



# Ideenpool für Familien

Nr. 1 – 20.3.2020

## **Drei Bibelentdeckerseiten im Internet:**

Die Bibelapp für Kinder für Smartphone: <https://www.bible.com/de/kids>

Geschichtentelefon von KEB (Kinder entdecken die Bibel): <https://geschichtentelefon.keb-de.org/>

Gnadauer Impulsletter:

[https://www.gnadauer.de/aktuelles/newsletter/impulsletter/?utm\\_source=mailpoet&utm\\_medium=email&utm\\_campaign=impuls-86-or-familie-gestaltet-glaube-glaube-gestaltet-familie\\_48](https://www.gnadauer.de/aktuelles/newsletter/impulsletter/?utm_source=mailpoet&utm_medium=email&utm_campaign=impuls-86-or-familie-gestaltet-glaube-glaube-gestaltet-familie_48)

## **Bastelideen:**

Bei Pinterest <https://www.pinterest.de/> findet man, unter anderem, viele gute Ideen, die einem kostenfrei zur Verfügung gestellt werden. Dafür muss man sich einmal anmelden. Ich war am Anfang skeptisch, ob man danach wohl ständig mit Werbung eingedeckt wird. Das ist nicht der Fall. Ein super Pool für schöne Bastelideen und vieles mehr.

### ***Hier ein paar Ideen für Ostern:***



<https://www.pinterest.de/pin/398076054566376499/>



<https://nicbastelt.com/gebaut/osterkoerbchen-falten>



<https://www.pinterest.de/pin/405746247681065783/>



<https://www.pinterest.de/pin/813251645191084858/>

Verschiedene österliche Ausmalbilder:

<https://www.pinterest.de/pin/610378555727090345/>

<https://www.kostenlose-ausmalbilder.de/vorlage/motive/ostern.php>

<http://www.supercoloring.com/de/ausmalbilder/feiertage/ostern>



[https://shop.labbe.de/pdf-shop/gratis-homeschooling/homeschooling-minibuch-liniengeschichten-autofahrt?utm\\_source=CleverReach&utm\\_medium=email&utm\\_campaign=NL\\_2020\\_03\\_17\\_Homeschooling-kostenlose\\_PDFs&utm\\_content=Mailing\\_11862864](https://shop.labbe.de/pdf-shop/gratis-homeschooling/homeschooling-minibuch-liniengeschichten-autofahrt?utm_source=CleverReach&utm_medium=email&utm_campaign=NL_2020_03_17_Homeschooling-kostenlose_PDFs&utm_content=Mailing_11862864)

## **Spiele - FÜR DIE WOHNUNG ODER HAUS:**

### **Schokoküsse essen**

#### Material:

ein Schaumkuss pro Mitspieler

#### Spielanleitung:

Alle Mitspieler sitzen am Tisch. Jeder erhält einen Schokokuss, den er vor sich auf den Tisch legt. Nun legen alle ihre Hände auf den Rücken. Auf das Startkommando beginnen alle mit dem Mund ihren Schokokuss zu essen, ohne die Hände zur Hilfe zu nehmen. Wer hat zuerst den Schokokuss verschlungen?

### **Mehlschneiden**

#### Material:

ein Teller voll Mehl, ein Messer, ein Zahnstocher

#### Spielanleitung:

Dieses Spiel könnt ihr mit Pfandabgabe spielen (bei einem Fehler, Ausscheiden oder Verlieren gibt das jeweilige Kind etwas von sich her z.B. ein Halstuch, eine Haarspange, ein Gürtel oder Knöpfe, etc.). Ein Teller auf dem Mehl angehäuft ist, wird auf den Tisch gestellt. In die Mitte des Mehlberges wird ein Zahnstocher gesteckt. Jedes Kind muss nun der Reihe nach ein bisschen Mehl mit dem Messer abschneiden. Wackelt der Zahnstocher dabei, muss dieses Kind ein Pfand abgeben. Wer hat am liebsten Schluss noch am meisten Pfandstücke?

