

MONTAG TAG DES GRÜNEN PLANETEN

**10.00 –
11.30 Uhr**

**BEGRÜßUNG
DES PLANETEN
UND ÖKO-
BASTELWERKSTATT**
(TREFFPUNKT IM ZELT)

- **FREUNDSCHAFTSKREIS UND INTEGRATIVE BEGRÜßUNGSSPIELE**
- **ANIMIERTES GESPRÄCH ÜBER DIE ERDE**
- **QUIZ: „WAS WEIßT DU ÜBER UNSEREN PLANETEN?“**
- **WELTFLAGGEN AUS NATURMATERIALIEN** – Kinder basteln Flaggen mit Nudeln, Reis, Stoffen, Blättern, Gräsern etc.
- **NATUR- UND KONTINENTMALVORLAGEN** – Ausmalen von Landkarten, Tieren, Bäumen und Landschaften; Namen und Bedeutung kennenlernen.

**11.30 –
12.30 Uhr**

**MISSION ERDE – RÄTSEL
IN BEWEGUNG**
(TREFFPUNKT IM ZELT)

- **KINDER LÖSEN IN TEAMS RÄTSEL RUND UM DAS THEMA UMWELTSCHUTZ UND BEWEGEN SICH ZWISCHEN DEN STATIONEN.**
- **THEMEN:** Tiere, Pflanzen, Recycling, Wetter, Wasser
- **BEWEGUNGSAUFGABEN NACH JEDEM RÄTSEL** (z.B. „Wie wächst ein Baum?“, „Laufe wie ein Gepard!“, „Dreh dich wie ein Tornado!“)
- **PUNKTETADEL MIT BELOHNUNG FÜR JEDE GELÖSTE AUFGABE.**

**12.45 –
13.45 Uhr**

WASSERSPIELE
(TREFFPUNKT AN DER REZEPTION
GEBÄUDE MORZE)

- **POOL-WETTBEWERBE IN ZWEI ALTERSGRUPPEN**

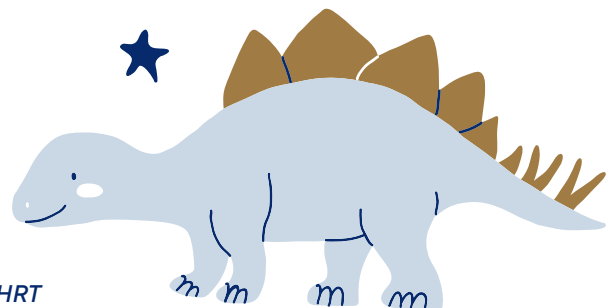
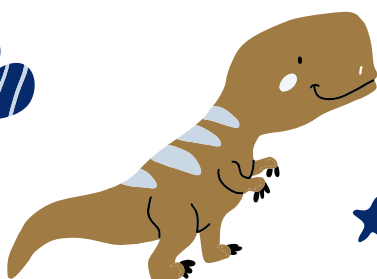
**14.00 –
15.00 Uhr**

**BIENENTANZ UND
REGENTÄNZE**
(TREFFPUNKT IM ZELT)

- **TANZANIMATION ZUM THEMA BIENEN** – Blüten bestäuben, fliegen, Nektar sammeln
- **TANZANIMATION ZUM THEMA BIENEN** – Blüten bestäuben, fliegen, Nektar sammeln
- **RHYTHMUSSPIELE** – Reaktion auf Tempo und Geräusche
- **ENTSPANNUNGSPHASE:** Augen schließen und Waldgeräusche genießen

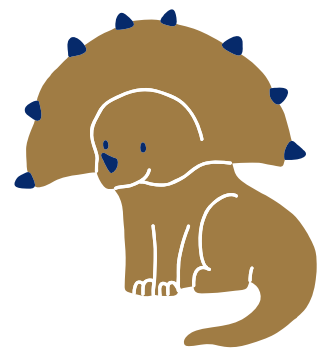
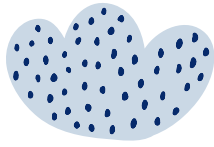
**18.00 –
20.00 Uhr**

