

DAS GROSSE PFERDE - KUTSCHEN - RENNEN

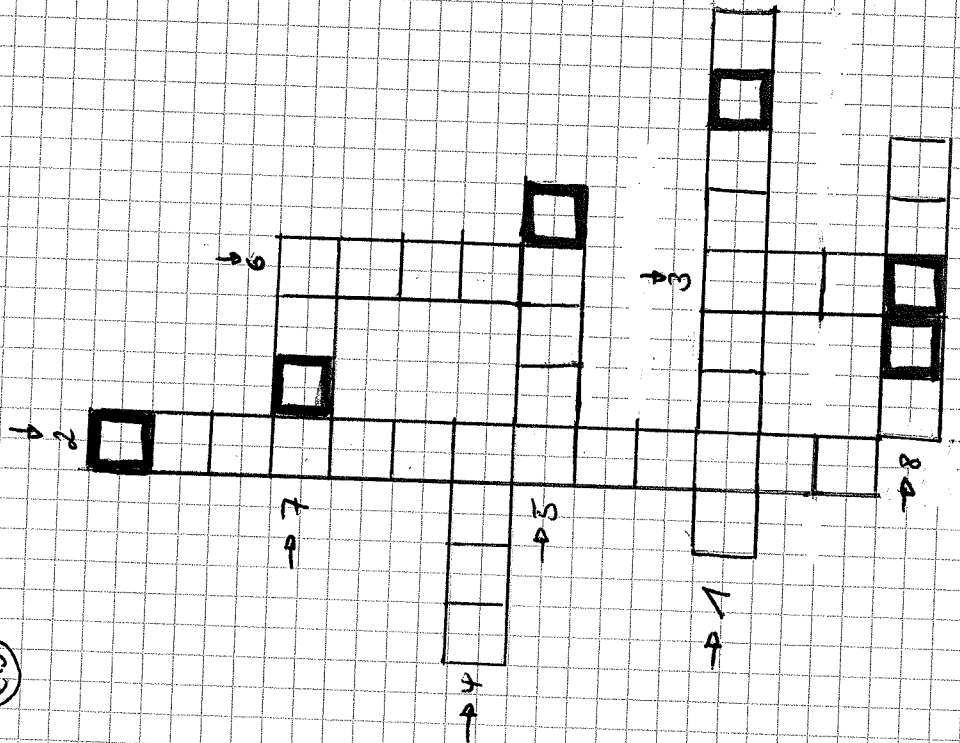
Alte: Mär 9-12 , SPIELE - NACHMITTAG

Spieldenkmal: 2-4 Gruppen haben jeweils eine Pferdeklutsche. Ein bestimmter Weg muß zurückgelegt werden (z.B. Felder an einer Tafel anzeichnen). Je nachdem, ob die Kutschen-Führer die Aufgabe lösen, dürfen sie Felder vorrücken.
Bei diesem Spiel können - je nach Gruppensituation - bestimmte Aufgaben / Elemente eingebaut werden. Hier ein Beispiel:

1. Einteilen des Mär in 3 Gruppen
Die Rennleitung stellt vier Pferdeklutschen (aus Papier aus-geschnitten ca 10 x 15 cm groß).
→ Jede Gruppe muß sich 1 Pferd besorgen!
 - in kürzester Zeit aus 1 Blatt 4 Papier und Schere ein Pferd ausschneiden. Wo aus schnellsten ist, darf 2 Felder vor die nächsten 1 Feld o.ä.
2. Nun werden die Pferde angepauert.
 - Pantomimisches Darstellen des Pferde - Kutschen - Teams.
3. Das Rennen geht los.
 - Jede Gruppe legt zu Fuß eine best. Strecke zurück (z.B. in den Garten u. zurück) die die Rennleitung überblicken kann und stoppt die Zeit.
 1. Sieger: 3 Felder weiter u.s.w.
4. Es wird Abend. In der Dunkelheit kann man den Weg schlecht erkennen. Doch wenn das "große Rätsel" gelöst wird, wird der Weg neu gefunden. - Siehe Anlage
 1. Sieger: 2 Felder weiter

Das große Pferde - Kutschen - Rennen

- 1) Dieser bringt etwas Weisses
- 2) Etwas, was schön ist und fliegen kann
- 3) Die Schuhe des Pferdes
- 4) Das man nicht essen!
- 5) Damit kann man schöpfen
- 6) Ein Gemüse
- 7) Woher stammte Ruth, eine Frau aus dem Alten Testament
- 8) Das mag die Maus



Lösung:

SPOREN

Lösungswort: