

13.05.2020

Liebe Familien des Landkreises Pfaffenhofen,
ganz langsam kehrt wieder etwas „Alltag mit Corona“ ein.
Super, wie Sie diese schwierige Zeit gemeistert haben und noch meistern müssen.
Wir vom Sachgebiet Familie, Jugend, Bildung werden unsere Coronaelternbriefe einstellen
und hoffen, dass wir Ihnen ein paar Anregungen geben konnten.
Ihnen allen alles Gute und bleiben Sie gesund.

Elke Dürr
Sachgebietsleiterin
Familie Jugend Bildung
Landratsamt Pfaffenhofen

Inhalt

1. Spiele – auch zum Austoben	Seite 3
2. Entspannung	Seite 4
3. Spielen und Basteln allein	Seite 5
4. Das begehbare Labyrinth zum Selbermachen	Seite 7
5. Arme Ritter, Vanillepudding, Bratwurstspieße und Kinder-Chili Con Carne zum Couchkino	Seite 7
6. Knopf- und Murmelspiele – Spiele, die schon unsere Großeltern gespielt haben	Seite 10
7. Basteltipps	Seite 13
8. Bastelbögen für größere Kinder	Seite 14
9. Malvorlagen für Kinder	Seite 15
10. Hörspiele und Podcasts aus dem Internet	Seite 16
11. Kleiner König Kalle Wirsch – die Augsburger Puppenkiste (nicht nur) für kleine Kinder	Seite 18
12. Stella und der Stern des Orients – Fantastischer Film für Kids	Seite 18
13. Spiele zum Selbermachen	Seite 18
14. Experimente zum Ausprobieren: der magische Kamm	Seite 19
15. ...und zuletzt: woher kommt eigentlich...	Seite 19

1. Spiele – auch zum Austoben

Zeitungsfechten

Benötigt: ca. 12 Rollen Klopapier, 2 Zeitungen

So geht's:

Bei diesem Spiel spielen immer zwei Spieler/Spielerinnen gegeneinander. Jeder/jede Mitspieler/Mitspielerin nimmt eine Zeitung und rollt sie zusammen. Danach stellen sie sich gegenüber. Mit ausgestreckten Armen soll das Ende der Zeitungsrolle den/die anderen/andere gerade noch berührt werden können. Vor jeden/jede Spieler/Spielerin werden zwei Stapel Klopapier mit jeweils drei Rollen aufgestellt. Nun versuchen die Spieler/Spielerinnen den/die anderen/andere mit der Zeitungsrolle zu treffen. Der Kopf ist tabu. Auch der Stapel des/der Mitspielers/Mitspielerin darf nicht getroffen werden. Verloren hat der/die Spieler/Spielerin, dessen/deren Klopapierstapel zuerst umfällt.

Autoscooter

Benötigt:

Kissen in verschiedener Größe

So geht's:

Die Spieler/Spielerinnen schieben sich die Kissen vorne unter den Pullover, hinten in die Hose oder wo sie sonst gerne noch ein Körperteil auspolstern möchten.

Jetzt sind sie die „Autoscooter“ auf dem Volksfest. Sie laufen aufeinander zu und stoßen sich mit ihrem Körper. Da sie aber gut gepolstert sind, prallen sie immer wieder voneinander ab.

Gegenstände erraten

Benötigt:

Decke, viele Gegenstände

So geht's:

Zu Beginn des Spieles wird ein/eine Spielleiter/Spielleiterin ausgelost. Er/sie versteckt ohne dass die anderen Mitspieler/Mitspielerinnen es sehen, verschiedene Gegenstände unter einer Decke. Die Spieler/Spielerinnen müssen jetzt nacheinander unter die Decke greifen und einen der Gegenstände blind ertasten. Erraten sie den Gegenstand, dürfen sie ihn vor sich aufstellen. Gewonnen hat, wer die meisten Gegenstände erraten hat.

Variante:

Die Spieler/Spielerinnen, die einen Gegenstand ertasten, müssen diesen beschreiben. Die Mitspieler/Mitspielerinnen versuchen zu erraten, um welchen Gegenstand es sich handelt.

Das Detektivspiel

Benötigt:

-

So geht's:

Ein/eine Spieler/Spielerin ist der/die Detektiv/Detektivin. Er/sie muss nun alle Mitspieler/Mitspielerinnen genau betrachten. Anschließend verlässt der/die Spieler/Spielerin das Zimmer. Ein/eine Mitspieler/Mitspielerin verändert jetzt sichtbar sein/ihr Äußeres (z.B. Brille absetzen, Zopf flechten, Pullover an- oder ausziehen). Der/die Spieler/Spielerin betritt nun wieder den Raum und muss herausfinden, was sich an den Mitspielern/Mitspielerinnen verändert hat.

Fliegende Steine

Benötigt:

5 Steine ohne scharfe Kanten, die bequem in der Hand der Spieler/Spielerinnen Platz haben

So geht's:

Das Spiel kann am Tisch oder auf dem Boden gespielt werden. Die fünf Steine werden auf den Boden oder auf den Tisch gelegt. Der/die erste Spieler/Spielerin beginnt. Ein Stein wird hochgeworfen und ein weiterer in die Hand genommen. Jetzt muss der herunterfallende mit derselben Hand aufgefangen werden. Das wiederholt der/die Spieler/Spielerin so lange, bis er/sie alle Steine in der Hand hält. Fängt er/sie den hochgeworfenen Stein nicht, ist der/die nächste Spieler/Spielerin dran. Gewonnen hat, wer den Durchgang schafft.