**GRÜNE
SCHNITZELJAGD**
(TREFFPUNKT IM ZELT)



* DER ANIMATIONSPLAN KANN GERINGFÜGIG GEÄNDERT WERDEN

* DIE ANIMATIONEN WERDEN AUF POLNISCH UND ENGLISCH DURCHFÜHRT



DIENSTAG TAG DES MÄRCHENPLANETEN

**10.00 –
12.00 Uhr**

FEEN- UND ELFENHÄUSER (TREFFPUNKT IM ZELT)

- SPAZIERGANG ZUM SAMMELN VON NATURMATERIALIEN
- BAU VON HÄUSCHEN AUS ZWEIGEN, ZAPFEN, KARTON, MOOS UND BLÄTTERN
- ZEICHNEN UND ERFINDEN VON BEWOHNERN MIT NAMEN UND GESCHICHTEN
- KLEINE AUSSTELLUNG DER FERTIGEN WERKE

ZAUBERSTÄBE & SCHUTZSCHILDE DER ERDE (TREFFPUNKT IM ZELT)

- BASTELN VON ZAUBERSTÄBEN AUS STÖCKEN, KREPPPAPIER, BÄNDERN
- GESTALTUNG VON SCHILDEN MIT NATURMOTIVEN
- ERFINDEN VON ÖKO-SUPERHELDEN MIT NAMEN UND KRÄFTEN
- GRÜNDUNG DES „KLUBS DER PLANETENVERTEIDIGER“

**12.00 –
13.00 Uhr**

ELFEN- & WICHTELRENNEN UND REGENBOGENBRÜCKEN (TREFFPUNKT IM ZELT)

- HINDERNISPARCOURS MIT MAGISCHEN BÄLLEN
- SPRINGEN DURCH „REGENBOGENBRÜCKE“ – bunte Reifen
- „MÄRCHENTANZ“ – Improvisation als Fee, Drache, Elf
- TEAMARBEIT UND RHYTHMUSGEFÜHL MIT MUSIK LERNEN

**13.00 –
16.00 Uhr**

THEATER: BÜHNENBILD & PROBEN (TREFFPUNKT IM ZELT)

- BASTELN VON KULISSEN: Schloss der Erdenprinzessin, Weisheitsbaum, Plastikschaten
- BASTELN VON DRACHEN AUS KARTON UND RECYCLINGMATERIALIEN
- PROBEN DER ROLLEN UND SZENEN
- FESTLEGEN DER SZENENREIHENFOLGE UND MUSIKUNTERMALUNG

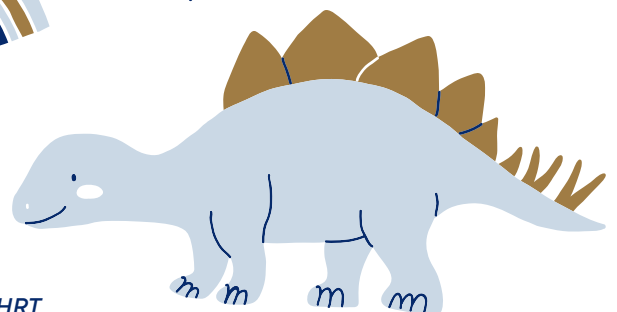
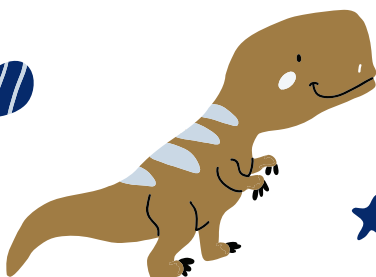
**18.00 –
19.00 Uhr**

MAGISCHE TIERSPURENSUCHE (TREFFPUNKT IM ZELT)

