



Märchenland

Ideen für das Motto

- Es war einmal die OG Musterhausen
- Vor langer Zeit gab es ein Lager im Märchenland Musterhausen
- Willkommen im Märchenland Musterhausen
- Die OG Musterhausen liegt in einem verzauberten Märchenland

Grober Ablauf:

- Euer Zeltlager oder Vereinsheim wird zu einem Märchenland eurer Wahl umgewandelt. Bei der Gestaltung eures eigenen Märchenlandes sind keine Grenzen gesetzt. Ob ihr Kostüme benutzt, um euch in eure Lieblingsmärchenfigur hineinzusetzen, eurer Fantasie ist keine Grenze gesetzt. Ihr solltet lediglich so nah wie möglich an die Realität herankommen.

Geschichte/Lagerfeuer/Nachtwanderung

- Ihr seid mit euren Teilnehmer*innen mit einer Zeitmaschine in die Vergangenheit gereist. Ihr seid nun im Jahre ... und stellt fest, dass ihr in einem euch bekannten Märchen ... gelandet seid! Nun müsst ihr die Geschichte fortsetzen und zum Ende bringen, damit ihr wieder in die Realität zurückkommen könnt.

Spezielle Aktionen

- Märchen selbst schreiben/ erzählen
- Zusammen Märchen erfinden (Jeder dichtet einen Satz dazu. Einer der Betreuenden schreibt das Gesprochene mit)
- Lieblingsmärchen mitbringen
- Regelmäßige Vorlesungen von Märchen in einer ruhigen Ecke anbieten
- Zu vorgelesenen Märchen Bilder malen

Kostümideen

- Hexe
- Fee (Ballett-Tutu, Glitzer, Zauberstab, großes, glitzerndes Haargummi)
- Froschkönig (Zauberkegel, grün anziehen, goldene Krone)

- Rumpelstilzchen (zerschlissenes, grünes Shirt, kurze Hose, Zipfelmütze)
- Prinz/ Prinzessin (schönes Kleid/ Kleidung und Krone)
- Frau Holle (alte Schürze, graue Haare)

Spiele

1. Froschkönig

Idee: In dem Märchen muss der Froschkönig die goldene Kugel der Prinzessin aus dem Brunnen holen, da die Prinzessin sie beim Spielen fallen gelassen hat.

Material: Eine goldene Kugel (z. B., indem ein Tischtennisball mit Goldfolie beklebt wird) und eine Augenbinde.

Ablauf: Die Gruppe bildet den Brunnen, indem sie sich in einem Kreis hinsetzen. Es wird ein Frosch und eine Prinzessin bestimmt. Dem Frosch werden die Augen verbunden. Der „Brunnen“, die Person, die vor der Prinzessin sitzt, hält seine geöffneten Handflächen über dem Kopf. Der Frosch wird zur Desorientierung ein paar Mal im Kreis gedreht. Dann muss er auf dem Boden kriechend erst die Kugel suchen und diese dann in die Hände des „Brunnen“ legen, das vor der Prinzessin sitzt. Die Prinzessin hilft, indem sie je nach Bedarf heiß oder kalt sagt. Jeder ist einmal entweder Prinzessin oder Frosch.

Belohnung: Ein Gummifrosch.



2. Aschenputtel

Idee: In dem Märchen muss Aschenputtel Linsen sortieren, dabei helfen ihr einige Tauben. „Die Guten ins Töpfchen, die Schlechten ins Kröpfchen.“



Material: Es werden acht Schalen mit Trockenlinsen und acht Schalen mit Kieselsteinchen benötigt.

Ablauf: Die Teilnehmer*innen müssen die Linsen in das eine kleine Schälchen und die Kieselsteinchen in das andere kleine Schälchen sortieren. Wer als erster fertig ist, hat gewonnen.

Belohnung: Eine Schokolinse

3. Rotkäppchen

Idee: Auf dem Weg zu ihrer kranken Großmutter verlässt Rotkäppchen in dem Märchen den sicheren Weg, um Blumen zu pflücken. Dabei begegnet ihr der Wolf.

Material: Papierblumen in acht verschiedenen Farben

Ablauf: Die Blumen sind in der Umgebung der Spielstation verteilt. Jeder teilnehmenden Person wird eine Blütenfarbe zugeteilt. Wer zuerst alle Blüten in seiner Farbe gesammelt hat, hat gewonnen.

