

"Oben" Haus aus Disney basteln

Material:

- Bleistiftfarben/Kreide
- Filzstifte/Wolle
- Kleber
- Schere
- Farbiges oder weißes Papier/Karton
- Fingerfarbe oder Knöpfe

Beschreibung der Aktivität:

Ihr sollt ein Haus auf ein Blatt Papier malen, entweder ein weißes oder ein farbiges Blatt oder auf Pappe, Karton. Das Haus wird ausgeschnitten. Auf ein anderes Blatt Papier kann der Himmel gemalt werden, entweder mit Kreide oder mit Bleistiftfarben. Dann werden die Luftballons gemalt indem man mit dem Finger ein bisschen Fingerfarbe nimmt und die Fingerabdrücke oben auf das Bild tupft. Man kann nur eine oder mehrere Farben benutzen. Wenn ihr keine Fingerfarbe zu Hause habt, nehmt einfach übriggebliebene Knöpfe.

Das Haus, welches bereits ausgeschnitten wurde, sollt ihr auf das Bild kleben. Wenn die Farbe trocken ist und die Knöpfe festgeklebt sind, kann man entweder die Striche mit Filzstiften malen oder mit Wolle kleben, um das Haus mit den Luftballons zu verbinden.





Obstteller dekorieren

Material:

- 1 Obstteller
- Schachlikspieße
- Schneidbrett
- Messer
- Biomülleimer
- Obst:
 - o 1 Birne
 - o 2-3 Mandarinen
 - +/- 250gr Trauben
 - o 2 Äpfel
 - o 1-2 Orangen
 - o 1-2 Bananen
- Wackelaugen
- Tonpapier in orange

Beschreibung der Aktivität:

Bevor ihr loslegt wascht euch gründlich die Hände. Legt euch ein Bild des Obsttellers als Vorlage und die benötigten Materialien auf den Tisch.

Zuerst wird das Obst gewaschen, gegebenenfalls geschält und klein geschnitten. Dann werden die Obststücke einzeln auf einen Schachlikspieß gestochen. Eine Birne wird halbiert und in die Mitte des Obsttellers platziert. Die Birne bekommt ein Paar Wackelaugen, einen Schnabel und Füße aus orangenem Tonpapier. Dann werden die fertigen Schachlikspieße in der Birne platziert, indem ihr sie ganz einfach hineinsteckt. Fertig ist euer Vitaminbombenteller! Guten Appetit!



Quelle:

https://www.pinterest.de/pin/230809549633455958/?nic_v1=1a16nEkUZeWKE2%2FuT3hdxeucoAhPpl40iRJMR%2BW2lvKX8R%2BWfUlolE9iHD%2F5bKa6%2Fd

MAISON RELAIS STEINFORT

Experimente

Material:

- zwei Trinkhalme mit Knick
- einen Korken
- vier Zahnstocher
- Rasierschaum
- Lebensmittelfarbe
- Lineal
- Papier
- Großer Plastikbehälter
- Kleinere Plastikbehälter
- Pipetten
- Tuch/Wollhandschuh
- Besenstiel
- Klebestreifen

Beschreibung der Aktivität:

1. Rasierschaum-Bild

Eine ganze Dose Rasierschaum wird in einen großen Plastikbehälter gesprüht. In kleineren Behältern werden verschiedene Lebensmittelfarben aufbewahrt.

Mithilfe von Pipetten wird die Farbe auf den Rasierschaum getröpfelt. Hier könnt ihr euch die Farbe selbst aussuchen und sie beliebig in dem Behälter verteilen (Bei Lebensmittelfarben kann die Farbe auch im ursprünglichen Behälter bleiben und dieser wird als eine Art Pipette benutzt).

Ist genug Farbe auf dem Rasierschaum verteilt, könnt ihr ein weißes Blatt auf den Rasierschaum legen und leicht darauf drücken. Dann wird das Papier heruntergenommen und ein Lineal wird vorsichtig über die Oberfläche gezogen um den überschüssigen Rasierschaum zu entfernen.



2. Elektrisches Karussell



Pieks drei Zahnstocher in den Korken, sowie du es auf dem Bild siehst, und den vierten oben hinein. Sorge dafür, dass er gerade nach oben zeigt und das Ganze nicht wackelt.

Einen der Trinkhalme biegst du am Knick um, reibst ihn kräftig mit dem Tuch (Wollhandschuh) und setzt ihn mit dem kurzen Ende auf den oberen Zahnstocher.



