

Frisch verhext!

Die märchenhafte
ARD-Kinderradionacht

Freitag
25. November 2022
20.05 – 1.00 Uhr



Liebe Radionachtfans!

Märchen sind wie eine große Schatztruhe. Darin finden wir abenteuerliche Geschichten von mächtigen Zauberern oder riesigen Drachen. Und was noch besser ist: Überall auf der Welt gibt es ähnliche und doch ganz andere fantastische Erzählungen. Sie wurden den Kindern, seit es Menschen gibt, an Lagerfeuern erzählt, lange bevor die Schrift und das Buch erfunden wurden. Heute könnt ihr Märchen in Büchern lesen oder sie von den Eltern vorgelesen bekommen.

Genauso ein Lagerfeuer ist die ARD-Kinderradionacht, immer am letzten Freitag im November. Dann räumen die Erwachsenen fünf Stunden auf vielen ARD-Radiosendern frei für ein Thema und die vielen Geschichten dazu. Dieses Mal geht es um Märchen. Ihr trefft also viele mutige Prinzessinnen und etwas eingebildete Prinzen, zaubernde Hexen und gruselige Trolle, winzige Zwerge und schöne Feen.

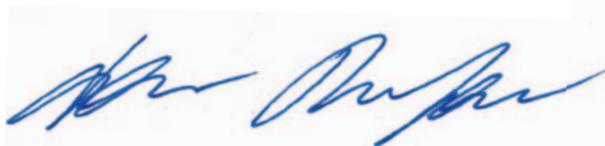
Besonders freuen könnt ihr euch auf das Kinderhörspiel „Willkommen im Buchladen Anderwelt“ von Brigitte Endres. Das wurde extra für die ARD-Kinderradionacht geschrieben und ist erst kurz vor der Sendung fertig geworden. Darin gelangt Lina mit Kater Stiefel in eine märchenhafte Welt.

Aber zusammen mit den Kinderreporterinnen und -reportern könnt ihr in den fünf Sendestunden auch die Wirklichkeit erforschen: Sie befragen eine echte Prinzessin und treffen einen lebenden Wolf in einem Wildpark.

In diesem Radionachtheft erfahrt ihr außerdem, wie ihr einen Hexentrunk selbst braut, wir geben Tipps zu Dekorationen mit Krönchen und Kugel und zeigen, wie man Schneeflocken selbst herstellt.

Das Wichtigste an der ARD-Kinderradionacht seid nämlich ihr: Ihr könnt uns wie immer live am Telefon oder per Eintrag in die Kommentare von euren Zauberkräften und Lieblingsmärchen erzählen. Egal, wo in Deutschland oder auf der Welt ihr gerade seid. Egal ob ihr in der Schule, mit euren Eltern oder mit Freunden hört. Erst durch euch wird es ein Lagerfeuer, an dem wir uns gegenseitig Geschichten erzählen.

Darauf freut sich



Tom Buhrow
Vorsitzender der ARD



Inhaltsverzeichnis

Zauberformel Kinderradionacht: Die Planung

- 3 Neun auf einen Streich: Sendegebiere und Frequenzen
- 4 Von Aladin bis Zauberwald – Infos für die Nacht
- 5 Aller guten Dinge sind fünf: Das Programm
- 9 Vorfreude-Wettbewerb „Findet den rettenden Zauber!“
- 10 „So wie im Märchen“ Kinderradionachtsong von „Sebö“

Was habt ihr für große Ohren?! Murmeln, raunen, wispern

- 12 Zauberspruchzungenbrecher / Stille Märchen-Post / Märchenreise um den Globus / Die verzauberte Wasserharfe / Märchen-Talkshow / Reportage aus der Märchenwelt
- 13 Achtung, Aufnahme! Ein Hörspiel produzieren

Der Kinder neue Kleider: Deko- und Verkleidungstipps

- 14 Märchenwelten bauen
- 15 Verhext und zugenäht

Tischlein deck dich: Märchenhafte Rezepte

- 16 Knusperhäuschen / Fliegenpilzsnack
- 17 Verdrehte Einhörner / Sterntalersuppe
- 18 Hexentrunk / Rapunzels Salat und Hänsels Brotkrumen
- 19 Quarkspeise „Schneeweißchen und Rosenrot“ / Froschkönig-Muffin

Knack die Haselnuss! Rätsel und Sprachspiele

- 20 Verhextes Bild / Im Schloss versteckt
- 21 Großes Märchenkuddelmuddel
- 22 Wanted! Gesucht!
- 23 Hochachtungsvoll ... Post aus dem Märchenland
- 24 Teste dich! Welcher Märchencharakter bist du?
- 25 Die verflixten 13: Das große Märchenquiz

Wenn Drachen Sachen machen: Malen und gestalten

- 26 Daumenkino: Schneewittchens Apfel / Drachenstich
- 27 Zauberstab / Mit einfachem Strich Märchenfiguren zeichnen
- 28 Tolles aus der Rolle: Schnelle Krone und Fang die Froschkugel
- 29 Märchen im Karton / Figuren aus Salzteig
- 30 Dornenhecke / Wer schleicht da durch den Märchenwald?

Allerlei Rauch: Forschen und experimentieren

- 31 Jacks Kletterbohne / Die magischen Punkte
- 32 Schweben wie von Zauberhand
- 33 Zauberfeuer im Hexenkechtopf
- 34 Mag(net)ischer Schlangentanz / Voll verfroren

Eselchen streck dich! Spielen und bewegen

- 35 Sechse kommen durch die ganze (Märchen-)Welt
- 36 Das Schneewittchen-Apfel-Spiel / Survival-Training mit Hänsel und Gretel / Die zertanzten Schuhe
- 37 Turnier der Wunderwesen / Märchen-Battle

Wegweiser: Service

- 38 Medientipps
- 41 Kinderradio-Programme der ARD
- 50 Lösungen und Impressum

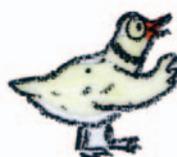
Wo ist die Erbse?

Im Heft hat sich eine Erbse versteckt. Sie ist klein und grün. Sucht sie und zeichnet einen roten Pfeil daran.



Wer hat's gesagt?

Im Heft findest du sechs Sprechblasen mit berühmten Märchenzitaten. Sammle aus den Namen der gesuchten Personen oder Tiere die markierten Buchstaben. In der richtigen Reihenfolge bekommst du den Lösungssatz.



Neun auf einen Streich: Sendegebiete und Frequenzen

Die ARD-Rundfunkanstalten
laden zur märchenhaften Hörnacht ein



Die Radio-Frequenzen im Internet

BR: www.bayern2.de
(www.br.de/frequenz)

hr: hr2.de (Suche: Frequenzen)

mdr: www.mdr.de/tweens +
www.mdr.de/radio/frequenzen

NDR: www.ndr.de (Suche: Frequenzen)

RB: www.bremenvier.de/info/frequenzen-100.html

rbb: <https://www.rbb-online.de/radio/frequenzen/>

SR: www.sr1.de (Suche: Frequenzen)

SWR: www.swr.de (Suche: Frequenzen)

WDR: www.diemaus.de/hoeren

„Frisch verhext!“ wird zeitgleich in ganz Deutschland im Radio ausgestrahlt.
Einfach dein Bundesland und deinen Sender suchen, einschalten und loshören.
Auch als Livestream in Internet oder ARD Audiothek.

Von Aladin bis Zauberwald: Infos für die Nacht



Den Zauberstab im Studio schwingt dieses Jahr Moderatorin Nina Heuser. Wir sind schon mal mit der Kutsche bei ihr vorgefahren, um ihr drei Fragen zu stellen.

Worauf freust du dich in der ARD-Kinderradionacht?

Ich freue mich riesig darauf, mit euch verhexte Geschichten zu hören, zu zaubern und mich vielleicht auch ein bisschen zu gruseln. Gut, dass sooo viele Kinder von Nord nach Süd und Ost nach West vorm Radio dabei sein werden, ich war nämlich noch nie bis weit nach Mitternacht im Studio.

Verkleidest du dich selbst gerne?

Schaut euch mein Foto an, was glaubt ihr? Richtig, ich mag's! In Köln, wo ich lebe, ist das nicht verwunderlich. Immerhin gibt es hier mindestens fünf Tage im Jahr, an denen man ganz schön schräg angeschaut wird, wenn man nicht verkleidet ist. Ein Lieblingskostüm habe ich aber nicht. Das wechsele ich von Jahr zu Jahr.

Wenn du drei Wünsche frei hättest, dann ...

- ... würde ich sofort alle Kriege auf dieser Welt beenden!
- ... würde ich am Meer leben.
- ... würde ich die Brüder Grimm fragen, warum der Wolf in ihren Märchen eigentlich immer der Böse ist.

Mit diesen Vorbereitungen wird eure Nacht zauberhaft! Sucht vorab euren ARD-Sender im Radio oder setzt ein Lesezeichen für den Livestream im Internet. Die Frequenzen und Web-Adressen stehen auf Seite 3.

Richtet euch eine gemütliche Märchenecke, ein großes Schloss oder ein kleines Hexenhäuschen ein. Zauberhafte Ideen dafür gibt's auf Seite 14.

Das aktuelle Programm der fünf märchenhaften Stunden findet ihr am Tag der Sendung www.kinderradionacht.de – druckt es aus und hängt es auf. Dann verpasst ihr nichts, was ihr unbedingt hören wollt.

Aber seid schlau wie Füchse: Die ARD-Kinderradionacht soll ein Vergnügen und kein Hör-Marathon werden, sucht euch daher vorher gemeinsam aus, was ihr unbedingt hören wollt und trifft euch dazu vor dem Radio.

Schlürft dazu einen Hexentrunk oder lasst euch Froschkönigmuffins schmecken (Rezepte ab Seite 16). Löst märchenhafte Rätsel (ab Seite 20), baut Eistürme höher als die von Eiskönigin Elsa (ab Seite 35) oder bastelt eine Märchenwelt im Karton (Seite 29).

Kontakt in die Kinderradionacht-Märchenzentrale:

Kostenlose Telefonnummer: 0800 – 220-5555
post@kinderradionacht.de

Übrigens: Wenn eure Eltern oder andere Erwachsene, die mit euch die Kinderradionacht hören, Fotos von euren Radionacht-Erlebnissen an uns schicken, erklären sie und auch ihr euch damit einverstanden, dass wir diese auf www.kinderradionacht.de veröffentlichen.

Aller guten Dinge sind fünf: Das Programm

Fünf magische Stunden erwarten euch. Die Zeiten sind ungefähre Angaben. Den endgültigen Fahrplan der Sendung veröffentlichen wir zu einer Zeit, in der das Wünschen noch geholfen hat – ähm – kurz vor der märchenhaften Nacht auf www.kinderradionacht.de



1. Radiostunde

20:10 Uhr

Drei Wünsche frei? Au wei!

Comedy von Ramona Schukraft
und Henning Schmidtke

Teil 1 von 4

BR, ca. 3 Min.

Wer der Fee Manuela begegnet, der hat garantiert drei Wünsche frei. Garantiert ist aber auch, dass dabei einiges schiefgeht. Denn wo Fee Manuela auftaucht, ist das Chaos nicht weit. Mal hat sie den Wunsch ein klein wenig missverstanden, mal verschusselt sie irgendetwas – kurz: Wer der Fee Manuela begegnet, dem kann man wirklich nur eines wünschen: Viel Glück bei der Wunscherfüllung!

20:19 Uhr

Was sagst du dazu?

von Mischa Drautz
BR, 4'30 Min.

Ein Märchen erzählen, das kann doch jeder! Von wegen! BR-Reporter Mischa Drautz müht sich redlich als Märchenerfinder, stößt aber auf einige Hindernisse. Zum Glück bekommt er fachkundige Nachhilfe, was zu einem richtigen Märchen dazu gehört.

20:28 Uhr

Willkommen im Buchladen Anderwelt

Teil 1 von 4

rbb/SWR, ca. 6 Min.

Onkel Arthur liegt im Krankenhaus. Lina sieht mit ihrem Vater im Märchen-Buchladen des alten Herrn nach dem Rechten. Sie sollen auch Kater Stiefel in Obhut nehmen. Etwas gruselig findet Lina es in dem Laden ja. Und plötzlich stürzt Papa auch noch durch eine Falltür und ist verschwunden. Was jetzt?!

20:37 Uhr

Echte Prinzessinnen

von den Bremen-Vier-Kinderreportern
RB, ca. 4 Min.

Echte Prinzessinnen essen immer von goldenen Tellern, können nicht schlafen, wenn auch nur eine Erbse unter ihrer Matratze liegt, kriegen alles, was sie wollen, und am Ende natürlich den Prinzen – oder den Helden. Und sie müssen nix dafür tun. Stopp! Das kann ja wohl nicht stimmen. Oder doch? Ob eine Prinzessin weiß, was eine Tüte Gummibärchen kostet? Geht sie zur Schule? Wir sprechen mit einer echten Prinzessin und finden es heraus.



2. Radiostunde

21:00 Uhr

Arthur, der Märchenprinz

Hörgeschichte von Anja Kömmerling und
Thomas Brinx, gelesen von Andreas Fröhlich
rbb, ca. 8 Min.

Immer wenn Arthurs Mutter ihren kleinen König weckt, denkt sie, er hätte geschlafen. Was für ein Irrtum! König Arthur schläft nie, wie sollte er sonst Schneewittchen und den sieben Zwergen helfen?

21:17 Uhr

Willkommen im Buchladen Anderwelt

Radionacht-Hörspiel von Brigitte Endres
Teil 2 von 4
rbb/SWR, ca. 7 Min.

Kaum ist Linas Vater durch die Falltür gestürzt, taucht Kater Stiefel auf. Was ist das?! Er spricht in Reimen, wie in alten Märchen: Papa sei jetzt in der Anderwelt der Fantasie. Er nimmt Lina mit. Sie treffen Alice, Elfen, Flaschengeister, bis Lina im Brunnen jemanden entdeckt. Kennt sie ihn?!

21:35 Uhr

Drei Wünsche frei? Au wei!

Comedy von Ramona Schukraft
und Henning Schmidtke
Teil 2 von 4
BR, ca. 3 Min.

Wieder versucht sich Fee Manuela darin, drei Wünsche zu erfüllen. Und wieder sind Pannen vorprogrammiert ...

21:42 Uhr

Echte Wölfe

von den Bremen-Vier-Kinderreportern
RB, ca. 4 Min.

Wölfe sind sehr schöne Tiere! Sehen aus wie Hunde, wie eine Mischung aus Schäferhund und Husky. Kuscheltiere sind sie natürlich nicht. Aber kann man sie trotzdem zu Hause halten? Oder sind sie böse wie im Märchen, fressen Großmütter und kleine Mädchen wie Rotkäppchen? Wir gehen in ein Wolfcenter und fragen nach – und vielleicht dürfen wir einen Wolf sogar ... streicheln?

3. Radiostunde

22:00 Uhr

Das Märchen vom Ende der Märchen

von Christian Gailus,
gelesen von Brigitte Hobmeier
BR, ca. 8 Min.

Seit alle Kinder nur noch Harry Potter lesen wollen, ist im Märchenwald alles anders. Doch Rotkäppchen und der Wolf nehmen die Sache in die Hand und finden die Märchen-Einsatzzentrale. Wäre doch gelacht, wenn sie die Geschichtenwelt nicht ein wenig durcheinanderbringen könnten.

22:20 Uhr

Märchen in aller Welt

von den Bremen-Vier-Kinderreportern
RB, ca. 4 Min.

Märchen gibt es überall. Manchmal gibt es sogar das gleiche Märchen in verschiedenen Ländern. Wie Aschenputtel. Nur heißt das woanders nicht Aschenputtel, sondern Cendrillon oder Hamupipöke, Askepot, Kulkedisi, Cenerentola oder Cinderella. Es gibt auch Märchen, die kommen aus Indien, Feuerland oder Kiribati – und sie sind ein bisschen anders als unsere. Wie anders, das erfahren wir bei unserem Date mit einer Märchenerzählerin.

22:30 Uhr

Willkommen im Buchladen Anderwelt

Radionacht-Hörspiel von Brigitte Endres
Teil 3 von 4
rbb/SWR, ca. 7 Min.

