Zeit: ca. 45–60 Min.

✦ Zusätzliche Ideen:

- **Wand der Rechte:** Jeden Tag ein neues Kinderrecht mit Zeichnung oder Foto anbringen
- **Postkarte an mich selbst:** "Ich darf..." oder "Ich bin stark, weil..."
- **Kinderschutz-Koffer:** Symbolischer Koffer mit Dingen, die ein sicheres Leben ausmachen (z. B. „Zuhören“, „Respekt“, „Hilfe holen“)

Bastelideen mit Schwimmnudeln



Tipp: Reitturniere veranstalten

Baut einen Reit- und Springparcours mit verschiedenen Hindernissen. Bestimmt einen Zeitnehmer mit Stoppuhr. Dann heißt es aufsitzen. Und möge der Schnellste gewinnen!

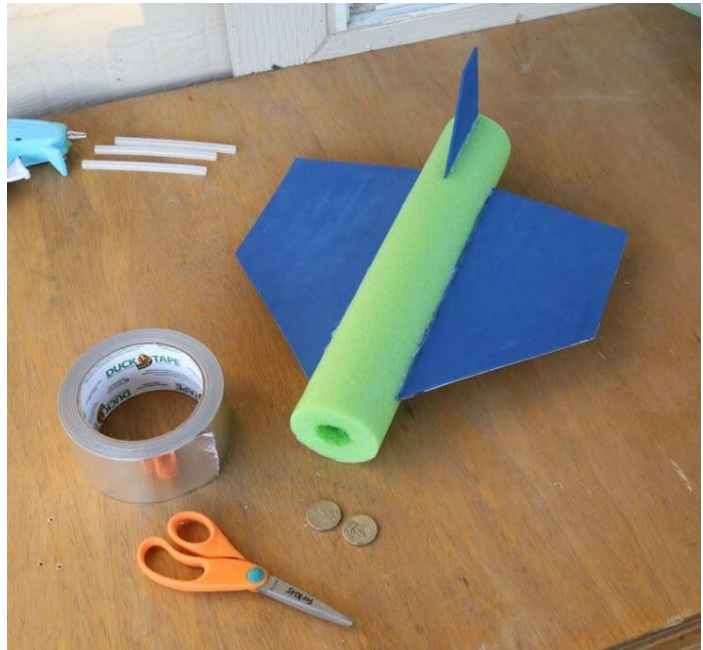




Cooler Raketen basteln,



die toll abheben!







KREATIVES GESTALTEN

Stille Post mal anders (mit Zeichnungen)

Die Kinder sitzen im Kreis. Statt einem geflüsterten Wort wird ein Bild weitergegeben: Ein Kind zeichnet etwas auf ein Blatt, gibt es dem nächsten, der es sich 5 Sekunden anschaut und aus dem Gedächtnis neu zeichnet – und so weiter.

Am Ende wird verglichen, was aus dem ursprünglichen Bild geworden ist. Oft sehr lustig!

Kreatives Schreiben – Mini-Geschichten oder Elfchen

Kurze Schreibimpulse für jede Altersstufe:

- Ein Elfchen (Gedicht mit 11 Wörtern, bestimmte Struktur)
- „Wenn ich fliegen könnte...“
- „Ich wäre gern ein... für einen Tag“

Die Kinder können schreiben, diktieren oder malen – ohne Leistungsdruck, ganz spielerisch.

Perlen-Armbänder oder Freundschaftsbänder knüpfen

Eine ruhige Bastelaktivität für Drinnen oder Draußen.

Die Kinder wählen Farben, fädeln Perlen auf elastische Bänder oder knüpfen einfache Muster.

Optional: Mit Bedeutung der Farben arbeiten („Rot = Mut, Grün = Freundschaft...“)

Salzteig-Modellieren

Zutaten (für ca. 4–6 Kinder):

- 2 Tassen Mehl
- 1 Tasse Salz
- 1 Tasse Wasser (nach und nach zugeben)
- 1–2 EL Speiseöl (macht den Teig geschmeidiger)

Optional:

- Lebensmittelfarbe oder Naturfarben (z. B. Kurkuma für Gelb, Rote-Bete-Pulver für Rosa)
- Kakaopulver für braunen Teig
- Glitzer, Kräuter, Sand oder getrocknete Blüten zum Einarbeiten

Zubereitung:

1. Mehl und Salz gut vermischen.

2. Wasser und Öl nach und nach hinzufügen und mit den Händen zu einem glatten, nicht zu klebrigen Teig kneten.
3. Bei Bedarf etwas Mehl oder Wasser ergänzen.
4. In einer verschlossenen Dose oder Frischhaltefolie aufbewahren, wenn er nicht sofort verwendet wird.

Trocknen und Aushärten

Lufttrocknen:

- Für flache Objekte (Anhänger, Plättchen) reicht oft 1–2 Tage an der Luft.

Bemalen & Versiegeln

- Nach dem Trocknen können die Werke mit Wasserfarben, Acrylfarben oder Fingerfarben bemalt werden.

Ideen zum Modellieren mit Kindern

- Tiere & Fantasiefiguren: Schnecken, Schildkröten, Einhörner, kleine Monster
- Anhänger & Amulette: Mit Ausstechformen (z. B. Herz, Stern) oder per Hand formen, Loch vor dem Trocknen nicht vergessen!
- Naturabdrücke: Blätter, Muscheln, Rinde oder Stempel in den Teig drücken (tolles Tast-Erlebnis!)
- Buchstaben & Namensschilder: Mit Teig schreiben oder ausrollen und ausstechen
- Mini-Schalen & Schüsseln: Mit Hilfe kleiner Schüsseln formen, trocknen lassen & bemalen
- Figuren & Skulpturen: Tiere, Häuser, eigene Charaktere
- Lesezeichen & Medaillen: Flach ausrollen, Muster reinritzen oder mit kleinen Fundstücken dekorieren

Action Painting

Ist eine expressive Maltechnik, bei der Farben durch Schleudern, Tropfen, Spritzen oder Werfen auf große Flächen aufgetragen werden. Es geht nicht um „richtig“ oder „schön“, sondern um Spaß, Bewegung und Ausdruck.



Vorbereitung:

- Große Papierbögen (z. B. Flipchart-Papier, Packpapier)
- Fingerfarben (verdünnen!)
- Pinsel, Zahnbürsten, Schwämme, Pipetten, Flaschen, Becher, Sprühflaschen
- Schutzkleidung (alte Kleidung, Malkittel)
- Abdeckfolie oder Zeitungen für den Boden
- **Draußen!!**

Worauf achten?

- Sicherheit: Keine rutschigen Flächen (feuchte Farbe auf glattem Boden)
- Kleidungsschutz: Farben können Kleidung dauerhaft färben
- Aufsicht: Kinder beaufsichtigen, vor allem bei wildem Einsatz von Farbe
- Gesprächsangebote: Fördern, was die Kinder fühlen oder entdecken

Varianten & Ideen:

- **Barfuß malen:** Kinder laufen durch Farbe und hinterlassen Spuren
- **Farballons:** Kleine Wasserbomben mit verdünnter Farbe füllen und auf Papier werfen (nur draußen!)
- **Klang + Malen:** Musik laufen lassen, Kinder malen zur Musik
- **Teamarbeit:** Gemeinsames Bild gestalten – jeder trägt etwas bei

Badekugeln selber machen



Rezept mit Lebensmittelfarbe: Bunte DIY-Badekugeln

1. Alle trockenen Zutaten (100g Zitronensäure, 50g Speisestärke und 200g Natron) gleichmäßig mischen. Hier kannst Du Deinen Schützlingen auch nebenbei erklären, dass Zitronensäure und Natron für das Sprudeln im Badewasser sorgen: Die Zusammensetzung der sogenannten Badebomben weicht von diesem DIY ab.
2. 75g flüssiges Öl hinzufügen. Diese Zutat ist u.a. für die Pflege der Haut sehr wichtig. Welche Eigenschaften welches Öl hat, kannst Du hier jederzeit nachlesen.
3. Jetzt dürfen Deine Kinder die Masse mit den Händen schön durchkneten und vermengen.
4. Lasse die Kleinen ihre Lieblingsfarbe auswählen und füge die gewünschte Lebensmittelfarbe dem Teig hinzu. Für noch mehr Farbe, kannst Du die Masse halbieren und jede Hälfte anders einfärben.
5. Anschließend wird die Masse von Euch in entsprechende Formen gedrückt und am besten im Kühlschrank zum Trocknen aufbewahrt. Das Aushärten der Kugeln nimmt mit kühlender Unterstützung 3-5 Stunden in Anspruch. Bei Zimmertemperatur sind es ein bis zwei Tage.
6. Nach dem Trocknen, können die Kugeln aus den Formen herausgenommen werden – Fertig

Pappmaché-Schalen mit Luftballons & Papier

Material:

- Luftballons (möglichst runde Form)
- Seidenpapier, Zeitungspapier oder buntes Bastelpapier
- Tapetenkleister oder selbstgemachter Kleister (Mehl-Wasser-Mischung)
- Schüssel und Pinsel
- Schere
- Alte Kleidung oder Malkittel
- Unterlage (z. B. Zeitung, Folie)



Vorbereitung:

1. Ballons aufblasen:
Jeder Ballon wird bis zur gewünschten Schalengröße aufgeblasen und fest verknötet. Er dient als Form für die Schale.
2. Papier reißen oder schneiden:
Das Papier in handliche Stücke reißen (ca. 4–6 cm groß). Seidenpapier kann später auch als bunte Dekoschicht dienen.
3. Kleister anrühren (am besten fertigen Tapetenkleister)

So wird's gemacht:

Schritt 1: Ballon vorbereiten

Den Ballon mit dem Knoten nach unten in eine Schüssel stellen, damit er stabil steht. Der obere Teil (die Rundung) wird mit Papier beklebt – wie eine halbe Kugel.

Schritt 2: Pappmaché auftragen

- Ein Stück Papier in Kleister tauchen oder mit dem Pinsel bestreichen.
- Auf den Ballon kleben und glattstreichen.
- Viele Schichten übereinander auftragen (mind. 3–4 Schichten – je nach Papier).
→ Für mehr Stabilität am besten mit Zeitung starten, dann mit buntem Papier gestalten.

Schritt 3: Trocknen lassen

- 1–2 Tage trocknen lassen, am besten an einem warmen Ort.

- Der Ballon sollte komplett trocken und hart sein, bevor man weitermacht.

Schritt 4: Ballon entfernen

- Ballon am Knoten aufschneiden oder platzen lassen.
- Den Ballon herausziehen – die Schale bleibt stehen.

Schritt 5: Rand schneiden (optional)

- Mit einer Schere den Rand glätten oder wellig/gezackt schneiden.

Schritt 6: Verzieren (optional)

- Mit Farbe bemalen, mit Glitzer, Serviettentechnik oder Aufklebern verzieren.

Tipps:

- Seidenpapier gibt schöne Farben, aber ist dünn – darunter sollte stabiles Papier sein.
- Beim Basteln mit kleineren Kindern lieber mit Händen als mit Pinseln arbeiten – das fördert die Feinmotorik.

Seife selber machen

Materialien:

- Gießseife (z. B. transparente oder weiße Seifenbasis aus der Drogerie oder Bastelladen)
- Lebensmittelfarbe oder Seifenfarbe
- Ätherische Öle (z. B. Lavendel, Zitrone, Orange – nur wenige Tropfen!) Achtung Allergien!
- Seifenformen (Silikonformen oder Muffinförmchen)
- Mikrowelle oder Wasserbad
- Schüssel und Löffel (hitzebeständig)
- Optional: getrocknete Blüten, Glitzer (kosmetisch geeignet), kleine Spielzeuge



Schritt-für-Schritt-Anleitung:

1. Seife schmelzen:

Die Gießseife in kleine Stücke schneiden und in einer Schüssel in der Mikrowelle (kurzweise erhitzen) oder im Wasserbad schmelzen lassen. Erwachsene helfen hier!

2. **Farbe und Duft hinzufügen:**

Etwas Lebensmittelfarbe und ein paar Tropfen ätherisches Öl zur flüssigen Seife geben. Gut umrühren.

3. **Extras einstreuen:**

Optional Blüten, Glitzer oder kleine Spielzeuge in die Formen geben.

4. **Seife eingießen:**

Die flüssige Seife vorsichtig in die Formen gießen.

5. **Abkühlen lassen:**

Die Formen ca. 1–2 Stunden bei Raumtemperatur (oder im Kühlschrank) aushärten lassen.

6. **Fertig!**

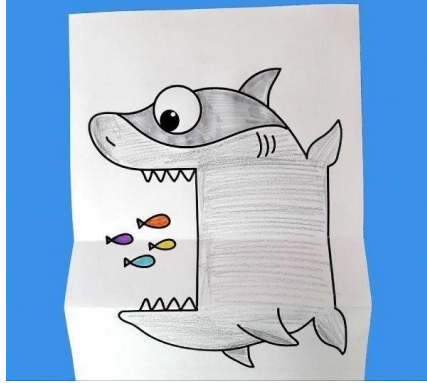
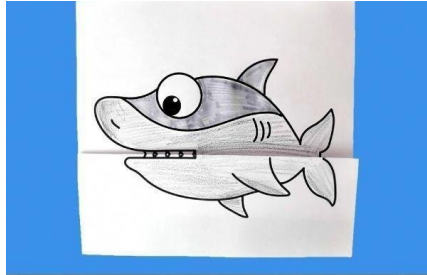
Seife vorsichtig aus der Form drücken und bewundern

Weitere BASTELIDEEN findest du hier:

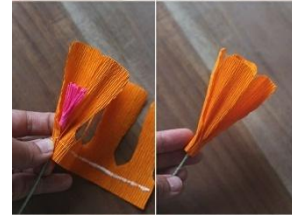
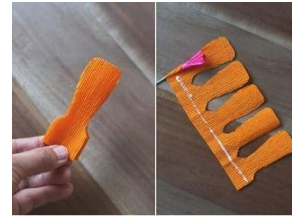
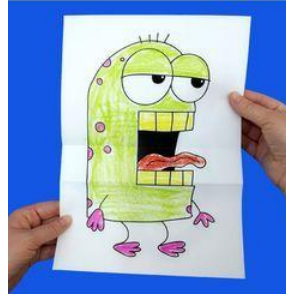
<https://pin.it/6prYAdGwe>



easypeasyandfun.com

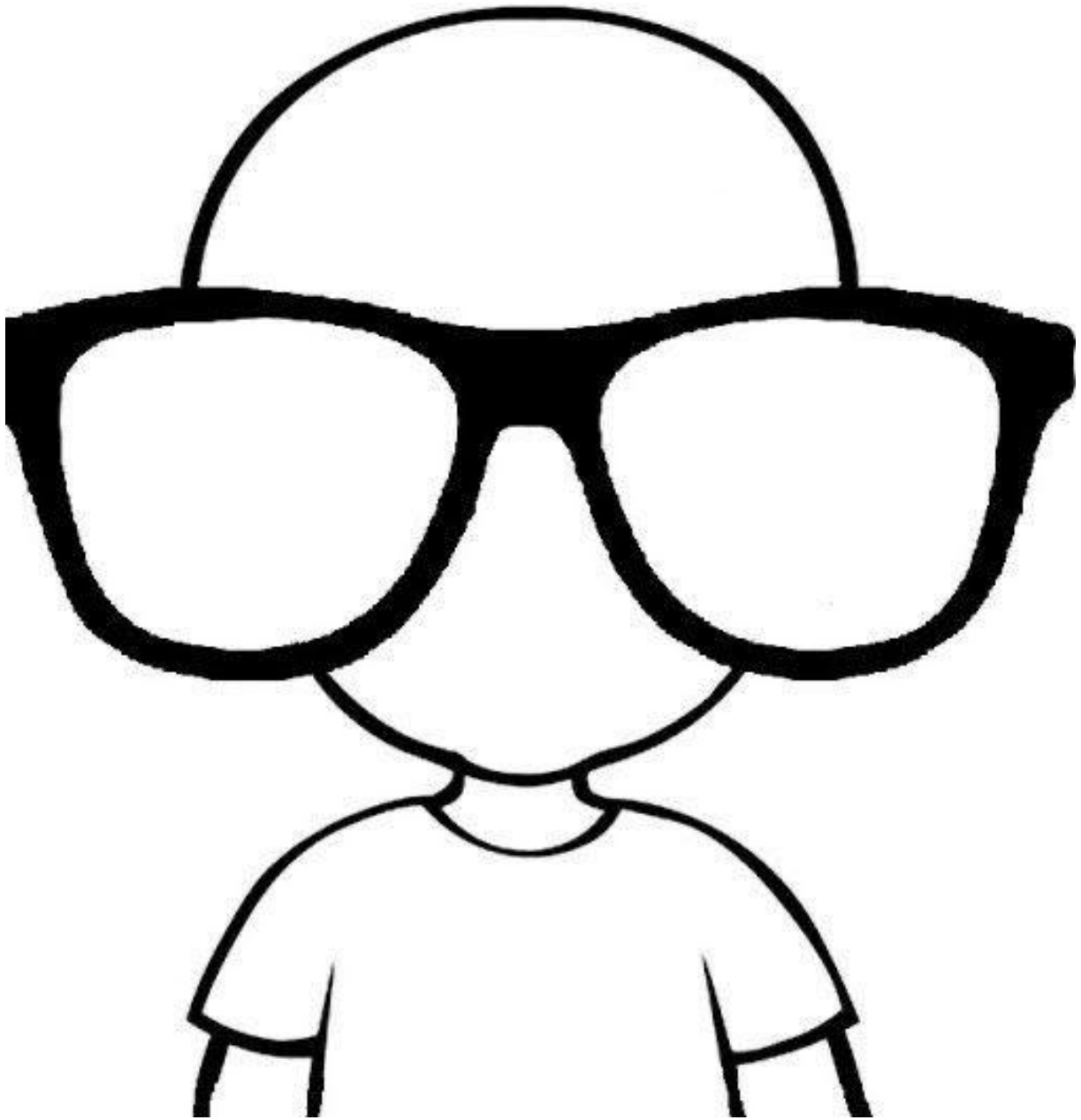


10 QUALITY OF QUALITY TIME









Vorlage zum Ausdrucken

KULINARISCHES

Schokolade



- **Wasserbad:**

Die Schokolade in kleine Stücke hacken und in eine feuerfeste Schüssel geben. Die Schüssel in einem Topf mit kochendem Wasser, wobei die Unterseite der Schüssel das Wasser nicht berühren soll, platzieren und bei niedriger Hitze schmelzen lassen, während man regelmäßig umrührt.