### **Malspiel**

#### Material:

Blätter/ Malpapier, Stifte

#### Spielanleitung:

Jedes Kind erhält ein Blatt Papier. Hierauf malt jeder einen Kopf, ohne dass die anderen spicken können. Dann faltet jeder sein so nach hinten um, dass das Gemalte für die Anderen nicht sichtbar ist. Jetzt reicht jeder reihum sein Blatt an seinen rechten Nachbarn weiter. Nun malt jeder einen Hals, faltet das Papier um und gibt es weiter. So folgen Bauch mit Armen, die Beine und die Füße/ Schuhe. Man kann sich vor Spielbeginn auch auf das Malen von Tierkörperteilen einigen. Sind die Füße/ Schuhe gemalt, öffnet jedes Kind nacheinander sein gefaltetes Papier, damit alle die lustigen Kunstwerke betrachten können.

### **Schokoladenessen**

#### Material:

eine Tafel Schokolade, Zeitungspapier, Schnur, ein Würfel, ein Messer, eine Gabel, Handschuhe, Hut oder Mütze, ein Schal

#### Spielanleitung:

Die Schokoladentafel wird in Zeitungspapier eingewickelt und evtl. noch verschnürt. Alle Mitspieler sitzen im Kreis um den Tisch oder auf dem Boden. Nun wird reihum gewürfelt. Wer eine 6 würfelt muss blitzschnell Hut/ Mütze aufsetzen, sowie Schal und Handschuhe anziehen und versuchen mittels Messer und Gabel das Schokoladenpäckchen auszupacken und stückchenweise die Schokolade zu essen. Derweil würfeln die anderen weiter. Sobald der nächste Spieler eine 6 würfelt, wechseln die Kleidungsstücke und das Besteck und dieser Spieler versucht sein Glück. Das Spiel endet, ist der letzte Schokoladenhappen gegessen.

## **Teekessel - Ein Spiel für ältere Kinder.**

### Material:

keines

### Spielanleitung:

Der „Teekessel“ bezeichnet ein Wort, das zwei oder mehrere Bedeutungen hat z.B. Birne (Obst und Leuchtmittel). Zwei Spieler werden ausgewählt. Sie gehen vor die Zimmertür und überlegen sich ein solches Wort mit doppeltem Sinn z.B. Birne. Sie gehen zurück ins Zimmer. Nun beginnen sie sich darüber zu unterhalten. Anstatt des Wortes sagen sie immer „Teekessel“.

z.B.

Spieler 1: Mein Teekessel schmeckt lecker.

Spieler 2: Mein Teekessel macht alles hell.

Spieler 1: Mein Teekessel ist manchmal braun, manchmal grün und manchmal gelb.

Spieler 2: Mein Teekessel kann leicht kaputtgehen.

Alle anderen Mitspieler raten derweil um welches Wort es sich handelt. Hat jemand die Lösung gefunden, darf er mit einem neuen Spielpartner einen neuen Teekesselbegriff vereinbaren und die nächste Runde spielen.

Beispiele für Teekessel:

Läufer (schmaler Teppich / Sportler) / Tor (Treffer beim Fußball / Pforte) / Eselsohr (Körperteil des Grautieres / Knick in der Buchseite) / Fingerhut (Pflanze / Gegenstand zum Nähen) / Bank (Sitzgelegenheit / Geldinstitut) / Fliege (Insekt / Schlips beim Herren)/ Leitung (Chef eines Unternehmens / Rohrleitung)  
Pony (Haare an der Stirn / kleines Pferd)

## **Luftballontennis**

### Material:

Luftballons, eine Schnur

### Spielanleitung:

Spannt eine Schnur quer durch den Raum oder den Garten. Bildet zwei gleich starke Mannschaften. Die eine Mannschaft stellt sich auf die eine Seite der Schnur, die zweite Mannschaft auf die andere Seite. Auf das Startkommando spielen die Mitspieler nun den Luftballon wie beim Tennis hin und her über die Schnur. Ihr könnt zuvor vereinbaren, ob ihr mit den Händen den Luftballon anschubst oder ob man ihn hochpusten muss. Fällt der Luftballon zu Boden, bekommt die Mannschaft einen Strafpunkt. Welche Mannschaft kann in einer zuvor ausgemachten Zeitspanne die wenigsten Strafpunkte verbuchen und gewinnt das Spiel?

