

## Frau Holles Märchenland

Station 1 Frau Holle (an dieser Station finden die Kinder immer eine Toilette, jemandem zur Hilfestellung und es ist die Endstation)

- Mitarbeiter!
- Balkon
- Kinder verraten das gelöste Passwort („DAUNENFEDERBETTDECKENREINIGUNG“)
- Frau Holle belohnt mit Gold (Schokoladengoldtaler / oder Goldharibotüten)

## Station 2 Rapunzel

- Mitarbeiter!
- Balkon
- Seil mit Eimer, worin die Buchstaben versteckt sind
- Wenn die Kinder „Rapunzel Rapunzel“ lass dein Haar herunter rufen, lässt Rapunzel den Eimer herab und Kinder notieren sich die Buchstaben

## Station 3 Dornröschen

- Mitarbeiter!
- Liegt irgendwo im Park, Grünfläche
- Kinder kommen und lassen sich witzige Sachen rum Aufwecken einfallen (Brennessel, Wasserpistole, lauten Rufen)
- Wenn Dornröschen erwacht, verrät sie die Buchstaben

## Station 4 Aschenputtel

- Mitarbeiter!
- Lange Straße
- Aschenputtel hat Besen, Eimer, Wasser und Putzlappen dabei
- Kinder helfen Aschenputtel die Straße sauber zu machen
- Zur Belohnung gibt es die Buchstaben

## Station 5 Der gestiefelte Kater

- Mitarbeiter!
- Park, Grünfläche
- Schuhzielwurf: 3 x Paar Schuhe, welche man in ein Ziel wirft (HullaHubReifen, Hinter eine Markieren, in einen großen Eimer....)
- Zur Belohnung gibt es die Buchstaben

## Station 6 Tischlein deck dich

- Mitarbeiter!
- Grünfläche, Waldesrand, Park
- Kinder müssen 3 verschiedene Pflanzen finden (Tischlein deck dich → Pflanze zum Essen; Goldesel → Nutzpflanze; Knüppel → giftige Pflanze)
- Zur Belohnung gibt es die Buchstaben

#### Station 7 Schneeweißchen und Rosenrot

- 2 rote Spielkarten (Bube Dame, König oder Ass) sind versteckt und müssen gefunden werden,
- Die Spielkarten verraten die Buchstaben

#### Station 8 Hänsel und Gretel

- Lebkuchen hängt im Fenster
- Die Lebkuchenformen bilden die Buchstaben

#### Station 9 Rotkäppchen

- Ein Wolf hängt im Fenster
- Die Hausnummer verrät die Buchstaben (1=A; 2= B; 3=C)

#### Station 10 Das tapfere Schneiderlein

- Mitarbeiter!
- Gerade Fläche
- Fliegenklatschenminigolf ( 2 Fliegenklatschen, Tischtennisball und ein Eimer)
- Zur Belohnung gibt es die Buchstaben

#### Station 11 Sterntaler

- Im Fenster hängen Sterne
- Die Anzahl der Sterne verrät den Buchstaben

#### Station 12 Jack und die Bohnenstange

- Vor einer Haustür steht ein Korb
- In dem Korb sind Tüten mit Bohensamen zu finden
- Auf den Tüten sind zwei Buchstaben geschrieben

#### Station 13 Froschkönig

- Im Baum hängt eine Christbaumkugel
- Auf der Christbaumkugel ist der Buchstabe drauf geschrieben

#### Station 14 Salzkönig

- Mitarbeiter!
- Wir gehen davon aus, dass es ein sehr unbekanntes Märchen ist, der Titel regt die Phantasie an
- Kinder müssen sich ein Märchen ausdenken, indem sie immer abwechselnd einen Satz sagen, oder ein Wort sagen (dabei ist es total egal, ob das Märchen richtig erzählt wird oder nicht, es kann und darf gerne auch einfach nur Quatsch entstehen)
- Zur Belohnung gibt es die Buchstaben

#### Station 15 Schneewittchen

- Mitarbeiter
- Neben Schneewittchen ist ein großer Spiegel zu finden

- Die Kinder sagen 3 Sachen, die sie an sich schön finden oder gerne an sich mögen
- Zur Belohnung gibt es die Buchstaben

#### Station 16 Der nackte Kaiser

- Mitarbeiter
- Der Kaiser möchte schon wieder neue Kleidung, die Kinder malen ein selbst designtes Outfit und zeigen es dem Mitarbeiter
- Zur Belohnung gibt es die Buchstaben

#### Station 17 Rumpelstilzchen

- Mitarbeiter
- Quizspiel – die Kinder müssen Süßigkeiten erraten (nicht alle, nur ein paar)
- Zur Belohnung gibt es Buchstaben