- **Mikrowelle:**

Die Schokolade ebenfalls in kleine Stücke hacken und in eine mikrowellengeeignete Schüssel geben. In der Mikrowelle in kleinen Stufen mit Rührpausen erhitzen, um Überhitzung und Verkleben zu vermeiden.

- **Verpackung für Schmelzvorgänge:**

Es gibt spezielle Schokoladensorten oder -glasuren, bei denen die Verpackung für das Schmelzen geeignet ist, wie z.B. bei Schokoladenglasuren.

https://www.youtube.com/shorts/mb3ua_1yFaE



Cake-Pops ohne Backen

1	Kuchen, (Herrenkuchen, Biskuit, oder Kuchenteigreste)
1 Glas	Marmelade, oder Gelee, alternativ auch Nusscreme oder fertiges Frosting
n. B.	Kuvertüre, oder Candy Melts
n. B.	Zuckerstreusel, oder Deko nach Wahl

Zubereitung

☑Arbeitszeit ca. 1 Stunde

Den Fertigmuchen in einer großen Schüssel zerbröseln. Nach und nach Marmelade/Gelee/Nusscreme oder Frosting dazugeben und immer schön kneten. Das Ganze immer gut durchkneten, bis es zwar fest ist, aber nicht mehr einfach bröseln. Kugeln nach Belieben formen. Bei Lolly-Stielen können die auch etwas größer sein, bei Schaschlikspießen etwas kleiner. Kugeln in den Kühlschrank stellen und 1-2 Stunden runterkühlen.

Dann die Glasur (Kuvertüre, Candy Melts) schmelzen. Spieß/Stiel kurz einen Finger breit in die Glasur tauchen, dann die Kugeln anstecken, sodass ein kleiner "Teller" am Stiel entsteht. Jede Kugel bekommt so einen Stab, dann gehts nochmal ca. 30 Minuten in den Kühlschrank.

Danach die Kugeln am Stiel in die Glasur eintauchen und drehen bis nichts mehr tropft. Mit bunten Zuckerstreuseln o. ä. bestreuen und die Kugeln getrennt voneinander härten lassen. Dazu bietet sich ein Styropor zum Reinstecken an, bei Schaschlikspießen haben wir in die Ikea-Pokal-Gläsern 6-7 Cake Pops zum Ruhen stellen können.



APPLE FRUIT
"DONUTS"



MEDIEN & JOURNALISMUS

Mini-Nachrichtensendung (ruhig / kreativ)

Beschreibung: Die Kinder erstellen in Kleingruppen eine eigene kurze Nachrichtensendung (ca. 2–3 Minuten). Sie denken sich Nachrichten aus (Wetter, Sport, „Breaking News“ im Camp), schreiben einen kleinen Text, üben ihn und filmen sich dann mit der Kamera.

Varianten:

- Wetterbericht mit gebastelter Wetterkarte
- „Fake News“ vs. echte News (spielerische Diskussion und Vergleich)

Vorbereitung:

- Vorlage für ein Nachrichtenskript
- Requisiten (z. B. Mikrofonattrappe aus Papprolle, Wetterkarte auf Papier oder Beamer)
- Kamera (1:1 Betreuung für Dreh)

Material: Papier, Stifte, Kamera, evtl. Requisiten

Zeit: 60–90 Min. inkl. Aufnahme

Pressekonferenz-Rollenspiel (aktiv)

Beschreibung: Ein Kind oder eine Betreuerin ist z. B. ein Star, Politikerin oder Tierpflegerin – die anderen sind Journalist*innen und stellen Fragen. Vorher wird gemeinsam überlegt, was man fragen könnte.

Varianten:

- Tiere als Thema: z. B. „Die erste sprechende Katze“ gibt ein Interview
- Mit Verkleidung (z. B. Sonnenbrille, Mütze)

Vorbereitung:

- Impulsfrage: „Was würdet ihr eine berühmte Person fragen?“
- Rollen festlegen

Material: evtl. Verkleidung, Mikrofonattrappe

Zeit: ca. 45 Min.

Reporter*innen-Schnitzeljagd (aktiv)

Beschreibung: Die Kinder bekommen „Rechercheaufträge“ (z. B. „Finde jemanden, der heute barfuß läuft“ oder „Was gibt es heute zum Mittagessen?“). Daraus entsteht ein Mini-Artikel oder -Interview.

- **Vorbereitung:**
 - Liste von Aufgaben vorbereiten
- Material:** Schreibmaterial
Zeit: ca. 60 Min.
-

Zeitung basteln (ruhig / kreativ)

Beschreibung: Kinder gestalten eine eigene Camp-Zeitung mit Zeichnungen, kurzen Artikeln, Interviews oder Witzen.

- Fotoseite mit Campbildern (von Betreuer*innen gemacht)
- Tägliche Mini-Ausgabe

Vorbereitung:

- Layoutvorlage erstellen (z. B. mit Word oder Ausdruck auf A3)
- Material:** Papier, Stifte, evtl. Ausdrucker, Kleber
Zeit: verteilt über mehrere Tage (je 30 Min.)
-

Medien-Quiz oder Wissensspiel (ruhig)

Beschreibung: Ein Quiz mit Fragen zu Medien („Was ist eine Zeitung?“, „Was macht eine Journalistin?“) in Teams

Varianten:

- Auf dem Beamer als Bilder-Quiz
- Medienbingo mit Begriffen (z. B. Kamera, Interview, Mikrofon)

Vorbereitung:

- Fragen und Bilder vorbereiten
- Material:** Beamer, Laptop, ggf. Bingokarten
Zeit: ca. 30–45 Min.

Interview-Karussell (aktiv / kommunikativ)

Beschreibung: Kinder interviewen sich gegenseitig mit vorbereiteten Fragen wie „Was war dein lustigster Camp-Moment?“ – alle 2 Minuten wechselt das Interviewpaar.

Varianten:

- Interviews aufnehmen (Audio oder Video)
- Ergebnisse an eine Wandzeitung hängen

Vorbereitung:

- Fragen vorbereiten und ausdrucken

Material: Stifte, Papier, ggf. Kamera

Zeit: ca. 45 Min.

Nachrichtentanz oder -rap (aktiv / kreativ)

Beschreibung: Aus aktuellen Camp-Nachrichten wird ein kleiner Rap oder ein „Nachrichtentanz“ choreografiert. Musikbox als Begleitung.

Varianten:

- Sprechgesang statt Tanz
- Mit einfachem Beat (z. B. über YouTube oder Beatbox-App)

Vorbereitung:

- Musik vorbereiten, Beat heraussuchen

Material: Musikbox, Laptop

Zeit: 45–60 Min.

Medien-Detektiv*innen (ruhig / forschend)

Beschreibung: Die Kinder analysieren verschiedene Medien (z. B. Bilder aus Zeitungen, kurze Videos, Werbung) und überlegen: „Was will man mir damit sagen?“ – Förderung von Medienkritik.

Varianten:

- „Was fehlt hier?“ (z. B. Bild ohne Kontext)
- „Welche Gefühle soll das auslösen?“

Vorbereitung:

- Bilder/Videos auswählen (altersgerecht!)

Material: Beamer oder Ausdrucke, Laptop

Zeit: ca. 45 Min.

MINI-WARTESPIELE (MAX. 10 MIN.)

Kotzendes Känguru

Beschreibung

Alle Spieler:innen stehen im Kreis. Eine Person steht in der Mitte, darf willkürlich auf eine:n Spieler:in zeigen und ein Kommando (z.B. "Kotzendes Känguru!") sagen. Die:der Angesprochene muss mit den zwei links und rechts benachbarten Personen die genannte Figur fehlerfrei und ohne zu zögern darstellen. Wird die Figur korrekt dargestellt, darf die:der in der Mitte Stehende einer anderen Person ein weiteres Kommando erteilen. Reagiert eine von den Dreien zu langsam, gar nicht oder macht einen Fehler, kommt sie in die Mitte.

Symmetrische Figuren

Die außen Stehenden machen hier dasselbe.

- **Kotzendes Känguru**
Mitte: bildet mit den Armen einen Känguru-Beutel vor dem Bauch.
Außen: übergeben sich lautstark in Beutel.
- **Toaster**
Außen: reichen sich die Hände, sodass die:der Mittlere zwischen den Armen in einem "Toasterschlitz" steht. Mitte: springt auf und ab und ruft "Bing Bing!".
- **Elefant**
Mitte: formt mit verschränkten Armen und einer Hand an der Nase den klassischen Elefantenrüssel und trompetet.
Außen: formen mit ihren Armen riesige, wedelnde Elefantenoehren.
- **Palme**
Mitte: streckt die Arme nach oben.
Außen: strecken die Arme nach außen.
Alle: wedeln synchron im Wind und machen „schsch!“.
- **Waschmaschine**
Außen: bilden mit ihren Armen ein Viereck vor dem Mittleren (= Wäschetrommel).
Mitte: stellt die Wäsche dar: lässt den Kopf in der Wäschetrommel kreisen und brummt dabei.
- **Mixer**
Mitte: streckt die Arme seitlich über die Köpfe der Äußeren aus.
Außen: drehen sich als "Rührstäbe" um die eigene Achse und brummen.

- **Aquarium**
Mitte: stellt den Fisch dar und macht „blubb, blubb, blubb“.
Außen: glotzen ins Aquarium und drücken sich die Nase an der Scheibe platt.
- **Hubschrauber**
Mitte: streckt beide Arme zur Seite aus, dreht sich um die eigene Achse und ruft "Flap Flap Flap".
Außen: ducken sich schnell weg, um nicht vom „Propeller“ getroffen zu werden.
- **Leuchtturm**
Mitte: streckt beide Arme nach oben und dreht sich als Leuchtturm im Kreis.
Außen: schlagen als "Möwen" mit den Flügeln und krächzen dabei laut.
- **James Bond**
Mitte: nimmt die typische James-Bond-Pose mit angewinkelter Pistole ein.
Außen: sind die "Bond-Girls", die James anhimmeln und "Oh, James!" hauchen.

Stille Post

Ziel: Konzentration und Teamarbeit.

Spielablauf:

- Die Gruppe steht in einer Reihe oder im Kreis.
- Der erste Spieler denkt sich einen kurzen Satz aus (z. B. „Der Hund läuft schnell durch den Park“).
- Dieser Satz wird dem nächsten Spieler ins Ohr geflüstert.
- Der Satz muss dann weitergegeben werden, ohne dass er laut gesagt wird. Der letzte Spieler sagt den Satz laut und alle vergleichen ihn mit dem ursprünglichen Satz.

Dauer: 5–10 Minuten

Variante: Statt Sätze können auch lustige Geräusche oder Gesten weitergegeben werden.

Gordischer Knoten

Ziel: Teamarbeit und Problemlösungsfähigkeit.

Spielablauf:

- Die Kinder stehen im Kreis, schließen ihre Augen und fassen sich zufällig an den Händen (nicht die Hände der Person neben ihnen!).
- Nun müssen sie versuchen, den Knoten zu entwirren, ohne sich loszulassen.

- Wenn der Knoten nach ein paar Minuten noch nicht gelöst ist, kann der Spielleiter mithelfen oder das Spiel abbrechen.

Dauer: 5–10 Minuten

„Ich sehe was, was du nicht siehst“

Ziel: Aufmerksamkeit und Wahrnehmung.

Spielablauf:

- Ein Spieler sagt: „Ich sehe was, was du nicht siehst, und das ist ...“ und beschreibt ein Objekt in der Umgebung (z. B. „Rot“ oder „etwas, das man tragen kann“).
- Die anderen Kinder müssen dann raten, welches Objekt gemeint ist.

Dauer: 5–10 Minuten

Variante: Statt Farben oder Formen können auch andere Kategorien wie „Tier“, „Gefühl“ oder „Geräusch“ verwendet werden.

Wortkette

Ziel: Sprachliche Kreativität und Schnelligkeit.

Spielablauf:

- Der erste Spieler sagt ein beliebiges Wort (z. B. „Apfel“).
- Der nächste Spieler muss dann ein Wort sagen, das mit dem letzten Buchstaben des vorherigen Wortes beginnt (z. B. „Löwe“).
- Wer kein passendes Wort findet oder zu lange braucht, scheidet aus oder startet eine neue Runde.

Dauer: 5–10 Minuten

Variante: Man kann auch Themen festlegen, z. B. nur Tiere oder nur Dinge, die man in der Schule findet.

Der Spiegel

Ziel: Koordination und Zusammenarbeit.

Spielablauf:

- Zwei Kinder stehen sich gegenüber und machen einfache Bewegungen (z. B. Arme heben, sich drehen, winken), die das andere Kind wie ein Spiegelbild nachahmen muss.
- Der Spieler, der die Bewegungen macht, kann die Geschwindigkeit oder Richtung variieren, und der andere muss sofort darauf reagieren.

Dauer: 5–10 Minuten

Gefühls-ABC

Ziel: Kreativität und emotionale Ausdrucksfähigkeit.

Spielablauf:

- Der Spielleiter sagt einen Buchstaben des Alphabets vor (z. B. „S“).
- Die Kinder müssen dann eine Emotion oder ein Gefühl finden, das mit diesem Buchstaben beginnt (z. B. „Sorgen“ oder „Stolz“ für „S“).
- Wer ein Gefühl nennt, stellt es dann mit Mimik oder Körpersprache dar.

Dauer: 5–10 Minuten

Schatten-Tanz

Ziel: Bewegungskoordination und Kreativität.

Spielablauf:

- Ein Kind beginnt, eine Tanzbewegung oder eine lustige Geste zu machen.
- Die anderen müssen den Tanz oder die Bewegung als „Schatten“ nachahmen.
- Du kannst die Bewegung langsam oder schnell machen, um das Spiel herausfordernder zu gestalten.

Dauer: 5–10 Minuten

Wer bin ich?

Ziel: Kreativität, Teamarbeit und Rätselraten.

Spielablauf:

- Jeder Spieler denkt an eine berühmte Person, ein Tier oder eine fiktive Figur (man kann für den Weg auch post-ist mitnehmen und den Begriff darauf schreiben)
 - Der Rest der Gruppe stellt Fragen, die nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden können (z. B. „Bist du ein Tier?“, „Lebst du noch?“, „Bist du ein Superheld?“).
 - Die Gruppe muss durch Fragen herausfinden, wer die Person ist
-

Pantomime-Challenge

Ziel: Kreativität, nonverbale Kommunikation und Teamarbeit.

Spielablauf:

- Ein Kind bekommt von einem Betreuer einen Begriff oder einer Aufgabe (z. B. „tanzen wie ein Robot“ oder „Schwimmen im Ozean“) zugeflüstert und stellt diesen Begriff nur mit Gesten und Mimik vor.
 - Die anderen Kinder müssen raten, was dargestellt wird.
 - Wer es errät, darf als nächstes eine Aufgabe übernehmen.
-

Die Kettenaufgabe/Kofferpacken

Ziel: Gedächtnis und Zusammenarbeit.

Spielablauf:

- Die Gruppe sitzt im Kreis.
- Der erste Spieler sagt eine Aufgabe oder ein Thema (z. B. „Ich packe meinen Koffer und nehme mit...“).
- Der zweite Spieler muss diese Aufgabe wiederholen und etwas Neues hinzufügen. Zum Beispiel: „Ich packe meinen Koffer und nehme mit ... einen Ball und ein Buch.“
- Jeder Spieler muss die vorherigen Aufgaben richtig wiederholen und seine eigene hinzufügen, ohne Fehler zu machen.
- Wer einen Fehler macht, muss aussetzen und kann nach einer Runde wieder einsteigen.

Variante: Die Kettenaufgabe kann mit anderen Themen ergänzt werden, z. B. „Ich gehe in den Zoo und sehe...“, „Ich gehe ins Restaurant und bestelle...“ oder „Ich baue ein Haus und brauche...“.

Wörterklau

Ziel: Sprachliche Kreativität und Schnelligkeit.

