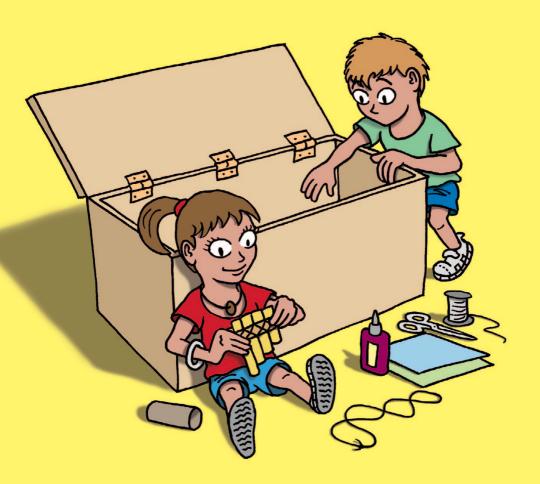
Kulturkiste

Theater / Spiele / Musik





Inhalt

Vorwort

| Vorwort | | Rohrklarinette | 54 |
|-----------------------|----|----------------------------------|----|
| | | Schellenstab | 35 |
| Theater: | | Trommel | 36 |
| Die Zauberkugel | 5 | | |
| Fußball ohne Ball | 6 | Lieder: | |
| Hand fliegt raus | 7 | Alle Vögel sind schon da | 38 |
| lst das eine Pfanne? | 8 | Aram sam sam | 38 |
| Kettenfangen | 9 | Auf der Mauer, auf der Lauer | 39 |
| Klatschkreis | 10 | Backe, backe Kuchen | 39 |
| One Minute Sculptures | 11 | Bruder Jakob | 39 |
| Stille Post | 12 | Brüderchen, komm, tanz mit mir | 40 |
| Stopptanz | 13 | Die Affen rasen durch den Wald | 40 |
| Wettlauf in Zeitlupe | 14 | Die Gedanken sind frei | 41 |
| Zauberstab | 15 | Drei Chinesen mit dem Kontrabass | 41 |
| | | Es regnet, es regnet | 41 |
| Spiele: | | Grün, grün, grün sind alle | 42 |
| Alle Vögel fliegen | 17 | Imse Bimse Spinne | 42 |
| Faden abheben | 18 | Kuckuck, Kuckuck ruft's aus | 43 |
| Gummitwist | 20 | Meine Hände sind verschwunden | 43 |
| Glücksstein | 21 | Summ, summ | 44 |
| Hinkepott | 22 | Taler, Taler, du musst wandern | 44 |
| Kartoffeldruck | 23 | Trarira, der Sommer, der ist da | 45 |
| Memory | 24 | Was müssen das für Bäume sein | 45 |
| Mikado | 25 | Winter ade! | 46 |
| Origami | 26 | Zwei kleine Wölfe | 46 |
| Plumpsack | 28 | | |
| Wurfspiel | 29 | Was ist in der Kiste? | 47 |
| | | Impressum | 48 |
| Instrumentenbau: | | | |
| Monochord | 31 | | |
| Panflöte | 32 | | |
| Rassel | 33 | | |
| | | | |

Sehr geehrte Damen und Herren,

Sie haben die "Kulturkiste" geöffnet und entdecken hier vielleicht Bekanntes, mitunter Neues und Überraschendes. Die "Kulturkiste" soll Ihnen Anregung, Hilfe und Bereicherung sein. Sie gibt Ihnen Hilfen an die Hand, um mit Kindern zu spielen, zu basteln und mit ihnen ins Gespräch zu kommen. Die "Kulturkiste" wird für viele Kinder die erste Begegnung mit ihrer neuen Heimat sein. Es ist mir wichtig, dass neben der so dringenden Grundversorgung damit auch eine erste kulturelle Begegnung stattfindet.

Viele ehrenamtliche Helferinnen und Helfer setzen sich mit viel Kraft und Phantasie für die Kinder in den Erstaufnahmeeinrichtungen ein. Dafür gebührt Ihnen allen viel Respekt und Anerkennung. Die "Kulturkiste" soll Sie unterstützen und Anregungen für die unterschiedlichen Bereiche geben, mit denen sich die Kinder auseinandersetzen können. Die CD mit modernen Kinderliedern sowie die bekannten Kinderlieder, die in der Anleitung nachzulesen sind, können beim Spracherwerb helfen.

Murmelspiele gibt es überall auf der Welt, hier können Parallelen entdeckt werden und verschiedene Varianten erprobt werden. Hüpfspiele oder Faden abheben und Papierfalten kennen die



Kinder möglicherweise auch aus ihrer "alten" Heimat. Spiele für drinnen und draußen, Möglichkeiten der gemeinsamen Beschäftigung aber auch Zeichnen und Malen bieten eine Vielfalt von Angeboten, die den Kindern nahegebracht werden kann.

Ich wünsche mir, dass viele Kinder ihre Kreativität mit Hilfe der "Kulturkiste" entdecken, dass sie damit einen Ausschnitt unserer Traditionen und kulturellen Identitäten kennen lernen. Dass Sie dabei die Kinder an die Hand nehmen und sie zum kulturellen Dialog anhalten, ist eine große, vielleicht auch dankbare Aufgabe.

Anke Spoorendonk Minister für Justiz, Kultur und Europa des Landes Schleswig-Holstein

Theater

Theater

Die Zauberkugel



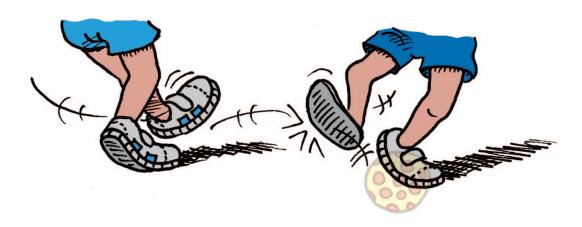
Pantomime-Spiel, ohne Material.

Alle Kinder stehen im Kreis. Die Spielleitung nimmt aus der Tasche einen imaginären Klumpen und formt daraus einen Gegenstand, der den Kindern vor Ort vertraut ist, zum Beispiel eine Bürste, ein Eis, einen Ball oder etwas Ähnliches. Die Spielleitung benutzt den Gegenstand kurz und lässt erraten, um was es sich handelt. Dann drückt sie

den Gegenstand wieder zu einem Klumpen zusammen und gibt ihn entweder im Kreis herum, wo er sich in etwas anderes verwandelt, oder sie hält ihn fragend hoch und wirft ihn an einen Freiwilligen weiter. Zum Schluss kann jeder sich daraus ein Stückchen abbrechen und es als leckeres Bonbon schmatzend und genüsslich aufessen.