Schwieriger wird es, wenn der/die Spieler/Spielerin zwei, drei oder alle Steine auf einmal aufnehmen muss; wenn der herunterfallende Stein mit dem Handrücken aufgefangen werden muss; wenn zwei oder drei Steine nach oben geworfen werden.

2. Entspannung

Die Nilpferd-Massage

Das „Nilpferdbaby“ legt sich mit dem Bauch auf den Boden. Die „Nilpferdmama“ oder der „Nilpferdpapa“ macht die Spielanleitung.

Ihhh, du bist ja ganz dreckig, kleines Nilpferdbaby!

Empörtes Gesicht machen

UUUUUhh, du stinkst!

Den „Schmutz“ mit den Fingern vom Hals über den ganzen Rücken abkratzen

(aber nicht auf der Wirbelsäule)

Wir brauchen Schaum!

Hände aneinander reiben um mit Seife und Bürste Schaum zu machen. Überall auf dem Rücken verteilen und rubbeln

Wir waschen dich mit viel warmen Wasser.

Mit den flachen Händen über den Rücken fahren.

Ein bisschen Creme ist immer gut!

Eincremende Bewegungen

Oh, mein Nilpferdbaby ist eingeschlafen! Aufstehen!

Klaps aufs Hinterteil und aufstehen

3. Spielen und Basteln allein

Wutball

Manchmal staut sich viel Wut an. Da tut es richtig gut, sich einfach mal Luft zu machen.

Dabei hilft ein Wutball.

Benötigt:

1 Frischhaltebeutel, Mehl (2/3 Tasse), 2 Luftballons, Teelöffel, Schere, Gummi

So geht's:

Die schmalen Enden der Luftballons werden abgeschnitten. Der Frischhaltebeutel wird mit dem Löffel mit Mehl gefüllt. Das offene Ende des Beutels wird verdreht, mit dem Gummi verschlossen und abgeschnitten. Dabei muss darauf geachtet werden, dass sich keine Luft mehr darin befindet und dass der Frischhaltebeutel gut verschlossen ist. Der Beutel wird zu einer Kugel geformt. Ein Ballon wird mit der Hand gespreizt und der Mehlbeutel hineingegeben. Die Öffnung des Beutels befindet sich unten. Über diese Kugel wird der zweite Ballon gezogen – und zwar von der Seite, die der Öffnung des ersten Ballons

gegenüberliegt. Danach wird alles wieder in Form gedrückt. Fertig ist der Wutball zum Werfen, Pressen, Drücken und Kneten!

Münz-Spiele

Benötigt:

Münzen, Spielkarte, Glas

So geht's:

Spiel 1:

Das Glas wird mit Wasser gefüllt. Darauf wird die Spielkarte gelegt, auf der eine Münze liegt. Jetzt wird die Karte mit den Fingern weggeschnippt. Ziel ist, dass die Münze ins Wasser fällt.

Spiel 2:

Auf dem Tisch wird ein Turm mit ca. 10 Münzen gestellt. Mit einer weiteren Münze wird nun versucht, die unterste des Turmes herauszuschießen, ohne dass der Turm zusammenfällt.

Spiel 3:

Der/die Spieler/Spielerin streckt den Arm aus. Der Unterarm wird im rechten Winkel abgeknickt. Jetzt wird auf den Ellenbogen eine Münze gelegt. Der Unterarm wird schnell nach unten geklappt und die Münze mit der Hand gefangen. Wenn es mit einer Münze klappt, kann man es auch mit einem ganzen Turm ausprobieren.

Malen mit den Füßen

Das erfordert ein bisschen Geschicklichkeit. Dabei entstehen aber einmalige Bilder!

Benötigt:

Papier, Klebeband, Stifte in verschiedenen Farben und Breiten, Wasserfarbe

So geht's:

Gemalt wird barfuß. Am besten sitzt man dabei. Das Papier wird mit dem Klebeband auf dem Boden festgeklebt. Die Stifte werden zwischen die Zehen geklemmt und los geht's! Eine weitere Möglichkeit ist, dass die Zehen als Pinsel benutzt werden. Dafür werden die Füße direkt mit Wasserfarbe bemalt und dann auf das Papier aufgetragen.

4. Das begehbare Labyrinth zum Selbermachen

Wie wäre es, mal selbst ein Labyrinth zu gestalten? Das macht großen Spaß! Dazu benötigt man eine große Fläche, auf der man sich ungestört aufhalten kann.

Die genaue Anleitung findet man unter dem Link:

<http://www.labbe.de/spielotti/index.asp?themaId=2&titelId=14>

5. Arme Ritter, Vanillepudding, Bratwurstspieße und Kinder-Chili Con Carne zum Couchkino

Hier folgen noch ein paar Rezepte für ein gemütliches Couch-Kino:

Arme Ritter

Das ist ein Essen, das es schon im Mittelalter gegeben hat, wenn alte, harte Brotstücke übrig geblieben sind.

