

## Osterschaf basteln aus Pappteller und Watte:

<https://www.youtube.com/watch?v=JlgUoi272r8>

## Eierbecher aus Eierkartons basteln:

<https://www.youtube.com/watch?v=d2k08gW-y8U>

## Schneeglöckchen aus Wolle und Draht basteln:

### **Material:**

- weiße und grüne Wolle, Draht oder Chenilledraht, Filz oder grün bemaltes Papier
- Eierwabenspitzen
- Schere, Uhu-Bastelkleber

### **Arbeitsschritte:**

Wickeln Sie um Ihre 4 Finger einige Male eine weiße Wolle. (Siehe Foto unten) Ziehen es dann von den Fingern ab und stecken ein grünes Stück Chenilledraht (oder normalen Draht mit grüner Wolle umwickelt) durch die oberen Schlaufen. Drehen Sie den Draht zusammen und biegen ihn als Stiel nach unten. Binden Sie mit einem Wollfaden das Schneeglöckchen unterhalb der oberen Schlaufen fest. Schneiden Sie die unteren Schlaufen auf und kürzen diese.

Wenn Sie möchten, kann man aus Filz oder grün bemalten Papier Blättchen schneiden und diese ankleben.

Nehmen Sie eine Eierwabenspitze (siehe Foto Materialbedarf) und schneiden oben ein kleines Loch hinein. Man kann sie als Vase verzieren, bemalen oder ein Band herum kleben. In das Loch werden die Schneeglöckchen hineingesteckt. Biegen Sie diese so zurecht wie es Ihnen gefällt. Sie können die Schneeglöckchen auch als Strauß zusammenbinden.

Material



Wolle um Finger wickeln



Draht durchstecken



mit Faden abbinden



und aufschneiden



## SPIELE:

### Watte blasen

**Material:** ein Wattebausch

**Spielanleitung:**

Die Kinder sitzen im Kreis um den Tisch.

Der Wattebausch wird in die Tischmitte gelegt.

Jeder Mitspieler legt seine Hände auf den Rücken.

Auf ein Kommando beginnen alle Mitspieler zu pusten.

Bei demjenigen, bei dem der Wattebausch vom Tisch fällt oder an dessen Kleidung er hängen bleibt, muss ein Pfand abgeben oder erhält einen Strafpunkt.

Wer wird nun der Sieger im Watteblasen?

### Volle Kraft voraus

**Material:** pro Person ein Wattebällchen und ein Luftballon, Schnüre

**Spielanleitung:**

Auf dem Boden wird mit Schnüren eine Strecke abgeklebt. Diese kann auch kleine Kurven und Hindernisse haben, sollte aber nicht zu schmal sein. Diese Strecke muss nun ein Wattebällchen absolvieren – nur angetrieben aus der Luft, die aus einem Luftballon entweicht.

Dazu muss dieser aufgepustet, aber nicht zugeknotet werden. Die Mitspieler müssen also versuchen, möglichst gezielt Luft aus dem Ballon zu lassen und damit das Wattebällchen zu bewegen.

### Watte-Sauger

**Material:** Wattebällchen, Strohhalme

**Spielanleitung:**

In einer Schüssel liegen viele Wattebällchen. Die Kinder spielen gegeneinander. Jeder Mitspieler hat einen Strohhalm und muss durch Ansaugen der Wattebällchen versuchen, innerhalb von 2 Minuten möglichst viele Wattebällchen aus einer Schüssel in ein Behältnis zu befördern. Wer kann die meisten Wattebällchen für sich sichern?

## Wer bin ich?

**Material:** kleine Karten oder Zetteln

### **Spielanleitung:**

Jedes Kind bekommt eine Karte oder einen Zettel mit dem Namen einer bekannten Kinder- oder Märchenfigur auf den Rücken gepinnt. Es muss jetzt herausbekommen, wer er ist. Er darf Fragen stellen, die von den anderen Mitspielern nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden.

