

# Fasching im Schlaraffenland

Habt ihr schon mal vom Schlaraffenland gehört? Wie wär's mit einer Reise in dieses kunterbunte Land, in dem es alles im Überfluss gibt und nichts so ist, wie wir es kennen? Auf den nächsten Seiten findet ihr Ideen und Anregungen für eine Faschings-Motto-Party in einer Welt, die Kopf steht.



## Reise ins Schlaraffenland



CD-Player, flotte Musik

Nach dem alten Märchen vom Schlaraffenland ist es gar nicht so einfach in dieses Land hinein zu kommen. Bei diesem Spiel zum Start der Faschingsstunde spielt ihr Musik und alle bewegen sich dazu ausgelassen im Raum.

Sobald die Musik stoppt, müssen alle TänzerInnen in ihrer Bewegung erstarren (einfrieren) und auf die Ansage der Spielleitung hören.

Zwischen den einzelnen Ansagen wird immer wieder Musik gespielt und alle tanzen dazu durch den Raum.

*Zunächst einmal darf man nur ins Schlaraffenland, wenn man besonders langsam und faul ist.*

Alle bewegen sich im Zeitlupentempo wie ein Faultier durch den Raum.

*Ins Schlaraffenland kommen auch all jene, die nichts können außer essen, trinken, schlafen, spielen, tanzen, faulenzern, ...*

Alle machen irgendwas von diesen Dingen nach.

*Die beliebtesten Gäste im Schlaraffenland sind die größten Schwindler.*

Jedes Kind sucht sich ein Gegenüber und erzählt ihm drei Dinge über sich selbst (z.B. Eigenschaften, Talente, äußere Merkmale, etc.), wobei eines davon frei erfunden sein muss. Das andere Kind muss herausfinden, bei welcher Eigenschaft geschwindelt wurde.

*Will man jemandem nach dem Weg fragen, fragt man am besten einen Blinden.*

Alle schließen die Augen und bewegen sich vorsichtig durch den Raum. Treffen sie auf jemand anderen, geben sie sich die Hand und begrüßen sich. Nun sollt ihr erraten, wen ihr denn gerade begrüßt habt! Sobald das Rätsel gelöst ist, dürfen die Augen wieder geöffnet werden.

*Man kann auch einen Gehörlosen nach dem Weg ins Schlaraffenland fragen.*

Plötzlich kann niemand mehr etwas sagen und hören. Ohne miteinander zu reden, soll sich die Gruppe nach Geburtstagen sortiert in einer Reihe aufstellen.

*Wenn man schließlich den richtigen Weg zum Schlaraffenland gefunden hat, müssen nur noch zwei Hindernisse überwunden werden.*

Die Kinder sollen als erstes drei Rätsel richtig beantworten, Vorschläge findet ihr auf der nächsten Seite.

## Rätselfragen zur Auswahl

Welche Brille trägt man nicht auf der Nase?  
(Die Klobrille)

Was kommt einmal in jeder Minute, zweimal in jedem Moment aber nie in tausend Jahren vor?  
(Das „M“)

Den ersten Teil dieses Wortes sollst du vergessen. Der zweite Teil gehört nicht dir sondern alleine mir. Der dritte Teil reimt sich auf Licht und bedeutet Nein. Welches Frühlingwort wird hier gesucht?  
(Vergissmeinnicht)

Mit E sieht man es am Himmel stehen, mit I hingegen ist es am Kopf zu sehen.  
(StErn und Stlrn)

Welches Tier liegt am Strand und man versteht es kaum? (Die Nuschel)

Was quiekt, sieht hübsch aus und schwimmt im Meer? (Die Meerjungsau)

Was ist weiß und schnarcht auf der Weide?  
(Ein Schlaaf)

Was hüpf am Nordpool durch den Schnee und ist schwarz-weiß? (Ein Springuin)

Ich gehe alle Tage aus und bleibe dennoch stets beim Haus. Wer bin ich? (Eine Schnecke)

## Die Mauer aus Grießbrei



pudding für jedes Kind, Seil, Tücher oder Klebeband

Als letzte Hürde steht einem dann noch eine dicke Mauer aus Grießbrei im Weg. Mann kommt nur über die Mauer hinweg, indem man sich durch den Grießbrei hindurch isst. Dazu könnt ihr das Spiel „Chinesische Mauer“ spielen.