Dann reibst du auch den anderen Trinkhalm am Tuch und näherst dich damit dem Trinkhalm auf dem Zahnstocher. Durch das Reiben werden beide Trinkhalme elektrostatisch aufgeladen und stoßen sich heftig ab. Nach einiger Zeit lässt der Effekt nach. Dann musst du wieder reiben.

3. Loch in der Hand

Rolle das Blatt um einen Besenstil und klebe es zu einer Rolle zusammen. Halte die Rolle vor das eine Auge und eine Hand vor das andere Auge dicht neben der Rolle, sowie du es auf dem Bild siehst. Schau mit dem einen Auge durch die Rolle, mit dem anderen auf die Hand.

Siehst du das Loch in deiner Hand? Der Versuch funktioniert am besten, wenn die Handfläche gut beleuchtet ist. Vielleicht hilft es auch, die Hand ein bisschen vor und zurück zu bewegen.

Warum ist das so? Mit unseren beiden Augen sehen wir nie genau dasselbe. Erst unser Gehirn fügt die beiden Bilder zu einem einzigen zusammen. So kommt es, dass deine Hand und das Loch in der Röhre zu einem einzigen Bild verschmelzen.







Quelle: https://www.herder.de/kizz/aktivitaeten-mit-kindern/experimente-fuer-kinder/elektrostatik-elektrisches-karussell/https://www.naturalbeachliving.com/earth-day-art-activitieshttps://www.herder.de/kizz/aktivitaeten-mit-kindern/experimente-fuer-kinder/das-raeumliche-sehen-erforschen-loch-in-der-hand/



Erde-Quartett-Spiel

Material:

- Kopiervorlagen "Erde-Quartett"
- Buntstifte
- 1 Schere
- Bastelkleber
- Tonkarton

Beschreibung der Aktivität:

Male die Motive der Quartettkarten mit Buntstiften an. Bitte beachte: Die kleinen Kontinenten-Symbole in den oberen linken Kartenecken erhalten dabei die Farben wie folgt:



Klebe die angemalten Papierausdrucke auf ein Tonkarton.

Schneide nun die Karten (24 Stück) sorgfältig aus. Du kannst sie auch laminieren solltest du ein Laminiergerät besitzen.





Spielanleitung:

Es sollten drei, vier, sechs oder acht Spieler teilnehmen, um die Karten gleichmäßig aufteilen zu können. Ziel des Spiels ist es, Quartette zu "sammeln" (s. Spielende A und Spielende B). An den fett hervorgehobenen Symbolen (Tier, Haus, Baum oder Kind) erkennen die Kinder, welche Karte eines Quartetts (Farben Grün, Braun, Blau, Lila, Gelb oder Orange) sie bereits besitzen.

- 1. Die Karten werden gemischt und an die Mitspielenden verteilt.
- 2. Derjenige, der zuletzt verreist ist (oder: ... der noch nie verreist ist), beginnt und fragt einen Mitspieler nach einer bestimmten Karte, welche ihm zur Vervollständigung eines Quartetts nützen könnte. Zum Beispiel: "Max, hast du die Karte Blau – Baum?" oder: "Lisa, hast du die Karte Orange – Kind?"
- 3. Hat der gefragte Mitspieler die Karte, muss er sie hergeben und der "Kartenforderer" darf erneut nach einer bestimmten Karte fragen.
- 4. Sobald ein Mitspieler eine Karte nicht besitzt, ist das nächste Kind mit Fragen an der Reihe.
- 5. Hat ein Kind ein vollständiges Quartett, legt es dieses offen vor sich hin.
- 6. Spielende A: Der Spieler, der zuerst keine Karten mehr hat (sie sozusagen für die fertigen Quartette "verbraucht"
 - Spielende B: Ein Spieler, der keine Karten mehr hat, scheidet aus; die anderen spielen noch weiter. Derjenige, der – nach Aufbrauchen aller Karten – die meisten Quartette vor sich liegen hat, ist Sieger.





42

Quelle: Projektmappe « Reise um die Welt », Maggie Jung, 2011, s.42-44

MAISON RELAIS STEINFORT

Grashaartrolle basteln

Material:

- Schere
- Moosgummi
- Filz
- Bunte Perlen
- Schwarzer Baumwollfaden
- Eine alte Strumpfhose
- Kleine Gummis
- Teller
- 300gr Komposterde pro Troll
- Grassamen
- Bastelkleber
- Kulleraugen
- Schwarzer Permanentmarker

Beschreibung der Aktivität:

Zeichne zuerst die Formen und schneide sie aus. Schneide Arme, Ohren und Füße aus braunem Moosgummi. Augenbrauen, Umhang und Kragen aus grünem Filz. Als Halskette fädle Perlen auf ein Stück Faden.

