

# Märchen-Rallye

Kiste

für:

Geburtstage

Kinderfeste

Spiel und Spaß

**zum Ausleihen**



märchenbrunnen

Franziska & Andreas Schade Dollendorfer Straße 31 53639 Königswinter  
Telefon: 0 22 44 – 900 98 30 E-Mail: [der\\_maerchenbrunnen@web.de](mailto:der_maerchenbrunnen@web.de)  
[www.der-maerchenbrunnen.de](http://www.der-maerchenbrunnen.de)

Start mit einem vorgelesenen Märchen

## Ein Märchen Ihrer Wahl

Als Aufgabe bekommen die Kinder ein Tablett gezeigt, auf dem die **Symbolgegenstände** liegen. Die Kinder haben 2- 3 Minuten Zeit, sich diese anzuschauen und einzuprägen. Kurz vor Ende der Rallye werden sie nämlich noch mal gefragt, welche Gegenstände auf dem Tablett lagen. Man kann auch die Gegenstände in einen Sack stecken und jedes Kind darf sich „blind“ einen Gegenstand ziehen und soll dazu etwas sagen. z. B. in welches Märchen der Gegenstand gehört, ob es sonst eine Geschichte oder Märchen kennt, in dem dieser Gegenstand eine Rolle spielt usw. Dies ist evtl. eine einfachere Variante; je nach Alter und kognitiver Fähigkeit der Kinder.

Zum Schluß der Runde bekommen die Kinder ein kleines **Wollzöpfchen** und müssen erraten, wohin der Weg jetzt gehen soll.

**(Friseur/Rapunzel)**

## Rapunzel

Friseur aufsuchen. Von diesem bekommen die Kinder ein Haarbüschel als „Pfand“. Friseur stellt 3 Quizfragen und gibt **3 Buchstabenkärtchen** aus. Als Wegweiser kann der Friseur noch jedem Kind eine goldene Schokokugel geben; die Kinder erraten: **Goldene Kugel = Froschkönig.**

## Froschkönig

Je 3 Bälle (Tennis) müssen in einen Eimer geworfen /getroffen werden. Dieser Posten könnte an einem Brunnen im Ort oder Garten, in dem sich ein kleiner Teich o.ä. befindet, sein. Für den gelungenen Wurf bekommen die Kinder **3 Buchstabenkarten** und evtl. „**süße Frösche**“ zum Naschen. Als „Wegweiser“ dient nun ein „**goldener**“ **Schuh.**

## Aschenputtel

Je nach Anzahl der Kinder weiße **Vögel** in einen (Hasel)Busch hängen, die die Kinder „suchen“ müssen. ggfs. unter dem Busch einige „goldene“ Haselnüsse. 3 Fragen müssen noch beantwortet, **3 Karten ausgegeben** und der „Wegweiser“ gezeigt werden. Dieser ist: eine kleine Tüte **Mehl** und ein **Brötchen** es geht nämlich zum **Bäcker/Müller (Rumpelstilzchen)**

## Rumpelstilzchen

Bäckerei aufsuchen. Die Bäckerin stellt 3 Fragen. Unter anderem: „Was macht eigentlich ein Müller? Was hat der mit einem Bäcker zu tun?“ und so die Kinder auf das „**Überbleibsel Stroh**“ hinführen.

Der Bäcker gibt den Kindern außer den **3 Buchstabenkärtchen** noch ein Körbchen mit **Kuchen und Wein und ein rotes Kopftüchlein**.

Das ist nun der nächste Wegweiser zu

## Rotkäppchen

Ein Kind (Geburtstagsmädchen?) verkleidet sich als Rotkäppchen und zusammen gehen sie in ein Altenheim im Ort oder auch zu einer Ihnen bekannten alten Dame (Oma). Aufgabe ist: Kuchen und Wein vorbeizubringen, und unterwegs dorthin noch ein paar Blümchen aufzutreiben und diese auch mitzubringen.

Wer sich ein Lied bei der alten Dame vorsingen traut, darf das natürlich auch! Oder einen Rätselreim zusammen mit der Oma lösen.

**3 Buchstabenkärtchen** sind die Beute. Der Wegweiser zur nächsten Station ist **auf der „Schatzkarte“ zu sehen**. Der „Schatz“ ist das goldene Tor der Frau Holle.

Eintritt bekommen sie, wenn sie sich an die Symbolgegenstände des ersten Postens erinnern und das Lösungswort „RUMPELSTILZCHEN“ zusammengesetzt haben.