Spielablauf:

- Der Spielleiter nennt ein Thema (z. B. „Tiere im Wald“ oder „Berühmte Städte“).
- Jedes Kind muss schnell ein Wort zum Thema nennen (z. B. „Bär“, „Eichhörnchen“, „Wald“).
- Der Trick: Niemand darf dasselbe Wort wie ein anderes Kind nennen, und es dürfen keine Begriffe wiederholt werden.
- Wer kein Wort mehr nennen kann, scheidet aus.

Variante: Du kannst auch Zeitlimits setzen (z. B. nur 10 Sekunden, um ein Wort zu nennen) oder Themen variieren.

Kreativer Befehl

Ziel: Kooperation und kreative Problemlösung.

Spielablauf:

- Der Spielleiter gibt ein kreatives und herausforderndes Kommando (z. B. „Baut einen Turm aus euren Händen“ oder „Stellt euch als eine Schlange auf“).
- Die Gruppe muss nun zusammenarbeiten und das Kommando innerhalb von 3 Minuten umsetzen.
- Am Ende wird gemeinsam besprochen, wie gut die Aufgabe erfüllt wurde.

Dauer: 5–10 Minuten

Variante: Die Befehle können immer schwieriger werden (z. B. „Stellt euch als menschliches Puzzle zusammen“).

MUSIK, THEATER & TANZ

MUSIK

Ruhig & Kreativ

- **Instrumente basteln** (30–60 min)
Bastelt einfache Instrumente: Rasseln (gefüllte Dosen), Trommeln (Eimer), Gitarren (Gummibänder über Schachteln), Regenmacher
- **Klangreise / Klanggeschichte** (20–30 min)
Eine Geschichte wird vorgelesen, und Kinder begleiten sie mit Geräuschen (Regen mit Fingertrippeln, Donner mit Trommeln etc.).

Lustig

- **Musikalische Stühle – mit Twist** (15 min)
Statt ausscheiden, müssen Kinder bei Stopp der Musik eine kleine Aufgabe machen (Tiergeräusch, Instrument vormachen etc.).
- **Musikstopp-Tanz** (10–15 min)
Musik läuft – bei Stopp müssen Kinder einfrieren.
- **Bodypercussion oder Sesselklatschen** (10-15 min)
Jedes Kind stellt sich hinter einen Sessel. Ein Kind kommt nach vorne und klatscht einen Rhythmus auf dem Sessel vor, die anderen machen nach.

Wochenprojekt

- **Lied schreiben & aufnehmen**
Jeden Tag an einem eigenen Lied arbeiten: Text, Rhythmus, einfache Melodie – am Ende als Gruppe vorsingen oder aufnehmen.

THEATER

Ruhig & Kreativ

- **Gesichtsausdrücke üben** (10–20 min)
Gefühle pantomimisch darstellen – andere raten lassen (freudig, überrascht, wütend, traurig...).
- **Impro-Geschichten mit Requisiten** (30–45 min)
Kinder ziehen 3 Gegenstände und müssen spontan eine Szene dazu spielen.

Lustig

- **Szenen mit verteilten Rollen** (30–60 min)
Kurze Theaterszenen mit verteilten Rollen und Verkleidung – kann auch improvisiert sein.
- **Körper-Statue-Spiel** (10–15 min)
Ein Kind formt ein anderes wie eine Statue. Danach erzählen sie, was die Statue „darstellt“.

Wochenprojekt

- **Mini-Theaterstück entwickeln**
Gemeinsames Schreiben & Proben eines kurzen Stücks (z. B. Märchen in modern).
Am Freitag: kleine Aufführung.

TANZ

Ruhig

- **Dehnungs- und Bewegungsspiel** (15–20 min)
Mit Musik einfache Bewegungen nachmachen, z. B. „beweg dich wie ein Baum im Wind“.

Sportlich & Lustig

- **Tanz-Choreografie lernen** (30–45 min)
Zu einem Kinderlied oder aktuellen Hit gemeinsam eine einfache Choreo einüben.
<https://youtu.be/wvSpO3BGvyE?feature=shared> - Tanzfieber
<https://youtu.be/m9C5fu493Ok?feature=shared> – Wellerman
<https://youtu.be/N1u9n0A3L7A?feature=shared> – Theo Theo
<https://youtu.be/ymigWt5TOV8?feature=shared> – I like to move it
<https://youtu.be/f0fWLBaE-AE?feature=shared> – Dance Monkey
- **Tanzbattle in Gruppen** (15–30 min)
Zwei Gruppen machen abwechselnd Bewegungen vor – die andere muss sie nachmachen.
- **Spiegelspiel** (10–15 min)
In Paaren: Einer macht langsame Bewegungen, der andere spiegelt sie.
- **Tanz-Schlange** (15-20 min)
Die Kinder stellen sich hintereinander auf. Das vorderste Kind läuft tänzerisch mit verschiedenen Bewegungen durch den Raum, die Kinder dahinter laufen nach und

machen dieselben Bewegungen mit. Nach 1 Min. wechselt das vorderste Kind an das Ende der Schlange und das nächste Kind ist an der Reihe.

- **Stille Post Tanz** (10–15 min)

Die Kinder stellen sich hintereinander auf. Das letzte Kind überlegt sich kurze Bewegung/Bewegungseinheit und tippt den vorletzten an und zeigt ihm die Bewegung vor. Dieser muss sich die Bewegung einprägen und tippt dem nächsten Kind auf die Schulter und zeigt das Gesehene vor. Das vorderste Kind zeigt dann die Bewegung allen Kindern vor.

Wochenprojekt

- **Tanzshow vorbereiten/Choreographie lernen**

Jeden Tag an einer Tanznummer arbeiten – am Ende der Woche vorführen.

KOMBI-AKTIVITÄTEN (Musik + Theater + Tanz)

„Stille Post – Musiktheater-Edition“ (15–30 min)

- Kinder flüstern nicht nur Wörter weiter, sondern auch eine gespielte Bewegung + Soundeffekt.
- Das letzte Kind führt es vor – Ergebnis ist meist lustig und kreativ.

„Laufendes Lied“ (30–45 min)

- Die Gruppe erfindet ein Lied mit einer Geschichte.
- Einzelne Kinder/Gruppen übernehmen Refrain, Strophen, Bewegungen oder Geräusche.

„Die vertonte Szene“ (30–60 min)

- Zwei Gruppen: Eine spielt eine kurze Szene ohne Ton, die andere vertont sie mit Musik, Geräuschen und Sprache.

„Rhythmus-Theater“ (20–40 min)

- Kinder sprechen kleine Dialoge im Rhythmus von Bodypercussion oder Klatschrhythmen.
- Oder: Die ganze Szene wird rhythmisch gesprochen (Sprechgesang).

„Klang-Körper-Tanz“ (30–45 min)

- Bewegungen erzeugen Geräusche: Stampfen, Klatschen, Schnipsen, Drehen, Rutschen.
- Daraus entsteht ein eigener „Klangtanz“.

„Stummfilm mit Geräuschemacher*innen“ (30 min)

- Eine Gruppe spielt eine Szene pantomimisch. Andere Kinder erzeugen live die passenden Geräusche/Musik dazu.

„Musiktheater-Chaos“ (45–60 min)

- Gruppen bekommen je 3 Vorgaben: ein Musikinstrument, eine Tanzbewegung, eine Schauspielszene.
- Daraus basteln sie eine Miniperformance.

„Tierorchester“ (15–20 min): Kinder wählen ein Tier & ein passendes Geräusch/Bewegung. Als Orchester spielt ihr zusammen.

„Theater-TikTakToe“ (20–30 min): 9 Felder auf dem Boden – jedes Feld steht für eine Aufgabe (z. B. „Tanze wie ein Roboter“, „Spiel ein trauriges Huhn“). Zwei Teams treten gegeneinander an.

„Tanzstopp mit Motto“ (15 min): Beim Musikstopp nicht nur einfrieren, sondern in einer bestimmten Pose (z. B. Superheld, Rockstar).

„Das geheime Thema“

Zwei Gruppen tanzen ein selbstgewähltes oder zugewiesenes Thema so, dass die andere Gruppe es erraten kann. Dabei wird das Thema durch typische Rollen (tänzerisch) oder Szenen dargestellt.

- Kinder in zwei Gruppen aufteilen.
- Musikanlage oder Lautsprecher bereithalten.
- Ein Spielleiter oder Betreuer (du) leitet das Spiel.
- Ein Ort mit genug Platz zum Tanzen (z. B. Bühne, Turnsaal, großer Raum).

Spielablauf:

1. Thema wählen:

- Jede Gruppe wählt heimlich ein Thema (z. B. **Supermarkt, Schule, Zoo, Zirkus, Bauernhof, Restaurant, Flughafen, Haushalt**, etc.)
- Alternativ kannst du den Gruppen ein Thema zuteilen, damit es schneller geht oder fair bleibt.

2. Lied aussuchen:

- Die Gruppe sucht ein Lied, das zum Thema passt oder gut tanzbar ist.
- Alternativ: Du gibst ein neutrales Lied vor, damit alle dieselbe Musik verwenden.

3. Tanz vorbereiten (max. 5 Min):

- Jedes Kind denkt sich eine „Rolle“ oder typische Szene passend zum Thema aus.
 - z. B. Supermarkt: Kassierer*in, Kundin, Regaleinräumer*in, Kind mit Einkaufswagen, Dieb, etc.
- Die Kinder üben ihren kurzen Solo-Auftritt (ca. 5–10 Sekunden pro Kind).

4. Vorführung:

- Die Kinder kommen einzeln „tänzerisch“ auf die Bühne und stellt seine Rolle da, bis sie vor dem Publikum in einer passenden Pose erstarbt (optional), dann kommt das nächste Kind auf die Bühne bis die ganze Gruppe beisammen steht.
- Wichtig: Kein Reden während der Aufführung! Nur Tanz und Mimik.

5. Thema raten:

- Die zuschauende Gruppe berät sich kurz nachdem alle Kinder auf die Bühne getreten sind und nennt ihr Thema-Rätsel.

6. Rollenwechsel:

- Jetzt ist die andere Gruppe dran.
- Danach kann eine neue Runde beginnen – evtl. mit neuen Themen.

Themen: Zoo, Schule, Supermarkt, Zirkus, Restaurant, Flughafen, Krankenhaus,...

Kreativ

- **Instrumente-Malen mit Musik** (20 min): Kinder hören ein Musikstück und malen, wie sie sich das Instrument vorstellen, das man hört.
- **Traumrolle basteln** (30 min): Kinder gestalten ihre „Traumrolle“ aus Karton: Name, Kostüm, Stimme, Bewegung.
- **Gefühlsmasken** (30–45 min): Masken aus Papptellern oder Tonpapier mit Gesichtsausdrücken basteln – danach damit spielen.

Sportlich & Bewegend

- **Tanz-Staffel** (20 min): Zwei Teams, jedes Kind tanzt zum nächsten Hütchen und zurück – mit wechselndem Stil: Roboter, Ballett, Breakdance...
- **Körpermusik-Staffel** (20 min): Kinder laufen zur Mitte, machen ein Geräusch (z. B. Schnips, Stampfer) und laufen zurück.

- **Emotionen-Fangen** (15 min): Wer gefangen wird, muss in einer Emotion (z. B. übertrieben glücklich) tanzen, bis befreit.

Ruhig & Fokussiert

- **Musik-Meditation / Fantasiereise** (10–15 min): Leise Musik + Geschichte zum Mitdenken (z. B. „Der tanzende Drache“).
 - **Geräuschememory** (15 min): Geräusche mit Instrumenten oder Alltagsgegenständen erzeugen – zwei Kinder müssen Paare finden.
 - **Rhythmus-Spiegel** (15–20 min): In Paaren werden Bodypercussion-Rhythmen gespiegelt – erfordert Konzentration.
-

WOCHENPROJEKT-IDEEN

Mini-Musical

- Jeden Tag an einem Aspekt arbeiten: Montag Rollen & Story, Dienstag Musik, Mittwoch Tanz, Donnerstag Proben, Freitag Aufführung.

Kreativwerkstatt: Bühne, Kostüm & Klang

- Gruppen basteln ihre Bühnenbilder, Kostüme & selbstgebaute Instrumente – am Freitag zeigen sie ein kurzes Musiktheaterstück.

„Talentshow“ vorbereiten

- Jedes Kind/gruppe zeigt, was es kann: Tanzen, singen, beatboxen, Theater. Am Ende entsteht eine bunte Show.

NATUR & NACHHALTIGKEIT

Mini-Garten oder Kräutertopf-Projekt (30–60 Minuten täglich über 5 Tage)

Die Kinder gestalten ihre eigenen kleinen Pflanztöpfe (z. B. aus leeren Konservendosen, Joghurtbechern oder kleinen Tontöpfen).

Am ersten Tag bemalen sie die Töpfe mit Acrylfarben oder gestalten sie mit Naturmaterialien.

An Tag zwei füllen sie Erde ein und säen einfache, schnell wachsende Kräuter wie Kresse oder Basilikum.

Die restlichen Tage beobachten sie das Wachstum, führen ein kleines Pflanztagebuch (mit Zeichnungen oder kurzen Sätzen, je nach Alter), gießen die Pflanzen und lernen, wie sie gepflegt werden.

Am Ende dürfen sie ihre Pflanzen mit nach Hause nehmen.

Müll-Detektive & Upcycling-Kunst (30–60 Minuten täglich über 4–5 Tage)

Die Kinder gehen zu Beginn auf einen kleinen Spaziergang, bei dem sie (ausgestattet mit Handschuhen und Eimern) herumliegenden Müll einsammeln – das Ganze kann als Schatzsuche oder Wettlauf gestaltet werden.

Anschließend sortieren sie den Müll spielerisch in verschiedene Kategorien (Plastik, Papier, Metall etc.).

In den Folgetagen basteln sie aus geeignetem, gereinigtem Material kleine Kunstwerke, Instrumente (z. B. Rasseln aus Dosen und Deckeln) oder fantasievolle Skulpturen.

Dazu können sie eine kleine Ausstellung oder einen "Müll-Kunstmarkt" vorbereiten.

Natur-Olympiade (60 Minuten)

Ein bewegungsreicher Parcours mit Stationen im Freien.

Beispiele für Stationen:

- Zapfen-Weitwurf (wie weit oder gezielt in einen Eimer werfen)
- Barfußpfad (auf verschiedenen Naturmaterialien laufen: Moos, Sand, Kiesel, Rinde)
- Baumstamm-Balancieren oder Slalomlauf um Bäume
- Wassertransport-Wettlauf mit Bechern

Die Kinder sammeln Punkte oder machen es einfach zum Spaß – besonders für gemischte Altersgruppen geeignet.

Tierbewegungs-Spiel (30 Minuten)

Ein spielerisches Aufwärm- oder Bewegungsspiel:

Die Leitung ruft Tiere und Bewegungen aus, die die Kinder nachahmen – zum Beispiel:

- hüpfen wie Frösche
- schleichen wie Füchse
- fliegen wie Schmetterlinge
- stampfen wie Elefanten
- krabbeln wie Käfer

Am Ende kann eine Tiergeschichte erzählt werden, bei der die Bewegungen wieder vorkommen – so entsteht eine Verbindung zur Natur.

Wald-Bingo (45–60 Minuten)

Jedes Kind (oder jedes Team) erhält eine Bingo-Karte mit Fotos oder Zeichnungen von Naturgegenständen (Eichel, Moos, Schnecke, rotes Blatt, Ameise usw.).

Die Kinder begeben sich mit den Karten und Stiften auf Erkundungstour.

Wer eine Reihe oder alle Felder findet, ruft „Bingo!“

Eine schöne Aktivität für Spaziergänge oder Waldränder. Die Karten können laminiert und mehrfach verwendet werden.

Natur-Mandala legen (30–45 Minuten)

Nach einer kurzen Sammelrunde (unter Berücksichtigung, nichts Lebendiges zu beschädigen) legen die Kinder im Kreis oder einzeln Mandalas auf dem Boden – mit Blättern, Steinen, Rindenstücken, Zapfen, Blumenblättern.

Es entstehen wunderschöne, vergängliche Kunstwerke.

Diese Aktivität ist ruhig, meditativ und ideal für den Übergang zu einer Pause oder zum Tagesabschluss.



Traumfänger aus Naturmaterialien basteln (60 Minuten)

Mit Hilfe von biegsamen Ästen, Garn, Federn, Perlen und Blättern basteln die Kinder individuelle Traumfänger.

Der Rahmen entsteht aus biegsamen Zweigen (z. B. Haselnuss oder Weide), der Innenteil wird mit Wolle oder Garn verspannt.

Danach dekorieren die Kinder den Traumfänger mit Fundstücken aus der Natur.

Eine ruhige, kreative Einheit, bei der nebenbei über alte Naturvölker gesprochen werden kann, die Traumfänger nutzen.



Geräusche-Memory (30 Minuten)

Es gibt drei Varianten:

- Variante 1: Die Kinder hören Tier- und Naturgeräusche (live oder aufgenommen) und müssen sie den passenden Bildern oder Begriffen zuordnen.
- Variante 2: Die Kinder sitzen im Kreis, ein Kind macht ein Geräusch mit Naturmaterialien (z. B. Rascheln mit Blättern, Klopfen mit Steinen), ein anderes Kind versucht zu raten, was es war.
- Variante 3: Die Kinder erhalten Karten mit verschiedenen Tieren abgebildet ohne dass die anderen Kinder es sehen. Von jedem Tier gibt es zwei. Dann gehen die Kinder herum und jeder macht das Tiergeräusch nach und versucht seinen Tierpartner zu finden.