Benötigt (pro Person):

1 Scheibe Brot, 1 Ei, 3 Esslöffel Milch, 1 Prise Zimt, Zucker oder Salz (je nach Geschmack), Pflanzenöl

So geht's:

Das Ei wird mit der Milch verrührt. Darin lässt man das Brot einweichen. Die eingeweichte Scheibe Brot wird in der Pfanne mit dem Pflanzenöl goldbraun gebraten. Das wird vor dem Essen nach Belieben mit Zimt, Zucker oder Salz bestreut.

Vanille-Pudding

Der Pudding kann natürlich auch aus einer gekauften Mischung angerührt werden. Hier folgt aber ein Rezept, wie man Vanille-Pudding noch selbst machen kann.

Benötigt:

0,5 l Milch, 40 g Speisestärke, 50 g Zucker, ½ Vanilleschote

So geht's:

Die Vanilleschote wird längs aufgeschnitten und das Mark herausgekratzt. Das wird mit dem Zucker zusammen in eine Tasse gegeben. Dazu kommt die Speisestärke. Alles zusammen wird mit 6 Esslöffeln Milch verrührt. Die restliche Milch wird unter ständigem Rühren (damit sie nicht anbrennt oder überkocht) aufgekocht. Das Gemisch wird in die heiße Milch gegeben. Alles muss noch 5 Minuten köcheln. Auch dabei muss immer gerührt werden. Die Puddingmasse wird jetzt dick. Der fertige Pudding wird in eine mit kaltem Wasser

ausgespülte Schale oder ein Glas gegossen. Der Pudding muss jetzt noch fest werden, dann ist er fertig.

Bratwurstspieße mit Gemüse

Benötigt:

Kleine Bratwürste, Paprika, Champignons, Cherrytomaten, Salatgurke, Schaschlikspieße, Pflanzenöl

So geht's:

Der Backofen wird auf 200 Grad vorgeheizt. Das Gemüse wird gewaschen, evtl. geschält und in mundgerechte Stücke geschnitten. Die Würste werden auch in Stücke geschnitten. Das Gemüse wird mit den Wurststücken abwechselnd auf die Schaschlikspieße gesteckt. Die fertigen Spieße werden auf ein mit Backpapier ausgelegtes Backblech gelegt und mit Pflanzenöl beträufelt.

Bei 200 Grad werden sie ca. 25 Minuten gebacken, bis die Würstchen und das Gemüse leicht gebräunt ist.

Dazu passt ein frischer, grüner Salat.

Kinder – Cili Con Carne

Benötigt:

500 ml passierte Tomaten, 500 g Kidneybohnen aus der Dose, 300 g Hackfleisch, 1 große Zwiebel, 1 Esslöffel Tomatenmark, 1 Esslöffel Paprikapulver edelsüß, Pflanzenöl, Salz, Pfeffer, 100 ml Wasser

Nach Belieben: Chili, Mais, Sauerrahm, geriebener Käse

So geht's:

Die Zwiebel wird geschält und in kleine Würfel geschnitten. Ein großer Kochtopf wird mit Pflanzenöl erhitzt. Darin werden die Zwiebelwürfel ca. 2 Minuten angeschwitzt. Danach wird das Hackfleisch dazugegeben und etwa 5 Minuten gebraten. Jetzt wird das Tomatenmark und Paprikapulver dort hinein verrührt und eine weitere Minute gebraten.

Mit den passierten Tomaten und 100 ml Wasser wird das ganze abgelöscht. Alles zusammen muss noch etwa 30 Minuten köcheln. Jetzt werden die Kidneybohnen hinzugegeben und mit Salz und Pfeffer gewürzt.

Je nach Geschmack kann das Chili Con Carne noch mit Chili gewürzt werden. Wer will, kann das fertige Gericht noch mit Mais, Sauerrahm und/oder geriebenem Käse servieren.

Alkoholfreie Mixgetränke

Lipstick

Benötigt (2 Pers.):

300 g Erdbeeren

200 g Honigmelone

2 Orangen

So geht's:

Die Fruchtstücke werden zusammen mit dem ausgepressten Orangensaft in einen elektrischen Mixer gegeben und alles gut durchgemischt. Fertig!

Sunflower

Benötigt:

20 ml Limettensirup, 20 ml Zitronensaft, 60 ml Maracujasaft, Mineralwasser zum –Auffüllen

So geht's:

Alle Zutaten bis auf das Mineralwasser werden gut durchgemischt und in ein mit Eiswürfeln gefülltes Glas gegeben. Zum Schluss wird mit Mineralwasser aufgefüllt.

Alle Getränk-Rezepte sind aus der Broschüre „Coctails ohne Alkohol“ der BZgA

Filme:

König Drosselbart

<https://www.ardmediathek.de/ard/player/Y3JpZDovL3JiYi1vbmhpbmUuZGUvbWFlcmNoZW5maWxtLzlwMTQzMTEtMzBUMTE6MDA6MDBfZmVmOWQ3ZDMtZWQ3ZS00NWQ4LWIyYWQtNmJlODY3NmI5NmE3L2tvZW5pZ19kcm9zc2VsYmFydF8w/koenig-drosselbart>

Das Märchen erzählt die Geschichte von der stolzen Prinzessin Isabella von Geranien, deren Vater sie vermählen möchte. Doch an jedem Anwärter hat die schöne Prinzessin etwas auszusetzen.

