

Die 7 Schlüssel

The printable version is no longer supported and may have rendering errors. Please update your browser bookmarks and please use the default browser print function instead.

Die 7 Schlüssel

Art der Methode	Programmidee
Stufe	WiWö
Schwerpunkt	Bereitschaft zum Abenteuer des Lebens, Einfaches und naturverbundenes Leben, Schöpferisches Tun, Kritisches Auseinandersetzen mit sich selbst und der Umwelt, Körperbewusstsein und gesundes Leben, Verantwortungsbewusstes Leben in der Gemeinschaft
Schlagwörter	Idee für Lager, Sondertreffen
Gruppengröße	mehrere Kleingruppen
Vorbereitungsaufwand	3: hoch
Dauer	1 Tag
Ort	drinnen, draußen
Autor*in	Patrick S.
Status	Überarbeitung
Letzte Änderung	am 28. 2. 2022 von GeraldS.
Export	PDF



Inhaltsverzeichnis

Kurzbeschreibung

Inhalte

Material

Detailbeschreibung

Vorbereitung

Spielgeschichte/Rahmengeschichte

Ablauf

Variation

Spezielle Hinweise

Kurzbeschreibung

Die Kinder müssen Zugang zum dunklen Turm bekommen (Die Geschichte warum genau sie das müssen könnt ihr euch selbst basteln.). Dafür reisen sie durch das Märchenland und versuchen die 7 Schlüssel für diesen aufzutreiben.

Inhalte

Gemeinschafts- und Demokratiebewusstsein (die Kinder müssen sich gemeinsam ausmachen wohin sie gehen)

Material

Allgemeines Material für jeden Stationsleiter:

- 1 Stift (zum Eintragen auf die Laufzettel der Kinder)
- 1 Buch zum Einlegen der Geschichte zum Vorlesen
- Verkleidung !!!GANZ WICHTIG!!!

Liste der Stationen:

Ort: „Häuschen“

Schneewittchen:

Material:

- Gummibärli
- Äpfel
- Kübel oder Schaffel
- Mehl
- Teller

Mit dem Mund Äpfel aus dem Wasser fischen, dann Gummibärli aus dem Mehl fischen.

Ort: „Feld“

Rübchenziehen

Material:

- 1 dickes Seil
- ev. 1 Stück Kreide oder 1 Schnur zum Markieren der Grenze

Die Patroulle muss gegen einen Leiter Seil ziehen und ihn über eine Markierung auf dem Boden ziehen.

Ort: „Alte Eiche“

Rotkäppchen

Material:

- 1 Korb/Körbchen
- Kastanien o.ä.
- ev. blaue Schnur oder Kreide für Markierung
- 6 blaue Schlüssel

Zielschießen: die Kinder müssen von unterschiedlichen Markierungen auf dem Boden in Rotkäppchens Korb treffen. Ist die Aufgabe erledigt, erhalten sie einen Schlüssel.

Ort: „Kleine Hütte“

Die sieben Geißlein

Material:

- 7 unterschiedliche Geschmacksrichtungen
- 6 goldene Schlüssel

Um diese Station machen zu können, muss die Patroulle schon den gelben Schlüssel haben. Geschmackskim: Helft dem Wolf festzustellen, wonach die Geißlein schmecken/was die Geißlein gegessen haben/welches Geißlein er noch nicht gefressen hat... Ist die Aufgabe erledigt, erhalten sie einen Schlüssel.

Ort: „See“

Das häßliche Entlein

Material:

- Schminke
- Ketten, Kleider, irgendwelche Tücher oder so
- 6 gelbe Schlüssel

Einer aus der Patroulle ist das häßliche Entlein. Die Patroulle muß ihn/sie so einkleiden, daß er definitiv kein häßliches Entlein ist ;-) Ist die Aufgabe erledigt, erhalten sie einen Schlüssel.

Ort: „Lichtung“

Rumpelstilzchen

Material:

- ev. Gaslampe oder anderes „Feuer“ zB mit rotem & gelbem Seidenpapier
- 6 rote Schlüssel

Rumpelstilzchen tanzt ja gern vor lauter Schadenfreude ums Lagerfeuer - aber jetzt sind ihm die guten Ideen ausgegangen. Die Patroulle soll sich für Rumpelstilzchen einen Tanz ausdenken - diesen Tanz sollen sich die Kinder merken und am Bunten Abend aufführen. Ist die Aufgabe erledigt, erhalten sie einen Schlüssel.