Linas Abenteuer wird immer magischer: Sieht sie ihren Vater als Kind? Wo genau ist er denn? Zu den bisherigen Märchenfiguren, die sie alle aus ihren Büchern kennt, gesellt sich nun auch Peter Pan samt Krokodil. Es geht zum Hafen. Hat dort etwa Käpt'n Hook Papa geraubt?



4. Radiostunde

22.38 Uhr

In der blauen Sekunde

Hörgeschichte von Mario Göpfert,
gelesen von Udo Schenk
rbb, ca. 8 Min.

In Tante Lucies alter Villa spukt es, glaubt Amelie. Besonders die Standuhr ist geheimnisvoll. Als sie einmal versehentlich ans Pendel stößt, gerät sie in die Blaue Sekunde und macht die wundersame Bekanntschaft mit Wolfram von der roten Couch, dem Stubenkönig.

22:45 Uhr

Drei Wünsche frei? Au wei!

Comedy von Ramona Schukraft
und Henning Schmidtke
Teil 3 von 4
BR, ca. 3 Min.

Für eine Fee kann es doch nicht so schwer sein, einen Wunsch zu erfüllen! Für Fee Manuela schon ...



23:00 Uhr

Willkommen im Buchladen Anderwelt

Radionacht-Hörspiel von Brigitte Endres
Teil 4 von 4
rbb/SWR, ca. 7 Min.

Wirklich! Käpt'n Hook hat Linas Vater geraubt. Mit vereinten Kräften wollen Kater Stiefel, Alice, Peter Pan und die anderen Lina helfen, ihn zu retten. Vielleicht lässt sich damit auch der alte Märchen-Buchladen retten – ein Ort voller Abenteuer?!

23:12 Uhr

Drei Wünsche frei? Au wei!

Comedy von Ramona Schukraft
und Henning Schmidtke
Teil 4 von 4
BR, ca. 3 Min.

Bei Fee Manuela sind Pannen bei der Wunscherfüllung ganz normal! Auch diesmal.

23:30 Uhr

Drachen

von den Bremen-Vier-Kinderreportern
RB, ca. 4 Min.

Uuuuhhhh! Drachen! Die sind immer gefährlich und mächtig – jedenfalls im Märchen. Da braucht es Heldinnen und Helden, um sie zu bezwingen. Drachen können Feuer spucken und fliegen und sind unglaublich stark. Aber was sind Drachen überhaupt? Tiere? Zauberesen? Gab oder gibt's die in echt? Und sind Drachen eigentlich schlau? Mal sehen, ob wir das alles herauskriegen ...

23:38

Die Prinzessin auf dem Kürbis

Lesung mit Musik von Heinz Janisch, gelesen von Julia Stemberger, Komposition: Anton Burger
SWR, ca. 13 Min.

der Prinz – und so erscheint statt der Prinzessin auf der Erbse die Prinzessin auf dem Kürbis und gibt ihm allerlei Rätsel auf.

5. Radiostunde

00:05 Uhr

Hänsel und Gretel 2.o:

Mit dem Smartphone durch den Märchenwald
von Christian Gailus, gelesen von Thomas Albus
BR, 28 Min.

Das Märchen von Hänsel und Gretel mal total anders: Klar, als Erstes werden die beiden Kinder im Wald ausgesetzt; aber dann ist nichts mehr so, wie man es kennt. Hänsel navigiert sich mit seinem Smartphone durch den dunklen Forst. Ein hungriger Wolf muss sich anmachen lassen, weil er seinen Impfpass nicht dabei hat. Und dank einer Übernachtungs-App finden die Geschwister auch bald eine Bleibe – das Hex-Inn. Durchgeknallt, gespickt mit überraschenden Wendungen und einem völlig neuen Ende.

00:50 Uhr

Comedy: eure Lieblingsfolge von „Drei Wünsche frei? Au wei!“

von Ramona Schukraft und Henning Schmidtke
BR, ca. 3 Min.

Welche Panne bei der Wunscherfüllung von Fee Manuela war die lustigste in der Kinderradionacht? Auf www.kinderradionacht.de könnt ihr aus den vier gesendeten Folgen eure Lieblings-Panne auswählen. Die Folge mit den meisten Stimmen wird wiederholt.

Außerdem hört ihr im Laufe der Kinderradionacht:

- „Findet den rettenden Zauber“: Präsentation der Gewinnerinnen und Gewinner des Vorfriedewettbewerbs (NDR)
- „Wusstest du eigentlich?“: Die ganze Wahrheit über Zwerge, Hexen, Stiefmütter und Rapunzelhaare (RB)
- „Der schöne Prinz“: Der schöne Prinz hat zwar alles, was ein Prinzenherz begehrt: ein Schloss im Radio, goldene Locken und einen gewitzten Diener. Trotzdem ist sein Leben nicht leicht, denn er stolpert Stunde um Stunde von einem Problem zum nächsten. (rbb)



*Und wenn sie nicht gestorben sind,
dann senden sie noch immer ...*

Vorfreude-Wettbewerb „Findet den rettenden Zauber!“ für alle zwischen 7 und 13 Jahren

Ausgerufen von den
ARD-Kinderredaktionen
zusammen mit der
Kinderzeitschrift
GEOlino

Die Ausgangssituation:

Milla und Timo genießen die Waldwanderung mit ihrer Schulklasse. Beim Picknick auf einer Lichtung taucht plötzlich ein kleiner, verspielter Biber auf. Sooo süß! Die beiden folgen dem wuseligen Tier und geraten immer tiefer in den Wald hinein. Als sie eine lichte Moosfläche erreichen, tritt ihnen ein großer Biber entgegen. Der kann ja sprechen! „Schön, dass ihr uns dienen werdet.“ Dienen? Echt jetzt? Doch zum Weglaufen ist es zu spät! Der Biber hebt die Pfote, ruft etwas und – Milla und Timo verwandeln sich in Eichhörnchen. Sie müssen nun den Bibern beim Deichbau helfen: Blätter sammeln, Tannenzapfen stapeln und jeden Sonntag für ein großes Nussbuffet sorgen.

Nur ein Kind kann sie befreien: DU! Denn zum Glück ist Zauberei dein größtes Hobby. Und mutig bist du sowieso. Also: Auf in den Wald!

Deine Aufgabe:

A: Wie schaffst du es, an Milla und Timo heranzukommen, ohne von der Biberwache entdeckt zu werden?

B: Mit welchem Zauberspruch verwandelst du Milla und Timo zurück? Dein Zauberspruch kann gereimt oder ungereimt sein. Du kannst für den Spruch sinnvolle Sprache verwenden, aber auch verrückte Wörter, seltsame Laute oder einen Quatsch-Satz. Hauptsache, dein erfundener Spruch hilft!

Teilnahmebedingungen:

Die Texte sind handschriftlich auf einem DIN-A4-Blatt maximal 10 Zeilen lang, in einer E-Mail maximal 5 Zeilen.

Nicht vergessen: Name, Alter, Adresse und Telefonnummer*. Bei Einsendungen von Schulklassen bitte bei jeder Idee den Namen der Schülerin / des Schülers dazuschreiben.

Mitmachen können alle zwischen 7 und 13 Jahren

Einsendeschluss: 10. Oktober 2022.

Das kannst du gewinnen:

Drei Kinder, denen eine Super-Zauberrettung einfällt, werden für die ARD-Kinderradionacht interviewt. In Mini-Hörspielen wird die Befreiung von Milla und Timo vorgeführt. Das wird dann deutschlandweit gesendet: In der ARD-Kinderradionacht am 25. November 2022.

Außerdem gibt es viele weitere Preise: Hörspiel-CDs, „GEOlino Extra“-Hefte, Spiele, Bücher.

Die Adresse für deine Idee:

**NDR
ARD-Kinderradionacht
Wettbewerb
20149 Hamburg**

oder an mikado@ndr.de
Betreff: ARD-Kinderradionacht Wettbewerb

Den Aufruf zum Wettbewerb kannst du anhören auf:
www.kinderradionacht.de oder
www.geolino.de

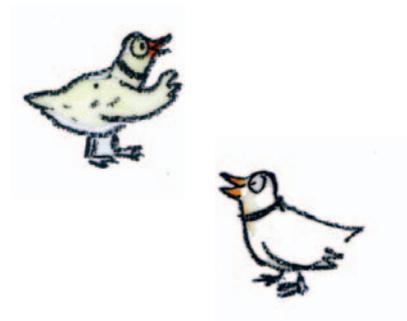
Diesen Wettbewerb starten die ARD-Kinderradio-redaktionen gemeinsam mit der Kinderzeitschrift GEOlino, die im September (Heft 10/2022) zum Mitmachen aufruft.

* Persönliche Daten werden nur für den Wettbewerb verwendet, nicht weitergegeben und im Anschluss gelöscht.

So wie im Märchen

Kinderradionachtsong von Sebó

Text / Komposition: Sebastian Bosum und George Brenner



Akkorde für die Strophen: | Em | D | D | Em D |

1. Strophe

Wenn ich Fahrrad fahr, fahr ich eigentlich Motorrad. Und wenn ich in die Luft spring, schwör ich, ich kann fliegen.

Bin wie ein Superheld und auch der allerbeste Torwart.

Jeder Einkaufswagen ein Rennauto, denn Mama kann gut schieben.

Refrain

Em D Em D

Ich glaub, ich kann zau - bern so wie im Mär - chen.

Em D

Nur oh - ne das Schau - dern. Ey, kei - ner krümmt mir ein Här -

Em D Em

- chen. Bin der Held der Ge - schich - te, ko - che

D

He - xen - ge - rich - te, bin ein spre - chen - des Pferd - chen

Em D Em D

so wie im Mär - chen. Ich glaub, ich kann zau - bern

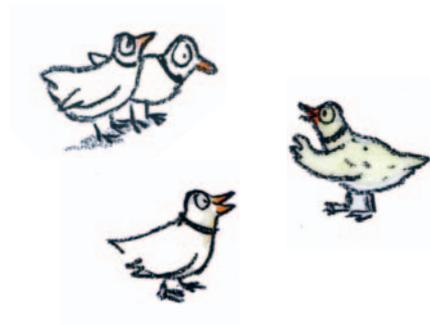
Em D

so wie im Mär - chen.

2. Strophe

Meine Bande und ich – ja man – wir spielen Theater.
Ich mach den Hexenrücken krumm wie ein sich biegendes Barthaar.
Ja! Läuft bei uns! Wie beim gestiefelten Kater.
Hahn, Katze, Hund – für mich den Esel – schon tragbar.

Und Ida freut sich ‘n Keks, sie spielt die Rolle des Prinzen.
Sie fängt voll an zu grinsen (hiiiiii).
Ja man: von vorne bis hinten Abenteuer erfinden.
Der Rattenfänger von Hameln lässt hier mal gar nichts verschwinden!



Refrain

3. Strophe

Hänsel und Gretel verliefen sich mal im Wald,
und sollte ich mich mal verirren, weiß ich doch Bescheid.
Ich kenn den Weg zurück, behalte all die guten Snacks,
keine Krümel auf dem Boden, denn ich hab Google Maps.

Hab des Stylers neue Sneaker, mit denen bin ich unbesiegbar.
Als Bosskönig tanze ich ins goldene Glück.
In meinen neuen Schuhen kann ich zehnmal schneller laufen.
In der Badewanne kann ich easy zehn Minuten tauchen.
Okay, na ja, dazwischen ein paar Pausen.

Refrain

Gruselteil

Ich lieg im Bett und will pofen, Schäfchenzählen ist nicht drin,
weil blöde Geister hier sind, plus ich seh mich im Ofen.
Immer besser, wenn Papa hier zum Schmusen ist.
Am Tag fällt’s mir oft nicht auf, aber abends ist es grrrruuuselig...

„Oh nee, was war das? Und der Schatten da sieht aus wie ein Biest mit spitzen Zähnen!“

Ich kenn die Töne und den Beat, also ‘ne Türe, die quietscht.
Mein Herz pumpt wilde Musik: Wie man Ängste besiegt?
Mit etwas Mut und Mama hat mich immer bestärkt.
Fühl mich wie einer, der auszog, um das Fürchten zu lern’.

Refrain

(gesprochen)

*Und die Moral von der Geschichte? Denk dir eine aus.
Ich hab keine Angst mehr im Dunkeln. Also mein Licht kann jetzt aus!
Obwoh!! Heut’ ist doch noch Kinderradionacht!*

Also dreh noch mal auf. Mach noch mal laut!

Was habt ihr für große Ohren?! Murmeln, raunen, wispern



Zauberspruchzungenbrecher

Als Zuberlehrlinge bereitet ihr euch auf eine Prüfung im Aufsagen von Zaubersprüchen vor. Wer schafft es, den folgenden Zauberspruch dreimal hintereinander fehlerfrei aufzusagen?
Zehn zahme Zeisige zaubern zusammen zwei zarte Ziegenzähne.

Die Challenge wird größer, wenn ihr die Schnelligkeit bewertet. Denkt euch auch eigene Zungenbrecher aus.

Stille Märchen-Post

Märchen wurden ursprünglich mündlich erzählt – am Lagerfeuer oder beim Weben. Beim lauten Knistern oder Rattern ist es kein Wunder, dass Märchen sich verändert haben. Das kann euch auch passieren: Flüstert einen Märchensatz schnell in Nachbars Ohr, z. B.: „Ach wie gut, dass niemand weiß, dass ich Rumpelstilzchen heiß.“ Reihum wird ins nächste Ohr weitergegeben, was man verstanden hat. Wie Rumpelstilzchen wohl am Ende heißt?

Märchenreise um den Globus

Lasst euch von Oma, Opa, Mama, Papa oder anderen Verwandten Märchen aus ihrer Heimat erzählen – egal ob aus der Eifel oder aus Indien. Gebt sie im Märchenkreis in der Klasse wieder. Welche Gemeinsamkeiten gibt es? Welche Besonderheiten? Zeigt auf einem Globus oder auf einer Weltkarte die Herkunft eures Märchens.

Die verzauberte Wasserharfe

Füllt mehrere Trinkgläser unterschiedlich hoch mit Wasser. Tippt mit dem Zeigefinger ins Glas und streicht mit dem feuchten Finger den Glasrand entlang. So könnt ihr unterschiedliche Stimmungen erzeugen.

Märchen-Talkshow

Veranstaltet eine Gesprächsrunde mit märchenhaften Gästen. Überlegt vorher lustige Fragen, z. B.:

- Sie sind der kleinste der sieben Zwerge. Wie fühlen Sie sich damit?
- Dornröschen, hat Ihnen der Prinz, der Sie nach hundert Jahren wachgeküsst hat, sofort gefallen?
- Kater, wie schaffen Sie es, bei ihren Stiefeln immer die neuesten Modelle zu tragen?
- Aschenputtel, Sie haben in einem Interview gesagt, dass Sie gern Linsensuppe essen. Wie schaffen Sie das, ohne dabei an Ihre böse Stiefmutter zu denken?
- Esel, erst bei den Bremer Stadtmusikanten, dann bei Shrek – wie war die Umstellung?

Reportagen aus der Märchenwelt

Stellt euch vor, ihr steht in einem verwunschenen Wald, einem Königsschloss oder in der Hütte vom Fischer und seiner Frau. Berichtet darüber, was ihr seht, wem ihr an diesen Orten begegnet und welche verhexten Nachrichten ihr herausfindet. Nehmt eure Beobachtungen auf. Fügt Vogelgezwitscher oder Meeresrauschen dazu. Befragt Märchenfiguren nach ihrer Sicht auf überlieferte Ereignisse, z. B.:

- Wolf, haben Sie Rotkäppchen wirklich vorgeschlagen, Blumen zu pflücken?
- Frau Fischer, man sagt, Sie haben beim Wünschen übertrieben. Stimmt das?
- Ali Baba, woher wussten Sie, dass es sich um genau 40 Räuber handelt?
- Frau Holle, war die Strafe für Pechmarie nicht ein bisschen zu hart?

Auf <http://www.planetschule.de/hoerspielbaukasten> könnt ihr Stimmen, Geräusche und Musik schneiden und montieren.

Achtung, Aufnahme! Ein Hörspiel produzieren

Schreibt ein eigenes Märchen oder wandelt ein bekanntes Märchen ab. Nehmt es als Hörspiel auf. Denkt euch Szenen zum Sprechen und Spielen aus, z. B.:

- Die Hexen treffen sich auf dem Blocksberg. Aber sie wollen nicht feiern. Sie planen eine Aktion, mit der sie der Welt zeigen wollen, dass Hexen nicht böse sind!
- An der Zauberschule wird für moderne Unterrichtsinhalte gestreikt. Denn Prinzen in Frösche zu verwandeln, ist nicht mehr zeitgemäß!
- Die 3b findet im Sachkunde-Kabinett eine merkwürdig aussehende Flasche. Der Korken wird entfernt und heraus kommt ... ein Flaschengeist? Eine schusslige Elfe? Ein Nebel, der die ganze Klasse verwandelt?

