



Kinderkonsulat.de - Programm Themenparty: Phantasie / Mittelalter / Wikinger

***Ein abenteuerliches Phantasiespiel für Kinder
phantastisch + abenteuerlich + ritterlich***

Die Geschichte der „Helden von Fabolon“

Irgendwo da draußen, manchmal ganz fern, manchmal ganz nah, lebt noch eine fast schon vergessene Helden-Schar. Sie sind da, wenn du dringend Hilfe brauchst. Sie treten für dich ein, wenn du mal nicht mehr weiter weisst. Sie kommen, um zu bleiben, bis du sie dann irgendwann nicht mehr brauchst ...

So geschah es, dass vor laaanger, laaanger ... ja, sehr laaanger Zeit - es mögen so etwa 1.000 Jahre oder noch mehr vergangen sein - eine Schar quirliger Geister in einem heute schon vergessenen Land lebte. Es war immer eine riesige Schar von kindlichen Recken und Weibsbildern, die sich Tag für Tag mit guten Taten für Frieden und Freude bei den Menschen ihres Landes einsetzten.

Doch eines Tages kamen wilder Reiter. Sie jagten durch das Land und besetzten es für Ihren Herrscher. Im gesamten Land herrschte der, dessen Namen heute niemand mehr sagen kann. Er war bekannt für die Ungerechtigkeiten und Grausamkeiten an seinem Volke. Sogar arme Leute wurden ausgebeutet und willkürlich bestraft.

So beschloss die Schar quirliger Geister, sich in den Wald zurück zu ziehen. Von hier aus zogen sie immer aus, um den Menschen ihres Landes dienlich zu sein. Bald wurden ihre guten Taten, die sie für die Armen und Ausgebeuteten begangen, über die Grenzen ihres Landes hinaus bekannt. Durch den Ruhm, den sie erlangten, wollten immer mehr Menschen sich ihrer stetig wachsenden Helden-Schar anschließen.

Doch bevor sie dazu gehören durften, mussten sie eine Prüfung mit mehreren Aufgaben bestehen. Eine wichtige Voraussetzung war jedoch, dass sie zum Zeitpunkt der Heuer noch Pagen-Kinder waren.



Kinderkonsulat.de - Programm Themenparty: Phantasie / Mittelalter / Wikinger

Die Aufgaben / Stationen

Die Aufnahmeprüfung zu den „Helden von Fabolon“

Ideales Gelände: Wald mit etwas Freifläche
 Geeignete Altersstufe: 7 - 12 Jahre (Page)
 Kleingruppe: je 3 Personen = 1 Rotte (*viele Rotten = 1 Schar*)

Blasrohrschiessen	Mit einem 30-50 cm langen Bambusrohr und kleinen Kügelchen auf „ Bambusstumpen “ schießen
Ponyreiten	2 Personen werden kniend Pony, 1 Person Reiter/in. Wie viel Meter schaffen sie, ohne umzufallen?
Wanderschaft	2 Personen schleppen 1 weitere Person auf einer Trage hinter sich her. Trage selber bauen.
Flink und wendig	Robben durch das Gelände: unter einer Schnur , im Zickzack-Kurs, durch ein Schnurlabyrinth, über einen Baumstamm , durch eine Pfütze
Lautloses Anschleichen	1 Person hat die Augen verbunden und hört auf die Anschleicher. Entdeckt die „blinde“ Person die Anschleicher, müssen sie von vorne beginnen.
!!! Bola werfen	Eine Bola (Schleuderball) wird in einen Zielkreis oder an einen Pfosten geworfen. Zielgenauigkeit? !!! Aufsicht !!! Um das Ziel herum alles frei !!!
Fährten- und Spurenleser (vielleicht zu einem Schatz)	Auf einer Fläche eines Fußballfeldes (ein Waldstück) sind verschiedene Zeichen ausgelegt. Findet die Gruppe alle Spuren und Hinweise?
Späher	Wer kann in etwa 20 – 30 Meter Entfernung Zeichen und Gegenstände erkennen
Scharfsinn	Beobachtungsspiel mit Veränderungen. Wer findet die Veränderungen heraus?
!!! Bogenschießen	Zielschießen. (Pfeil und Bogen vorher selber bauen.) !!! Aufsicht !!! Hinter dem Ziel alles frei !!!
Zeichensprache	Eine Nachricht muss pantomimisch erzählt werden.
Die gute Tat	Jede/r Mitstreiter/in muss eine gute Tat tun.