Belohnung: Ein Stück Gugelhupf (so wie in Rotkäppchens Korb).



4. Frau Holle

Idee: In dem Märchen ist Frau Holle dafür verantwortlich, dass es auf der Erde schneit. Sie erzeugt den Schnee, indem sie ihre Bettwäsche ausschüttelt.



Material: Acht Wattebausche und acht Strohhalme.

Ablauf: Die Teilnehmer*innen müssen ihre „Schneeflocke“ von einer Startlinie mit dem Strohalm bis zum Ziel pusten. Der, dessen Schneeflocke als erstes ankommt, hat gewonnen.

Belohnung: Eine essbare Schneeflocke (ein Raffaello).

5. Hänsel und Gretel

Idee: Als Hänsel und Gretel im Wald ausgesetzt werden, legen sie eine Spur aus Kieselsteinen, um den Weg zurückzufinden.

Material: (Goldene) Kieselsteine, eine Kiste.

Ablauf: Im Wald ist eine Spur aus Kieselsteinen gelegt, der die Teilnehmer folgen müssen. Am Ende wartet eine Kiste mit ihrer Belohnung auf sie.

Belohnung: Lebkuchen (oder Russisch Brot).



6. Rumpelstilzchen

Idee: In dem Märchen spinn Rumpelstilzchen für die Müllers Tochter Stroh zu Gold. Damit er der Müllers Tochter ihr Kind nicht wegnimmt, muss sie seinen Namen herausfinden.

Material: -

Ablauf: Die Teilnehmer*innen müssen Namen von Märchenfiguren o. ä. herausfinden:

1. Wie heißt das Mädchen mit den schwarzen Haaren, der weißen Haut und den roten Lippen?
Schneewittchen
2. Wie heißen die zwei Kinder, die sich im Wald verirrt haben?
Hänsel und Gretel
3. Wie heißt derjenige, der eine goldene Kugel aus einem Brunnen holt?
Froschkönig
4. Wie heißt das Mädchen, das nach einem Fest ihren Schuh verloren hat?
Aschenputtel
5. Wie heißen die vier Tiere, die mit ihrem Gesang eine Gruppe Räuber vertrieben haben?
Bremer Stadtmusikanten
6. Wie heißt das Mädchen, das in einen 100-jährigen Schlaf fällt?
Dornröschen
7. Wie heißt der Junge, der Gold gegen ein Pferd tauscht, das Pferd gegen eine Kuh, die Kuh gegen ein Schwein, das Schwein gegen eine Gans und schließlich die Gans gegen einen Schleifstein?
Hans im Glück
8. Wie heißt das Mädchen, das seine kranke Großmutter besucht?
Rotkäppchen
9. Wie heißt der Zwerg, der um ein Feuer springt und singt: „Heute back ich, morgen brau ich, übermorgen hol ich der Königin ihr Kind.“?
Rumpelstilzchen
10. Wie heißen die beiden Tiere, die einen Wettlauf machen?
Hase und Igel
11. Wie heißt das Land, in dem es überall ganz viel zu essen und zu trinken gibt?
Schlaraffenland
12. Wer läuft „kantapper, kantapper“ vor allen davon, die ihn essen wollen?
Der dicke, fette Pfannekuchen
13. Wie heißt das Mädchen, das in einem Turm gefangen ist?
Rapunzel
14. Wie heißen die beiden Schwestern, die im Winter immer einen Bären in ihre Hütte gelassen haben, der sich später in einen Prinz zurückverwandelt und die eine Schwester heiratet?
Schneeweißchen und Rosenrot
15. Wie heißt das Mädchen, das im Wald ihr Brot und alle ihre Kleider armen Leuten überlässt und für die deshalb Goldtaler vom Himmel fallen?
Sterntaler
16. Wie heißt das Tier, das seinen Herrn sehr reich macht, da es für den König Rebhühner fängt und seinen Herrn beim König als Grafen ausgibt?
Der gestiefelte Kater
17. Wie heißt der Mann, der „Sieben auf einen Streich“ erschlägt, den König von zwei Riesen, einem Einhorn und einem Wildschwein befreit und dafür die Prinzessin

heiratet?