## **Topfschlagen**

### Material:

ein Kochtopf, ein Kochlöffel, eine Augenbinde oder ein Tuch/ Schal, ein Preis (Süßes oder kleine Geschenke)

### Spielanleitung:

Dem Kind werden die Augen verbunden und es erhält einen Kochlöffel in die Hand. Er wird um die eigene Achse gedreht, damit er etwas die Orientierung im Raum verliert. Dann einen umgedrehten Kochtopf, unter dem sich ein Preis befindet im Raum ‚verstecken‘. Mit verbundenen Augen, auf allen Vieren, beginnt das Kind mit dem Kochlöffel klopfend im Raum umherzutasten. Der Spielleiter hilft mit Hinweisen wie:

„kalt“ = weit weg / „noch kälter“ = noch weiter weg / „ganz kalt“ = sehr weit weg / „wärmer“ = näher dran

„noch wärmer“ = noch näher dran / „heiß“ = ganz nah dran oder du hast es fast gefunden.

Hat das Kind den Topf gefunden und mit dem Kochlöffel darauf geklopft, darf es die Augenbinde entfernen, den Topf umdrehen und den Preis/ das Geschenk an sich nehmen.

## **Wer hat den schärfsten Blick?**

### Material:

ein Sitzplatz für jedes Kind

### Spielanleitung:

Alle sitzen im Kreis (nicht am Tisch, damit jedes Kind komplett sichtbar ist). Die Kinder sollen sich gegenseitig ganz genau anschauen. Nun wird ein Kind kurz aus dem Zimmer geschickt. Derweil vertauschen einige Kinder Kleidungsstücke oder Brillen, Uhren, Ketten, Tücher, etc. (Es geht auch, dass nur etwas am Kind verändert wird z.B. ein Schnürsenkel geöffnet.) Das Kind wird wieder ins Zimmer gerufen und hat nun die Aufgabe wie ein Detektiv herauszufinden, was sich verändert hat. Wer hat nun den schärfsten Blick?

## Watte blasen

### Material:

ein Wattebausch

### Spielanleitung:

Die Kinder sitzen im Kreis um den Tisch. Der Wattebausch wird in die Tischmitte gelegt. Jeder Mitspieler legt seine Hände auf den Rücken. Auf ein Kommando beginnen alle Mitspieler zu pusten. Bei demjenigen, bei dem der Wattebausch vom Tisch fällt oder an dessen Kleidung er hängen bleibt, muss ein Pfand abgeben oder erhält einen Strafpunkt. Wer wird nun der Sieger im Watteblasen?

## Ich sehe was, was du nicht siehst

### Material:

keines

### Spielanleitung:

Alle Mitspieler sitzen zusammen (evtl. in einem Kreis). Ein Spieler beginnt und sagt: „Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist grün (nur Farbenbeispiel).“ Die anderen raten nun, was um sie herum grün ist z.B. der Stift, das Kissen, die Mineralwasserflasche, die Blätter der Pflanze,... . Wer das richtige Ding erraten hat, ist als nächster an der Reihe.

Jetzt noch Ideen, bei denen man in Bewegungen kommt, was für Kinder (und auch für uns Erwachsene😊) sehr wichtig ist.

## Spiele – Alle Zimmer werden gebraucht©

### Material:

15 - 20 Wäschewicker beschriftet mit Symbolen (siehe unten) pro Spieler oder Team in einer Farbe

### Spielanleitung:

Das Kind oder die Kinder rennen durch die Wohnung und suchen die versteckten Wäscheklammern mit den Symbolen. Der Spielleiter (Mama oder Papa, etc.) zeigt welches Symbol sie suchen müssen und jeweils ein Bild davon zu ihm zurückbringen müssen. Die Kids laufen durch die ganze Wohnung und suchen dieses Bild und bringen es zum Spielleiter (Mama oder Papa). Für jeden Wäschewicker gibt es eine Aufgabe. Einige mögliche Aufgaben siehe unten. Nach Erledigung bekommt das Kind das nächste Symbol usw. Wer schafft in einer bestimmten Zeit am meisten Wäschewicker bzw. Aufgaben?