Schneide ein Strumpfhosenbein in der gewünschten Trollhöhe ab, mit etwas Überstand. Fülle Komposterde in die Strumpfhose und drücke sie unten an. Befestige oben locker einen Gummi. Trenne das Bündel mit einem Gummi in Kopf und Körper. Ziehe eine kleine Nase aus dem Kopf und binde auch darum ein Gummi. Mach oben auf und fülle einen Esslöffel Grassamen ein (Möchtest du einen bärtigen Troll, tue Grassamen in die Gesichtspartie).

Nun kannst du deinen persönlichen Troll gestalten, indem du ihm Kulleraugen aufklebst, die Perlenkette um den Hals legst, die Augenbrauen, die Arme und den Umhang festklebst und ihm ein Lächeln und Wimpern mit dem Permanentmarker malst.

Stell den Troll an einen sonnigen Platz auf einen Teller und gieße ihn jeden Tag.





Quelle: Buch « Disney Ideen Buch », DK Verlag, s.108-109



Froschbrote

Material:

- Vollkorn-Toasties
- Rote Paprika
- Butter
- Käse
- Wurst
- Mozzarella
- Tomaten
- Salat
- Remoulade
- Styroporkugeln 4cm
- Schwarzer Permanentmarker
- Zahnstocher

Beschreibung der Aktivität:

Halbiere die Vollkorn-Toasties, toaste sie und bestreiche sie mit Butter. Wasche das Gemüse und schneide die Tomaten und Mozzarella in Scheiben. Belege die Toasties nach Belieben. Schneide aus der Paprika lange Froschzungen und stecke sie zwischen die Beläge. Male auf die Styroporkugeln schwarze Pupillen und stecke sie oben in die Toasties.



Quelle: http://2.bp.blogspot.com/-Bgu29Ps9iLw/UuPvelrBVFI/AAAAAAAADuU/cNWIS36J7hk/s1600/Froschbrote.jpg



Waldspaziergang mit Spielen

Beschreibung der Aktivität:

Bevor ihr losgeht schaut kurz zum Fenster raus und zieht euch dem Wetter entsprechend an. Dann könnt ihr euch auf den Weg, in den Wald machen z.B. zum Schwarzenhaff oder zum Mirador. Nehmt euch vielleicht einen kleinen Rucksack mit, in den ihr ein Picknick einpacken könnt.

Hier einige Spielvorschläge:

Tier-Memory:

Jedes Kind bekommt eine Karte. Nun muss es das Tier auf seiner Karte mit Geräuschen und Gesten nachmachen und die anderen Mitspieler müssen herausfinden, um welches Tier es sich handelt. Das Spiel endet, wenn ihr alle Karten genutzt habt.

Material: - Karten mit Tierabbildungen (Die könnt ihr euch selber basteln)

Welches Tier bin ich?

Vorbereitung:

An einem elastischen Stirnband wird eine Büroklammer befestigt. Sucht euch Tiermotive im Internet und druckt sie euch gleichgross (am besten quadratisch) aus.

Spielmöglichkeit:

Ein Kind setzt das Stirnband auf und bekommt ein Bild angeheftet. Es soll durch Fragen herausfinden, welches Tier auf dem Bild zu sehen ist. Die anderen Mitspieler beantworten die Fragen mit "ja" oder "nein".

Material: - elastisches Stirnband

- Büroklammer
- Schere
- Tiermotiv-Karten

Gefangen im Spinnennetz

Ein Kind ist die Spinne, ein zweites spielt die Fliege. Die übrigen Mitspieler stehen in einem Kreis. Sie spannen mit dem Wollknäuel in Kniehöhe ein Spinnennetz zwischen sich. Die Fäden müssen gut gespannt sein und das Netz sollte so wenig wie möglich bewegt werden.

Alternativ: Der Wollknäuel soll zwischen die Bäume gespannt werden.