Theater 6 Theater 7 Theater

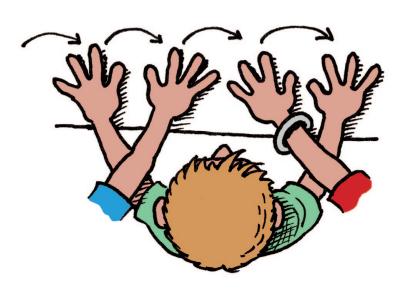
Fußball ohne Ball



Bewegungsspiel, benötigt Platz.

Die Spielleitung nimmt einen imaginären Ball aus der Tasche und pustet ihn auf Fußball-Größe auf. Sie beginnt, mit dem Ball zu spielen, wirft ihn zum Beispiel in die Luft und fängt ihn wieder auf, drippelt damit und so weiter. Dann nimmt sie Blickkontakt zu einem der Kinder auf und wirft ihm den Ball zu. Natürlich kann auch Fußball gespielt werden – entscheidend sind der Blickkontakt und das genaue Zielen.

Hand fliegt raus



Schnelles Wettkampfspiel, fördert die Koordination.

Alle sitzen in einem Kreis – an einem Tisch oder am Boden auf den Knien. Sie legen ihre Hände auf den Tisch oder den Boden und überkreuzen sie mit den Händen der Nachbarn, sodass zwischen den beiden eigenen Händen je eine Hand der beiden Nachbarn liegt. Jetzt wird im Kreis herum möglichst

schnell mit den Händen auf die Unterlage geklopft, aber nur in der richtigen Reihenfolge. Wer aus Versehen gezuckt oder zu lange gezögert hat, muss die entsprechende Hand entfernen und der Kreis rutscht dadurch enger zusammen. Variante: Mit zweimal Klopfen wird ein Richtungswechsel angezeigt.

Theater 8 Theater

Ist das eine Pfanne?



Improvisations-Spiel

Alle stellen sich im Kreis auf. Die Spielleitung hat einen nicht zu kleinen Alltagsgegenstand. Diesen benutzt sie auf phantasievolle Weise, nur nicht als das, wofür er tatsächlich da ist. Mit einer Pfanne kann sie beispielsweise Gitarre spielen, sich darin spiegeln, darauf reiten und so weiter. Es kann als Ratespiel

gespielt werden. Dazu muss anhand der Reaktionen abgelesen werden, ob der Gegenstand erkannt wurde. Es können auch die Bezeichnungen in den verschiedenen Sprachen dafür von allen genannt werden. Dann geht der Gegenstand zum nächsten Kind und verwandelt sich in etwas Neues.

Kettenfangen



Schnelles Bewegungsspiel, benötigt Platz.

Alle Kinder stehen in einem eingegrenzten Raum. Die Spielleitung zeigt an, dass sie versuchen wird, ein Kind zu fangen, und dass alle weglaufen sollen. Sobald sie ein Kind gefangen hat, nimmt sie es an der Hand, und sie versuchen gemeinsam, andere Mitspieler zu fangen. Dabei dürfen die Hände nicht ge-

löst werden. Jedes weitere gefangene Kind wird in die Kette aufgenommen, bis nur noch ein Kind übrig ist. Danach darf dieses das neue Spiel als Fänger beginnen.

<u>Variante</u>: Bei je vier Spielern teilt sich die Gruppe in zwei Pärchen auf.

Theater 10 Theater

Klatschkreis



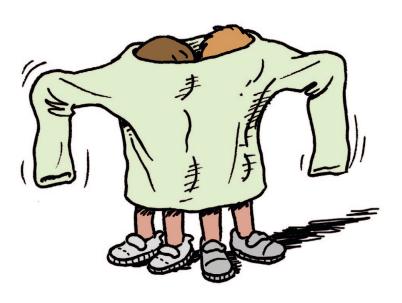
Die Spielleitung und die Kinder stehen im Kreis. Alle haben das Gewicht gut auf beide Beine verteilt. Die Spielleitung gibt einen Händeklatscher im Kreis herum, indem sie sich mit dem Oberkörper dem Nachbarkind zuwendet, ihm in die Augen schaut und einmal in die Hände klatscht. Wichtig ist dabei der Blickkontakt. Das Kind, das den Klatscher erhalten hat, wendet sich nun seinerseits dem Nachbarn zu. Es hält Blickkontakt, klatscht und so weiter. So wandert das Händeklatschen möglichst gleichmäßig im Kreis herum. Nach und nach wird das Tempo gesteigert.

2. Der Klatscher und rechtsrum, durch die Mitte g tig ist hier wiede mit der Empfäng meint fühlt.
3. Den Klatscher und rechtsrum, durch die Mitte g tig ist hier wiede mit der Empfäng meint fühlt.
4. Auf ein vereint alle einmal durch die Mitte g tig ist hier wiede mit der Empfäng meint fühlt.
4. Auf ein vereint alle einmal durch die Mitte g tig ist hier wiede mit der Empfäng meint fühlt.
4. Auf ein vereint alle einmal durch die Mitte g tig ist hier wiede mit der Empfäng meint fühlt.
4. Auf ein vereint alle einmal durch die Mitte g tig ist hier wiede mit der Empfäng meint fühlt.
4. Auf ein vereint alle einmal durch die Mitte g tig ist hier wiede mit der Empfäng meint fühlt.
5. Den Klatscher und rechtsrum, durch die Mitte g tig ist hier wiede mit der Empfäng meint fühlt.
5. Den Klatscher und rechtsrum, durch die Mitte g tig ist hier wiede mit der Empfäng meint fühlt.
5. Den Klatscher tung Worte zuge links gleich "Hipp" und durch die Mitte g tig ist hier wiede mit der Empfäng meint fühlt.
5. Den Klatscher tung Worte zuge links gleich "Hipp" und durch die Mitte g tig ist hier wiede mit der Empfäng meint fühlt.
5. Den Klatscher erhalten meint fühlt.
5. Den Klatscher stelle mit der Empfäng meint fühlt.
6. Den Klatscher stelle mit der Empfäng meint fühlt.
7. Den Klatscher stelle mit der Empfäng meint fühlt.
8. Den Klatscher stelle mit der Empfäng meint fühlt.
8. Den Klatscher stelle mit der Empfäng mit der Empfäng meint fühlt.
9. Den Klatscher mit der Empfäng mit der Empf

<u>Varianten</u>: 1. Der Empfänger wechselt die Richtung, indem er zum Sender zurückklatscht. Der Klatscher sollte jedoch nicht häufiger als drei Mal zwischen zwei Kindern hin- und hergehen.

