

## Flaschenpost 7. Ausgabe

### 12.05.2020



**Viel Spaß beim Lesen,  
Spielen, Basteln...**

**Witz der Woche von Linus:**

Der Automechaniker zum Kunden:  
„Das Problem ist größer, als ich  
dachte. Ihre Batterie braucht ein  
neues Auto!“

### **Strauß aus Schneckenhäusern**

So geht`s:

- Leere Schneckenhäuser sammeln
- Mit Acrylfarbe beliebig anmalen
- Dose bemalen und mit Sand befüllen
- Die trockenen, bemalten Schneckenhäuser mit Klarlack ansprühen
- Mit Heißklebepistole an Stecken verkleben und in den Sand stecken

**Viel Spaß beim Nachmachen, wünscht euch Noah!**



... und noch mehr Witze

Fritze soll seiner Mutter beim Backen helfen. Sagt die Mutter: „Fritze, schlägst du schon mal die Eier?“ Sagt Fritze: „Aber Mama, du hast doch gesagt, ich darf niemand schlagen.“

Viele Grüße von Josefine!

Muh und mäh



**Das Mäh-Schaf**  
Trifft ein Schaf  
einen Rasenmäher.  
„Mäh“, sagt das Schaf.  
Sagt der Rasenmäher:  
„Mäh doch selber!“

**Zwei Kühe**  
Stehen zwei Kühe  
im Stall.  
„Muh“, sagt die eine.  
„Mist“, sagt die andere,  
„das wollte ich auch  
gerade sagen.“

2

Beim Arzt

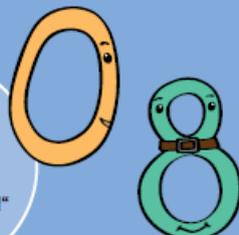


Der kleine Tausendfüßer  
ist beim Arzt.  
„Ich habe mir  
ein Bein gebrochen.“  
„Welches Bein ist es denn?“,  
will der Doktor wissen.  
Da heult der Kleine los:  
„Ich weiß nicht,  
Ich kann nur  
bis 100 zählen!“



15

So ein Ding!



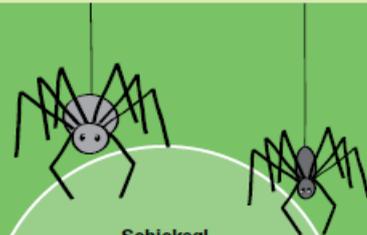
**Null und Acht**  
Sagt die Null  
zur Acht:  
„Schicker Gürtel!“



**Die Uhr beim Arzt**  
Ging eine Uhr zum Arzt.  
Sagt der Arzt:  
„Du tickst nicht richtig!“

4

Schicksal



„Bist du mager geworden“,  
sagt die eine Spinne zur anderen.  
„Ja“, sagt diese,  
„ich kann halt keiner Fliege  
etwas zuleide tun.“

13

**Wie doof!**

**Schach**  
Spielen zwei Jrrre Halma.  
Da ruft der eine: „Schach!“  
Der andere protestiert:  
„Mann, bei Skat gibt es  
keinen Elfmeter!“

**Unterwegs**  
Gehen zwei Doofe  
spazieren.  
Sagt der eine:  
„Lass mich mal  
in die Mitte!“

**6**

**In der Höhle**  
Zwei Fledermäuse hängen  
nebeneinander kopfunter in der Höhle.  
Da zeigt die eine auf eine Fledermaus,  
die mit dem Kopf nach oben dasteht.  
„Was ist denn mit der los?“,  
fragt sie.  
Die Nachbarin antwortet:  
„Die ist wohl ohnmächtig  
geworden.“

**11**

**Fische und Frösche**

**Zwei Frösche**  
Zwei Frösche sonnen sich.  
Da fängt es an, zu regnen.  
„Komm“, sagt der eine  
zum anderen,  
„wir springen ins Wasser,  
sonst werden wir nass!“

**8**

**Goldfische**  
Sitzen zwei Goldfische  
auf einem Baum und stricken.  
Da fliegen zwei Elefanten vorbei.  
Sagt der eine Goldfisch zum andern:  
„Fliegen müsste man können!“

**9**

Viele Grüße von  
Eileen!



Viele Grüße von Linus!

## Recycling: Neue Verwendung für alte Sachen

CDs und DVDs, die entsorgt werden sollen, gehören nicht in die Restmülltonne. Sie bestehen zum größten Teil aus Polycarbonat, einem hochwertigen und teuren Kunststoff. Zudem lassen sie sich mit nur geringem Aufwand gut recyceln. Deswegen solltest du sie zu speziell dafür vorgesehenen Rücknahmesystemen bringen, deren Adressen du bei deiner zuständigen Abfallbehörde erfahren kannst. Dann werden sie für die Herstellung neuer CDs und DVDs genutzt, oder in Produkten für die Medizintechnik und die Computerindustrie verarbeitet.



Bring deine CDs und DVDs erst zur Rücknahmestelle, wenn sich die Fahrt lohnt.

Ist keine solche Stelle in der Nähe, kannst du sie auch über den Gelben Sack oder die Gelbe Tonne einer vernünftigen Nutzung zuführen. Meist werden sie dann in Zementwerken verbrannt. Bei ihrer Verbrennung wird viel Energie freigesetzt, was hilft, anderen Brennstoff zu sparen.

Aus CDs und DVDs kannst du auch großartige „Bilder“ herstellen. Alles, was du außer den Silberscheiben dafür brauchst, sind Kleber, farbiger Karton oder Papier und eine Schere. Wenn du mit deinem „Bild“ fertig bist, kannst du es mit dem Doppelklebeband an einem Hintergrund deiner Wahl anbringen.



Zwei Motive mit ihrer Herstellung findest du hier vorgegeben. Im Internet gibt es noch viel mehr Vorlagen und deiner Fantasie ist ohnehin keine Grenze gesetzt. Also, ran ans Basteln!



Viel Spaß wünscht Frau Maier!

Quelle:

Hilber, Wolfgang: 123 tolle Ideen, um die Umwelt zu schützen. Köln, Helmut Lingen Verlag, S. 48f.

## Bastelt Euch ein Ping- Pong- Spiel für Zuhause:

### Dazu benötigst Du:

- Kleine Pappteller
- Eisstiele
- einen Luftballon.

### Anleitung:

- Eisstiele an die Pappteller- Rückseite kleben. --- Das sind die Schläger
- Luftballon aufpusten!
- Los geht´s: Versucht – wie beim Tischtennis den Luftballon hin und her zu schlagen, ohne dass der Luftballon auf den Boden fällt.



## Süßigkeiten- Memory:

Du benötigst:

- Becher (aus Pappe oder Kunststoff)
- Kleine Süßigkeiten (Gummibärchen, Smarties, ...)
- Unter jeden Becher kommt eine Süßigkeit (achte darauf, dass es immer zwei Becher mit der gleichen Füllung gibt)

Los geht's:

- Jetzt könnt ihr Memory spielen – die Regeln sind dabei gleich, wie beim normalen Memory auch.
- Das macht Spaß und ist auch noch sehr lecker.

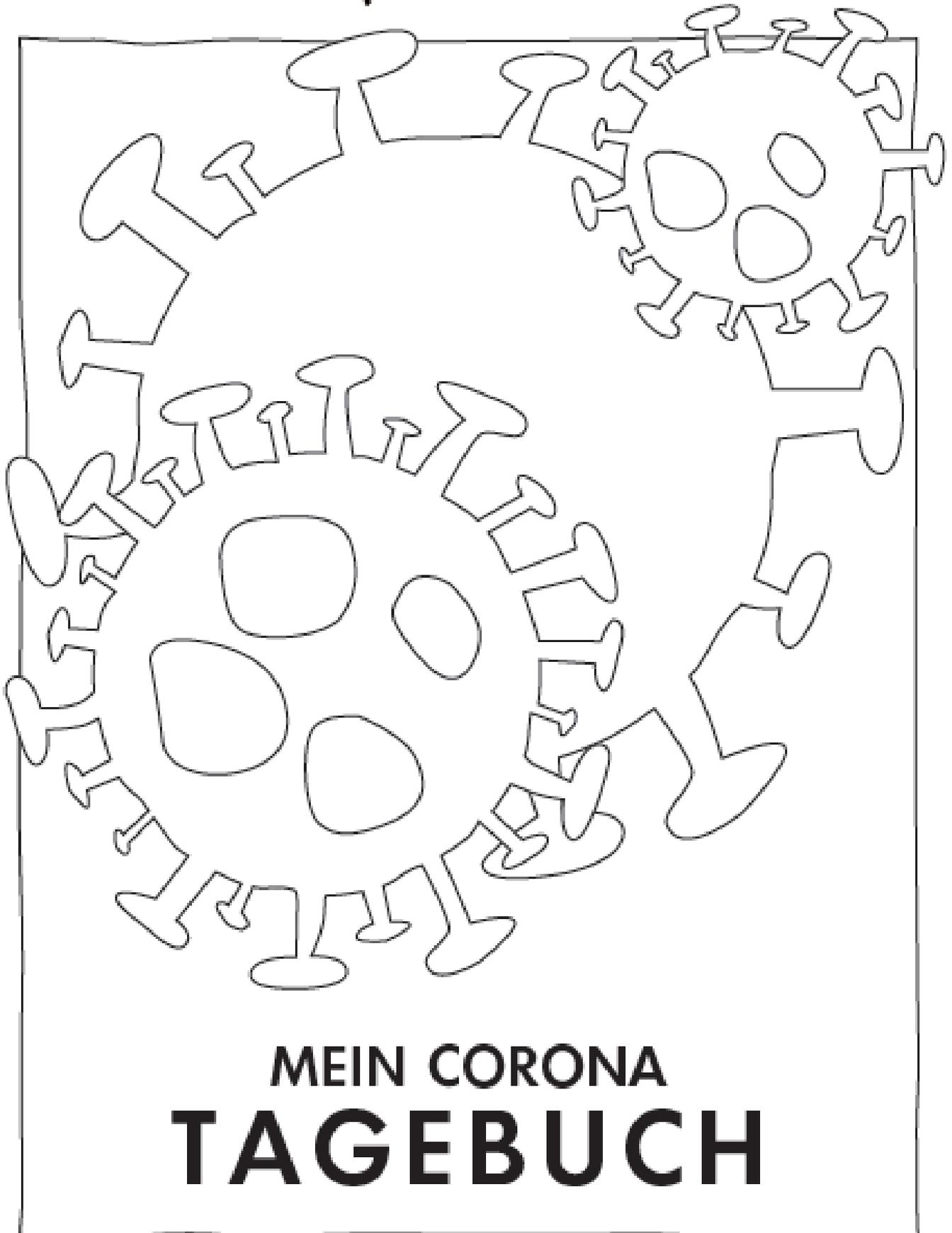


## Tetra Pak Blumentopf:



Viel Spaß beim Spielen und Basteln wünscht euch Frau Unsöld!