Klimadetektiv*innen (30–45 Minuten)

Die Kinder bekommen eine kleine Geschichte oder einen „Fall“, den sie lösen müssen – z. B.: "Im Waldsee sind plötzlich keine Frösche mehr – was ist passiert?"

Sie besuchen Stationen, an denen sie Aufgaben lösen: Müll richtig trennen, CO₂-intensive und umweltfreundliche Dinge vergleichen (z. B. Auto vs. Fahrrad), Energiequellen sortieren etc.

Am Ende präsentieren sie ihre Lösung.

Das kann auch als Gruppenprojekt angelegt werden, mit kleinen Rollen und viel Raum zum Mitdenken.

Regenwurm-Expedition (30–60 Minuten)

Ein bodennahes Naturabenteuer: Was lebt eigentlich unter unseren Füßen?

Nach einer kurzen Einführung über die Rolle von Regenwürmern (Boden lockern, Humus schaffen) machen sich die Kinder mit Löffeln, Lupen und Gläsern auf die Suche.

Wichtig: behutsamer Umgang mit den Tieren, nur kurz beobachten und dann wieder freilassen.

Ideal im feuchten Boden oder nach Regen.

Optional: Ein kleines Boden-Tagebuch gestalten mit gezeichneten Funden.

Blinde Führung durch den Wald

Die Kinder gehen in Paare zusammen. Ein Kind bekommt eine Augenbinde und wird von dem anderen Kind durch den Wald geführt und sucht sich einen Baum aus (Areal vorab mit den Kindern ausmachen – in Sichtweite bleiben!). Das blinde Kind ertastet die Rinde und evtl. Blätter, hier ist es wichtig sich wirklich darauf einzulassen und den Baum zu fühlen. Danach wird es wieder an den Ausgangspunkt zurück geführt und darf die Augenbinde abnehmen und versucht den richtigen Baum wiederzufinden.

Blattabdrücke mit Buntstiften oder Wachsmalern

Blätter mit interessanter Struktur (z. B. Farn, Ahorn) werden unter ein Blatt Papier gelegt, das die Kinder mit Buntstiften oder Kreide schraffieren.

Es entstehen wunderschöne Naturabdrücke.

Wer möchte, kann daraus später ein Bild, eine Grußkarte oder ein Poster machen.

Wolkenmeditation oder Himmelsreise (ca. 30 Minuten)

Alle Kinder legen sich auf den Rücken (Wiese, Matte, Decke) und schauen in den Himmel. Sie beobachten Wolken, erzählen, was sie sehen (z. B. „Ein Drache!“, „Ein Schiff!“), oder lauschen einer Fantasiereise: „Du fliegst auf einer Wolke über Wiesen, Wälder und Berge...“
Beruhigend und gut zur Achtsamkeit.

Natur-Yoga für Kinder

Bewegung, aber sehr ruhig und meditativ.

Jede Yoga-Pose stellt ein Tier oder ein Naturphänomen dar: Schmetterling (Fußsohlen zusammen, Flügel flattern lassen), Baum (auf einem Bein stehen), Katze/Kuh, Hund, Regenbogen usw.

Optional kann eine kleine Geschichte vorgelesen werden, in der die Yoga-Positionen eingebaut sind.

RUHIGE AKTIVITÄTEN

Wolkenmeditation oder Himmelsreise (ca. 30 Minuten)

Alle Kinder legen sich auf den Rücken (Wiese, Matte, Decke) und schauen in den Himmel. Sie beobachten Wolken, erzählen, was sie sehen (z. B. „Ein Drache!“, „Ein Schiff!“), oder lauschen einer Fantasiereise: „Du fliegst auf einer Wolke über Wiesen, Wälder und Berge...“
Beruhigend und gut zur Achtsamkeit.

Traumreise / Fantasiereise

Alle Kinder legen sich auf eine Matte oder Decke, schließen die Augen und hören einer ruhigen Geschichte zu, z. B. „Du fliegst auf einem Teppich durch die Lüfte...“ oder „Du wanderst durch ein Zauberschloss voller Türen...“

Dazu evtl. leise Musik oder Naturklänge.

Im Anschluss können sie zeichnen, was sie erlebt haben.

<https://hierfindichwas.de/fantasiereise-kinder/>

[*Fantasiereisen * Elkes Kindergeschichten \(auch mit Hörspielen\)*](#)

Stille Post mal anders (mit Zeichnungen)

Die Kinder sitzen im Kreis. Statt einem geflüsterten Wort wird ein Bild weitergegeben: Ein Kind zeichnet etwas auf ein Blatt, gibt es dem nächsten, der es sich 5 Sekunden anschaut und aus dem Gedächtnis neu zeichnet – und so weiter.

Am Ende wird verglichen, was aus dem ursprünglichen Bild geworden ist. Oft sehr lustig!

Kreatives Schreiben – Mini-Geschichten oder Elfchen

Kurze Schreibimpulse für jede Altersstufe:

– Ein Elfchen (Gedicht mit 11 Wörtern, bestimmte Struktur)

– „Wenn ich fliegen könnte...“

– „Ich wäre gern ein... für einen Tag“

Die Kinder können schreiben, diktieren oder malen – ohne Leistungsdruck, ganz spielerisch.

Perlen-Armbänder oder Freundschaftsbänder knüpfen

Eine ruhige Bastelaktivität für Drinnen oder Draußen.

Die Kinder wählen Farben, fädeln Perlen auf elastische Bänder oder knüpfen einfache

Muster.

Optional: Mit Bedeutung der Farben arbeiten („Rot = Mut, Grün = Freundschaft...“)

Geführte Malgeschichten

Die Kinder bekommen eine leere Seite und hören eine Geschichte mit Anweisungen:
„Male einen Kreis – daraus wird eine Sonne. Male darunter ein Rechteck – das ist dein Haus...“

Nach und nach entsteht ein Bild. Ideal auch bei Regenwetter.

Alternativ kann ein Kind die Geschichte erfinden, andere malen mit.

Stille Minute / Geräusche zählen

Die Kinder setzen sich still hin, schließen die Augen.

Aufgabe: Zähle, wie viele Geräusche du in 1 Minute hörst.

Danach Austausch: Wer hat was gehört?

Schult Konzentration und Achtsamkeit – ideal auch zum Runterkommen nach wilden Spielen.

Faltgeschichten / Ketten-Geschichten

Jedes Kind schreibt (oder malt) den Anfang einer Geschichte auf ein Blatt Papier, faltet es so, dass nur der letzte Satz/das letzte Bild zu sehen ist, und gibt es weiter.

Der Nächste schreibt weiter usw.

Am Ende werden die Geschichten entfaltet – oft sehr komisch und kreativ.

Rätselstunde oder Denkspiele

Ruhige Denkspiele in der Gruppe oder einzeln:

– Wer bin ich? (Zettel/Post it auf der Stirn)

– Schätzfragen: „Wie viele Reiskörner passen wohl in dieses Glas?“

– Logikrätsel oder Bildkarten: „Was fehlt hier?“ oder „Was passt nicht?“

Brettspiel-Nachmittag

Alle Brettspiele aufbereiten und gemeinsam spielen.

Massage-Geschichten

Dauer: ca. 10–15 Minuten

Ort: Ruhiger Raum oder Platz im Schatten, Kinder sitzen im Kreis oder in Reihen (immer hintereinander)

Material: Ruhige Hintergrundmusik möglich (z. B. Naturgeräusche, Regen, Wind), evtl. Decken oder Matten

<https://www.geschichten-haus.com/massagegeschichte-tiere/>

<https://dietrauminsel.net/wp-content/uploads/2019/02/12-Traumhafte-Massagegeschichten-f%C3%BCr-Kinder.pdf>

Wettermassage:

- Die Kinder sitzen oder knien hintereinander.
- Jeder massiert den Rücken des Kindes vor sich – es wird sanft und über der Kleidung gearbeitet.
- Wichtig: vorher erklären, dass man jederzeit „Stopp“ sagen darf, wenn man sich unwohl fühlt.
- Am Ende wird gewechselt, sodass jedes Kind einmal massieren und einmal entspannen darf.

(Während du vorliest, führst du die jeweiligen Bewegungen auf dem Rücken des Kindes aus – oder gibst sie als Anleitung an die Kinder weiter.)

Das kleine Wetter auf Reisen

„Stell dir vor, du bist draußen auf einer Wiese, und das Wetter kommt zu Besuch...“

Die Sonne geht auf – mit beiden Handflächen langsam kreisende Bewegungen über den Rücken zeichnen.

Ein leichter Wind weht – mit den Fingerspitzen ganz sanft über den Rücken streichen, wie Windhauch.

Wolken ziehen vorbei – flache Hände über den Rücken schieben, wie Wolken am Himmel.

Da fällt der erste Regentropfen – mit einem Finger tippen, dann mit mehreren Fingern abwechselnd klopfen.

Der Regen wird stärker – mit den Fingerspitzen sanft trommeln.

Plötzlich: Donner! – mit beiden Händen einmal kräftig auf die Schultern klopfen (nicht zu stark).

Dann ein Blitz! – mit zwei Fingern eine Zickzack-Linie über den Rücken ziehen.

Aber der Sturm zieht weiter... – große, kreisende Bewegungen mit den Händen machen.

Der Regen lässt nach – Tippbewegungen werden wieder sanfter und langsamer.

Ein Regenbogen erscheint – mit allen Fingern in einem großen Bogen über den Rücken streichen.

Und wieder scheint die Sonne – wie am Anfang mit warmen, kreisenden Handflächen enden.

Am Schluss legen die Kinder beide Hände beruhigend auf den Rücken des Partners und sagen z. B. leise:

„Danke für die Massage!“

Dann wechseln die Rollen.

– Die Geschichte kann frei angepasst oder erweitert werden – z. B. mit Hagel (kräftiger klopfen), Schnee (zartes Tupfen mit den Fingerspitzen), oder Nebel (Hände hin- und herwischen).

– Wichtig: eine ruhige Atmosphäre schaffen, keine Hektik, keine Bewertung.

– Wer nicht mitmachen will, darf einfach zuschauen oder eine Pause machen.

1 von 3 **gut
tut gut!**



„Könnt ihr euch vorstellen wie es sich anfühlt, wenn euch eine Maus über den Rücken läuft? Oder sich eine Schlange über eure Schultern schlängelt? Bei dieser Aufgabe werdet ihr es erfahren.“

Die Grüffelo Massage

entspannen
&
achtsam
sein



Ausführung

Die Kinder bilden Paare und jeweils ein Kind legt sich in bequemer Kleidung bäuchlings auf den Boden. Das andere Kind kniet sich daneben, sodass es mit den Händen gut den Rücken der Partnerin oder des Partners erreichen kann.

Lesen Sie den Kindern langsam und mit ruhiger Stimme den Text der Grüffelo-Massage vor. Die Kinder führen parallel dazu die Massagebewegungen von Maus, Fuchs, Eule, Schlange und Grüffelo durch.

Im Anschluss sollen die Kinder die Rollen wechseln, damit jedes Kind einmal massiert werden kann.

Zur Ruhe kommen

Mit der liebevollen bewussten Massage, die sich die Kinder gegenseitig geben können, wird die körperliche und seelische Entwicklung der Kinder gefördert. In einem Alltag voller Spannung und Abenteuer ist diese Übung der ideale Ausgleich. Geben Sie den Kindern ein paar Minuten der Entspannung. Dies kann Stress abbauen und vermittelt den sensiblen Umgang miteinander.

grueffelo-mut.de

Der Grüffelo © 1999 Julia Donaldson & Axel Scheffler

Hinweis

Bei einer Massage ist es wichtig, dass die Handgriffe nicht zu fest ausgeführt werden und die Wirbelsäule ausgespart wird.



Partner
Arbeit



Benötigte Materialien

- Weiche Unterlagen z.B. Matten
- evtl. Kissen und Decken

Infobox



Die Grüffelo-Massage

Stell dir vor, du machst einen Spaziergang durch den Wald. Du kommst zu einer Lichtung und legst dich auf die wunderschöne grüne Wiese, um dich etwas auszuruhen. Die Sonne scheint dir warm auf den Rücken und du machst ein kleines Nickerchen (legt eure Hände flach auf den Rücken des anderen Kindes).

Plötzlich springt dir die kleine Maus auf den Rücken. Mit ihren winzigen Pfoten tippelt sie deinen Rücken rauf – und wieder herunter (läuft mit euren Fingerspitzen über den Rücken). Und wieder hinauf, bis auf deinen Kopf. Und dann wieder hinunter bis zu deinen Beinen. Sie stellt sich dir vor: „Hallo, ich bin die kleine Maus. Das mutigste Tier des ganzen Waldes.“ Die Maus tippelt noch einmal hoch zum Kopf und dann ganz schnell wieder hinunter, wo sie über deine Beine verschwindet.

Dann nähert sich dir ein etwas größeres Tier. Es ist der Fuchs. Mit seinen langen Krallen kratzt er vorsichtig deinen Rücken rauf und runter (hierfür benutzt ihr eure Fingernägel, indem ihr ganz leicht über den Rücken kratzt). Der Fuchs spricht zu dir: „Ich bin der schlaue Fuchs. Ich esse gerne Götterspeise.“ Er läuft noch einmal zu deinen Beinen und dann wieder hinauf zu deinen Schultern, wo er schließlich über deine Arme verschwindet.

Als nächstes landet eine Eule auf deinem Rücken. Mit ihrem spitzen Schnabel zwickt sie dir vorsichtig den Rücken rauf und wieder runter (kneift mit euren Fingerspitzen und dem Daumen ganz sanft in den Rücken). Die Eule spricht mit dir: „Ich bin die weise Eule. Ich wohne hoch oben in einem großen Baum.“ Die Eule fliegt noch einmal hoch zu deinen Haaren und klopft dir zärtlich auf den Kopf. Mit ihren langen

Krallen wuschelt sie dir vorsichtig in den Haaren, ehe sie wieder davonfliegt.

Und auch die Schlange möchte dir einen Besuch abstatten. Mit ihrem langen Schlangenkörper schlängelt sie dir über deinen Rücken (fährt mit eurem Unterarm den Rücken rauf und wieder runter). Sie zischt dir in dein Ohr: „Ich bin die Schlange. Bei mir gibt es heute ein großes Schlangen-Fest.“ Sie schlängelt sich noch einmal nach oben, noch einmal nach unten. Sie schlängelt nach links, und auch nach rechts. Bis sie schließlich weiterzieht und im hohen Gras verschwindet.

Die Sonne scheint noch immer schön warm auf deinen Rücken. Du fühlst dich entspannt und wohl. Auf einmal kommt er zu dir. Der große braune Grüffelo. Mit seinen großen Zähnen und Klauen und feurigen Augen. Er stellt sich dir vor: „Hallo, ich bin der Grüffelo und mein Lieblingsschmaus ist Butterbrot mit kleiner Maus!“ Dann klopft der Grüffelo dir mit seinen großen Tatzen den Rücken ab (klopft vorsichtig mit euren Händen auf den Rücken). Der Grüffelo klopft dir auch deine Arme aus. Und auch deine Beine. Und schließlich fängt er an dich zu schütteln und zu rütteln. Er schüttelt deine Schultern. Er schüttelt deine Arme. Er schüttelt deinen Rücken. Und er schüttelt auch deine Beine.

Von der Rüttelei wirst du geweckt. Du öffnest deine Augen und fühlst dich richtig ausgeruht und fit. So einen aufregenden Traum hast du bestimmt noch nie gehabt! Nun bist du mutig und gestärkt für den weiteren Tag.





Massagegeschichte zum Thema Wetter



Hier kommt der Wetterbericht für die nächste Woche:

Am **Montag** scheint den ganzen Tag die Sonne und es wird sommerlich warm. *(Die Hände aneinander reiben bis sie warm sind. Dann die warmen Handflächen auf den Rücken legen und eine Weile liegen lassen.)*

Am **Dienstag** kommt Wind auf. Am Morgen ist es nur ein leichter Windhauch. *(Luft in den Nacken pusten oder mit einem Fächer Luft zu fächern.)*

Über den Tag hinweg bläst der Wind dann immer stärker. *(Intensiver pusten oder fächern.)*

Am **Mittwoch** ziehen Wolken auf. Sie bedecken den ganzen Himmel. *(Mit den ganzen Handflächen sanft wie eine Wolke über den Rücken streichen.)*

Am **Donnerstag** ist mit Regen zu rechnen. Es beginnt morgens mit leichten Regenschauern. *(Mit den Fingerspitzen leicht auf den Rücken tippeln und dabei von oben nach unten bewegen.)*

Am Nachmittag wird der Regen stärker. *(stärker tippeln)*

Am **Freitag** gibt es ein Gewitter. Es zieht mit zuckenden Blitzen über das Land. *(Mit dem Zeigefinger zackige Blitze auf den Rücken malen.)*

Am **Samstag** fällt der erste Schnee. *(Sanft mit den Fingerspitzen Schnee auf den Rücken rieseln lassen.)*

Der Schnee bleibt auch am **Sonntag** liegen und wir haben den ganzen Tag über eine geschlossene Schneedecke.