Aufgabenverteilung:

- Wer überlegt sich die Handlung und die Dialoge?
- Wer übernimmt welche Rolle?
- Wer ist für die Geräusche zuständig?
- Wer bedient die Technik?

Für die Aufnahme:

- Bringt Dinge mit, mit denen ihr Geräusche machen könnt (z. B.: Münzen, Steine, Laub, Geschirrhandtuch) oder nehmt die Geräusche vorher mit dem Handy auf.
- Probt die Geräusche und überlegt, welches Geräusch zu welcher Szene passt.
- Nutzt eure Stimmen: Der böse Wolf heult im Wald, Dornröschen schnarcht, Feen und Trolle kichern, ein Riese hat Schluckauf und hickst, der Zwerg spricht piepsend, Trolle lachen hämisch ... Ihr könnt auch Apps zum Stimmenverstellen nutzen.

Mit diesen Geräuschen ...

mit Glöckchen klingeln

in einer Wasserschüssel plätschern

einen mit Wasser gefüllten Luftballon oder Latexhandschuh platschen lassen

Sprudelflasche öffnen

Plastiktüte zusammenknüllen

mit Besteck klappern

rhythmisch mit Kokosnussschalen klopfen

mit trockenem Laub rascheln

mit Münzen klimpern

mit Geschirrhandtuch flattern

Geschirrhandtuch spannen und rhythmisch auseinanderziehen

durch einen Strohalm im Wasser murmeln

Spaghetti durchbrechen

auf die Hand oder den Arm schmatzen

... beschreibt ihr diese Handlung

Feen treffen sich im Wald zum Tanz

der Froschkönig sucht die goldene Kugel

Frosch hüpf

Flaschengeist entweicht

Feuer von Rumpelstilzen

Ritter greifen zu ihren Schwertern

in den Kampf reiten

Stroh wird zu Gold gesponnen

ein Goldschatz wurde gefunden

die sieben Raben kommen angefliegen

Herzschlag (wenn der Prinz den Drachen oder die Prinzessin den Prinzen sieht)

Gesang einer Sirene

Drache zermalmt Felsbrocken

Kuss am Märchenende

Schickt uns euer Märchen-Hörspiel und wir stellen es auf kinderradionacht.de

Aus urheberrechtlichen Gründen können wir nur von euch selbst verfasste Texte (keine Vorlage aus Büchern o. Ä.) ohne Musik veröffentlichen.

Mit der Einreichung eures Hörspiels gebt ihr das Einverständnis zur Veröffentlichung im Internet. Einige märchenhafte Geräusche könnt ihr hier kostenlos herunterladen: www.kinderradionacht.de

Der Kinder neue Kleider: Deko- und Verkleidungstipps

Greift in die Verkleidungskiste und verwandelt euch in Frösche, Ritter, Meerjungfrauen. Euer Zimmer oder der Klassenraum wird zum Märchenland mit Höhlen, Wäldern und Hexenhäusern. Lagert auf bequemen Matratzen (Erbse nicht vergessen!) und lasst eure Ohren märchenhafte Abenteuer in der ARD-Kinderradionacht erleben.

Märchenwelten bauen

- Hängt das Kinderradionachtplakat und das Programm auf. So habt ihr einen guten Überblick, welche Aufgaben euch im Märchenland erwarten!
- Euer Zimmer wird ein märchenhafter Ort: Lasst Wolldecken und Tücher von den Tischen hängen und polstert diese Drachenhöhlen mit Kissen aus. Baut die Tische vorher so auf, dass geheime Gänge entstehen. Unter einem großen Tisch kann man einen Versammlungsraum anlegen, in dem ihr der Kinderradionacht lauscht.
- Oder ihr holt mit Zelten und Kissen den Orient zu euch. Vielleicht habt ihr eine geschwungene Lampe, um die Geister aus 1001 Nacht zu beschwören?
- Malt auf Packpapierbahnen große Bäume und einen Schlossturm. Klebt sie an die Wand; am Turmfenster befestigt ihr Rapunzels Zopf aus geflochtenen Bettlaken oder Wollfäden.
- Stapelt Isomatten, Luftmatratzen und Kissen zu einem Prinzessinnenbett und legt eine getrocknete Erbse darunter. Wer spürt sie beim Liegen?
- Klebt Leuchtsterne auf und hängt Wimpelketten oder Papiergirlanden (z. B. die Dornenhecke auf Seite 30) auf. Das macht jeden Raum zu einem zauberhaften Ort.
- Gestaltet ein Schlosszimmer mit Gold- und Silberpapier oder Rettungsdecken aus alten Erste-Hilfe-Kästen. Den dazu passenden Thron liefert ein Stuhl, der mithilfe einer schönen Decke verwandelt wird.
- Verkleidet eure Tür von außen mit gemalten Lebkuchen (z. B. auf braunem Pappkarton) – fertig ist der Eingang zum Hexenhaus. Oder baut einen großen Karton zu einem kleinen Knusperhaus um.
- Legt Tannengrün für die Waldatmosphäre aus. Das könnt ihr nach der Kinderradionacht als Adventsschmuck weiterverwenden.

1. Wer hat's gesagt?

Die Guten ins Töpfchen, die Schlechten ins Kröpfchen.

<input type="checkbox"/>									
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------



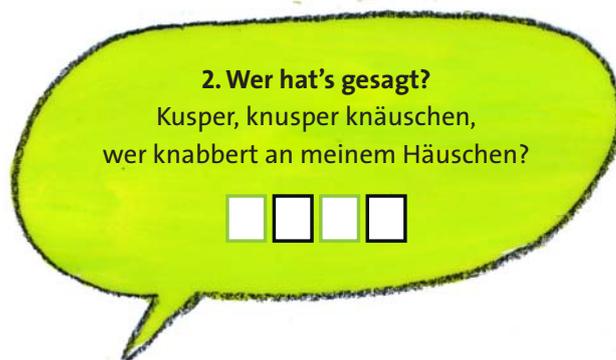
Verhext und zugenäht: Verkleiden

Bestimmt habt ihr vom Fasching oder Karneval noch Kostüme, um euch in einen schönen Prinzen oder eine starke Ritterin zu verwandeln. Aber wie wäre es, diese Kostüme abzuwandeln oder sich mal als einer der Bremer Stadtmusikanten oder als Kleiner Muck zu verkleiden? Hier kommen Tipps, wie man auch mit Kleinigkeiten märchenhaft aussieht:

- aus Schminke-Modelliermasse eine Warze kneten und auf Nase oder Kinn kleben
- mit Kajalstift Hexenmal oder Schnurrhaare anmalen
- mit Seidentüchern einen glänzenden Turban wickeln
- aus einem Stück alter Gardine und goldenem Geschenkband einen Schleier binden
- sich mit Felljacken in einen Bären verwandeln
- Glitzerpuder als Feenstaub einsetzen
- Sterntalernudeln zu einer Kette auffädeln
- Gummistiefel und Zipfelmütze verwandeln in einen Zwerg, mit einem schönen Hut samt Feder wird ein gestiefler Kater daraus
- Zauberstab oder Krone (Seite 27 und 28) verwenden, um gleich viel würdevoller zu schreiten

- Besen, Schwerter, Zauberstäbe als Zubehör für Hexen, Drachenbekämpfer, Zauberschüler nutzen
- Stofftiere als magische Begleiter für Hexen, Zauberer und weise Menschen (z. B.: Rabe, Eule, Katze) bei sich führen
- Frisuren nicht nur für Rapunzel flechten (mit eigenen Haaren oder Wolle)

Tipp: Stellt eure Kostüme bei einer Märchenmodenschau vor. Gebt euch Namen von Prinzen oder Prinzessinnen, Feen oder Drachen, Hexen oder Zauberlehrlingen – und redet euch die ganze Kinderradionacht über damit an.



Tischlein deck dich: Märchenhafte Rezepte

Mit einem märchenhaften Büffet könnt ihr schlemmen wie im Schlaraffenland. Dazu haben wir Rezepte für königliche Speisen und Magisches aus der Hexenküche für euch gesammelt. Und auch diese Beilagen dürfen nicht fehlen: Frau Holles Schneeflocken (Kokosmakronen), Aschenputtels (Schoko-)Linsen, ein Korb voller Schneewittchen-Äpfel, süßer Brei, goldene Eier, drei Haselnüsse, das Wasser des Lebens (angereichert mit Minze, Himbeeren oder Zitrone), und Wein (ähm roter Traubensaft) aus Rotkäppchens Korb.

Tipp 1: Bastelt für das Büffet kleine Schilder mit den Namen eurer Gerichte.

Tipp 2: Klebt ein Märchenbild (Krone, Hexenhut, Lebkuchen) auf euren Becher, damit ihr ihn immer wiedererkennt.

Knusperhäuschen

Zutaten:

- 3 Butterkekse
- 1 Dominostein
- 1 Esslöffel Zitronensaft
- 120 g Puderzucker
- Gummibärchen, Zuckerperlen und Nüsse

So wird's gemacht:

- aus Zitronensaft und Puderzucker einen festen Zuckerguss anrühren
- einen Klecks davon in die Mitte eines Butterkekse geben
- darauf den Dominostein setzen
- den Butterkeks mit dem Dominostein an zwei gegenüberliegenden Seiten mit Zuckerguss bestreichen, darauf die beiden anderen Butterkekse wie ein Dach anordnen
- die Stelle, an der sie sich oben treffen, mit viel Zuckerguss zusammenkleben
- restlichen Guss als „Schnee“ auf dem Dach verteilen
- mit Nüssen oder Perlen verzieren
- Gummibärchen als Hexe oder Hänsel und Gretel mit Zuckerguss festkleben
- alles gut trocknen lassen

Fliegenpilzsnack

Zutaten:

- 6 Eier
- 3 mittelgroße, runde Tomaten
- Mayonnaise
- Salatblätter

So wird's gemacht:

- die Eier kochen (nicht zu weich) und pellen
- Tomaten halbieren, die Kerne entfernen
- jedes Ei so auf ein Salatblatt setzen, dass es steht
- eine Tomatenhälfte als Pilzhut auf die Eispitze stecken
- mit Mayonnaise Punkte auf den Fliegenpilzhut klecksen



Verdrehte Einhörner

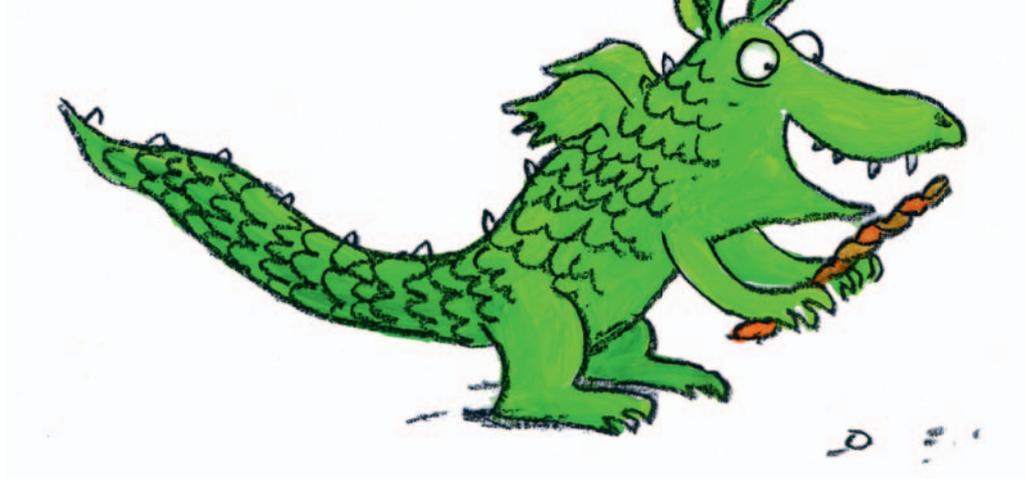
Zutaten für 20 Stück:

- 450 g Mehl
- 1 Päckchen Trockenhefe
- 1 Teelöffel Salz
- 2 Esslöffel Öl
- 250 ml lauwarmes Wasser
- Lebensmittelfarbe

So wird's gemacht:

- Mehl mit dem Salz in einer Schüssel vermischen
- Hefe im warmen Wasser auflösen und Öl dazugeben
- das Hefe-Öl-Gemisch zum Mehl in die Schüssel geben und mit den Knethaken so lange rühren, bis sich der Teig vom Boden löst und ein glänzender Klumpen entsteht
- Schüssel mit einem sauberen Geschirrtuch abdecken und den Teig an einem warmen Ort eine Stunde lang gehen lassen
- den aufgegangenen Teig dritteln und jeweils mit einer Lebensmittelfarbe verkneten
- aus den Teigportionen lange, dünne Stangen rollen
- immer zwei Stangen mit unterschiedlichen Farben ineinander drehen und in der gewünschten Länge abschneiden
- die Enden festdrücken und die Einhörner auf ein Blech mit Backpapier legen
- ca. 15 Minuten im vorgeheizten Backofen (180 Grad, Ober-/Unterhitze) backen

Tipp: Die Stangen vor dem Backen mit verquirltem Ei bestreichen und mit groben Meersalz, Sesam oder Mohn bestreuen.



Sterntalersuppe

Zutaten für 4 Personen:

- 1 Liter Gemüsebrühe
- 100 g Sternchensuppennudeln
- 2 Möhren
- Petersilie

So wird's gemacht:

- Gemüsebrühe zum Kochen bringen
- Möhren in dünne Scheiben schneiden
- Möhren und Nudeln in die kochende Brühe geben und ca. 7 Minuten kochen lassen
- wenn die Nudeln weich sind, Suppe vom Herd nehmen und mit Petersilie bestreuen



Hexentrunk

Für einen gefährlich brodelnden Zauberspruch zur Erhaltung der Hexenkraft!

Zutaten:

- 1 Flasche Apfelsaft
- ½ Liter Mineralwasser, medium oder sprudelnd
- 1 Beutel grünes Brausepulver
- Waldmeistersirup
- 1-3 Krötenbeine (Frösche aus Fruchtgummi gehen auch)
- 1-3 Mäuseohren und -schwänze (ersatzweise Schaumgummi-Mäuse)
- Zauberkaraffe
- scharfes Messer
- großer Holzlöffel

So wird's gemacht:

- das Brausepulver in eine große Karaffe schütten
- Apfelsaft und Mineralwasser langsam in die Karaffe gießen – es schäumt
- einen Schuss Waldmeistersirup hinzugeben
- dreimal mit einem Holzlöffel rechtsherum umrühren
- mit einem scharfen Messer die Krötenbeine und Mäuseohren klein schneiden und in den Zauberspruch geben
- das Ganze dreimal mit einem Holzlöffel linksherum umrühren und dabei einen Zauberspruch aufsagen

Rapunzels Salat und Hänsels Brotkrumen

Wenn es im Märchenwald mal wieder nur Geißlein oder Wackersteine zu essen gibt, kannst du dir diesen knackigen, leckeren Salat ganz leicht zubereiten.

Zutaten für zwei Portionen:

- 200 g Feldsalat
- 150 g Cherrytomaten
- 3-4 Esslöffel Olivenöl
- 2 Scheiben Toast oder anderes Brot
- 1 Knoblauchzehe
- 1 Esslöffel ital. Kräutermischung
- 80 g Sonnenblumenkerne
- Dressing (z. B. aus Olivenöl, Balsamico Essig, Senf, etwas Salz und Pfeffer, Honig)

So wird's gemacht:

- Brot in kleine Würfel schneiden
- Olivenöl in einer Pfanne erhitzen und bei hoher Hitze die Brotwürfel hineingeben
- Knoblauch pressen und mit Salz und Kräutern dazugeben
- immer wieder umwälzen und achtgeben, dass es nicht anbrennt
- wenn die Brotstückchen schön knusprig sind, rausnehmen und abkühlen lassen
- anschließend die Sonnenblumenkerne rösten, auch hier aufpassen, dass nichts anbrennt
- Feldsalat waschen und in eine Schüssel geben
- Tomaten waschen, halbieren und auf dem Salat verteilen
- Dressing, Sonnenblumenkerne und Hänsels Brotkrumen kurz vor dem Servieren über den Salat geben



Quarkspeise „Schneeweißchen und Rosenrot“

Fruchtig lecker und herrlich frisch – das hätte den beiden Märchenschwestern bestimmt vorzüglich gemundet.

