

Nachtwanderung zum Thema „Märchen“

Für:

Kinder im Alter von 6 bis 10 Jahren

Rahmengeschichte:

Die Hexe hat die beiden Feen entführt. Der König bittet die Kinder, die Feen zu befreien. Er gibt den Kindern den Hinweis, dass die Hexe die Feen im Hexenhaus tief im Wald gefangen hält. Er erzählt den Kindern, dass im Wald viele Märchenwesen wohnen, die den Kindern helfen können, den Weg zum Hexenhaus zu finden. Dafür müssen sie den Märchenwesen aber helfen / eine Aufgabe erfüllen. Der König teilt die Kinder in Gruppen ein, die in einem Abstand von 10 Minuten losgeschickt werden.

Stationen:

1. Rumpelstilzchen

Handlung:

LeiterIn 1 tanzt um die Lagerfeuerstelle herum und singt dabei:

„Ach wie schön, dass keiner weiß, dass ich ... heiß.“

Aufgabe der Kinder:

Die Kinder müssen erraten, wie das gespielte Rumpelstilzchen heißt. Wenn sie es erraten haben, zeigt Rumpelstilzchen ihnen den Weg in den Wald.

Material:

Verkleidung (Stiefel, koboldähnliche Sachen)

Feuerstelle

2. Dornröschen

Handlung:

LeiterIn 2 liegt auf dem Boden und „schläft“. Sie wird erst wach, wenn jemand sie wach küsst.

Aufgabe der Kinder:

Die Kinder sehen das Standbild und müssen erst mal herausbekommen, um was für ein Märchen es sich handelt und wie man es schafft, die Märchenfigur wach zu bekommen. Die Kinder sollen einen aus der Gruppe auswählen, der Dornröschen aus ihrem Schlaf erweckt/ einen Kuss auf die Wange gibt. Dornröschen zeigt ihnen den weiteren Weg und gibt den Kindern einen Fotoapparat mit dem Hinweis, dass sie ihn noch brauchen werden (Digitalkamera).

Material:

Verkleidung (eventuell Kleid)

Isomatte

Schminke

1 Person, die Dornröschen anleuchtet.

3. Schneewittchen

Handlung:

LeiterIn 3 steht an ihrer Stelle und singt ein trauriges Lied. Schneewittchen erzählt der Gruppe, dass sie ihre 7 Zwerge verloren habe und dass die Kinder der Zwergensatz sein sollen.

Aufgabe der Kinder:

Die Kinder müssen die 7 Zwerge in einer Szene mit Schneewittchen darstellen und ein Beweisfoto machen. Hinterher werden alle Digitalfotos eingesammelt. Die Kinder haben auch Hilfsmittel, wie zum Beispiel einen Kamm, einen Apfel und 7 Zwergenmützen. Das Foto brauchen die Kinder, um die Hexe zu befreien.

Material:

Verkleidung (eventuell Kleid)
Schminke
7 Zwergenmützen
3 Äpfel
1 Kamm
8 Digitalkameras (von Gruppenleiterinnen borgen)
1 Person, die Schneewittchen anleuchtet.

4. Aschenputtel

Handlung:

Leiter 4 steht mit einem Steckenpferd vor den Kindern und sucht sein Aschenputtel. Er hat einen Schuh und probiert diesen an ein paar Kindern aus und stellt verzweifelt fest, dass niemanden dieser Schuh passt. Das Aschenputtel (Leiterin 5) ist genau hinter Leiter 4. Er entdeckt sie, zieht ihr den Schuh an und stellt fest, dass er passt. Sie danken den Kindern für ihre Mithilfe und zeigen ihnen den weiteren Weg. Wenn das passiert ist, umarmen sich beide und das Licht geht aus.

Aufgabe der Kinder:

Die Kinder müssen den Schuh anprobieren und gucken, ob er jemandem passt. Zusätzlich müssen sie herausbekommen, um welches Märchen es sich handelt und den Prinzen (Leiter 4) auf sein Aschenputtel aufmerksam machen.

Material:

Verkleidung (Krone, Umhang, Kleid)
Schuh
1 Person, die die beiden beleuchtet
Pferd

5. Froschkönig

Handlung:

Die Prinzessin (Leiterin 6) steht auf ihrem Platz und sucht verzweifelt in dem Brunnen ihre Kugel. Sie findet diese allerdings nicht und fragt die Kinder, ob sie ihr suchen helfen.

Aufgabe der Kinder:

Die Kinder müssen der Prinzessin helfen, ihre Kugel zu finden. Wenn die Gruppe die Kugel gefunden hat, muss sie diese mitnehmen und hinterher abgeben. Die Kugel kann bei der Prinzessin gegen eine kleine Murmel eingetauscht werden. Diese Murmel brauchen die Kinder, um die Feen zu befreien.

Material:

Verkleidung (Prinzessinkleid)

Evtl. Perücke

Krone (basteln)

1 Kugel

8 Murmeln

Knicklichter (damit die Kugel besser gesehen werden kann)

1 Person, die die Prinzessin anleuchtet

6. Hänsel und Gretel

Handlung:

Leiter 7 und Leiterin 8 haben sich im Wald verlaufen und finden den Weg nicht mehr zu ihrem Haus. Sie unterhalten sich darüber. Sie entdecken die Kinder und fragen sie, ob sie den Weg wissen. Die Kinder suchen das Hexenhäuschen. Hänsel und Gretel führen die Kinder zum Hexenhäuschen. Dort werden sie von der Hexe (Leiterin 9) empfangen.

Aufgabe der Kinder:

Die Kinder müssen Hänsel und Gretel nach dem Weg zum Hexenhäuschen fragen.

Material:

Verkleidung Hänsel: Kordhose, alte Sachen

Verkleidung Gretel: Alte Sachen; zwei geflochtene Zöpfe

Evtl. Brötchenkrümmel

7. Hexenhaus

Handlung:

Die Hexe (Leiterin 9) fragt die Kinder böse, was sie wollen. Sie versucht sie zu verscheuchen. Die Kinder möchten die beiden Feen zurück haben. Die Hexe gibt nach und sagt hinterlistig, dass sie eine Fee gegen eine Murmel tauschen würde und die andere gegen ein Foto von sieben Zwergen mit Schneewittchen. So etwas hätten die Kinder sowieso nicht dabei. Also können die Kinder auch gleich wieder gehen.

Aufgabe der Kinder:

Sie müssen sagen, was sie möchten und dürfen sich nicht vertreiben lassen. Sie zeigen der Hexe die Murmel und das Foto. Ende: Die Hexe führt die Kinder zu einem etwas abgelegenen Ort, wo die Feen auf sie warten und ihnen für die Befreiung danken. Als Dank bekommen die Kinder eine Brezel und etwas zu trinken. Jede Gruppe kehrt geschlossen zum Haus zurück.

Material:

Brezel

Getränke, Trinkbecher

Hexenhaus

Ca. 200 Knicklichter für den Weg