# KINDERKRAM



## MEIN CORONA TAGEBUCH

VON: \_\_\_\_\_

# DAS BIN ICH

## MEIN LIEBLINGS...

FILM _____	ORT _____
BUCH _____	ESSEN _____
SPIELZEUG _____	SUPERHELD _____
TIER _____	HOBBY _____
FARBE _____	LIED _____



**DATUM:**

**MEINE  
BESTEN FREUNDE**

**WENN ICH GROSS BIN WERDE ICH...**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**ICH BIN**

**JAHRE ALT**

**ICH BIN**

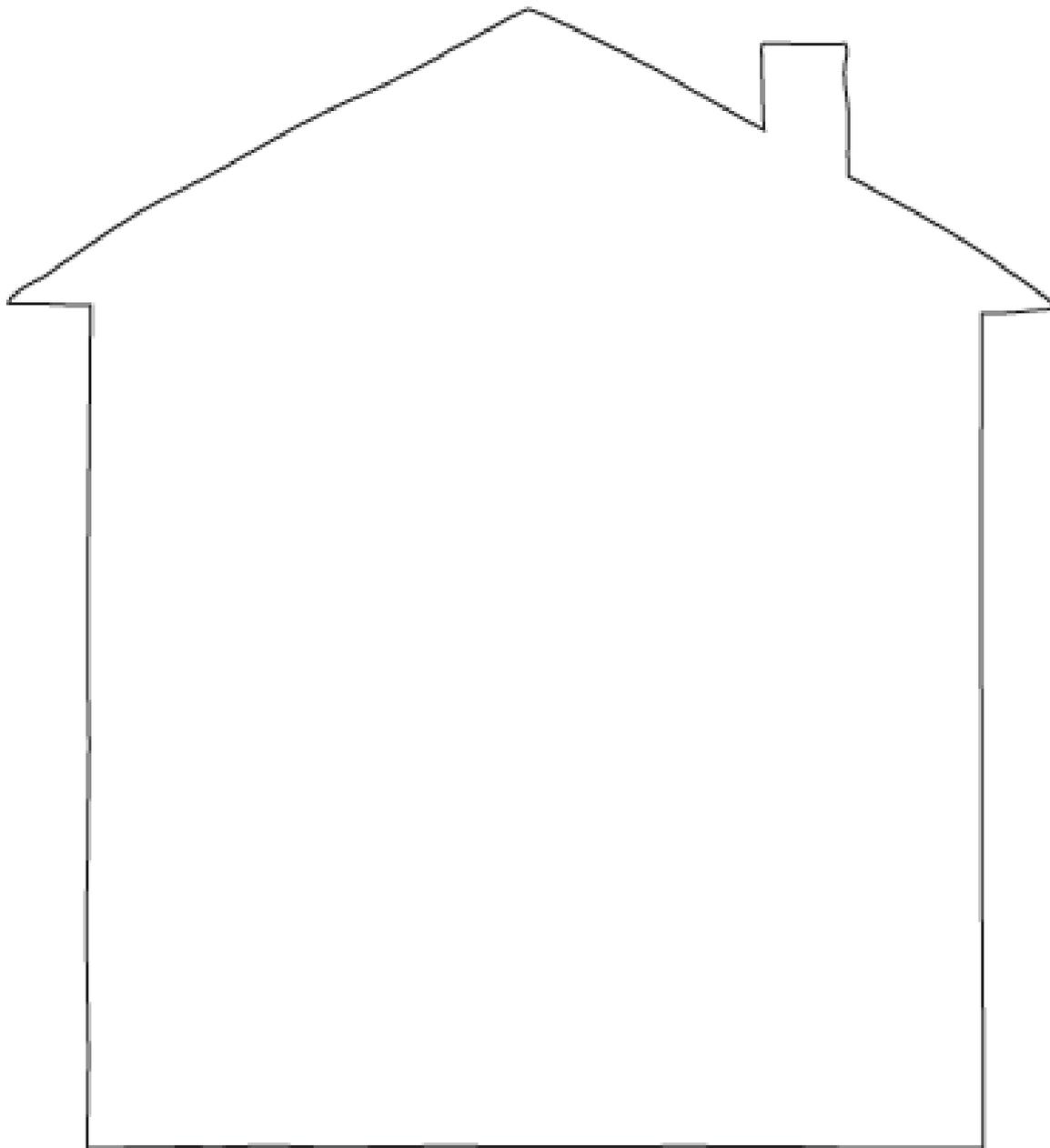
**CM GROSS**

**MEINE  
HAARFARBE**

**MEINE  
AUGENFARBE**

**MEINE  
SCHUHGRÖSSE**

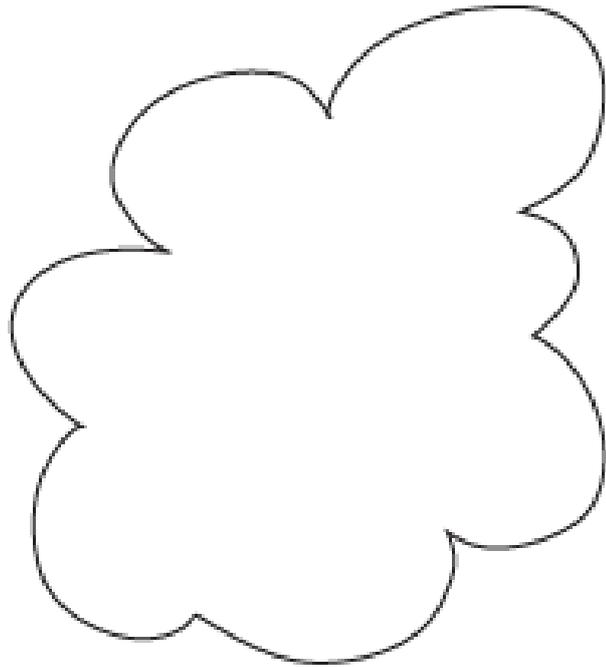
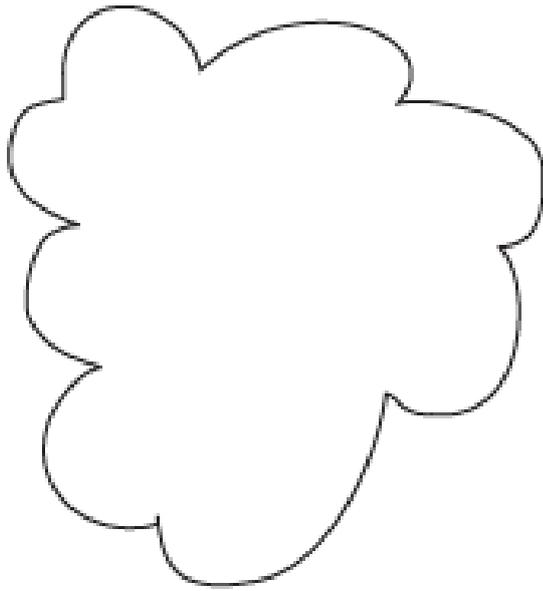
# MEIN ZUHAUSE



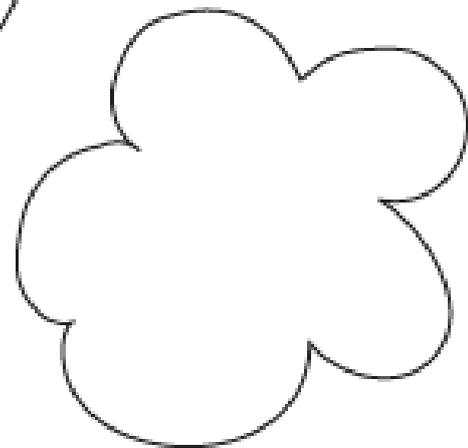
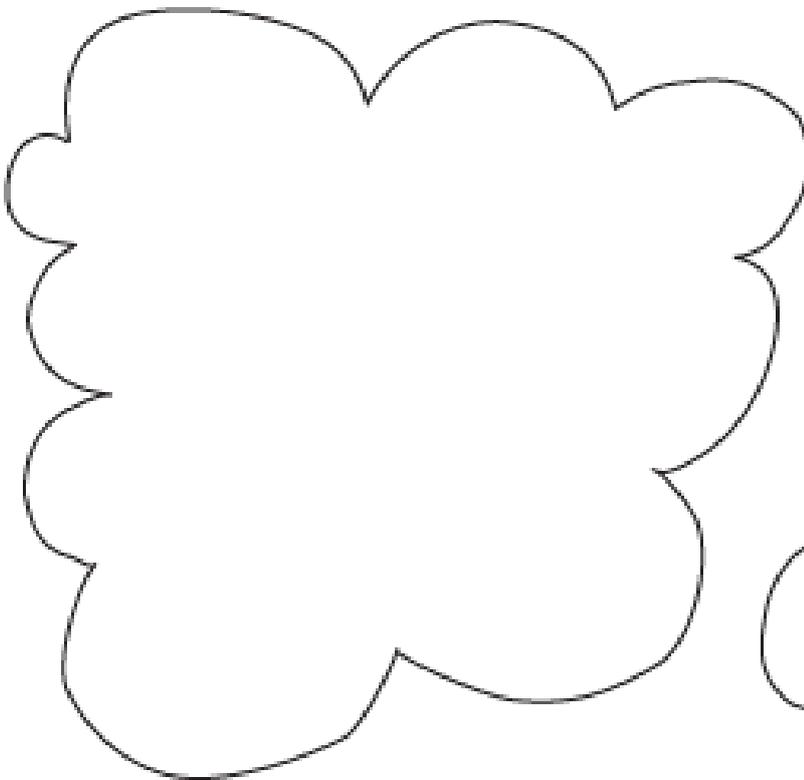
**SO LEBE ICH IM MOMENT  
MALE DEIN ZUHAUSE UND DIE MENSCHENTIERE MIT DENEN DU LEBST.**

WENN DU MAGST, SCHICKE UNS EIN FOTO VON DEINEM BILD  
AN [KONTAKT@KINDERKRAM.DE](mailto:KONTAKT@KINDERKRAM.DE)

WIR WERDEN DIE BILDER DANN AUF UNSERER HOMEPAGE ZEIGEN  
(NUR MIT VORNAMEN UND ALTER)  
ALLE TEILNEHMER MACHEN BEI EINEM GEWINNSPIEL MIT!



