

Heimstunde – WiWö

Ziel: Deine WiWö werden durch eine Zeitreisegeschichte dazu animiert mindestens einen kleinen Absatz während der Heimstunde (vor)-zulesen

1. Begrüßung und Einführung (5 Minuten)

Material: Zeitreise-Schatzkarte, Foto von Uschi

Möglicher Einstieg:

"Hallo, liebe Wichtel und Wölflinge! Heute erwartet uns ein Abenteuer, bei dem wir ganz besonderen Besuch bekommen. In unserer Heimstunde dreht sich heute alles um ein magisches Wesen namens Uschi. Uschi kann durch die Zeiten reisen und hat uns etwas mitgebracht! Eine Zeit-Schatzkarte. Sie geht heute mit uns gemeinsam auf eine Zeitreise-Schatzjagd. Seid ihr bereit, mit Uschi durch die Zeit zu Reisen und ein ganz besonderes Abenteuer zu erleben?"

➤ Zeig die Zeitreise-Schatzkarte und Uschi her

Damit wir auch alle gut auf die Zeitreiseportale vorbereitet sind und uns daran gewöhnt haben, durch die Zeit zu springen, hat Uschi uns auch ein Spiel mitgebracht:



2. Bewegungs-Spiele: 20 – 30 Minuten

"Portal wechsel dich" (10 - 15 Minuten)

Material: Kreide oder kleine Seile, um Portale auf den Boden zu zeichnen

Spielablauf:



Für jedes deiner Kinder und jede*n Leiter*in (minus 1) wird ein Kreis auf einem Spielfeld vorbereitet. In der Mitte des Felds wird ein X gezeichnet. Jeder Kreis soll ein Zeitportal darstellen, durch das die Teilnehmenden gleich springen werden. Zu Beginn stehen alle auf einem Portal, bzw. dem X. Die Person, die auf dem X steht, darf zwischen 1 und 5 mal in die Hände klatschen. Alle rufen daraufhin die Zahl und müssen durch so viele Portale laufen, bis sie wieder ein neues Portal für sich gefunden haben. Die Person, die kein Portal erwischt, landet auf dem X und darf für die nächste Runde die neue Zahl bestimmen.

Varianten:

Die Teilnehmenden dürfen nur auf einem Bein springen.

Die Zahl kann auf maximal 10 erhöht werden.

Das X kann auch weiter abseits platziert werden, um es schwieriger zu gestalten dorthin zu gelangen. Je weiter die Felder auseinander liegen, desto mehr Bewegung bringt das

Spiel.

„Die Zeitsprung Geschichte“ (10 -15 Minuten)

Material: ggf. Kreide für ein definiertes Spielfeld, wo deine WiWö ggf. wo raufklettern/ sich an etwas festhalten können

Spielablauf:

Deine WiWö müssen jedes Mal, wenn ein bestimmtes Wort in der Geschichte vorkommt, eine der folgenden Dinge tun:

- Zeit: sich auf den Boden legen
- Uschi: sich wo festhalten oder raufklettern (je nach Möglichkeit)
- Bina: zu 2. oder 3. Zusammengehen
 - o 3 passen meist gut – wenn es mehr Bewegung sei soll
- Emilia: zu einem Punkt laufen
- Finn: zu einem anderen Punkt laufen



- Probiere alles ein Mal aus und dann kann es auch schon mit der Geschichte losgehen

Geschichte

Es war einmal ein ganz gewöhnlicher Freitagnachmittag – so dachten jedenfalls Bina, Emilia und Finn, als sie auf dem Weg zur Pfadi - Heimstunde waren. Doch plötzlich rumpelte es im Beutel von Bina! Sie blieb kurz stehen und erneut schaukelte er wild hin und her.

„Hat sich heute etwa Uschi in deinen Beutel geschlichen?“, fragte Emilia.

„Schaut ganz so aus“, antwortete Bina und öffnete ihren Beutel, wo plötzlich ein kleines, violettes, flauschiges Wesen herausschaute und ihnen entgegen winkte.

Und obwohl Uschi nicht sprechen konnte, konnte sie umso besser für spontane Abenteuer sorgen!

Plötzlich rauschte es und ein goldenes Zeit-Portal öffnete sich.

„Wir verpassen sicher das erste Spiel, wenn wir jetzt ein Abenteuer erleben“, meinte Finn und sah auf seine Uhr.

„Ach! Das geht sich sicher aus“, meinte Bina.

„Ja, lass uns ein Abenteuer erleben!“, stimmte Emilia zu und ging einen Schritt auf das Portal zu.

Uschi brummte fröhlich und Finn hob seine Schultern.

„Na gut! Das wird sicher toll!“

Die Kinder traten durch das Portal und plötzlich standen sie in einem Dschungel mit lauter gigantischen Pflanzen. Ein Baby-Dinosaurier kaute genüsslich auf einem großen Blatt herum und sah überrascht auf. Ein anderer rannte an ihnen vorbei und sah sie gar nicht. Sie waren in einer anderen Zeit!

„Bina, schau! Wir sind bei den Dinosauriern“, meinte Emilia und Finn stand mit einem offenen Mund da.

Uschi brummte und sprang aus dem Beutel, woraufhin ein Flugsaurier vom Himmel herunterkam und Uschi nach oben in die Lüfte mitnahm!

„Uschiiii!“ rief Bina, als das kleine Wesen plötzlich losgelassen wurde und jetzt rasch nach unten raste. Im letzten Moment öffnete sich ein neues Zeit-Portal direkt über den Kindern und saugte sie samt Uschi ein.

Plötzlich standen sie auf einem Turnierplatz. Ein Ritter in voller Rüstung fiel erschrocken vom Pferd, als das Portal wieder verschwand und die Kinder vor ihm standen. Uschi tapste auf ihn zu. Emilia schnappte sich rasch das kleine Wesen und Bina half dem Ritter auf.

„Seid ihr auch für das Turnier hier?“ Erst jetzt bemerkten sie, dass hunderte Menschen jubelten und die Ritter anfeuerten.

Bina dachte sofort an die Rüstung, die sie dann tragen würde. Sie liebte die Zeit der Ritter!

Finn lachte. „Also bei einem echten Ritterturnier mitmachen, das wäre mal ein Abenteuer.“

„Ich würde gerne zum Baby-Dino zurück“, meinte Emilia mit einer Schmolllippe.

„Können wir da nochmal hin?“, fragte sie und kraulte Uschi hinter den Ohrchen.

Das kleine Wesen brummte kurz und ein neues Zeit-Portal öffnete sich. Plötzlich ploppte es laut und ein Geräusch, als würde jemand eine gigantische Badewanne auslassen, war gluckern und schlüpfend zu hören. Als Bina ihre Augen wieder öffnete, stand sie wieder auf ihrem Weg zur Pfadi - Heimstunde. Sie waren wieder zurück in ihrer Zeit.

„Jetzt kommen wir sogar noch rechtzeitig!“, meinte Finn und grinste.

„Das kürzeste Abenteuer aller Zeiten!“, meinte Emilia und dachte an die süßen Dino-Babys.

„Stimmt“, antwortete Bina und schwang ihr Federpenal, als wäre es ein Schwert.

„So macht sogar der Weg zu den Pfadis richtig Spaß!“

3. Zeitreise-Schatzjagd: (45 Minuten)

Material: je Kleingruppe (Ring/Rudel): Zeitreise-Schatzkarte, vorbereitete Texte zurechtgeschnitten, Aufgabenliste für die Leiter*innen + Material für die Aufgaben (siehe unten!) + „Schatz“

Erklärung: Deine WiWö gehen auf Schatzsuche durch die Zeit. Nach jeder Aufgabe reisen wir in eine andere Zeit. Dafür wird immer ein kurzer Text vorgelesen und 1 – 2 Aufgaben vor Ort gelöst. Die Leiter*in darf dabei aussuchen, welche Aufgabe gelöst werden muss.

Du teilst deine WiWö in Ring/Rudel (oder etwa 7 bis 10 Kinder) ein. Jede Gruppe wird von eine*r Leiter*in begleitet und sucht nach dem Schatz. (so kommen möglichst viele Kinder zum Lesen und Aufgaben lösen 😊) Optimal verteilst du die Gruppen ein wenig, damit sie sich nicht gegenseitig hören können.

Ablauf: Ein Kind liest die kurze Geschichte vor, dann bekommen sie 1 – 2 Aufgaben und die Reise geht weiter. Cool wäre es natürlich, wenn die Leiter*in auch ein wenig beschreibt, wie es in dieser Zeit aussieht und ein wenig improvisiert. Nach 45 Minuten wird diese Einheit von der Leiter*in abgebrochen.