Nils Holgerssohns wunderbare Reise

Nils lebt auf einem Bauernhof. Sein freches Verhalten macht auch vor Tieren nicht halt. Als er einen Hauskobold trifft, beginnt sein Abenteuer als Wichtel.

Teil 1

<https://www.ardmediathek.de/ard/player/Y3JpZDovL25kci5kZS9mZDU1MjE2MC0xMDM0LTZhYjAtOWUyOC02MzhhOGZhYTBJMzk/nils-holgerssons-wunderbare-reise-1-2>

Teil 2

<https://www.ardmediathek.de/ard/player/Y3JpZDovL25kci5kZS9mZDU1MjE2MC0xMDM0LTZhYjAtOWUyOC02MzhhOGZhYTBJMzk/nils-holgerssons-wunderbare-reise-1-2>

6. Knopf- und Murnelspiele – Spiele, die schon unsere Großeltern gespielt haben

Knopf-Werf-Spiel

Benötigt:

Viele Knöpfe (möglichst aus Metall)

So geht's:

Alle Spieler/Spielerinnen stellen sich mit der gleichen Anzahl an Knöpfen in gleichem Abstand (ca. 3 – 5 Meter) vor einer Wand auf. Nun werfen oder rollen alle einen Knopf an die Wand. Der/die Spieler/Spielerin mit dem Knopf, der am nächsten zur Wand liegt, gewinnt alle Knöpfe.

Knopfschießen

Benötigt:

Dicken, kurzen Stock (oder Stein), Murneln, Knopf

So geht's:

Der Knopf wird auf den Stock oder Stein gelegt. Aus einem Abstand von etwa zwei Metern müssen die Spieler/Spielerinnen versuchen, den Knopf von seinem Podest zu schießen. Wer es schafft, bekommt einen Punkt – allerdings nur dann, wenn der Knopf mit der Vorderseite nach oben auf dem Boden landet. Gewonnen hat, wer eine zu Beginn des Spieles ausgemachte Punktzahl erreicht hat.

Klickern

Benötigt:

Glas- oder Tonmurneln (Klicker)

So geht's:

Das Spiel wird im Freien auf festem Erdboden gespielt. Mit dem Schuhabsatz wird ein etwa faustgroßes Loch gegraben. Der lockere Erdboden drum herum wird festgetreten. Die Spieler/Spielerinnen nehmen etwa 5 Meter Abstand vom Loch. Jetzt wird ausgelost, wer anfängt. Jeder/jede Spieler/Spielerin wirft je nach Absprache drei oder mehr Murmeln (Klicker) in Richtung Loch. Der/die Spieler/Spielerin dessen/deren Klicker am nächsten zum Loch liegen, beginnt. Er/sie schiebt die am Boden liegenden Murmeln mit den Fingern ins Loch. Verfehlt er/sie, ist der/die nächste an der Reihe. Wer die letzte Kugel einlocht, hat gewonnen.

Spielvariante: Wird eine Kugel außerhalb des Loches von einer anderen getroffen, gilt das als „gecatcht“ – beide können dann in das Spielloch gelegt werden.

Zielmurmeln

Benötigt:

Pro Mitspieler/Mitspielerin 1 Murmel, evtl. Kreide zur Markierung des Spielfeldes

So geht's:

Ein Spielfeld (Quadrat mit ca. 20 cm Seitenlänge) wird auf dem Boden aufgemalt. Im Abstand von 2 Metern wird eine Wurflinie aufgezeichnet. Nun wird ausgelost, wer anfängt. Dieser/diese Spieler/Spielerin nimmt seine/ihre Murmel und rollt sie von der Wurflinie aus in das markierte Spielfeld. Jetzt kommen die anderen Mitspieler/Mitspielerinnen an die Reihe. Sie versuchen jetzt nacheinander ihre Murmel so ins Spielfeld zu rollen, dass sie die Kugel des/der Startspielers/-spielerin treffen. Gelingt einem/einer Spieler/Spielerin das, darf er/sie die getroffene Murmel behalten. Trifft niemand, bekommt der/die „Starter/Starterin“ alle anderen Kugeln.

Das Spiel wird so lange gespielt, bis jeder/jede Spieler/Spielerin einmal angefangen hat.

Glücksstein

Benötigt:

Murmeln, großer Stein als „Glücksstein“, Kreide oder Springseile als Markierung

So geht's:

Auf den Boden wird ein Kreis mit ca. 5 Metern Durchmesser gezeichnet oder mit den Springseilen gelegt. In die Mitte kommt der „Glücksstein“. Die Mitspieler/Mitspielerinnen setzen sich mit der gleichen Anzahl an Murmeln um den Kreis. Der/die erste

Spieler/Spielerin beginnt und versucht seine/ihre Murmel so nahe wie möglich an den Glücksstein heranzurollen. Alle Mitspieler/Mitspielerinnen folgen der Reihe nach. Am Ende wird kontrolliert, welche Murmel am nächsten zum Glücksstein liegt. Deren Besitzer/Besitzerin bekommt alle Murmeln, die sich im Kreis befinden- Danach startet die nächste Runde.

Murmelschießen

Benötigt:

Murmeln aus Glas, Ton oder Holz

So geht's:

Jeder/jede Mitspieler/Mitspielerin gibt ein paar Murmeln ab. Mit ihnen wird eine Reihe gelegt, wobei die Murmeln einen Abstand von ca. 5 cm haben.

Die Spieler/Spielerinnen versuchen aus einem Abstand von ca. 2 Metern mit einer ihrer Murmeln eine aus der Reihe zu treffen. Schafft er/sie es, darf er/sie die getroffene behalten. Es wird so lange gespielt, bis alle Murmeln getroffen wurden.

Murmelstoßen

Benötigt:

2-5 Murmeln pro Spieler/Spielerin

So geht's:

Jeder/jede Spieler/Spielerin bekommt die gleiche Anzahl an Murmeln. In einem auf den Boden gezeichneten Kreis werden etwa die Hälfte aller Kugeln gelegt. Der/die erste Spieler/Spielerin beginnt. Er/sie legt eine Murmel etwa einen Meter von diesem Kreis entfernt auf den Boden. Mit dem Finger wird sie dann in Richtung des Murmelkreises geschnippt. Ziel ist es, so viele Murmeln wie möglich aus dem Kreis zu schießen. Gelingt dies dem/der Spieler/Spielerin, darf er/sie die Kugeln behalten.

Zielmurmeln

Benötigt:

Murmeln

So geht's:

Ein/eine ausgeloster/ausgeloste Spieler/Spielerin wirft von einer Wurflinie entfernt eine Murmel etwa zwei Meter weit. Mit gerollten Kugeln müssen die anderen Mitspieler/Mitspielerinnen versuchen, diese von der Wurflinie aus treffen. Wer sie trifft, darf die Murmel behalten. Wenn keiner trifft, darf der/die Werfer/Werferin alle Kugeln auf dem Spielfeld behalten.

7. Basteltipps

Bilder mit Pustetechnik

Benötigt:

Papier, Wasserfarben, Glas mit Wasser, Pinsel, Strohhalm

So geht's:

Der Strohhalm wird halbiert (dann muss man nachher nicht so viel pusten). Die Wasserfarben werden mit einem Pinsel mit viel Wasser angerührt. Auf das Blatt Papier wird ein größerer Farbkleck aufgetragen. Durch den Strohhalm wird gepustet und so mit dem Luftdruck die Farbe auf dem Papier verteilt. Der Strohhalm wird so bewegt, wie die Farbe verlaufen soll. Der Halm muss immer ganz nahe an Farbe und Papier bleiben. Das wird mit andersfarbigen Farbklecksen wiederholt.

Fertig ist das bunte Kunstwerk.

Schattengalerie

Wie wäre es, eine Galerie von allen Köpfen der Familie als Schattenbilder an die Wand zu hängen?

Dafür wird benötigt:

Schwarzes Tonpapier, weißes Papier, Stift, Schere, Stuhl, starke Lampe

So geht's:

Eine Person setzt sich an der Wand auf einen Stuhl. Von der Seite wird sie von der Lampe beleuchtet, dass die Schattenumrisse des Gesichts im Profil an der Wand gut zu sehen sind. Die Konturen werden jetzt auf Tonpapier mit einem Stift nachgezogen. Anschließend wird das Profil aus dem Tonpapier herausgeschnitten und auf das weiße Papier geklebt. Alle Schattenköpfe der Familie (natürlich gehören auch Opas, Omas, Onkels und Tanten dazu!). werden dann als „Ahnengalerie“ aufgehängt.

Zaubersand selber machen

Bei schlechtem Wetter ist Zaubersand eine gute Möglichkeit, auch drinnen mit Sand spielen zu können. Er ist ganz einfach herzustellen.

Dafür wird benötigt:

1 kg Mehl, 125 ml Öl (Sonnenblumenöl oder Babyöl), für bunten Sand flüssige Lebensmittelfarben, große Schüssel, Unterlage (Wachsdecke) zum Spielen

So geht's:

Das Mehl und das Öl werden in der großen Schüssel vermischt und so lange durchgeknetet, bis es eine ordentliche Masse ergibt. Ist die Masse zu fest oder zu dünn, wird noch Öl oder Mehl dazugegeben.

Soll der Zaubersand farbig werden, wird die Lebensmittelfarbe dazu gegeben. Je nach Menge wird die Farbe blasser oder intensiver. Alles wird noch einmal gut durchgeknetet. Dann ist der Zaubersand fertig.

Zum Spielen sollte die Wachsdecke als Unterlage genutzt werden. So bleibt der Boden sauber.

Wird der Zaubersand nach dem Spielen zugedeckt im Kühlschrank aufbewahrt, ist er ca. 10 Tage haltbar.