**DAS SIND MEINE LIEBLINGSBESCHÄFTIGUNGEN,  
DAMIT MIR NICHT LANGWEILIG WIRD**





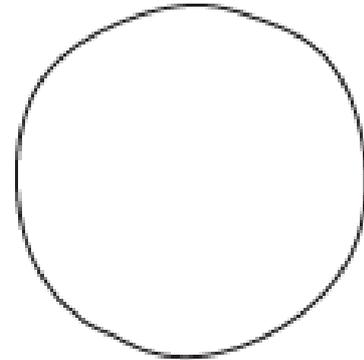
# FRAGEBOGEN FÜR FAMILIENMITGLIEDER

(KANN MEHRMALS AUSGEDRUCKT WERDEN)

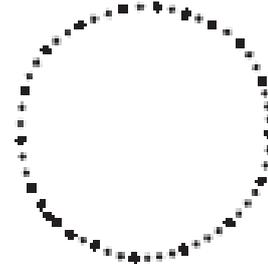
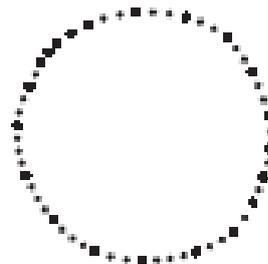
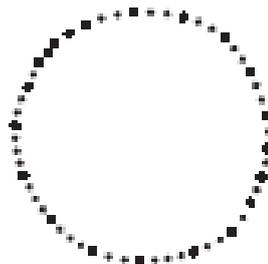
**NAME:**

**SO VIELE TAGE  
SIND WIR SCHON DAHEIM**

**WAS WAR DIE GRÖSSTE VERÄNDERUNG?**



**DEINE 3 LIEBLINGS-  
MOMENTE IN DER  
CORONA-ZEIT:**



**WOFÜR BIST DU DANKBAR?**

**WIE FÜHLST DU DICH GERADE?**

**WAS WAR DEIN LIEBSTES FERNSEHPROGRAMM?**

---

**DEIN LIEBSTES NEUES HOBBY?**

---

**WAS WAR DEIN LIEBLINGSESSEN IN DIESER ZEIT?**

---

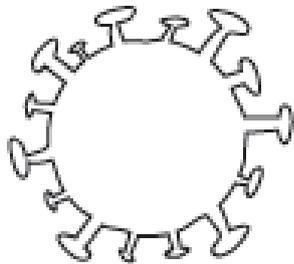
**DEINE ZIELE FÜR DIE ZEIT NACH CORONA**

---

---

---

**WELCHE WORTE WIRST DU NIE MEHR VERGESSEN?  
MARKIERE SIE MIT FARBE.**



**KONTAKTVERBOT**

**PANDEMIE**



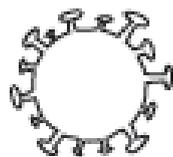
**COVID-19**



**HOME-SCHOOLING**

**1,5 METER**

**RKI**



**DESINFEKTIONSMITTEL**

**VIDEOCHAT**



**QUARANTÄNE**



**CORONA**

**EPIDEMIE**



**ABSTAND**



**HAMSTERKÄUFE**



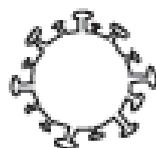
**KONTAKTLOS**

**VIRUS**

**KLOPAPIER**



**ZOOM**



**MUNDSCHUTZ**

## DAS WILL ICH ENDLICH WIEDER MACHEN:

.....

**IN DER SCHULE FREUE ICH MICH  
AM MEISTEN AUF**

.....

.....

.....

.....

.....

**DIESE PERSON  
WILL ICH WIEDERSEHEN:**



**DORT WILL ICH EINE  
REISE HINMACHEN:**



**DARAUF FREUE ICH  
MICH AM ALLER-  
ALLERMEISTEN:**



**DAS WERDE ICH AUF JEDEN FALL AUS DER CORONA-ZEIT BEIBEHALTEN:**



# ANLEITUNG ZEITKAPSEL

## WAS DU GERADE ERLEBST IST EINMALIG IN DER GESCHICHTE DER MENSCHEN...

NUTZE DIESES ERINNERUNGSHEFT UND BAUE DIR EINE ZEITKAPSEL.  
BENUTZE DAFÜR EINEN KARTON ODER JEDE BELIEBIGE FORM VON SCHACHTEL.  
VERSCHLIESSE SIE GUT UND ÜBERLEGE DIR, WANN DU SIE WIEDER ÖFFNEN MÖCHTEST.  
FINDE EINEN GUTEN ORT, WO DU SIE SOLANGE AUFBEWAHREN KANNST.

DIESE DINGE KÖNNTEST DU ZUM BEISPIEL NOCH ZUM  
AUSGEFÜLLTEN HEFT DAZU LEGEN:

FOTOS VON DIR, DEINER FAMILIE

BILDER VON DEINEN HAUSTIEREN

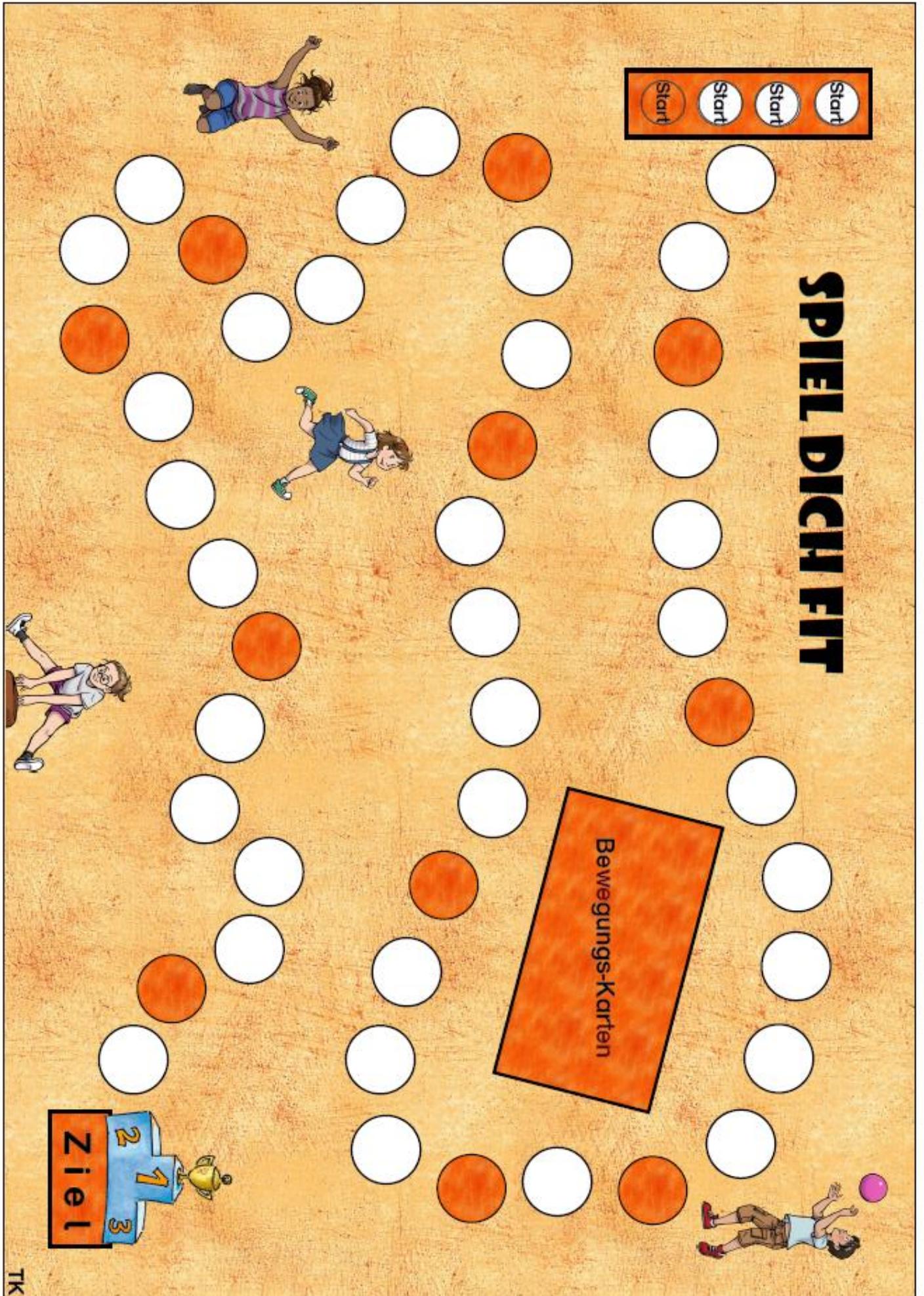
ZEITUNGSAUSSCHNITTE

BILDER, DIE DU GEMALT HAST

DINGE, DIE DU GEBASTELT HAST

BRIEFE VON DEINEN LEHRERN, FREUNDEN, FAMILIENMITGLIEDERN

ALLES, WAS DICH AN DIESE ZEIT ERINNERT



## **SPIELANLEITUNG**

### Du benötigst:

- 1 Spielfigur pro Mitspieler
- 1 Würfel
- 20 Bewegungskärtchen  
(Diese musst du vor dem ersten Spiel noch ausschneiden.)
- 1 Ball (oder Sofakissen ...)
- Spielplan



### Vorbereitung:

Legt die Bewegungskärtchen verdeckt auf das entsprechende Feld auf dem Spielplan.  
Stellt für jeden Spieler eine Spielfigur auf ein Startfeld.  
Legt den Würfel bereit.

### Spielverlauf:

Es wird reihum gewürfelt.  
Rücke deine Spielfigur entsprechend der geworfenen Punktzahl vor.  
Wenn du auf ein oranges Feld kommst, zieh eine Bewegungskarte  
und mache die Übung, die auf der Karte steht.  
Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

### Spielende:

Gewonnen hat, wer zuerst das Ziel erreicht.



TK

Hüpfе 5 x  
wie ein  
Frosch.



Mache 10  
Hampelmänner.

Flattere 10 x  
wie ein  
Vogel.



Stehe auf einem  
Bein und  
zähle langsam  
bis 10.



Kreise 10 x mit  
den  
Armen.



Laufe rückwärts  
um den Tisch.



Klatsche 5 x in die  
Hände.



Springe 5 x  
hoch  
in die Luft.



Wirf einen Ball  
in die Luft und  
fang ihn wieder.



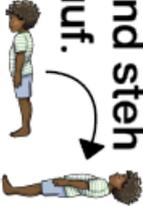
Mache 5  
Kniebeugen.

Hüpfе 10 x  
auf einem  
Bein.



Ziehe 10 x  
abwechselnd  
die Knie hoch.

Leg dich auf den  
Boden und steh  
wieder auf.



Fahre Rad und  
zähle dabei  
langsam bis 20.

Watschele 1 x wie  
ein Pinguin um  
den Tisch.



Laufe bis zur  
Haustür und  
zurück.



Mach dich groß  
wie eine Giraffe  
Arme hoch und auf  
Zehenspitzen stehen.



Schleiche wie eine  
Katze zur Küche  
und zurück.



Stütze dich auf  
den Unterarmen  
ab und zähle bis  
10.

Ziehe die Füße  
10 x an den Po  
(Anfersen).



## Wir wiederholen im Zahlenraum 1000

① Bilde aus den Zahlen die kleinste und die größte Zahl!

