

Schlawutzel

Es war einmal ein Märchenbuch....

...darin wohnte Zwerg Schlawutzel, der jüngste von Schneewittchens sieben Zwergen. Eines nachts wachte er auf und konnte nicht mehr einschlafen. So beschloss er, sich auf eine Reise zu den sieben Bergen zu begeben, die er nur durch den fantastischen Zauberwald erreichen konnte.

Die Reise in den Zauberwald ①

Bewegung

Nach langem und anstrengendem Marsch hatte er die sieben Berge endlich erreicht und war auf die Spitze des höchsten geklettert, wo er Brotzeit machte.

Zwergenbrotzeit ②

Sinne: Schmecken und Riechen

Aber o weh – es hatte geregnet, war rutschig und eh er sich versah, war er abgerutscht und auf der anderen Seite hinunter gefallen. Nachdem er sich vom ersten Schrecken erholt hatte und wieder bei Sinnen war, sah er – er konnte es kaum glauben – ein mit Dornenhecken umwachsenes Schloss. Beim Näherkommen bemerkte er, dass dort auch irgendwie alles in tiefen Schlaf versunken war. Es war das **Dornröschenschloss** ...

Dornröschen ③

Bewegung + Quiz

Nun hatte ihn die Abenteuerlust erst recht gepackt und frohen Mutes lief er noch tiefer in den Zauberwald. Doch was war das? Irgendwer hatte eine Spur gelegt und war da nicht in einiger Entfernung ein Häuschen aus Lebkuchen zu sehen **Hexenhaus**???

Hänsel und Gretel ④

Sehen, merken, fühlen, Fantasie

Mit Schrecken erinnerte er sich an die böse Hexe, der er lieber nicht begegnen wollte. Schleunigst machte er sich aus dem Staub und wie es manchmal so ist, hatte er schon wenig später ein noch größeres Problem – da, kaum 5 m vor ihm stand knurrend der hungrig aussehende Wolf aus **Rotkäppchen**???

Rotkäppchen ⑤

Bewegung

Nur mit Mühe und Hilfe der vielen lieben und freundlichen Waldbewohner wie Rehe, Hasen, Vögel war er dieser Gefahr entkommen. Sie hatten ihm einen geheimen Weg verraten, der außerhalb des Zauberwaldes endete, aber....

...auch die Buchseite war hier zu Ende und Schlawutzel purzelte von der Seite. Er landete weich und als er sich umsah wusste er auch warum! Er saß auf einer mit Schnee gefüllten Wolke oder war es ein mit Federn gefülltes Kissen **Frau Holle**???. Apfelbäume riefen „schüttel mich“ und aus einem altem Ofen rief es „hol uns hier raus, wir verbrennen“.

Äpfel ernten ⑥

Fr. Holle ⑦

Bewegung, Geschicklichkeit

Hier lies es sich leben, aber nach ein paar Tagen bekam er doch Heimweh und machte sich auf den Weg nach Hause. Nur der schmale Pfad durch das „Tal der tausend Klänge“ würde ihn zurück in sein Buch und damit zum Zauberwald bringen.

Das Tal der tausend Klänge ⑧

Sinne, Hören

Wieder kam er an einem Schloss vorbei, es war nachts, regnete, blitzte und donnerte. Was hätte er dafür gegeben, wenn er doch schon in seinem Bettchen wäre! Er war nass, ihm war kalt und er hatte auch ein bisschen Angst. So klopfte er an das große schwere Schlosstor und ratet einmal wo er gelandet war **Prinzessin auf der Erbse**??? Freundlich wurde er empfangen und verbrachte die Nacht und noch einen weiteren Tag bei seiner neuen Freundin.

Prinzessin auf der Erbse ⑨

Kreisspiel, Spass

Er wäre gerne noch länger geblieben und hätte die Hochzeit der beiden miterlebt, aber er vermisste auch seine Brüder und Schneewittchen und so machte er sich auf, weiter durch den Zauberwald. Nur noch über die 7 Berge, dann hatte er es endlich geschafft!