- KARTEN MIT STATIONEN ZUM AUFSPÜREN MAGISCHER TIERE
- SUCHEN NACH BILDERN ODER FIGUREN IM GELÄNDE
- LESEN VON ÖKO-BOTSCHAFTEN DER TIERE (z.B. „Rette das Wasser!“ – Wasserotter)
- TAGESRÄTSEL LÖSEN MIT ENTDECKTEN BUCHSTABEN: „Natur ist Magie!“

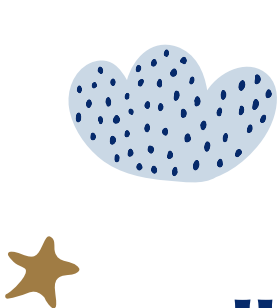
AUFFÜHRUNG: „PRINZESSIN ERDE UND DER BÖSE PLASTIKON“

- KINDER FÜHREN DAS THEATERSTÜCK AUF

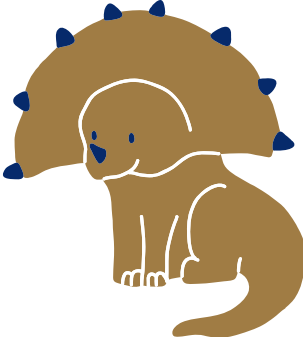


* DER ANIMATIONSPLAN KANN GERINGFÜGIG GEÄNDERT WERDEN

* DIE ANIMATIONEN WERDEN AUF POLNISCH UND ENGLISCH DURCHFÜHRT



MITTWOCH TAG DER PIRATEN UND UNTERWASSERSCHÄTZE



**10.00 –
11.30 Uhr**

MEERESWESEN AUS ABFALL

(TREFFPUNKT IM ZELT)

- BASTELN VON FISCHEN UND UNTERWASSERTIEREN AUS PLASTIKFLASCHEN, DECKELN, PAPPE
- MALEN MIT UMWELTFREUNDLICHEN FARBEN
- GESPRÄCH ÜBER MÜLL IM MEER UND WIE MAN IHN VERMEIDET

**11.30 –
13.30 Uhr**

SCHATZKARTEN – PLAN FÜR DAS UNTERWASSERABENTE UER

(TREFFPUNKT IM ZELT)

- SPAZIERGANG UND AUSWAHL DER SCHATZVERSTECKE
- ZEICHNEN VON SCHATZKARTEN AUF „GEALTERTEM“ PAPIER (mit Tee gefärbt)
- MARKIEREN VON INSELN, BUCHTEN UND UMWELTGEFAHREN
- VORBEREITEN UND VERSTECKEN DER AUFGABEN FÜR 2 GRUPPEN
- DURCHFÜHRUNG EINES GELÄNDESPIELS ANHAND DER KARTEN

**13.30 –
15.00 Uhr**

SPRÜNGE, KOMPASSE UND PIRATEN- GESCHICKLICHKEIT

(TREFFPUNKT IM ZELT)

- SPRINGEN ÜBER SEILE („Sprung nach Gold“), Reifen-Parcours („Verlorene Insel“)
- SPIEL „GEHEIMNISVOLLE KOMPASSE“ – Richtungen und Orientierung
- BOOTRENNEN AUF WASSERSTRECKEN
- HINDERNISPARCOURS „SCHATZ DES KAPITÄNS“
- ANKERWERFEN UND „HAI-FANGEN“ – lustige Meeresverfolgung

**15.15 –
16.30 Uhr**

WASSERSPIELE

(TREFFPUNKT AN DER
REZEPTION GEBÄUDE MORZE)