Zutaten für zwei Portionen:

- 250 g Quark (20 oder 40 % Fettgehalt)
- Him- oder Erdbeeren (TK)
- 1-2 Teelöffel Zucker oder Ahornsirup

So wird's gemacht:

- die Beeren auftauen und mit einer Gabel zerdrücken oder einem Pürierstab mixen (lass dir am besten von Erwachsenen helfen)
- leicht mit Zucker oder Ahornsirup süßen
- den Quark in eine Schüssel geben
- das Beerenmus hinzufügen und mit einem großen Löffel so umrühren, dass eine rot weiße Spirale entsteht
- bis zum Beginn der Kinderradionacht im Kühlschrank aufbewahren



Froschkönig-Muffin

Zutaten für zwölf Muffins:

- 12 Muffin-Förmchen
- 200 g Mehl
- 2 Teelöffel Backpulver
- 80 g Zucker
- 1 Päckchen Vanillezucker
- 1 geriebene Zitrone
- 2 Eier
- 5 Esslöffel Milch
- 150 g weiche Butter
- 150 g Puderzucker und grüne Speisefarbe für die Glasur
- Schokolinsen und Goldpapier für die Deko

So wird's gemacht:

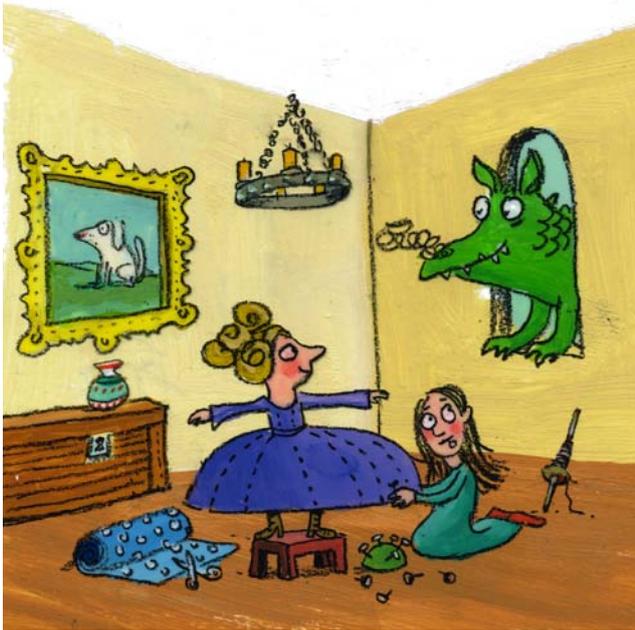
- Mehl mit Backpulver vermischen
- die übrigen Zutaten der Reihe nach dazugeben und zu einer glatten Masse verrühren
- den Teig in die Muffin-Förmchen füllen (ca. 3/4 voll)
- bei ca. 160-180 Grad für 20-25 Min. backen, danach auskühlen lassen
- Puderzucker mit Speisefarbe mischen und die Muffins damit bestreichen
- Schokolinsen als Froschaugen aufsetzen
- aus dem Goldpapier kleine Kronen ausschneiden und zwischen Förmchen-Rand und Muffin stecken

Tip: Eine ebenso märchenhaft leckere Schneewittchen-Variante bekommt man mit Kakao im Teig, weißem Puderzuckerguss und roter Kirsche aus dem Glas.

Knack die Haselnuss! Rätsel und Sprachspiele

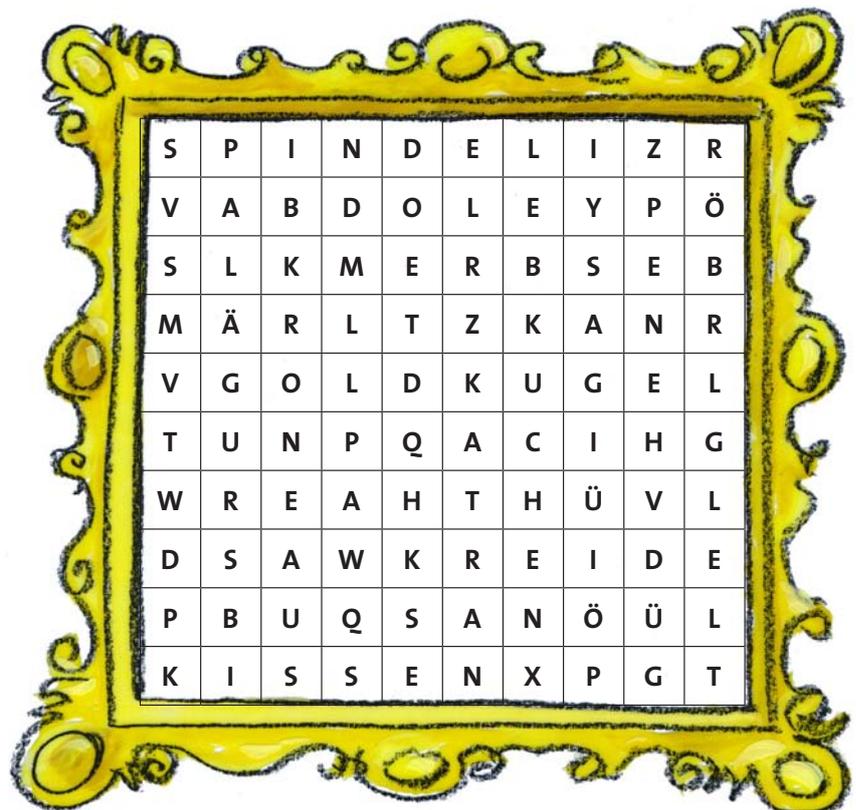
Verhextes Bild

Suche die zehn Fehler im rechten Bild.



Im Spiegel versteckt

Im Wortgitter verbergen
sich waagrecht und
senkrecht sieben magische
Märchen-Gegenstände.
Markiere sie.



Großes Märchenkuddelmuddel

Ups, diese Seite ist total verhext. Hilf beim Entwirren.

Reingeschummelt

In jeder Zeile gibt es etwas, das nicht dazugehört. Streiche es durch.

1. Wer von den fünf Heldinnen hat keinen Platz im Märchen?

DORNRÖSCHEN | ROTKÄPPCHEN | FRAU BOLLE | DIE KLEINE MEERJUNGFRAU | SCHNEEWITTCHEN

2. Welcher Gegenstände passt in kein Märchen?

SPINNRAD | PFEFFERKUCHENHAUS | UHRENKASTEN | SPRINGSEIL | KUGEL

3. Welches Tier findet sich in keinem Märchen?

HUND | ZIEGE | REH | GOLDHAMSTER | TAUBE

Falsche Paare

Hier sind alle unglücklich, weil sie plötzlich mit der falschen Partnerin / dem falschen Partner verbunden sind. Bringe die zusammengehörenden Märchenpaare wieder zusammen. Verbinde mit Strichen.

Hänsel	und die Wunderlampe
Brüderchen	und das Kätzchen
Der Fischer	und die sieben Geißlein
Der arme Müllersbursche	und die 40 Räuber
Ali Baba	und Schwesterchen
Jack	und Gretel
Aladin	und die Bohnenranke
Der Wolf	und seine Frau



Verhexte Tiere

Eine verspielte Fee hat die Buchstaben der Märchentiere verhext. Entzaubere sie und bringe sie in die richtige Reihenfolge!

SCHROF LESE DUHN SICHF ZETAK NAHH FOLW

Wanted! Gesucht!

Hilfe! Verschiedene Märchenfiguren sind spurlos verschwunden! Finde heraus, um wen es sich handelt.

1. Ein jähzorniger, hinterhältiger Zwerg, der magische Fähigkeiten hat.
2. Vier alte Tiere, die mit ihrem Gesang eine Räuberbande vertreiben.
3. Ein Wandersmann, der sich für den glücklichsten Burschen der Welt hält, obwohl er seine Heimat mit einem Klumpen Gold verlässt und mit einem Schleifstein zurückkehrt.
4. Ein herzengutes Waisenkind, das mit Goldtaler-Regen belohnt wird.
5. Eine schuhliebende Samtpfote, die ihren Herrn sehr reich macht.
6. Ein mutiger Insektentöter, der seine Herzensprinzessin heiraten darf.
7. Eine atemberaubende Schönheit, die Äpfel liebt und sieben kleine Freunde hat.
8. Ein durstiger Junge, der nicht auf seine Schwester hört und in ein Reh verwandelt wird.
9. Zwei hungrige Geschwister, die sich im Wald verirren und eine unheimliche Begegnung machen.
10. Ein verzaubertes Tier, das einer verwöhnten Prinzessin das Spielzeug aus dem Brunnen holt.
11. Eine vernachlässigte Stieftochter, die nach einem Tanzball einen Schuh verliert.
12. Ein Mädchen, dessen sprechendes Pferd getötet wird.
13. Ein von einer bösen Fee verzaubertes Mädchen, das sehr lange schläft.
14. Zwei ungleiche Tiere, die einen Wettlauf machen. Das langsamere Tier gewinnt durch eine List.
15. Eine Leckerei aus Mehl und Ei, die vor allen davonläuft, die sie essen wollen.
16. Ein Mädchen mit außergewöhnlich langen Haaren, das von einer bösen Hexe in einem Turm gefangen gehalten wird.
17. Zwei Schwestern, die einem Bären Unterschlupf gewähren und eine Überraschung erleben.

Tipp 1: Die Umschreibungen können für das „Märchen-Battle“ (Seite 37) und die gesuchten Märchenfiguren für das Quartett „Drachenstich“ (Seite 26) verwendet werden.

Tipp 2: Schreibe eigene kurze und knackige Suchaufrufe. Die anderen müssen raten, wen du suchst.

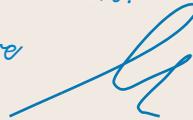


Hochachtungsvoll ... Post aus dem Märchenland

Postkarten mit Grüßen aus aller Welt sind eine feine Sache. Dumm nur, wenn die Unterschrift so gekritzelt ist, dass sie vollkommen unleserlich ist! Aus welchem Märchen stammen wohl die beiden Figuren, die sich hier geschrieben haben?



Meine Durchlaucht,
haben Sie Dank für Ihre reizende Gastfreundschaft.
Bedauerlicherweise kann ich eine gewisse Unzufriedenheit
über die mir zugewiesene Ruhestätte nicht verhehlen. Ich
empfand es als Zumutung, dass meine zarten Glieder auf
Matratzen von so schlechter Qualität gebettet wurden.
Irgendetwas hat mich so gedrückt, dass ich die ganze
Nacht kein Auge zubekommen habe. Als Angehörige eines
bedeutenden Königshauses erwarte ich, auf weichste
Federkissen gebettet zu werden.
Hochachtungsvoll, Ihre



Meine hochgeschätzte Prinzessin,
es dauert mich über alle Maßen, dass
Ihnen in meinen Schlafgemächern so viel
Ungemach bereitet wurde. Selbstredend
sind die Kissen in unserem Schloss aus
schließlich mit feinsten Daunern gefüllt.
Bestürzt von Ihrer Nachricht habe ich
dem Kammerdiener auf der Stelle
befohlen, die Bettstatt in Augenschein
zu nehmen. Mit aufrichtigem Bedauer
ern muss ich zugeben, dass er unter den
20 Matratzen mit den 20 Kissen eine
einzelne Erbse vorfand. Darüber bin ich
zutiefst untröstlich. Ich verbleibe mit
demütigen Grüßen und in der Hoffnung,
dass Sie uns weiterhin mit Ihrer bezaubernden Anwesenheit beehren!



Zum Weiterspinnen

Welche Grußkarte wohl Rapunzel, Rumpelstilzchen oder Scheherezade verschicken würde? Probiere es aus: Schreibe im Namen deiner Lieblingsmärchenfigur eine geheimnisvolle Postkarte ohne Unterschrift. Aber verrate nicht zu viel über sie! Nimm dazu ein postkartengroßes Blatt, auf die Vorderseite kannst du einen wertvollen Hinweis malen oder kleben. Und ab damit in die Postkutsche! Tausche deinen märchenhaften Gruß mit einem anderen Kind. Das muss nun erraten, wer die Karte geschickt hat, und denkt sich eine passende Antwort aus.

Tipp: Verkleide dich für die Kinderradionacht als deine Lieblingsmärchenfigur. Ideen für das Kostüm bekommst du auf Seite 15.

Teste dich! Welcher Märchencharakter bist du?

Liebst du Drachenabenteuer oder bleibst du lieber im Schloss? Probierst du gern neue Zaubersprüche aus oder lernst du lieber Hexensprüche auswendig? Finde heraus, welcher Märchentyp du bist! Lies die folgenden Fragen und kreuze jeweils deine Antwort an. Zähle am Ende, wie oft du jeden Buchstaben angekreuzt hast. Lies die Beschreibung zu dem Typ, dessen Buchstabe du am häufigsten angekreuzt hast.

1. Es ist der 30. April und du bekommst eine Einladung zum Blocksberg.

- B) Auf geht's! Mein Besen und ich sind bereit für Party!
- A) Ich tauche lieber ab. Vielleicht finde ich heute meinen goldenen Schatz?
- C) Auf einem Besen reiten? Niemals! Ich bin 12 Meter groß!

2. Es ist heiß und sonnig, vor dir liegt ein See, was machst du?

- B) Ins kalte Wasser? Da suche ich lieber Baldrian für mein neuestes Elixier.
- C) See? In diesen Tümpel passen höchstens meine Füße! Ich mache lieber Mittagsschlaf.
- A) Ab ins kühle Nass! Ich gebe auch gleich ein Quakkonzert.

3. Du hast Geburtstag und deine Freunde eingeladen. Was planst du?

- C) Drei Kessel Moosuppe, 500 Pfifferlingsbällchen und 200 Liter Birkensaft. Alle sollen satt werden!
- A) Poolparty! Wer den besten Kopfsprung macht, bekommt einen Kuss von mir.
- B) Eine Zauber-Aufgabe! Wenn jemand einen Kessel mit stinkender, grüner Flüssigkeit in leckere Orangenlimonade verwandeln kann, dann fress' ich meinen Besen!

4. Was ist dein Lieblingstier?

- B) Ein kohlschwarzer Rabe! Oder doch lieber eine Katze mit grünen Augen?
- A) Eine Wasserente natürlich.
- C) Eine Giraffe, das ist doch logisch!

5. Eine Katze kommt nicht mehr vom Baum herunter. Was machst du?

- C) Kinderspiel! Ich lasse die Katze auf meinen Arm klettern.
- B) Wie hieß doch gleich der Zauberspruch für eine Leiter? Mist, vergessen! Da muss ich wohl den Besen suchen ...
- A) Katze?! Was fressen die noch mal? Und heißt es nicht: Runter kommen sie alle?

6. Die Novemberferien stehen an. Wohin würdest du in den Urlaub reisen?

- C) Ich habe ein paar Verwandte, die in der Nähe einer Bohnenranke wohnen. Ihnen wollte ich schon lange einen Besuch abstatten.
- B) Zu Tante Mafalda Mondkraut. Sie braut den besten Kichertrank der Welt!
- A) Reisen? Ich verlasse mein nasses Heim nur zum jährlichen Chortreffen der Sirenen!

7. Deine beste Freundin / dein bester Freund hat Geburtstag. Was schenkst du?

- B) Meine Lieblingszaubersprüche: Von A wie „angerissene Buchseite zusammenhexen“ bis Z wie „Zebrastreifen in Punkte verwandeln“ ist alles dabei.
- A) Eine Gesangsstunde mit dem besten Rapper unter Wasser. Oder, ähm, mit mir.
- C) Drei Wildschweine, acht Rebhühner, vier Schüsseln süßer Brei, fünf Kilo Äpfel ...

A: Der schüchterne, aber sangestredige Typ
Du wechselst ungerne den Ort und fühlst dich im kühlen Nass am wohlsten. Tief in deinem Inneren hältst du dich für zaubert. Dein größter Traum: Du wirst geküsst! Egal, ob von Nixe oder Frosch.