## Eier drehen:

**Material:** ein hartgekochtes Ei, dessen Spitze rot bemalt wird

### **Spielanleitung:**

Alle Mitspieler sitzen im Kreis auf dem Boden oder am Tisch.  
Der erste Spieler beginnt und dreht das Ei um die eigene Achse (wie beim Flaschendreher).  
Kommt das Ei zum Stillstand, zeigt seine Spitze auf einen Spieler.  
Dieser muss nun schnell ein Wort sagen, in dem das Wort „Ei“ vorkommt.  
Fällt ihm nichts ein, muss er ein Pfand abgeben und das Spiel geht weiter.

Alle gesammelten Pfänder werden unter ein großes Tuch gelegt.  
Eine Person setzt sich vor das Tuch und steckt seine Hand darunter.  
Sie nimmt im Verborgenen ein Pfand in ihre Hand und sagt:  
„Was soll das Pfand in meiner Hand? Was soll derjenige tun?“

Die Gruppe überlegt gemeinsam eine Aufgabe:

Beispiele:

Auf einem Bein hüpfen, ein bestimmtes Tier vormachen, auf 10 oder 20 zählen, ein Lied singen, 5 Tiere aufzählen oder 5 Automarken, Kniebeugen machen, ...

Ist die Aufgabe vereinbart, holt die Person das Pfand hervor.

Es wird dem Besitzer zugeordnet bzw. dieser meldet sich und setzt die Aufgabe um.

Daraufhin erhält er sein Eigentum zurück.

## Eierrollen

**Material:** bunte Plastik- oder Schokoladeneier

### **Spielanleitung:**

Ein besonderes Ei (gepunktet oder eine andere Farbe als die sonstigen Eier) wird ein Stück weit ins Gras oder (wenn ihr drinnen spielt) auf den Teppich gerollt.

Jeder Spieler erhält nun ein buntes Ei (am besten für jeden Spieler eine bestimmte Farbe oder ein bestimmtes Muster).

Der erste Spieler fängt an und versucht sein Ei so zu rollen, dass es das schon liegende Ei trifft oder in dessen Nähe liegen bleibt.

Der nächste Spieler muss nun ebenfalls versuchen mit seinem Ei das schon liegende Ei zu treffen oder nah an dieses heranzurollen.

Danach ist ein weiterer Spieler an der Reihe und versucht das gleiche.

War jeder Spieler einmal an der Reihe, wird nachgeschaut, welcher Spieler das Ziel-Ei getroffen hat oder welches der Eier ihm am nächsten liegt.

Dieser Spieler gewinnt die Runde.

Er bekommt entweder einen Siegpunkt oder er darf ein Schokoladenei essen (ganz wie ihr es zuvor vereinbart. Ihr könnt euch für den Sieg auch etwas anderes ausdenken).

Nun folgt die nächste Runde.

Das besondere Ei (Ziel-Ei) wird wieder gerollt bzw. „vorgelegt“ und die Spieler versuchen erneut reihum es zu treffen oder ihm mit ihrem Ei nahe zu kommen.

## Hütchen-Spiel (Tischspiel)

**Material:** Walnusshälften oder Pappbecher, Papierkugel

### **Spielanleitung:**

4 Walnusshälften oder 4 Pappbecher werden nebeneinander auf den Tisch gelegt oder gestellt. Ein Spieler legt ein Papierkugel unter eine Hälfte oder einen Becher. Nun vertauscht er möglichst schnell mehrmals die Positionen der Walnuss-Hälften oder Becher, indem er sie hin und her schiebt. Anschließend darf jeder der anderen Spieler nacheinander raten, unter welcher Hälfte sich nun die Papierkugel befindet. Erst danach wird das Geheimnis gelüftet. Sieger ist, wer am häufigsten die Position der Papierkugel richtig rät.