Die Pyramide des Pharao Djoser

Es öffnete sich ein goldenes Portal voller Funken – und Uschi sprang direkt hinein.

Was sie erlebten:

Die Kinder landeten in Ägypten – direkt vor der Stufenpyramide von Pharao Djoser.

Finn fiel fast in eine neu gebaute Falle, als sie dem Bauleiter Imhotep einen Besuch abstatteten.

Emilia durfte Hieroglyphen auf Papyrus üben und Bina half bei neuen Ideen zu weiteren Fallen in der Pyramide.

Uschi tanzte mit einem Skorpion auf einem Sandhaufen.

Sie verschwanden im Portal, bevor Uschi sich zum Schlafen in einen Sarkophag legen wollte.

Folgende Aufgaben müsst ihr lösen, um weiter durch die Zeit zu reisen: (sagt euch eure Leiter*in)

Ein Tag bei Sissi und Franz

Das goldene Portal wirbelte die Freunde ins Jahr 1854 – zur Hochzeit von Kaiserin Elisabeth (Sissi) und Franz Joseph.

Was sie erlebten:

Uschi hüpfte auf das Tortenbuffet und tanzte einen Wiener Walzer – mit einer gefalteten Serviette als Partner.

Emilia bewunderte Sissis berühmte Frisur und Finn versuchte sie bei ihr nachzumachen.

Bina stolperte in einen höfischen Tanz und wurde von der Kaiserin für ihre „neuartige Drehtechnik“ gelobt.

Ein Habsburger-Hund jagte die arme Uschi durch das Schloss, woraufhin die Freunde die halbe Nacht auf der Suche nach ihr waren.

Nachdem ein Küchenjunge Uschi gefunden hatte, brachte das Portal die Kinder in die nächste Zeit.

Folgende Aufgaben müsst ihr lösen, um weiter durch die Zeit zu reisen: (sagt euch eure Leiter*in)

Im alten Rom bei Kaiser Trajan

Sie landeten direkt vor der Trajanssäule in Rom, wo Kaiser Trajan gerade über seinen neuesten Sieg sprach.

Was sie erlebten:

Uschi stieg auf ein Schild und wurde wie ein kleiner flauschiger General herumgetragen.

Emilia übte sich in der Sprache des alten Roms „Tempus itineris aventura“ („Zeitreise-Abenteuer!“).



Bina besuchte den berühmten Athleten Polites und trainierte mit ihm.

Finn ließ sich von einem Legionär seine Rüstung zeigen.

Ein Diener bot Uschi eine Olive an, an der sie genüsslich knabberte.

Bevor die große Parade des Kaisers losging, traten sie erneut durchs Portal.

Folgende Aufgaben müsst ihr lösen, um weiter durch die Zeit zu reisen: (sagt euch eure Leiter*in)

Das erste Kino! (1895)

Sie landeten im Jahr 1895 – bei der allerersten Filmvorführung der Brüder Lumière.

Was sie erlebten:

Uschi sprang direkt vor die Kamera und wurde gemeinsam mit Emilia zur Hauptdarstellerin eines Stummfilms.

Bina erklärte den Brüdern, dass es in jedem Kino salziges Popcorn braucht.

Emilia erzählte ihnen, was 3D-Filme sind, aber sie glaubten ihr nicht.

Finn wurde hinter den Vorhang gezogen und spielte die Lokomotive im Film.



Sie sprangen am Ende des Films mit Applaus ins Portal.

Folgende Aufgaben müsst ihr lösen, um weiter durch die Zeit zu reisen: (sagt euch eure Leiter*in)

Chaos auf der Raumstation

Sie traten aus dem goldenen Portal, und befanden sich plötzlich direkt in einer Raumstation im Weltall.

Was sie erlebten:

Uschi drückte Knöpfe mit den Pfoten und verwandelte das Schwerkraftfeld in einen Trampolinpark.

Finn schwamm schwerelos durch die Luft und Emilia hatte ihr Haargummi vergessen, weswegen ihre Haare in alle Richtungen standen.

Bina versuchte ihr Jausenbrot zu essen, das davon schwebte, woraufhin sie versuchte, es einzuholen.

Der Boardcomputer verwechselte Uschi mit einem Außerirdischen und löste einen Alarm aus. Von allen Seiten kamen Roboter auf sie zu!