4 1 6

3 0 9

8 9 8

5 3 0

0 7 1

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

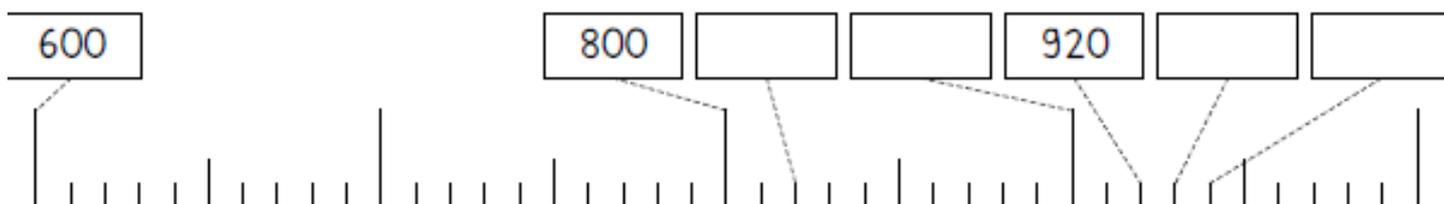
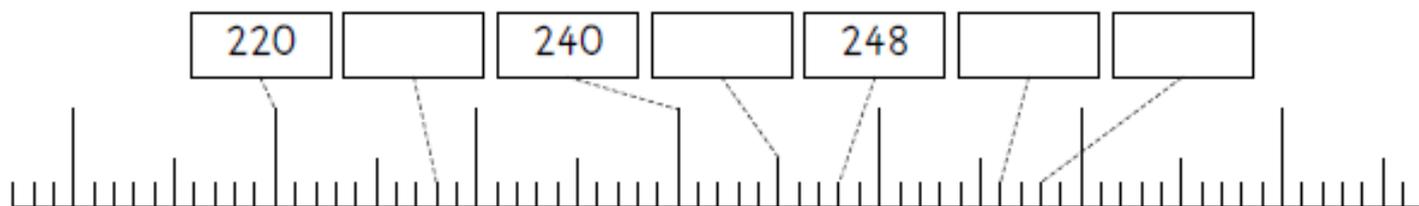
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

② Wie heißen die Zahlen?



③ Wie heißt die Zahl in der Mitte?



4 Bestimme!

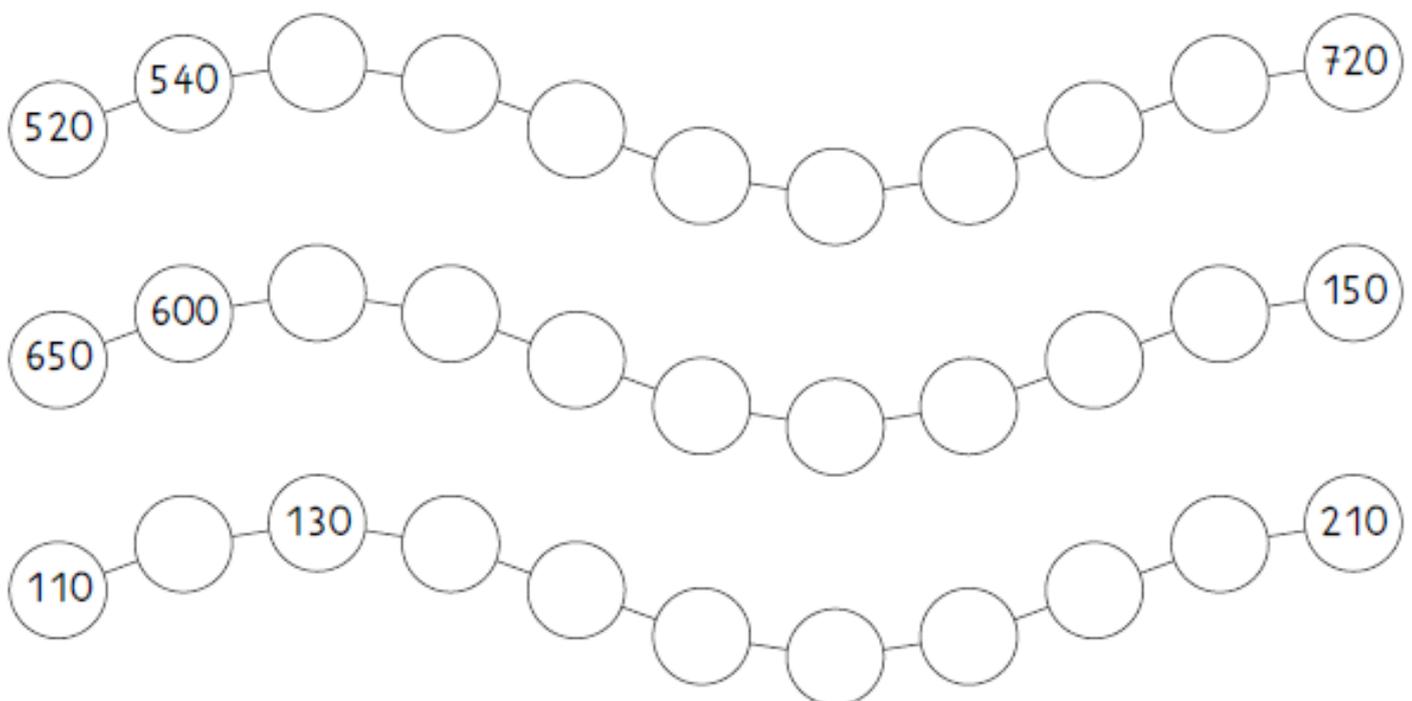
V	Zahl	N
	128	
	672	
		999
124		
	707	

VZ	Zahl	NZ
	879	
	431	
	508	
	278	
	598	

VH	Zahl	NH
	581	
	307	
	863	
	124	
	978	

VH	Zahl	NH
	245	
	434	
	533	
	678	
	913	

5 Setze die Zahlenreihe fort!



# Traumfänger



Bevor wir loslegen und einen Traumfänger basteln, möchte ich euch erstmal ein bisschen was über den Traumfänger erzählen.

Die Traumfänger kommen ursprünglich aus Nordamerika. Die Indianer nahmen für ihre Traumfänger Weidenzweige und formten sie zu einem Ring. Für die Fäden in der Mitte nahmen sie gefärbte Brennnesselfasern.

Und für was soll der überhaupt gut sein?

Ein Traumfänger soll vor schlechten Träumen bewahren, indem er die schlechten Träume in seinem Netz festhält und die guten Träume durchrutschen lässt.

So, jetzt geht es aber los.

Das brauchst du für deinen Traumfänger:

- Einen Zweig, der sich gut biegen lässt
- Bunte Fäden (Wolle, Garn, Bast oder ähnliches)
- Perlen
- Federn oder getrocknete Blätter

Anleitung:



Verbinde die beiden Enden des Zweiges mit einer Schnur zu einem Kreis oder ein Oval.



Ihr könnt jetzt, wenn ihr wollt, den Zweig mit den bunten Garnen umwickeln, sodass auch der Zweig bunt wird.



Jetzt könnt ihr den Zweig mit buntem Garn bespannen.

Auf das Garn könnt ihr die Perlen auffädeln.



Als letztes bindet ihr die Federn mit dem Garn unten an euren Traumfänger.

Als Alternative, wenn ihr vielleicht keinen so biegsamen Zweig findet, könnt ihr auch kleinere Äste nehmen und sie zu einem Dreieck zusammen binden.

Das könnte dann zum Beispiel so aussehen:



Viel Spaß und viele Grüße

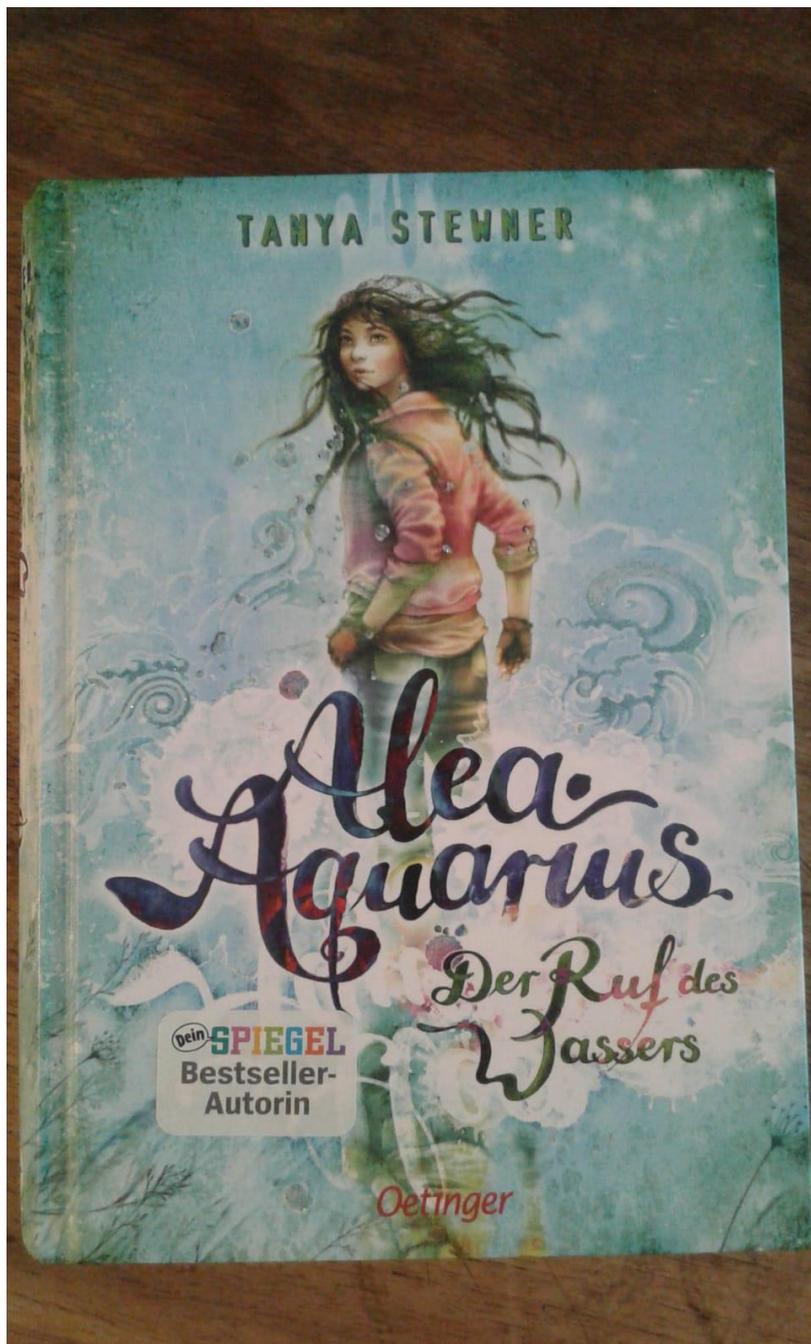
Eure Frau Langner

Quellen: [https://mamafreundin.de/traumfaenger-basteln/?utm\\_medium=social&utm\\_source=pinterest&utm\\_campaign=tailwind\\_tribes&utm\\_content=tribes&utm\\_term=433385616](https://mamafreundin.de/traumfaenger-basteln/?utm_medium=social&utm_source=pinterest&utm_campaign=tailwind_tribes&utm_content=tribes&utm_term=433385616)

<http://dessiecanada.kemalbeg.com/image.php?id=45742>

## Buchempfehlungen

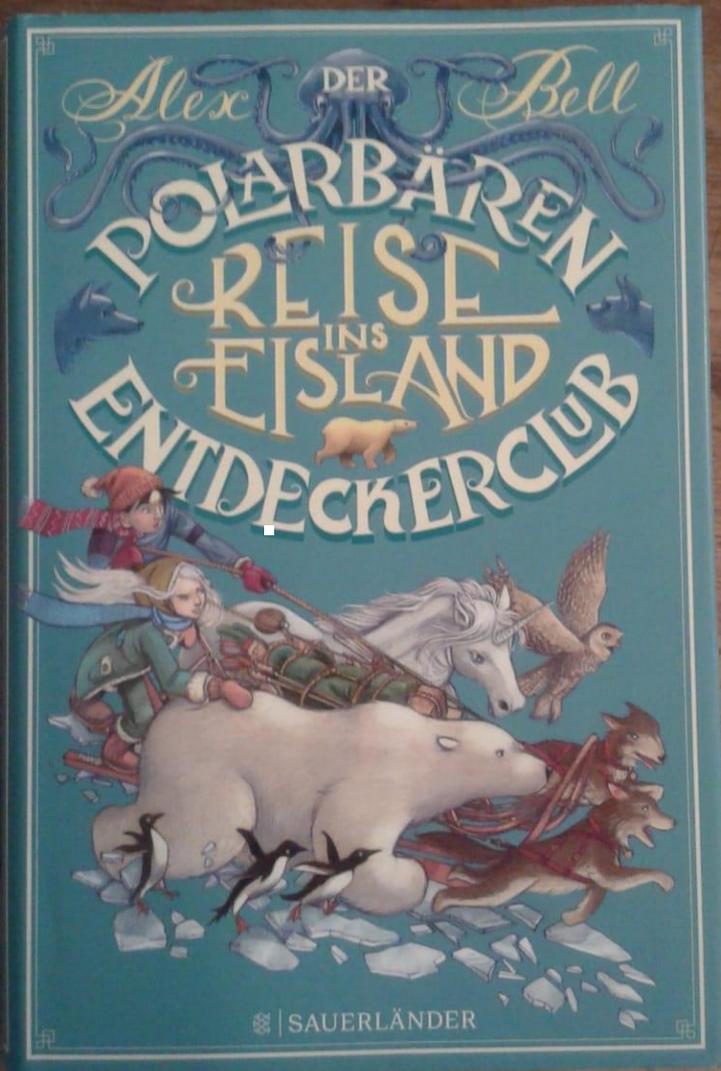
Das erste Band der Serie "Alea Aquarius. Der Ruf des Wassers" von Tanya Stewner handelt von dem Mädchen Alea, das sich den Kindern der Alpha Cru anschließt und mit ihnen in einem Segelboot über das Meer schippert. Zunächst denkt Alea, eine Wasserallergie zu haben, doch dann wird sie eines Tages über Bord geweht und stellt im Wasser fest, dass sie ein Meermensch ist. Das Buch ist spannend und entwickelt sehr schnell eine Sogwirkung. Man möchte gar nicht mehr aufhören, zu lesen, was kein Problem ist, denn einige Fortsetzungen sind bereits erschienen.



In "Die Duftapotheke. Ein Geheimnis liegt in der Luft" erzählt Anna Ruhe wie Luzie und ihr kleiner Bruder Benno sich in ihrem neuen Heim, einer alten Villa, einleben und dabei auf ein unglaubliches Geheimnis stoßen. Wer die Bücher von Micheal Ende mag, hat mit der Duftapotheke die richtige Wahl getroffen.



Zwar ist gerade Frühling und an heißen Tagen kann man bereits den Sommer erahnen, doch ist es da nicht reizvoll eine Reise ins ewige Eis zu wagen? Diese Möglichkeit bekommt man mit "Der Polarbären Entdeckerclub. Reise ins Eisland" von Alex Bell. Sehr zu empfehlen an sehr warmen bis heißen Frühlingstagen.



**Viel Spaß beim Lesen  
wünscht euch**

**Frau Gkiortzis!**

Hier noch einmal das vollständige Gedicht von Josef Guggenmos.

Die letzte Strophe des Gedichtes hat der PC, in der letzten Flaschenpost, verschluckt.

*Das Fischlein im Weiher*

Weißt du, was das Fischlein im Weiher macht,  
wenn es Langeweile hat?

Es steht ganz still  
im Wasser.

Und nun gib Acht!

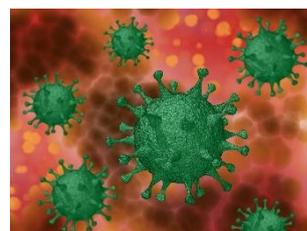
Es bläst ein Bläslein aus seinem Mund.  
Das trudelt nach oben,  
kugelrund,  
erst langsam,  
dann schneller,  
und platzt.

Dann aber schickt das Fischlein  
drei, vier und mehr  
silberne Bläslein  
dahinter her:  
die trudeln geschwind,  
wer das erste sei,  
bis sie oben sind.

So macht es das Fischlein im Weiher.  
Du meinst, das sei ein seltsamer Brauch?  
Aber wenn du ein Fischlein wärst –  
du tätest es auch!



## Die Heilige Corona und das „Corona-Virus“



Den Namen „Corona“ oder „Corona-Virus“ kennt jetzt jeder. Ein sehr gefährlicher Virus, der ältere oder kranke Menschen so schwer krank machen kann, dass sie daran sterben können.

„Corona“ bedeutet übrigens so viel wie „Krone“. Weil das Virus viele „Zacken“ hat. Ähnlich wie die Zacken einer Krone.

Und dann gibt es noch eine Heilige, die vor sehr langer Zeit lebte. Sie starb



sehr jung. Sie war erst 17 Jahre alt, als sie im Jahr 177 n.Chr. sterben musste, weil sie an Jesus Christus glaubte. Das erlaubte der Statthalter der Römer nicht und ließ sie zum Tod verurteilen, genauso wie ihren Mann. Bevor sie starb hatte sie eine Erscheinung: Sie sah zwei Kronen, die Jesus für sie und ihren Mann bereithielt. Diese Kronen erhielten sie im Paradies bei Gott und Jesus, weil sie ihrem Glauben treu geblieben waren.



Diese heilige junge Frau heißt „Corona“.

Später wurde Corona von vielen Christen verehrt, auch von Königen, weil sie so tapfer und treu war. Sogar schöne große Kirchen wurden ihr zur Ehre gebaut. Auch in Niederbayern oder Österreich. Eine davon steht in Frontenhausen in Bayern.



Dorthin pilgerten viele Menschen, die krank waren, oder ihre Tiere waren krank, oder die Menschen hatten Angst vom Sterben.

Vor allem in Zeiten der Pest starben viele Menschen. Die Überlebenden bedankten sich dann zum Beispiel bei der heiligen Corona, dass sie nicht gestorben waren und brachten ihr Geschenke.

Manche kamen auch zur heiligen Corona weil sie arm waren.

Sie beteten zur hl. Corona, dass sie ihnen helfen soll, reich zu werden. So wurde die Heilige Corona die Schutzheilige bei der Krankheit Pest (diese Krankheit gibt es bei uns in Europa nicht mehr) und bei Geldnot.

Einige Fragen zu „Corona“.

1	Was bedeutet der Name „Corona“?
2	Warum heißt das Corona-Virus so?
3	Wann starb die Heilige Corona? Wie alt war sie da? Und für was wurde sie verehrt?
4	In welchem Ort steht eine kleine „Corona-Kirche“?
5	Warum beteten die Menschen früher zur heiligen Corona? Nenne vier verschiedene Anlässe!
6	Um was könnte man denn die heilige Corona bitten?

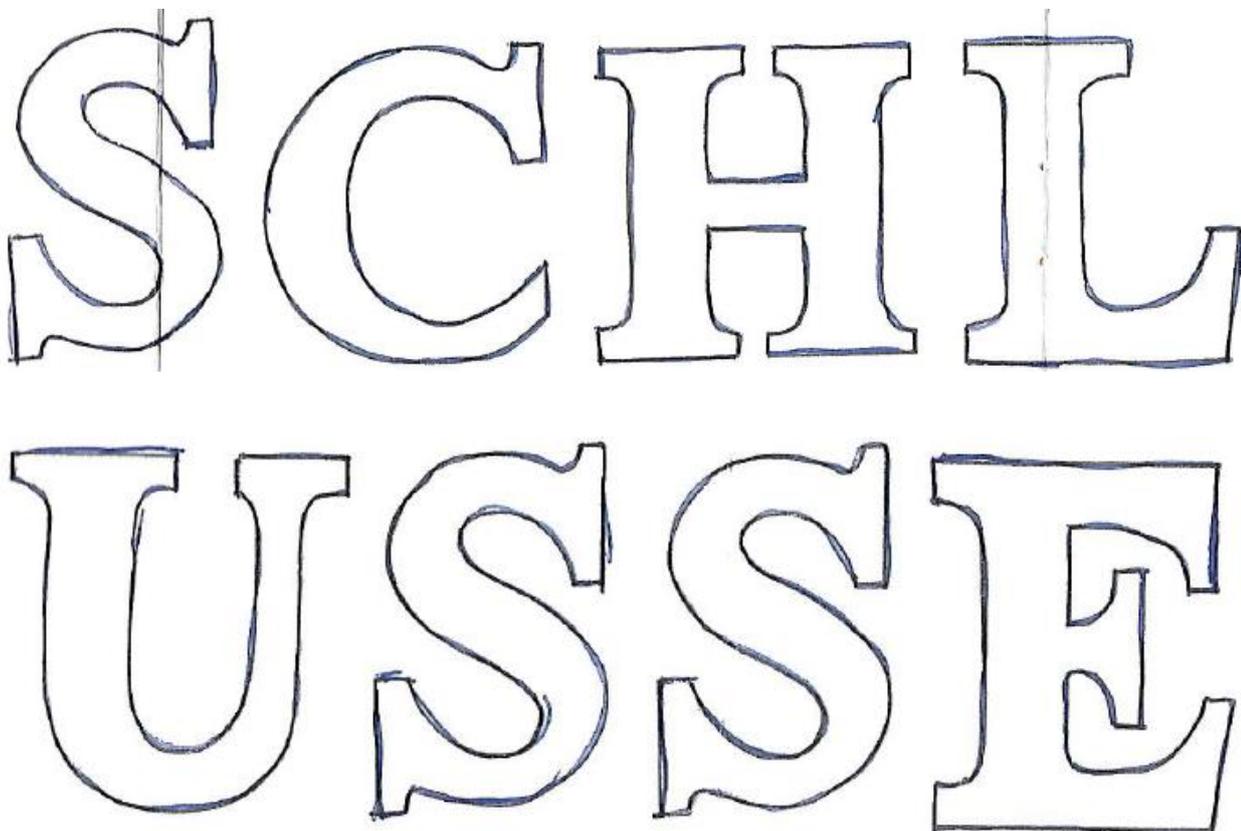
## Schlüsselbrett selber machen

Material: 1 Leimholzbrett, 40 cm lang, 21 cm breit, 2-2,5 cm dick  
Leimholz, 10 mm dick für die Buchstaben und Symbole  
Dekupiersäge oder Laubsäge  
Acrylfarben  
Pinsel  
Schraubhaken  
Aufhängehaken  
Holzleim  
2 Holzkugeln als Ü-Punkte  
Kohlepapier

Das Kohlepapier zwischen Vorlage und Holz legen. Buchstaben und Motive übertragen.

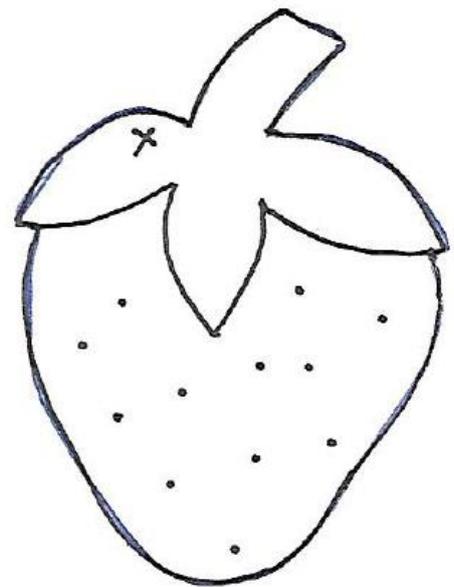
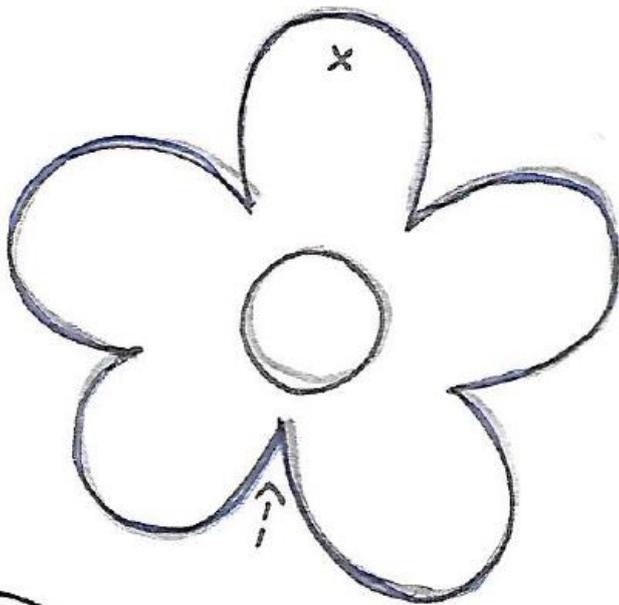
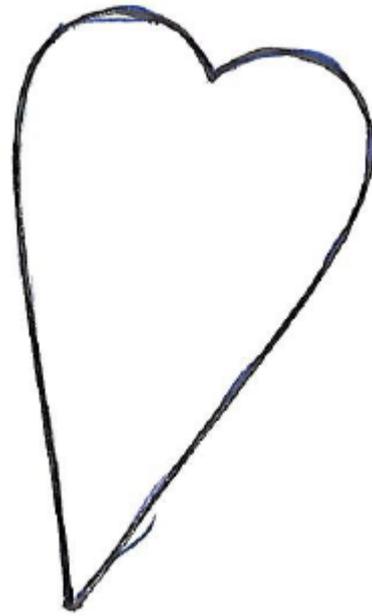
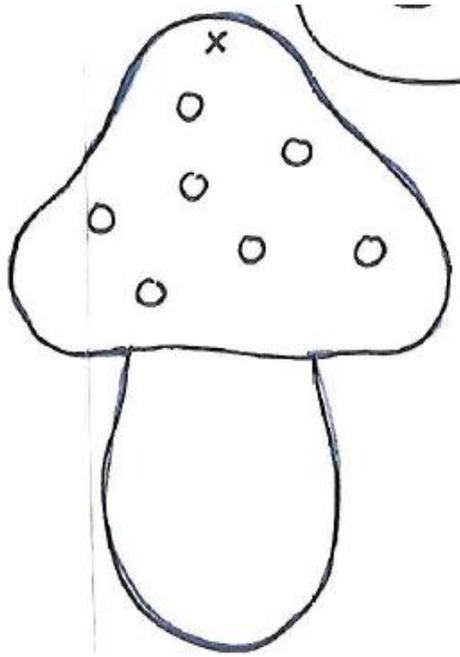
Wer keine Säge hat, kann die Buchstaben und Symbole auch aus Moosgummi oder anderem Material ausschneiden und aufkleben.

Brett an den Kanten schmirgeln. Buchstaben aussägen oder ausschneiden und an den Kanten schmirgeln. Buchstaben und Symbole anmalen. Holzkugeln als Ü-Punkte anmalen. Alles auf das Brett mit Holzleim aufkleben. Haken eindrehen. Aufhängehaken in das Brett eindrehen.



L von oben  
verwenden





## Rezept versunkener Kirschkuchen

### Zutaten:

#### Teig:

- 125g Zucker
- 125g Butter
- 4 ganze Eier
- 125g Mehl
- 200g gemahlene Haselnüsse
- 1 Tafel Vollmilkschokolade
- 1 TL Zimt
- 2 gestrichene TL Backpulver
- 1 Glas Kirschen



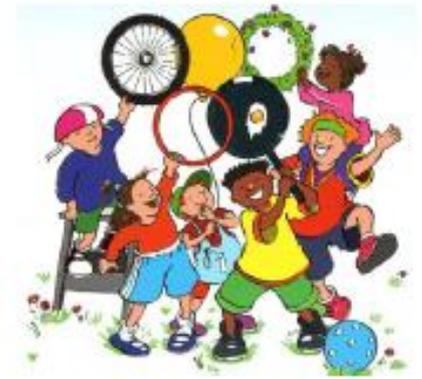
### Zubereitung:

1. Zucker, Butter und Eier schaumig schlagen.
2. Mehl, Haselnüsse, Backpulver und Zimt dazu geben.
3. Schokolade klein hacken und unterrühren.
4. Kirschen abgießen und unter den Teig heben (nicht mit dem Rührgerät).
5. Teig in eine gefettete Springform (24 cm) geben.
6. Den Kuchen bei 170 Grad Umluft 60 Minuten backen.
7. Den ausgekühlten Kuchen mit Puderzucker bestäuben.

**Viel Spaß beim Backen!**

Liebe Schülerinnen und Schüler,

eine kleine Abwechslung zum „Homeschooling-Alltag“!  
Wir sind die Nachbarn von Frau Schelkle und senden euch eine **Corona-Fun-Olympiade**. Toll wäre es, wenn sich ein paar von euch trauen, an der Olympiade mitzumachen. Gerne können auch eure Geschwister oder Eltern mitspielen. Der Spaßfaktor ist sicher hoch. Grüße Familie Jauer aus Ehingen



- Grundsätzlich geht es bei einer Olympiade um das Motto: **Dabei sein ist alles!**
- Ziel ist es, alle Stationen (oder auch nur eine Auswahl) so schnell und gut als möglich zu meistern.
- Regeln: Ein faires und rücksichtsvolles Miteinander. Auf- und Abbau wird gemeinsam gemeistert. Sieger werden in der Tabelle vermerkt. Wer am meisten Stationen gewonnen hat, bekommt ein Eis.
- Doch bevor wir beginnen, müssen alle Teilnehmer den olympischen Eid schwören. Dazu die Hand auf das Herz und laut und deutlich sprechen:

*„Im Namen aller Teilnehmer verspreche ich,  
dass ich die olympischen Regeln  
respektieren und bewahren werde,  
im wahren Sportlergeist für den Ruhm des Sports und  
für die Ehre aller Teilnehmer.“*

- Folgende Stationen sind zu durchlaufen:

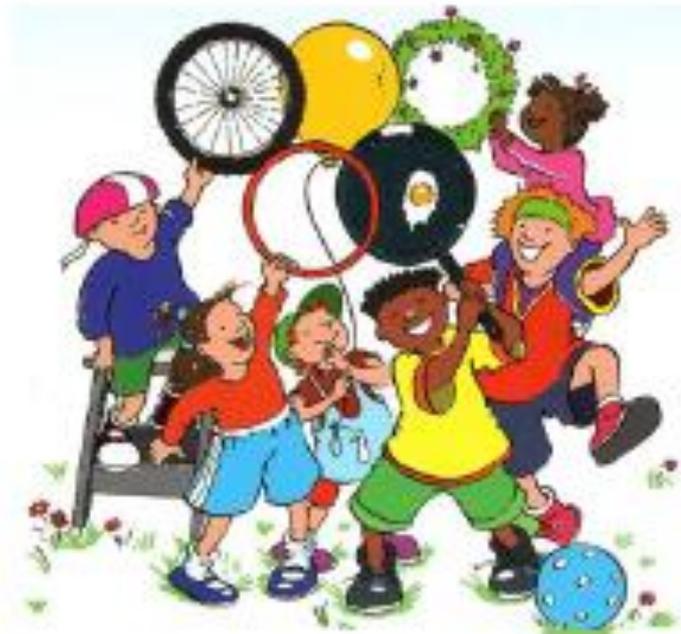
Name	Material	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4
<b>Erdnuss-Tennis</b>	Fliegenklatsche, Erdnüsse, Eimer				
<b>Knotenwettbewerb</b>	Stuhl, 1m Schnur, Stoppuhr				
<b>Fußball-Solo</b>	Tischtennisball, Maßband				
<b>Hochwurf</b>	Tablett, 10 Kronkorken				
<b>Frisbee</b>	9 Pappröhren, Pappteller				
<b>Speerwurf</b>	Handfeger, Seil, Hula-Hoop-Reifen				
<b>Diskuswurf</b>	Garderobenständer, Hüte				
<b>Tischtennis ohne Tisch</b>	Tischtennisball, Bücher, Vesperbrett, Schuh, Schnur				
<b>Hockey</b>	Stuhl, Regenschirm, Tennisball				
<b>Trampolin</b>	Treteimer, Tischtennisball, Maßband				
<b>Pistolenschießen</b>	20 Pappbecher, Spritzpistole, Wasserfester Stift				
<b>Hochsprung</b>	Wand, Kreide				
<b>Gewichtheben</b>	Buch, Stoppuhr				
<b>Wörterrennen</b>	Papier, Stifte, Stoppuhr				
<b>Segelfliegen</b>	Papier				
<b>Basketball</b>	Tisch, Tischtennisball, Pappbecher				
<b>Tischtennis 2</b>	5 Tischtennisbälle, Tisch, Kreppband				
<b>Staffellauf</b>	Pappteller, Luftballon, Stoppuhr				
<b>Wasser-Olympiade</b>	Plantschbecken/Badewanne, Eimer, Tischtennisbälle, Stoppuhr, Plastiktrinkhalme				

# Urkunde

## Corona-Fun - Olympiade 2020

---

**HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!**



## Erdnuss-Tennis

Geschicklichkeit



Jeder Tennisspieler bekommt eine Fliegenklatsche als Tennisschläger und ein Schüsselchen Erdnüsse (mit Schalen) als Tennisbälle. Die Spieler stehen nebeneinander an der Grundlinie. Etwa fünf Meter entfernt steht pro Spieler ein Sandeimerchen bereit. Dahinein sollen die „Bälle“ geschlagen werden.