Kinderkonsulat.de - Programm Themenparty: Phantasie / Mittelalter / Wikinger

Mucki-Test im Mittelalter

Challenge (herausfordernde Aufgaben)

Ideales Gelände:	Da, wo es Spaß macht, am Besten im Sand oder auf Wiesen, evtl. in Sporthallen
Art:	Parcours
Geeignete Altersstufe:	7 - 12 Jahre (Page)
Personenzahl:	viele Einzelpersonen
Slalomlaufen	Zwischen Holzpfählen o.ä. durchlaufen [20 m / 2 Durchgänge] Je nach Altersstufe längere Strecke oder mehr Durchläufe.
Hockwende	Über eine aufgebockte Planke wechselseitig springen [3 - 10 Hockwenden, 10=5P./5=]
Zielwurf	1 Eisenkugel in einen 4 Meter entfernten Ring werfen. [5 Versuche, je Treffer = 1 Punkt]
Stand-Weitsprung	In 3 Sprüngen aus dem Stand möglichst weit springen [2,50 m - 4,50 m]
Balancieren	über 1 aufgebockte Planke o.ä. balancieren, dabei 1 Kirsch kernkissen auf dem Kopf. Variante: den Weg mit Querhölzern und Band verbauen (siehe Wikingertage Schleswig 2008) [Wie viel Absteiger? = keine = 5 Punkte und abwärts, je mehr Absteiger]
Seilhüpfen	In 2 Versuchen möglichst viele Durchschläge über 1 Sprungseil springen. [mehr als 10 Durchschläge in 1 Versuch = 10 Punkte und abwärts, je weniger Durchschläge]
Rumpfbeugen	von 1 Heuballen aus 1 Rumpfbeuge machen [tiefer als Fußsohle = 5 Punkte]
Nagelbalken	Nägel mit einem Hammer in einen Holzblock treiben [nur 1 Schlag = 10 Punkte, je weiteren Schlag = 2 Punkte Abzug]
Achterkreisen mit Kugel/Ball	1 Ball/1 Kugel wie eine Acht durch und um die gegrätschten Beine kreisen. [mindestens 5 Mal ohne Pause = 5 Punkte]
Beine Anhocken Liegestütze	[mindestens 20x = 10 Punkte]



Kinderkonsulat.de - Programm Themenparty: Phantasie / Mittelalter / Wikinger

Zweikämpfe

Lausbubenspiele für Pagen und Knappen

Ideales Gelände:	Da, wo es Spaß macht, am Besten im Sand oder auf Wiesen, evtl. in Sporthallen
Geeignete Altersstufe:	7 - 12 Jahre (Page), teilweise 13 - 16 Jahre (Knappe)
Spielgruppe:	(Gegner)Paare, Mannschaften
Abgrund	2 Gegner stehen (sitzen) auf 1 Heuballen . Jeder versucht, den anderen hinabzustoßen.
Seil-Klau-Ringen	Jeder hat 1 Seilende im Gürtel. Dies gilt es, zu erobern.
Tavernen-Ringen	Den Gegner auf 1 Heuballen-Haufen bringen (anstelle 1 Tisches, geringere Verletzungsgefahr)
Kreiskampf	50-cm-Kreis. 2 Gegner fassen sich an den Händen und versuchen, den anderen zum betreten des Kreises zu bringen. (Kreis z.B. mit 1 Seil markieren)
Bruststoßen	1x3 m Arena. 2 Gegner stehen sich mittig Brust an Brust, mit seitlich ausgestreckten Armen und schließen die Hände zusammen. Sie versuchen, sich durch stoßen mit der Brust bis über die Grenzlinie zu drängen.
Schiebekampf	2 Gegner sitzen Rücken an Rücken mit angezogenen Knien. (z.B. auf einer Planke/Bank) Jeder versucht, den anderen über 5 m oder z.B. von der Planke/Bank o.ä. zu schieben.
Zerrende Hunde	2 Gegner sind in Liegestützhaltung, Kopf an Kopf, Knie dürfen nicht den Boden berühren. Um ihre Nacken wird 1 Gürtel gelegt. Jeder versucht, rückwärts gehend, den anderen über eine Mittellinie zu zerrn. ACHTUNG! Würgegefahr bei falscher Spielweise!
<i>Alternative:</i>	2 Gegner sind Rücken an Rücken mit einem Seil um die Hüften verbunden. Jeder versucht, den anderen 5 m vorzuziehen.
Tuch erobern	2 Gegner halten 1 Besenstil . Seitwärts liegt 1 Tuch. Dies gilt es, aufzuheben und gleichzeitig den anderen durch Wegstoßen daran zu hindern.
Fesseln	2 Gegner haben jeweils 1 Stück 2-m-Seil und versuchen, den anderen damit zu fesseln. ACHTUNG! Nur Beine! <i>Nicht</i> am Hals oder Kopf!
Kampf der Gefesselten	Gut gefesselt versuchen 2 Gegner, 1 Apfel zu erobern. <u>Fesselung vorbereiten:</u> Mit angezogenen Knien auf dem Boden hocken. Unter die Knie kommt 1 Stab . Die Arme werden unter dem Stab an den Knien nach vorne gestreckt und vor den Knien werden die Handgelenke mit 1 Riemen verbunden. Alternativ nur die Hände gefaltet halten.



Kinderkonsulat.de - Programm Themenparty: Phantasie / Mittelalter / Wikinger

Ideen und Programmpunkte

Abenteuer-Kinderspiele ohne High-Tech, + Der Knüller für Ihr nächstes Kinder-Event.
Geeignete Altersstufe: 7 - 12 Jahre (Page), teilweise 13 - 16 Jahre (Knappe)

<u>Aktion-/ Spielform</u>	<u>Spielname</u>	<u>Spielfeld</u>	<u>Helferzahl</u>	<u>(Haupt-)Material</u>
Turnier / Zweikämpfe	Helm ab	(kleineres Freigelände)	1	je 1 Helm / Mütze
Turnier / Zweikämpfe	!!! Heuballen-Stockkampf	(kleineres Freigelände)	1	1 Stock = 2 TN, evtl. 2 Heuballen
Turnier / Zweikämpfe	!!! Fechten / Schwertkampf	(kleineres Freigelände)	1	je 1 Schwert
Turnier / Zweikämpfe	Runterdrücken	(kleineres Freigelände)	1	1 Baumstamm
Turnier / Zweikämpfe	Runterziehen	(kleineres Freigelände)	1	2 Baumstulpen o. ä.
Turnier / Zweikämpfe	Band ab	(kleineres Freigelände)	1	je 1 Band (in Hosensbund)
Turnier / Zweikämpfe	!!! Lanzenstechen	(mittelgroßes Freigelände)	1	je 1 Lanze
Turnier / Zweikämpfe	Schildführung	(mittelgroßes Freigelände)	1	Schilder je TN, Ball o. ä.
Turnier / Zweikämpfe	Sackschlagen	(kleineres Freigelände)	1	1 aufgebockter Balken, 2 gefüllte Jutesäcke
Turnier / Teamkampf	Reiterkampf	(großes Freigelände)	1	-/- Huckepack-Team
Turnier / Teamkampf	Ringstechen	(großes Freigelände)	1	Ring an einem Band, Lanzen, Huckepack-Team
Turnier / Mannschaftswettbewerb	!!! Bogen schießen	(kleineres Freigelände)	1	Ausstattung basteln
Turnier / Mannschaftswettbewerb	!!! Bogen Telegraphie	(großes Freigelände)	1	Ausstattung wie zuvor
Turnier / Mannschaftswettbewerb	Wagenrennen	(großes Freigelände)	1	-/-
Turnier / Mannschaftswettbewerb	Tauziehen	(mittelgroßes Freigelände)	1	Tau
Turnier / Mannschaftswettbewerb	Wasserkette zum Burgbrand	(mittelgroßes Freigelände)	1	mehrere Eimer, Wasser, Wasserbottiche o. ä.
Turnier / Mannschaftswettbewerb	Die schwarze Hand	(mittel/großes Freigelände)	1	Ruß oder Mehl
Turnier / Mannschaftswettbewerb	Strohsack-Weitwurf	(großes Freigelände)	1	Jutesäcke, Stroh, Band



