

Spielideen zum Luther - Fest:

Ritterspiele

Auf der Burg herrscht Unruhe. Es gibt ein geheimes Wissen, das nicht verloren gehen darf. Die Kinder sollen für die Mission ausgebildet werden, um dieses Wissen zu beschützen und in der Welt zu verbreiten.

Die Ausbildung erfolgt in unterschiedlichen Disziplinen.

1. Tarnung außerhalb der Burg -> Spiel mit guten Manieren. (Weitspucken)

2. Schnelle Flucht üben -> Huckepack Rallye (Parkour durch den Garten)

3. Verteidigung gegen Angriffe üben -> Ein Kind wehrt mit einem Schild Bälle ab

4. Notverteidigung wird geübt -> Band aus dem Gürtel des anderen Kindes ziehen

5. Lanze erobern -> Kinder müssen leise eine Lanze erobern. Ein Mitarbeiter steht mit verbundenen Augen an der Lanze und muss versuchen, die sich anschleichenden Kinder abzuschlagen (Sam !?) Lanzen werden mitgenommen.

6. Die Burg brennt (s.u.) (ein Mitarbeiter kommt aus den Kinderstundenräumen und berichtet von einem Feuer auf der Burg, das gelöscht werden muss (jemand freiwilliges ?). Kinder müssen eine Schlange bilden und mit verschiedenen Gefäßen Wasser von einem Eimer in einen anderen Eimer befördern (die Eimer sollten schon gefüllt bereitgestellt werden.)

7. Ein Mitarbeiter kommt aufgeregt aus den Kinderstundenräumen und berichtet von einer spektakulären Entdeckung bei den Löscharbeiten im Keller der Burg. Dort befindet sich ein Drache, der ein Geheimnis verbirgt. -> Kinder müssen mit den erspielten Lanzen Luftballons auf dem Bauch des Drachens kaputt machen. In einem Ballon befindet sich ein Schlüssel

8. Wo passt der Schlüssel ? Kinder suchen auf dem Hof eine Schatzkiste und öffnen diese. Im Inneren der Kiste ist der Bibelvers Epheser 2,8 auf Latein. Wer versteht denn das? Da hilft nur der Rat der weisesten Frau auf der Burg

Die Burg brennt!

Wenn es auf einer Burg mal brennt, muss schnell Wasser her. Natürlich wäre ein echtes Feuer zu gefährlich. Deshalb trainieren wir, indem wir das Wasser aus dem Brunnen in einen Löscheimer bringen.

Dafür braucht es einen großen Brunnen (z.B. eine Wäschewanne), der mit Wasser gefüllt wird und 2 Löscheimer die ein paar Meter weiter platziert werden. Je nach Alter der Kinder kann man die Entfernung anpassen. Außerdem braucht man 2 gleichgroße Gefäße zum Wassertransport (z.B. Schüsseln etc.).

Die Kinder werden in 2 Ritterteams eingeteilt. Auf das Startsignal hin schöpfen sie Wasser aus dem Brunnen, laufen damit zum Löscheimer und füllen es dort hinein. Bei jüngeren Kindern kann das eine gerade Strecke auf der Wiese sein. Bei älteren kann man Hindernisse einbauen. Eine Höhle, durch die man kriechen muss oder eine schmale Brücke (Holzdielen) über die man mit dem Wassergefäß balancieren muss, ohne etwas zu verschütten. Die Kinder laufen dabei am besten nacheinander und lösen sich ab, indem sie das Schöpfgefäß an den Nächsten übergeben. Dann gibt es keine Zusammenstöße.

Wer gerade nicht dran ist mit Laufen, hilft beim Anfeuern.

Das Team, das seinen Eimer mit Löschwasser als erstes bis zum Überlaufen füllt, hat gewonnen.

Kampf gegen den Drachen

„Hört, hört, ihr Leute! Im Keller der Geburtstagsburg ist ein Schatz versteckt. Doch ein gefräßiger Drache hat den Schlüssel zur Schatztruhe gefressen. Der einzige Schlüssel befindet sich jetzt im Bauch des Drachens und es bedarf der tapfersten Ritter des Landes, um ihn zurückzubekommen.“

Dieses Spiel benötigt etwas mehr Vorbereitung bevor die Party beginnt. Denn der zu bekämpfende Drache muss im Vorfeld gebastelt werden. Und auch die Schatzkiste will vorbereitet sein.