Das tapfere Schneiderlein

18. Wie heißen die sieben Tiere, die von ihrer Mutter für einen Tag allein zu Hause gelassen werden und die dem Wolf die Tür öffnen, weil sie ihn für ihre Mutter halten?

Die sieben Geißlein

Belohnung: Goldtaler aus Schokolade

7. Rapunzel

Idee: In dem Märchen lässt Rapunzel ihre sehr langen blonden Haare aus dem Turmfenster hinab. Damit die Zauberin bzw. der Prinz daran hochklettern können.

Material: Gelbe Wollfäden

Ablauf: Im Gebüsch um die Station sind die Wollfäden verteilt. Die Teilnehmer*innen haben 5 Minuten Zeit um sie einzusammeln und zusammenzuknoten. Wer am Schluss die längsten „Haare“ hat, hat gewonnen.



Belohnung: (Gelbe) Gummischnüre

8. Schneewittchen

Idee: In dem Märchen bekommt Schneewittchen von ihrer bösen Stiefmutter, die sich als Bauersfrau verkleidet hat, einen vergifteten Apfel.



Material: Eine Schale mit Wasser, acht geviertelte Äpfel, einen Teller mit Mehl und Mehl zum Austauschen, 32 Apfelringe.

Ablauf: Die Apfelviertel liegen in der Wasserschale. Die Teilnehmer*innen müssen versuchen, sie nur mit ihrem Mund herauszubekommen. Danach müssen sie ebenfalls nur mit ihrem Mund, den Apfelring aus dem Mehl holen.

Belohnung: Die Apfelviertel und die Apfelringe.

9. Hase und Igel

Idee: In dem Märchen machen der Hase und der Igel einen Wettlauf und wetten dabei um etwas zu trinken und Geld.

Material: Zwei Säcke, Markierungen (für das Ziel und die Stafelpositionen).



Ablauf: Die Teilnehmer*innen werden in zwei Gruppen eingeteilt und machen ein Sack-Wett-Hüpfen. Das Wett-Hüpfen funktioniert wie ein Staffellauf, das heißt die erste Person steht an der Startlinie und die anderen drei Gruppenmitglieder verteilen sich gleichmäßig auf die Strecke.

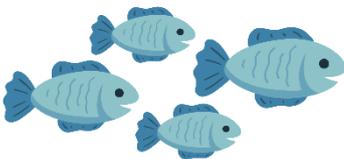


Belohnung: Ein Getränk und ein Cent-Stück

10. Der Fischer und seine Frau

Idee: In dem Märchen geht es um einen Fischer. Falls die Teilnehmer*innen das Märchen nicht kennen: Sie werden es im Laufe des Abends kennen lernen.

Material: ---



Ablauf: Ein Teilnehmer*in steht in der Mitte und ist der Fischer, die restlichen Teilnehmer*innen stehen alle auf einer Seite. Sie rufen: „Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?“ Der/Die Fischer*in nennt ihnen eine beliebige Tiefe. Darauf fragen die Teilnehmer*innen weiter: „Was müssen wir tun um rüber zu kommen?“ Der/Die Fischer*in nennt ihnen nun eine Bewegungsart, z.B. auf einem Bein hüpfen, krabbeln, rückwärts laufen usw. Die Teilnehmer*innen versuchen auf diese Weise auf die andere Seite zu kommen. Wer dabei vom/ von der Fischer*in gefangen wird, ist in der nächsten Runde auch Fischer*in.

Belohnung: Ein kleiner Salzgebäck-Fisch.

Weitere Ideen

Beispiele für Gewinne

- Schatzkiste: Süßigkeiten, kleine Spielsachen.
- Zur*m Ritter ernannt werden.
- Goldene Taler als Geld.

