

Sabine Lohf • Regina Bestle-Körper • Annemarie Stollenwerk

Komm, wir entdecken die Welt

Mit Kindern aktiv sein:
forschen, entdecken,
basteln, spielen





Frau Holles Wolkenkunde

Je weißer die Schäfchen am Himmel gehn,
je länger bleibt das Wetter schön!



Wenn Frau Holle im Märchen die Kissen ausschüttelt, fallen Schneeflocken auf die Erde. Frau Holles Betten werden aber nicht immer nur mit Schneeflockenkissen gemacht. Sie verwahrt außerdem graue Regenwolkenkissen in ihrem Bettkasten auf und für besonders schöne Tage holt sie die weißen Schäfchenwolkenkissen zum Ausschütteln heraus.



Ein Kind spielt Frau Holle und steht mit einem großen Kissenbezug vor den anderen Kindern. In dem Kissenbezug stecken eine graue Regenwolke, eine Schneewolke und weiße Schäfchenwolken auf blauem Hintergrund. Zieht Frau Holle die Regenwolke aus dem Kissen, laufen alle Kinder zu einem Reifen am anderen Ende des Raums, in dem ein Regenschirm liegt. Kommt die Schneewolke zum Vorschein, rennen die Kinder zum Reifen mit den Handschuhen und zieht Frau Holle die Schönwetterschäfchenwolke aus dem Kissen, flitzen sie zum Reifen mit der Sonnenmilch. Das Kind, das den betreffenden Reifen als letztes erreicht, scheidet aus. Wer bis zuletzt übrig bleibt, darf als nächstes Frau Holle sein.



Schäfchen

Man braucht:

- Wolle (weiß und rosa)
- Klorollen
- etwas Filz
- Klebstoff

Aus der rosafarbenen Wolle ein Knäuel wickeln, das in die Klorolle passt und noch etwas herauschaut. Die Rolle mit der weißen Wolle umwickeln. Perlenaugen und eine kleine Zunge aus Filz ankleben.

Gewitter

Gewitterspringen



Tropf und Trini, zwei kleine Wassertropfen, wollen sich im Wolkenhimmelbett ein wenig ausruhen. Doch viele Wassertropfenfreunde sind unerwartet zu Besuch gekommen und möchten eine Gewitterparty feiern. Sie springen wild umher und das Wolkenhimmelbett droht zu platzen. Die Blitzhexe schickt einen Blitz in die wilde Wolke und alle Wassertropfen fallen auf die Erde.

Für dieses Gewitterspiel liegen mehrere weiche Matten auf dem Boden verteilt. Immer zwei Kinder stellen sich auf eine Matte, nehmen sich an die Hand und spielen Gewitterspringen. Ein weiteres Kind spielt die Blitzhexe. Mit einer Taschenlampe läuft es im abgedunkelten Raum umher. Immer wenn die Blitzhexe einen Strahl aus der Taschenlampe schickt, klatschen alle Kinder in die Hände, springen von der Matte auf den Boden und suchen sich einen neuen Wassertropfenfreund auf einer neuen Matte. Auch die Blitzhexe sucht sich so schnell wie möglich eine freie Matte und ein Kind zum Gewitterspringen. Das Kind, das übrig bleibt, bekommt die Taschenlampe und ist die neue Blitzhexe.



Wetterdrehscheibe

- Man braucht:
- 2 Bierdeckel
 - Zeichenpapier
 - Briefklammer
 - Malstifte
 - Klebstoff
 - Papiermesser

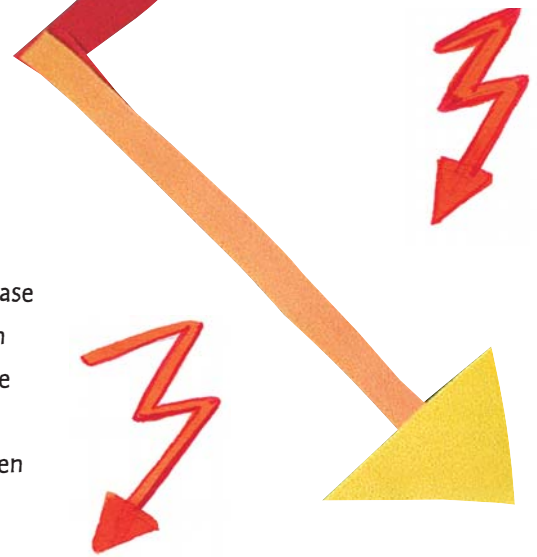
Zwei Kreise aus Zeichenpapier ausschneiden, genau so groß wie die beiden Bierdeckel. Die Kreise auf die Bierdeckel kleben und den einen Kreis mit Wettersymbolen bemalen. Aus dem anderen Kreis einen Viertelkreis heraus-schneiden, durch die Mittelpunkte der Kreise je ein Loch pieksen und dann die Kreise mit einer Briefklammer zusammenstecken.



Gewitterhexe

- Man braucht:
- Klorolle
 - Tonkarton
 - Stoffreste
 - Faden
 - Wattekugel
 - Knete
 - Watte oder Wolle
 - Klebstoff

Die Wattekugel in der Klorolle befestigen. Aus Knete eine Nase formen und an der Klorolle festkleben. Aus Tonkarton einen Blitz ausschneiden und an die Klorolle kleben. Jetzt die Hexe mit Stoffresten anziehen, die Haare festkleben und ein Kopftuch darüber binden. Am Rücken der Hexe wird ein Faden zum Aufhängen befestigt.



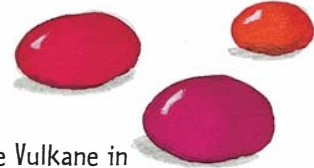
Gewittertanz



Eine Gewittermusik spielt und alle Wassertropfenkinder tanzen wild und ausgelassen in der Wolke einen Gewittertanz. Die Wolke wird sehr heiß und dehnt sich aus. Wenn die Blitzhexe die Musik aussetzt, fliegen alle Wassertropfenkinder so schnell wie möglich auf die Erde. Das Kind, das zuerst die Erde (z.B. eine Matte oder Turnbank) erreicht hat, darf die nächste Blitzhexe sein.

Feuerspuckende Berge

Der Drache Balthasar



Der Drache Balthasar hat sich in Vulkanien verlaufen, denn alle Vulkane in Vulkanien sehen von außen gleich aus. Viele dunkle, trichterförmige Berge türmen sich vor Balthasar auf. Doch welcher Vulkan ist sein eigener Vulkan? Um das herauszufinden, greift Balthasar in jeden Vulkan hinein und sucht seinen eigenen, unverwechselbaren Feuerstein.

Jedes Kind sucht sich draußen einen besonders geformten Stein, den es feuerrot anmalt. Es betrachtet und befühlt seinen Stein von allen Seiten und prägt sich seine Form ein, um ihn auch mit geschlossenen Augen wiederzuerkennen. Auf dem Boden stehen drei Eimer, in die immer drei Kinder ihre Feuersteine hineinlegen. Die Eimer werden mit Tüchern zugedeckt und vertauscht, bis keiner mehr weiß, in welchem Eimer sich sein Feuerstein befindet. Finden die Kinder ihren Feuerstein nur durch Tasten wieder?



Vulkan

Man braucht:

- schwarzen Tonkarton
- rote und gelbe Binderfarbe
- Klebstoff, Schere
- Büroklammer
- Wunderkerzen
- 1 Glas oder leere Flasche

Aus Tonkarton einen Halbkreis ausschneiden. Daraus nochmal einen kleineren Halbkreis ausschneiden und zu einem Kegel zusammenkleben. Gelbe und rote Farbe vom „Kraterrand“ über den Vulkankegel fließen lassen. Nachdem die Farbe getrocknet ist, ein Glas mit Wunderkerzen in den Vulkan stellen. Soll der Vulkan ausbrechen, werden die Wunderkerzen angezündet. Aufpassen, dass der Vulkanrand nicht anbrennt!





Feuerdrache

- Man braucht:
- 1 leere Milchtüte
 - Teelichter
 - Schere
 - Klebstoff
 - Buntpapier
 - rotes Transparentpapier
 - Farben

In eine Längsseite der Milchtüte ein Fenster schneiden. Von oben ebenfalls ein größeres Loch in die Tüte schneiden. Alles rot bemalen oder bekleben. Das Fenster von innen mit rotem Transparentpapier bekleben. Schwanz, Füße und Flügel ausschneiden und an den Drachen kleben. Den Drachen von innen mit den Teelichtern beleuchten.

Achtung, Feuersteine!



In Vulkanien brechen einmal im Jahr alle Vulkane gleichzeitig aus. An diesem Tag haben die Drachenfamilien Aufräumtag. Sie spucken Feuer- und Vulkansteine aus ihren Vulkanen hinaus. Dabei kann es passieren, dass sich die Drachenfamilien gegenseitig die Feuersteine in die Vulkane werfen. Das gibt ein richtig vulkanisches Durcheinander!

Auf einem Spielfeld, das in der Mitte durch ein Netz oder ein Seil halbiert ist, liegen zu Beginn des Spiels die gleiche Anzahl feuerrote und orange-farbene Luftballons. Jede Spielfeldseite gehört einer Kindergruppe als Drachenfamilie. Auf ein Startzeichen versuchen sie, die Luftballons aus ihrem Spielfeld loszuwerden und der gegnerischen Mannschaft ins Feld zu werfen, zu stoßen, zu pusten usw. Welche Drachenfamilie hat ihren Vulkan nach dem Schlusspfiff am besten aufgeräumt?