Nach einer Spielzeit von drei Minuten werden die Treffer pro Sportler gezählt und so die besten Tennisspieler ermittelt.

**Tipp:**  
Erdnuss-Tennis kann natürlich auch im Doppel gespielt werden! Dazu schlagen immer zwei Spielpartner ihre Bälle in denselben Eimer.

## Der Knotenwettbewerb

Geschicklichkeit

Die Sportler sitzen nebeneinander auf Stühlen oder Bänken. Vor jedem liegt auf dem Boden ein Stück Schnur von etwa einem Meter Länge. Sobald der Startpfeiff ertönt, sollen die Spieler mit ihren Barfüßen Knoten in ihre Schnüre machen.

Derjenige, dem das zuerst gelingt, ruft „Stoppl“ und hat gewonnen.



**Tipp:**  
Treten jüngere Teilnehmer gegeneinander an, genügt es, wenn sie die Schnüre, je nach Vorgabe, in Herz-, Fisch- oder einer anderen Form mit den Füßen auslegen.

## Fußball-Solo

Geschicklichkeit/Werfen

Nacheinander setzt sich jeder Sportler barfuß an die Abwurflinie, klemmt einen Tischtennisball zwischen seine Füße und wirft ihn dann

so weit wie möglich in die Sandgrube. Der Landeplatz wird markiert, die Weite von den Linienrichtern gemessen und notiert.



## Hochwurf

Geschicklichkeit/Glück

Ein Spieler hält ein Tablett in der Hand, auf dem zehn Kronkorken, mit den Zacken nach oben, liegen.

Jetzt darf der Spieler die Kronkorken gleichzeitig in die Luft werfen, in der Hoffnung, dass möglichst viele mit den Zacken nach unten wieder auf seinem Tablett landen.

Für jeden Treffer wird ein Punkt notiert, und wer am Ende das beste Ergebnis erzielt hat, gewinnt den Wettbewerb.

### Variation:

Die Kronkorken können auch eng nebeneinander auf den Boden gelegt werden. Der Sportler wirft in diesem Fall aus etwa drei Meter Entfernung einen Ball auf das Kronkorkennest. Die Korken springen dadurch ebenfalls in die Höhe und sind auch gewillt, sich – je nach Aufprallheftigkeit und Aufprallwinkel – zu drehen.



## Frisbee

Geschicklichkeit



Neun Papprollen, z.B. aus dem Inneren von Küchenrollentüchern, werden wie Kegel in drei Dreierreihen auf den Boden gestellt.

Nacheinander erhält jeder Sportler einen runden Pappteller, den er dann wie eine

Frisbeescheibe so geschickt wirft, dass möglichst viele Kegel umfallen.

Auch in dieser Sportart wird natürlich weitergespielt, bis die drei Olympiasieger oder die drei Siegergruppen feststehen.

## Speerwerfen

Geschicklichkeit/Werfen



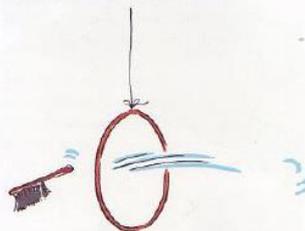
Zum Speerwerfen besorgt sich jeder Sportler zuerst einen Stock von etwa einem Meter Länge, einen Handfeger oder eine Papprolle (z.B. die von Papierhandtüchern oder Klarsichtfolie). Er markiert seinen Speer mit seinem persönlichen Geheimzeichen, damit er nicht verwechselt werden kann.

ler zeigt sein Können. Er holt mit dem Arm Schwung und wirft den Speer durch den Ring. Die Landestelle des Speeres wird vom Schiedsrichter mit einem Stein markiert.

So kommt ein Speerwerfer nach dem anderen an die Reihe. Gewonnen hat den ersten Durchlauf, wessen Speer am weitesten geflogen ist.

### Achtung:

Speere, die am Ring vorbeizischen, werden nicht gewertet. Aber der jeweilige Speerwerfer bekommt noch einen zweiten Versuch.



Von einem Ast baumelt ein Drahttring oder ein Hula-Hoop-Reifen, etwa in Schulterhöhe der antretenden Sportler. So einen Drahttring kann man sich ganz leicht aus einem Drahtkleiderbügel selbst zurechtbiegen.

Nun stellen sich die Speerwerfer hintereinander an der Abwurflinie auf, die etwa fünf Meter vom Ring entfernt ist. Der erste Sport-



## Diskuswerfen

Geschicklichkeit/Werfen



Mitten auf die Wiese oder auf den Hof wird ein Garderobenständer gestellt. Dieser Ständer wird das Ziel der Diskuswerfer.

In Ermangelung einer Diskussscheibe schleudern die Sportler nacheinander einen Hut (z.B. den vom Hausmeister) so in Richtung

Garderobenständer, dass der Hut daran hängen bleibt. Jeder Teilnehmer hat drei Würfe frei.

Die Treffer werden notiert. Bei Punktegleichstand treten die besten Diskuswerfer so lange gegeneinander an, bis die drei Olympiasieger feststehen.



## Tischtennis ohne Tisch

Geschicklichkeit



Wer keine Tischtennisplatte auftreiben kann, zeichnet sie einfach mit Kreide auf eine asphaltierte Fläche.

Eine gespannte Schnur dient als Netzersatz, und wer auch keine Tischtennisschläger auftreiben kann, benutzt stattdessen Bücher oder Brettchen.

Auf diese Weise in den „Besitz“ von beliebig vielen Tischtennisplatten gekommen, kann man viele Menschen zu einem fröhlichen Tischtennisturnier einladen.





## Hockey

Geschicklichkeit

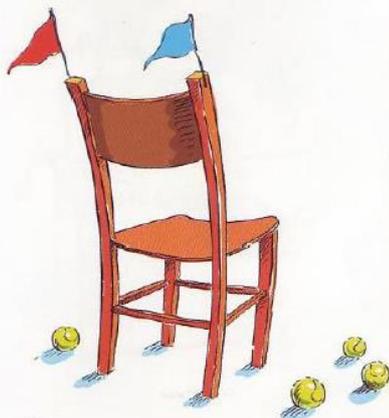
Mitten auf der Wiese oder auf dem Hof steht ein Stuhl. Die Hockeyspieler versammeln sich etwa 20–30 Meter vom Stuhl entfernt an der Abschlusslinie.

Dann erhält der erste Spieler einen kleinen Ball und einen alten Regenschirm, den er umdreht und so als Hockeyschläger benutzt.

Der Ball muss nun von der Abschlusslinie aus so abgeschlagen werden, dass er zum Stuhl fliegt oder rollt und genau durch die Stuhl-

beine kullert. Wem dieses Meisterstück bei drei Versuchen wenigstens einmal gelingt, der darf auch in der nächsten Runde sein Glück versuchen.

So wird weitergespielt, bis schließlich nur noch die drei Hockey-Olympiasieger übrig sind.



## Trampolinspringen

Geschicklichkeit

Ein Treteimer und ein Tischtennisball sind die wichtigsten Utensilien für diese neue olympische Disziplin. Der Sportler legt den Tischtennisball auf den Deckel des Treteimers, tritt dann beherrzt auf das Öffnungspedal und schleudert damit den Ball möglichst weit nach vorne.

Dort stehen die Schiedsrichter und messen den Weg, den das Bällchen bis zum Aufprall auf den Boden zurückgelegt hat. Jeder Sportler darf 3-mal sein Glück probieren. Es gewinnt, wer mit seinen drei Weiten das höchste Gesamtergebnis erzielt.



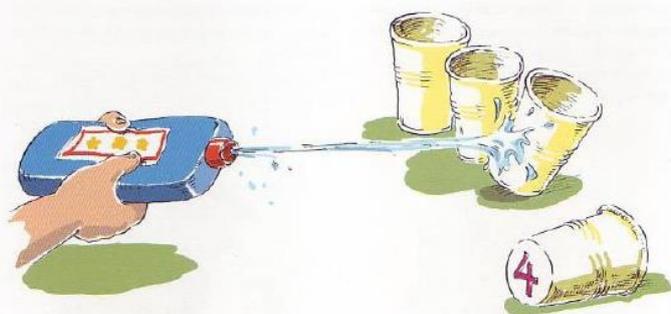
### Übrigens:

Der schwierigste Teil dieses Sportwettkampfes besteht darin, den Tischtennisball dazu zu bringen, dass er auf dem Deckel des Treteimers liegen bleibt!



## Pistolenschießen

Geschicklichkeit/Glück



Zwanzig kleine Pappbecher, ein wasserunlöslicher Stift (z.B. Wachsmalstift), eine Wasserpistole oder eine leere Plastikflasche (z.B. von Spülmittel), ein Tisch, ein Eimer mit Wasser zum Auffüllen der Pistole – das sind die Gegenstände, die man für diesen spannenden Wettbewerb braucht.

Auf den Boden jedes Bechers wird eine beliebige Zahl von 0 bis 10 geschrieben. Die Becher werden nebeneinander auf den

Tisch gestellt. Jeder Schütze hat genau 30 Sekunden Zeit, um möglichst viele Becher abzuschießen. Dann werden die Zahlen, die auf den umgefallenen Bechern stehen, zusammengezählt.

Glück ist also genauso wichtig wie Zielgenauigkeit. Die Goldmedaille erhält natürlich der Schütze mit der höchsten Gesamtpunktzahl.



## Hochsprung

Springen

Die Athleten stellen sich hintereinander an einer dunklen Wand auf.

Der Erste erhält ein Stückchen weiße Kreide und springt jetzt aus dem Stand so hoch wie möglich. Die höchste Stelle markiert er mit einem Strich.

Diese Kreidestriche an der Wand dienen nach dem Wettbewerb den Schiedsrichtern zur Vergabe der Siegerplätze.

### Tipp:

Keine dunkle Wand weit und breit? Dann helfte man einfach einen Bogen Packpapier an die Wand. So sind die Kreidestriche ebenfalls gut zu sehen.





## Gewichtheben

Kraft

Gewichtheben ist wohl eine der kraftraubendsten olympischen Sportarten, für die man aber in unserer Variation die geringsten Vorbereitungen treffen muss.

Alle Gewichtheber stellen sich in einem Abstand zueinander an einer Linie auf. Jeder Sportler erhält nun ein Exemplar eines Buches (z.B. ein Lesebuch), legt es sich auf die flache Hand und streckt den Arm aus, sobald das Startkommando gegeben wird.

Schon nach kurzer Zeit merkt man, wie der Arm müde wird und das Buch immer schwerer. Ein Sportler nach dem anderen wird aufgeben, und schließlich werden nur die drei stärksten Gewichtheber übrig bleiben.