### Mögliche Aufgaben:

- Bringe mir 3 Bücher aus 3 verschiedenen Zimmern.
- Wie lautet das Autokennzeichen von (Namen einsetzen)
- Bringe einen Gegenstand, der mit „Z“ beginnt.
- Legt aus Steinen deinen Namen (mind. 5 Buchstaben)
- Reiße aus Zeitungspapier ein Tier
- Bringe 5 verschiedene Blätter von Bäumen
- Erscheine im Schlafanzug
- Singt dem Spielleiter ein Lied vor (nicht: Alle meine Entchen)
- Zählt euer Alter zusammen und schreibt es auf
- Wie viele Treppenstufen sind es von (hier entsprechender Hinweis eingeben)
- Bringt 3 verschiedene Schnürsenkel (ohne Schuhe)
- Geht zur Spielleitung und macht dort ein Puzzle
- Löst folgende Rätsel:
  - Welcher Hahn kann nicht krähen, kann nicht laufen und lebt noch nicht einmal auf dem Bauernhof? (Der Wasserhahn)
  - Was passiert mit einem weißen Stein, der ins Rote Meer geworfen wurde? (Er wird nass)
  - Welcher Kopf hat keine Augen, keine Ohren, keine Nase, keinen Mund und ist grün? (Der Kopfsalat)
  - Was ist ein Seeräuber, der sich niemals wäscht und auch keine Zähne putzt? (Eine Meerschweinchen)
  - Wie heißt die Jahreslosung 2020 und wo steht sie genau?
- Bringt 2 Paar Schuhe: eines in Größe 40 und eines in Größe 44
- Wie lautet die Telefonnummer von (z.B. der Einrichtung oder ähnliches)
- Schreibt 10 Vornamen mit dem Anfangsbuchstaben „B“ auf
- Bringt den Gegenstand, der in Matthäus 24,2 genannt wird (Stein)
- Esst bei der Spielleitung jeder drei Salzstangen und pfeift anschließend ...
- Wie heißen die Tiere richtig? Bitte aufschreiben  
ZATKE (Katze) / SUMA (Maus) / FRAGEIF (Giraffe) / PORADEL (Leopard) / PFELRIND (Nilpferd)
- Bringt ein 20-Centstück mit der Jahreszahl 2002
- Fahre als Schubkarre um die Spielleitung
- Falte aus einer Zeitung für jeden einen Hut
- Wann ist der Geburtstag von ...?
- Bringt 5 Naturgegenstände mit folgender Eigenschaft: etwas gelbes, etwas hartes, etwas leichtes, etwas lebendiges, etwas stark riechendes
- Fülle 1 Flasche Wasser, indem du mit einem Schwamm das Wasser vom Eimer zur Flasche transportiert
- Legt ein Bild (auf einen Schachteldeckel) aus Naturmaterialien. Vom Karton sollte danach nichts mehr zu
- Bringt deinem Spielleiter etwas erfrischendes zum Trinken
- Bilde einen sinnvollen Satz aus 6 Wörtern, die alle mit „A“ beginnen
- Holt dir eine kleine Süßigkeit bei der Spielleitung ab
- Bringt 5 verschiedene Socken
- Macht aus Büroklammern eine 80 cm lange Schlange
- Macht insgesamt .... Liegestützen
- Hänge 6 Kleidungsstücke, die ihr gerade am Körper tragt, auf eine Wäscheleine
- Würfel solange und zähle die Zahlen zusammen, bis die Zahl 50 erreicht ist
- Erzähle der Spielleitung einen Witz
- Führt einen Holzhacker-Tanz (Schuhplattler-, Bauch-Tanz) auf
- Schreibe ein Gedicht über den heutigen Tag mind. 4 Zeilen
- Findet 5 gute Argumente, einem Eskimo einen Kühlschranks zu verkaufen
- Auf welchem Programm kommen die Mainzelmännchen? (ZDF)
- Nenne 10 Schauspieler!
- Nennt 4 Nachbarländer Deutschlands!
- Wie heißt die Bundeskanzlerin (Angela Merkel)
- Nennt 5 Spiele, die du gerne spielst!
- Besorge 8 Kuscheltiere!
- Rechenaufgabe:  $52 + 167 - 33 + 25 \times 4 = (= 286)$
- Wo wohnt der Papst? (Rom, Vatikan)