Schablonen für Banner

- Rapunzel Turm
- Traumland
- Dornröschenschloss

Musik / Tänze

- Die 30 besten Märchenlieder auf YouTube
- Hexentanz ums Feuer tanzen
- Dornröschen-Tanz

Verpflegung

- Rote Äpfel (wie im Märchen „Schneewittchen“)
- Liebesäpfel

Zutaten für einen Liebesapfel:

- Holzstäbchen, evtl. Essstäbchen oder zwei Schaschlik Spieße
- 100 g Zucker
- 1 EL Wasser
- rote Lebensmittelfarbe
- einige Spritzer Zitronensaft

Als erstes wird der Apfel gewaschen und gut getrocknet, sonst haftet der Überzug nicht. Der Stiel wird entfernt und das Holzstäbchen an gleicher Stelle eingesteckt. Bei größeren Äpfeln ruhig dickere Stäbchen benutzen. Die Zutaten werden alle in einem kleinen Topf vermischt und aufgekocht. Es dauert einige Minuten, bis es gut karamellisiert. Lebensmittelfarbe wird nach Gefühl beigemischt, man sieht ja dann, wie kräftig das rot werden soll. Das Umrühren nicht vergessen und danach gleich vom Herd nehmen. Nachdem alles gut karamellisiert ist, nimmt man den Apfel und taucht ihn ein, da es wenig Überzug ist, nimmt man am besten einen großen Löffel dazu und überzieht den Apfel damit. Wenn man das geschafft hat, stellt man den Apfel auf einen Teller, auf den man vorher noch etwas Zucker aufgestreut hat, ohne würde er am Teller festkleben.

- Wackelpudding mit grünen Gummifröschen

Froschkönig basteln

Material:

- ein grünes Papierquadrat
- weißer Fotokarton
- rotes Bastelpapier
- Goldfolie
- ein schwarzer Filz- oder Benzinistift
- Geldstücke zum Aufzeichnen

Bastelanleitung:

Faltet aus einem grünen Papierquadrat ein Himmel und Hölle.

Himmel und Hölle basteln

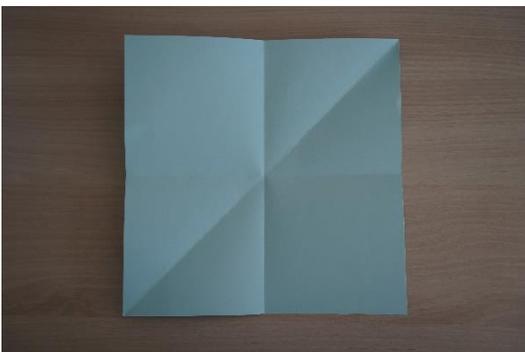
So einfach könnt ihr das Spiel *Himmel und Hölle* basteln. Wisst ihr noch, wie es geht? Geschlossen wird das Gebilde so oft gedreht, dass keiner mehr weiß, wie es geöffnet werden muss, sodass der „Himmel“ (blau) oder die „Hölle“ (rot) erscheint. Ein Mitspieler nennt eine Zahl. So oft wird das Gebilde jetzt abwechselnd länglich und seitlich aufgeklappt, bis die gewünschte Zahl erreicht ist. Und, ist es der Himmel oder die Hölle?

Ihr benötigt dafür:

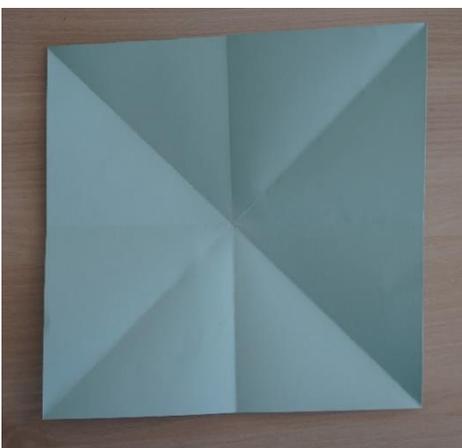
- 1 Papierquadrat (am besten in rot oder blau)
- 1 Filzstift (rot oder blau)



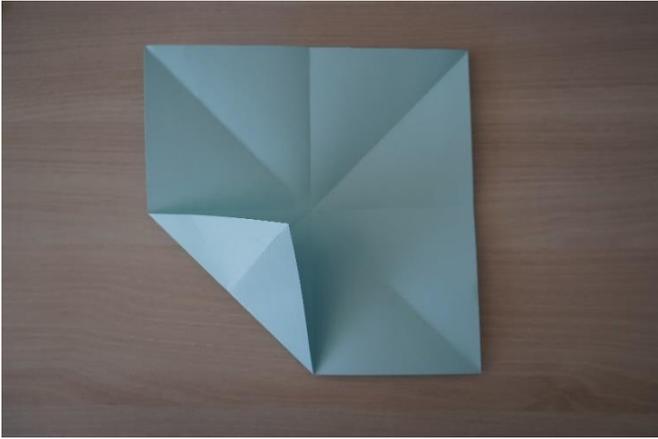
- Lege das Blatt Papier vor dich.



