

Mit Spiel & Spass...

RETTEN WIR DIE WELT

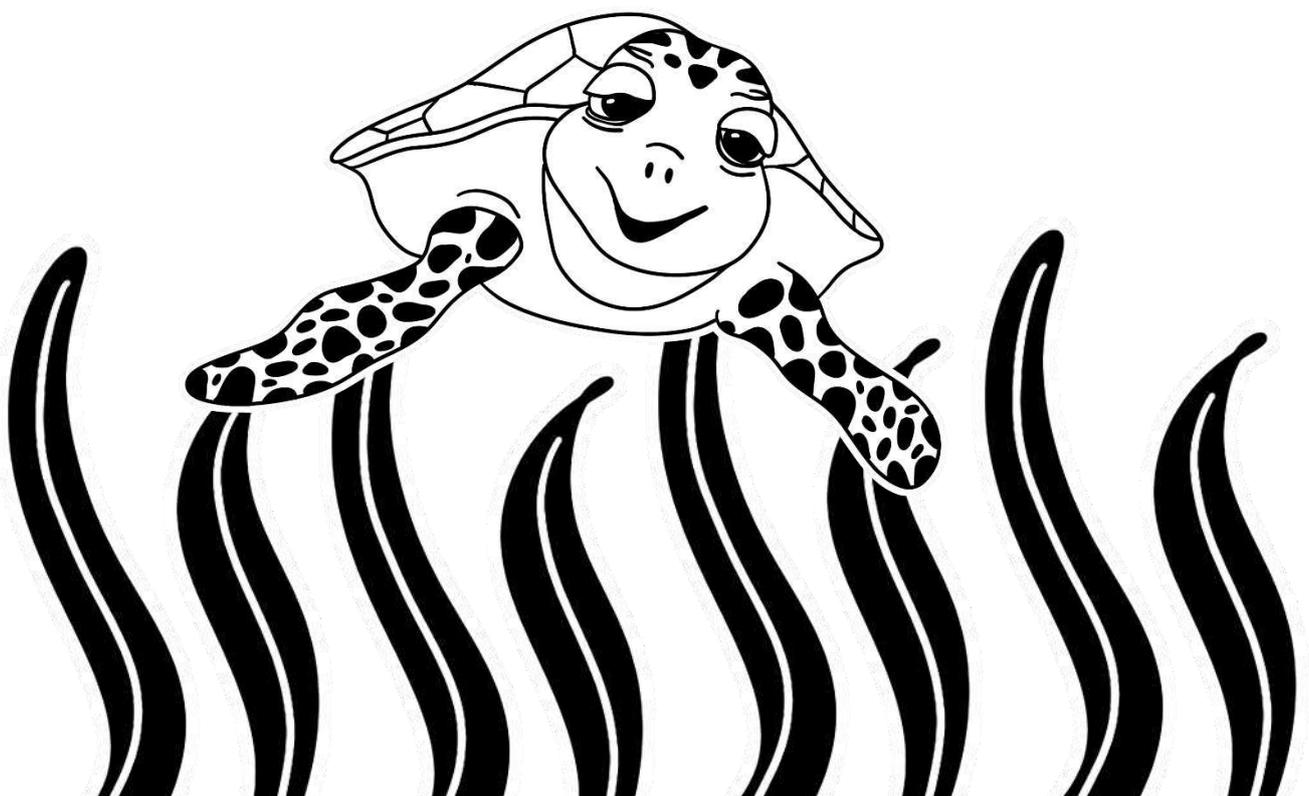


- Faschingsedition -





Und die Klimabande



Inhalt

Hintergrund & Ablauf.....	4
Worum es geht.....	4
Spiele die die Welt verändern!	4
Die Spiele hinter der Geschichte.....	4
Spiele im Detail (Teil 1)	5
Fallschirmspiele.....	5
Applausrakete.....	5
Wenn der Elefant in die Disco geht	6
Eisbär & Pinguin.....	6
Eisschollen-Spiel.....	6
Krabben-Samba	7
Thunfisch, Lachs, Hai – Alle mit dabei!.....	7
Fünf kleine Fische.....	7
Applausrakete.....	8
Spiele im Detail (TEIL 2)	8
Bäume fangen CO ₂	8
Das Waldwarnsystem.....	8
Karotten-Ziehen	8
Hörst du die Regenwürmer husten?	9
Flutter wie die Fledermaus.....	10
Motte und Fledermaus.....	11
Die Affen rasen durch den Wald	11
Limbo-Dance	11
Unser Spiel ist nun zu Ende.....	11
Taba und die Klimabande – Die Geschichte!.....	12
Spielblock 1	12
Spielblock 2.....	14
4 Ideen für einen Klimagerechten Kinderfasching	16
Zero Plastik.....	16
Die nachhaltige Tombola.....	16
Upcycling-Deko.....	16
Kostümflohmarkt.....	16
Downloads	16

Hintergrund & Ablauf

Worum es geht...

„Mit Taba und die Klimabande“ wollen wir unser Mehrjahresthema auch in der fünften Jahreszeit auf spielerische und kindgerechte Weise behandeln. Dabei verlässt die Schildkröte „Taba“ ihr Tabernakel und macht sich auf die Reise. Eine Reise, auf der sie nach und nach ihre eigene Klimabande gründet. Gemeinsam haben sie ein Ziel: Die Welt zu retten

Spiele die die Welt verändern!

Egal ob mit dem Schwungtuch, beim gemeinsamen Tanzen oder bei Kooperationsspielen – im Mittelpunkt steht das gemeinsame Spiel. Im Laufe der Geschichte von „Taba und die Klimabande“ kommen verschiedene Arten von Spielen zum Einsatz.