Tiermasken basteln

Der folgende Link führt zu Vordrucken zu einer Tiermaskenparade. Die Masken können ausgedruckt und bemalt werden:

<https://www.kidsweb.de/winter/masken/tiermasken.html>

Origamivögel falten

Piepmatz, Taube, Spatz oder Kranich – der folgende Link führt auf eine Seite, wo die Faltechnik genau erklärt wird:

<https://www.geo.de/geolino/basteln/18227-rtkl-origami-anleitung-so-bastelt-ihr-einen-origami-vogel>



8. Bastelbögen für größere Kinder

Unter den folgenden Links können schöne Bastelbögen für Papiermodelle ausgedruckt werden:

Historischer Freiballon mit dem Yps-Figuren Kaspar, Patsch, Willi und Yps:

<http://ypsfanpage.de/sonst/bastel.php?bogen=108>



Oldtimer Mercedes SSK (1928), Austin Grand Prix (1908), Italia Pechino Parigi (1907):

<http://ypsfanpage.de/sonst/bastel.php?bogen=267>

Um diese und die folgenden Bastelbögen zu öffnen, wird das Programm winzip benötigt. Eine Testversion

für 30 Tage kann hier kostenlos heruntergeladen werden:

<https://www.heise.de/download/product/winzip-15023>

Diese Bastelbögen werden wie folgt heruntergeladen:

Zuerst wird im Explorer eine Datei angelegt, in der die Bastelbögen gespeichert werden sollen.

Auf der Internetseite wird dann das gewünschte Download angeklickt – öffnen mit winzip „ok“ anklicken – nochmal „öffnen“ drücken – „Testversion“ auswählen – „ja, entzippe die Dateien in einen Ordner, den ich auswähle“ anklicken – Datei aussuchen, in die der Bastelbogen gespeichert werden soll – „Extrahieren“ anklicken

Der Bastelbogen kann hier jetzt aufgerufen und ausgedruckt werden.



Oldtimer Renault 147 (1902), Bugatti 35B (1927), Kompressor-Bentley (1930):

<http://ypsfanpage.de/sonst/bastel.php?bogen=287>

(winzip siehe oben)

9. Malvorlagen für Kinder

Hier folgen lustige Malvorlagen der Projektgruppe „Illustratoren gegen Corona“:

Roboter ausmalen

<https://www.illustratoren-gegen-corona.de/wp-content/uploads/2020/04/izabella-markiewicz-ROBOTS.pdf>

Bauernhof

https://www.illustratoren-gegen-corona.de/wp-content/uploads/2020/04/Miriam_Koch_Bauernhof.pdf

Mandala Bauernhoftiere

<https://www.illustratoren-gegen-corona.de/wp-content/uploads/2020/04/Willze-Bauernhoftiere-Mandala.pdf>

Mandala Teichtiere

<https://www.illustratoren-gegen-corona.de/wp-content/uploads/2020/04/Willze-Teich-Mandala.pdf>

Fantasietiere

<https://www.illustratoren-gegen-corona.de/wp-content/uploads/2020/04/Hans-Zierenberg-Fantasietiere-1.pdf>

Feuerwehr

https://www.illustratoren-gegen-corona.de/wp-content/uploads/2020/04/Imke_Praetz_Feuerwehr.pdf

Schatzkarte

<https://www.illustratoren-gegen-corona.de/wp-content/uploads/2020/04/paula-huhle-schatzkarte.pdf>

Abenteuer

https://www.illustratoren-gegen-corona.de/wp-content/uploads/2020/03/Leonie-Daub_Illustratoren-gegen-Corona_1Abenteuer.pdf

Märchenwimmelbild

<https://www.illustratoren-gegen-corona.de/wp-content/uploads/2020/03/tessa-rath-maerchenwimmelbild.pdf>

10. Hörspiele und Podcasts aus dem Internet

Das Mädchen auf der anderen Seite | Eine mysteriöse Reise in die Vergangenheit (ab 7 Jahren, 61 Min.)

In Tante Idas uraltem Haus geschieht Magisches: Alex gelangt durch die Rückwand des Gästezimmerschranks in die Vergangenheit. Sie begegnet Mia und lernt den Alltag im Jahre 1910 kennen.

<https://www.ohrenbaer.de/sendung/sendungen/geschichten-2019/das-maedchen-auf-der-anderen-seite.html>

Der Schatzhüter im Burgwall (ab 8 Jahren)

Auf der Insel Rügen lebte vor vielen, vielen Jahren ein Fürst, der einfach nicht sterben wollte. Er saß im Keller seiner Burg auf einem großen Berg von Goldstücken. Er zählte sie Tag und Nacht und überlegte dabei, wie er noch mehr bekommen könnte. Da wurde Gevatter Tod auf die Insel geschickt, er sollte den Fürsten endlich holen.

Der Weg über die Insel war beschwerlich. Eine verliebte Magd, zwei alte Zaunpfähle und ein Wassermann halfen Gevatter Tod immer wieder auf die Beine. So stand er schließlich vor dem alten Fürsten. Und der war so scheußlich, dass selbst Gevatter Tod ihn nur widerwillig mit sich nahm.

https://www.kakadu.de/kinderhoerspiel-der-schatzhueter-im-burgwall.2728.de.html?dram:article_id=468342

Gras, Gras, Gras – und nirgendwo Häuser (ab 8 Jahren, ca. 51 Min)

Alle paar Wochen falten Familien in der Mongolei ihr Zelt zusammen und ziehen weiter an einen anderen Ort. In dem asiatischen Land leben viele Menschen so: als Nomaden. DerReporter hat sie besucht und ihr hartes Leben kennengelernt.