- WETTBEWERBE IM POOL FÜR ZWEI ALTERSGRUPPEN
- 

**18.30 –
20.00 Uhr**

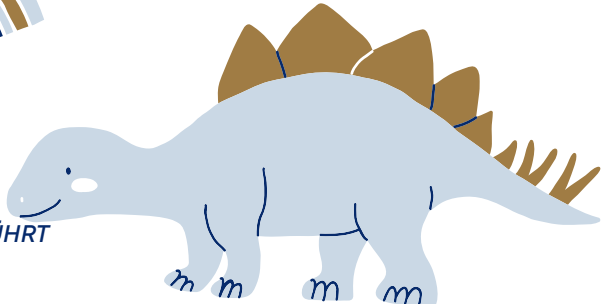
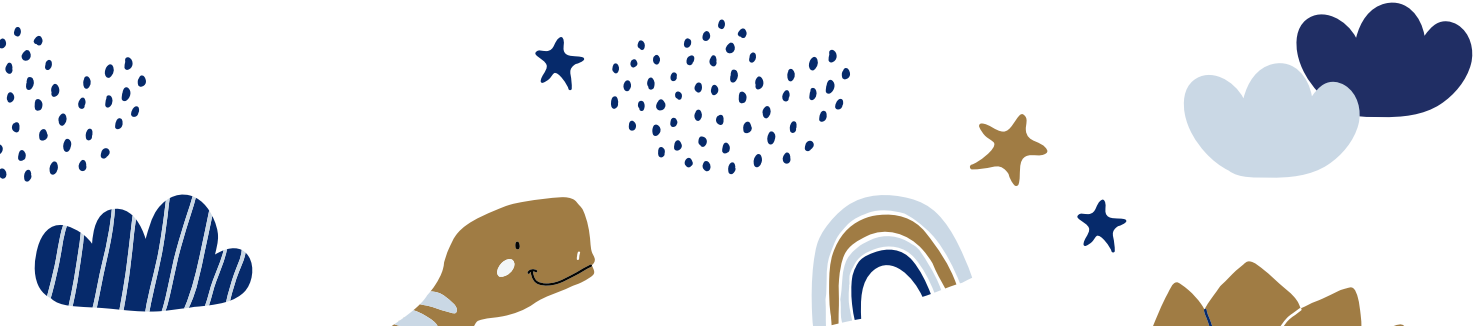
PIRATEN-ESCAPE- ROOM – SUCHE NACH DEM ÖKO-SCHATZ

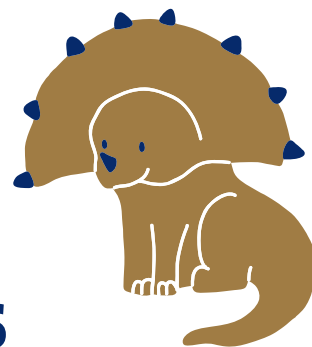
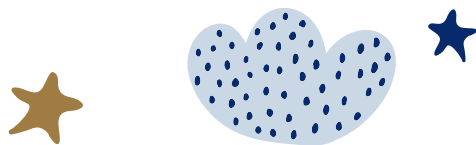
(TREFFPUNKT IM ZELT)

- RÄTSEL, CODES UND TEAMAUFGABEN
- HINWEISE SUCHEN UND GEMEINSAM DEN SCHATZ FINDEN
- ENTDECKUNG DES ÖKO-SCHATZES UND ABSCHLUSSBESPRECHUNG

* DER ANIMATIONSPLAN KANN GERINGFÜGIG GEÄNDERT WERDEN

* DIE ANIMATIONEN WERDEN AUF POLNISCH UND ENGLISCH DURCHFÜHRT





DONNERSTAG TAG DES WALDABENTEUERS

**10.00 –
11.30 Uhr**

TIERFIGUREN AUS NATURMATERIALIEN

(TREFFPUNKT IM ZELT)

- BASTELN VON TIEREN AUS ZAPFEN UND ANDEREN NATURMATERIALIEN
- BEMALEN UND VERZIEREN MIT KLEINEN DEKOELEMENTEN
- GESPRÄCH ÜBER WALDBEWohner UND DEREN ROLLE IM ÖKOsystem

**11.30 –
13.00 Uhr**

TIERSPUREN UND WALD-SCHNITZELJAGD

(TREFFPUNKT IM ZELT)