- 2. Der Klatscher kann nicht nur linksund rechtsrum, sondern dazu auch durch die Mitte gegeben werden. Wichtig ist hier wieder der Blickkontakt, damit der Empfänger sich eindeutig gemeint fühlt.
- 3. Den Klatschern werden je nach Richtung Worte zugeordnet, zum Beispiel links gleich "Hipp", rechts gleich "Hopp" und durch die Mitte gleich "Hui".
- 4. Auf ein vereinbartes Signal hin laufen alle einmal durch die Kreismitte und finden sich blitzschnell zu einem neuen Kreis zusammen
- 5. Ein zusätzlicher Klatscher wird in den Kreis geschickt, oder der Empfänger kann sich unter dem Klatscher wegducken, sodass der Klatscher von seinem Nachbarn übernommen werden muss.

One Minute Sculptures



Gestaltungsspiel mit Alltagsgegenständen und/oder einem großen Pullover.

Die Spielleitung legt den Kindern einen oder mehrere unzerbrechliche Alltagsgegenstände vor, zum Beispiel leere Plastikflaschen, Filzstifte, Bücher, Stühle oder Ähnliches. Mit dem Gegenstand und dem eigenen Körper sollen sie eine Skulptur erfinden und diese eine Minute lang halten.

Dabei kann der Aspekt der Balance interessant sein. Mit einem Pullover XXL können außerirdische Wesen geformt werden, indem die Pullover-Öffnungen mal nicht dazu genutzt werden, wofür sie eigentlich gedacht sind. Es können sich auch zwei oder drei Kinder in einen Pullover zwängen.

Theater 12 Theater 13 Theater

Stille Post

Stilles Spiel. Analog zu dem bekannten "Stille Post" mit Worten.

Alle stehen hintereinander in einer Reihe, so dass alle (bis auf den vorne Stehenden) einen Rücken vor sich haben. Keiner darf sich umdrehen! Die Spielleitung steht am Ende der Schlange und überlegt sich eine einfache Bewegung. Sie tippt dem Mitspieler vor sich auf die Schulter, er dreht sich um und sie macht ihm die Bewegung vor. Es wird signalisiert, dass er wiederum der Spielerin

vor sich auf die Schulter tippen und die Bewegung, so wie er sie gesehen hat, vormachen soll usw. Am Ende treten der Spieler, bei dem die Bewegung als letztes angekommen ist, und die Spielleitung an die Seite, und machen gleichzeitig ihre jeweilige Bewegung vor. Und, stimmen sie überein? Jetzt rutscht der eben noch vorne Stehende nach hinten und darf eine Bewegung vormachen.

Stopptanz



Bewegungsspiel mit Musik, Spaß, Körpergefühl.

Alle Kinder verteilen sich im Raum und bewegen sich zu schneller Musik. Die Musik erklingt von einem CD-Spieler, den die Spielleitung bedient, oder die Leitung macht die Musik selbst durch Singen, Klatschen oder Trommeln. Sobald die Musik stoppt, müssen alle sofort wie eingefroren stehen bleiben und zwar so lange, bis die Musik weitergeht. Nach ein paar Runden kann das Bedienen des CD-Spielers beziehungsweise

das Musikmachen von einem Kind übernommen werden und dann jeweils nach weiteren Runden wechseln.

<u>Variante</u>: Die Spielleitung kann in den Stopps einzelne Körperteile wie Hände, Arme, Füße, Po oder Augenbrauen zeigen, die in der nächsten Musikphase "tanzen" sollen. Manchmal wird auch so gespielt, dass diejenigen, die gewackelt haben, ausscheiden.

Theater 14 Theater

Wettlauf in Zeitlupe



Gruppenspiel, ohne Material.

Die Spielleitung markiert eine Start- und eine Ziellinie. Sobald sich alle an der Startlinie eingefunden und in Position begeben haben, gibt die Spielleitung ein Signal. Ein Wettrennen beginnt – allerdings laufen die Kinder in Zeitlupe.

Der Langsamste gewinnt. Stillstehen ist aber verboten.

Zauberstab



Bewegungsspiel. Achtsamkeit, Koordination, Gruppengefühl.

Alle Kinder stehen möglichst eng zusammen. Die Spielleitung steht ein paar Schritte entfernt, "zaubert"mit großer Geste einen imaginären Zauberstab hervor und hält ihn hoch. Sie beginnt mit dem Stab durch langsame Bewegungen des Armes die ganze Gruppe wie ein Wesen zu dirigieren. Am Anfang macht sie nur leichte Bewegungen wie zum Beispiel von einer Seite zur anderen und wieder zurück. Sobald das klappt, probiert sie "das Wesen" hüpfen zu lassen. Sie lässt das Wesen sich bücken, näher kommen, sich drehen und so weiter. Nach einer Weile wird der Zauberstab an ein Kind übergeben.

17 Spiele

Spiele

Alle Vögel fliegen...



Alle Mitspieler sitzen an einem Tisch. Die Spielleitung ruft: "Alle Vögel fliegen hoch!" Die Kinder trommeln währenddessen leicht mit beiden Handflächen oder Fingerspitzen auf die Tischplatte oder die Tischkante. Bei "…fliegen hoch!" heben alle Kinder die Hände weit über den Kopf. Danach ruft der Spielleiter weitere Tiere, die fliegen oder nicht

fliegen können. Wenn das Tier fliegen kann – aber nur dann! – müssen sie die Hände hochstrecken. Ruft die Spielleitung zum Beispiel: "Alle Pferde fliegen hoch!", so müssen die Kinder blitzschnell überlegen und reagieren. Denn wenn ein Kind etwas falsch macht, muss es ein Pfand abgeben.

Faden abheben

18



1. Kind A legt einen ca. 60 cm langen Faden so über die Hände, dass er über beide Handflächen führt.

4. Kind A führt den rechten

Mittelfinger unter den Faden,

der über seine linke Handflä-

che läuft, und zieht die Hände

wieder auseinander.



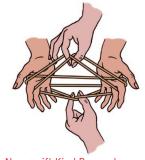
2. Es führt die rechte Hand einmal unter dem hinteren Faden durch und wiederholt den Vorgang ...



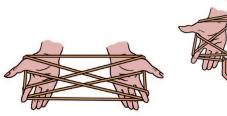
3. ... mit der linken Hand.



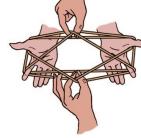
5. Das Gleiche macht es mit seinem linken Mittelfinger. indem es den Faden durch die Mittelfingerschlaufe zieht.



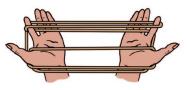
6. Nun greift Kind B von oben mit Daumen und Zeigefinger in die beiden gekreuzten Fäden. Es hält sie fest und zieht sie nach außen, unter den beiden unten liegenden Fäden hindurch. Dabei hebt es die ganze Figur aus den Händen von Kind A.