- Womit beschäftigt sich ein Meteorologe? (Wetter)
- Bilde zusammen mit dem Spielleiter eine Wortkette (jeder sagt ein Doppelwort, z.B.: Sonnenblume, Blumenladen, Ladentheke, ...)
- Zieh zwei verschiedene Schuhe an!
- Findet 4 Worte, die mit „nf“ enden! (Senf, Hanf, Genf, fünf)
- Kann ein Mann, der westlich vom Rhein lebt, in Wiesbaden beerdigt sein? (Nein, er lebt ja noch!)
- Macht jeder einen Handstand (mit Hilfestellung durch den Spielleiter)!
- ...

## **Spiele - FÜR DEN WALD**

Wer die Möglichkeit hat in den Wald zu gehen hier einige Ideen, wie zu einem Spaziergang noch ein wenig Aktion dazu kommt.

### **Zapfenhüpfen**

#### Material:

Fichtenzapfen oder andere

#### Spielanleitung:

Ein Fichtenzapfen wird an eine Schnur gebunden. Die Spieler stehen im Kreis. In der Mitte des Kreises steht der Zapfenschnur-Schwinger. Die Schnur am Fichtenzapfen ist um 50 cm länger, als der Abstand zu den ringsherum stehenden Kindern. Der Zapfenschnur-Schwinger dreht sich mit der Zapfenschnur und schwingt diese dabei ringsherum am Boden im Kreis. Die Mitspieler müssen nun hüpfend dem schwingenden Seil ausweichen. Wer vom Seil getroffen wird, muss ausscheiden. Wer wird der Sieger im Zapfen-Hüpfen.

### **Zapfenwerfen**

#### Material:

Fichtenzapfen oder anderes

#### Spielanleitung:

Die ersten zwei Spieler stellen sich an einer Linie auf. Auf das Startkommando werfen die Spieler ihre Fichtenzapfen so weit als möglich in den Wald hinein. Wessen Zapfen flog am weitesten? Danach sind die nächsten Spieler an der Reihe. Die Sieger aus allen Spielrunden treten in einem Finale gegeneinander an.

### **Waldkönig**

#### Material:

Fichtenzapfen oder anderes

#### Spielanleitung:

Es wird ein Baumstamm ausgesucht. Mit gewissem Abstand wird von einem markierten Punkt aus auf diesen Ziel-Baumstamm geworfen. Jeder Spieler hat drei Würfe bzw. erhält drei Fichtenzapfen. Die Spieler sind nacheinander an der Reihe und werfen einen Fichtenzapfen nach dem anderen in Richtung Baumstamm. Wer trifft am häufigsten den Baumstamm und wird der Waldkönig? Dieser erhält eine Waldkrone oder darf auf einen Waldthron sitzen.

### **Baumverstecke**

#### Material:

keines

#### Spielanleitung:

Dieses Spiel läuft wie das bekannte Verstecken ab. Ein Spieler zählt an einem Baum auf 10 oder 15 (vorher vereinbaren). Die anderen verstecken sich in der Zwischenzeit. Hat er fertig gezählt, ruft er: „Ich komme!“ Er muss nun die anderen suchen und finden.

### **Wald-Weitsprung**

#### Material:

keines

#### Spielanleitung:

Dieses Spiel läuft wie der bekannte Weitsprung ab. Markiert eine Absprung-Linie auf dem Waldboden. Die Spieler sind nun nacheinander an der Reihe. Sie nehmen Anlauf und springen ab der Absprung-Linie soweit sie können. Wer ist am Ende am weitesten gesprungen?

### **Trimm-dich-fit**

Material:

keines

Spielanleitung:

Einer ist der Fitnesstrainer und gibt an, welche sportliche Übung zu machen ist. Die anderen Trimm-dich-Läufer führen diese vorgemachten Übungen mit aus.