<https://kinder.wdr.de/radio/kiraka/audio/kinderhoerspiel/audio-gras-gras-gras---und-nirgendwo-haeuser---radiogeschichte-100.html>

Der König hat Geburtstag (ab 8 Jahren, ca. 41 Min.)

Alfabetanien ist das Land in dem die Buchstaben leben und auch der König der Buchstaben. Und genau der hat Geburtstag!

<https://kinder.wdr.de/radio/kiraka/audio/kinderhoerspiel/audio-der-koenig-hat-geburtstag---hoerspiel-fuer-kinder-100.html>

Der Strudel der flüsternden Sachen (ab 8 Jahren, ca. 42 Min.)

Die Unordnung in Hectors Zimmer wird immer schlimmer. Irgendwann ist kein Durchkommen mehr in dem Chaos. Beim Versuch aufzuräumen, machen Hector und sein Freund Anatol eine sensationelle Entdeckung.

<https://kinder.wdr.de/radio/kiraka/audio/kinderhoerspiel/audio-der-strudel-der-fluesternden-sachen---hoerspiel-fuer-kinder-100.html>

Drölf! - Eine Sch(l)afgeschichte (ab 5 Jahren, ca. 5 Min.)

Wie läuft es eigentlich bei den Schlafschafen ab, die Abends über die Himmelsweide laufen und von Menschen gezählt werden? Tagsüber gehen sie ihrer Dinge nach und abends stellen sie sich in einer Reihe auf und springen über den Zaun. Spätestens beim hundertsten Schaf ist aber jeder eingeschlafen. Deshalb hat das 101. Schaf Kummer.

<https://kinder.wdr.de/radio/kiraka/audio/kinderhoerspiel/audio-droelf---eine-schlafgeschichte--hoerspiel-fuer-kinder-100.html>

11. Kleiner König Kalle Wirsch – die Augsburger Puppenkiste (nicht nur) für kleine Kinder

Kalle Wirsch ist der König der Erdmännchen. Zoppo Trump, sein Gegenspieler will ihn mit niederträchtigen Mitteln mit Hilfe der Fledermaus Stella vom Thron stoßen. Zusammen mit den Menschenkindern Jenny und Max versucht Kalle Wirsch das zu verhindern.

Diese vierteilige Puppenserie aus den 60er Jahren ist hier zu finden:

<https://www.ardmediathek.de/ard/search/kleiner%20K%C3%B6nig%20Kalle%20wirsch>

12. Stella und der Stern des Orients – Fantastischer Film für Kids

Im Haus ihrer Urgroßmutter entdeckt Stella eine Pforte in die Vergangenheit und reist 100 Jahre in der Zeit zurück. Dort stecken ihre Urgroßeltern in großen Schwierigkeiten. Ob Stella helfen kann?

<https://www.zdf.de/kinder/film-ab/stella-und-der-stern-des-orient-102.html>

13. Spiele zum Selberbasteln

Fühlmemory

Einfach zu fühlen. Sich auf ganz andere Sinne zu beschränken. Nichts zu sehen. Das ist unglaublich spannend. Die Anleitung für ein Fühlmemory findet man unter folgendem Link:

<https://quatsch-matsch.de/fuehlmemory-selber-basteln-montessori-sensorik/>

Hörmemory

Für ein Hörmemory zum Selbermachen ist hier die Anleitung:

<https://quatsch-matsch.de/hoermemory-selber-machen-diy/>

Ritter ärgere dich nicht

https://www.kidsweb.de/schule/kidsweb_spezial/ritter_spezial/ritter_aergere_dich_nicht_spiel_basteln.html

Ritter-Domino

https://www.kidsweb.de/schule/kidsweb_spezial/ritter_spezial/ritter_domino_basten.pdf

14. Experimente zum Ausprobieren – der magische Kamm

Mit einem Kamm kann man verblüffende Experimente machen. Dafür wird benötigt:

Kamm aus Kunststoff, Papierschnipsel, Tischtennisball, Wolltuch

So geht's:

Für den ersten Versuch wird der Tischtennisball benötigt. Der Kamm wird an der Woldecke gerieben. Nun wird der aufgeladene Kamm vor den Tischtennisball gehalten und langsam vom Ball wegbewegt. Wie durch Zauberhand geführt wird der Tischtennisball dem Kamm folgen.

Beim zweiten Versuch wird der Kamm wieder mit dem Wolltuch gerieben. Wenn der aufgeladene Kamm über die Papierschnipsel geführt wird, springen sie in die Höhe und bleiben an ihm kleben. (Das kann man auch mit den eigenen Haaren ausprobieren.)

Der dritte Versuch wird an einem dünnen Wasserstrahl ausgeführt. Der Kaltwasserhahn wird so aufgedreht, bis ein dünner Strahl herausläuft. Der Kamm wird wieder mit dem Wolltuch aufgeladen und nahe an den Wasserstrahl gehalten. Wie durch Magie biegt sich der Strahl in Richtung Kamm.