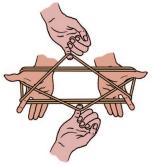
7. Kind B spreizt Daumen und Zeigefinger und die "Matratze" erscheint.



8. Kind A greift nun auch von in die gekreuzten Fäden. Es zieht sie nach außen, unter den beiden unten liegenden Fäden hindurch und hebt das Geflecht aus den Händen von Kind B.



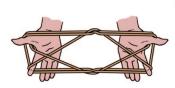
9. Wenn Kind A die Fäden stramm oben mit Daumen u. Zeigefinger zieht, blickt es auf den "Spiegel".



10. Kind B greift mit dem rechten kleinen Finger von oben den linken der zwei Mittelfäden. die zwischen Daumen und Zeigefinger verlaufen. Es wiederholt das Ganze mit dem linken kleinen Finger.



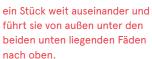
13. Jetzt greift Kind A seitlich mit Daumen und Zeigefinger die sich kreuzenden Fäden. Es zieht sie nach außen und dann um die gespannten Außenfäden von oben in das Mittelloch.

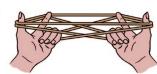


16. Kind B spannt seine Hände und da ist das "Katzenauge".

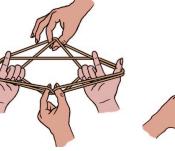


Finger, um die Fäden festzuhalten. Nun zieht es die Hände ein Stück weit auseinander und führt sie von außen unter den





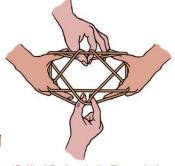
12. Es hält damit die Figur der "Wiege".



14. Es spreizt seine Finger und hat erneut die "Matratze".



17. Nun nimmt Kind A von der Seite mit Daumen und Zeigefinger die Fadenkreuze, zieht sie etwas auseinander und dreht sie nach außen. Dabei nimmt es die Figur wieder an sich.



15. Kind B nimmt die Figur wieder an sich: mit Daumen und Zeigefinger greift es von oben in die beiden gekreuzten Fäden, zieht sie etwas nach außen und führt sie um die äußeren Fäden von unten wieder ins Mittelloch.



18. Kind A spannt die Fäden, indem es die Hände auseinanderzieht, und hält damit als letzte Figur den "Fisch" in den Händen.

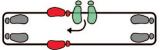
Spiele 20 Spiele 21 Spiele

Gummitwist

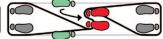
1. Das Kind springt mit beiden Füßen auf das weiter entfernt liegende Gummiband.

2. Es springt rückwärts auf das hinter ihm liegende Gummiband.

3. Es springt vorwärts auf das andere Gummiband und dreht sich während des Sprungs um 180 Grad.



4. Das Kind springt hoch, dreht sich um 90 Grad nach rechts mit dem Gesicht zu einem der Mitspieler und grätscht die Beine über beide Gummibänder.



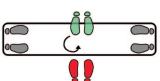
5. Es dreht sich um 180 Grad, springt in die Mitte und wickelt dabei den Gummi um beide Beine



6. Es springt hoch, dreht sich um 180 Grad und lässt den Gummi sausen. Nun schaut das Kind einen Mitspieler an, und die beiden Gummibänder verlaufen links und rechts von ihm.



7. Dann springt es rückwärts, dreht sich um 90 Grad und landet so, dass der linke Fuß auf dem Gummi steht und der rechte auf dem Boden unter dem Gummi.

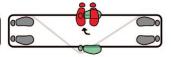


10. Zuletzt springt das Kind vorwärts, dreht sich um 180 Grad und landet in der Ausgangsposition des ersten Sprungs.



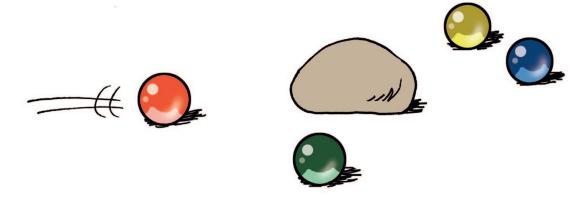
8. Das Kind springt hoch, dreht sich um 90 Grad nach links und nimmt den Gummi mit dem rechten Fuß mit.

Es landet so, dass der rechte Fuß gegrätscht über dem anderen Gummiband steht.



 Es springt hoch, dreht sich um
 Grad rückwärts, lässt dabei den Gummi sausen und landet mit beiden Füßen auf dem hinteren Gummiband.

Glücksstein



Material: Glasmurmeln (ersatzweise Holzkugeln) ein schöner, größerer Stein als Glücksstein Straßenkreide oder ein bis zwei Springseile

Die Spielleitung zeichnet mit Straßenkreide auf dem Boden einen Kreis mit etwa 4 bis 5 m Durchmesser oder legt den Kreis mit Seilen. In die Mitte des Kreises wird der "Glücksstein" gelegt. Die Kinder setzen sich um den Kreis und erhalten alle die gleiche Anzahl Glasmurmeln. Ein Kind beginnt und versucht, seine Murmel so dicht wie möglich an den Glücksstein zu rollen. Alle Kinder sind der Reihe nach dran. Das Kind, dessen Murmel am nächsten am Glücksstein liegt, erhält alle Kugeln aus dem Kreis. Und die nächste Runde beginnt.

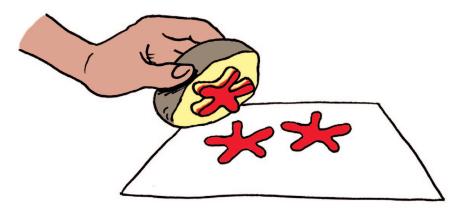
Spiele 22 Spiele 23 Spiele

Hinkepott

Die Spielleitung malt das Spielfeld mit Straßenkreide auf eine gepflasterte Fläche oder auf Teer. Ein Kind fängt an und wirft einen Stein in das Feld mit der Zahl 1. Nun hüpft es auf einem Bein los, dabei überspringt es das Feld mit dem Stein. Es hüpft nacheinander auf die Felder 2 bis 7. Im Kasten Nummer 7 darf es sich kurz ausruhen und dabei das zweite Bein abstellen. Danach hüpft es von 7 abwärtszählend bis 2 zurück. Dort hält es an und hebt den Stein auf. Mit diesem in der Hand hüpft es zurück aus dem Spielfeld.

Im zweiten Durchgang wirft das Kind den Stein in den Kasten 2 und muss später diesen beim Springen auslassen. So geht das Spiel weiter bis zum Kasten 7. Wenn das Kind mit dem Stein nicht den richtigen Kasten trifft oder wenn es beim Hüpfen mit dem Fuß oder einem anderen Körperteil die Linie oder den Boden außerhalb des Feldes berührt, ist der nächste Spieler dran und so weiter. Wenn jedes Kind einmal dran war, ist wieder der erste Spieler an der Reihe. Er macht mit der Zahl weiter, bei der er zuvor ausgeschieden ist. Wer schafft als Erster einen kompletten Hüpfdurchgang?