In der Mitte des Raumes wird eine Linie gezogen. Hier positioniert sich ein Kind, das sich freiwillig gemeldet hat, als Wächter der Mauer. Alle anderen Stellen sich nebeneinander an die Wand am Ende des Raumes. Auf ein Kommando laufen alle Kinder los und versuchen den Wächter der Mauer zu passieren, ohne von ihm oder ihr gefangen zu werden. Ziel ist es die gegenüberliegende Seite des Raumes zu erreichen.

Wer vom Wächter gefangen wird, wird selber zum Wächter und hilft bei der nächsten Runde, die Kinder am Durchbrechen der Mauer zu hindern. Achtung: Die Wächter dürfen sich nur entlang der Linie

in der Mitte des Raumes bewegen und die vorbeilaufenden Kinder nicht im Raum verfolgen. (Tipp: Am besten ihr markiert dafür mit zwei Seilen oder mit Klebeband einen schmalen Korridor von maximal 1 Meter Tiefe.)

Als Belohnung für alle, die die Mauer aus Grießbrei durchbrochen haben, dürfen die Kinder am Ende des Spieles einen Pudding zur Stärkung verspeisen. Nachdem es nun alle ins Schlaraffenland geschafft haben, können sich die Kinder alles genau ansehen und verschiedene Stationen besuchen. Ihr könnt dazu die Kinder in Kleingruppen einteilen, die die einzelnen Stationen besuchen oder jedes Kind kann auch auf eigene Faust durch das Schlaraffenland schlendern und alles ausprobieren.

## Kostümparty im Schlaraffenland



verschiedene Kostüme, Hüte, Sonnenbrillen, Accessoires, etc. Schachteln, Körbe, Kübel oder Klebeband, Soft-Bälle oder Wurfsäckchen

Anstelle von Blättern hängen im Schlaraffenland die schönsten Kleider auf den Bäumen. Wer ein Gewand braucht, kann einfach in den Wald gehen und sich ein Kleidungsstück aussuchen. Allerdings muss man es erst mit einem „Stein“ treffen.

Ihr stellt unterschiedlich große Schachteln, Körbe oder Kübel auf. Die Kostüme und Accessoires werden auf die Schachteln verteilt. Von einer Markierungslinie weg müssen die Kinder nun mit dem Ball in die Schachteln zielen. Landet ihr Ball in einer der Schachteln, darf es sich daraus ein Kostüm oder eine Kopfbedeckung aussuchen. Jedes Kind hat maximal 5 Würfe.

## Süßigkeiten wie Steine



Nüsse, Korken, Kastanien, oder Ähnliches, Zuckerl, Wäscheschafferl oder Kübel, ev. Augenbinden

Es wird berichtet, dass im Schlaraffenland die Süßigkeiten wie Steine herumliegen. Manche sind sogar gefüllt mit besonderen Leckerbissen.

Ein Wäscheschafferl wird mit Kastanien, Korken oder Nüssen befüllt und darunter werden Zuckerl gemischt. Die Kinder schließen die Augen oder lassen sich die Augen verbinden. Mit den Händen dürfen sie sich durch das Wäscheschafferl wühlen und die Zuckerl herausfischen, die ihnen zwischen die Finger gelangen.

## Einarmiger Bandit



Karten mit 5 verschiedenen Symbolen, z.B. Kirsche, Apfel, Banane,... jedes Symbol gibt es dreimal, Zuckerl oder Spielgeldmünzen als Einsatz

Wer sonst beim Spielen kein Glück hat, wird im Schlaraffenland immer gewinnen. Ganz egal, ob im Lotto oder beim Zielwerfen – im Schlaraffenland trifft man immer ins Schwarze!

3 Kinder übernehmen die Rolle des „Einarmigen Banditen“. Sie sitzen nebeneinander und haben einen Satz Karten (also jeweils eine Karte pro Motiv) hinter ihrem Rücken. Das Kind, das am „Einarmigen