- GELÄNDESPIEL MIT TIERSPURENSUCHE
- LÖSEN VON RÄTSELN IM WALD ODER GARTEN
- SAMMELN VON NATURMATERIALIEN FÜR SPÄTERE BASTELSTUNDEN

**13.00 –
14.00 Uhr**

BLÄTTER BEMALEN

(TREFFPUNKT IM ZELT)

- GEMEINSAMER BAUM DER FREUNDSCHAFT

**14.00 –
15.00 Uhr**

MASKEN VON WALDTIEREN – VORBEREITUNG AUF DAS WALDFEST

(TREFFPUNKT IM ZELT)

- BASTELN VON MASKEN: WOLF, EULE, HIRSCH – aus Papier und Naturmaterialien
- DEKORIEREN MIT BLÄTTERN, FEDERN, MOOS
- KURZE PRÄSENTATION ÜBER DIE ROLLE DER TIERE IM WALD

**15.00 –
16.30 Uhr**

HÜTTENKONSTRUKTION UND WALDRENNEN

(TREFFPUNKT IM ZELT)

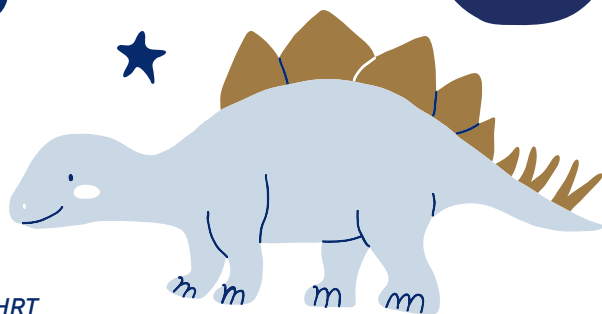
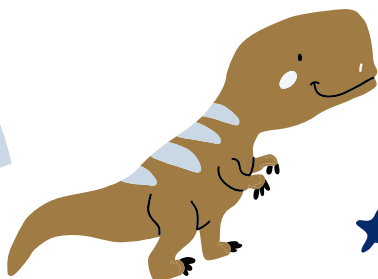
- HÜTTENBAU IN TEAMS MIT STÖCKEN UND NATURMATERIALIEN
- EICHHÖRNCHENRENNEN – Lauf mit einem „Nussball“ auf dem Löffel
- SPIEL „FLIEGENDES BLATT“ – wer kann sein Blatt am weitesten blasen
- - „WALDKOMPASS“ – Orientierungsspiel mit Richtungen

**18.30 –
20.00 Uhr**

WASSERSPIELE

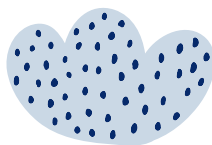
(TREFFPUNKT AN DER REZEPTION GEBÄUDE MORZE)

- WETTBEWERBE IM POOL FÜR ZWEI ALTERSGRUPPEN

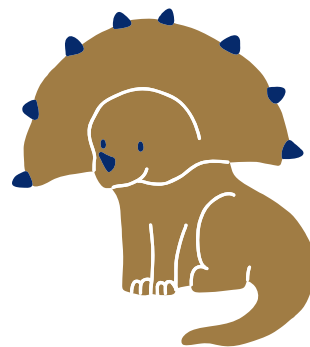


* DER ANIMATIONSPLAN KANN GERINGFÜGIG GEÄNDERT WERDEN

* DIE ANIMATIONEN WERDEN AUF POLNISCH UND ENGLISCH DURCHFÜHRT



FREITAG TAG DES RETRO-ZIRKUS



**10.00 –
11.30 Uhr**

**ZIRKUSKOSTÜME
& MASKEN – KREATIVE
VERWANDLUNG**
(TREFFPUNKT IM ZELT)

- MASKEN FÜR MIMEN UND AKROBATEN AUS PAPPTELLERN GESTALTEN UND VERZIEREN

**11.30 –
13.00 Uhr**

**ZIRKUSTRICKS
MIT HULA-HOOP
& GLEICHGEWICHT**
(TREFFPUNKT IM ZELT)

- HULA-HOOP-WETTBEWERB – WER HÄLT AM LÄNGSTEN
- „SEILTANZ“ – BALANCIEREN AUF EINEM SEIL ODER BAND
- SLALOM MIT BALL AUF DEM LÖFFEL – GESCHICKLICHKEITSPARCOURS