Die Spinne und die Fliege stellen sich nun in die Mitte des Spinnennetzes. Die Spinne versucht die Fliege zu fangen, indem beide kreuz und quer durch das Spinnennetz klettern jedoch darf die Fliege die Spinnfäden nicht berühren. Sie wird dabei von den anderen Mitspielern genau beobachtet. Sehen die Mitspieler, dass das Netz von der Fliege berührt wurde, rufen sie "Stopp!" und die Fliege ist gefangen. Spinne und Fliege suchen dann zwei andere Mitspieler aus, die ihre Rollen übernehmen und setzen sich auf deren Plätze.

Schafft die Fliege es, länger als 1 Minute durch das Spinnennetz zu klettern, ohne die Fäden zu berühren, beendet der Erwachsene die Runde mit dem Reim: "Eins, zwei, drei, die Runde ist vorbei."

Material: - 1 Wollknäuel

Quelle: «Projektmappe Wald», Maggie Jung, 2011



Ballspiele

Beschreibung der Aktivität:

Die Ballspiele sollen draußen gespielt werden, entweder im eigenen Garten oder auf einer großen Wiese. Die Spiele könnt ihr gerne mit den Kindern spielen, sie werden sich freuen.

Bildet einen Kreis und erklärt kurz das Spiel, nach jedem Spiel versammelt ihr euch wieder im Kreis um das nächste Spiel zu erläutern.

Verliebt-Verlobt-Verheiratet

Die Mitspieler stellen sich im Kreis auf und werfen sich gegenseitig einen Ball zu. Lässt ein Spieler den Ball fallen, erhält er den Status "verliebt". Beim zweiten Fallenlassen ist dieser "verlobt". Fällt der Ball ein drittes Mal, ist er "verheiratet". Beim vierten Mal, hat er "ein Kind". Vor Spielbeginn wird vereinbart, wie viele Kinder man bekommen darf. Hat ein Spieler die letzte Spielstufe erreicht, muss er ausscheiden. Gewonnen hat, wer als letzter übergeblieben ist.

Material: ein Ball

Hase und Jäger

Die Mitspieler bestimmen, wer der Jäger ist. Dieser erhält einen Ball. Die anderen sind Hasen. Der Jäger muss nun versuchen mit dem Ball die Hasen zu treffen. Gelingt ihm das, wird das getroffene Langohr auch zum Jäger. Ab dem Zeitpunkt an dem es zwei Jäger sind, müssen sich diese den Ball gegenseitig zuspielen und ihn nicht beim Laufen tragen. Sind alle Hasen getroffen, endet das Spiel. Der zuletzt getroffene oder zuletzt übergebliebene Hase wird im nächsten Spiel der Jäger.

Material: ein weicher Ball

Ballrollen

Die Mitglieder des Spiels stellen sich an einer markierten Linie, der Startlinie, hintereinander auf. Der erste Spieler (der vorne steht) erhält einen Ball. Auf das Startkommando rollt dieser Spieler den Ball mit beiden Händen auf dem Boden entlang bis zu einem Wendepunkt (z.B. ein Wassereimer, Stuhl oder ein Verkehrshütchen/Pylon). Um diesen Wendepunkt wird nun der Ball herumgerollt und danach wieder die Strecke zurück bis zum Mitspieler. Ist der Spieler, mit dem Ball rollend dort gelandet, übernimmt der zweite Spieler den Ball auf dem Boden und fährt in selber Weise wie der erste Spieler fort. Der erste Spieler stellt sich am Ende der Reihe auf. Hat der letzte Mitspieler den Ball zurückgerollt, endet das Spiel, sobald er die Startlinie überquert/den Ball darüber rollt. Stoppen sie dabei die Zeit und versuchen bei der nächsten Runde diese Zeit zu toppen.

Alternativ: Sie können den Ball auch statt mit beiden Händen zu rollen, mit dem Fuß fortbewegen.

Material:

1 Ball

zwei Wendepunkte (z.B. ein Wassereimer, Stuhl oder ein Verkehrshütchen/Pylon) eine markierte Startlinie (z.B. mit Kreide gemalt oder mit Kreppband aufgeklebt)

Ballparcours

Für dieses Spiel wird 1 Ball benötigt. Weiterhin braucht man kleinere Hindernisse zum Überspringen oder Durchlaufen, die für einen Parcours geeignet sind. Zuerst wird der Parcours mit seinen Stationen aufgebaut. Dann stellen die Mitspieler sich in einer Reihe auf und durchqueren nacheinander den Parcours.