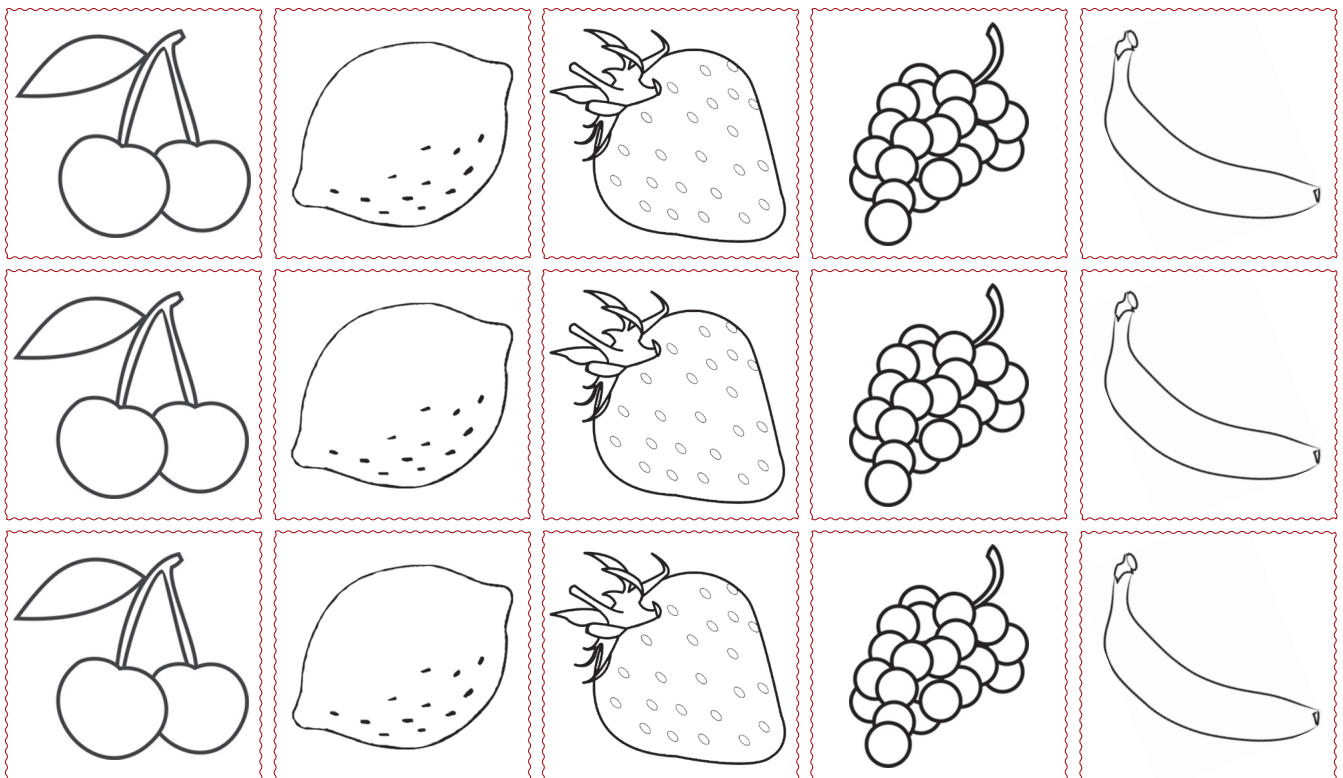
Banditen“ spielen möchte, setzt seinen Einsatz (z.B. 1 Zuckerl oder 1 Münze) und gibt dann dem „Einarmigen Banditen“ ein Zeichen.

Daraufhin zieht jedes der drei Kinder eine Karte – ohne die Karten anzuschauen – und zeigt diese her.

### Mögliche Gewinnchancen:

Alle drei Kinder zeigen eine Karte mit dem gleichen Symbol: Der Einsatz wird vervierfacht. Zwei Kinder zeigen das gleiche Symbol: Der Einsatz wird verdoppelt.

Wenn alle drei Kinder unterschiedliche Symbole in die Höhe halten, ist der Einsatz leider verloren und der „Einarmige Bandit“ darf diesen aufessen.



Die Symbole für den „Einarmigen Banditen“ vergrößert kopieren, anmalen und ausschneiden.

## Wetter im Schlaraffenland



Schnur, Schere, Salzbrezeln, Gummikirschen und ähnliches

Regen, Schnee oder Hagel besteht im Schlaraffenland natürlich nicht aus Wasser sondern aus süßen und salzigen Leckereien. Da kann jede und jeder schlecken, wie es ihr oder ihm gefällt.

Auf mehrere Schnüre werden Brezeln, Gummikir-

schen, Gummischnuller, Gummischlangen, Zuckerl, etc. aufgefädelt.

Eine Schnur wird quer durch den Raum gespannt und daran werden die Süßigkeitenschnüre mit den himmlischen Leckereien nebeneinander in geeigneter Höhe für die Kinder aufgehängt.

Die Kinder dürfen nun die Süßigkeiten mit dem Mund herunterschnappen, allerdings dürfen sie dazu ihre Hände nicht benutzen.