Kinderkonsulat.de - Programm Themenparty: Phantasie / Mittelalter / Wikinger

<u>Aktion-/ Spielform</u>	<u>Spielname</u>	<u>Spielfeld</u>	<u>Helferzahl</u>	<u>(Haupt-)Material</u>
Mannschaftsspiel / Wettkampf	Baumstammziehen	(größeres Freigelände)	1	mind. 1 Baumstamm
Mannschaftsspiel / Wettkampf	Baumstammlauf	(größeres Freigelände)	1	Baumstämme
Gruppenspiel / Wettbewerb	„Cocoyocpatolli“ / Steinchenspiel	(kleineres Freigelände)	1	(für Kinder ca. 15 kg)
Gruppenspiel / Wettbewerb	Art: Murrelspiel			Steinchen, oder Erbsen, oder Trockenmais
Gruppenspiel / Wettbewerb	Pfostenschuss	(kleineres Freigelände)	1	Holz, kleine Bälle (Bocciakugeln)
Gruppenspiel / Wettbewerb	!!! Tauklettern	(Baum im Wald)	1	Baum, Tau(e)
Gruppenspiel / Bewegungsspiel	Zauberstein	(kleineres Freigelände)	1	Steine suchen lassen
Gruppenspiel / Kreisspiel	Katz und Maus	(Raum oder kleiner Platz)	1	-/-
Gruppenspiel / Kreisspiel	Plumpsack	(Raum oder kleiner Platz)	1	„Plumpsack“
Gruppenspiel	Knotenmutter	(Raum oder kleiner Platz)	1	-/-
	auch bekannt als: Gordischer Knoten			
Gruppenspiel	Nüsse kullern	(Raum oder kleiner Platz)	1	Holzbrett, Nüsse o. Eicheln o. ä.
Gruppenspiel	Nüsse Zieltopf werfen	(Raum oder kleiner Platz)	1	Gefäß, Nüsse o. ä.
Gruppenspiel	Delta-Spiel (Römerzeit)	(Sandkiste oder Steinboden)	1	Nüsse, evtl. Straßenkreide
Gruppenspiel	Der Schatz des Grislis	(größeres Freigelände)	1	Holzstöckchen (oder „Schätze“)
Gruppenspiel	Bärenspiel	(größeres Freigelände)	1	Holzstöckchen versch. Brennmaterialien
Gruppenspiel	Flaschendreher	(Raum oder kleiner Platz)	1	Flasche, Tongefäß o. ä.
Gruppenspiel	Tauspringen	(Raum oder kleiner Platz)	1	langes Tau
Gruppenspiel	Teddybär	(Raum oder kleiner Platz)	1	langes Tau
Gruppenspiel	Seilspringen	(Raum oder kleiner Platz)	1	kleines Seil
Gruppenspiel	Der Kaiser schickt seine Soldaten aus	(Raum o. kl. Platz)	1	-/-
Gruppenspiel	Wer hat Angst vor'm braunen Bär	(Raum o. kl. Platz)	1	-/-