Kartoffeldruck



Material: Kartoffeln / Papier oder ähnliches (T-Shirts)
Wassermalfarben inkl. Pinsel

Für die Druckstempel eignen sich vor allem schlichte Motive wie Dreiecke, Quadrate, Sterne, Herzen, Monde, Blüten, Blätter oder Buchstaben. Am Einfachsten ist es, wenn die Motive erst mit einem Stift auf die halbierte Kartoffel gezeichnet und dann alle Flächen, die nicht mit Farbe in Berührung kommen sollen, mit einem Messer möglichst tief weggeschnitten werden.

24 25 Spiele Spiele

Memory



Material: Blanko-Karten / Stifte oder Fotos aus alten Zeitschriften Kleber / Schere

Es sollten möglichst Zeitschriften oder auf die Kärtchen zu kleben. Ersatzwei-Anzeigenblätter in doppelter Ausführung vorliegen. Die Spielleitung bittet die Kinder jeweils zwei gleiche Bilder rauszusuchen, sie auszuschneiden und

se können die Kinder die Karten auch paarweise mit einfachen gleichen Bildern wie Haus, Auto, Baum, Sonne und so weiter bemalen.

Mikado



Material: Besteck oder Mikadostäbchen

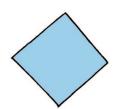
Die Kinder setzen sich um einen Tisch. Die Spielleitung lässt Besteck ungeordnet als Haufen auf den Tisch fallen. Ein Kind nach dem anderen versucht, ein Stück von dem Berg aus Besteck zu entfernen. Dabei darf es weder klirren noch dürfen andere Teile verrutschen.

Wenn es dem Kind gelingt, ein Teil an sich zu nehmen, darf es ein weiteres Mal zugreifen - so lange, bis es einen Fehler macht. Dann ist das nächste Kind im Kreis an der Reihe. Sieger ist, wer zum Schluss die meisten Besteckteile gesammelt hat.

Spiele 26 Spiele

Origami

Becher



1. Quadratisches Blatt, ca. 12 x 12 cm



2. Die untere Ecke auf die obere Ecke falten



3. Die untere linke Ecke auf das Ende des Bruchs falten.



4. Jetzt die untere rechte auf die linke Ecke falten



5. Um 180 Grad drehen



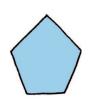
6. Das vordere Dreieck nach hinten falten ...



7. ... und dann in die Öffnung ...



8. ... hineinschieben



9. Umdrehen...



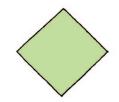
10. nach vorne falten ...



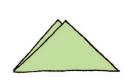
12. ... und öffnen

Nur dann aus dem Becher trinken, wenn er aus wasserfestem und ungiftigen Material gefaltet wurde!

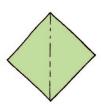
Kaninchen



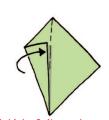
1. Quadratisches Blatt, ca. 12 x 12 cm



2. Die untere Ecke auf die obere Ecke falten



3. Wieder aufklappen



appen 4. Linke Seite nach innen falten



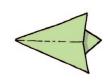
5. Rechte Seite nach innen falten



6. Obere Ecke nach innen falten



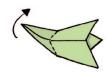
7. Kurze Ecke nach oben falten



8. Figur wenden



9. Entlang der gestrichelten Linie ...



10. ... einknicken ...



11. ... und dann so falten, ...



12. ... dass eine Art Tasche ensteht



13. Schneiden



14. Fertig!

Spiele 28 Spiele

Plumpsack

Der Plumpsack ist ein kleiner Ball, ein Taschentuch oder ein kleiner Beutel mit einem Ball darin.



Mindestens zehn Kinder sitzen in einem mit Kreide markierten Kreis, den Rücken nach außen gewandt. Ein weiteres Kind läuft mit dem "Plumpsack" um den Kreis herum und spricht dabei (eventuell mehrmals): "Dreht euch nicht um, der Plumpsack geht um, wer sich umdreht oder lacht, dem wird der Buckel vollgemacht." Das Kind lässt den Sack

Dieses Kind muss, sobald es das Fallenlassen bemerkt, dem Läufer hinterherjagen. Wenn es den Läufer nicht

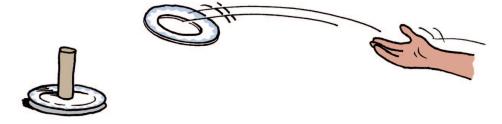
den Kinder fallen.

möglichst leise hinter einem der sitzen-

erwischt, bevor sich dieser in die frei gewordene Lücke setzen kann, ist dieses Kind der neue Läufer mit dem Plumpsack. Anderenfalls ist das erste Kind noch einmal dran.

Variante: Falls das Kind, hinter dem der Plumpsack fällt, dies nicht bemerkt, bis der Läufer ihn um den Kreis herum wieder erreicht, bekommt es einen schwarzen Punkt auf die Nase und wird zum "faulen Ei". Es muss sich in die Mitte des Kreises setzen, bis es vom nächsten "faulen Ei" abgelöst wird.

Wurfspiel



Material: Pappteller / Küchenpapier-Papprolle Stifte zum Anmalen der Pappteller

Zunächst sollen die Kinder die Pappteller und die Rolle anmalen. Die Papprolle wird unten rundherum mit etwa 3 cm tiefen Schnitten eingeschnitten. Die Kinder bohren in die Mitte eines Papptellers ein Loch mit dem Durchmesser der Papprolle, sie stecken die Rolle durch und biegen die eingeschnittenen

Abschnitte nach außen. Sie kleben die Rolle unten am Pappteller fest und kleben zur Stabilität noch von unten einen Pappteller dagegen.

Im letzten Schritt schneiden sie den inneren Kreis der restlichen Pappteller aus und benutzen diese als Wurfringe, um über die Röhre zu treffen.

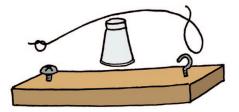
Instrumentenbau

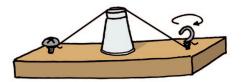
Instrumentenbau

Monochord

31







Material: Holzleiste 50 cm (28 x 45 mm) / Ringschraube verzinkt (16 x 06)
Trockenbauschraube (3,9 x 25) / etwa 70 cm Angelsehne
Joghurtbecher oder ähnlicher Hohlraum / Schere / Schmirgelpapier
spitzer Gegenstand / Schraubenschlüssel

Das Kind schleift die Holzleiste ab und bemalt sie nach Belieben. Danach sollte es mit einem spitzen Gegenstand Löcher für die Schrauben vorbohren. Es dreht an einem Ende der Holzleiste die Ringschraube und am anderen die Trockenschraube ein. Die Angelsehne wird an der Trockenschraube festgeknotet. Am andere Ende sollte das Kind die Sehne im Uhrzeigersinn dreimal um die Ringschraube drehen.