(Den Rücken mit den ausgebreiteten Handflächen und Unterarmen bedecken.)



Aktivitäten mit Schwimmnudeln



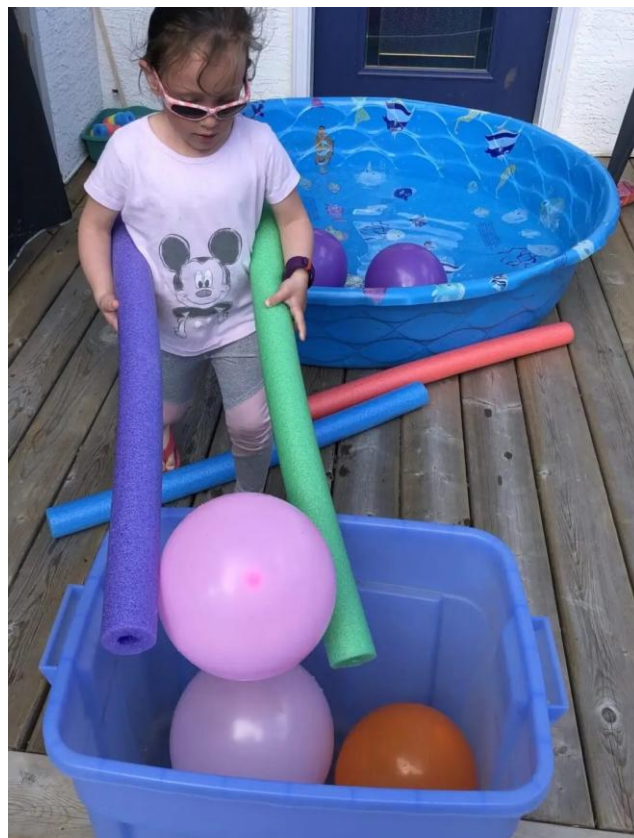
Parcours



Hockey



Luftballonwerfen



Geschicklichkeitsspiel



Stehende Poolnudel:

Jedes Kind bekommt eine Poolnudel.

Die Kinder stellen sich in einem Kreis auf und jeder hält seine Poolnudeln aufrecht vor sich am Boden stehen.

Mit „1, 2, 3, LOS!“ lässt jedes Kind seine Poolnudeln los und läuft im Uhrzeigersinn weiter zur nächsten Poolnudeln.

Ziel ist es, alle Nudeln so viele Runden wie möglich stehen zu lassen.

Optional: Bei dem die Poolnudeln zu Boden umkippt, ist ausgeschieden.

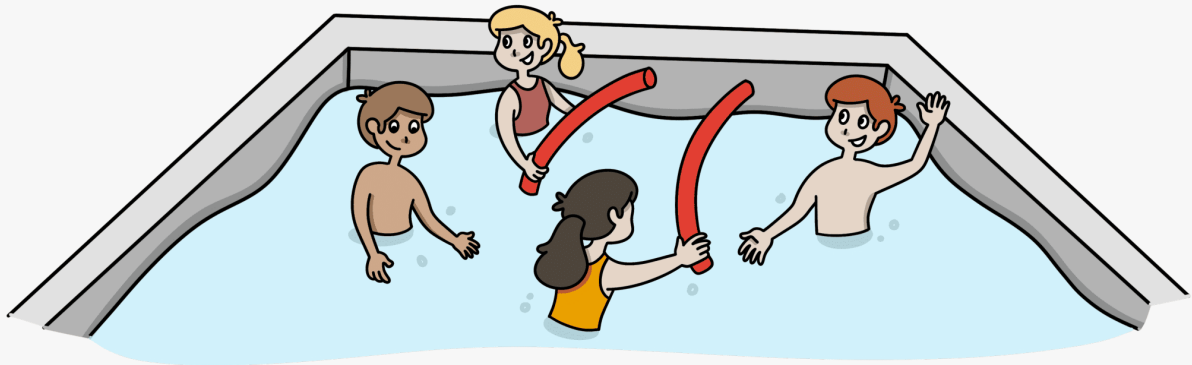
Nach mehreren Runden kann man die Richtung wechseln oder den Kreis etwas größer machen.



Aktivitäten im Schwimmbad

SPIEL IM WASSER

KRAKEN-FANGEN



 vlamingo

Kraken-Fangen

Dauer:

- ca. 10 Minuten

Material:

- Schwimmnudeln

Spielbeschreibung:

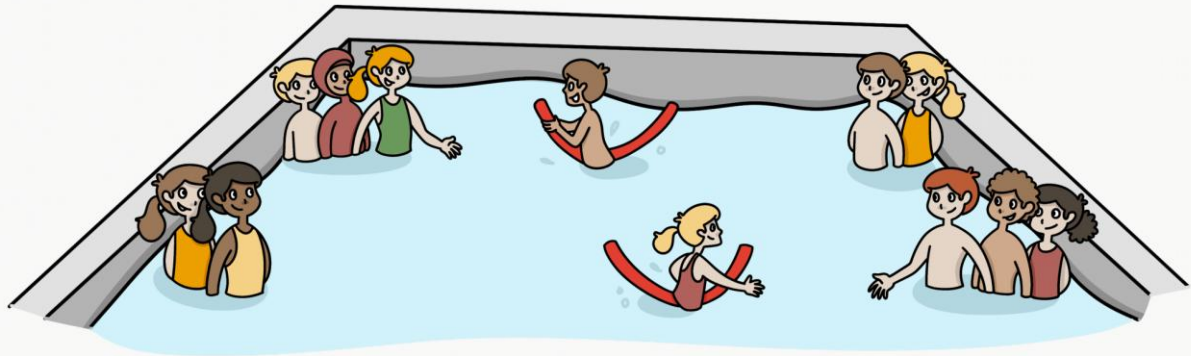
- Es werden zwei Fänger*innen bestimmt. Sie erhalten je eine Schwimmnudel. Auf ein Startsignal hin versuchen sie die anderen Spieler*innen mit der Schwimmnudel („Krakenarm“) zu ticken. Schlagen mit der Schwimmnudel ist nicht erlaubt. Wer getickt wurde, erhält von der Spielleitung auch eine Schwimmnudel und unterstützt das Fängerteam. Die Person, die als letztes übrig bleibt, gewinnt das Spiel. Tauchen ist während des Spiels erlaubt.

Varianten:

- Wer getickt wurde, stellt sich breitbeinig hin und kann befreit werden, wenn eine andere Person durch die Beine taucht.
- Wer getickt wurde, ist raus und muss sich an den Beckenrand begeben.

SPIEL IM WASSER

SCHWIMMNUDEL-RENNEN



Schwimmnudel-Rennen

Dauer:

- ca. 5 – 10 Minuten

Material:

- Schwimmnudeln

Spielbeschreibung:

- Es werden zwei Teams gebildet. Die eine Hälfte der Teammitglieder stellt sich auf der einen Seite des Beckens und die andere Hälfte auf der anderen Seite des Beckens einander gegenüber auf. Auf Kommando setzen sich die jeweils ersten beiden auf die Schwimmnudel und „reiten“ damit bis zur anderen Seite. Dort angekommen übergeben sie die Schwimmnudel an das nächste Teammitglied. Es gewinnt das Team, bei dem zuerst alle Teammitglieder einmal die Strecke zurückgelegt haben.

Variationen:

- Immer 2 oder 3 Personen reiten gleichzeitig auf einer Schwimmnudel.
- Es werden 3 oder 4 Teams gebildet, die gegeneinander spielen.

Aktivitäten/Basteln mit Schwimmnudeln



Reitturnier

Tipp: Reitturniere veranstalten

Baut einen Reit- und Springparcours mit verschiedenen Hindernissen. Bestimmt einen Zeitnehmer mit Stoppuhr. Dann heißt es aufsitzen. Und möge der Schnellste gewinnen!



Bowling



Dosenwerfen

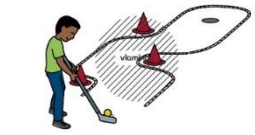


Bootsrennen



Rennbahn

BEWEGUNGSSPIELE



Minigolf



Standortübergreifende Turniere möglich!

„Reise um die Welt“ (Austoben)

Dauer: ca. 30 Minuten

Anleitung:

- Die Kinder bewegen sich wie verschiedene Tiere oder auf andere kreative Weise durch den Raum, um „um die Welt zu reisen“.
- Der Betreuer nennt ein Tier oder eine Fortbewegungsart (z.B. „Springe wie ein Frosch“, „Laufe wie ein Känguru“, „Krabbele wie ein Käfer“, „Fliege wie ein Vogel“, „Schlängle wie eine Schlange“).
- Jedes Kind muss dann in der gewählten Fortbewegungsweise so schnell wie möglich eine Strecke zurücklegen, z.B. vom einen Ende des Gartens zum anderen.
- Wer zuerst ankommt, darf die nächste Bewegung aussuchen.

Variation:

- Wer die Bewegung falsch ausführt, muss eine Runde aussetzen oder eine lustige Zusatzaufgabe erledigen (z.B. 10 Hampelmänner).

Kotzendes Känguru

Beschreibung

Alle Spieler:innen stehen im Kreis. Eine Person steht in der Mitte, darf willkürlich auf eine:n Spieler:in zeigen und ein Kommando (z.B. "Kotzendes Känguru!") sagen. Die:der Angesprochene muss mit den zwei links und rechts benachbarten Personen die genannte Figur fehlerfrei und ohne zu zögern darstellen. Wird die Figur korrekt dargestellt, darf die:der in der Mitte Stehende einer anderen Person ein weiteres Kommando erteilen. Reagiert eine von den Dreien zu langsam, gar nicht oder macht einen Fehler, kommt sie in die Mitte.

Symmetrische Figuren

Die außen Stehenden machen hier dasselbe.

- **Kotzendes Känguru**
Mitte: bildet mit den Armen einen Känguru-Beutel vor dem Bauch.
Außen: übergeben sich lautstark in Beutel.
- **Toaster**
Außen: reichen sich die Hände, sodass die:der Mittlere zwischen den Armen in einem "Toasterschlitz" steht. Mitte: springt auf und ab und ruft "Bing Bing!".

- **Elefant**
Mitte: formt mit verschränkten Armen und einer Hand an der Nase den klassischen Elefantenrüssel und trompetet.
Außen: formen mit ihren Armen riesige, wedelnde Elefantenoehren.
- **Palme**
Mitte: streckt die Arme nach oben.
Außen: strecken die Arme nach außen.
Alle: wedeln synchron im Wind und machen „schsch!“.
- **Waschmaschine**
Außen: bilden mit ihren Armen ein Viereck vor dem Mittleren (= Wäschetrommel).
Mitte: stellt die Wäsche dar: lässt den Kopf in der Wäschetrommel kreisen und brummt dabei.
- **Mixer**
Mitte: streckt die Arme seitlich über die Köpfe der Äußeren aus.
Außen: drehen sich als "Rührstäbe" um die eigene Achse und brummen.
- **Aquarium**
Mitte: stellt den Fisch dar und macht „blubb, blubb, blubb“.
Außen: glotzen ins Aquarium und drücken sich die Nase an der Scheibe platt.
- **Hubschrauber**
Mitte: streckt beide Arme zur Seite aus, dreht sich um die eigene Achse und ruft "Flap Flap Flap".
Außen: ducken sich schnell weg, um nicht vom „Propeller“ getroffen zu werden.
- **Leuchtturm**
Mitte: streckt beide Arme nach oben und dreht sich als Leuchtturm im Kreis.
Außen: schlagen als "Möwen" mit den Flügeln und krächzen dabei laut.
- **James Bond**
Mitte: nimmt die typische James-Bond-Pose mit angewinkelter Pistole ein.
Außen: sind die "Bond-Girls", die James anhimmeln und "Oh, James!" hauchen.

Menschenmemory

Beschreibung

2-3 Personen einer Gruppe verlassen den Raum.

Die verbleibenden Teilnehmer:innen gehen in 2er-Teams zusammen und überlegen sich paarweise jeweils eine kleine, dezente Bewegung, die sie als zusammengehörig ausweist. Diese führen sie der Spielleitung kurz vor und verteilen sich daraufhin im Raum (die Paare trennen sich!).

Die Personen vor der Tür dürfen dann den Raum wieder betreten und müssen jetzt - wie bei

"Memory" - abwechselnd Paare "aufdecken", also jeweils zwei Namen von Spieler:innen nennen. Wer aufgedeckt wird, macht kurz seine Bewegung vor: stimmen die Bewegungen überein, stellt sich das aufgedeckte Paar zu dem:der Spieler:in, der:die sie erspielt hat. Gewonnen hat die Person mit den meisten Paaren.

Variationen

Eine multikulturelle Gruppe könnte das Spiel statt mit Bewegungen mit Worten verschiedener Sprachen spielen.

„Bewegungs-Stationen“ (Austoben)

Dauer: ca. 30-40 Minuten

Vorbereitung:

- Verschiedene Materialien für Stationen: Hütchen, Bälle, Seile, Matten etc.
- Markierungen auf dem Boden

Anleitung:

- Stationen aufbauen, an denen die Kinder verschiedene Bewegungsaufgaben erfüllen müssen, z.B.:
 - Springen durch einen Slalomparcours (Hütchen aufstellen)
 - Balancieren auf einem Seil
 - Hampelmänner oder Kniebeugen an einem bestimmten Punkt
 - Werfen und Fangen eines Balls
- Die Kinder durchlaufen die Stationen in einem festgelegten Zeitraum (z.B. 5 Minuten pro Station) und müssen die Aufgaben so schnell wie möglich erledigen.
- Am Ende gibt es eine kurze Pause und eine Auswertung der besten Leistungen.

Variation:

- Man kann die Stationen auch im Team machen und die Kinder als Staffel spielen lassen.
 - Man kann auf Ball-Stationen mit Fußball ins Netz, Basketball in den Korb, Volleyball zueinander schießen, etc. machen
-

Eisbär und Pinguin

Fangspiel im Kreis für Gruppen ab etwa 12 Personen. Es wird kein Material benötigt.

Regeln

Die Spieler stellen sich im Kreis auf, allerdings immer zu zweit hintereinander. Zusätzlich gibt es einen Fänger (*Eisbär*) und einen zu jagender (*Pinguin*). Der Eisbär versucht natürlich, den Pinguin zu fangen. Beide geben entsprechende Geräusche von sich und bewegen sich entsprechend (Eisbär mit bedrohlich erhobenen Fangarmen, der Pinguin watschelt). Der Pinguin ist durch den typischen Pinguin-Watschelgang natürlich langsamer und dadurch im Nachteil. Er kann sich also schützen, indem er sich hinten an einer der Zweiergruppen anstellt. Er kann dann dort stehen bleiben, im Gegenzug muss aber der Vorderste dieser Gruppe weiterlaufen. Er wird dadurch zum Eisbär; der bisherige Eisbär hingegen wird zum Pinguin und damit zum Gejagten.

„Stille Post – mit Bewegung“ (Kreativität + Bewegung)

Dauer: ca. 20 Minuten

Anleitung:

- Die Kinder stellen sich in einer Reihe auf.
- Der Betreuer oder ein Kind zeigt einem anderen Kind eine Bewegung oder eine Kombination von Bewegungen (z.B. „Hüpfen, dann drehen, dann einen Kniebeuge machen“).
- Das Kind muss die Bewegung dann an das nächste Kind weitergeben, ohne zu sprechen.
- Das letzte Kind muss die Bewegung korrekt wiederholen und zeigen.
- Wenn es stimmt, geht es weiter zur nächsten Bewegung, ansonsten gibt es einen lustigen Hinweis und die Kinder versuchen es erneut.

Kettenfangen

Dauer: ca. 20-30 Minuten

Anleitung:

- **Spielbeginn:** Ein Kind ist der „Fänger“. Alle anderen Kinder laufen um den Fänger herum.
- Wenn der Fänger ein Kind fängt, muss dieses Kind die Hand des Fängers ergreifen und es wird Teil der „Fang-Kette“.

- Nun bewegen sich der Fänger und das gefangene Kind als „Kette“ weiter und versuchen, weitere Kinder zu fangen.
- Jedes Kind, das von der Kette gefangen wird, muss sich ebenfalls an die Hand des Fängers oder des nächsten Kindes in der Kette anschließen.
- Die Kette wird immer länger, während die Kinder versuchen, anderen Kindern zu entkommen.

Ziel des Spiels:

- Das Spiel endet, wenn alle Kinder gefangen und an der Kette sind. Der letzte, der übrig bleibt, darf in der nächsten Runde der Fänger sein.

Variation:

- **Zielgerichtet fangen:** Die Kette kann nur bestimmte Bereiche des Körpers berühren, z.B. nur die Füße oder Hände der anderen Kinder fangen.
- **Wechselnde Fänger:** Wenn ein Kind das letzte in der Kette ist, darf es den Fänger übernehmen und das Spiel beginnt von vorne.