Beispiele für Übungen: Über Baumstämme oder Äste springen, eine bestimmte Strecke rückwärts laufen, 10 Hampelmänner machen, 10 Meter auf einem Bein hüpfen, Slalom um Bäume laufen,....

Nach dem Fitnesslauf ruhen sich erstmal alle aus und trinken etwas.

### **Horch mal!**

Material:

keines

Spielanleitung:

Alle schließen für ca. 2 Minuten oder sogar länger die Augen und horchen mal ganz genau hin, was die Natur für vielfältige Geräusche bietet. Anschließend werden in einem gemeinsamen Gespräch die Wahrnehmungen und Eindrücke gesammelt und ausgetauscht.

### **Besonderer Gegenstand**

Material:

Decke zum Draufsetzen

Spielanleitung:

Partner ziehen los und suchen einen Gegenstand, der ihnen gefällt. Dann gehen alle wieder zum Ausgangspunkt zurück. Jeder erklärt, warum er gerade diesen Gegenstand ausgesucht hat und legt ihn in die Mitte auf ein Tuch. Jetzt erfinden alle zusammen zu diesem Gegenstand eine Geschichte.

Spielleiter fängt an, nimmt einen Gegenstand und sagt einen Satz. Ein anderes Kind nimmt einen anderen Gegenstand und führt die Geschichte fort.

### **Ein Bild vom Wald und andere Bastelideen**

Material:

Tüte, sammelt Blätter und was ihr so findet – euch ‚anlacht‘, zuhause ein leeres Blatt

Spielanleitung:

Jeder bekommt ein Blatt und darf nun in den Wald losziehen und mit Blättern, Erde, Zweigen usw. ein Bild malen/ legen. Dann zeigen wir uns gegenseitig unsere Kunstwerke.

Unten noch zwei weitere Bastelideen:



<https://www.pinterest.de/pin/422916221256040348/>



<https://www.pinterest.de/pin/318700111131486462/>

## Backideen – machen Kinder ebenfalls viel Spaß



<https://www.pinterest.de/pin/297870962853909811/>



<https://www.pinterest.de/pin/717339046881307484/>



<https://www.pinterest.de/pin/147915168997511394/>

Ich mag diese einfache Idee, weil man innerhalb einer Woche Kresse wachsen sieht – das tut gut. Außerdem ist es ein gutes Bild für Ostern.

## **Mal etwas anders – Eine schöne Frühlingsgeschichte als Körpermassage für Kinder.**

Körpermassagen sind bei Kindern sehr beliebt, wenn auch nicht bei allen. Sich hinzulegen und sich vom anderen massieren zu lassen ist sehr angenehm. Noch schöner ist es, wenn dieses Wohlfühlen mit einer Geschichte gekoppelt ist. Es regt die Phantasie an, sich den Inhalt einerseits bildlich vorzustellen und ihn andererseits über den Tastsinn in Form von Berührungen zu erleben. Solche Massagen dienen der Körpererfahrung und helfen den Kindern zur Ruhe zu finden und abzuschalten.

Nun geht es los. Euer Kind legt sich auf den Bauch. Mama oder Papa sitzen daneben.

*Geschichte: „Als der Frühling die Tiere weckte“*

An einem schönen Morgen im Frühling, als noch Reste des Schnees vom Winter auf den Wiesen und Feldern lagen, schien die Frühlingssonne besonders warm, um auch dieses übergebliebene kalte Weiß endlich wegzuschmelzen.

*(Handflächen stark aneinander reiben und Hände dann flach auf den Rücken legen. Etwas verweilen.)*

Man konnte schon den Frühling in der Luft riechen. Durch das zaghaft wachsende Gras krabbelte schon der erste Käfer.

*(Mit den Fingerspitzen als „Käfer“ über den Rücken laufen.)*

Er traf eine langsam kriechende Schnecke, die auch die ersten warmen Sonnenstrahlen des Jahres genoss.

*(Mit der Hand langsam über den Rücken streichen/kriechen.)*

Plötzlich setzte Regen ein. Viele tausend Regentropfen prasselten auf Felder und Wiesen.