Sie rannten durchs Portal - zum Glück waren sie rasch wieder in einer anderen Zeit.

Folgende Aufgaben müsst ihr lösen, um weiter durch die Zeit zu reisen: (sagt euch eure Leiter*in)

Abenteuer bei den Inkas

Das goldene Portal schickte sie auf einen sonnigen Berg in Peru – mitten in Machu Picchu, zur Zeit der Inkas.

Was sie erlebten:

Uschi kletterte sofort auf eine Lama-Statue und Finn wurde dafür von einem echten Lama angespuckt.

Emilia bewunderte die kunstvollen Terrassen und die Aussicht von den Pyramiden.

Bina wurde als „heilige Architektin“ gefeiert, weil sie aus Versehen eine Mauer umwarf, die danach besser aussah als vorher.

Ein Hohepriester schenkte Uschi als heiliges Wesen ein goldenes Armband, das sie über den Bauch trug.

Sie verschwanden nach einem Fest zu Ehren der heiligen Uschi durch das Portal

Folgende Aufgaben müsst ihr lösen, um weiter durch die Zeit zu reisen: (sagt euch eure Leiter*in)

Wirbelwind bei den Samurai

Plötzlich standen sie in einem Bambuswald im alten Japan – mitten in einem Samurai-Training.

Was sie erlebten:

Finn rutschte in einem Tempel aus und landete im Meditationskreis voller Mönche.

Emilia bekam einen Kimono und lernte auf Schuhen aus Holz zu gehen.

Bina beeindruckte alle mit ihrer perfekten Verbeugung und durfte bei einem Trainingseinheit mit einem Samuraimeister dabei sein.

Uschi schwang einen Bambusast wie ein Katana (Schwert) und ritt danach auf einem Ziegenbock im Kreis.

Das goldene Portal öffnete sich und die Mönche glaubten, dass Uschi ein kleiner magischer Drache sei.

Folgende Aufgaben müsst ihr lösen, um weiter durch die Zeit zu reisen: (sagt euch eure Leiter*in)

Ein Drachenfest im alten China

Sie gingen durch das Portal und standen plötzlich auf der Chinesischen Mauer – zur Zeit der Han-Dynastie.

Was sie erlebten:

Uschi setzte sich auf die Mauer, um darauf runterzurutschen und landete in einem Gebüsch. Sie wurden in einem Dorf zu einer offiziellen Teezeremonie eingeladen.

Finn lernte chinesische Schriftzeichen kennen – und schrieb aus Versehen „fliegende Katze regiert das Kaiserreich“.

Emilia lernte für ein großes Fest einen fliegenden Drachen aus Reispapier zu basteln.

Bina lernte, wie man Reis anpflanzte und erntete.

Nachdem Uschi sich mit einem Pandababy einen Glückskeks geteilt hatte, ging es retour.

Folgende Aufgaben müsst ihr lösen, um weiter durch die Zeit zu reisen: (sagt euch eure Leiter*in)



Die ersten Olympischen Spiele

Auf der anderen Seite des Portals landeten sie in Olympia zur Zeit der ersten Spiele, wo die Athleten sich gerade aufwärmten.

Was sie erlebten:

Uschi hüpfte in eine Tonne mit Olivenöl und wurde sofort zum Maskottchen gekrönt.

Finn stolperte versehentlich beim Diskuswerfen gegen eine Statue, die umfiel und den Kopf verlor.

Bina gewann einen Staffellauf, obwohl sie eigentlich nur dringend zum Klo wollte.

Emilia schaffte es beim Speerwurf unter die besten 10 zu kommen.

Sie sprangen ins Portal, nachdem Uschi bei der Siegerehrung einen kleinen Siegeskranz bekam.

Folgende Aufgaben müsst ihr lösen, um weiter durch die Zeit zu reisen: (sagt euch eure Leiter*in)

Bei den Wikingern

Plötzlich standen sie auf einem Langschiff voller brüllender Wikinger.

Was sie erlebten:

Uschi stibitzte einem Wikinger den Helm und legte sich wie in ein Bett zum Schlafen rein.

Emilia wurde zur „Kriegerin des Essens“ ernannt, weil sie meinte, sie könne besser kochen als kämpfen.