## Streichholzstapel (Tischspiel)

**Material:** Streichholzschachtel und Streichhölzer

### **Spielanleitung:**

Eine Streichholzschachtel wird in die Mitte des Tisches gestellt, die Reibefläche zeigt nach oben. Jeder Spieler erhält zehn Hölzer, abwechselnd wird versucht bis zu drei Hölzer auf die Schachtel zu legen. Je höher der Stapel, umso schwieriger die Aufgabe. Wenn hin und wieder Streichhölzer hinunter purzeln muss der betroffene Spieler diese behalten und kann erst im nächsten Zug versuchen, sie wieder aufzustapeln. Wer zuerst keine Streichhölzer mehr hat, gewinnt!

## Wurstfinger (Tischspiel)

**Material:** Zahnstocher, dicke Handschuhe, kleine Schachteln oder Schüsseln

### **Spielanleitung:**

Jedes Kind bekommt einige Zahnstocher und versucht diese mit dicken Handschuhen in eine Schachtel oder Schüssel zu legen. Der Schnellste ist der Sieger.

## Nuss-Tasten

**Material:** Nüsse oder andere kleine Gegenstände (z.B.: Legosteine, kleine Bausteine, etc.)

### **Spielanleitung:**

Ein Kind bekommt die Augen verbunden. Auf dem Boden werden Nüsse oder andere kleine Gegenstände verteilt. Das Kind versucht so viele Nüsse wie möglich zu ertasten. Die anderen Kinder passen auf, dass sich das suchende Kind nicht den Kopf stößt und helfen mit "heiß und kalt".

## BEWEGUNGSSPIELE:

Spiele bei denen Aufmerksamkeit, genaues Hinhören und schnelle Reaktion gefragt sind.

### 1/ Hip und Hop

#### **Spielanleitung:**

Die Kinder sitzen auf dem Fußboden oder einem Stuhl. Sie hören der Geschichte zu und sollen sich bei Hip aufstehen und bei Hop hinsetzen.

#### **Geschichte:**

**Hip** und **Hop** waren zwei freche Hasen. Sie lebten in einem großen Käfig auf einem Bauernhof.

Eines Tages fütterte Bauer Fridolin **Hip** und **Hop**. Erst bekam **Hip** eine große Möhre, dann durfte **Hop** an einem Salatblatt knabbern.

Als Fridolin den beiden Hasen das Fressen in den Käfig gelegt hatte, drehte er sich um und ging in den Kuhstall.

**Hip** wurde neugierig und schaute hinterher. **Hop** dreht sich um und stieß dabei versehentlich an die Käfigtür.

Oh, da staunten **Hip** und **Hop** nicht schlecht. Die Tür war nicht verschlossen.

Schnell sprangen sie aus dem Käfig und begaben sich auf Entdeckungsreise.

Zuerst ging es Richtung Hühnerstall. **Hip** und **Hop** hoppelten vorsichtig heran. Was für ein Gegacker. Die Hühner machten einen solchen Krach, dass **Hip** und **Hop** schnell weiter hoppelten.

Sie kamen an einer großen Wiese an. Hier standen viele Kühe und grasten. Für so kleine Hasen waren die Kühe einfach riesig. Vorsichtig hüpfte **Hip** an ihnen vorbei und winkte **Hop** ihm langsam zu folgen.

Sie hatten es noch weit, den **Hip** und **Hop** wollten bis in den Wald. Dort, so hatte **Hip** gehört sollte die Familie von **Hop** wohnen. Und diese wollten sie besuchen.

Es war ein langer und gefährlicher Weg über die Kuhweide. Überall waren große braune Kuhfladen, die furchtbar stanken und **Hip** und **Hop** mussten ständig die Richtung ändern, damit sie nicht reinhüpften.

Das viele Hoppeln und Hüpfen machten **Hip** und **Hop** ganz hungrig. Die hielten an und mümmelten genüsslich am frischen Gras.

Plötzlich, was für ein Schreck, griffen 2 riesige Hände nach **Hip** und **Hop**.