B: Der verrückte, aber lebenswerte Typ
Egal, mit welchem tierischen Begleiter auf der Schulter – in deiner Welt dreht sich alles um magische Sprüche und – nun ja – zauberhafte Tinkturen. Und zu einem Besenwettrennen sagst du nie Nein.

C: Der gefräßige, aber gutmütige Typ
Du hast gern Riesenspaß und bei deiner Körpergröße auch die beste Übersicht im Märchenwald. Für dich muss es immer die doppelte Portion sein, aber du sorgst auch für deine Freunde.



Die verflixten 13: Das große Märchenquiz

Was ist die richtige Antwort? Kreuze an.



1. In welchem Haus stoßen Hänsel und Gretel auf eine Hexe?

- A) in einem Holzhaus
- B) in einem Lebkuchenhaus
- C) in einem Glashaus

2. Wofür ist Rapunzel bekannt?

- A) für ihre langen Sätze
- B) für ihre langen Fingernägel
- C) für ihre langen Haare

3. Welches Instrument schlägt der Esel dem Hund in den Bremer Stadtmusikanten vor?

- A) die Pauke
- B) die Trompete
- C) die Gitarre

4. Wie alt ist Dornröschen, als sie in den langen Schlaf fällt?

- A) 11 Jahre
- B) 13 Jahre
- C) 15 Jahre

5. Was geschieht mit Pinocchios Nase, wenn er lügt?

- A) Sie wird kürzer.
- B) Sie wird länger.
- C) Sie wird unsichtbar.

6. Was muss Aschenputtel innerhalb von zwei Stunden aus der Asche sammeln?

- A) Linsen
- B) Erbsen
- C) Bohnen

7. Wer schenkte Rotkäppchen einst ihre rote Kappe?

- A) ihre Tante
- B) ihre Großmutter
- C) ihre Mutter

8. Wer soll Schneewittchen im Wald töten?

- A) ein Ritter
- B) ein Zwerg
- C) ein Jäger

9. Als was arbeiten viele Zwerge in Märchen?

- A) als Bauern
- B) als Bäcker
- C) als Bergleute

10. In „König Drosselbart“ ist ein König empört über seine wählerische Tochter. Wem gibt er sie deshalb zur Frau?

- A) einem Spielmann, der unter dem Fenster singt
- B) einem Bettler, der sie in der Stadt um Geld bittet
- C) einem Bauern, der ihnen auf einem Feldweg begegnet

11. Ein Wolf im Märchen zerstört zwei Häuser. Welche Tiere leben dort?

- A) Schafe
- B) Kühe
- C) Schweine

12. Wie reagiert Hans im Glück, als sein letzter Besitz in den Brunnen gefallen ist?

- A) Er ärgert sich schwarz und versucht verzweifelt, den Boden des Brunnens zu erreichen.
- B) Er dankt Gott, dass dieser ihn von der schweren Last befreit hat.
- C) Er legt sich ins Gras und möchte sterben, weil er alles verloren hat.

13. Mit welchem Obst wird Schneewittchen vergiftet?

- A) mit einer Birne
- B) mit einer Kirsche
- C) mit einem Apfel

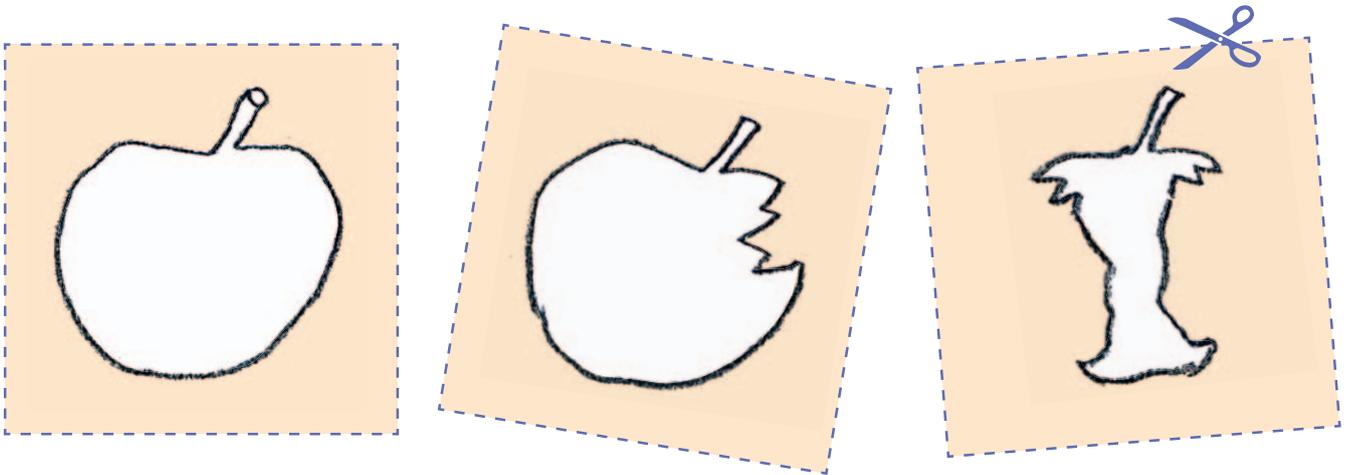


Wenn Drachen Sachen machen: Malen und gestalten

Daumenkino: Schneewittchens Apfel

Das arme Schneewittchen konnte es nicht lassen und biss in einen vergifteten Apfel. Mach aus diesem Vorfall ein Daumenkino. Male die Äpfel auf den folgenden drei Bildern in rot und grün aus. Schneide die drei Kästen entlang der Linien aus. Nimm eins der Kästchen als Vorlage und schneide aus weißem Papier weitere,

gleich große Kärtchen aus. Zeichne die Zwischenschritte vom ganzen bis zum abgeknabberten Apfel. Klebe oder tackere dann alle Bilder in der richtigen Reihenfolge an der linken Seite zusammen, sodass ein Büchlein entsteht. In diesem Daumenkino ist der Apfel garantiert ungefährlich!



Drachenstich

Du brauchst kein Spieglein an der Wand, um herauszufinden, wer das schönste Wesen im Märchenland ist: Die Werte bei deinem Stichquartett sind eindeutig. Lass Rotkäppchen gegen Sindbad

und ein Geißlein gegen die böse Stiefmutter antreten. Kopiere einfach die Vorlage und erfinde eigene Märchenquartett-Teilnehmer. Ideen dafür findest du bei „Wanted“ (Seite 22)

Mut	80
Liebreiz	5
Verwandlungsfähigkeit	40
Boshaftigkeit	70
Größe	100

Mut	<input type="text"/>
Liebreiz	<input type="text"/>
Verwandlungsfähigkeit	<input type="text"/>
Boshaftigkeit	<input type="text"/>
Größe	<input type="text"/>

Zauberstab

Seit Harry Potter weiß man, dass kein Zauberstab wie der andere ist. Erschaffe deinen persönlichen Zauberstab, der perfekt zu dir passt.

Du brauchst dazu:

- ein ca. 25 cm langes Rundholz,
z. B. Ast mit einer besonderen Form
- Farbe und Pinsel
- Kleber
- Federn, Stroh, Lametta, Wollfäden,
Perlen, Papier, Glitzerlack u. Ä.

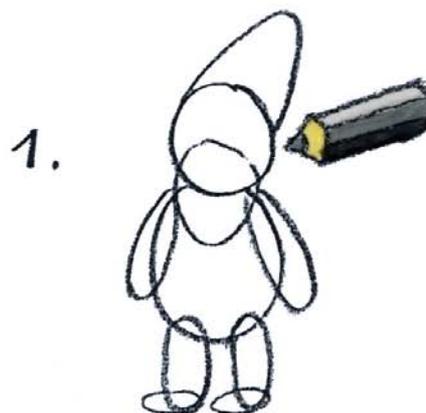
So wird's gemacht:

- das Holzstück säubern, evtl. die Rinde abschälen
- bemalen: klassisch schwarz mit weißen Enden oder so, dass man weiß, wo vorn und hinten ist, oder in deinen Lieblingsfarben
- verzieren: mit Federn vom Vogel Greif, Stroh der Müllerstochter, Einhornwollhaaren, Lametta von der Goldmarie, Perlen von der Prinzessin auf der Erbse...



Mit einfachem Strich Märchenfiguren zeichnen

Einen Zwerg, eine Prinzessin, eine Hexe oder einen Schneemann wie Olaf zu malen, ist gar nicht so schwer. Illustratorin Katja Gehrman verrät dir ein paar einfache Tricks.



Tolles aus der Rolle:

Schnelle Krone

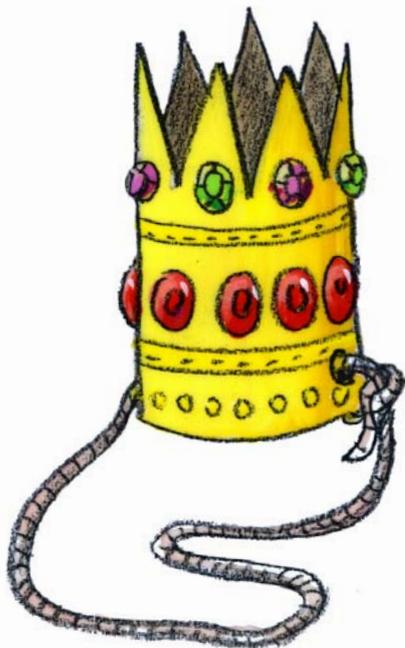
So ein Schloss ist einfach zu groß! Ständig verschwindet irgendetwas. Wenn die Krone mal wieder nicht zu finden ist, bastle dir einfach schnell ein neue.

Du brauchst dazu:

- leere Klopapierrolle
- glitzernde und bunte Klebebänder
- Gummiband
- Locher
- Schere

So wird's gemacht:

- die Klopapierrolle mit Glitzerband bekleben
- auf einer Seite Zacken hineinschneiden
- auf der anderen Seite zwei gegenüberliegende Löcher lochen
- an deinem Kopf ausprobieren, wie lang das Gummiband sein muss, es entsprechend abschneiden und die Enden in den Löchern festknoten



Fang die Froschkugel

Wenn dir nicht nach einem neuen Krönchen ist, du aber zufällig eine Klopapierrolle übrig hast: Küsse sie und verwandle sie in ein Frosch-Fang-Spiel.

Du brauchst dazu:

- leere Klopapierrolle
- Pappe
- weißes Papier
- schwarzer und goldener Stift
- grüne und rote Acrylfarbe
- 5-Cent-Stück
- 20 cm langer Wollfaden
- Kleber
- Schere
- Wäscheklammer

So wird's gemacht:

- die Rolle auf einer Seite plattdrücken, sie innen mit Kleber bestreichen und mit der Wäscheklammer zusammenklemmen
- ein paar Minuten warten, bis der Klebstoff getrocknet ist, dann die Klammer entfernen
- erst das Innere der Rolle rot und dann das Äußere grün anmalen
- während die Farbe trocknet, mit einem 5-Cent-Stück als Vorlage aus der Pappe einen Kreis ausschneiden und gold anmalen
- für die Froschaugen aus dem weißen Papier zwei weitere kleine Kreise ausschneiden und mit dem schwarzen Stift eine schwarze Pupille in die Mitte malen
- die Augen auf die Rolle kleben
- mit dem schwarzen Stift vier Beine ans untere Ende der Rolle malen
- ein Ende des Wollfadens auf die goldene Kugel kleben, das andere ins Froschmaul
- damit der Faden besser hält, ein kleines Stück Papier darüber kleben
- und dann: Krönchen richten und die goldene Kugel mit dem Froschmaul fangen

Märchen im Karton

Es muss nicht immer die große Bühne sein! Spiel dein Lieblingsmärchen im Karton nach.

Du brauchst dazu:

- leerer Karton
- Schere
- Kleber oder Heißklebepistole
- Farben, z. B.: Wachsmalkreiden, Wasserfarben, Buntstifte, Arcylfarben
- Material zum Ausgestalten: buntes Papier, Zeitungen, Papprollen, Wattebällchen, Alufolie, Äste, Steinchen, Wolle, Spielfiguren, Bausteine, leere Obstnetze, Moos, farbige Plastiktüten, Filz, Knetgummi, Rindenstückchen, Knöpfe, Noppenfolie, Salzteigfiguren, Glitzerpulver, Korken, Stoffreste u.v.m.

So wird's gemacht:

- ein Märchen auswählen, lesen und entscheiden, welche Szene du in deinem Karton darstellen möchtest
- eine Liste mit Materialien erstellen
- eine der länglichen Seiten des Kartons ausschneiden
- den Karton innen anmalen oder mit Zeitungen oder buntem Papier bekleben, sodass ein Bühnenhintergrund, die Kulisse, entsteht
- je nach Szene Bäume, Brunnen, Häuser, Tiere oder Menschen auf Karton aufmalen, jeweils unten einen „Fuß“ stehen lassen
- Figuren und Gegenstände bemalen und ausschneiden
- den Fuß von Häusern, Bäumen u. Ä. umknicken und auf ihrer Position im Karton festkleben
- für die Figuren kleine „Stützen“ aus Karton ausschneiden und sie an der Rückseite ankleben
- alternativ kleine Spielfiguren oder Tiere zur Ausgestaltung verwenden oder eigene Figuren aus Knete oder Salzteig basteln (s. rechte Spalte)

Tipp: Für einfache Bäumchen unterschiedlich große Kreise aus grünem Tonkarton ausschneiden. Vom Kreis ein großes „Tortenstück“ ausschneiden (ca. ein Drittel), den Rest zu einer Spitztüte rollen und zusammenkleben.

Figuren aus Salzteig

Hexe, Prinzessin, Drache oder Rumpelstilzchen – alle Märchenfiguren kannst du aus Salzteig selber machen.

Du brauchst dazu:

- 2 Tassen Mehl
- 1 Teelöffel Öl
- 1 Tasse Salz
- 1 Tasse Wasser
- Ausstechformen oder Messer
- Plakatfarbe und Pinsel

So wird's gemacht:

- Mehl in eine Schüssel geben, Öl, Wasser und Salz hinzufügen
- alle Zutaten gut durchkneten, bis ein glatter Teig entsteht
- anschließend aus dem Teig Figuren modellieren oder den Teig ca. 1-2 cm dick ausrollen und beliebige Figuren ausstechen
- testen, ob die Figuren stehen
- die Figuren auf einem mit Mehl bestreuten Backblech im Backofen bei ca. 140 Grad (Ober- und Unterhitze) ca. 1 Stunde trocknen lassen
- um zu prüfen, ob der Teig fertig gebacken ist, mit einer Gabel vorsichtig auf die Rückseite der Formen klopfen – wenn diese hohl klingen, ist der Teig fertig
- Figuren auskühlen lassen und mit Plakatfarbe anmalen



Dornenhecke

Rankende Rosen umgeben Dornröschens Schloss. Als Faltgirlande sind sie die Zierde jeder Märchenlandschaft (Seite 14).

Du brauchst dazu:

- Tonpapier DIN A3 (weiß, wenn du die Girlande bemalen möchtest)
- Schere
- Bleistift und Farbstifte

So wird's gemacht:

- einen breiten Streifen vom Tonpapier abschneiden
- ihn zu einer gleichmäßigen Ziehharmonika zusammenfalten
- eine Rose mit Blatt über die gesamte Breite des obersten Blattes malen
- die Rose so ausschneiden, dass rechts und links eine Knickstelle stehenbleibt
- die Girlande auseinanderfalten und die Rosen ausmalen

Tipp: Herzförmige Lebkuchen, Aschenputtelschuhe oder Zwerge, die sich an den Händen halten – vieles kann zur Girlande werden.

Wer schleicht da durch den Märchenwald?

War es der gestiefelte Kater oder der kleine Muck? Gehört die Spur zum furchteinflößenden Drachen oder zum bösen Wolf? Das entscheidest du mit deinem Moosgummistempel.