## Frau Holle

Die Kinder haben das Ziel erreicht und dürfen sich nun gegenseitig belohnen. 2 Kinder bilden ein Tor und jedes Kind darf durchgehen. Dabei wirft der „betreuende“ Begleiter ein goldenes Tuch über das Kind (Wie eine Gardine) und das Kind darf sich etwas wünschen. Dabei die Kinder auf „tugendhafte“ Wünsche hinführen. z. B. Gesundheit für die kranke Oma, dass man mit seinen Freunden weiter Spaß hat, dass arme Kinder auch Geburtstag feiern können, usw.

Natürlich brauchen eigene Kinderwünsche nicht vor den „Moralischen“ zurückstehen. (Aber z.B. einen Gameboy kann die Frau Holle m.E. nicht in Erfüllung gehen lassen. ;-)

Im Anschluss dürfen die Kinder dann doch noch die Schatzkiste plündern.

## **Dornröschen**

kann als Pausenstation eingefügt werden. Entweder unterwegs ein Picknick an „Dornröschens Geburtstagskaffeetafel“ anbieten. oder einfach nur im Park/Spielplatz/Garten ein paar Fragen beantworten lassen.

## **Hänsel und Gretel**

wie bei Dornröschen. z. B. Lebkuchen an einem Gartenzaun oder Gartenhäuschen aufhängen.  
Das Königskinder-Kniffel kann an diesen Posten auch gut eingebaut werden.

### **Bewegungsspiele zum Austoben während der Rallye:**

## **Drachenjagen**

Ein Erwachsener oder Jugendlicher (muß topfit sein!!!) klemmt sich viele Wäscheklammern an ein altes weites T-Shirt, das er anhat. Er ist der Drache. Die Kinder müssen ihn nun jagen und versuchen, möglichst viele der Klammern von seinem T-Shirt zu rupfen. Die Beute wird gezählt, der Gewinner kann einen Preis erhalten. Oder es wird kollektiv gespielt. Weitere Runden je nach Fitness des Drachen.

## **Schneewittchens Spiegeltanz**

Dafür braucht man einen CD-Player. Möglichst Partymusik, (sowieso). Immer 2 Kinder zusammen und einer gibt vor, was der andere spiegelbildlich tanzen muss. Achtung: Rechter Arm ist beim Gegenüber dann der Linke! Nach jedem Lied Kommandowechsel.

## **Rapunzel, lass dein Haar herab**

Der große Zopf wird an einem Klettergerüst von Garten oder Spielplatz aufgehängt. Schnell hinauf und ihn runterholen.

3x, wer ist der Schnellste?

Dazu braucht man natürlich möglichst eine Stoppuhr.

## **Die Reise nach Bagdad**

statt nach Jerusalem reisen wir nach Bagdad. Also: Stühle mit dem Rücken aneinander. 1 Stuhl weniger als Anzahl der Spieler, Musik an, losreisen...; wenn die Musik gestoppt wird, sucht sich jeder einen Platz, wer keinen kriegt scheidet aus. Ein Stuhl wird wieder weggestellt. Weiter bis nur noch ein Stuhl und 2 Spieler übrig sind.

## **Fangen mit Märchenabschlagen**

möglichst unterschiedliche Märchentitel rufen, wenn man abgeschlagen wird.

## Sie brauchen für die Rallye noch:

Einen Eimer, ( für „Froschkönig)  
Tablett oder auch Sack ( für das „Memory“ zu anfangs )  
ggfs. kleinere Schatzkiste , die auch ein schön bezogener Schuhkarton sein kann. ( am Ende für die kl. „Preise“)  
kleine Tüte od. Gefäß mit Mehl  
eine Tasche oder Korb, in dem Sie die „Wegweiser“ und die anderen Utensilien, mit auf den Weg nehmen,  
Ggfs. Helfer auf Posten Aschenputtel, Froschkönig, Pausenstation usw.

