

Wie geht das mit der Taufe? 3

Ich hab's erlebt!

Einsteigen // Einstiegsaktionen



Räuber und Gendarm

- > 1 Wollknäuel

Die Kinder werden in zwei Gruppen – Räuber und Gendarmen – eingeteilt. Die Räuber, denen jeweils vorher ein Stück Wolle um den Arm gebunden wurde, bekommen etwas Vorsprung und verstecken sich. Die Gendarmen suchen nun die Räuber und versuchen, ihnen die Wollbänder vom Arm abzureißen. Wer sein Band verloren hat, muss in das Gefängnis (eine abgetrennte Ecke im Raum). Die anderen Räuber können die gefangenen Mitspieler wieder auslösen, indem sie ihnen bei diesem Sammelpunkt dreimal auf den Rücken klopfen. Dies müssen die Gendarmen verhindern, indem sie den Räubern das Band abnehmen. Gelingt es aber, einen der gefangenen Räuber zu befreien, bekommt er ein neues Stück Wolle.

Tipp // Dieses Spiel kann am besten draußen gespielt werden.



Entfesselungs-Tricks

- > 1 dünnes Seile je Kind

Immer zwei Kinder bekommen über Kreuz Seile an die Handgelenke gebunden und sind so aneinander gefesselt. Wie bekommen sie sich los?

Dieser Entfesselungs-Trick wird „Topologischer Schnurtrick“ genannt und wird auf folgender Homepage mit einer Zeichnung erklärt:

www.siderato.ch/index.php/mathemagie/2-allgemein/19-topologischer-schnurtrick

Mithilfe dieser Beschreibung kann der Trick von einem Mitarbeitenden eingeübt und dann den Kindern gezeigt werden.