Kinderkonsulat.de - Programm Themenparty: Phantasie / Mittelalter / Wikinger

<u>Aktion-/ Spielform</u>	<u>Spielname</u>	<u>Spielfeld</u>	<u>Helferzahl</u>	<u>(Haupt-)Material</u>
Gruppenspiel	Mutter, darf ich reisen	(Raum o. kl. Platz)	1	-/-
Gruppenspiel	Grüner Hering dreh dich um	(Raum o. kl. Platz)	1	-/-
Gruppenaktion / Teamwork	Floßbau	/Strand, Wiese + See)	1	Holz, Band, Schwimmkörper
Rollenspiel / Pantomime	Begriffe raten	(Raum oder kleiner Platz)	1	Begriffskarten (Schriftrollen)
Partnerspiel / Wettkampf	Muskelarm / Seilziehen	(kleineres Freigelände)	1	Seil, Wasserbeutel o. ä.
Partnerspiel / Wettkampf	Wikinger-Würfelei	(Raum oder kleiner Platz)	1	Würfelbecher, 1 Würfel, je TN = 15 Holzstäbchen
Partnerspiel / Wettkampf	Armdrücken	(Raum oder kleiner Platz)	1	Tisch, ggf. Armdrückbank
Partnerspiel	Stöckchenschlagen	(größeres Freigelände)	1	Holz
Partnerspiel	Mühle	(kleines Freigelände)	1	2x 9 Holzrundscheiben
Partnerspiel	Schach	(kleines Freigelände)	1	Schach-Gesellschaftsspiel oder Großspiele im Freien
Partnerspiel	Backgammon	(kleines Freigelände)	1	Backgammon- Gesellschaftsspiel
Partnerspiel	Himmel und Hölle	(kleines Freigelände)	1	Steinchen o. ä.
Partnerspiel	Papier, Schere, Stein	(Raum oder kleiner Platz)	1	-/-
Partnerspiel	Kibbel-Kabbel	(größeres Freigelände)	1	Holzstöcke (1x wie Baseball, 1x kl. Stab)
Scherzspiel / Partnerspiel	„Muk“ - Wer lacht, verliert.	(Raum oder kleiner Platz)	1	-/-
Scherzspiel / Partnerspiel	„Pina“ - Luft anhalten.	(Raum oder kleiner Platz)	1	-/-
Würfelspiel / Ausscheidungsspiel	Stabwürfeln	(Raum oder kleiner Platz)	1	Holzstile (Eisstile ca. 20 cm)
Würfelspiel / Ausscheidungsspiel	Farben würfeln	(Raum oder kleiner Platz)	1	Holzwürfel, Deckfarbe
Münzenspiel	Mauerwurf	(Raum oder kleiner Platz)	1	Münzen, Scheiben aus dem Baumarkt
	Münzstapel Handrücken-Wurf	(Raum o. kl. Platz)	1	
	Groschenfußball	(Raum oder kleiner Platz)	1	-> 3 Münzen je SpielerIn
Murmelspiele	versch.	(Raum oder kleiner Platz)	1	Murmeln



Kinderkonsulat.de - Programm Themenparty: Phantasie / Mittelalter / Wikinger

<u>Aktion-/ Spielform</u>	<u>Spielname</u>	<u>Spielfeld</u>	<u>Helferzahl</u>	<u>(Haupt-)Material</u>
Ein-Personen-Spiel / Wettbewerb	Lasso Zielwerfen	(kleineres Freigelände)	1	Seil
Ein-Personen-Spiel / Wettbewerb	Stocküberschlag	(kleineres Freigelände)	1	Holzstab, Deckfarbe
Ein-Personen-Spiel / Wettbewerb	Stöckchen-Weitwurf mit Füßen	(kleineres Freigelände)	1	Holzstöckchen
Ein-Personen-Spiel / Wettbewerb	Nagelbalken	(Raum oder kleiner Platz)	1	Holzbalken, Nägel, Hammer
Ein-Personen-Spiel / Wettbewerb	!!! Zwille schießen	(Raum oder kleiner Platz)	1	Zwille, Erbsen, kleine Ziel-Objekte
Ein-Personen-Spiel / Wettbewerb	!!! Armbrust schießen	(Raum oder kleiner Platz)	1	Armbrust, Apfel o. ä.
Ein-Personen-Spiel / Wettbewerb	Stelzenlaufen	(Raum oder kleiner Platz)	1	Stelzen-Paare
Ein-Personen-Spiel / Wettbewerb	Ring treiben	(Raum oder kleiner Platz)	1	Gymnastikreifen aus Holz
Ein-Personen-Spiel / Wettbewerb	!!! Pusterrohr schießen	(Raum oder kleiner Platz)	1	Pusterohre aus Bambus, Erbsen o. ä., Ziel-Gegenstände
Ein-Personen-Spiel / Wettbewerb	Fädelspiel	(Raum oder kleiner Platz)	1	Einfädelschuh o. ä., Lederband o. ä.
Ein-Personen-Spiel / Wettbewerb	Käsebrett	(Raum oder kleiner Platz)	1	Spiel: Käsebrett, Kugel
Ein-Personen-Spiel / Wettbewerb	Sackhüpfen	(Raum oder kleiner Platz)	1	Jutesäcke
Ein-Personen-Spiel / Wettbewerb	Jutesack-Schwunggasse	(mittelgroßes Freigelände)	1	Jutesäcke, Heu oder Stroh, 7 Holzbalken, Tampen
Ein-Personen-Spiel / Wettbewerb	Kirsch kern-Weitspucken	(kleineres Freigelände)	1	Kirchen, Kirschkerne, Erbsen
Ein-Personen-Spiel	Hufeisen werfen	(Raum oder kleiner Platz)	1	Hufeisen, Zielstab (Stäbe)
Ein-Personen-Spiel	Eier-Knacker	(Raum oder kleiner Platz)	1	Baumstumpf, Eier, Eisenkugeln
Ein-Personen-Spiel	Schatzsuche im Schlick	(Raum oder kleiner Platz)	1	Gefäß, Perlen o.ä., Schlick
Feuer / Einzelperson	!!! Stockbrot backen	(Lagerfeuerstelle)	1	Feuer, Stockbrotteig, längerer Stock, Messer