Hindernislauf ① ①

Bewegung

Er hatte nur eine Sekunde nicht aufgepasst - da passierte es schon wieder...
...er rutschte ab..., fiel ins Nichts...,
und landete schließlich wohlbehalten wieder in seinem Bett!

War das eine Freude als er Schneewittchen und seine Brüder wieder sah! Auch sie hatten ihn schrecklich vermisst und gedacht, dass sie ihren verschollen geglaubten Bruder nie wieder sehen würden! Ein riesiges Fest wurde gefeiert, an dem alle Freunde, Tiere und was es sonst noch im Märchenbuch gab teilnahmen! Und wenn sie nicht gestorben sind, dann feiern sie noch heute!

Spiele:

① *Die Reise in den Zauberwald*

Benötigt werden Handtücher, Stühle, Zeitungsblätter, was auch immer, auf jeden Fall eines weniger als Kinder mitspielen. Solange die Musik spielt bewegen sich alle im Raum, bei Musik-Stopp muss jeder einen oben benannten Gegenstand besetzen. Das Kind das keinen Platz gefunden hat scheidet aus, ein weiterer Gegenstand wird entfernt und weiter geht es.

 Für Bastelwütige!

Mit mehr Aufwand verbunden sind Blumen, Schmetterlinge, Pilze, Steine aus Karton ausgeschnitten und angemalt mit einem Durchmesser von ca. 30 cm, eignen sich dafür aber auch für Dekorationszwecke!

! Tipp!

Noch haltbarer, mehrfach verwendbar und sogar einigermaßen wetterfest sind solche aus Tonkarton oder –papier geschnitten und laminiert!

② *Zwergenbrotzeit*

Verschiedene intensiv riechende oder schmeckende Dinge müssen durch riechen und schmecken mit verbundenen Augen erraten werden. Bsp. Zwiebeln, Zitrusfrüchte, Essiggurken...

③ *Dornröschen*

Die beleidigte Fee schickt alle in den 100jährigen Schlaf. Dazu dreht sie die Kinder im Kreis und schleudert sie weg. Jedes Kind muss wie erstarrt stehen bleiben.

- **Möglichkeit 1:** Wer zuerst wackelt, ist als nächstes die böse Fee.
- **Möglichkeit 2:** Ein versteinertes Kind kann erlöst werden, indem es eine **Quizfrage** löst, eine beschriebene oder **pantomimisch dargestellte Märchenfigur errät**, oder eine andere Aufgabe z.B. **eine Minute auf einem Bein stehen** erledigt.

④ *Hänsel und Gretel*

Verschieden aussehende Steine sammeln, anschauen, fühlen, merken und wieder erkennen.

- **Version 1:** Alle Steine werden übersichtlich ausgelegt. Ein Kind bekommt die Augen verbunden. Ein oder mehrere Steine werden vertauscht. Das Kind muss raten, welche.
- **Version 2:** Ohne die Steine anzuschauen werden sie von Hand zu Hand gerreicht. Wer findet seinen zuvor genau „unter die Lupe“ genommenen Stein nur durch fühlen heraus?

! Tipp!

Einfacher wird es, wenn anstatt Steine, mit einem Märchen in Verbindung zu bringende Gegenstände in die Mitte gelegt werden (Bsp. Schuh für Aschenputtel, Apfel für Schneewittchen, Wattebällchen für Frau Holle...).

- **Version 1:** wie oben
- **Version 2:** Die Gegenstände werden mit einem Tuche abgedeckt. Wer fühlt was darunter ist?



Andere Spielmöglichkeiten:

- Zu welchem Märchen gehören entsprechende Gegenstände, was passiert damit?

- Wer kann eine Geschichte in der möglichst viele der vorhandenen Gegenständen vorkommen erfinden? Sie sollte beginnen mit: „Es war einmal...“

⑤ **Rotkäppchen**

Der böse Wolf steht in der Mitte eines in drei Teile abgesteckten Spielfeldes, welches er nicht verlassen darf. Das Rotkäppchen (die anderen Kinder) versucht nun durch den Wald (von der einen Seite des Feldes) zur Großmutter (auf die anderen Seite) zu rennen, während der Wolf versucht es zu schnappen. Wer erwischt wird muss dem Wolf helfen.