Der Parcours lässt sich mit einigen kleinen Spezialitäten noch verfeinern, z.B.:

- 1. alle Spieler laufen rückwärts
- 2. hüpfen auf einem Bein
- 3. der Ball muss geprellt werden

Material:

1 Ball

Hindernisparcours:

- Über einen Baumstamm balancieren
- Über eine Kiste springen
- Slalom zwischen Hütchen laufen
- Eine 8 auf den Boden malen und der folgen
- Einen Purzelbaum machen
- Usw...

Quelle: https://www.kinderspiele-welt.de/ballspiele

Pizzagesichter backen





Der Renner bei Klein und Groß sind diese herzhaften Pizzagesichter.

Sie schmecken nicht nur zu Kindergeburtstagen, Faschingsfeten, Partys und andere Feierlichkeiten, sondern auch einfach nur so.

Und so werden die kleinen Pizzen gemacht...

Pizzagesichter backen



Fertigt einfach einen Hefeteig bzw. Pizzateig an (Wenn ihr es eilig habt, könnt ihr auch einen fertigen Pizzafrischteig verwenden).

Zutaten für den Hefeteig: (das Grundrezept reicht für 4 normalgroße Pizzaböden)

400-500 g Mehl 1 Würfel Hefe 1 Prise Zucker 250 ml lauwarmes Wasser, evtl. auch mehr 2 EL Olivenöl 1 TL Salz

Für den Belag:

Pasteurisierte oder stückige Tomaten Italienische Gewürze, Salz, Pfeffer Geriebener Käse Schinken, Salami Mais Pilze Paprika Kirschtomaten (ganz nach Belieben)



Zubereitung:

Gebt in einen kleinen Topf oder eine kleine Schüssel die zerbröckelte Hefe, die Prise Zucker, das lauwarme Wasser und etwas Mehl und verrührt alles. Lasst die Masse nun 15 Min. gehen. Gebt das restliche Mehl mit dem Salz und Öl in eine große Rührschüssel. Ist die Masse gegangen, gebt ihr diese ebenfalls in die große Schüssel und verarbeitet alles zu einem glatten Teig.

Diesen lasst ihr jetzt ebenfalls gehen, bis er sich verdoppelt hat. Dann knetet ihr den Teig nochmals durch und fertigt aus kleineren Teigkugeln die runde, platte Kreisoder Ovalform für die Pizzagesichter an.

Die Tomatenmasse verrührt ihr mit den Gewürzen, Pfeffer und dem Salz und streicht sie auf die Gesichter. Nun streut ihr geriebenen Käse darauf. Danach gestaltet ihr mit den anderen Zutaten wie Schinken, Salami, Mais, Kirschtomaten, Paprika und Pilzen die Gesichter.



Zum Schluss im vorgeheizten Backofen bei 200°C (Umluft: 180°C) ca. 20 Minuten backen.

Na dann, lasst sie euch schmecken, die herzhaft-leckeren Pizzaköpfe.

Quelle: https://www.kinderspiele-welt.de/kinderrezepte/pizzagesichter-backen.html



Quellfarben herstellen und malen

Beschreibung der Aktivität:



Um solche Bilder malen zu können, kommt hier das Rezept der Quellfarben:

- 3 Esslöffel Mehl
- 3 Esslöffel Salz
- 1 Teelöffel Backpulver
- Lebensmittelfarbe oder Acrylfarbe (Die Dosierung hängt von der gewünschten Farbintensität ab)
- 6 bis 8 Esslöffel Wasser
- Mikrowelle

Ihr nehmt eine Schüssel und macht das Mehl, das Backpulver und das Salz hinein. Schüttet das Wasser hinzu und rührt es bis, dass keine Klumpen mehr zu sehen sind (es soll wie Joghurt aussehen). Wenn ihr mehrere Farben herstellen wollt teilt die Masse in kleine Schüsseln auf. In jede Schüssel macht ihr nun etwas Farbe und rührt sie um bis ihr mit dem Farbergebnis zufrieden seid, ansonsten macht ihr noch etwas Farbe dazu. Dann könnt ihr die Farben auf einem Blatt Papier nutzen und eurer Kreativität freien Lauf lassen und schöne Bilder malen. Wenn ihr mit eurem Bild fertig seid, kommt es für 15 Sekunden bei 800W in die Mikrowelle. Versucht die ideale Backzeit herauszufinden und bleibt bei der Mikrowelle stehen um das Bild zu überwachen.





Quelle: https://www.nafeusemagazine.com/Recette-faire-une-peinture-gonflante_a1517.html