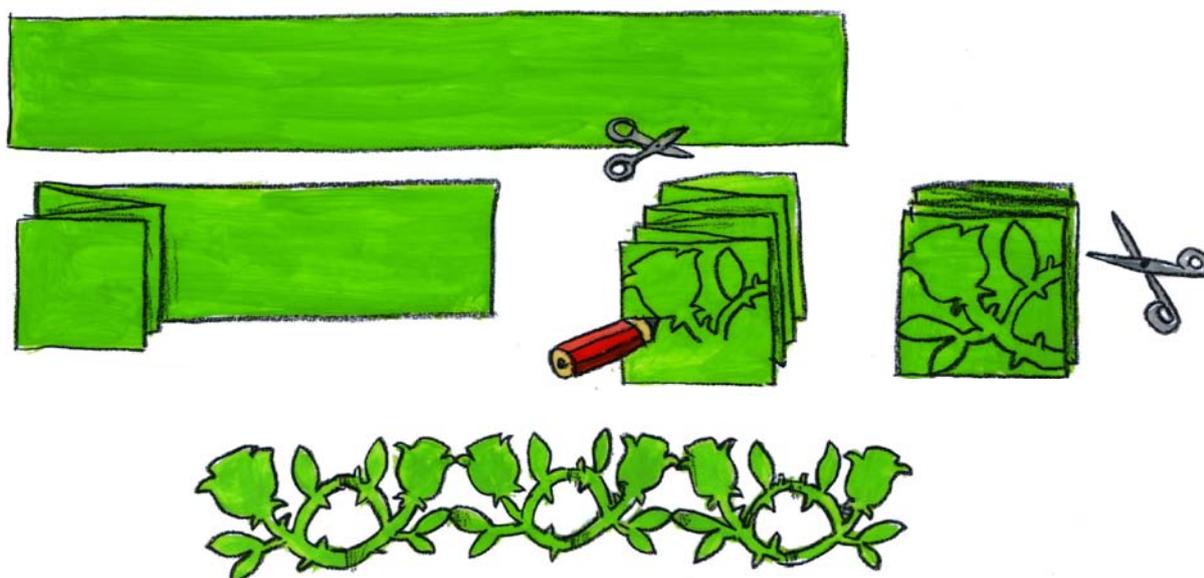
Du brauchst dazu:

- Moosgummi (am besten selbstklebend)
- festen Karton
- Stift mit harter Mine (Bleistift oder Kugelschreiber)
- Schere
- Papier
- Kleber
- Stempelkissen

So wird's gemacht:

- einen Fuß-, Pfoten-, Klauen- oder Schuhabdruck auf das Moosgummi zeichnen
- den Umriss ausschneiden und auf den Karton kleben
- den so entstandenen Stempel so aufs Stempelkissen drücken, dass nur das Moosgummi die Farbe berührt
- die Spuren aufs Papier stempeln und die Märchenwaldbewohner verwirren

Tipp: Wenn du mit dem Stift Muster aufs Moosgummi malst, z. B. Drachenschuppen, dann bleiben diese Striche beim Stempeln weiß.



Allerlei Rauch: Forschen und experimentieren

Jacks Kletterbohne

Eine Bohne, die fast so schnell wie im Märchen wächst? Die kannst du dir ganz einfach selbst auf der Fensterbank ziehen!

Du brauchst dazu:

- 1 - 2 Bohnensamen
- Joghurtbecher oder Pflanztöpfchen
- Untersetzer
- lange Holzstäbe (z. B. von Silvesterraketen oder für Schaschlik)
- etwas Erde
- ca. fünf Tage Geduld

So funktioniert's:

- einen Pflanzentopf mit Loch verwenden oder ein Löchlein in den Boden eines Joghurtbechers bohren
- mit Erde befüllen und ein ca. fünf Zentimeter großes, nicht zu tiefes Loch mit dem Finger bohren
- Samen hineinlegen und vorsichtig mit etwas Erde bedecken
- einen Holzstab in die Erde stecken
- Töpfchen auf einen Untersetzer stellen und angießen
- nach ca. fünf Tagen beginnt die Bohne zu klettern

Die magischen Punkte

In der Märchenwelt ist nicht alles so, wie es scheint. Manchmal trügen einen die Augen.

Du brauchst dazu:

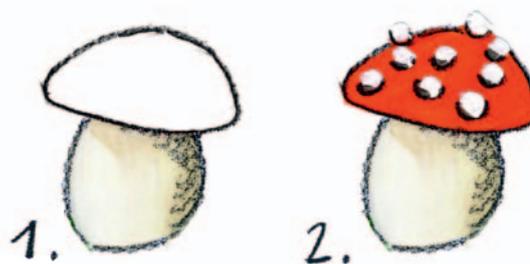
- zwei Blatt Papier
- Bleistift
- roten Bunt- oder Filzstift

So funktioniert's:

- auf jedes Blatt den Umriss eines Pilzes zeichnen
- einen weiß lassen, den anderen mit Rot so ausmalen, dass ein Fliegenpilz mit weißen Punkten entsteht
- nun zuerst auf den roten Pilz blicken, nach einer Weile auf den weißen

Was passiert?

Du solltest auf deinem weißen Pilz plötzlich rote Punkte sehen. Diese optische Täuschung entsteht durch eine Reizverschiebung.



4. Wer hat's gesagt?
Aber Großmutter, was hast du für große Augen?

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □



Schweben wie durch Zauberhand

Du brauchst dazu:

- Glas oder durchsichtigen Plastikbecher
 - Sprudelwasser oder Limonade
 - ein paar Rosinen
-

So funktioniert's:

- die sprudelnde Flüssigkeit ins Glas gießen
- vorsichtig ein paar Rosinen hineingeben

Was passiert?

Es dauert nicht lange und die Rosinen schweben wie von Zauberhand im Becher auf und ab.

Warum das so ist:

Magie? Nein! Vielleicht hast du das schon mal beobachtet: Frisch eingegossenes Sprudelwasser gleicht einem feinen Springbrunnen. Das, was da an der Oberfläche sprudelt, ist das Gas im Wasser. Es heißt Kohlenstoffdioxid (CO_2) und ist eine chemische Verbindung aus Kohlenstoff und Sauerstoff. Weil es leichter ist als das Wasser, schwebt es in kleinen Bläschen nach oben und verbindet sich dort mit der Luft. Weil die Rosinen eine höhere Dichte haben als das Wasser, sind sie schwerer. Deshalb sinken sie zunächst auf den Glasboden. Dort heften sich die Gasbläschen an die runzlige Oberfläche der Rosinen. Sobald genug Bläschen an ihr hängen, wird sie durch das viele Gas leichter als das Wasser und schwebt nach oben. An der Wasseroberfläche platzen die Bläschen, das Gas entweicht in die Luft. Ohne Gasbläschen ist die Rosine wieder schwerer als das Wasser. Also sinkt sie nach unten. Dort heften sich neue Gasbläschen an und es dauert nicht lange, bis sie wieder nach oben schwebt.

Tipp: Das Experiment funktioniert auch mit Senfkörnern oder Holzperlen.



Zauberfeuer im Hexenkochtopf

Feuer unter Wasser? Das ist keine Hexerei!

Du brauchst dazu:

- Wunderkerzen
- Klebeband
- Glasgefäß (Schüssel, leeres Gurkenglas o. Ä.)
- Wasser
- Topfhandschuh

So funktioniert's:

- das Glasgefäß mit kaltem Wasser füllen
- 10 Wunderkerzen bündeln und mit Klebeband so umwickeln, dass an der Spitze ein Zentimeter frei bleibt
- dort die Wunderkerzen anzünden
- wenn alle brennen, das Bündel ins Wasser tauchen oder ganz hineinwerfen

Achtung: Qualm und Feuer! Das brennende Wunderkerzen-Bündel kann sehr heiß werden!

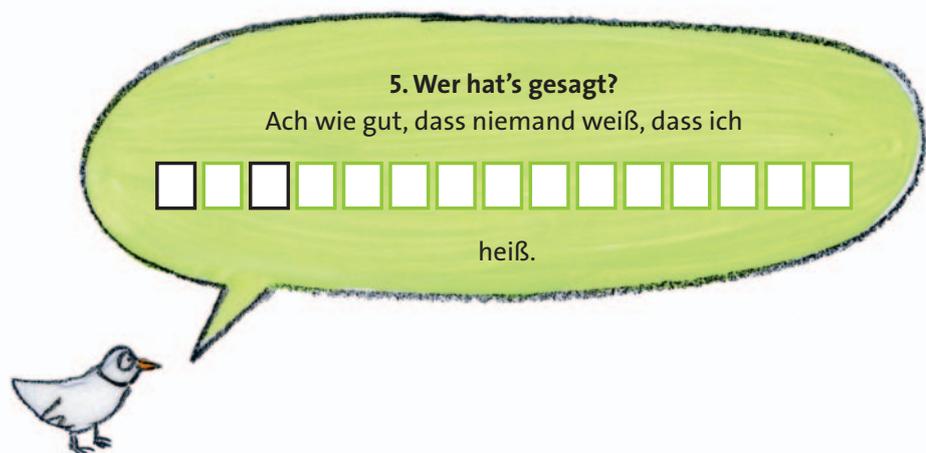
- Verwende einen Topfhandschuh, um das umwickelte Metall anzufassen.
- Führe dieses Experiment auf einer feuerfesten Unterlage im Freien oder in einem geeigneten Raum in deiner Schule durch.
- Bitte einen Erwachsenen, dir zu helfen.

Was passiert?

Es qualmt und stinkt, es perlt und blubbert – aber die Wunderkerzen gehen nicht aus, sondern brennen unter Wasser einfach weiter! Ab und an zischt sogar eine kleine Flamme heraus. Zurück bleibt eine übelriechende, schwarze Brühe.

Warum das so ist:

Das Feuer einer einzelnen Wunderkerze würde das Wasser locker löschen, nicht aber ein ganzes Bündel. Wunderkerzen bestehen aus mehreren Metallen. Der Draht ist mit einem brennbaren chemischen Gemisch überzogen. Wenn es brennt, entstehen sehr hohe Temperaturen. Dabei spaltet sich Sauerstoff ab, den das Feuer braucht, um zu brennen. Eine Wunderkerze versorgt sich also selbst mit Luft. Solange sie heiß genug ist, sprüht sie munter ihre Funken. Kaltes Wasser schluckt normalerweise die Hitze. Es leitet die Wärme einer brennenden Wunderkerze blitzschnell ab und sie erlischt. Weil das Wunderkerzen-Bündel jedoch viel heißer ist als eine einzelne Wunderkerze, entsteht im Wasser eine riesengroße Hitze. Die Wunderkerzen können nicht abkühlen und brennen unter Wasser einfach weiter. Und weil dabei auch noch Wasserstoffgas entsteht, brodelte es fröhlich vor sich hin wie ein magisches Gebräu in einem Hexenkochtopf!



Mag(net)ischer Schlangentanz

Auch ohne Flöte kannst du eine Schlange tanzen lassen wie auf einem orientalischen Basar.

Du brauchst dazu:

- 1 Magnet
 - längliches Stück Stoff, Band oder Schnur (ca. 20 x 1 - 2 cm)
 - Klebeband
 - Schere
 - Büroklammer aus Metall
 - Stifte
-

So funktioniert's:

- den Stoff an einem Ende spitz zuschneiden und ein Gesicht aufmalen, das ist der Kopf deiner Schlange
- daran die Büroklammer befestigen
- das Stoff-Ende, also den Schlangenschwanz, mit dem Klebeband auf einen Tisch heften
- den Magneten ein paar Zentimeter über dem Schlangenkopf halten und ihn hin und her, auf und ab bewegen

Was passiert?

Die Schlange erhebt sich, beginnt zu schweben, folgt dem Magneten und fängt an zu tanzen. Achtung: Entfernst du den Magnet zu weit von der Büroklammer, sinkt die Schlange auf den Tisch zurück und fällt in sich zusammen.

Warum das so ist:

Zauberei? Keineswegs! Weil eine Büroklammer aus Metall besteht, zieht der Magnet sie an. Dabei muss er die Büroklammer nicht einmal berühren. Sie muss sich nur in seinem Magnetfeld befinden. Der Büroklammer-Schlangenkopf schwebt, tanzt oder steht in der Luft, solange die Anziehungskraft des Magneten wirkt. Ist der Magnet sehr stark, kann er die Schlange sogar aus dem Klebestreifen herausziehen. Ist er zu schwach, tanzt die Schlange nicht.

Voll verfroren

Wie wäre es mit leckerem, selbstgemachtem Softeis in nur wenigen Minuten? So wie Eiskönigin Elsa kannst auch du mit reiner Muskelkraft etwas einfrieren lassen. Und das Ergebnis sogar aufessen!

Du brauchst dazu:

- 150 ml Sahne
 - 1 Esslöffel Zucker
 - je einen kleinen und einen großen Gefrierbeutel
 - Haushaltsgummis
 - Schüssel
 - 20 bis 30 Eiswürfel
 - 4 Esslöffel grobes Salz
-

So wird's gemacht:

- die Sahne mit dem Zucker in den kleineren Beutel füllen und ihn gut mit dem Gummi verschließen
- die Eiswürfel zusammen mit dem Salz in die größere Tüte geben und den kleineren Beutel hineinstecken
- die große Tüte auch mit einem Gummi verschließen und los geht's mit dem Schütteln
- dazu die Sahne-Zucker-Tüte zwischen den Eiswürfeln hin und her bewegen, bis die Masse gleichmäßig gefroren ist – das kann fünf Minuten dauern
- wenn die Masse fest genug erscheint, den kleinen Beutel herausnehmen und das Salzwasser abspülen
- nun eine Ecke der Tüte abschneiden, die Eismasse in eine Schüssel quetschen und dein Experiment aufessen

Warum das so ist:

Salz lässt Eis zwar schmelzen, setzt aber gleichzeitig den Gefrierpunkt herunter. Das heißt, das Eiswürfel-Salz-Gemisch in deiner Tüte ist nicht mehr 0 Grad kalt, sondern hat ungefähr die Temperatur wie in einer Tiefkühltruhe. Wenn es dir beim Eisbeutel kneten zu kalt an den Händen ist, zieh einfach Handschuhe an – wie im Winter.

Tipp: Ergänze weitere Zutaten wie gefrorenes Obst, Vanillezucker, Quark oder Joghurt.

Eselchen, streck dich! Spielen und bewegen

Sechse kommen durch die ganze (Märchen-)Welt

Es ist wie verhext: Frau Holle will keine Kissen mehr ausschütteln, in Alibabas Räuberhöhle ist es stockfinster, Rapunzels Haare haben sich verfilzt, die goldene Gans hat ihre Eier verloren und die Prinzessin auf der Erbse kann immer noch nicht schlafen. Bei dieser Rallye könnt ihr für euren Hilfeinsatz üben. Immer zwei oder mehr Kinder treten gegeneinander an.

• Schneeflockenpusten

Jede/r muss eine „Schneeflocke“ (Wattebausch) so schnell wie möglich von einer Startlinie bis zum Ziel pusten. Das geht entweder mit dem Strohalm oder mit einer Fahrradpumpe.

• Goldener Eierlauf

Legt eine Strecke fest: gerade, als Slalom oder mit Hindernissen. Ein Tennisball wird auf einen Esslöffel gelegt und darf beim Laufen nicht herunterfallen! Natürlich wird nicht im Schnecken-tempo gelaufen. Und wenn ihr die Schwierigkeit erhöhen wollt, dann verwendet golden angemalte Tischtennisbälle und Teelöffel.

• Die Guten ins Töpfchen!

Sortiert wie Aschenputtel Linsen und Erbsen. Mischt dazu eine kleine Hand voll von zwei Arten getrockneter Hülsenfrüchte in einer Schale. Nun auf Zeit in zwei Schälchen sortieren. Könnt ihr das auch mit geschlossenen Augen?

• Schätze in Säcken

In einer finsternen Räuberhöhle muss man sich auf seinen Tastsinn verlassen. Bereitet undurchsichtige Säcke/Beutel mit verschiedenen Gegenständen vor (z. B.: Schlüssel, Flaschenöffner, Kugelschreiber, Spielzeugauto). Lasst diese dann ertasten und erraten.

• Wo steckt die Erbse?

Legt eine Murmel unter mehrere Decken und Kissen.erspürt mit dem nackten Fuß, wo sie sich befindet.

• Rapunzels Flechtfrisur

Nehmt mehrere Wollfäden (ca. 1 Meter lang) und verbindet sie an einem Ende mit einem großen Knoten, den ihr z. B. an einer Stuhllehne befestigt. Wer hat Rapunzels Zopf am schnellsten geflochten? Und wer hat den Zopf am schnellsten wieder aufgelöst?

• Eisiger Turm

Man kann Elsas Eisturm natürlich mit Bauklötzen nachbauen. Aber echter wird es mit Eiswürfeln! Versucht, den Turm so hoch wie möglich zu stapeln – immer einen Eiswürfel auf den anderen. Hier ist neben Geschick auch Schnelligkeit gefragt, denn irgendwann taut's!