Finn rief aus Versehen „Los, greift das Frühstück an!“ – was zu einer tatsächlichen Essensschlacht führte.

Bina wurde als Skaldin gefeiert, weil sie über Uschi ein spontanes Lied sang, das mit „Sie ist die flauschigste Kriegerin!“ begann.

Bevor eine Streitaxt das Butterfass traf, auf dem Uschi gerade noch saß, öffnete sich das Portal, das sie nach Hause brachte.

Folgende Aufgaben müsst ihr lösen, um weiter durch die Zeit zu reisen: (sagt euch eure Leiter*in)

Die Zeitreisekarte:



Beispiele für Aufgaben, die du deinen Kindern bei jedem Zeitreise-Abenteuer stellen kannst:
(je nach Geschwindigkeit der Gruppe: die Leiter*in sucht je 1 bis 2 davon aus – Ende nach 45 Minuten)

Nummer	Aufgabe	Notwendiges Material
1	Macht als Gruppe einen gemeinsamen Ruf	-
2	Legt 3 verschiedene Bodenzeichen	Kreide oder Äste/ Stöcke
3	Tanzt als Gruppe gemeinsam einen Tanz	-
4	Singt gemeinsam ein Lied	-
5	Legt ein Tier aus Naturmaterialien und lasst eure Leiter*in raten, welches Tier ihr gelegt habt	Naturmaterialien
6	Macht einen Weberknoten	Knotenschnur
7	Macht eine Wortkette: Sagt ein Wort mit dem Endbuchstaben des vorherigen Wortes. Beispiel: Uschi > Igel > Laub > Bina usw.	-
8	Erfindet ein möglichst langes Wort	-
9	Macht einen Schubkarrenwettlauf (2er-Teams – einer hat die Füße des anderen in der Hand)	-
10	Bewegt euch von hier bis XY. Dabei dürfen nur gesamt X Beine den Boden berühren. Die Kinder, die den Boden berühren sind dabei blind.	-
11	Stellt euch – ohne miteinander zu sprechen nach dem Alter (Größe, ..) auf.	-
12	Stellt euch – ohne miteinander zu sprechen nach dem Geburtsmonat (Haarlänge, Augenfarbe, ..) auf.	-
13	Schreibt „Uschi“ in einer Geheimschrift	Zettel & Stift + (ggf. Lösung)
14	Macht einen Wettlauf – zu oder um XY	-
15	Macht für eine Minute deine Lieblingssportbewegungen (z.B. Hampelmann, Kniebeugen, ...).	-
16	Finde und benenne drei verschiedene Blumen/ Pflanzen/ Bäume in eurer Umgebung	-
17	Mache drei tiefe Atemzüge und strecke dich so hoch wie möglich, um deinen Körper zu dehnen.	-
18	Laufe 30 Sekunden auf der Stelle und zähle, wie viele Schritte du schaffst	-
19	Spielt „gordischer Knoten“ (verbundene Hände als Knoten – auflösen, ohne die Hände loszulassen)	-
20	Sag ein positives Wort über dich selbst oder eine Fähigkeit, die du an dir magst. Was kannst du gut/ machst du gerne?	-

21	Suche innerhalb von 3 Minuten ein Stück Müll im Freien und wirf es in den Mülleimer	Handschuhe oder Desinfektionsmittel
22	Geht in 2er oder 3er Gruppen zusammen und sagt euch gegenseitig ein freundliches Wort oder Kompliment. Was findest du toll an deinem Gegenüber? Was kann er oder sie gut?	-
23	Sucht innerhalb von 3 Minuten einen "Schatz" im Freien, z.B. einen interessanten Stein oder ein Blatt und zeigt ihn der Gruppe. (ohne etwas abzureißen)	-
24	Baut gemeinsam innerhalb von 3 Minuten einen kleinen Turm aus Naturmaterialien (z.B. Steinen oder Stöcken)	Naturmaterialien
25*	Erfinde eine kurze Geschichte aus den Worten „Schatz, Dinosaurier und Weltall“	-

4. Ausstieg: (10 Minuten)

Material: kleine Schachtel/ Box, Belohnung als Schatz

Alle Gruppen kommen zusammen und erzählen von ihrem Lieblingsabenteuer.