*(Mit den Fingerspitzen als „Regentropfen“ auf den Rücken prasseln/klopfen.)*

Er weckte auch die anderen Wiesenbewohner. Dort huschte auf einmal eine muntere Spinne vorbei.

*(Mit den Fingerspitzen als „Spinne“ über den Rücken laufen.)*

Da, spickte da nicht ein Regenwurm aus der nassen Erde? Er kam aus seinem Erdtunnel und kroch langsam über das feuchte Gras.

*(Mit der Hand langsam über den Rücken streichen/kriechen.)*

Er kroch erst zur einen Seite und dann zur anderen Seite der Wiese.

*(Mit der Hand langsam auf dem Rücken hin- und her streichen/-kriechen.)*

Auf einmal war er wieder in der Erde verschwunden. Plötzlich krabbelten zwei flinke Käfer durch das dichte Gras und krabbelten an den Grashalmen rauf und runter.

*(Mit den Fingerspitzen beider Hände als die zwei „Käfer“ über den Rücken laufen. Mal hoch Richtung Kopf, mal runter.)*

Erst krabbelten sie hintereinander her, dann liefen sie munter durcheinander.

*(Mit den Fingerspitzen beider Hände als die zwei „Käfer“ über den Rücken laufen. Erst hintereinander, dann durcheinander.)*

Inzwischen hatte es aufgehört zu regnen. Da kroch wieder die langsame Schnecke über das nasse Gras.

*(Mit der Hand langsam über den Rücken streichen/kriechen.)*

Sie sah die Spinne, die flink an ihr vorbeihuschte.

*(Mit der Hand langsam als „Schnecke“ über den Rücken streichen/kriechen und mit den Fingerspitzen der anderen Hand als „Spinne“ über den Rücken „krabbeln“.)*

Da stand wieder die Sonne am Himmel und schickte ihre wärmenden Frühlingsstrahlen.

*(Handflächen stark aneinander reiben und Hände dann flach auf den Rücken legen. Etwas verweilen.)*

Spürt ihr ihre Wärme? Jetzt flog eine kleine Biene vorbei. Sie suchte nach einer Blume, die bereits ihre Blüte geöffnet hatte.

*(Mit dem Zeigefinger über den Rücken hin- und her streichen/-fliegen.)*

Plötzlich kam stärkerer Wind auf. Die Grashälmmchen bogen sich im Wind.

*(Mit der Hand als Luftzug über den Rücken streichen evtl. dazu mit dem Mund auf den Rücken pusten.)*

Alle Tiere huschten schnell in ihr Versteck und warteten, bis der Wind sich wieder legte. Der Wind weht auch uns nun wieder zurück nach Hause.

*(Mit der Hand als Luftzug über den Rücken streichen evtl. dazu mit dem Mund auf den Rücken pusten.)*

Viel Spaß mit dieser tierischen Frühlingsmassage!

#### **Sonstige Ideen, Links, Infos:**

- Online Kindergottesdienst für Sonntag 22.03.2020: <https://www.youtube.com/watch?v=h2yJPjeW5xU>
- EC Kinderprogramm online: <https://www.ec.de/kinderprogramm-online/?fbclid=IwAR2WE2VnzDYaijzF4fdJlStMC2InRM74nIcbNAFrhSe6DS2T8NRF1VQozns>
- SCM stellt ihre Zeitschriften für 14 Tage kostenlos zu Verfügung. Einfach mal unter folgendem Link mehr erfahren.  
[https://www.jesus.de/scm-bundes-verlag-stellt-14-zeitschriften-kostenfrei-digital-zur-verfuegung/?utm\\_source=mailpoet&utm\\_medium=email&utm\\_campaign=SCM+Bundes-Verlag+stellt+Zeitschriften+kostenfrei+digital+zur+Verfuegung](https://www.jesus.de/scm-bundes-verlag-stellt-14-zeitschriften-kostenfrei-digital-zur-verfuegung/?utm_source=mailpoet&utm_medium=email&utm_campaign=SCM+Bundes-Verlag+stellt+Zeitschriften+kostenfrei+digital+zur+Verfuegung)