**13.00 –
14.30 Uhr**

**ZIRKUSREQUISITEN –
FÄCHER
& EINTRITTSKARTEN**
(TREFFPUNKT IM ZELT)

- BASTELN VON PAPIERFÄCHERN FÜR DIE VORSTELLUNG
- GESTALTEN INDIVIDUELLER EINTRITTSKARTEN AUS RECYCLINGPAPIER
- GESICHTSBEMALUNG IM STIL VON CLOWNS ODER MIMEN MIT ÖKO-FARBEN

**14.30 –
16.00 Uhr**

**ZIELWERFEN, BALLONS
& PANTOMIME**
(TREFFPUNKT IM ZELT)

- ZIELWERFEN MIT SÄCKCHEN AUF REIFEN ODER CLOWNFIGUREN
- BALANCIEREN MIT BALLONS OHNE HÄNDE
- CLOWN-RENNEN IN LUSTIGEN KOSTÜMEN
- PANTOMIME-SPIEL „WER BIN ICH?“ – Zirkusfiguren erraten

**18.00 –
19.00 Uhr**

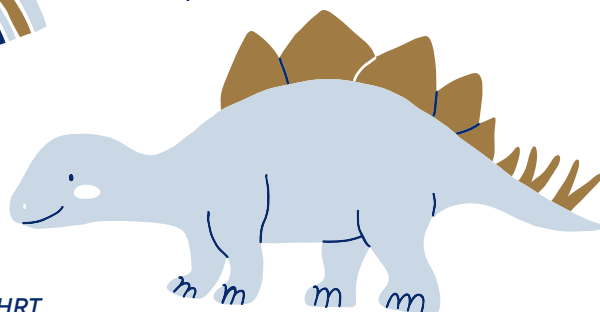
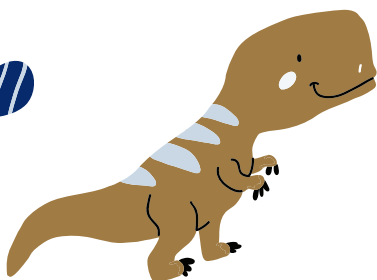
**ZIRKUS-WORKSHOPS
MIT AKROBATIK UND
YOGA**
(TREFFPUNKT IM ZELT)

- ERLERNEN EINFACHER, ALTERSGERECHTER AKROBATIK- UND TURNFIGUREN (z.B. Brücken)
- EIGENE KLEINE ZIRKUS-SZENEN IN GRUPPEN GESTALTEN

**19.00 –
20.00 Uhr**

**ZIRKUSGESCHICHTEN
& MÄRCHENRUNDE**
(TREFFPUNKT IM ZELT)

- ERZÄHLKREIS MIT LUSTIGEN ZIRKUSGESCHICHTEN UND BETEILIGUNG DER KINDER
- KLEINE GEDICHTE ODER LIEDER ZUM THEMA ZIRKUS & UMWELT
- MUSIKENTSPANNUNG & LEICHTE HANDMASSAGE ZUM TAGESAUSKLANG



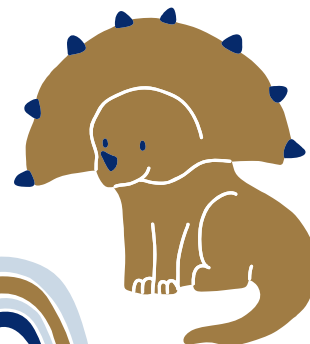
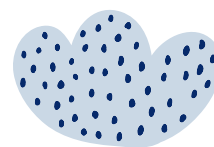
* DER ANIMATIONSPLAN KANN GERINGFÜGIG GEÄNDERT WERDEN