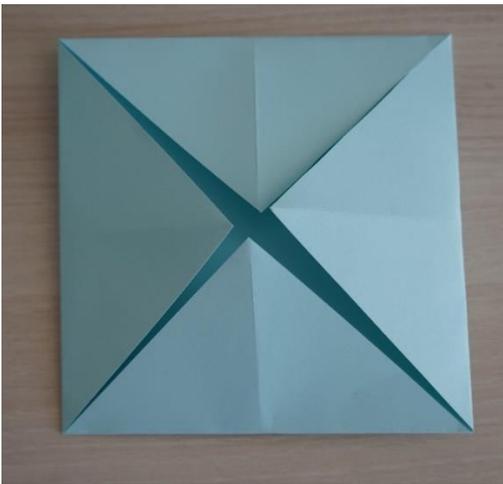
- Falte zuerst die senkrechte und die waagerechte Mittellinie. Streiche die Faltkanten schön glatt.



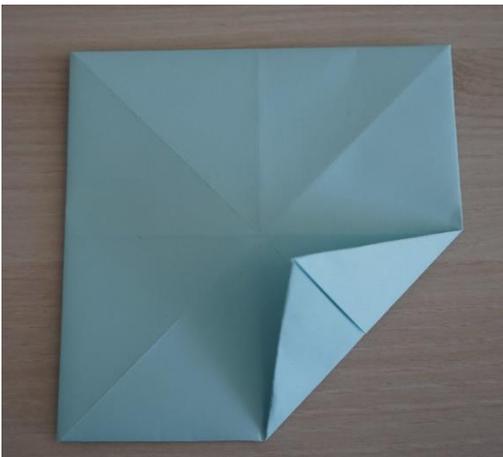
- Falte dann auch die beiden Diagonalen.



- Jetzt falten alle Ecken zum Mittelpunkt.



- So sieht es dann aus.



- Drehe das Papier um (ganz wichtig!) und falte nochmals alle Ecken zum Mittelpunkt.



- So sieht es dann aus.



- Greife mit 4 Fingern von unten in die 4 Ecken.

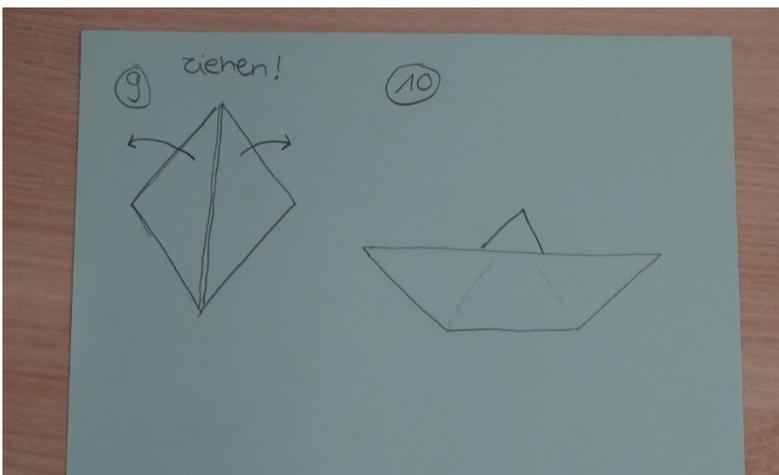
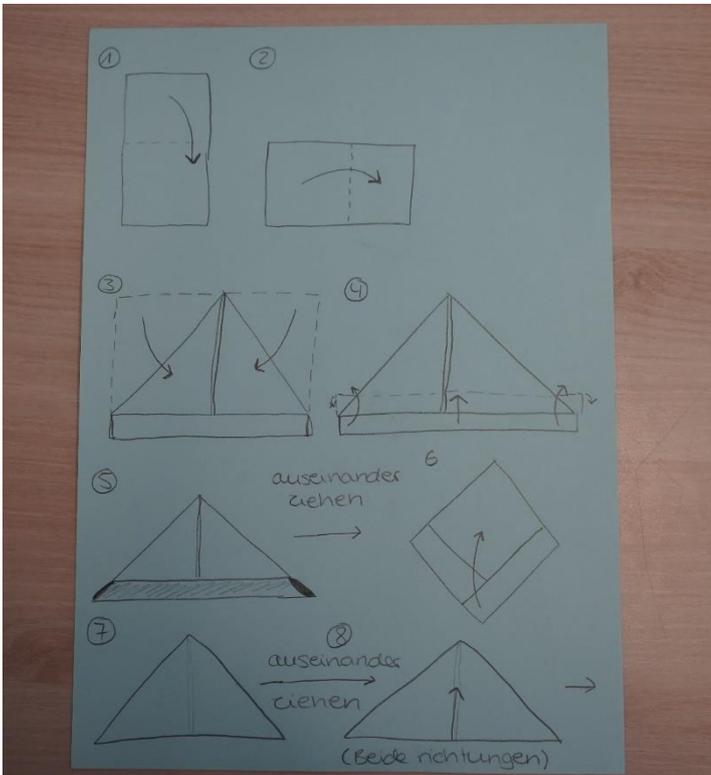
Knickt nun die herausstehenden Spitzen unten nach innen um, so dass sie dort verschwinden, wo beim Himmel und Hölle die Finger drinstecken. Klebt jeweils zwei Teile, in die unterwärts die Finger gesteckt werden, zum Kopf und zum unteren Maul des Frosches zusammen. Schneidet zwei Augen aus weißem Fotokarton aus. Zum Aufzeichnen der Augen könnt ihr Geldstücke verwenden. Malt mit einem schwarzen Filzer oder Benzinstift die Pupillen auf. Schneidet zudem aus rotem Papier eine Zunge und aus Goldfolie eine Krone aus und klebt sie am Frosch an.