Für die Schatztruhe: Dazu nimmt man eine Truhe oder Kiste und umwickelt sie mit einer Kette, die mit einem Vorhängeschloss (mit Schlüssel) gesichert wird. In die Truhe kann man die Mitgebsel für die Geburtstagsgäste hineintun oder man füllt sie mit Süßigkeiten oder selbst gebackenen Ritterkeksen.

Für den Drachen: Die Umrisse des Drachens werden auf Pappe oder grünen Tonkarton gezeichnet und ausgeschnitten. Dann den Schlüssel des Vorhängeschlosses in einen Luftballon stecken und diesen aufblasen. Damit es nicht zu einfach wird, werden noch weitere Luftballons mit kleinen Goldtalern aus Schokolade oder anderen Süßigkeiten befüllt und auch einige leere Luftballons aufgeblasen. Es sollte mindestens ein Ballon für jedes Kind vorhanden sein. Die Luftballons dann auf dem Bauch des Drachens befestigen.

Das Spiel:

Der Drache mit den Ballons wird hoch an der Wand aufgehängt. Er sollte höher hängen, als die Kinder groß sind. Wenn man ihn schon zu Beginn der Party aufhängt, hat man direkt eine schöne Wanddekoration.

Nacheinander treten dann die Ritter gegen den Drachen an. Wer an der Reihe ist, wählt einen Ballon aus und versucht ihn mit seinem Schwert zum Zerplatzen zu bringen. Ob durch Hochspringen, auf einer Räuberleiter oder auf dem Rücken eines Knappen – alles ist erlaubt, um den Drachen zu erreichen. Die Spannung ist groß, wenn beim Drachenkampf ein Ballon platzt: Befindet sich darin der Schlüssel zum Schatz? Oder ein Goldtaler? Oder ist der Luftballon leer? Spätestens wenn alle Ballons kaputt sind, sollte der Schlüssel aufgetaucht sein. Mit dem befreiten Schlüssel macht sich die Ritterbande auf die Suche nach der Schatzkiste.

Anschleichen

Ein Baum wird von einem Spieler (Mitarbeiter) bewacht dem die Augen verbunden wurden. Wer kann sich an den Baum anschleichen ohne dass der blinde Bewacher den Anschleichenden abschlagen kann? Es muss darauf geachtet werden, dass der Blinde nicht gegen den Baum rennt und sich verletzt. Alternativ kann auch ein Stab oder eine auf dem Boden liegende Turnmatte verwendet werden.

Ein weiterer Zweikampf

Jeder der Wettkämpfer hat ein Tuch im Hosenbund stecken. Beide sind mit einer ca. 2 Meter langen Schnur am jeweils linken Arm miteinander verbunden. Wer kann dem Gegner als erstes das Tuch aus dem Hosenbund ziehen?

Schildführung

Ein geschickter Ritter muss nicht nur mit dem Schwert gut kämpfen können, er muss auch reaktionsschnell mit Hilfe seines Schildes einen Angriff abwehren können. In einem Feld befindet sich ein Ritter mit seinem Schild. Die Angreifer befinden sich außerhalb des Feldes und versuchen mit einem Ball den Ritter zu treffen. Dieser muss den Ball mit dem Schild abwehren. Wer trifft, darf selber Ritter werden.

Wagenrennen

Wagenrennen gibt es wohl, seit das Rad erfunden wurde. Im Huckepack, im Leiterwagen oder im Schubkarren findet unser Wagenrennen über Stock und Stein statt

Mönche

Mönche übersetzten die Bibel. Ein Bibelvers in lauter Puzzleteilen (Einzelwörter, Satzphrasen) muss zusammengesetzt werden.

Manieren sind das ...

Nicht jeder Ritter hatte gute Manieren gelernt. Wer kann am weitesten Kirschkerne Spucken ?

Brunnen schöpfen

Ein Eimer wird an einer Schnur befestigt und die Kinder versuchen den Eimer in den Brunnen(Feuerstelle) zu werfen. Für jeden Treffer gibt es einen Punkt.

Ritterburg aus Milchtüten basteln

Material: Heißklebepistole starke Scheren

Milchtüten

Packpapier und Kleister

Lichterkette