Das Schneewittchen-Apfel-Spiel

Füllt pro Kind eine große Schüssel mit Wasser. Legt jeweils einen Apfel hinein. Keine Angst, es ist nicht der von Schneewittchen! Versucht nun, den Apfel ohne Hilfe eurer Hände zu essen. Wer hat den Apfel zuerst aufgeessen? Das Spiel geht auch mit Apfelstückchen, die nur mit dem Mund aus dem Wasser gefischt werden dürfen.

Survival-Training mit Hänsel und Gretel

Nachts aus dem Wald wieder herausfinden? Kein Problem, wenn man Kieselsteine hat, die im Mondlicht leuchten. Zu Hause oder in der Schule braucht ihr eine andere Strategie: Eine Gruppe legt mit Stöcken, Steinen, Stiften oder Bindfäden Zeichen aus. Die zweite Gruppe wartet zehn Minuten und folgt dann den Spuren, um die anderen zu finden. Denkt euch vorher gemeinsam die unterschiedliche Bedeutung der Zeichen aus: Pfeile für die Richtung, Symbole für *Gefahr!* oder *Durchgang verboten!* oder *Hier ist eine Nachricht versteckt.*

Die zertanzten Schuhe

Jede Nacht zertanzten die zwölf Königstöchter ihre Schuhe. Das könnt ihr in der ARD-Kinderradionacht auch schaffen!

• Luftiger Märchenball

Findet euch zu Paaren zusammen, z. B.: Goldmarie und Pechmarie, Rotkäppchen und der Wolf, Hase und Igel, Schneewittchen und ein Zwerg, Drache und Prinzessin ... Platziert einen aufgeblasenen Luftballon zwischen euren Stirnen und tanzt zur Musik. Dabei dürft ihr den Luftballon nicht verlieren oder anfassen. Am besten die Hände auf dem Rücken lassen, dann ist Schummeln nahezu ausgeschlossen. Wenn der Ballon herunterfällt oder angefasst wird, scheidet das Paar aus.

Variante: Tanzt auf Zeitungen, die immer um die Hälfte verkleinert werden. Wie lange kann sich das Paar auf kleinstem Raum bewegen?

• Dornröschens Geburtstag

Die Feier ist in vollem Gange. Ihr tanzt zur Musik. Da fällt Dornröschen in einen 100-jährigen Schlaf und mit ihr das ganze Schloss. Solange die Musik läuft, tanzen alle. Wenn die Musik gestoppt wird, müssen alle erstarren. Wer als letztes einfriert oder wackelt, scheidet aus.

• Reise zu den sieben Zwergen

Auf die Tanzfläche werden Handtücher oder Isomatten ausgelegt (Anzahl der Kinder minus eins). In einem der „Betten“ schläft Schneewittchen. Tanzt wie die sieben Zwerge nach der Rückkehr von ihrer Arbeit um die Betten herum. Wenn die Musik stoppt, sucht sich jeder Zwerg einen Schlafplatz. Wer keinen abbekommt, der ist in der nächsten Runde das Schneewittchen.



Turnier der Wunderwesen

Um im Märchenland Abenteuer zu bestehen, muss man trainiert sein. Am besten geht das in einer Turnhalle, die sich auf wundersame Weise in einen märchenhaften Turnierplatz verwandelt.

- An den Ringen könnt ihr über den Burggraben aus Weichbodenmatten schwingen.
- Bänke und Schwebebalken werden zu Baumstämmen, um die Drachenschlucht zu überwinden.
- An Rapunzels Zopf bzw. am Seil geht es hoch zum Turm bzw. zur Decke.
- Ritterfähigkeiten lassen sich mit Pferd und Bock üben. Setzt euch drauf und werft Bälle durch senkrecht stehende Reifen.
- Ausgeklappte Sprossenwände türmen sich als sieben Berge auf, die es zu überwinden gilt.
- Schnappt euch Stäbe und fliegt darauf als Hexen quer über alle Hindernisse hinweg.

Falls ihr keine Turnhalle benutzen könnt – auch zu Hause kann man sich einen Parcours aufbauen. Stellt einen Tunnel aus Stühlen auf, durch den ihr kriechen könnt. Oder versucht, das Zimmer zu durchqueren, ohne den Boden zu berühren. Und nun das Ganze rückwärts oder als Kleiner Muck in den großen Schuhen von Mama oder Papa.

Märchen-Battle

Ein beliebtes Spiel im Zauberinternat! Teilt euch in zwei Gruppen auf. Zeichnet im Flur oder in der Aula mit Kreide auf den Boden zwei gegenüberliegende Reihen mit so vielen Feldern auf, wie Kinder in einer Gruppe sind. Jedes Kind stellt sich hinter ein Feld. Die Spielleiterin / der Spielleiter stellt eine Quizfrage (z. B.: In welchem Märchen muss ein Prinz durch eine dornige Hecke?). Wer zuerst richtig antwortet, darf auf sein Feld vorrücken. Gewonnen hat die Gruppe, bei der zuerst alle Kinder in einem Feld stehen.

Alternative: Immer drei Kinder treten gegeneinander an. Dafür drei Reihen mit je fünf Feldern aufzeichnen. Bei jeder richtigen Antwort darf ein Feld vorgerückt werden. Wer zuerst das fünfte Feld erreicht hat, hat gewonnen. Dann kommen die nächsten drei Kinder dran.

Tipp: Knifflige Märchenrätsel findet ihr auf den Seiten 22 und 25.



Medientipps



Zum Hören

Helmut Peters: Märchenkuddelmuddel

Wenn in der Märchen- und Sagenwelt ein Problem auftaucht, wird eine Freundin aus der Menschenwelt zu Hilfe gerufen: Petra Plapper. Dank ihrer Zauberkraft kann die berühmte Reporterin in ihrem Heißluftballon direkt in die Handlungen bekannter Geschichten fliegen, wo sie Märchenfiguren aus aller Welt aus der Patsche hilft und so manches Rätsel löst.

Elf Hörspiel-Folgen (NDR 2003 bis 2020), ab 8, in der ARD Audiothek www.ardaudiothek.de/suche/Märchenkuddelmuddel oder www.ndr.de/suche10.html?query=Märchenkuddelmuddel

Sechs auf einen Streich – Die Märchen der ARD

Die beliebten ARD-Fernseh-Märchen-Klassiker gibt's auch zum Hören! Sie entführen in dunkle Wälder, an magische Orte und in verwunschene Paläste zu gemeinen Stiefmüttern, verzauberten Prinzessinnen und furchtlosen Königssöhnen. Einfach märchenhaft!

Über 30 Hörspiele in der ARD Audiothek, Rubrik Kinder, ab 6 www.ardaudiothek.de/sendung/maerchen-der-ard/76725818/

 Audiothek



Zum Stöbern (Sachbücher)

Kathleen Beringer: Das Kochbuch der Märchen – Grimms kulinarische Welt

Märchenhafte Köstlichkeiten: Waldbeeren-Crumble für Rotkäppchen, Burger mit Banditenkartoffeln für die Bremer Stadtmusikanten oder Götterspeise mit Trauben für den Froschkönig – 60 unkomplizierte süße und herzhaft-rezepte rund um die Märchen der Gebrüder Grimm, perfekt zum gemeinsamen Kochen für die ganze Familie. Und wer keine Zubereitungsaufgabe abbekommen hat, liest den anderen eines der im Kochbuch abgedruckten Märchen vor.

Elsa Publishing

Susanne Gernhäuser, Marion Kreimeyer-Visse (Illus.): Wieso? Weshalb? Warum? Wir entdecken Märchen (Band 68)

Überraschendes Hintergrundwissen: Wer hat sie erfunden? Weshalb spielen Tiere in Märchen oft eine wichtige Rolle? Warum haben Menschen früher an Magie und fantastische Wesen geglaubt? Steckbriefe der beliebtesten Märchen geben darüber einen Überblick.

Ravensburger, ab 6

Sandra Lawrence, Stuart Hill (Illus.): Atlas der Fabelwesen. Sagen, Legenden, Mythen aus aller Welt

Sagengestalten aus aller Welt: Verpackt in einer spannenden Geschichte zeigen Landkarten, wo mythische Wesen zu Hause sind. Ein furchtloser Entdecker soll sie im 16. Jahrhundert mitsamt verborgenen Botschaften gezeichnet haben. Sie lassen sich nur entschlüsseln, wenn man seiner Reiseroute folgt und aufmerksam die Karten studiert.

Prestel, ab 8



Zum Lesen

Ines Benkenste: Die komplett verrückte Märchenwelt

Witzige Abenteuer im Märchenwald: Leute gibts, denkt sich Max, als er ein Mädchen im altertümlichen Kleid, mit einer roten Mütze und einem Korb am Arm trifft. Und dann behauptet es auch noch, Rotkäppchen zu heißen! Tja, Max ist tatsächlich in der Märchenwelt gelandet, muss nun Rotkäppchen vor dem Wolf retten, den Zwergen helfen und viele andere Märchen-Abenteuer bestehen. Das Wichtigste aber ist: Wie kommt er wieder nach Hause?

DeBehr, ab 8

Cornelia Boese / Daniela Bunge (Illus.): Und wenn er nicht gestorben ist, kann's sein, dass er sie heute noch küsst. Grimms Märchen in Reimen

Bekannte Märchen neu verpackt: Einfallsreich und witzig gereimte Verse hauchen den Grimm'schen Klassikern neues Leben ein. Ein großer (Vor-) Lese-Spaß für Klein und Groß!

Knesebeck, ab 8

Anna Markfort (Hrsg.): Märchen auf den Kopf gestellt: Alte Märchen. Neu erzählt

Alles anders: 20 Autorinnen und Autoren haben ihre Lieblingsmärchen so umgeschrieben, wie sie sie erzählen würden. Mal spielen sie in der heutigen Zeit, mal sind sie voller Magie, aber sie sind immer zum Staunen.

Buchfink Verlag, ab 8

Sebastian Meschenmoser: Die verflixten sieben Geißlein / Rotkäppchen hat keine Lust / Vom Wolf, der auszog, das Fürchten zu lehren

Märchen-Parodien vom Wolf: Der eine hat einen Sauberkeitsfimmel und räumt auf der Suche nach den sieben Geißlein deren Haus auf. Der andere freundet sich mit einer alten Dame an, anstatt sie samt einem mies gelaunten Rotkäppchen aufzuessen. Und der dritte Wolf zieht voll Zuversicht aus, um das gefürchtetste Wesen im ganzen Wald zu werden. Dabei muss er feststellen, dass es immer jemanden gibt, der noch viel böser ist. Erfrischend erzählt, liebevoll-frech illustriert.

Thienemann, ab 6

Boldizsár M. Nagy (Hrsg.): Märchenland für alle

Für Verständnis, Toleranz und Gleichberechtigung: Eine Königstochter sucht Abenteuer statt einer Hochzeit und ein Prinz liebt Männer. Wie vielfältig und divers die Welt ist, zeigen diese Neuerzählungen traditioneller ungarischer Märchen.

Dorling Kindersley, ab 8

Isabel Otter / Ana Sender (Illus.): Fast vergessene Märchen. Starke Mädchen brauchen keine Retter

Selbstbewusste Heldinnen aus aller Welt: Warten auf den Prinzen? Nö! 20 Märchen voller Mut, Magie und Abenteuer mit starken Heldinnen, die mit Humor und List, Tapferkeit und Intelligenz ihr Leben meistern. Solche Mädchen brauchen niemanden, der sie erlöst!

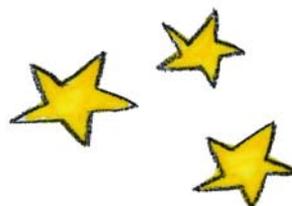
360 Grad Verlag, ab 8

Holly-Jane Rahlens: Future Fairy Tales – Geschichten aus einer anderen Welt

Frische Blickwinkel voller Tiefgang: Die Märchenhandlungen spielen in ferner Zukunft, die Heldinnen sind mutig, gebildet und scheuen keine Herausforderung. Die Erzählweisen sind dabei vielfältig. Tagebucheintrag, Drehbuch oder Gedicht erzählen völlig neue Varianten der Grimm'schen Märchen für starke Mädchen.

Rowohlt, ab 13





Zum Spielen

Im Märchenwald

Kooperatives Memory: Die Prinzessin ist krank! Heilen können sie nur sieben Gegenstände aus dem gefährlichen Märchenwald. Doch Achtung: Die Sieben Zwerge wollen die Prinzessin zu sich holen und haben schon mit der Suche nach den sieben Heilmitteln begonnen. Eile ist also geboten! Zusätzliche Aufgaben bringen Spannung in dieses Wettrennen. Bei diesem Kartenspiel ist Merkfähigkeit gefragt. Gewonnen oder verloren wird gemeinsam.

Adlung Spiele, ab 1 Person, ab 7

Es war einmal ... ein Märchenquartett

Spannendes Stichquartett: Der Elf besiegt die Böse Stiefschwester eindeutig in Mut und Küssbarkeit – bei Bosheit hat sie allerdings die Nase vorn. 30 magische Charaktere, von denen auch mal der Schurke gewinnt. Die lustigen Beschreibungen auf den Spielkarten regen zudem zum Ausdenken eigener Märchen an.

Laurence King, ab 2 Personen, ab 7

Sagaland

Kurzweiliger Merk- und Suchspiel-Klassiker: Herrscher von Sagaland wird, wer mit Würfelglück und auf der Hut vor Rivalen im zauberhaften Märchenwald verborgene Schätze findet, als erstes zum Schloss gelangt und die richtigen Antworten weiß. Das Brettspiel ist auch im Reiseformat erhältlich.

Ravensburger, für 2 - 6 Personen, ab 8

Es war einmal ...

Fröhliches Geschichtenausdenken: Gemeinsam Märchen erfinden und erzählen – unterbrechen und weiter erzählen erwünscht! Wer zuerst alle abgebildeten Begriffe auf seinen Karten in die Handlung einbaut und mit einem passenden Märchenende abschließt, gewinnt. Neuauflage des preisgekrönten Erzählspiels, auch im Reiseformat erhältlich.

Pegasus Spiele, für 2 - 6 Personen, ab 8

Hase und Igel

Bei diesem Strategiespiel nähern sich Hase und Igel durch überlegtes Bewegen der Ziellinie. Aber nur wer mit seinem Karotten- und Salatvorrat am geschicktesten umgeht, kann gewinnen. Dazu gehört auch, mal eine Salatknabberpause einzulegen und sich zurückfallen zu lassen, um Kraft zu tanken! Neuauflage eines der beliebtesten Brettspiel-Klassikers unter den Wettlauf- und Taktikspielen.

Ravensburger, für 2 - 6 Personen, ab 10

Elfenland

Im Elfenland müssen junge Elfen eine ganz besondere Prüfung bestehen, um in den Kreis der Erwachsenen aufgenommen zu werden. Auf einem Drachen dahinschwebend oder auf dem Rücken eines Einhorns reitend geht es bei diesem Brettspiel auf eine abenteuerliche Rundreise. Wer nach vier Spielrunden die meisten Spielsteine aus den Städten eingesammelt hat, gewinnt und hat die Prüfung bestanden.

Amigo, für 2 - 6 Personen, ab 10

Fabulantica

Ein missglückter Zauber hat die Menschen der fabelhaften Welt von Fabulantica im ganzen Land verstreut. Im Schutz der Türme warten sie auf Hilfe. Die Spielerinnen und Spieler müssen ihnen helfen, sicher nach Hause zu kommen und ihre Freunde wieder zu finden. Mit Pferden, Eseln, Kamelen, Schiffen oder einem magischen Teppich geht die Reise von Ort zu Ort. Bei diesem Brettspiel mit Aktionskarten muss man sich einiges merken und genau planen, um an jene Orte zu kommen, wo die gesuchten Märchenfiguren vermutet werden.

Pegasus, für 2 - 5 Personen, ab 6



radiomikro das Magazin für Kinder

Montag bis Samstag um 18.30 Uhr und
an Sonn- und Feiertagen um 7.05 Uhr auf Bayern 2

radioMikro-Reporterinnen und Reporter entdecken für euch die Welt: Sie finden heraus, ob fleischfressende Pflanzen auch mal aufs Klo müssen. Sind beim Fällen von riesigen Bäumen dabei oder empfehlen spannende Bücher.