Zuletzt muss es die Angelsehne durch einen guten Knoten an der Ringschraube befestigen und dabei den Joghurtbecher einspannen.

Durch Drehen und weiteres Spannen an der Ringschraube kann es nun die entstandene Saite stimmen. Instrumentenbau 32 Instrumentenbau 33 Instrumentenbau

Panflöte

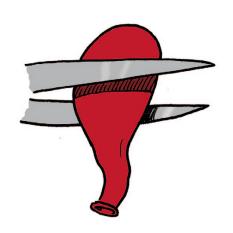
Material: Kabelrohr Ø 2 cm x 60 cm / 4 Knetstücke 2 Holzplättchen, jew. 10 x 3 x 0,5 cm / Kreppband / doppelseitiges Klebeband Wolle / Säge / Schmirgelpapier / Bleistift evtl. buntes Papier

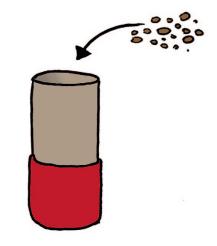
Die Spielleitung hilft dabei, das Rohr in vier unterschiedlich lange Teile zu sägen (18 cm, 16 cm, 14 cm, 12 cm). Das Kind sollte jedes Teil jeweils an einer Seite schräg zur Mitte hin schmirgeln, denn je schärfer die Kante, desto besser die Tonerzeugung. Es kann die Rohre einzeln mit buntem Papier auf doppelseitigem Klebeband umkleben.

Das Kind ordnet nun alle Flötenrohre stufenförmig an. Die geschmirgelten Seiten sollen dabei oben einen geraden Rand bilden. Mit etwa 2 bis 3 cm Abstand zum oberen Rand werden die Rohre mit Kreppband auf einer Ebene zusammengeklebt. Auf dem Kreppband befestigt das Kind an beiden Seiten ein Stück doppelseitiges Klebeband, das nicht breiter als 3 cm ist, und klebt darauf die Holzplättchen.

Zum Schluss kann das Kind ein Band zur Fixierung und Verschönerung kreuzförmig über das Holz und um die Rohre wickeln. Es formt die Knete zu Kugeln, drückt sie platt und befestigt sie vorsichtig am unteren Ende der Rohre, um die offenen Enden zu verschließen.

Rassel





Material: 2 Luftballons / Klopapierrolle etwas Sand, Reis oder Ähnliches zum Befüllen / Schere

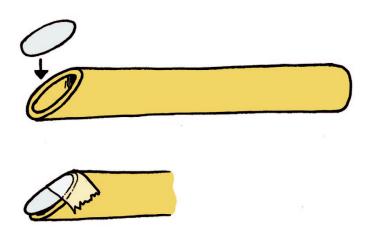
Das Kind schneidet die Luftballons auf halber Höhe durch. Es stülpt den oberen Teil eines Luftballons über ein Ende der Klopapierrolle. Dann befüllt es die Rolle mit dem Material seiner Wahl. Es verschließt die andere Seite der Rolle.

indem es den oberen Teil des zweiten Luftballons darüberstülpt.

Abschließend kann es die entstandene Rassel noch durch Bemalen oder Bekleben verzieren.

34 35 Instrumentenbau Instrumentenbau

Rohrklarinette

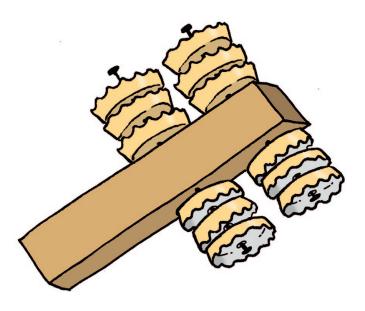


Material: Kabelrohr Ø 2cm / Plastikbecher / Tesafilm / Schmirgelpapier / Schere

Die Spielleitung hilft dem Kind dabei, das Kabelrohr im 45°-Winkel abzusägen. Dann muss das Rohr an beiden Seiten abgeschmirgelt werden. Das Kind schneidet aus dem Becherboden ein ellipsenförmiges Plättchen, das et-

was größer ist als die schräg gesägte Rohröffnung. Es befestigt das Plättchen mit Tesafilm so am Rohr, dass die Öffnung vollkommen abgedeckt ist. Abschließend kann es die Rohrklarinette noch verzieren.

Schellenstab



Material: 1 Holzstück / etwa 12 Kronkorken / etwa 4 Nägel mit breiten Köpfen Schmirgelpapier / Hammer / dickes Holzbrett und dicker Nagel

von allen Seiten mit dem Schmirgelpapier sorgfältig rundschleifen, damit keine hochstehenden Holzsplitter übrig bleiben. Wenn es möchte, kann es den Holzstab nun bemalen. Danach klopft

Zu Beginn sollte das Kind das Holzstück es die Kronkorken flach. Das Kind bohrt alle Kronkorken mit einem Nagel in der Mitte durch. Eventuell verwendet es das Holzbrett als Unterlage. Zum Schluß nagelt es an vier Stellen je drei Kronkorken an das Holzstück.

Instrumentenbau

36

Trommel

Lieder



Material: 1 Blumentopf oder Ähnliches / Butterbrotpapier / Tapetenkleister Schere / eventuell eine Unterlage und Farbe zum Bemalen

Zunächst schneidet das Kind vier groß- wiederholt es mit allen Papierstücken zügige Stücke des Butterbrotpapiers ab. Wenn man ein Papier über die große runde Öffnung des Blumentopfs legt, muss es den Rand weit überlappen. Das Kind bestreicht das erste Stück Papier überall gut mit Kleister und spannt es über den Blumentopf. Diesen Vorgang

und achtet beim Bespannen darauf, dass sich zwischen den Papierschichten keine Luftblasen bilden. Die Trommel sollte einige Stunden trocknen. Zur Verschönerung kann das Kind sie anschließend noch bemalen.

Lieder 38 Lieder

Alle Vögel sind schon da

C F C G⁷ C G⁷ C

Alle Vögel sind schon da, alle Vögel, al - le!
C G⁷ C G⁷ C G⁷

Welch ein Singen, Mu - si - ziern, Pfeifen, Zwitschern, Ti - ri - liern!
C F C G⁷ C G⁷ C

Frühling will nun ein - mar - schiern, kommt mit Sang und Schal - le.