Kinderkonsulat.de - Programm Themenparty: Phantasie / Mittelalter / Wikinger

<u>Aktion-/ Spielform</u>	<u>Spielname</u>	<u>Spielfeld</u>	<u>Helferzahl</u>	<u>(Haupt-)Material</u>
Geschick / Wettbewerb	Balancier-Parcours	(größeres Freigelände)	1	viele Balken u. Bohlen, Tampen, Pfähle, Stöcke
Werken / Einzelarbeit	Kleine Helden - Bogen	(Bastelecke)	1	Äste, Schnur, Messer
Werken / Einzelarbeit	Kleine Helden - Pfeil	(Bastelecke)	1	Äste, Federn, Stoff, Faden, Scheren
Werken / Einzelarbeit	Punzieren	(Bastelecke)	1	Leder, Punzier-Werkzeug, Wasser
Werken / Einzelarbeit	Kupfer schlagen	(Bastelecke)	1	Kupfer, Werkzeug
Werken / Einzelarbeit	!!! Holz schnitzen	(Bastelecke)	1	Holz, Schnitzwerkzeug
Werken / Einzelarbeit	Schild bauen	(Bastelecke)	1	z. B. Holzplatten, Ledergürtel, Fingerfarbe
Werken / Einzelarbeit	Kleine Helden - Pusterrohr	(Bastelecke)	1	Bambusstangen oder Plastikröhren, kl. Säge
Werken / Einzelarbeit	Kleine Helden - Köcher	(Bastelecke)	1	Versandröhren mit Deckel (ca. 30 cm lang), Stoff, Deckfarben, Pinsel, Kordel, Scheren
Werken / Einzelarbeit	Fingerhäkeln	(Bastelecke)	1	Wolle
Werken / Einzelarbeit	Nähen	(Bastelecke)	1	Stoff, Knöpfe, Nadel, Schere
Werken / Einzelarbeit	Mini-Floß	(Bastelecke, Wasserbecken)	1	viele Äste, Bindfaden, Messer, Stockreste
Werken / Einzelarbeit	Wachs-Schreibtafeln	(Bastelecke)	1	Holzplatten, Leisten, Wachs(reste), Töpfe, Feuerstellen (z. B. Gas oder Herd)
Feuer / Einzelperson	Feuerbohren	(Feuerstelle im Freien)	1	Holzbretter !Hartholz!, Stöcke !Hartholz!, Bänder, Zunder, Steine



Kinderkonsulat.de - Programm Themenparty: Phantasie / Mittelalter / Wikinger

Sinnesspiel	Hören	(Raum oder kleiner Platz)	1	Geräuschepaare
Sinnesspiel	Sehen	(Raum oder kleiner Platz)	1	Memory oder Teile-Tablett, Tuch
Sinnesspiel	Riechen	(Raum oder kleiner Platz)	1	Dufträger
Sinnesspiel	Schmecken	(Raum oder kleiner Platz)	1	Geschmacksproben
Sinnesspiel	Greifen/Tasten	(Raum oder kleiner Platz)	1	Gegenstände im Schatzbeutel
Sinnesspiel	Gleichgewicht	(Raum oder kleiner Platz)	1	Rundbalken, Flachbrett, Steine
Sinnesspiel	Geschicklichkeit	(Raum oder kleiner Platz)	1	Käse-Brett, Kugel

Abenteuer-Kinderspiele ohne High-Tech, + Der Knüller für Ihr nächstes Kinder-Event.

Geeignete Altersstufe: 3 - 6 Jahre (Frischlinge)

Kleinkinder / Frischlinge	Holzbausteine
Kleinkinder / Frischlinge	Ritterburg(en) aus Holz
Kleinkinder / Frischlinge	Dorfbaukasten (aus Holz)
Kleinkinder / Frischlinge	Spielpuppen (Jute, Holz o.ä.)
Kleinkinder / Frischlinge	Steckenpferde



Kinderkonsulat.de - Programm Themenparty: Phantasie / Mittelalter / Wikinger

Bemerkungen:

Helferzahl bedeutet, dass lediglich die angegebene Zahl an Helfern zur Durchführung einer Aktion / eines Spieles notwendig ist. So kann z.B. 1 Helfer/in auch mehrere Spiele nacheinander betreuen, *nicht* gleichzeitig. Also werden jetzt *nicht* „20“ Helfer/innen zur Durchführung des Programms benötigt, sondern **lediglich 2 - 4 Helfer/innen**.

Es kann verschiedene Spielformen als Spielzonen geben, z.B. Spielzone 1 mit Partnerspielen, Spielzone 2 mit Gruppenspielen. Natürlich können die Spielformen auch gemischt werden zu gemischten Spielzonen.

!!! = bedeutet, dass diese Spiele besonders gesichert werden müssen.

Diese Zusammenfassung entstand für die Meute Baghira des VCP Stammes Nortorf, 2008-03-14.
Erweitert im Laufe der Jahre.

© Copyright: Sebastian Pesch, D-24631 Langwedel / Holstein, www.kinderkonsulat.de