Die Spiele hinter der Geschichte

- ✓ Fallschirmspiele – also Spiele mit dem Schwungtuch
- ✓ Applausrakete
- ✓ Wenn der Elefant in die Disko geht (Bewegung & Tanz)
- ✓ Eisbär & Pinguin (Bewegung & Tanz)
- ✓ Eisschollen-Spiel (Kooperation)
- ✓ Der Krabben-Samba (Bewegung & Tanz)
- ✓ Thunfisch, Lachs, Hai – alle mit dabei (Kooperation)
- ✓ Fünf kleine Fische (Singspiel)
- ✓ Applausrakete
- ✓ Bäume fangen CO₂ (Kooperation)
- ✓ Das Waldwarnsystem (Bewegung & Tanz)
- ✓ Karottenziehen (Kooperation)
- ✓ Hörst du die Regenwürmer husten (Bewegung & Tanz)
- ✓ Flatter wie die Fledermaus (Bewegung & Tanz)
- ✓ Motte und Fledermaus (Kooperation)
- ✓ Die Affen rasen durch den Wald (Bewegung & Tanz)
- ✓ Limbo Dance (Bewegung & Tanz)
- ✓ Unser Spiel ist nun zu Ende (Abschluss)



Spiele im Detail (Teil 1)

Fallschirmspiele

EINSTIEGSSPIEL:

Alle schwingen das Tuch auf und ab. Die Spielleitung sagt nun, dass alle mit einem roten T-Shirt den Platz tauschen müssen. Alle Kinder mit rotem T-Shirt laufen nun unter dem Fallschirm durch und suchen sich einen neuen Platz. Anstatt der Farbe der T-Shirts geht auch: alle die im Monat August geboren sind, die heute geduscht haben, oder Schuhgröße, Vornamen, Haarfarben...Vornamen mit A beginnt. Es können natürlich auch 2-4 Namen aufgerufen werden, die nun die Plätze wechseln müssen.

HAI UND KRAKE:

Die Spieler stehen um das Schwungtuch und machen Wellen. Drei Spieler kriechen unter dem Tuch (Kraken) und drei Spieler kriechen auf dem Fallschirm (Haie). Die Haie versuchen nun die Kraken zu fangen.

DIE WELLE:

Jeweils zwei Spieler nehmen die Arme hoch und wieder runter, dann die jeweils nächsten zwei und so weiter bis eine Wellenbewegung entsteht. Akustische Unterstützung hilft. Richtungswechsel bevor euch schwindlig wird. (Variation: einen Ball kreisen lassen)

KROKODIL:

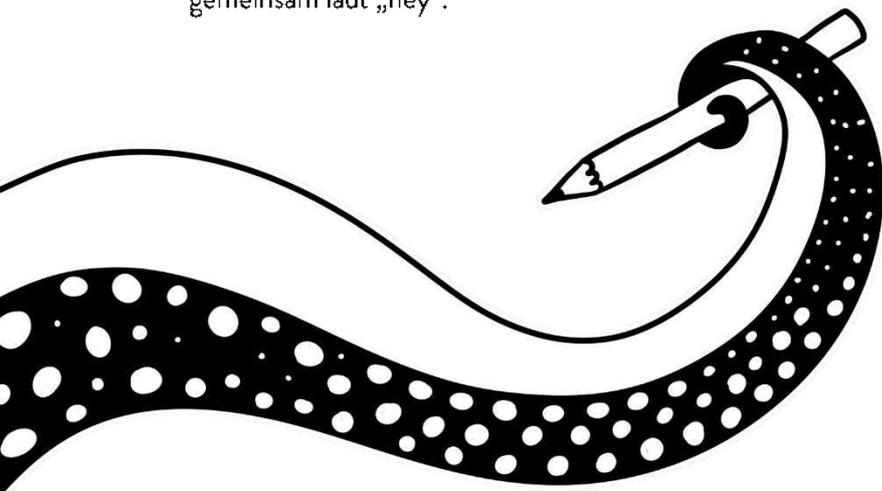
Alle sitzen am Boden und halten den Fallschirm am Rand. Die Füße sind gestreckt unter dem Fallschirm. Ein Teilnehmer spielt Krokodil und ist unter dem Schirm. Das Krokodil zieht nun an den Füßen einen Sitzenden zu sich hinein. Danach gehen die beiden als Krokodile weiter auf Jagd.

KROKODIL-OMELETT-WETTESSEN:

Alle rund um den Fallschirm sind hungrige Krokodile, der Fallschirm ist ein Riesenomelette die Krokodile fressen nun Stück für Stück vom Fallschirm weg – (der wird dabei eingerollt und weggeräumt)

Applausrakete

Die Applausrakete eignet sich ganz besonders für den Kinderfasching, weil sie sowohl den Anfang als auch das Ende eines Spielblocks einleiten kann. Bei der Applausrakete gehen wir in die Hocke, stampfen zuerst mit den Füßen auf den Boden, klatschen mehrmals auf die Oberschenkel, klatschen mehrmals in die Hände, klatschen Mehrmals auf den Oberkörper, springen und strecken die Hände nach oben und rufen alle gemeinsam laut „hey“.



Wenn der Elefant in die Disco geht

Wenn der Elefant in die Disco geht
Weißt du, wie er sich auf der Tanzfläche dreht
Ganz gemütlich setzt er einen vor den andern Schuh
Und schwingt seinen Rüssel im Takt dazu

Eins, zwei, drei und vier, der Elefant ruft
„Komm und tanz mit mir“
Fünf, sechs, sieben, acht
Und alle haben mitgemacht

Wenn der Bär in die Disco geht
Weißt du, wie er sich auf der Tanzfläche dreht
Die Vordertatzen hebt er und brummt ganz leis'
Und dreht sich langsam um sich selbst im Kreis

Eins, zwei, drei und vier, der Bär ruft...

Wenn der Affe in die Disco geht
Weißt du, wie er sich auf der Tanzfläche dreht

Er baumelt mit den Armen und hüpft ein Stück.
Nach links und nach rechts, vor und wieder zurück

Eins, zwei, drei und vier, der Affe ruft...

Wenn das Stinktier in die Disco geht
Weißt du, wie es sich auf der Tanzfläche dreht
Es tanzt rock n' roll, und sein angenehmer Duft
Wie französisches Parfum, erfüllt die Luft

Eins, zwei, drei und vier, das Stinktier ruft...

Wenn Klaus die Maus in die Disco geht
Weißt du, wie sie sich auf der Tanzfläche dreht
Sie hängt sich an den Elefanten Schwanz
Und tanzt mit ihm den Mäusefanten tanz

Eins, zwei, drei und vier Klaus die Maus ruft...

Und alle haben mitgemacht (2x)

Eisbär & Pinguin

Alle stellen sich im Kreis auf, allerdings immer zu zweit hintereinander. Zusätzlich gibt es einen Eisbär (Fängerin) und einen Pinguin (zu jagende). Der Eisbär versucht natürlich, den Pinguin zu fangen. Beide geben entsprechende Geräusche von sich und bewegen sich entsprechend (Eisbär mit bedrohlich erhobenen Fangarmen, der Pinguin watschelt).

Der Pinguin ist durch den typischen Pinguin-Watschelgang natürlich langsamer und dadurch im Nachteil. Er kann sich also schützen, indem er sich hinten an einer der Zweiergruppen anstellt. Er kann dann dort stehen bleiben, im Gegenzug muss aber die Vorderste dieser Gruppe weiterlaufen und wird dadurch zum Eisbär; der bisherige Eisbär hingegen wird zum Pinguin und damit zum Gejagten.

Eisschollen-Spiel

Zu Spielbeginn stehen alle auf einer Seite des Raumes. Sie sind Eisbären (oder Pinguine) und jede steht auf einer eigenen Eisscholle (Zeitungsseite). Leider schmelzen die Eisschollen und so sollen die Eisbären nun das Festland auf der anderen Seite des Raumes erreichen. Kein Eisbär darf zurückbleiben. Sie dürfen sich nur auf den Eisschollen vorwärtsbewegen und dabei nicht den Boden berühren.

Die Sonne (Erderwärmung) schmilzt die Eisschollen Stück für Stück weg (Zeitungsseite falten). Allerdings darf während dieser Aktion kein Eisbär auf dem Papier stehen. Wenn alle Eisbären das Festland auf der anderen Seite des Raumes erreicht haben, haben sie gewonnen.

Krabben-Samba

Ganz tief im Meer, da tanzen Krabben Samba
So hin und her, das ist ein Riesenspaß
Der Tintenfisch, der ruft ganz laut "Caramba"
Die Qualle denkt sich nur: "Was soll denn das?"

Die Hände vor, dazu die Hüfte kreisen
Ein Shake nach rechts und dann ein Shake nach links
Die Arme hoch, den Himmel anzupreisen
Und jeder tanzt die Krabben Samba mit

Ganz tief im Meer, da tanzen Krabben Samba
So hin und her, das ist ein Riesenspaß
Der Tintenfisch, der ruft ganz laut "Caramba"
Die Qualle denkt sich nur: "Was soll denn das?"

Wir tauchen ein, jetzt geht es mal ans Schwimmen
Wir tauchen auf und schütteln uns vor Glück
Die Arme hoch, und dann das Riff erklimmen
Und jeder tanzt die Krabben Samba mit

Ganz tief im Meer, da tanzen Krabben Samba...

Ein Rochen kommt mit sanftem Flügelschlage
Der Rollmops rollt sich ein, denn er ist fit
Die Arme hoch, und dann die Wasserwaage
Und jeder tanzt die Krabben Samba mit

La la la la, la la la la la la

La la la la, la la la la la

La la la la, la la la la la la

La la la la, la la la la la

Ganz tief im Meer, da tanzen Krabben Samba

So hin und her, das ist ein Riesenspaß

Der Tintenfisch, der ruft ganz laut "Caramba"

Die Qualle denkt sich nur: "Was soll denn das?"

Die Qualle denkt sich nur: "Was soll denn das?"