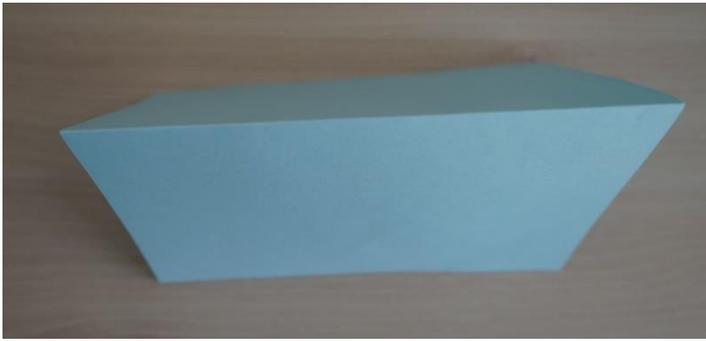
Boot falten

Material:

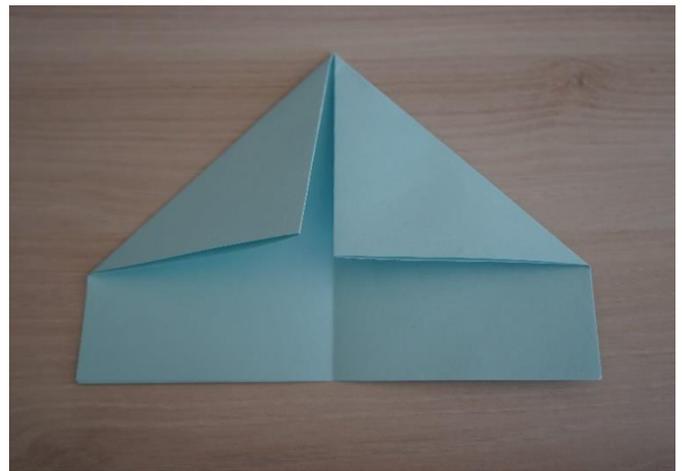
ein Papierrechteck z.B. ein DIN A4-Blatt

Bastelanleitung:

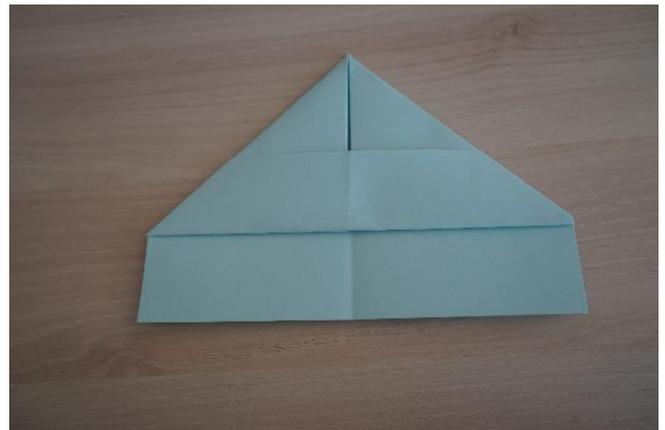
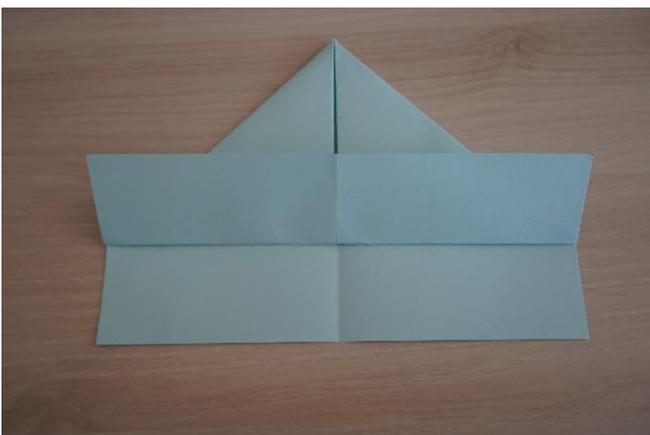




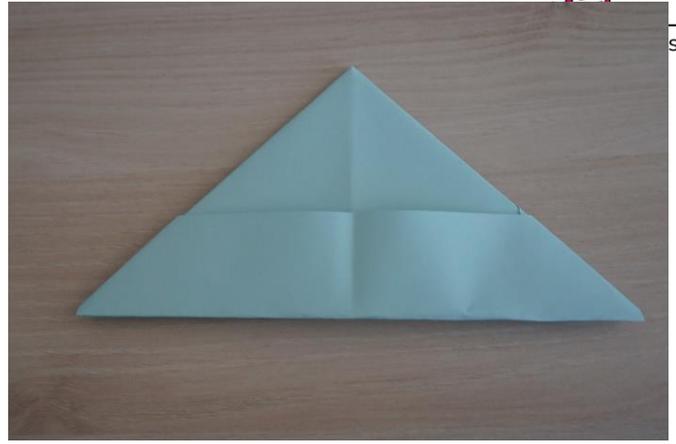
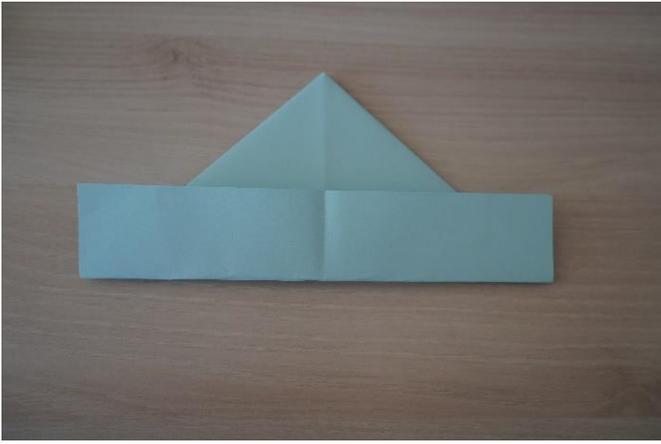
1. Faltet das Blatt zur Hälfte zu einem doppellagigen kleineren Rechteck.
Die Öffnung liegt nach unten.



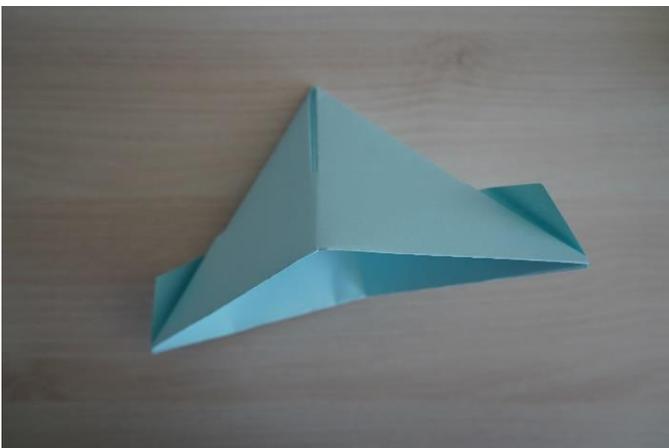
2. und 3. Faltet es nochmals zur Hälfte zum Rechteck und öffnet es wieder. So erhaltet ihr die senkrecht verlaufende Mittellinie. Faltet die rechte und linke äußere Ecke entlang der Mittellinie.