## Schüttel, schüttel



keines

Das Geld kann man im Schlaraffenland von den Bäumen wie reife Kastanien schütteln. Jeder kann sich herunterschütteln, soviel er oder sie will. Beim Schüttelrap könnt ihr nun gemeinsam im selben Rhythmus schütteln.

Alle stehen auf und rufen gemeinsam:

*Wir sind ein Superhit  
Das wissen wir und keiner lügt.  
Drum steht jetzt auf, macht alle mit,  
bei unserem tollen Schüttelhit – und ...*

Zu den nun folgenden Zeilen werden die entsprechenden Körperteile geschüttelt und rhythmisch dazu gesprochen:

Ihr beginnt mit den Händen, die ihr nach vorne, hinten, oben, unten, usw. ausstreckt und schüttelt.

**vorne** schüttel schüttel, (kurze Pause)  
schüttel schüttel schüttel und

**hinten** schüttel schüttel, (kurze Pause)  
schüttel schüttel schüttel und

**rechts** ...  
**links** ...  
**oben** ...  
**unten** ...  
**Nase** ...  
**Ohren** ...  
**Kopf** ...  
... und



**ALLES** schüttel schüttel, (kurze Pause)  
schüttel schüttel schüttel!

## Jungbrunnen



viele Wäscheklammern

Im Schlaraffenland gibt es einen Jungbrunnen. Wer alt ist oder sich krank fühlt, badet darin und schon ist er oder sie wieder jung und gesund.

Für dieses Fangspiel bekommt jedes Kind 3 Wäscheklammern, die es sich an seiner Kleidung gut sichtbar befestigt. Je nach Gruppengröße gibt es einen oder mehrere Freiwillige (=Gesundheitsräuber), die versuchen den Kindern die Wäscheklammern von der Kleidung zu zupfen und ihnen damit ihre Gesundheit zu rauben.

Je weniger Wäscheklammern jemand hat, umso älter oder kränker ist man.

Gott sei Dank gibt es einen Jungbrunnen. Diese Person hat viele Wäscheklammern und steckt den Kindern die Wäscheklammern immer wieder nach. Wer keine Wäscheklammer mehr an seiner Kleidung hat, wird selber zum Gesundheitsräuber. Wer 5 Wäscheklammern an seiner Kleidung hat, wird selbst zum Jungbrunnen und darf an die anderen Kinder Wäscheklammern verteilen.

Schafft es der Jungbrunnen alle Kinder zu retten oder gewinnen die bösen Gesundheitsräuber?

## Fische angeln



verschiedene Speisen, Schnüre, Scheren, Kleiderhaken, Klebeband, Körbchen, bruchssichere Teller, Tablett

Die Fische schwimmen im Schlaraffenland oben auf dem Wasser. Sie sind auch schon gebacken oder gekocht und schwimmen ganz nahe am Ufer. Sie müssen nur noch aus dem Wasser gefischt werden. In der Mitte des Raumes wird ein Kreis mit – je nach Kleingruppengröße – ca. 2 Meter Durchmesser aufgelegt oder aufgemalt.

Die Gruppe stellt sich in mindestens 3 Meter Abstand um den Kreis herum auf. (Am besten ihr markiert diese Begrenzung nochmals für die Kinder mit einem Seil oder Klebeband.) In den Kreis werden verschiedene Speisen in Körbchen, auf Tablett oder Tellern aufgelegt. Die Gruppenmitglieder bekommen nun als Werkzeug Schnüre, Scheren, Klebeband und Kleiderhaken. Daraus können sie sich Angeln basteln, mit denen sie die Leckereien aus der Kreismitte zu sich an Land ziehen können. Allerdings muss der vorgegebene Abstand von 3 Metern eingehalten und die Linie darf nicht überschritten werden.

Zum Abschluss eurer Faschingsparty im Schlaraffenland könnt ihr dann die frisch geangelten Leckerbissen gemeinsam verspeisen und die Feier mit ein paar lustigen Tänzen ausklingen lassen.

Wer möchte, kann das Märchen vom Schlaraffenland natürlich in einem Märchenbuch nachlesen. Vielleicht haben die Mädchen und Buben ja auch Lust, ihre Bilder vom Schlaraffenland mit Pinsel und Farbe auf Papier zu bringen.

*Unter diesem Link findet ihr die Geschichte zum Nachlesen: <http://www.kindergarten-homepage.de/lesen/maerchen/schlaraffenland.html>*