

Start

Wir dürfen euch heute diese beiden Bären vorstellen: Bärnhard und Bärta haben sich verlaufen und möchten gerne zurück in ihre Heimat auf die Bäreninsel. Sie vermissen ihre Familie und Freunde bereits sehr. Dafür benötigen sie eure Hilfe. Arbeitet zusammen, überlegt gemeinsam und es wird euch bestimmt schnell gelingen die beiden Bären wieder glücklich zu machen. Für den Rückweg haben Bärnhard und Bärta einen Kartenteil erhalten. Sobald eine Aufgabe erledigt ist, gibt es einen weiteren Teil der Karte. Sammelt alle Kartenteile - so wird es euch gelingen den Weg zurück zu finden. Gelingt es euch mit Bärnhard und Bärta den richtigen Weg zu finden, werdet ihr mit einem kleinen Schatz belohnt.

Eine erste Aufgabe wartet bereits auf euch. Ihr habt dafür 2 Minuten Zeit. Versucht so viele Wörter mit „Bär“ zu finden, wie möglich, z.B.: Braunbär, Teddybär, ...

*Ist die Aufgabe erledigt,
gibt es einen Schatzkartenteil!*

Zugticket Zielschnipsen

Bärnhard und Bärta sind mit dem Zug gereist. Um zurück zu kommen müssen sie wieder mit dem Zug fahren. Dazu benötigen sie allerdings ein Ticket. Helft ihnen sich ein Zugticket zu erwerben und sammelt dafür so viele Punkte wie möglich. Dafür darf ein Kind nach dem anderen Anlauf nehmen und den Ball mit den Fingern auf die Zielscheibe schnipsen.

Über das Eismeer

Bärnhard und Bärta sind auf ihrer Suche in die Arktis gelangt. Sie können nur weiterkommen, wenn sie auf die richtigen Eisschollen treten. Eure Aufgabe ist es für Bärnhard und Bärta den richtigen Weg mit tragfähigen Eisschollen zu finden. Immer ein Kind darf auf das Eismeer (=Spielfeld) und so lange probieren, bis es auf eine falsche Scholle tritt. Dann darf das nächste Kind versuchen den richtigen Weg zu finden. Wurde eine richtige Eisscholle gefunden, kann es nur an angrenzenden Felder weitergehen. Der Weg ist diagonal, quer und vorwärts möglich, niemals aber zurück.

Durch den Schlingpflanzen-Teich

Bärta und Bärnhard kommen an einen Teich.
Leider gibt es keine andere Möglichkeit auf die andere Seite des Ufers zu kommen, als durch den Teich durchzuschwimmen.

Das ist gar nicht so leicht, denn der Teich ist voller Schlingpflanzen, die nach den Bärenkindern greifen ...

Zu Beginn gibt es zwei Schlingpflanzen im Teich (= zwei freiwillige Kinder mit einem Ball), die jeweils an einer Längsseite des Ufers einander gegenüber stehen.

Alle Bärenkinder stehen an der kurzen Seite des Ufers und versuchen nun durch den Teich zu kommen, ohne vom Ball getroffen zu werden. Wird ein Kind getroffen, setzt es sich auf den Boden und wird selbst zu einer Schlingpflanze. Mithilfe seiner Hände versucht es nun, die anderen Bärenkinder zu fangen.

Vorsicht Krokodile

Um auf die nächste Insel zu gelangen, müssen Bärta und Bärnhard einen Sumpf überqueren. Darin leben viele Krokodile. Um sich vor den wilden Tieren zu schützen, erhaltet ihr kleine Trittsteine (=Teppichfliesen). Könnt ihr den Sumpf gemeinsam überqueren ohne von den Krokodilen gefressen zu werden? Sollte jemand den Trittstein verlassen, darf dieser Fuß nicht mehr benützt werden. Das heißt, ihr müsst euch gegenseitig stützen und dieses Kind darf nur mehr auf einem Fuß weitergehen. Schafft ihr alle gemeinsam mit Bärta und Bärnhard den Sumpf zu queren?

Futter fassen

Bärnhard und Bärta haben einen Bärenhunger. Beim Futtersuchen sollten sie allerdings nicht erwischt werden. Immer 2 Kinder erhalten einen „Futtertrog“ (=Bananenschachtel). Wenn die Musik erklingt, dürft ihr mit dem Futtertrog in der Hand tanzen. Sobald die Musik verstummt, habt ihr 10 Sekunden Zeit um so viel Futtervorrat (=Tannenzapfen) wie möglich zu sammeln. Wie viel Futter könnt ihr hamstern?

Freunde-Memory

*Die Freunde fehlen den beiden Bären schon sehr.
Um ihre Heimatinsel leichter zu finden, sollten
Bärnhard und Bärta euch ein paar Fotos von ihren
Freunden zeigen.*

*Dazu darf ein Kind starten und die Strecke bis zu den
Memorykarten laufen. 2 Karten darf es umdrehen.*

*Ist es ein Paar, darf es die Karten mitnehmen.
Sind es verschiedene Karten, werden sie wieder an
den selben Platz zurückgelegt.*

*Wie bei einem Staffellauf wird abgeklatscht, dann
ist das nächste Kind an der Reihe und darf am Ende
der Laufstrecke zwei Karten aufdecken. Könnt ihr alle
Freunde-Paare finden?*

Buchstaben-Insel

*Eine Passkontrolle steht den beiden Bären bevor. Um
weiter zu kommen, müssen sie kreativ sein. Auf ein
Blatt Papier mit allen Buchstaben des Alphabets sollt
ihr Tiere sammeln, die mit dem jeweiligen Buchsta-
ben beginnen. A wie Affe bis Z wie Zebra.*

Insel bei Nacht

Auf der Suche nach der Heimat von Bärnhard und Bärta ist es bereits dunkel geworden. In der Nacht ist es noch schwieriger den richtigen Weg zu finden. Geht paarweise zusammen. Ein Kind erhält eine Augenbinde und darf blind den Weg durch die vielen Hindernisse gehen. Das zweite Kind hilft ihm dabei. Erlaubt ist nur Sprechen und Beschreiben des Weges. Anfassen ist nicht erlaubt. Gelingt es euch gemeinsam die Felsen in der Nacht zu überwinden und die richtigen Wegkreuzungen zu nehmen?

Fischen

Auf dem Weg liegt ein kleiner Fluss. Die Fische (=Obst) darin sind verlockend für die Bären. Sie können erst weiter, wenn sie ihren Hunger gestillt haben. Dazu erhält jedes Kind eine Angel (=kleiner Speiß). Damit könnt ihr aus dem Fluss, sprich aus der Schüssel, Fische fangen. Könnt ihr das ganze Obst fischen?

Piraten-Insel

Oje, Piraten haben die beiden Bären entdeckt und beginnen schon diese zu jagen. Versucht so lange wie möglich den Piraten im Spielfeld zu entkommen. Wird jemand erwischt, wird dieser auch zum Piraten und erhält eine Augenklappe.

Auf der Bäreninsel

Bärnhard und Bärta haben es geschafft! Mit eurer Hilfe haben sie ihre Heimat, die Bäreninsel, erreicht. Vielen Dank, dass ihr ihnen dabei geholfen habt! Ihr dürft euch auf der Bäreninsel umsehen. Bärnhard und Bärta haben euch zur Belohnung einen kleinen Schatz versprochen ...

Honig-Insel

Bärnhard und Bärta sind hungrig und machen einen Abstecher auf die Honig-Insel. Auf dem Gelände sind viele kleine Honig-Portionen (kleine Zuckerl) versteckt. Helft ihnen diese zu suchen!