Fridolin hatte bemerkt, dass die beiden Hasen ausgerissen waren und hatte sich auf die Suche nach ihnen gemacht. **Hip** und **Hop** zappelten vor lauter Schreck, aber Fridolin ließ sie nicht los. Er steckte **Hip** und **Hop** in ihren Käfig zurück und verschloss die Tür.

Schade dachte **Hip**, der Ausflug war so schön. Zum Glück dachte **Hop** und schlief erschöpft ein.

## 2/ Die Geschichte der Hühner Zick und Zack

### **Spielanleitung:**

Bei dieser Mitmachgeschichte haben die Akteure die Aufgabe bei dem Wort „Zick“ aufzustehen und sich beim Wort „Zack“ wieder hinzusetzen.

### **Geschichte:**

ZICK und ZACK sind zwei vorwitzige Hühner, die auf dem Bauernhof von Bauer Maier wohnen.

Eines Tages beschließen ZICK und ZACK, dass sie nicht mehr zu den Hühnern, die fleißig Eier legen, gehören wollen.

ZICK und ZACK hüpfen von der Hühnerstange herunter und schleichen durch das Scheunentor auf den Hof.

Da kommt Bruno der Hofhund bellend auf sie zu gerannt.

Schnell laufen ZICK und ZACK zum Weidenzaun und mit ein paar kurzen Flügelschlägen fliegen sie über den Zaun.

Dort stehen die grasenden schwarzgefleckten Kühe und ZICK und ZACK hüpfen gackernd zwischen ihnen herum und scheuchen die Kühe über die Wiese.

Nun hat ZICK eine Idee: „Komm ZACK, wir gehen zu den Enten unten am Teich.“

Dort angekommen finden sie die Enten, die in der Wiese am Teich hocken und sich den warmen Sonnenschein auf ihr Gefieder scheinen lassen.

ZICK und ZACK rennen wild gackernd zur Wiese und die erschreckten Enten können sich gerade noch mit einem Sprung ins Wasser vor den wilden Hühnern retten.

Nun führen die zwei frechen Hühner ZICK und ZACK schon wieder neuen Unfug im Schilde. Sie laufen in den Schweinestall, wo die Schweine fressend am Futtertrog stehen.

ZICK zieht mit dem Schnabel einem Schwein am Ringelschwanz und ZACK kitzelt ein anderes Schwein mit seinem Schnabel am Bauch.

Wütend wehren sich die geärgerten Schweine.

ZICK bekommt einen Tritt in die Seite und ZACK wird von einer Schweinenase in den Mist geschuppt.

Nun haben die beiden Hühner aber genug.

Beleidigt verlassen ZICK und ZACK den Schweinestall.

Sie setzen sich auf dem Hof in die Sonne und ruhen sich auf diesen Schreck hin aus.

Als es zu dämmern beginnt, laufen ZICK und ZACK zurück in den Hühnerstall, wo sie von ihrer Hühnerfamilie schon erwartet werden.

ZICK und ZACK erzählen jedoch lieber nicht, was sie den ganzen Tag so getrieben haben. Sie legen sich ins Heu und schlafen nach diesem erlebnisreichen Tag sogleich ein.

### 3/ Da oben auf dem Berge...

#### **Text zum Bewegungsspiel:**

Da oben auf dem Berge,  
eins, zwei, drei,  
da tanzen viele Zwerge,  
eins, zwei, drei.

Da unten auf der Wiese,  
eins, zwei, drei,  
da sitzt ein großer Riese,  
eins, zwei, drei.  
*(Verfasser mir unbekannt)*

#### **Bewegungen zum Text:**

Bei „Da oben auf dem Berge“ wird mit beiden Händen oben auf dem Kopf ein Berg (Dach) gezeigt.

Bei „eins, zwei, drei,“ wird mit den Fingern mitgezählt.

Bei „da tanzen viele Zwerge“ wird mit den Fingerspitzen oben auf dem Kopf „getanzt“ (auf den Kopf getrommelt).

Bei „eins, zwei, drei,“ wird mit den Fingern mitgezählt.

Bei „Da unten auf der Wiese“ werden mit den Händen die Füße berührt.