Uschi hat den Schatz gefunden! Eine Leiter*in hält eine kleine Schachtel/Box oä. hoch. Darin befinden sich der Schatz (austeilen):

Reflexion mit Daumenbarometer: Daumen hoch, seitlich, runter

Mach gerne am Schluss der Heimstunde noch euren Lieblings-Ruf oder Tanz (oder eure eigene Abschluss-Tradition 😊)

1. Fantastischer Einstieg (5 - 10 Minuten)

Materialien: kleines Stofftier, Vorhang/ Leintuch oä, Verkleidung für 1 – 2 Leiter*innen

Möglicher Text:

"Willkommen, junge Entdecker*innen! Heute erwartet euch ein außergewöhnliches Abenteuer. Wir haben heute Besuch von Uschi, einem magischen Wesen (irgendein kleines Stofftier). Uschi hat eine besondere Fähigkeit und kann Portale öffnen, die sie schon oft durch Raum und Zeit gebracht haben. Gemeinsam mit drei Kindern, Bina, Emilia und Finn, hat sie schon viele Abenteuer erlebt und heute ist sie bei uns. Wir wissen zwar noch nicht, wohin die Reise geht und wann es passiert, aber lassen wir uns überraschen!"

Plötzlich ertönen laute Geräusche (Leiter*innen-Team) und bringen das „Portal“ (Leintuch oä). Es wabert und bewegt sich. Die Kinder müssen jetzt alle hindurchgehen, um durch Raum und Zeit zu reisen.

Auf der anderen Seite des Portals angekommen, erkennen die Leiter*innen dass sie plötzlich ganz wo anders sind. Viel Sand, ... Und es ist viel wärmer, ... Dort drüben ist ein Kamel, ... (go crazy in der Beschreibung der Umgebung, um die Kinder abzuholen 😊)

Um ein Bild zu zeichnen:

„Mit einem sanften Flüstern des Windes und einem magischen Funkeln um uns herum, landen wir im alten Ägypten. Vor uns erhebt sich die beeindruckende Djoser-Pyramide, umgeben von der Weite der Wüste und dem Glanz der Sonne. Die Luft ist erfüllt von Geheimnissen und Abenteuern. Lasst uns die Geheimnisse dieser alten Welt erkunden!"

2. Startspiel: Nil-Krokodil-Rennen oder Tempelwächter (20 Minuten)

Um euch auf die Abenteuer in Ägypten vorzubereiten, lasst uns ein Spiel spielen:

(sucht euch entweder eines der Spiele aus, das euch besser gefällt – oder spielt gerne auch beide)

Nil-Krokodil-Rennen:

Material: Kreide/ Seile

Vorbereitung: Markiere zwei Linien als Start- und Ziellinie. Der Bereich dazwischen ist der "Nil".

Wähle ein Kind als "Krokodil", das sich in der Mitte des "Nils" aufhält. Die anderen Kinder sind "Nilpferde", die versuchen müssen, von einer Seite des Nils zur anderen zu rennen, ohne vom Krokodil gefangen zu werden. Wenn ein Nilpferd gefangen wird, wird es ebenfalls zum Krokodil. Das Spiel geht weiter, bis nur noch ein Nilpferd übrig ist.

Variationen: Du kannst verschiedene Bewegungsarten einführen, z.B. nur hüpfen oder auf allen Vieren krabbeln, um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen.



Tempelwächter:

Material: Kreide/ Seile/ Ball oder anderes Objekt

Vorbereitung: Wähle ein Kind als "Tempelwächter" und markiere einen Bereich als "Tempel" mit einem Schatz (z.B. ein Ball oder ein anderes Objekt) in der Mitte.

Die anderen Kinder sind "Abenteurer", die versuchen, den Schatz aus dem Tempel zu stehlen. Der Tempelwächter muss die Abenteurer durch Berührung fangen, bevor sie den Schatz erreichen. Gefangene Abenteurer müssen zum Startpunkt zurückkehren und es erneut versuchen. Das Spiel endet, wenn ein Abenteurer den Schatz erfolgreich aus dem Tempel bringen kann. Das Spielfeld können entweder zwei Kreise ineinander sein (innen Schatz, drum herum die Verteidiger, dahinter die Abenteurer) oder ein länglicher Gang mit einer Startlinie.

Variationen: Du kannst mehrere Wächter einsetzen oder die Anzahl der Schätze erhöhen, um das Spiel spannender zu gestalten. Je größer das Feld, desto schwieriger wird es für die Abenteurer.