* DIE ANIMATIONEN WERDEN AUF POLNISCH UND ENGLISCH DURCHGEFÜHRT



SAMSTAG

TAG DER WILDTIERE UND DES ÖKO-SAFARIS



**10.00 –
11.15 Uhr**

WASSERSPIELE

(TREFFPUNKT AN DER REZEPTION
GEBÄUDE MORZE)



**11.30 –
13.00 Uhr**

MAGISCHE GEGEN- STÄNDE – ZAUBER- STÄBE & HÜTE

(TREFFPUNKT IM ZELT)

- BASTELN VON ZAUBERSTÄBEN AUS ZWEIGEN, SCHNUR UND NATURMATERIALIEN
- HÜTE AUS ZEITUNG, KARTON UND KREPPPAPIER BASTELN UND VERZIEREN
- GESPRÄCH: Wie können wir die Kraft der Natur nutzen, um den Planeten zu schützen?

**13.00 –
14.00 Uhr**

„ZAUBERSCHULE – ABENTEUER-PARCOURS

(TREFFPUNKT IM ZELT)

- SPRINGEN ÜBER MAGISCHE HINDERNISSE, WETTRENNEN MIT „BESEN“
- SPIEL: „ZAUBERWURF“ – Bälle auf magische Ziele werfen
- PANTOMIME: „Errate den Zauber“ – Zauberhandlungen darstellen

**14.00 –
15.30 Uhr**

WALD DER WILDEN TIERE & SCHUTZAMULETTE

(TREFFPUNKT IM ZELT)

- AMULETTE AUS TON FORMEN & MIT BLÜTEN, SAMEN, BLÄTTERN DEKORIEREN
- GESCHICHTEN ÜBER SCHÜTZENDE PFLANZEN & SYMBOLE

**15.30 –
16.30 Uhr**

MAGISCHES FANGEN & BESENRENNEN

(TREFFPUNKT IM ZELT)

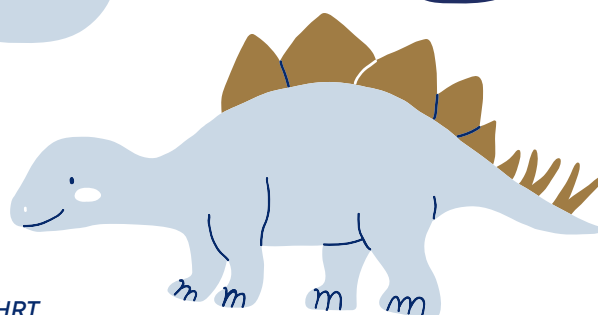
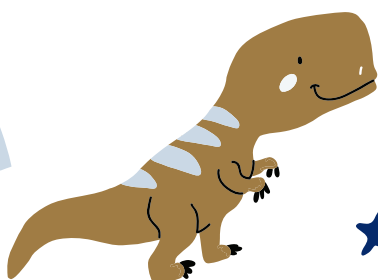
- „VERFLUCHTES FANGEN“ – eingefroren in magischer Pose bis zur „Erlösung“
- RENNEN MIT BESEN & BALANCIERELEMENTEN
- „MAGISCHER WIND“ – Federn oder Glitzer pusten

**18.30 –
20.00 Uhr**

GELÄNDESPIEL

(TREFFPUNKT IM ZELT)

- „ZAUBERBLITZ“ – Hindernislauf mit ausweichenden Blitzen (gespielt von Animatoren)
- FOKUS AUF TEAMARBEIT, REAKTIONSFÄHIGKEIT & ACHTSAMKEIT



* DER ANIMATIONSPLAN KANN GERINGFÜGIG GEÄNDERT WERDEN

* DIE ANIMATIONEN WERDEN AUF POLNISCH UND ENGLISCH DURCHFÜHRT