Fangen mit Bändern

Dauer: ca. 20-30 Minuten

Vorbereitung:

- Bunte Stoffbänder oder Riegel (für jedes Kind ein Band, das es in der Tasche oder an der Kleidung befestigen kann)
- Eine markierte Spielfläche (z.B. der Schulgarten, Turnsaal oder ein Park)

Anleitung:

- **Spielbeginn:** Jedes Kind bekommt ein Band, das es an seiner Kleidung befestigen muss (z.B. an der Hose, dem Arm oder dem Gürtel).
- Der Fänger hat das Ziel, die Bänder der anderen Kinder zu „fangen“, indem er sie abzieht. Ein gefangenes Band ist dann beim Fänger.
- Das Kind, dessen Band der Fänger abgenommen hat, wird zum Fänger und muss nun versuchen, die Bänder der anderen Kinder zu fangen.

Variation:

- **Mehrere Fänger:** Wenn viele Kinder gleichzeitig Fänger sind, wird das Spiel dynamischer und alle Kinder müssen besonders gut aufpassen.
- **Kooperation:** Wenn die Kinder in Teams spielen, können sie ihre Bänder gegenseitig „verteidigen“ oder „tauschen“, um länger im Spiel zu bleiben.

Ruhige Aktivitäten

„Yoga für Kinder“ (Ruhe und Konzentration)

Dauer: ca. 20-30 Minuten

Vorbereitung:

- Yoga-Matten oder weiche Unterlagen (optional)

Anleitung:

- Eine einfache Yoga-Einheit mit den Kindern, die kinderfreundliche Asanas beinhaltet:
 - **Baum-Pose:** Ein Bein steht auf dem Boden, das andere ist am Innenbein angelegt, Arme weit ausgestreckt.
 - **Katzen-Kuh-Pose:** Auf allen Vieren mit dem Rücken abwechselnd nach oben und unten wölben.
 - **Schmetterlings-Pose:** Die Füße zusammenlegen, die Knie nach außen fallen lassen und sich nach vorne beugen.
 - **Kind-Pose:** Auf den Knien sitzen, Oberkörper nach unten beugen, Arme vor sich ausstrecken.
 - **Schneidersitz:** Eine einfache Meditationshaltung, um zur Ruhe zu kommen.

Variation:

- Die Kinder können auch mit „guten Morgen“-Dehnübungen anfangen, indem sie sich strecken und nach den Sternen greifen.

„Stopp-Tanz“ (Austoben + Kreativität)

Dauer: ca. 30-40 Minuten

Vorbereitung:

- Lautsprecher oder Musikquelle
- Eine Liste mit Liedern (z.B. bekannte Kinderlieder oder Tanzmusik)

Anleitung:

- Die Kinder tanzen zu Musik und bewegen sich nach Lust und Laune.
- Wenn die Musik stoppt, müssen alle sofort erstarren und in einer bestimmten Pose oder Bewegung verharren (z.B. „Hände auf den Kopf!“ oder „Steh wie ein Flamingo!“).
- Nach einer kurzen Pause geht der Tanz weiter, und die Kinder können neue kreative Bewegungen ausprobieren.

- Optional kann der Betreuer auch Bewegungsaufgaben vorgeben, wie z.B. „Hüpfe auf einem Bein“, „Dreh dich 3x im Kreis“ oder „Spring wie ein Frosch“.
-

„Kreative Bewegungsreise“ (Bewegung und Entspannung)

Dauer: ca. 20-30 Minuten

Vorbereitung:

- Eine große Fläche, auf der die Kinder sich frei bewegen können

Anleitung:

- Die Kinder stellen sich vor, sie machen eine Reise durch verschiedene Landschaften, und der Betreuer gibt die Landschaften vor. Zum Beispiel:
 - **Durch den Dschungel:** Die Kinder kriechen oder laufen auf allen Vieren durch den „Dschungel“.
 - **Über die Berge:** Sie springen oder laufen in großen Schritten.
 - **Durch den Regenwald:** Sie bewegen sich langsam und schwingen die Arme wie Äste von Bäumen.
 - **Auf dem Mond:** Sie machen riesige, langsame Sprünge wie auf dem Mond.
- Nach jeder „Landschaft“ gibt es eine kurze Pause, in der die Kinder ein paar ruhige Atemübungen oder Dehnungen machen.

Variation:

- Am Ende der Reise können die Kinder in einer „Oase“ (ruhige Yoga- oder Atemübung) landen, um zur Ruhe zu kommen.
-

„Krähe fliegt, Eule schläft“ (Beruhigend + Konzentration)

Dauer: ca. 15-20 Minuten

Anleitung:

- Die Kinder sitzen im Kreis.
- Der Betreuer gibt ein Tier vor und erklärt, wie sich das Tier bewegt oder wie es sich verhält:
 - **Krähe fliegt:** Die Kinder springen und bewegen sich wie eine Krähe (mit Armflügeln und kräftigen Sprüngen).
 - **Eule schläft:** Sie legen sich hin und machen eine kurze Ruhepause.
 - **Tiger jagt:** Sie schleichen durch den Raum, lautlos und schnell.

- Jede Bewegung dauert 1-2 Minuten und wird dann von einer kurzen Ruhephase (z.B. „Eule schläft“) unterbrochen.

Variation:

- Diese Aktivität kann als kreatives „Bewegungsmeditation“ weitergeführt werden, wobei die Kinder sich ganz auf die Bewegung und den Wechsel von Aktivität und Ruhe konzentrieren.
-

„Partner-Yoga“ (Konzentration und Kooperation)

Dauer: ca. 20-30 Minuten

Vorbereitung:

- Yoga-Matten oder weiche Unterlagen

Anleitung:

- Zwei Kinder arbeiten zusammen und müssen einfache Yoga-Posen in Partnerschaft ausführen. Beispiele:
 - **Partner-Baum:** Zwei Kinder stehen nebeneinander, jeweils ein Bein angehoben, und greifen sich mit den Händen.
 - **Partner-Vogel:** Zwei Kinder balancieren auf einem Bein und halten sich gegenseitig an den Händen, während sie die Arme ausstrecken.
 - **Partner-Stern:** Sie bilden mit den Armen und Beinen einen Stern und müssen das Gleichgewicht halten.
- Ziel ist es, das Vertrauen und die Kooperation zu fördern und gleichzeitig die Balance zu trainieren.

Variation:

- Die Partner können abwechselnd neue Posen ausprobieren, die sowohl Gleichgewicht als auch Flexibilität fördern.

„Hula Hoop Challenge“ (Turnsaal oder Schulgarten)

Dauer: ca. 20-30 Minuten

Vorbereitung:

- Hula-Hoop-Reifen für jedes Kind oder jedes Team
- Eine freie Fläche im Turnsaal oder im Garten

Anleitung:

- Jedes Kind oder Team bekommt einen Hula-Hoop-Reifen.
- Die Kinder müssen den Reifen so lange wie möglich in Bewegung halten. Wenn der Reifen herunterfällt, muss das Kind eine kleine Herausforderung erfüllen (z.B. 5 Hampelmänner oder eine Runde um einen Baum laufen).
- Wer den Reifen am längsten in der Luft halten kann, gewinnt.

Variation:

- Werfen und Fangen mit dem Hula-Hoop-Reifen (alle Teammitglieder müssen nacheinander durch den Reifen springen). Oder auf den Boden knien während man den Reifen kreisen lässt; Tanzen, Vorwärts-/Rückwärtsgehen
 - Hula-Hoop als Staffellauf: Kinder müssen den Reifen über eine Strecke rollen oder auf dem Körper balancieren.
-

„Springseil-Staffel“ (Schulgarten, Park oder Turnsaal)

Dauer: ca. 20-30 Minuten

Vorbereitung:

- Springseile für jedes Team
- Eine markierte Strecke für den Staffelwechsel

Anleitung:

- Jedes Team hat ein Springseil. Die Kinder müssen das Seil so oft wie möglich in einer bestimmten Zeit schwingen, ohne dass es den Boden berührt.
- Die Kinder müssen nacheinander das Seil schwingen und dann zur nächsten Person in der Staffel übergeben.
- Wer das Seil am meisten schwingen kann, gewinnt.

Variation:

- Du kannst auch verschiedene Springseil-Techniken einbauen, z.B. das Seil rückwärts schwingen, mit einem Fuß hüpfen, oder das Seil über den Kopf schwingen.

„Federball-Duell“ (Schulgarten oder Park)

Dauer: ca. 20-40 Minuten

Vorbereitung:

- Federball-Sets (jede Gruppe benötigt mindestens einen Schläger und Federball)
- Eine freier Fläche oder ein „Netz“ (z.B. eine Leine als Begrenzung)

Anleitung:

- Zwei Kinder spielen ein Federball-Match gegeneinander, wobei sie sich möglichst viele Ballwechsel zuspieren müssen, ohne dass der Ball den Boden berührt.
- Du kannst auch ein Turnierformat machen, bei dem die Gewinner der einzelnen Matches weiterkommen.
- Ziel ist es, den Federball so oft wie möglich im Spiel zu halten und den Gegner zu überlisten.

Variation:

- Auf Zeit: Wer in einer bestimmten Zeit mehr Ballwechsel zustande bringt, gewinnt.
- Mit Teams: Zwei Teams von jeweils zwei Spielern spielen gegeneinander.

„Bälle-Parcours“ (Turnsaal oder Schulgarten)

Dauer: ca. 30-40 Minuten

Vorbereitung:

- Verschiedene Bälle (z.B. Softbälle, Medizinbälle oder Fußball)
- Hütchen, Matten, Seile für die Hindernisse

Anleitung:

- Erstelle einen Hindernisparcours, bei dem die Kinder mit einem Ball durch verschiedene Stationen müssen, z.B.:
 - Den Ball um Hütchen dribbeln
 - Den Ball über eine Matte werfen und fangen
 - Den Ball durch einen Slalomparcours rollen
 - Den Ball in einem Eimer ins Ziel werfen
- Wer den Parcours in der schnellsten Zeit durchläuft, gewinnt.

Variation:

- Parallele Staffeln: Teams treten gegeneinander an und müssen jeweils abwechselnd eine Strecke mit dem Ball zurücklegen.
 - Kooperations-Modus: Kinder müssen zu zweit oder als Team mit einem Ball zusammenarbeiten, z.B. einen Ball zu zweit rollen oder ihn mit einem Löffel tragen.
-

„Hindernislauf mit Sprüngen“ (Schulgarten oder Turnsaal)

Dauer: ca. 20-30 Minuten

Vorbereitung:

- Hütchen, Seile, Matten und andere Hindernisse
- Eine markierte Strecke

Anleitung:

- Baue einen Hindernisparcours, bei dem die Kinder verschiedene Sprünge absolvieren müssen:
 - Seilspringen (auf der Stelle oder vorwärts)
 - Über Hürden springen
 - Durch Reifen springen
 - Über Matten rollen

Variation:

- Man kann Teams bilden und die Kinder als Staffel antreten lassen.
 - Alternativ können Kinder auch eine bestimmte „Sprung-Technik“ üben, z.B. „mit beiden Füßen gleichzeitig springen“ oder „auf einem Bein hüpfen“.
-

„Tanz-Staffel mit Ball“ (Schulgarten, Turnsaal oder Park)

Dauer: ca. 20-30 Minuten

Vorbereitung:

- Bälle und Musik
- Eine markierte Strecke

Anleitung:

- Die Kinder müssen im Takt der Musik tanzen und dabei den Ball auf dem Kopf, den Schultern oder im Arm balancieren, während sie eine bestimmte Strecke zurücklegen.
- Wer den Ball dabei nicht verliert oder fallen lässt, gewinnt.

Variation:

- Für schwierigeres Spiel können auch mehrere Bälle verwendet werden, die gleichzeitig balanciert werden müssen.
-

„Hula-Hoop-Reifen-Rennen“ (Reise nach Jerusalem mit Hula-Hoops)

Dauer: ca. 20-30 Minuten

Vorbereitung:

- Hula-Hoop-Reifen (mindestens so viele Reifen wie Kinder minus 1)
- Eine freie Fläche (z.B. Turnsaal, Schulgarten oder Park)

Anleitung:

1. **Startaufstellung:**

Die Kinder stellen sich in einer Reihe auf. In der Mitte des Spielfeldes (oder der Spielzone) liegen die Hula-Hoop-Reifen verteilt. Es gibt einen Reifen weniger als Kinder, also einer muss immer ohne einen Reifen auskommen.

2. **Spielbeginn:**

Wenn die Musik anfängt zu spielen, beginnen die Kinder, um die Reifen zu laufen oder zu hüpfen. Sie müssen dabei darauf achten, einen Reifen zu ergattern. Wenn die Musik stoppt, müssen alle sofort versuchen, einen Hula-Hoop-Reifen zu finden und sich hineinzustellen.

3. **Ausscheiden:**

Das Kind, das keinen Hula-Hoop-Reifen erwischen konnte, scheidet aus und kann zusehen, wie der Spaß weitergeht.

4. **Runde fortsetzen:**

Nachdem das Kind ausgeschieden ist, wird ein weiterer Reifen entfernt, und das Spiel

geht weiter. Die Musik wird wieder gestartet, und alle müssen wieder um die verbleibenden Reifen herumlaufen. Die Spannung steigt mit jeder Runde!

5. **Finale:**

In der letzten Runde gibt es nur noch einen Reifen für zwei Kinder. Wer es schafft, sich in den Reifen zu stellen, gewinnt das Spiel!

„Moving Stories“ – Beschreibung des Spiels:

Dauer: ca. 20-30 Minuten

Vorbereitung:

- Keine spezielle Ausrüstung notwendig, außer einem freien Raum, in dem sich die Kinder frei bewegen können.
- Es kann hilfreich sein, vorab eine Liste von Charakteren und Geschichten vorzubereiten, aber auch spontane Ideen sind möglich.

Anleitung:

1. Einführung der Geschichte:

Der Betreuer oder Spielleiter beginnt, eine fantasievolle Geschichte zu erzählen, die immer wieder von den Kindern unterbrochen wird. Bei bestimmten Stellen in der Geschichte fordert der Betreuer die Kinder auf, die entsprechenden Bewegungen oder Geräusche nachzumachen, die zu ihren Rollen passen.

2. Verteilung der Rollen:

Jedes Kind bekommt einen bestimmten Charakter oder eine Rolle zugewiesen (entweder durch den Betreuer oder die Kinder wählen sich selbst eine aus). Der Charakter kann ein Tier, ein Mensch oder ein fantastisches Wesen sein. Die Kinder müssen sich nun in ihre Rollen hineinversetzen und die Bewegungen und Geräusche dieses Charakters darstellen.

3. Bewegung und Geräusch:

Während die Geschichte fortschreitet, fordert der Betreuer die Kinder auf, bestimmte Bewegungen oder Geräusche zu machen. Zum Beispiel:

- Wenn ein „Tiger“ in der Geschichte auftaucht, müssen die Kinder, die den Tiger darstellen, schleichen oder brüllen.
- Bei einer „Zauberin“ können die Kinder eine zauberhafte Bewegung mit den Händen machen und „magische“ Geräusche machen.
- Ein „Dschungel“ kann von den Kindern als viele kleine Tiere nachgeahmt werden, die sich durch den Raum bewegen.

4. Ziel des Spiels:

Es geht darum, die Kinder zu ermutigen, sich mit ihrer Rolle auseinanderzusetzen und kreative Bewegungen und Geräusche zu entwickeln. Gleichzeitig wird die Geschichte vorangetrieben und die Kinder müssen auf die Wendungen und Elemente in der Erzählung reagieren.

5. Geschichte beenden:

Am Ende der Geschichte gibt es entweder ein großes „Abenteuer“ oder eine Lösung

des Konflikts, bei dem alle Kinder zusammenarbeiten müssen (z.B. alle „Tiere“ im Dschungel kommen zusammen, um einen „Fluss“ zu überqueren).

1. Das Abenteuer im Zauberwald

Charaktere:

1. Tim (der mutige Junge)
 2. Der Zauberer
 3. Die Prinzessin
 4. Der Riese
 5. Der Adler
 6. Der Wolf
 7. Der Drache
 8. Die Fee
 9. Der Waldschat
 10. Der Frosch
-

Einleitung:

Es war einmal ein Junge namens Tim, der von einer Prinzessin hörte, die im Zauberwald gefangen war. Der Wald war voll magischer Kreaturen, die ihn auf seiner Reise begleiten würden, doch er musste viele Prüfungen bestehen. Tim machte sich also auf den Weg, den Zauberwald zu durchqueren, um die Prinzessin zu retten.

Die Begegnung mit dem Zauberer:

Als Tim den Rand des Zauberwaldes erreichte, erschien ein mächtiger Zauberer.

„Willkommen, mutiger Junge!“, sagte der Zauberer und ließ magische Funken um sich fliegen. „Du musst dich auf die Reise durch den Wald begeben. Viele Gefahren lauern, aber ich werde dich mit einem Zauber unterstützen.“

- **Aktion:** Kinder, die den Zauberer spielen, schwingen ihre Arme und lassen „magische“ Geräusche ertönen, wie „Huuu“ oder „Abracadabra“.
- Tim macht sich auf den Weg, aber der Zauberer gibt ihm einen Zauberstab, den er wie ein echtes Zauberwerkzeug schwingen muss.

Der Riese im Wald:

Tim traf bald auf einen riesigen Riesen, der den einzigen Weg blockierte. Der Riese brüllte: „Wer wagt es, meinen Wald zu betreten?“

- **Aktion:** Der Riese stampft auf den Boden (Kinder, die den Riesen spielen, stampfen mit ihren Füßen). Tim musste mutig vor ihm stehen und einen Plan ausdenken. Er entschied, dass er den Riesen freundlich ansprechen würde.