Übergang zum Stationenbetrieb:

Material: Sandalen/Schuhe (die fehlen)

Plötzlich rennt ein Ägypter auf die Kinder zu und meint, dass er Hilfe braucht. Er hat bei den Bauarbeiten der Pyramide des Pharaos geholfen und hat draußen bemerkt, dass er seine Lieblingssandalen in der Pyramide vergessen hat. Seine Mutter hat ihm diese Sandalen selbst gemacht und seit er diese Sandalen hat, ist ihm nur noch Gutes passiert. Jetzt kann er sich jedoch nicht mehr erinnern, wie er in die Pyramide kommt und braucht Hilfe. Er ist vollkommen verzweifelt und weiß nicht, was er jetzt tun soll.

3. Stationenarbeit:

Station 1: Hieroglyphen entschlüsseln (15 Minuten)

Materialien: Alphabet mit Hieroglyphen, Nachrichten in Hieroglyphen, Papier und Stifte, Kreide

(siehe auf der nächsten Seite – diese ggf. öfter einseitig ausdrucken 🙄)

Vorbereitung: mit Kreide ein X auf den Boden malen oder einen Stein oä mit einem X markieren, Hieroglyphen-Nachrichten verstecken






















Story:

Der Ägypter führt die Kinder vor „die Pyramide“ (einmal im Kreis gehen oder zu einem coolen nahegelegenen Ort gehen) und zeigt ihnen den geheimen Eingang. Dort markiert ein X die Stelle. Er weiß noch, dass es Hinweise gegeben hat, weiß aber nicht mehr, wo diese sind. Alles, was er noch hat, ist ein Erinnerungszettel, den er sich gemacht hat, um die Hieroglyphen besser lesen zu können.

- Gib deinen Kindern eine kleine Einführung in die Hieroglyphenschrift.
- Deine Kinder suchen die beiden versteckten Nachrichten in der Umgebung und entschlüsseln sie.
- Besprich gemeinsam die gefundenen Nachrichten und ihre Bedeutung.

Der Ägypter macht dann so, als würde er einen Stein zwei Mal nach links drehen. Plötzlich öffnet sich der versteckte Eingang und sie können in die Pyramide eintreten.

PS: Währenddessen kannst du bereits die nächsten Stationen vorbereiten 😊

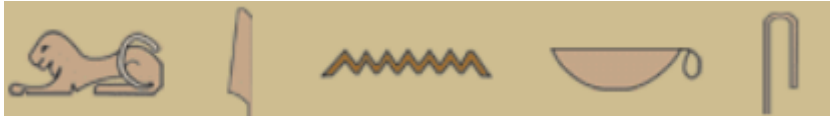
 A	 B	 CH	 D	 E
 F	 G	 H	 I	 J
 K	 L	 M	 N	 O
 P	 Q	 R	 S	 SCH
 T	 U V W	 X	 Y	 Z

Nachricht 1: (= drehe den Stein)



Nachricht 2: (=zwei Mal nach links)





Station 2: Fallen überwinden (10 Minuten)

Material: Kreide oder Kreppband, einen Sandsäckchen oder einen anderen Gegenstand, um ihn vorsichtig zu werfen

Vorbereitung: Male ein Raster mit 3 * 10 Vierecken (bei mehr als 15 Kindern in zwei oder mehr Gruppen teilen und den Raster öfter aufzeichnen – zB je Ring/Rudel), male euch einen Schummelzettel mit dem richtigen Weg durch den Raster auf die andere Seite des Tunnels



Vor deinen Kindern liegen zwei Tunnel mit Fallen, die es zu überwinden gilt. Es ist dunkel und nur Uschi kann spüren, wenn der Weg richtig ist und „brummt“, wenn deine Kinder richtig liegen. Weil es so dunkel ist, kann immer nur ein Kind nach vorne gehen und den richtigen Weg herausfinden.



Deine Kinder können einzeln den Weg ausprobieren und das Säckchen auf das richtige Viereck legen/werfen. Wenn ein Kind das Säckchen richtig legt, „brummt“ Uschi und es darf es weiter raten, ansonsten muss es umdrehen und das kommt das nächste Kind in den Tunnel, um sein Glück zu probieren. Deine Kinder müssen sich merken, wie der Weg gegangen ist und dürfen es ihrem Team weitersagen, um gemeinsam durch die Fallen zu kommen.

Variante: auf einem Bein hüpfend

Station 3: gemeinsam tiefer in die Pyramide (10 - 15 Minuten)

Material: Seile, Ringe, Bänke, Tische, usw.

Vorbereitung: Parcours auslegen/ aufbauen

Der Ägypter findet auf der anderen Seite des Tunnels (je Ring/Rudel eine) zwei Fackeln. Nur das erste Kind kann sehen, was vorne passiert und welche Hindernisse auf sie zukommen. Außerdem wird der Tunnel immer enger, weswegen alle (je Ring/Rudel) in einer Einserreihe hintereinander an den Schultern des Vorderkindes gehen festhaltend einen Hindernisparcours überwinden müssen. Oben drüber, unten durch, wo drüber steigen, drum herum, usw. 🤔

Variation, um es schwieriger zu machen: Deine Kinder verbinden sich die Augen (oder schließen sie) und nur das erste Kind kann wirklich sehen und muss anleiten, woraufhin die Anweisungen weitergegeben werden müssen.

Station 4: das Passwort (15 Minuten)

Material: Zettel, Stifte, Alphabet der Hieroglyphen, „Urne“

Der Ägypter erkennt am Eingang zur Grabkammer das Zeichen von Osiris, der diesen Ort beschützt. Nur, wessen Namen Osiris kennt, darf eintreten. Es gibt eine „Urne“, wo deine Kinder ihre Namen in Hieroglyphenschrift legen müssen, damit sie Einlass in die Grabkammer bekommen.

4. Fantastischer Ausstieg (10 Minuten)

Material: ggf. Snacks, wie frische Weintrauben als Dankeschön (gab es damals schon 😊)

Das Tor öffnet sich und der Ägypter stürmt in die Grabkammer, um nach seinen Sandalen zu suchen. Er findet sie nicht gleich und sucht aufgeregt (und lustig) zwischen den Kindern. Uschi sitzt währenddessen bereits in seinen Patschen und brummt freudig. Der Ägypter hebt Uschi hoch und freut sich riesig seine Lieblingssandalen wieder zu haben. Als Dankeschön bringt er den Kindern einen Ruf bei (und wenn ihr möchtet, lädt er sie zu einem Festschmaus ein – zB frische Weintrauben für alle)

Fun-Variation: Wenn du demnächst Papierschöpfen machen willst (Stichwort Nachhaltigkeit mit Ressourcen) und ausreichend Klopapier hast, könnte eine Leiter*in am Kopf und ggf. Oberkörper zur Mumie eingewickelt werden und die Sandalen in den Händen halten, um dann als Mumie beim Ruf mitzutanzten.

Der Ruf, den er für die Kinder macht, geht so:

Alle stehen in einem großen Kreis und heben nacheinander einen Fuß (und machen mit den Armen lustige „ägyptische“ Bewegungen) und sagen „Ääää! .. Ääää! .. Ägypter!“

Ägypter: „Lasst mich euer verrücktes Kamel sehen“

Alle fragen: „Was hast gesagt?“

Ägypter: „Lasst mich euer verrücktes Kamel sehen!“ und springt wie ein verrücktes Kamel in die Mitte des Kreises, um plökende Geräusche zu machen und auf allen Vieren in den Kreis zu laufen. Die Kinder und die anderen Leiter*innen machen mit und treffen sich nach einigen Sekunden wieder an ihrer Stelle im Kreis.

Der Ägypter beginnt wieder mit „Ääää! .. Ääää! .. Ägypter!“

Weitere Strophen: „Mumie“ | „Ägypter“ | „Krokodil“ | „Fata Morgana“ | und was euch noch alles einfällt 😊

Hier ein [Link zum Video](#), damit ihr es euch besser vorstellen könnt: YouTube-Video



5. Abschluss und Reflexion (5 Minuten)

Plötzlich rauscht es wieder und Uschi öffnet erneut ein Portal. Die Leiter*innen verabschieden sich vom Ägypter und winken, um mit deinen Kindern wieder durch das Portal zurück in ihre Zeit zu gelangen.

Auf der anderen Seite machst du noch eine kurze Reflexion (zB wem es gefallen hat, muss möglichst nahe am Boden sein, wem es weniger gefallen hat kniet oder hockerlt, und wem es gar nicht gefallen hat, der bleibt stehen).

Abschluss des Sondertreffens