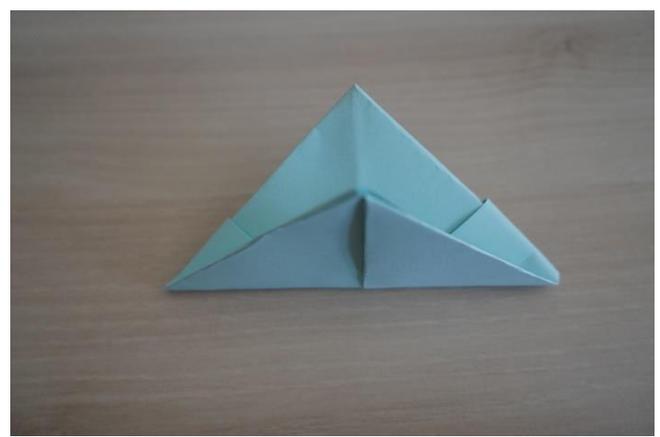
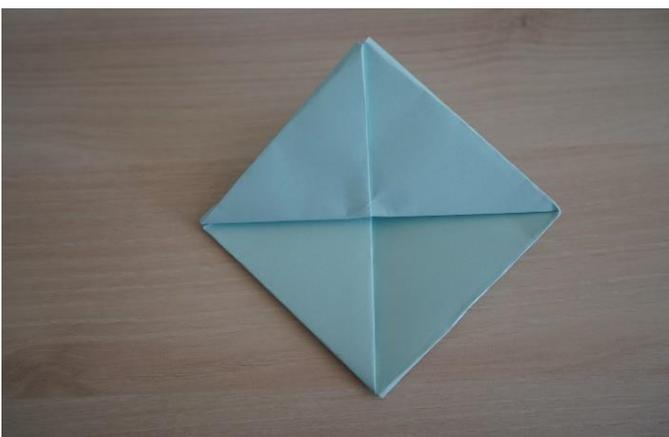
4. Klappt die überstehende untere Seite nach oben auf die gefalteten Dreiecke. Führt diesen Schritt auch auf der Rückseite durch. Klappt die rechts und links überstehenden Ecken nun noch auf die andere Seite um, sodass ein großes Dreieck entsteht.



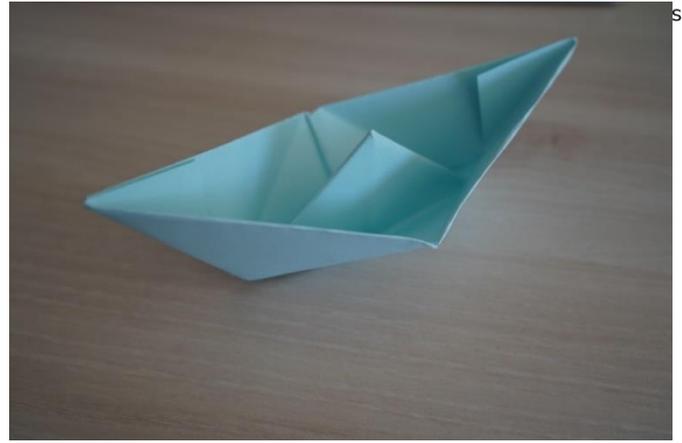
5. Öffnet das entstandene Dreieck, das aussieht wie ein Hut, von unten her, dreht es und legt es zu einem Quadrat hin damit Abbildung 5. entsteht.



6. Danach werden die Ecken des Quadrats auf beiden Seiten hochgeklappt, so dass ein Dreieck entsteht.



7. Zieht das Dreieck an der Öffnung unten auseinander, damit wieder ein Quadrat entsteht.



8. Nimm beide Öffnungen und ziehe sie voneinander weg, damit das Boot entsteht.