Was passiert hier?

Bei diesen Experimenten ist die Wirkung der Elektrizität im Spiel. Wenn der Kamm am Wolltuch gerieben wird (das funktioniert auch mit den eigenen Haaren), springen ganz kleine Teilchen, die Elektronen genannt werden, von einem Gegenstand auf den anderen. Elektrisch

geladene Gegenstände haben die Fähigkeit, Dinge, die eine entgegengesetzte oder neutrale Aufladung haben, anzuziehen.

15.... und zuletzt: woher kommt eigentlich...

Da liegt der Hund begraben

Diese Redewendung hat zwei Ursprünge. Vor vielen hundert Jahren glaubten die Menschen, dass schwarze Hunde Schätze bewachen. Wer also wusste, „da liegt der Hund begraben“ hat auch gewusst, wo der Schatz versteckt ist. Die zweite Erklärung liegt darin, dass man diesen Spruch auch als Bezeichnung einer total langweiligen Gegend benutzte. Früher hat man tote Tiere außerhalb der Orte vergraben, wo normal niemand hingegangen ist.

In der Kreide stehen

Auch dieser Spruch hat seinen Ursprung weit in der Vergangenheit. Vor hundert Jahren wurden die Schulden mit Kreide auf eine Tafel geschrieben. Wer also „in der Kreide“ stand, hatte Schulden.

Ich lach mir einen Ast

Die Bedeutung dieser Redewendung hat nichts mit den Ästen der Bäume zu tun. „Ast“ beschrieb früher etwas Gebogenes. So nannte man auch den krummen Rücken oder Buckel eines Menschen. Wenn man sehr heftig lacht, dann beugt man sich oft nach vorne und macht einen krummen Rücken. Man lacht sich einen Ast.

Dicke Freunde sein

Diese Redewendung hat nichts mit dem Körpergewicht zu tun. „Dick“ hieß vor vielen hundert Jahren auch „oft“ und „groß“. Dicke Freunde sind deshalb große Freunde.

Alles in Butter

Für diesen Spruch sind die alten Venezianer verantwortlich. Sie waren im Mittelalter berühmt für ihre Glaskunst. Dieses Produkt ist aber sehr zerbrechlich und konnte deswegen schwer transportiert werden. Deshalb bedienten sich die Venezianer einer genialen Methode. Sie gossen die Glasware in flüssige Butter ein. War die Butter erkaltet, lag das Glas fest und gedämpft in der Fettschicht. Alles war in Butter.

Etwas ausmerzen

Früher musterten die Bauern und Hirten im März ihre Herden aus. Die kranken und schwachen Tiere wurden von der Herde abgesondert. Man merzte sie aus.

Mit allen Wassern gewaschen sein

Diese Redewendung kommt aus der Seemannssprache. Seeleute wurden früher auf den Segelschiffen von den hohen Wellen oft nass. Wenn einer sehr weit fuhr, also auf allen sieben Weltmeeren unterwegs war, dann wurde der Seemann auch tüchtig „gewaschen“. Er hatte dann allerdings durch die vielen Erlebnisse auf den langen Reisen viele Erfahrungen gemacht und ließ sich nicht mehr so leicht betrügen. Deshalb sagt man zu jemandem, der klug, listig und ein bisschen durchtrieben ist, „der ist mit allen Wassern gewaschen“.

Etwas durch die Blume sagen

Im alten Rom wurde auf die Redekunst sehr viel Wert gelegt. Die Reden wurden durch schöne Wörter und Sprachbilder geschmückt. Die Römer nannten sie Blümchen (auf lateinisch: Flosculi). Wenn jemand also seine Rede sehr verziert, sagt er es durch die Blume. Benutzt ein Redner immer die gleichen Sprachbilder, benutzt er „Floskeln“. Drückt sich einer klar und deutlich aus, redet er „unverblümt“.

Jemanden etwas anhängen

Diese Redewendung hat seinen Ursprung in der Strafgebung des Mittelalters. Die Menschen wurden damals oft zur Bestrafung für ihre Verfehlungen an einen Pfahl oder Stein gebunden, den sogenannten „Pranger“. Um den Bürgern zu zeigen, welchem Verbrechen sich die Person schuldig gemacht hat, wurde ihm das Symbol für seine Straftat an einer Kette um den Hals gehängt. Falschspieler z.B. hatten Karten und Würfel aus Holz, Streithammel und Beleidiger einen Mund aus Stein an ihrer Kette hängen. Wenn man heute jemanden beschuldigt und einem etwas nachsagt, dann „hängt man ihm was an“.

Das ist hanebüchener Unsinn

Diese Redewendung hat ihren Ursprung vor etwa 1000 Jahren. Das Holz der Hainbuche oder Hagebuche war so grob, dass es sprichwörtlich wurde. Man sagte also damals auch für „grob“ auch hagenbüechin“. Später wurde „hanebüchen“ daraus. Wenn jemand frechen, groben Unsinn oder Lügen erzählte, dann redete er „hanebüchener Unsinn“.

(Verantwortlich für den Inhalt: Eva Schröder; Manfred Liesaus)