Bei „eins, zwei, drei,“ wird mit den Füßen mitgestampft.

Bei „da sitzt ein großer Riese“ machen alle ihren Körper groß als Riese/ strecken sich im Sitzen.

Bei „eins, zwei, drei,“ wird mit den Füßen mitgestampft.

## 4/ Märchentreffen

### **Spielanleitung:**

Dies ist eine Bewegungsgeschichte zum Thema „Märchen“. In der folgenden Geschichte sind viele Märchentitel versteckt, die beim Hören von den Gruppenteilnehmern erkannt werden sollen. Immer wenn ein Titel erkannt wurde, stehen die Teilnehmer auf und setzen sich wieder. Je nach Gruppenzusammensetzung kann auch in die Hände geklatscht werden, mit den Füßen getrampelt werden etc., oder wenn die Einheit im Stehen stattfindet, drehen sich alle um die eigene Achse.

### **Geschichte:**

Heute findet ein großes Märchentreffen statt. **Frau Holle** hatte vor ein paar Tagen Geburtstag und alle sind sie gekommen. **Rapunzel** war die Erste, sie hat einen bunten Geburtstagskuchen gebacken. **Frau Holle** hat sich sehr darüber gefreut! Mittlerweile ist das Buffet eröffnet. **Die Bremer Stadtmusikanten, Hänsel und Gretel** und **Der Froschkönig** sind schon beim Hauptgang angekommen, während **Der Fischer und seine Frau** noch beim Salat stehen.

Es ist ein schöner, geselliger Abend. Man kann sogar noch auf der Terrasse essen, wenn man sich eine dünne Jacke überzieht. **Rotkäppchen** hat ihr rotes Mäntelchen locker über den Schultern hängen und macht mit **Hans im Glück** einen kleinen Spaziergang durch den Garten.

**Frau Holle** hat sogar **Rapunzel** angebaut – er kann schon bald gestochen werden. **Die Prinzessin auf der Erbse** sitzt gemütlich auf einer Bank und genießt die frische Luft. Sie hat sich ein Kissen untergelegt, damit es nicht zu kühl und die Bank auf die Dauer nicht zu unbequem ist.

Drunten stürmen **Der Wolf und die sieben Geißlein** das Nachtschbuffet. Auch **Der gestiefelte Kater** hat sich schon den ganzen Tag auf das leckere Eis von **Frau Holle** gefreut. Und **Der süße Brei** dazu – Mmh...köstlich! An einem Tisch etwas abseits haben sich **Schneewittchen** und das **Aschenputtel** zusammengefunden und genießen frisch gemachten Apfelsaft. Sie haben sich schon länger nicht gesehen, haben viel miteinander zu bereden und tauschen Neuigkeiten aus.

**Dornröschen** stößt ein wenig später dazu...sie hatte noch viel Arbeit im Garten zu erledigen und ist später als gedacht fertig geworden. Da die Feiern bei **Frau Holle** aber immer lange bis in die Nacht gehen, ist das gar nicht schlimm!

**Schneeweißchen und Rosenrot** stehen schon auf der Tanzfläche bereit. **Frau Holle** tanzt selbstverständlich den Eröffnungstanz! Ihr Tanzpartner ist **Das Rumpelstilzchen**. Es hat extra Tanzstunden genommen, um auf der Tanzfläche eine gute Figur zu machen – und es ist ihm gelungen. Nach und nach kommen die anderen dazu. Auch **Die Prinzessin auf der Erbse** ist von draußen reingekommen, um zu tanzen.

Alle haben sie Spaß...**Der Fischer und seine Frau, Schneewittchen** und **Aschenputtel** – sogar **Der Froschkönig** legt ein Solo aufs Parkett.

Es ist ein gelungener Abend! Wie alle Feiern bei **Frau Holle** dauert sie bis spät in die Nacht und sie und ihre Gäste haben viel Spaß...

Vielleicht sind wir bei der Nächsten wieder dabei und dürfen mitmachen!