Die Diskussion mit dem Riesen:

Tim bat den Riesen höflich, ihm den Weg freizumachen, und versprach, den Wald nicht zu stören. Der Riese, beeindruckt von Tims Mut, ließ ihn passieren.

- **Aktion:** Der Riese hebt die Arme in die Luft und lässt Tim vorbei, während dieser mit einem langsamen, respektvollen Schritt weitergeht.

Der Wolf und der Adler:

Auf seinem Weg durch den Wald begegnete Tim einem Wolf und einem Adler. Der Wolf bellte: „Achtung! Der Drache ist nicht weit!“ Der Adler flog hoch und warnte: „Komm nicht zu nah an den Drachen! Er ist gefährlich!“

- **Aktion:** Kinder, die den Wolf spielen, knurren und heulen, während Kinder, die den Adler darstellen, mit ihren Armen „fliegen“ und hoch in den Raum fliegen.

Die Begegnung mit der Prinzessin:

Tim erreichte schließlich die Prinzessin, die von einem mächtigen Drachen bewacht wurde. Die Prinzessin weinte leise: „Hilfe, der Drache hält mich gefangen!“

- **Aktion:** Kinder, die die Prinzessin spielen, wischen sich mit der Hand Tränen ab, während die anderen sich mutig auf den Drachen vorbereiten.

Der Drache:

Der Drache hatte Feuer im Atem und spuckte Flammen. „Niemand wird die Prinzessin befreien!“ brüllte der Drache.

- **Aktion:** Kinder, die den Drachen spielen, gehen langsam, „schleichend“ und machen „Roooooar“-Geräusche. Sie strecken ihre Arme aus, als ob sie mit einem Feuerstrahl den Raum füllen würden.

Die Hilfe der Fee:

Plötzlich erschien eine kleine Fee und schwebte in die Luft. „Ich kann euch helfen“, sagte sie und streute Zauberstaub in die Luft. „Die Drachenflügel verlieren ihre Kraft, wenn ihr zusammenarbeitet.“

- **Aktion:** Die Fee fliegt mit leichten Bewegungen durch den Raum und streut „magischen Staub“ (Kinder, die die Fee spielen, können die Hände wie im Flug bewegen und ein „Glitzern“ erzeugen).

Der finalen Kampf:

Tim, unterstützt von der Fee, stellte sich mutig dem Drachen. Gemeinsam mit dem Wolf, dem Adler und der Prinzessin besiegten sie den Drachen, indem sie zusammenarbeiteten und den Zauberstab des Zauberers richtig einsetzten.

- **Aktion:** Alle Kinder stellen sich zusammen und tun so, als ob sie den Drachen besiegen, indem sie ihre „Zauberkräfte“ bündeln (z.B. schwingen die Kinder die Arme nach vorne oder machen dramatische Bewegungen).

Das Ende der Reise:

Der Drache besiegte, die Prinzessin befreit, und alle gingen zurück ins Dorf, wo ein großes Fest zu Ehren der mutigen Helden gefeiert wurde.

- **Aktion:** Alle Kinder tanzen im Kreis und klatschen in die Hände, während sie feiern. Jeder stellt sich vor, er sei ein Held, der für seine Taten gefeiert wird.

2. Das Piratenabenteuer auf der Schatzinsel

Charaktere:

1. Kapitän Blackbeard (der Piratenführer)
2. Erste Maat Jenny
3. Pirat Fred
4. Piratin Lucy
5. Der sprechende Papagei
6. Der mysteriöse Schatten
7. Der Schatzwächter
8. Die Meerjungfrau
9. Der Inselgeist
10. Der Schatz (repräsentiert durch alle Kinder zusammen)

Einleitung:

Kapitän Blackbeard und seine Crew segelten auf einem großen Piratenschiff in den weiten Ozean. Ihr Ziel war die legendäre Schatzinsel, von der erzählt wurde, dass dort ein riesiger Schatz verborgen lag. Doch sie waren nicht die einzigen, die nach dem Schatz suchten. Gefährliche Kreaturen und ein mysteriöser Schatten versuchten ebenfalls, das wertvolle Gut zu stehlen.

Die Reise beginnt:

Kapitän Blackbeard stand am Ruder und gab die Richtung vor. „Haltet euch bereit, ihr Landratten! Die Schatzinsel ist nicht weit!“

- **Aktion:** Kinder, die den Kapitän spielen, steuern das Schiff, indem sie das Ruder in die Hand nehmen und nach vorne schauen. Die restliche Crew „segelt“ mit den Armen, als ob sie die Segel steuern.

Der Papagei und der erste Hinweis:

Der sprechende Papagei landete auf Blackbeards Schulter. „Achtung! Achtung!“, krächzte er. „Der erste Hinweis ist: Der Schatz ist dort, wo die Bäume flüstern!“

- **Aktion:** Der Papagei fliegt durch den Raum, indem die Kinder „flattern“ und das Geräusch von „Krächzen“ nachahmen.

Die Insel erscheint:

Schließlich tauchte die Schatzinsel aus dem Nebel auf. Die Crew sprang an Land und ging vorsichtig durch den Dschungel, um den ersten Hinweis zu finden.

- **Aktion:** Die Piraten bewegen sich wie durch einen Dschungel, hüpfen über Steine und kriechen durch das Dickicht, indem sie sich bücken und mit den Händen den Weg freimachen.

Der mysteriöse Schatten:

Doch plötzlich tauchte ein mysteriöser Schatten auf, der sich schnell bewegte und immer wieder verschwand. „Wer ist da?“, rief der Kapitän. „Ein Verräter unter uns?“

- **Aktion:** Kinder, die den „Schatten“ spielen, huschen schnell durch den Raum und tauchen dann wieder ab, als ob sie im Dunkeln verschwinden.

Die Begegnung mit dem Schatzwächter:

Die Crew kam schließlich zu einer Höhle, in der der Schatz bewacht wurde. Ein riesiger, furchterregender Schatzwächter erschien und rief: „Nur wer die Rätsel löst, darf den Schatz mitnehmen!“

- **Aktion:** Der Schatzwächter bewegt sich bedrohlich mit großen, langsamen Schritten und spricht mit einer tiefen, grollenden Stimme. Er hebt die Arme und lässt den Schatz „sichern“ (mit den Händen eine „Wache“ machen).

Die Meerjungfrau und das Rätsel:

An einem nahegelegenen See tauchte eine Meerjungfrau auf, die das Rätsel kannte, um den Schatz zu gewinnen. „Stellt euch in einen Kreis, meine Freunde, und singt ein Lied“, sagte sie.

- **Aktion:** Die Meerjungfrau bewegt sich elegant, während die anderen Kinder sich im Kreis aufstellen und singen oder „wellenartige Bewegungen“ mit ihren Händen machen.

Der finale Moment:

Nachdem das Rätsel gelöst war und der Schatzwächter besiegt wurde, war der Schatz endlich frei. Alle Piraten jubelten und begannen, ihren „Schatz“ zu heben.

- **Aktion:** Die Kinder stellen sich zusammen und tun so, als ob sie einen riesigen Schatz heben, indem sie sich zusammenbücken und vorsichtig einen großen „Koffer“ heben.

Das Ende des Abenteuers:

Mit dem Schatz kehrte die Piratencrew auf ihr Schiff zurück und segelte in den Sonnenuntergang.

- **Aktion:** Die Piraten winken beim „Abschied“, während sie auf ihrem „Schiff“ zurück segeln.

SPRACHEN & KULTUR

Projekt: „Kulturen entdecken – Mein Land, meine Traditionen“

Dauer: 2 Tage

Ziel: Die kulturelle Vielfalt der Gruppe feiern, Herkunftsländer kennenlernen und kulturelle Traditionen teilen.

Tag 1: „Meine Herkunft und meine Kultur“

1. Begrüßung & Einführung (15 Min):

- Kinder stellen sich vor und erzählen, aus welchem Land oder Kulturkreis sie kommen. Eine Weltkarte wird genutzt, um Herkunftsländer zu markieren.

2. Herkunft besprechen (20 Min):

- Jedes Kind erklärt kurz, was es über sein Land weiß (z.B. Sprache, Essen, Traditionen). Die Kinder lernen, welche Länder in der Gruppe vertreten sind.

3. Beiträge für das Fest auswählen (15 Min):

- Die Kinder entscheiden, was sie am nächsten Tag zeigen wollen: Essen, Musik, Kleidung, Geschichte, Tanz oder Sprache. Das Essen kann auch im Supermarkt gekauft und die Musik auf Youtube rausgesucht werden.

4. Vorbereitungen & Material sammeln (10 Min):

- Kinder sammeln Materialien oder bereiten ihre Präsentationen vor.

Tag 2: „Das Kulturelle Fest“

1. Vorbereitung des Festes (15 Min):

- Kinder stellen ihre Sachen aus (z.B. Bilder, Musik, Kleidung, Essen) und bereiten sich auf die Präsentationen vor.

2. Kulturelle Präsentationen (30-40 Min):

- Jedes Kind stellt sein Land vor: Essen, Musik, Kleidung, Märchen oder Sprache. Es gibt die Möglichkeit, Fragen zu stellen.

3. Kulturelles Fest – Gemeinsames Essen und Feiern (30 Min):

- Kinder probieren die mitgebrachten Gerichte, hören Musik und feiern gemeinsam.

4. Abschluss und Reflexion (15 Min):

- Kinder reflektieren das Projekt und teilen, was sie über die verschiedenen Kulturen gelernt haben.
-

Materialien:

- Weltkarte, Tische, Bastelmaterialien, Musik, ggf. Essen und Getränke, Dekorationen.

Ziel:

Ein feierliches und respektvolles Zusammenkommen, das den Austausch über Herkunft und Kultur fördert und das Bewusstsein für kulturelle Vielfalt stärkt.

Länder-Rätsel (15-20 Minuten)

Ziel: Einführung in verschiedene Kulturen und Länder.

- **Vorbereitung:** Du benötigst eine Weltkarte oder Globus.
- **Ablauf:**
 - Die Kinder teilen sich in kleinere Gruppen auf. Jede Gruppe bekommt ein Land zugewiesen.
 - Sie müssen dann Rätsel oder Hinweise zum Land lösen, z.B. „In diesem Land spricht man Spanisch und tanzt Flamenco. Welches Land ist es?“
 - Die Gruppe, die das Land richtig errät, bekommt einen Punkt.
 - Optional: Am Ende können die Kinder interessante Fakten über die verschiedenen Länder teilen.

Sprach-Bingo (20-30 Minuten)

Ziel: Spielerische Einführung in verschiedene Sprachen.

- **Vorbereitung:** Bereite Bingo-Karten vor, auf denen Wörter aus verschiedenen Sprachen stehen (z. B. „Hallo“, „Danke“, „Guten Morgen“ in Englisch, Französisch, Spanisch, etc.).
- **Ablauf:**
 - Ein Betreuer sagt ein Wort in einer der Sprachen, und die Kinder müssen es auf ihrer Karte finden.
 - Wer zuerst eine Reihe voll hat, ruft „Bingo!“.

- Du kannst die Karten je nach Alter der Kinder und Sprachenwahl anpassen.

Kulinarische Entdeckungsreise (20-30 Minuten)

Ziel: Kulturen durch Essen kennenlernen.

- **Vorbereitung:** Wähle einfache, kinderfreundliche Rezepte aus verschiedenen Ländern (die ohne Herd und Backofen zubereiten zu sind) oder bestimmte Snacks, die ihr dann im Supermarkt einkauft (Kinder fragen, woher ihre Familie kommt und was dort gerne gegessen wird)
- **Ablauf:**
 - Die Kinder können eine kleine Zubereitung des Gerichts durchführen (je nach Rezept und Altersgruppe auch nur Teile davon, z.B. Teig ausrollen, Zutaten zusammenstellen).
 - Während des Kochens/Backens erklärst du, wie das Gericht in der jeweiligen Kultur gegessen wird.
 - Am Ende können alle zusammen das Gericht probieren und die Kinder erfahren, was sie über das Land gelernt haben.

Internationale Musik & Tanz (15-20 Minuten)

Ziel: Kinder lernen Musik und Tänze aus verschiedenen Kulturen.

- **Vorbereitung:** Bereite Musik aus verschiedenen Ländern vor (z. B. Reggae aus Jamaika, Flamenco aus Spanien, brasilianische Samba).
- **Ablauf:**
 - Spiele Musik aus verschiedenen Ländern und ermutige die Kinder, einfache Tanzbewegungen zu machen.
 - Du kannst kurze Erklärungen zu den Kulturen und deren Traditionen einbauen.
 - Falls gewünscht, können die Kinder am Ende ein "Mini-Kultur-Tanzfest" veranstalten.

Mini-Weltreise mit „Reisepass“ (Wochenprojekt, 15-20 Minuten täglich)

Ziel: Vertiefte Auseinandersetzung mit Ländern und Kulturen.

- **Vorbereitung:** Bereite kleine „Reisepässe“ (Blätter, die zu einem Pass gestaltet werden) vor. Jeden Tag wird ein neues Land behandelt.

- **Ablauf:**

- Jeden Tag besuchen die Kinder ein anderes Land und lernen dort eine Kultur oder Tradition kennen.
- Sie sammeln in ihren Reisepässen kleine Stempel oder Aufkleber und können für jedes Land, das sie besuchen, etwas über Sprache, Sehenswürdigkeiten, Essen und Musik lernen.
- Am Ende der Woche haben sie ihren eigenen „Reisepass“ und können die Länder zeigen, die sie „besucht“ haben.
- **Tägliche Aktivitäten:**
 - Tag 1: Frankreich (Eiffelturm, Croissant backen)
 - Tag 2: Japan (Origami basteln, „Konnichiwa“ lernen)
 - Tag 3: Ägypten (Hieroglyphen schreiben)
 - Tag 4: Mexiko (Tacos machen)
 - Tag 5: Indien (Henna-Malen oder „Namaste“ lernen)

Flaggen basteln (20-30 Minuten)

Ziel: Länderflaggen kennenlernen und basteln.

- **Vorbereitung:** Du benötigst Papier, Farben, Marker und eventuell Vorlagen von Flaggen.
- **Ablauf:**
 - Die Kinder wählen ein Land aus, das sie interessiert, und basteln die Flagge dieses Landes.
 - Dabei kannst du kurz über das Land und die Bedeutung der Farben oder Symbole auf der Flagge sprechen.
 - Am Ende können die Kinder ihre Flaggen präsentieren und erzählen, was sie über das Land gelernt haben.

„Weltreise-Stafette“ (20-30 Minuten)

Ziel: Kinder lernen Länder kennen und entwickeln Teamarbeit und Bewegung.

- **Vorbereitung:** Erstelle verschiedene Stationen, die jeweils eine Aktivität aus einem anderen Land darstellen (z.B. einen Ball in einen „Weltatlas“ werfen, einen kleinen Tanz aus einem anderen Land nachmachen oder ein kleines Kunstprojekt wie Origami durchführen).

- **Ablauf:**
 - Die Kinder werden in Teams aufgeteilt und müssen eine „Weltreise“ antreten.
 - An jeder Station müssen sie eine kulturelle Aufgabe erfüllen, die mit dem Land zu tun hat (z.B. in „Frankreich“ ein kleines Kunstwerk machen, in „Mexiko“ eine Runde Lasso werfen, in „China“ einen Drachen basteln).
 - Nach der Erfüllung der Aufgabe dürfen sie zur nächsten Station wechseln.
 - Das Team, das alle Aufgaben zuerst erledigt, gewinnt.

„Kulturen im Dialog“ – Geschichten aus aller Welt (20-30 Minuten)

Ziel: Kinder lernen Geschichten und Märchen aus anderen Kulturen kennen und verbessern ihre Sprachfähigkeiten.

- **Vorbereitung:** Bereite einfache, kindgerechte Märchen oder Geschichten aus verschiedenen Ländern vor.
- **Ablauf:**
 - Du liest ein kurzes Märchen oder eine Legende aus einem anderen Land vor (z.B. ein afrikanisches Märchen, ein indisches Märchen oder eine griechische Sage).
 - Anschließend diskutieren die Kinder, was sie über die Kultur des Landes lernen können.
 - Die Kinder können auch ihre eigenen Märchen erfinden, inspiriert von dem, was sie gehört haben, und sie am Ende der Stunde erzählen.

„Kunst aus aller Welt“ – Malen wie die Künstler (20-30 Minuten)

Ziel: Kreativität anregen und unterschiedliche Kunststile und -techniken aus verschiedenen Kulturen kennenlernen.

- **Vorbereitung:** Zeige den Kindern Beispiele für berühmte Kunstwerke aus verschiedenen Ländern (z.B. afrikanische Masken, japanische Kalligraphie, australische Aborigine-Kunst, mexikanische Wandmalerei).
- **Ablauf:**
 - Jedes Kind wählt eine Kultur aus und lässt sich von deren Kunststil inspirieren. Sie können dann ein eigenes Kunstwerk basierend auf dieser Kultur erstellen (z.B. eine afrikanische Maske mit bunten Farben oder eine chinesische Landschaft mit Kalligraphie).

- Am Ende können die Kinder ihre Kunstwerke zeigen und erzählen, aus welcher Kultur sie inspiriert wurden.

„Die Sprachen der Welt“ – Begrüßungen lernen (15-20 Minuten)

Ziel: Den Kindern verschiedene Begrüßungen und einfache Sätze in verschiedenen Sprachen beibringen.

- **Vorbereitung:** Erstelle eine Liste mit Begrüßungen aus verschiedenen Ländern (z.B. „Hallo“ auf Deutsch, „Bonjour“ auf Französisch, „Hola“ auf Spanisch, „Ni hao“ auf Chinesisch).
- **Ablauf:**
 - Die Kinder lernen Begrüßungen aus verschiedenen Sprachen, indem sie sie nachsprechen und üben.
 - Du kannst ein kleines Spiel daraus machen: Du sagst eine Begrüßung, und die Kinder müssen die richtige Sprache erraten und dann die Begrüßung korrekt nachsprechen.
 - Am Ende können die Kinder die verschiedenen Begrüßungen mit ihren Namen verbinden und sich gegenseitig auf die unterschiedlichsten Arten begrüßen.

„Weltmusik hören und nachspielen“ (20-30 Minuten)

Ziel: Musikalische Vielfalt erleben und Rhythmen aus verschiedenen Kulturen kennenlernen.

- **Vorbereitung:** Bereite eine Playlist mit Musik aus verschiedenen Ländern vor (z.B. afrikanische Trommeln, lateinamerikanische Rhythmen, indische Sitar-Musik, arabische Klänge, klassische westliche Musik).
- **Ablauf:**
 - Spiele kurze Musikstücke aus verschiedenen Teilen der Welt vor und lasse die Kinder raten, aus welchem Land die Musik kommt.
 - Danach können die Kinder mit einfachen Instrumenten (z.B. Trommeln, Rasseln, Klanghölzern) die Rhythmen nachspielen.
 - Du kannst den Kindern auch einfache Trommelrhythmen beibringen, die typisch für bestimmte Kulturen sind (z.B. einen afrikanischen Trommelrhythmus oder den Samba-Rhythmus aus Brasilien).

„Kreativer Tanz aus aller Welt“ (20-30 Minuten)

Ziel: Kinder lernen traditionelle Tänze aus verschiedenen Kulturen kennen und setzen sich mit der Bedeutung von Bewegung und Musik auseinander.

- **Vorbereitung:** Suche kurze Videos oder Tutorials für Tänze aus verschiedenen Ländern (z.B. Salsa aus Kuba, Flamenco aus Spanien, Hula aus Hawaii, indischer Bollywood-Tanz, italienischer Tarantella).
- **Ablauf:**
 - Zeige den Kindern ein Tanzvideo oder eine kleine Tanzvorführung aus einem bestimmten Land und erkläre kurz die kulturelle Bedeutung des Tanzes.
 - Danach üben die Kinder einfache Tanzschritte oder Bewegungen des jeweiligen Tanzes.
 - Die Kinder können dann in kleinen Gruppen zusammen tanzen oder eine kleine Tanzaufführung für die anderen Kinder machen.

„Klangreise um die Welt“ (20 Minuten)

Ziel: Musikalische Erkundung von Klängen und Geräuschen aus verschiedenen Kulturen.

- **Vorbereitung:** Suche Aufnahmen von traditionellen Klängen oder Naturgeräuschen aus verschiedenen Ländern (z.B. tropische Regenwälder aus Südamerika, Wellenrauschen aus Australien, Marktplatzgeräusche aus Indien).
- **Ablauf:**
 - Lass die Kinder die verschiedenen Klänge hören und rate, welches Land oder welche Kultur sie repräsentieren.
 - Anschließend können die Kinder selber Geräusche nachahmen, die sie gehört haben (z.B. den Klang von Regen, den Gesang eines Vogels oder das Rauschen des Meeres).
 - Wenn du musische Materialien hast, können die Kinder dazu auch improvisierte Instrumente basteln, um die Klänge nachzuspielen.

„Gesangsreise“ – Lieder aus verschiedenen Kulturen (20-30 Minuten)

Ziel: Kinder lernen Lieder aus verschiedenen Ländern und Kulturen kennen und singen sie.

- **Vorbereitung:** Wähle einfache, kinderfreundliche Lieder aus verschiedenen Kulturen (z.B. „Frère Jacques“ aus Frankreich, „Kumbaya“ aus den USA, „Ode an die Freude“ aus Deutschland, „Banana Boat Song“ aus Jamaika).
- **Ablauf:**

- Du singst den Kindern ein Lied vor und erklärst kurz, aus welchem Land oder welcher Kultur es stammt.
- Die Kinder lernen den Text und singen es gemeinsam. Du kannst auch einfache Handbewegungen oder Tänze zum Lied hinzufügen.
- Optional: Die Kinder können auch die Lieder in verschiedenen Sprachen singen oder eine kleine Präsentation am Ende der Woche machen, in der sie ein Lied aus jeder Kultur vortragen.

„Kulturelles Theaterstück“ (Wochenprojekt, täglich 15-20 Minuten)

Ziel: Kinder lernen, ein kurzes Theaterstück mit kulturellen Inhalten zu entwickeln.

- **Vorbereitung:** Wähle einfache Geschichten oder Legenden aus verschiedenen Ländern (z.B. ein Märchen aus Afrika, eine Sage aus Griechenland oder ein klassisches japanisches Märchen).
- **Ablauf:**
 - Jeden Tag üben die Kinder ein kurzes Theaterstück oder eine Szene aus einem Märchen oder einer Geschichte. Du kannst ihnen einfache Requisiten und Kostüme zur Verfügung stellen, die sie selbst gestalten dürfen.
 - Am Ende der Woche führen die Kinder das kleine Stück auf und präsentieren es den anderen Gruppen.
 - Dies fördert die Kreativität, Teamarbeit und das Interesse an verschiedenen Kulturen.

WASSERSPIELE





Wasser-Staffel (im Garten)

Dauer: ca. 20-30 Minuten

Vorbereitung:

- Eimer oder Plastikbecher
- Wasserquelle (Schlauch oder Eimer)
- Markierungen für den Staffel-Start und -Ziel

Anleitung:

- Die Kinder werden in 2-4 Teams aufgeteilt.
- Jedes Team bekommt einen Eimer und muss mit Bechern Wasser transportieren .
- Ziel ist es, so viel Wasser wie möglich zu transportieren und den Eimer am Ziel zu füllen.
- Das Team, das nach einer festgelegten Zeit oder einer festgelegten Anzahl an Runden den meisten Wasserstand erreicht, gewinnt.

Variation: Man kann das Spiel schwieriger machen, indem man Hindernisse (z.B. Slalom zwischen Bäumen oder Hütchen) aufbaut oder das Transportmittel verändert (z.B. mit Löffeln, Schwämmen).

Wasserballon-Werfen (Schulgarten)

Dauer: ca. 20 Minuten

Vorbereitung:

- Wasserballons (kann man einfach in einem Supermarkt kaufen oder selbst befüllen)
- Markierungen auf dem Boden für Abstand

Anleitung:

- Die Kinder werden in Paare aufgeteilt.
 - Jedes Paar bekommt einen Wasserballon.
 - Die Paare müssen sich mit zunehmendem Abstand voneinander stellen und den Wasserballon sich gegenseitig zuwerfen, ohne dass er platzt.
 - Bei jedem erfolgreichen Wurf vergrößert sich der Abstand. Wer den Ballon fallen lässt oder er platzt, scheidet aus.
 - Das Paar, das als letztes übrig bleibt, gewinnt.
-

Wasserbomben-Schlacht (Schulgarten)

Dauer: ca. 20-30 Minuten

Vorbereitung:

- Wasserbomben (aus Plastik)
- Markierungen für das Spielfeld

Anleitung:

- Teilt die Gruppe in zwei Teams auf.
- Das Ziel ist es, den Gegner mit Wasserbomben zu bewerfen, dabei aber selbst möglichst trocken zu bleiben.
- Wer getroffen wird, muss für 30 Sekunden aus dem Spiel ausscheiden oder eine bestimmte Aufgabe erledigen (Strecksprünge, Runde laufen, etc.)
- Das Team, das nach einer festgelegten Zeit die meisten Treffer erzielt hat oder noch am wenigsten "getroffen" wurde, gewinnt.

Variation:

- Für mehr Herausforderung könnten die Teams mit einem speziellen „Schutzschild“ (z.B. Tuch oder selbst gebastelt) versuchen, sich zu verteidigen.
-

Wasserrutschen (Rasen)

Dauer: ca. 30-40 Minuten

Vorbereitung:

- Rutschfläche (Wasserrutsche)
 - Wasserquelle (Schlauch)
-

Schwimmreifen-Rennen (im Schwimmbad)

Dauer: ca. 30 Minuten

Vorbereitung:

- Schwimmreifen
- Markierungen im Wasser (Start und Ziel)

Anleitung:

- Zwei Kinder treten gegeneinander an und jedes bekommt einen Schwimmreifen und muss im Wasser eine Strecke absolvieren.
- Wer am schnellsten das Ziel erreicht, ohne den Reifen zu verlassen, gewinnt.
- Es kann als Staffelspiel gespielt werden, bei dem das Team mit den schnellsten Schwimmern gewinnt.

Variation:

- Wenn es zu einfach ist, kann man zusätzliche Aufgaben hinzufügen: z.B. mit einem bestimmten Gegenstand schwimmen, oder sich in einer bestimmten Weise fortbewegen.
-

Wasser-Basketball (im Schwimmbad oder auf dem Rasen)

Dauer: ca. 30-40 Minuten

Vorbereitung:

- Ein Ball (z.B. ein Softball oder ein Wasserball, einer der sich mit Wasser aufsaugt)
- Einen Eimer oder Basketballkorb als Ziel
- Markierungen für das Spielfeld

Anleitung:

- Im Schwimmbad: Kinder schwimmen in Teams und versuchen, den Ball in den Korb zu werfen.

- Auf dem Rasen: Kinder werfen den Ball in den Eimer, der in einer bestimmten Entfernung platziert ist.
 - Je nach Alter der Kinder können Teams in ihrer Bewegung im Wasser oder auf dem Rasen limitiert werden (z.B. „Nur hüpfen“ oder „Nur im Kreis drehen“).
 - Wer mehr Punkte erzielt, gewinnt.
-

Wasser-Limbo (Schulgarten und Schwimmbad)

Dauer: ca. 20-30 Minuten

Vorbereitung:

- Ein längerer Schlauch oder ein Seil
- Eine Wasserquelle (Schlauch oder Eimer)

Anleitung:

- Ein Betreuer hält den Schlauch oder das Seil in unterschiedlicher Höhe, sodass die Kinder hindurchkriechen müssen, ohne das Hindernis zu berühren.
 - Zu Beginn ist der Schlauch hoch, und je weiter das Spiel fortschreitet, wird er immer tiefer gehalten.
 - Wenn ein Kind das Wasserhindernis berührt oder umkippt, scheidet es aus.
 - Der letzte, der übrig bleibt, gewinnt.
-

Schwamm-Wasser-Transport (Schulgarten)

Dauer: ca. 20-30 Minuten

Vorbereitung:

- Schwämme (am besten große Küchen- oder Sport-Schwämme)
- Zwei Eimer pro Team: einen mit Wasser und einen leeren
- Markierungen für die „Transportstrecke“

Anleitung:

- Jedes Team bekommt einen Schwamm und muss diesen von einem Eimer mit Wasser zu einem leeren Eimer transportieren.
- Die Kinder tauchen den Schwamm in den Wasserbehälter und transportieren ihn, ohne zu laufen oder zu springen, zum anderen Eimer.

- Jedes Team, das nach einer festgelegten Zeit den meisten Wasserstand im leeren Eimer hat, gewinnt.
-

Wassergeschichten-Staffel (Schulgarten und Schwimmbad)

Dauer: ca. 30 Minuten

Vorbereitung:

- Keine große Vorbereitung nötig, evtl. Markierungen
- Wasserquelle (Schlauch oder Eimer)

Anleitung:

- Die Kinder werden in Teams aufgeteilt.
- Ein Betreuer erzählt eine „Wassergeschichte“, bei der an bestimmten Punkten im Verlauf des Spiels (z.B. „Jetzt ist der Fluss trocken!“) die Teams eine Aufgabe erfüllen müssen, z.B. „Jedes Teammitglied muss jetzt einmal um den Baum laufen)
- Am Ende der Geschichte müssen alle Kinder ihr Team mit Wasser versorgen, indem sie Eimer, Schwämme oder Becher füllen und zurückbringen.
- Das erste Team, das alle Aufgaben erfolgreich und ohne große Pannen abgeschlossen hat, gewinnt.

Variation:

- In einem Schwimmbad könnten die Kinder bei bestimmten Aufgaben ins Wasser springen oder bestimmte Bewegungen im Wasser ausführen müssen (z.B. „Einmal durch den Pool schwimmen“).
-

Wasser-Farbenrennen (Schulgarten)

Dauer: ca. 20 Minuten

Vorbereitung:

- Verschiedene farbige Wassereimer oder Becher
- Eine große Fläche oder Markierungen für das Rennen

Anleitung:

- Die Kinder müssen in Teams die farbigen Eimer vom Startpunkt zum Ziel transportieren.
- Dabei müssen sie die Farbe des Wassers richtig zuordnen, sodass das Team, das zuerst alle farbigen Wasserstationen korrekt abarbeitet, gewinnt.

WOCHENABSCHLUSS

ERINNERUNGS-BALL (ZEITMASCHINE)

Vorbereitung:

- Ein Ball (z.B. Luftballon oder Softball)

Ziel:

- Teilnahme fördern, Erinnerungen sammeln, Gruppe einbinden

Beschreibung:

Ball wird in die Mitte gelegt und als Zeitmaschine erklärt. Kind fangt Ball - nennt einen Camp-Tag/Moment und erzählt eine kurze Erinnerung.

ZWEI-WAHR-EIN-FALSCH

Vorbereitung:

- Kein Material nötig

Ziel:

- Selbstreflexion, Spaß am Erzählen, Vertrauen stärken

Beschreibung:

Jedes Kind überlegt 3 Fakten über sich selbst aus der Campwoche: 2 wahr, 1 falsch (z.B. "Ich habe am ersten Tag geweint", "Ich habe das Spiel gewonnen", "Ich habe nicht gegessen"). Gruppe versucht das Falsche zu finden.

ERINNERUNGSREISE (BEWEGUNG NACH ANWEISUNG)

Vorbereitung:

- Keine, nur Musik optional

Ziel:

- Energie abbauen, Erinnerungen körperlich verknüpfen

Beschreibung:

Kinder laufen/springen/tanzen nach Anweisungen wie "Lauft wie im Regen", "Springt wie über ein Hindernis", "Tanzt wie auf einer Party". Jede Anweisung bezieht sich auf eine Camp-Erinnerung.

STIMMUNGS-KREIS (SCHNITTE IN DEN KREIS)

Vorbereitung:

- Keine

Ziel:

- Einfaches Stimmungsbild, ehrliches Feedback, Sichtbarkeit von Meinungen

Beschreibung:

Alle im Kreis. Spielleitung sagt Aussagen wie "Ich war happy am letzten Tag", "Ich hatte mehr spielen wollen". Wer zustimmt, macht Schritt in Kreis. So entsteht visuelles Stimmungsbild.

EXIT-TICKET (EMOTIONALER ZETTEL)

Vorbereitung:

- Zettel + Stifte
- Kleine Schatzkiste/Dose

Ziel:

- Individuelles Feedback, Lernzusammenfassung, Stimmung sichtbar machen

Beschreibung:

Jedes Kind schreibt: "Was ich gelernt habe", "Eine Frage noch", malt ein Emoji der Stimmung. Zettel in Schatzkiste - am Ende der Woche gemeinsam öffnen/lesen.

SCHLAGZEILE DES CAMPS

Vorbereitung:

- Zettel + Stifte

Ziel:

- Kernerlebnis benennen, reflektieren, kreativ formulieren

Beschreibung:

Jedes Kind schreibt eine Schlagzeile über die Campwoche (z.B. "Endlich hat das Regen-Spiel geklappt!", "Ich habe neue Freunde gefunden"). Kurz in der Gruppe vorstellen.

CAMP PLAKAT (GEMEINSAM GESTALTEN)

Vorbereitung:

- Grosses Plakat (oder mehrere)
- Bastelmaterialien (Buntstifte, ausgeschnittene Bilder, Kleber)

Ziel:

- Gemeinsame Erinnerung festhalten, Gruppengefühl stärken

Beschreibung:

Gruppe in kleine Teams - jedes Team erhält Plakatstück - gestaltet gemeinsames Plakat mit Zeichnungen, Schnittbilder, kurzen Texten zu wichtigsten Ereignissen.

WISSENS-SCHATZKISTE (SAMMLUNG DER WOCHE)

Vorbereitung:

- Dekorierte Schatzkiste/Dose
- Zettel, Stifte

Ziel:

- Lerninhalte sammeln, positive Erinnerungen bewahren

Beschreibung:

Jedes Kind schreibt 1-2 Dinge auf Zettel ("Was ich gelernt habe", "Mein bestes Ereignis"), packt in Schatzkiste. Am Ende öffnen und gemeinsam lesen.