## Dazukaufen:

DIN A 3 Papierbogen  
5 Briefkuverts ( Kärtchen u. Quizfragen)  
Schokokugeln mit Goldpapier (z.B. von Ferrero)  
Grüne Frösche von Haribo  
ein Brötchen  
1 kl. Flasche Wein 0,25 l , (Rotkäppchen)  
1 kl. Kuchen z. B. Muffin ( „ )  
den Inhalt der „Schatzkiste“ am Ende der Rallye. Das könnte z.B. sein: kleine Halbedelsteinchen, Sticker mit Goldsternchen, Goldtaler, die es manchmal um die Weihnachtszeit gibt, Märchenbildchen fürs Poesiealbum usw.)  
Oder sie basteln mit den Gästen zusammen noch Kronen aus Goldpappe.  
Essen und Trinken für Unterwegs

## Sie müssen noch vorbereiten:

Die Bilder für den Rallyeplan ausschneiden und in der von Ihnen gewählten Reihenfolge im Sinne von Schatzkarte auf das Plakat kleben. Den Weg mit Buntstiften dazuzuzeichnen, Verbindungslinien ziehen;  
Wenn der Weg z.B. über eine Brücke, oder an einer Kirche vorbei führt, könnten Sie diese noch einzeichnen, so dass die Kinder ihre Karte auch selber lesen können.

Die Buchstabenkarten und die jeweiligen Dinge zu den Posten verteilen.

Zum Friseur: Kuvert mit Buchstabenkarten u. Quizfragen, Goldkugeln

Zum Bäcker: Kuvert mit Buchstabenkarten u. Quizfragen, Kopftuch, Körbchen mit Rotkäppchens Zutaten: Wein u. Kuchen.

Zu einer alten Dame (Oma): Kuvert mit Buchstabenkarten u. Fragen, Märchenrätselreime,

Zwei Plätze für den Punkt „Froschkönig“ u. „Aschenputtel“.

Die Kuverts mit Fragen usw. hat Begleitperson dabei, wenn dort kein Helfer wartet.

FK: Eimer u. Bälle bereitstellen,

AP: Vögel in den Busch hängen

Zielpunkt mit der „Schatzkiste“ einrichten. Goldenes Tuch bereithalten.

Evtl. Pausenstation für unterwegs einrichten.

### Inhalt der Märchenrallye – Kiste

- 13 Symbolgegenstände für das Märchen-Memory in der Herzsachtel ( s. Beilageblatt)
- Großer langer Rapunzelzopf, kleine Zöpfe als Gastgeschenk
- Aschenputtels Schuh, kleine Säckchen mit Goldnüssen (Säckchen bitte zurück)
- Kleiner Weidenkorb für Rotkäppchen
- Rotes Kopftuch aus Pannesamt, goldenes Tülltuch
- 15 Buchstabenkärtchen (im Organzasäckchen) die zusammengesetzt das Wort RUMPELSTILZCHEN ergeben
- 6 Tennisbälle
- 2 DIN A 4 Blätter mit Märchenmotiven zum Ausschneiden
- Konzept und Spielvorschläge

## Gegenstände der Kiste, die die Kinder behalten dürfen:

- Wollzöpfchen
- Weiße Vögelchen
- Goldene Nüsse

Den zeitlichen Rahmen können Sie durch die Länge des Wegs, die Spieleinlagen und Pausen selber bestimmen.

Obiger Vorschlag dauert bei 10 Kinder ca. 1,5 Stunden ohne Pause, vorausgesetzt Friseur, Bäcker, Oma sind zu Fuß in max. 10 Minuten zu erreichen.

Natürlich können Sie auch die Reihenfolge anders gestalten, sollten jedoch auf das Verteilen der passenden Gegenstände bei Friseur, Bäcker achten.

Urheberrecht, Copyright©:



*märchenbrunnen*  
**Franziska & Andreas Schade**  
**Dollendorfer Straße 31**  
**53639 Königswinter**

Der Benutzer der „Märchen-Rallye Kiste“ gibt sich mit den Inhalten des in der Bundesrepublik Deutschland geltenden Urheberrechtes einverstanden. Zuwiderhandlungen, wie das Vervielfältigen und Weitergeben an Dritte, werden zur Anzeige gebracht.

Schutzgebühr und Pfand:



Die Kiste und deren Inhalt ist Eigentum des *märchenbrunnen*. Die Schutzgebühr beträgt 30,- Euro. Für die Märchen-Rallye-Kiste und deren Inhalt wird ein Pfandbetrag von 30,- Euro einbehalten, der bei Rückgabe (innerhalb von 5 Werktagen) zurück erstattet wird.

Haftung:

Bei Verlust oder Schäden haftet der Benutzer mit der Summe des hinterlegten Pfandes.



Der *märchenbrunnen* haftet für keinerlei Schäden, die während der Rallye und durch den Gebrauch der zur Verfügung gestellten Gegenstände auftreten.

(z. B. Reißen des Zopfes, Verschlucken der Nüsse, Diebstahl von Schatzkiste und der gleichen).