Wie sie alle lustig sind, flink und froh sich regen! Amsel, Drossel, Fink und Star und die ganze Vogelschar wünschen dir ein frohes Jahr, lauter Heil und Segen.

Was sie uns verkünden nun, nehmen wir zur Herzen: alle wolln wir lustig sein, lustig wie die Vögelein, hier und dort, feldaus, feldein, springen, tanzen scherzen.

Aram sam sam

Auf der Mauer, auf der Lauer

Sechs Strophen:

F C

I: Auf der Mauer, auf der Lauer sitzt 'ne kleine...

F

1. Wanze / 2. Wanz / 3. Wan / 4. Wa / 5. W / 6. "-" :|

Bb

Seht euch mal die 1. Wanze / 2. Wanz / 3. Wan / 4. Wa / 5. W / 6. "-" ... an C

wie die Wanze 1. Wanze / 2. Wanz / 3. Wan / 4. Wa / 5. W / 6. "-" ...

F

1. tanzen / 2. tanz / 3. tan / 4. ta / 5. t / 6. "-" / ...kann!

C

Auf der Mauer, auf der Lauer sitzt 'ne kleine...

F

1. Wanze / 2. Wanz / 3. Wan / 4. Wa / 5. W / 6. "-"

Backe, backe Kuchen

D G D G D

Backe, backe Kuchen, der Bäcker hat ge - ru - fen.
G D G D

Wer will guten Kuchen backen, der muss haben sieben Sachen:
A D A D A D

Eier und Schmalz, Butter und Salz, Milch und Mehl,
G D A7 D

Safran macht den Kuchen gehl. Schieb, schieb in'n O - fen rein.

Bruder Jakob

Bruder Jakob, Bruder Jakob, Schläfst du noch? Schläfst du noch? I: Hörst du nicht die Glocken? : I Ding dang dong, ding dang dong!

Lieder 40 Lieder

Brüderchen, komm, tanz mit mir

G

Brüderchen, komm, tanz mit mir, beide Hände ... reich' ich dir,
 Mit den Händchen klipp, klipp, klapp, mit den Füßchen tripp, tripp, trapp,
 Mit dem Köpfchen nick, nick, mit den Fingerchen tick, tick,

G

4. Ei, das hast du gut gemacht, ei, das hätt' ich ... nicht gedacht.

I: einmal hin, einmal her, rund - her - um, das ist nicht schwer. :

Die Affen rasen durch den Wald

CFCFCFCF

- 1. Die Affen rasen durch den Wald, den Grund ver ste hen alle bald...
- 2. Die Affenmama sitzt am Fluß und angelt nach der Kokosnuss,...
- 3. Der Affenonkel, welch ein Graus, reißt alle Urwaldbäume aus,...
- 4. Die Affenoma, kommt von fern, sie isst die Kokosnuss so gern,...

G7 C
... die ganze Af - fen - ban - de brüllt:
C7 F C G G G7 C
"Wo ist die Kokosnuss, wo ist die Kokosnuss, wer hat die Kokosnuss ge - klaut?"

5. Das Affenbaby voll Genuß hält in der Hand die Kokosnuss, die ganze Affenbande brüllt:

"Da ist die Kokosnuss, da ist die Kokosnuss, es hat die Kokosnuss gel

"Da ist die Kokosnuss, da ist die Kokosnuss, es hat die Kokosnuss geklaut!"

6. Das Affenoma schreit "Hurra! Die Kokosnuss, ist wieder da!" Die ganze Affenbande brüllt: "Da ist die Kokosnuss, da ist die Kokosnuss, es hat die Kokosnuss geklaut!"

7. Und die Moral von der Geschicht', klau keine Kokosnüsse nicht, weil sonst die ganze Bande brüllt:

"Wo ist die Kokosnuss, wo ist die Kokosnuss, wer hat die Kokosnuss geklaut?"

Die Gedanken sind frei

C G7 C

Die Ge - dan - ken sind frei, wer kann sie er - ra - ten,
C G7 C

sie flie - hen vorbei wie nächt - li - che Schatten.
G7 C G7 C

Kein Mensch kann sie wis - sen, kein Jä - ger er - schie - ßen,
F C G7 C

es blei - bet da - bei: die Ge - dan - ken sind frei.

Ich denke, was ich will, und was mich beglücket, doch alles in der Still, und wie es sich schicket. Mein Wunsch und Begehren kann niemand verwehren, es bleibet dabei: die Gedanken sind frei.

Drei Chinesen mit dem Kontrabass

Nach der Orignalstrophe werden in den Folgestrophen die Selbstlaute jew. durch einen einzigen Vokal ersetzt, und zwar in der Reihenfolge "a, e, i, o, u, ä, ö, ü":

F Gm

Drei Chinesen mit dem Kontrabass / 2. nur "a": Dra Chanasan mat dam Kantrabass...

C7 F

saßen auf der Straße und er - zähl - ten sich was

F7 B

Da kam die Polizei: Ja was ist denn das?

C7 F

Drei Chinesen mit dem Kontrabass!

Es regnet, es regnet

C G7 C Es regnet, es regnet, der Kuckuck wird nass! G7

Wir sitzen im Trocknen, was schadet uns das?

Es regnet, es regnet, die Erde wird nass! Wir sitzen im Trocknen, was schadet uns das? Lieder 42 Lieder

Grün, grün, grün sind alle meine Kleider

G C D⁷ G C D⁷ G Grün, grün, grün sind alle meine Kleider, grün, grün ist alles was ich hab. D⁷ G C D⁷ G Darum lieb ich alles, was so grün ist, weil mein Schatz ein Förster, Förster ist.

Blau, blau, blau sind alle meine Kleider, blau, blau, blau ist alles was ich hab. Darum lieb ich alles was so blau ist, weil mein Schatz ein Ma - tro - o - se ist.

Weiß, weiß, weiß sind alle meine Kleider, weiß, weiß ist alles was ich hab. Darum lieb ich alles was so weiß ist, weil mein Schatz ein Bäckermeister ist.

Rot, rot, rot sind alle meine Kleider, rot, rot ist alles was ich hab.

Darum lieb ich alles was so rot ist, weil mein Schatz ein Feuerwehrmann ist.

Schwarz, schwarz sind alle meine Kleider, schwarz, schwarz ist alles was ich hab. Darum lieb ich alles was so schwarz ist, weil mein Schatz ein Schornsteinfeger ist.

Bunt, bunt, bunt sind alle meine Kleider, bunt, bunt ist alles was ich hab. Darum lieb ich alles was so bunt ist, weil mein Schatz ein Maler, Maler ist.

Imse Bimse Spinne

G D7 G
The itsy bitsy spider went up the water - spout,
G D7 G
Down came the rain and washed the spider out.
G D7 G
Out came the sun and dried up the rain
G D7 G
and the itsy bitsy spider went up the spout a - gain.