Ort: „Burg“

Rapunzel

Material:

- Wolle
- 6 weiße Schlüssel

Die Patroulle hilft Rapunzel dabei Seile zu flechten.

Ort: „Schloß“

Dornröschen

Material:

- Seile oder blaue Schnur
- ev. ein paar (Stoff/Plastik)Blumen

Dornröschen ist im Schloß eingeschlossen und die Dornenranken versperren den Weg. Aus Seilen oder blauer Schnur wird ein Netz (=Dornenranken) aufgespannt. Die Patroulle muß ein Mitglied/alle durch dieses Netz lotsen ohne daß jemand an den spitzen und giftigen Dornen ankommt.

Ort: „Waldweg“

Die drei Federn

Material:

- Wattebäusche
- Packpapierbögen mit einem Loch in der Mitte

Die Patroulle steht rund um einen Packpapier und spannt ihn mit den Händen. Der Wattebausch wird eingeworfen. Durch koordiniertes Pusten der Patroullenmitglieder soll der Wattebausch in das Loch in der

Mitte bewegt werden.

Ort: „Wirtshaus“

Die Bremer Stadtmusikanten

Material:

- ev. Kamera ;-)
- ev. Schild für Wirtshaus

Die Bremer Stadtmusikanten üben für ihre große Performance, das soll auch die Patrouille tun: Sie müssen eine Menschen-Pyramide bauen und entweder ein Lied zum Besten geben/laut krähen, miauen, bellen und iahen (das soll der Stationsleiter entscheiden).

Ort: „Mühle“

Der gestiefelte Kater

Material:

- Gummistiefel

Gummistiefelweitwurf

Ort: „Küche“

Aschenputtel

Material:

- Smarties
- Töpfe oder auch Teller
- lange Strohhalme/kurze Strohhalme
- 6 schwarze Schlüssel

Das arme Aschenputtel muß Smarties auseinanderklauben, die die böse Stiefmutter ganz vermischt in einen Topf geleert hat. Die Patrouille soll mithelfen und die Smarties durch das Saugen an Strohhalmen nach Farben sortieren. Ev. mit Zeitlimit. Ist die Aufgabe erledigt, erhalten sie einen Schlüssel.

Ort: „Wald“

Hänsel und Gretel

Material:

- Butterkekse (oder Lebkuchen wenn nicht zu teuer)
- Zuckerfarben wie zum Torten dekorieren gibt's vielleicht noch in Glanzing

Das Hexenhäuschen muß wieder auf Schuß gebracht werden. Die Patroulle hilft und gestaltet dafür möglichst bunte Kekse (die ja Kinder anlocken sollen)...

Detailbeschreibung

Vorbereitung

Schaut euch das Stationenmaterial an. Die Wegweiser müssen vor Start montiert werden.

Spielgeschichte/Rahmengeschichte

Das Thema ist zu Märchen gewählt und das Ziel ist es alle Schlüssel zum Dunklen Turm zu bekommen. Die genaue Geschichte Wieso und Weshalb könnt ihr euch selbst basteln. Unsere fällt mir ehrlich gesagt garnicht mehr ein.

Ablauf

Es gibt mehrere Gruppen und jede davon startet an einem unterschiedlichen Punkt. Sie wissen, dass sie 7 Schlüssel suchen müssen aber nicht bei welchen Stationen diese versteckt sind. Die Gruppen müssen sich manchmal bei einer Abzweigung entscheiden wohin sie weitergehen. Es ist wichtig zu kontrollieren wo die jeweiligen Gruppen zuvor waren.

Variation

Ist eigentlich als Programm für alle Stufen gedacht (Deswegen steht beim Material auch überall "Patrullen"). Lässt sich aber sicher auch mit WiWö realisieren.

Spezielle Hinweise

Spielplan:

- Media:Spielplan-1.doc

Stationbeschreibungen:

- Media:Aschenputtel.doc

- Media:Das_haessliche_Entlein.doc
- Media:Der_gestiefelte_Kater.doc
- Media:Die_Bremer_Stadtmusikanten.doc
- Media:Die_drei_Federn.doc
- Media:Die_sieben_Geizlein.doc
- Media:Dornroeschen.doc
- Media:Haensel_und_Gretel.doc
- Media:Rapunzel.doc
- Media:Rotkaeppchen.doc
- Media:Rübenziehen.doc
- Media:Rumpelstilzchen.doc
- Media:Schneewittchen.doc

Pfadfinderinnen und Pfadfinder zwischen sieben und zehn Jahren heißen Wichtel (Mädchen) und Wölflinge (Buben)