⑥ **Äpfel ernten**

An zwei aus Pappe geschnittene und bemalte Äpfel wird je eine - natürlich gleich lange - Schnur gebunden, das andere Ende der Schnur wird an einen Ast oder einen Bleistift gebunden. Um die Wette wird nun die Schnur um den Ast gewickelt, bis der Apfel am Stamm angekommen ist.

! Tipp!

Lustiger wird das Spiel noch, wenn man Zwergenhüte bastelt, die vorher aufgesetzt werden müssen! Dazu ca. 30-40 cm breite und 50–55 cm lange Krepppapierstücke zu Röhren zusammen kleben und an einem Ende mit einem Stück Schnur zusammen binden!

⑦ **Fr. Holle**

Zwei Einzelspieler oder 2 Mannschaften stehen sich an einem Tisch gegenüber und versuchen einen in der Mitte liegenden Wattebausch auf der gegnerischen Seite hinunter zu pusten. Gleichzeitig muss natürlich aufgepasst werden, dass nicht der Gegner die Watte versenkt!



Weitere Möglichkeiten:

- aus Strohhalmen wird pro Mannschaft eine Straße gelegt. Wer schafft es zuerst die Watte mit einem weiteren Strohalm, immer der Straße entlang, ins Ziel zu pusten? Fliegt die Watte aus der Bahn, muss von vorne begonnen werden!
- Freestyle: Jeder Mitspieler bekommt einen Wattebausch. Wer schafft sie am längsten in der Luft zu halten? Mit jedem Körperteil kann die Watte aufgefangen werden. Wessen Watte den Boden berührt, scheidet aus!

⑧ **Das Tal der 1000 Klänge**

Jedes Kind bekommt einen Schüttelbecher und stellt sich im Raum auf. Einem werden die Augen verbunden. Die anderen werden mit einer Schnur die einmal locker um die Hand gewickelt wird verbunden. Das blinde Kind muss sich nun an der Schnur entlang tasten. Kommt es in die Nähe eines Kindes, muss sich das durch klappern mit dem Becher bemerkbar machen. Wer erkennt auf dem Weg durch das „Tal der 1000 Klänge“ die meisten Geräusche?

In Anlehnung an das Spiel „Das Tal der 1000 Klänge“ aus dem Buch „Spielgeschichten für die Sinne“ von Ingrid Dillmann, ISBN-13: 978-3-7867-2606-7

! Tipp!

Für die Schüttelbecher leere Toilettenrollen bemalen oder bekleben. An einem Ende zukleben. Mit Erbsen, Reis, Steinen, Nägel... füllen, das andere Ende verschließen und los geht es! Statt Toilettenrollen können natürlich auch Partybecher oder ähnliches verwendet werden! Gut geeignet als kleine Bastelarbeit für zwischendurch!

⑨ *Prinzessin auf der Erbse*

Alle Kinder stellen sich im Kreis auf. Die Prinzessin stellt sich in die Mitte des Kreises. Eine Erbse dreht die Runde, wird im Kreis unbemerkt von Hand zu Hand gegeben. Die Prinzessin muss herausfinden, wo sich die Erbse gerade befindet. Hat sie richtig geraten, wird das entsprechende Kind zur Prinzessin.

Schüttelgeschichte Erbse:

Hier kommen die gebastelten Schüttelbecher gleich nochmals zum Einsatz! Die Geschichte wird vorgelesen oder erzählt und an falschen Textstellen darf kräftig Krach gemacht werden!

Diese Geschichte ist vielleicht irgendwo im Internet zu finden. Ich habe sie leider nicht mehr. Man kann aber auch die Originalgeschichte (Die Prinzessin auf der Erbse) nehmen und eigene Fehler einbauen.

①① *Hindernislauf*

Je nach Räumlichkeit und dem Alter der Kinder entsprechend, werden Hindernisse aufgebaut, die auf dem Weg zurück überwunden werden müssen. Bsp. Stühle, über die geklettert, Eimer von denen gesprungen wird, Kartons, ein Seil über das man balancieren muss usw.