Imse Bimse Spinne kroch auf den Wasserhahn, dann kam der Regen und warf sie aus der Bahn dann kam die Sonne und trocknet's wieder ab und die Imse Bimse Spinne kroch wiederum hinauf

Kuckuck, Kuckuck ruft's aus dem Wald

F F C7 F C7 F
Kuckuck, Kuckuck ruft's aus dem Wald.
C C7 F F
Lasset uns singen, tanzen und springen.
F F C7 F C7 F
Frühling, Frühling wird es nun bald.

Kuckuck, Kuckuck lässt nicht sein Schrei'n: Komm in die Felder, Wiesen und Wälder. Frühling, Frühling, stelle dich ein.

Kuckuck, Kuckuck, trefflicher Held. Was du gesungen, ist dir gelungen. Winter, Winter räumet das Feld.

Meine Hände sind verschwunden

| С | F | | С | | | F | С |
|------|-----------|----------|---------|------------|-------------------|---------|----------|
| Meir | ne Hände | e sind v | er - sc | hwun - de | en, ich habe keir | ne Händ | le mehr! |
| | G | F | С | F | G | | |
| Fi c | la cind d | io Händ | ام سنمط | orl Tra-la | -la-la la la la | | |

Meine Nase ist verschwunden, ich habe keine Nase mehr. Ei, da ist die Nase wieder. Tra la la la la la la.

Meine Augen sind verschwunden, ich habe keine Augen mehr. Ei, da sind die Augen wieder. Tra la la la la la.

Meine Ohren sind verschwunden, ich habe keine Ohren mehr. Ei, da sind die Ohren wieder. Tra la la la la la.

Meine Finger sind verschwunden, ich habe keine Finger mehr. Ei, da sind die Finger wieder. Tra la la la la la.

Mein Mund, der ist verschwunden, ich habe keinen Mund mehr. Ei, da ist der Mund wieder. Tra la la la la la la. Lieder 44 Lieder

Summ, summ, summ

F C7 F C7 F Summ, summ, summ! Bienchen, summ her - um! F C7

Ei, wir tun dir nichts zuleide, F C7

flieg nur aus in Wald und Heide!

F C7 F C7 F
Summ, summ, summ! Bienchen, summ her - um!

Summ, summ, summ! Bienchen, summ herum! Such in Blumen, such in Blümchen, dir ein Tröpfchen, dir ein Krümchen! Summ, summ, summ! Bienchen, summ herum!

Summ, summ, summ! Bienchen, summ herum! Kehre heim mit reicher Habe, bau uns manche volle Wabe! Summ, summ, summ! Bienchen summ herum!

Taler, Taler, du musst wandern

F C7 F F C7 F
Taler, Taler, du musst wandern, von der einen Hand zur andern.
B B F Gm C7 F
Das ist schön, das ist schön, Taler lass dich nur nicht seh'n.

Ringlein, Rinlein, du musst wandern, von dem einen zu dem ander'n. Ei, wie schön, ei wie schön, ist das Ringlein anzuseh'n.

Trarira, der Sommer, der ist da

G D C D7 G
Tra - ri - ra, der Sommer, der ist da!
C D
Wir wollen in den Garten
C D
und woll'n des Sommers warten.
G D7 G
Ja, ja, ja, der Sommer, der ist da!

Trarira, der Sommer, der ist da! Wir wollen hinter die Hecken und woll'n den Sommer wecken. Ja, ja, ja, der Sommer, der ist da!

Trarira, der Sommer, der ist da! Der Sommer hat gewonnen, der Winter hat verloren. Ja, ja, ja, der Sommer, der ist da!

Was müssen das für Bäume sein

F F
Was müssen das für Bäume sein,
F F C7 F
wo die großen E - le - fan - ten spa - zie - ren geh'n,
C7 F
ohne sich zu stoßen?
C7 F
Links sind Bäume, rechts sind Bäume,
C7 F
und dazwischen Zwischenräume,
F F C7 F
wo die großen E - le - fanten spa - zie - ren geh'n,
C7 F
ohne sich zu stoßen!

46 47 Lieder

Winter ade!

Ε

Winter, ade! Scheiden tut weh!

Aber dein Scheiden macht, dass mir das Herze lacht.

H7 F

Winter, ade! Scheiden tut weh!

Winter, ade! Scheiden tut weh!

Gerne vergess' ich dein, kannst immer ferne sein.

Winter ade! Scheiden tut weh!

Winter, ade! Scheiden tut weh!

Gehst du nicht bald nach Haus, lacht dich der Kuckuck aus.

Winter, ade! Scheiden tut weh!

Zwei kleine Wölfe

C7 Dm Gm

Zwei kleine Wölfe geh'n des Nachts im Dun - keln.

F Dm

Gm

Man hört den einen zu dem andern mun - keln:

Dm

Gm

C7 "Wa - rum gehn wir denn immer nur des Nachts her - um?

Dm

Gm

Man tritt sich an den Wurzeln ja die Pfoten krumm. Gm C7

Dm

F

Dm

Wenn's nur schon heller wär! (pfeifen) Gm

C7

Wenn nur der Wald mit Sternenlicht be - leuchtet wär."

Dm Gm

Ba du ba dum, ba - dum, ba - dum,

Dm

ba du ba du ba dum, ba - dum, ba - dum,

C7

ba du ba du ba.

Was ist in der Kiste?

Der Inhalt der Kulturkiste

- 1. Zwei Handreichungen mit Anleitungen und Beispielen aus den Bereichen:
- Theater
- Spiele
- Instrumentenbau
- Lieder (mit Akkorden)
- 2. Material für Spiele und Bildene Kunst:
- Bastelscheren
- Buntes Papier
- Fimo
- Fingerfarben
- Gummitwist
- Klebestifte
- Mauerschnur
- Mikado
- Murmeln
- Pappteller
- Pinsel-Set
- Softbälle
- Stifte-Set
- Straßenkreide
- Wassermalfarben

- 3. Musterinstrumente für den Instrumentenbau:
- Monochord
- Panflöte
- Rassel
- Rohrklarinette
- Schellenstab
- Trommel
- 4. Material für Musik, Tanz & Bewegung:
- Audio-CD "Die 30 besten Spiel- und Bewegungslieder 2" mit Anleitungen und Texten zum Krabbeln, Singen und Mitmachen
- CD-Player und Verlängerungskabel









theaterKIEL*

© 2016 musiculum Lern- und Experimentierwerkstatt Stephan-Heinzel-Str. 9 in 24103 Kiel www.musiculum.de

Zeichnungen & Texte: Henning Schöttke Heftgestaltung: Sven Gebert Designbureau