### Tipp:

Ist für diese Disziplin nur sehr wenig Zeit eingeplant, kann man extradicke, schwere Bücher (z.B. Bände eines Lexikons) einsetzen.



## Segelfliegen

Geschicklichkeit



Auf der Wiese oder im Hof wird eine Startlinie markiert. Etwa 30 Schritte entfernt liegt eine Decke auf dem Boden.

Zuerst wird der Papierflieger von der Grundlinie aus gestartet. Der Pilot wartet, bis sein

Flieger gelandet ist, rennt dann zum Landeplatz und startet ihn von Neuem.

Wer seinen Papierflieger mit den wenigsten Starts und Landungen auf den Deckenflugplatz katapultiert, gewinnt den Wettbewerb.

## Olympisches Wörterrennen

Konzentration

Auf ein großes Blatt Papier wird das Wort „OLYMPIADE“ in großen Druckbuchstaben geschrieben.

**OLYMPIADE**

Jeder Spieler erhält einen Zettel und einen Stift und soll jetzt innerhalb der nächsten fünf Minuten aus den Buchstaben des Wortes „OLYMPIADE“ so viele neue Wörter bilden wie möglich, also z.B.: Dame, Pol, Made, Mai usw.

Wer die meisten neuen Wörter gefunden hat, wird OLYMPIADE-Sieger.

## Basketball

Geschicklichkeit

Bei unserem Basketballspiel geht es zwar ein bisschen anders zu als beim normalen Basketball, dafür ist es aber sehr lustig!

Als Spielfeld dient die Tischplatte, und der Basketball ist ein gewöhnlicher Tischtennisball. Einen Korb gibt es nicht, dafür aber neun Becher (Pappbecher, Schachteln, Tassen ...).

Die Becher werden in drei Reihen zu je drei Stück nebeneinander in der Tischmitte aufgestellt. Damit die Gefäße nicht so leicht umkippen, ist es ratsam, sie mit einigen Kieselsteinchen oder etwas Sand zu beschweren. Mannschaft A und Mannschaft B begeben sich jeweils an eine Seite des „Spielfeldes“.

Nun wird ausgelost, welche Mannschaft den ersten Wurf ausführen darf. Der Spieler wirft den Ball so auf das Spielfeld, dass er einmal aufspringt und dann nach Möglichkeit



in einem Becher landet. Gelingen? Dann ist das ein Punkt für die jeweilige Mannschaft. Landet der Ball aber nicht in einem Becher oder springt wieder heraus, geht die Mannschaft punktlos in die nächste Runde. Zunächst ist jedoch ein Werfer der Gegenmannschaft an der Reihe. Nach zehn Spielrunden sollte die Siegermannschaft eigentlich feststehen. Bei einem „Unentschieden“ wird so lange weitergespielt, bis eine Mannschaft einen Punkt vor der anderen liegt.

### Tipp: Multiball

Jedes Ballspiel, egal ob Tischtennis oder Völkerball, wird viel lustiger und spannender, wenn man es mit mehreren Bällen spielt.



## Tischtennis

Geschicklichkeit



Zwei gleich große Mannschaften stellen sich an je einer Schmalseite des Tisches auf. Der Schiedsrichter legt fünf Tischtennisbälle nebeneinander genau auf die Mittellinie des Tisches. Als Mittellinie dient ein Streifen Kreppband, der zuvor quer über den Tisch geklebt wurde.

Sobald nun der Startpfiff des Schiedsrichters ertönt, versuchen beide Mannschaften, alle Bälle in das Spielfeld der Gegner zu pusten.

Der Schiedsrichter steht an der Mittellinie und passt sehr gut auf. Sobald sich alle fünf Bälle – auch nur für eine Sekunde – in einem Feld befinden, pfeift er ab und gibt dem gegnerischen Tischtennisteam einen Punkt. Die Bälle werden wieder auf die Mittellinie gelegt, und das Pusten beginnt auf den Startpfiff des Schiedsrichters hin von Neuem.

Es gewinnt die Mannschaft, der es gelingt, zwei Punkte vor dem Gegner zu liegen.



### Staffellauf mit Luftballon

Stafette

Bei diesem Wettspiel gehen zwei Läuferteams gleichzeitig an den Start. Das jeweils erste Kind jeder Gruppe bekommt einen Pappteller, auf dem ein aufgeblasener Luftballon liegt. Sobald das Startzeichen ertönt, laufen die kleinen Sportler, so schnell es der Ballon zulässt, zu einem vorher festgelegten Punkt (Baum, Laterne ...), umrunden ihn und kehren eiligen Schrittes zum Start zurück. Dort übergeben sie ihre Luftballonteller dem nächsten Läufer ihrer Staffel.

Natürlich darf der Ballon weder mit den Händen noch mit dem Kopf festgehalten werden! Also: Eile mit Weile! Denn wenn der Ballon vom Teller schwebt, muss von der Grundlinie aus neu gestartet werden!



### Wasser-Olympiade

#### Wasserball

In einem mit Wasser gefüllten Kinderplastsch Becken schwimmen etwa 40 Tischtennisbälle.

Immer zwei Sportlergruppen zu je drei Kindern treten gegeneinander an.

Die sechs Kinder verteilen sich um das Plastsch Becken. Jeder erhält einen dicken Plastiktrinkhalm. Bevor der Start freigegeben wird, sorgt der Schiedsrichter für starken Wellengang im Becken und für die gleichmäßige Verteilung der Bälle auf der Wasseroberfläche. Dann versuchen die Wasserballer, so schnell wie möglich die Bälle mit ihren Helmen anzusaugen und sie so aus dem Wasser zu heben und ohne Zuhilfenahme der Hände die Bälle in ihren Gruppeneimer zu transportieren.

Ist das Becken schließlich von Bällen befreit, zählen beide Gruppen nach, wie viele Bälle sie erbeutet haben. Die Ergebnisse werden notiert.

Auf die gleiche Weise spielen jetzt die anderen Gruppen gegeneinander. Wasserball-Olympiasieger wird natürlich die Gruppe, die die meisten Bälle aus dem Wasser gesaugt hat.

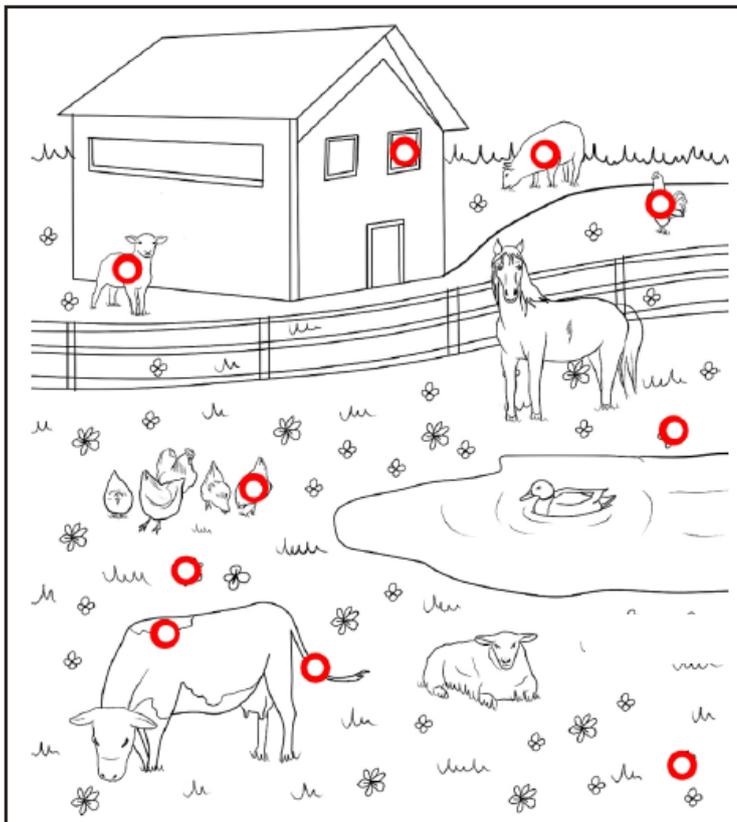
Viel Spaß bei der Olympiade wünscht euch Frau Schelkle!

**Lösungen zur 6. Flaschenpost:**

Suchsel Schüलगottesdienst:



**Fehlerbild**



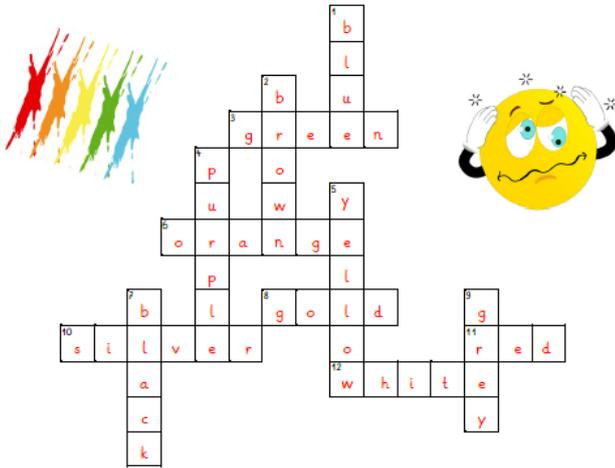
**Lösung**

Lösung

Kreuzwörter

Farben / Colours

Translate the colours and insert them in the crossword puzzle.  
(Übersetze die Farben und füge sie im Kreuzwörter ein.)



12 colours

- 1 blau (blue)
- 2 braun (brown)
- 3 grün (green)
- 4 lila (purple)
- 5 gelb (yellow)
- 6 orange (orange)
- 7 schwarz (black)
- 8 gold (gold)
- 9 grau (grey)
- 10 silber (silver)
- 11 rot (red)
- 12 weiß (white)

Lösung

Zahlenrätsel



Tiere



Aufgabe: Um Welche Tiere handelt es sich?  
Übersetze die Zahlen in Buchstaben und schreibe das gesuchte Wort auf.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

Zahlen

Wörter

- 1, 6, 6, 5 - Affe
- 5, 21, 12, 5 - Eule
- 16, 6, 5, 18, 4 - Pferd
- 5, 14, 20, 5 - Ente
- 19, 3, 8, 1, 6 - Schaf
- 11, 1, 20, 26, 5 - Katze
- 1, 13, 5, 9, 19, 5 - Ameise
- 19, 3, 8, 14, 5, 3, 11, 5 - Schnecke
- 5, 12, 5, 6, 1, 14, 20 - Elefant
- 14, 1, 19, 8, 15, 18, 14 - Nashorn
- 5, 9, 4, 5, 3, 8, 19, 5 - Eidechse
- 19, 3, 8, 13, 5, 20, 20, 5, 18, 12, 9, 14, 7 - Schmetterling

**Liebe Schülerinnen und Schüler,**

**nächste Woche am Dienstag, erscheint die  
Flaschenpost Nr. 8.**

**Ich freue mich über jeden Beitrag von euch.**

**Danke für eure Mitarbeit und die schönen Ideen!!!**

**Wir halten durch!**

**Liebe Grüße sendet euch**

**Frau Lahn**