Und immer wieder seid ihr dran – stellt dienstags eure Fragen und diskutiert in der **Anrufsendung** mit, wenn dort Glücksforscher, Astronautinnen oder Naturfotografen zu Gast sind. Oder spielt donnerstags bei den **Rätselsendungen** mit. Die kostenlose Telefonnummer ins Bayern 2-Studio ist: **0800 246 246 7.**

Freitags klärt **Frag mich! Die Nachrichten und ich** wichtige Dinge für euch. Und samstags gibt es lange Lesungen und Hörspiele, bevor euch sonntags das **Lachlabor** und das **Sonntagshuhn** aufwecken.

Für die extra langen **Geschichten** lohnt es sich an den Feiertagen früh aufzustehen. Das kurze **Betthupferl** sagt euch dagegen fast täglich um 18.53 Uhr Gute Nacht!

Ihr braucht mehr für eure Ohren? Hört einfach unsere Podcasts: **radioMikro, Geschichten für Kinder, Betthupferl, Frag mich!, Checkpod, Anna und die wilden Tiere** oder **Do Re Mikro.**



Zebra Vier

Jeden Sonntag auf Bremen Vier



Der Sonntagmorgen bei Bremen Vier gehört von 8:00h-11:00h ganz dir und dir und dir auch!
Also: euch!

Denn da gibt's Zebra 4 - das ist das Kinderradio von Radio Bremen. Wir reden mit euch und es gibt Spiele, Buchtipps, lustige Erklärungen für das, von dem ihr vielleicht noch nicht wusstet, dass ihr's wissen wollt! Sind Schafe doof? Wieso haben Giraffen soooo lange Häuse? Was ist der Nacktmull für ein Tier? Darüber sprechen wir!

Und natürlich haben wir unsere Kinderreporterinnen und -reporter! Die sind unter der Anleitung von Radio-Bremen Moderator Andree Pfitzner für euch mit dem Mikrofon in der Hand unterwegs und fragen viele Löcher in viele Bäume, gucken hinter und auch mal in die Kulissen ganz unterschiedlicher Orte. Also, die sind total neugierig und trauen sich eigentlich überall hin – auch wenn's hoch, nass oder kalt ist – und sogar wenn's mal ganz doll stinkt ... Und sie trauen sich alles zu fragen und sie reden drüber – im Radio!

Und wir forschen an jedem Sonntag! „Zebra 4 forscht“ – das ist eine Stunde lang – mit schlaunen Gästen, die alles Mögliche erklären können ... Darum wisst ihr natürlich, wie das auf der „Polarstern“ am Nordpol und auch am Südpol war, wie die Wikinger gelebt haben, wieso die Null so wichtig ist, warum der Mars rot und das Wetter im Winter kalt ist und wie so ein Virus eigentlich um die Welt wandert, wie das funktioniert, dass Vulkane ausbrechen – und noch viel viel viel mehr! Also kurz gesagt: Wir finden Expertinnen und Experten, die erklären können, wie die Welt tickt und funktioniert. Wir sprechen darüber - verständlich und ganz selbstverständlich auch über die heißen Themen innerhalb und außerhalb des Bremen-Vier-Landes.

Das alles und noch viel mehr ist Zebra Vier. Und wir freuen uns wie verrückt, wenn ihr uns mal das eine oder andere Ohr schenkt!

Hört doch mal rein! Uns könnt ihr nicht nur in Bremen und Bremerhaven hören. Nee! Das ist weltweit möglich – über unseren Livestream auf:

www.bremenvier.de

hr2
kultur



Literarisches und musikalisches für Kinder

Die Lauschinsel

Hörspiele, Lesungen und mehr aus der Welt der Bücher sowie Geschichten rund um die klassische Musik – sonn- und feiertags von 8.04 bis 9 Uhr. Außerdem: Der Wunderwigwam – ein Spaß- und Wissenspodcast für Grundschulkinder mit Fox Schlaufuchs und Polly Plapperschlange. Auf hr2.kultur.de und wunderwigwam.de sowie in der ARD Audiothek.

hr2-kultur. Schön zu hören!

MDR TWEENS

WIR FUNKEN  DAZWISCHEN

MDR TWEENS ist das Radio für euch Kids!

Hört uns über DAB+ oder klickt euch zum Livestream auf mdrtweens.de.

Bei uns hört ihr eure Lieblingslieder, coole Wissensshows und Musiksendungen mit euren Stars. Live sind wir für euch von Montag bis Freitag von 16 bis 18 Uhr am Start.

Samstags zwischen 10 und 11 Uhr hört ihr Abenteuer aus "Figarinos Fahrradladen". Weitere spannende Geschichten gibt's auch sonntags für euch zwischen 10 und 11 Uhr.



www.mdrtweens.de



POST
MDR TWEENS
Gerberstraße 2
06108 Halle (Saale)

TELEFON
0800 6886642

EMAIL
tweens@mdr.de



TWEENS

Beim NDR: MIKADO – Radio für Kinder

Jeden Sonntag und an Feiertagen.

8:05 – 9:00 Uhr MIKADO am Morgen auf NDR Info

Jessica, Martin und Nikolai präsentieren Reportagen, Gespräche, Comedy.
Jeden Monat das Quiz zum Mitmachen: „Rätselhaft! Die Sendung mit dem Hund“

Jeden Tag:

19:50 – 20:00 OHRENBÄR – Hörgeschichten für Kinder (rbb) auf NDR Info Spezial
www.ohrenbaer.de

NEU – Für die „Early Birds“ unter den Hörspiel-Fans
Sonntags, 7:05 -8:00 Uhr MIKADO auf NDR Kultur

Hörspiele: Krimis, Fantasy, Abenteuer – und der „Bücherwurm“

Zugegeben: So früh am Sonntagmorgen haben nicht alle die Ohren auf Empfang. Trotzdem ist das vom NDR eine gute Neuigkeit für alle, die Kinderhörspiele im Radio vermisst haben: Seit kurzem rückt NDR Kultur jeden Sonntag eine Stunde in seinem UKW-Radioprogramm für Kinderhörspiele raus. Extra für euch, nach dem Motto: Für Kinder nur das Beste!

Neben Hörspielabenteuern sind auch die „Bücherwurm“-Tipps wieder auf UKW zu hören.

Wer am Sonntag gern ausschläft und den 7-Uhr-Termin zu sportlich findet, legt sich die Zuhörzeit einfach so zurecht, wie es persönlich passt: Dafür geht es online hier lang: [NDR.de/mikado](https://www.ndr.de/mikado)

Goldener Tipp für alle, die noch mehr Hörspiele wollen: Die ARD-Audiothek hat auch jede Menge Kinderhörspiele zu bieten.

Wer hat Lust auf ein Hörspiel der Extraklasse?

„Mein Freund Otto, das wilde Leben und ich“ von Janine Lüttmann

Drei Kinderredaktionen (hr/NDR/DLF-Kultur) haben sich zusammengetan und aus dem tollen Buch von Silke Lambeck ein mindestens so tolles Hörspiel gemacht.

Sendetermin: Sonntag, 9. Oktober 2022, 7.05 Uhr, NDR Kultur / online: [ndr.de/mikado](https://www.ndr.de/mikado)



»SWR2 SPIELRAUM ... ist dein Radio!

SWR2 SPIELRAUM – Hörspiel

An allen Feiertagen gibt's in SWR2 von 14.05 bis 15.00 Uhr ein großes Kinderhörspiel! Neben Kinderbuchklassikern und Bestsellern bringen wir auch Originalstücke, die extra fürs Radio gemacht wurden. Dieses Hör-Kino richtet sich natürlich auch an die ganze Familie. Und an Menschen jeden Alters, die sich gern erzählen lassen, die mit Kindern zu tun haben oder das Kind in sich selbst entdecken möchten.

Sendezeiten

SWR2 SPIELRAUM – HÖRSPIEL
an allen Feiertagen
von 14.05 bis 15.00 Uhr

SWR2 SPIELRAUM online

SWR2 SPIELRAUM gibt es nicht nur im Radio, sondern auch im Internet:
www.SWR.de/swr2/spielraum

Dort könnt ihr Hörspiele anhören und herunterladen.

SWR2 SPIELRAUM vor Ort

Wir sind unterwegs zu Schulklassen mit der Spielraum-Tour. Wir machen mit bei der ARD-Kinderradionacht, sind dabei beim ARD-Kinderhörspieltag, arbeiten zusammen mit Ohrenspitzer und dem Medien Kompetenz Forum Südwest.



SWR2 SPIELRAUM Schule im Studio

Ihr wollt euer eigenes Stück schreiben und es mit professionellem Team im SWR Hörspiel-Studio entwickeln, hautnah bei der Entstehung dabei sein und natürlich auch selber sprechen? Dann bewerbt euch mit eurer Schulklasse für einen Termin! Wir freuen uns auf euch!
Mail: spielraum@swr.de

SWR2 SPIELRAUM Hörspiel-Baukasten

Mit dem SWR Hörspiel-Baukasten. Aus Musiken, Geräuschen und den Stimmen der Schauspieler*innen selber ein Hörspiel montieren, schneiden und inszenieren? Das könnt ihr hier: <http://www.planet-schule.de/hoerspielbaukasten>

OHRENBÄR

HÖRGESCHICHTEN FÜR KINDER



OHRENBÄR SENDUNG

Die Hörgeschichten für Kinder sind mal alltäglich, mal fantastisch, nachdenklich oder lustig. Alle Geschichten werden original für Kinder zwischen 4 und 8 Jahren geschrieben und von bekannten Schauspielerinnen und Schauspielern gelesen.

IM RADIO

- sonntags und an Feiertagen die komplette Hörgeschichte von 7:00 bis 8:00 Uhr auf rbbKultur
- tägliche Folge von 18:50 bis 19:00 Uhr und 19:50 bis 20:00 Uhr auf NDR Info Spezial

KINDERHÖRSPIEL

24.12.2022, 14:04 Uhr auf rbbKultur:
"Tante Traudls bestes Stück" von Sabine Ludwig

Ausgewählte Hörgeschichten zu kaufen bei Audible, kixi, hearooz u. a.

Auf CD bei Jumbo: „Zwillinge im Doppelpass“ und „OHRENBÄR - Der Baum gehört mir! Und weitere Geschichten für die Weihnachtszeit“

ALS PODCAST

Kostenlos auf www.ohrenbaer.de, in der ARD Audiothek, bei iTunes und spotify

24+1: ADVENTS-PODCAST

Ab 1. Dezember jeden Tag eine Hörgeschichte aus "Leander Linnens Wunderladen" von Lena Hach, gelesen von Felix von Manteuffel. Eine Koproduktion mit Mixtvision 2022.

KONTAKT

Rundfunk Berlin-Brandenburg
rbbKultur / Redaktion OHRENBÄR
Masurenallee 8-14, 14057 Berlin
E-Mail: ohrenbaer@rbb-online.de
www.ohrenbaer.de



OHRENBÄR postet jeden Freitag und am Wochenende bei @rbbKultur: aktuelle Folgen, Podcast- und Veranstaltungstipps für Kinder

Eine Gemeinschaftssendung von rbb und NDR

SR 1

SR1 DOMINO

Sendezeit

Jeden Sonntag zwischen 6.00 und 10.00 Uhr auf SR 1

SR 1 DOMINO ist die sonntägliche Sendung (nicht nur) für Kinder. Herzstück sind die zweisprachigen »Nachrichten für dich - Les infos pour toi«. Sie klappen die wichtigsten Ereignisse der Woche in verständlicher Sprache nach – und das auch auf Französisch. Da werden auch so manche Eltern neugierig, ob aus ihrem Französischunterricht in der Schule denn noch etwas hängengeblieben ist ... Und über was redet ihr sonst noch so?

Jede Woche schicken wir unsere Reporter in saarländische Schulklassen, um herauszufinden, wie die DOMINO-Hörerinnen und -hörer fühlen und denken. Seid ihr Vegetarier oder esst ihr auch Fleisch? Glaubt ihr, dass Glücksbringer wirklich Glück bringen? Und wer fährt besser Auto – Mama oder Papa? Wir gehen den wirklich wichtigen Fragen des Alltags nach!

Jeden Sonntagmorgen stellen wir bei SR 1 DOMINO spannende Dinge zum Zeitvertreib vor. Das kann ein spannendes Kinderbuch sein, ein witziges Gesellschaftsspiel für die ganze Familie oder auch ein neues Theaterstück speziell für junge Leute. Zu gewinnen gibt es das Buch, das Spiel oder Theatertickets dann im DOMINO Quiz.

Zwischendurch hat »Professorin DOMINO« Antworten auf die Fragen der jungen Hörerinnen und Hörer. Warum stehen Flamingos oft nur auf einem Bein? Warum haben so viele Comicfiguren nur vier Finger an einer Hand? Und wieso drücken wir auf die Tube, wenn wir es eilig haben? Professorin DOMINO sammelt und beantwortet Fragen, die Kinder faszinieren, aber auf die auch Erwachsene nicht immer eine Antwort wissen. Das macht SR 1 DOMINO zu seiner Sendung für Kinder – aber nicht nur!

Internet

www.sr1.de

Kontakt

Telefon: 0681 6022321

Email: domino@sr1.de

Frequenzen

Göttelborn	88,0
Blietal	92,3
Moseltal	91,9
Merzig	89,3
Mettlach	98,6
Saarbrücken	98,2



**Die
Maus
zum Hören**

**auf die-maus.de, in der MausApp
als Podcast in der ARD Audiothek und auf DAB+**

Lösungen

Wer hat's gesagt?

1. **Aschen**puttel
2. **Hexe** in „Hänsel und Gretel“
3. **Aliba**ba
4. Rot**kä**ppchen
5. **Rumpel**stilzchen
6. **Ziege** in „Tischlein deck dich, Goldesel streck dich und Knüppel aus dem Sack“
Lösungssatz: Ich liebe Märchen.

Wo ist die Erbse?

Auf Seite 22 hinter dem Stuhlbein versteckt.

Seite 20

Verhextes Bild



Seite 20

Im Spiegel versteckt

S	P	I	N	D	E	L	I	Z	R
V	A	B	D	O	L	E	Y	P	Ö
S	L	K	M	E	R	B	S	E	B
M	Ä	R	L	T	Z	K	A	N	R
V	G	O	L	D	K	U	G	E	L
T	U	N	P	Q	A	C	I	H	G
W	R	E	A	H	T	H	Ü	V	L
D	S	A	W	K	R	E	I	D	E
P	B	U	Q	S	A	N	Ö	Ü	L
K	I	S	S	E	N	X	P	G	T

Seite 21

Reingeschummelt

1. Frau Bolle
2. Springseil
3. Goldhamster

Verhexte Tiere

Frosch • Esel • Huhn • Fisch • Katze • Hahn • Wolf

Falsche Paare

Hänsel und Gretel
Brüderchen und Schwesterchen
Der Fischer und seine Frau
Der arme Müllersbursche und das Kätzchen
Ali Baba und die 40 Räuber
Jack und die Bohnenranke
Aladin und die Wunderlampe
Der Wolf und die sieben Geißlein

Seite 22

Wanted! Gesucht wird!

1. Rumpelstilzchen
2. Die Bremer Stadtmusikanten
3. Hans im Glück
4. Sterntaler
5. Der gestiefelte Kater
6. Das tapfere Schneiderlein
7. Schneewittchen
8. Brüderchen und Schwesterchen
9. Hänsel und Gretel
10. Der Froschkönig
11. Aschenputtel
12. Die Gänsemagd
13. Dornröschen
14. Hase und Igel
15. Der dicke, fette Pfannekuchen
16. Rapunzel
17. Schneeweißchen und Rosenrot

Seite 23

Hochachtungsvoll ... Post aus dem Märchenland Prinzessin auf der Erbse / König

Seite 25

Die verflixten 13: Das große Märchenquiz

- 1: B, 2: C, 3: A, 4: C, 5: B, 6: A, 7: B, 8: C, 9: C,
- 10: A, 11: C, 12: B, 13: C

Impressum

Hrsg.

ARD-Hörfunk, August 2022

V.i.S.d.P.

Andreas Blendin (WDR)
Gudrun Hartmann (hr)
Stefanie Hatz (hr)
Inga Nobel (BR)
Dr. Birgit Patzelt (rbb)
Kirstin Petri (SWR)

Mitarbeit

Katharina Luzia Becker

Gestaltung

MichaelisDESIGN

Illustration

Katja Gehrman

Foto auf Seite 3:

privat