Denn Quallen, die verstehen nun mal kein Spaß

Thunfisch, Lachs, Hai – Alle mit dabei!

Die Kinder sind Fische im Meer und müssen versuchen nicht im Fangnetz zu landen. Die gefangenen Fische werden dann zum Teil des Netzes. Das Fangspiel geht so lange, bis keine Fische mehr im Meer sind.

Fünf kleine Fische

Fünf kleine Fische, die schwammen im Meer, blub blub blub blub
da sagt der eine: „Ich kann nicht mehr“, blub blub blub blub
„Ich wär' viel lieber in einem kleinen Teich, denn hier gibt es Haie
und die fressen mich gleich!“ blub blub blub ...

Vier kleine Fische, die schwammen im Meer, ...

Drei kleine Fische, die schwammen im Meer ...

Zwei kleine Fische, die schwammen im Meer ...

Ein kleiner Fisch, der schwamm im Meer, blub blub blub blub
er sagt zu sich: „Ich kann nicht mehr“, blub blub blub blub
„Ich wär' viel lieber in einem kleinen Teich, denn hier gibt es Haie
und die fressen mich gleich!“ blub blub blub ...

Ein großer Hai, der schwimmt im Meer, blub blub blub blub
er sagt zu sich: „Ich kann nicht mehr!“ blub blub blub blub

„Ich wär' viel lieber in einem kleinen Teich, denn da gibt es Fische und die fresse ich gleich!“ blub blub blub ...

Applausrakete

Die Applausrakete eignet sich ganz besonders für den Kinderfasching, weil sie sowohl den Anfang als auch das Ende eines Spielblocks einleiten kann. Bei der Applausrakete gehen wir in die Hocke, stampfen zuerst mit den Füßen auf den Boden, klatschen mehrmals auf die Oberschenkel, klatschen mehrmals in die Hände, klatschen Mehrmals auf den Oberkörper, springen und strecken die Hände nach oben und rufen alle gemeinsam laut „hey“.

Spiele im Detail (TEIL 2)

Bäume fangen CO₂

Die Kinder werden in Bäume und CO₂ eingeteilt. Nachdem Bäume CO₂ aufnehmen, versuchen sie nun diese zu fangen und festzuhalten. Gespielt wird, bis kein CO₂ mehr im Raum oder auf der Spielfläche ist. (Je mehr Bäume, desto besser für die Umwelt. Das Thema Abholzung kann leicht erklärt und gespielt werden, in dem nur wenige Kinder als Bäume eingeteilt werden.)

Das Waldwarnsystem

Der Eichelhäher ist die Alarmanlage des Waldes. Mit seinen lauten Rufen warnt er die Tiere vor Gefahren. Für dieses Spiel zur Umweltbildung brauchen wir einen „Wanderer“, einen „Eichelhäher“ und viele Kinder, die Bäume darstellen. Der Eichelhäher stellt sich zwischen die Bäume. Alle Bäume und der Eichelhäher schließen nun die Augen. Das Kind, das den Wanderer spielt, muss nun versuchen, das Spielfeld zu durchqueren, ohne dass es vom Eichelhäher bemerkt wird. Dabei weiß es nicht, welches Kind der Eichelhäher ist und wo dieser steht. Hört der Eichelhäher den Wanderer, so schreit er laut. Nach dem dritten Schrei oder wenn der Wanderer es ohne Schreie geschafft hat, werden die Rollen gewechselt.

Karotten-Ziehen

Die Spieler legen sich mit dem Bauch auf den Boden. Dabei sollten sie einen Kreis bilden um den Kopf zur Kreismitte haben. Anschließend hängen sich die Spieler bei ihren beiden Nachbarn in den Armen ein, so dass eine möglichst stabile Verbindung entsteht. Diese Spieler sind die Karotten (Möhren), die nun im Boden feststecken. Ein Spieler ist der Hase und darf sich nun eine besonders leckere Karotte aussuchen und versuchen, diese aus der Erde zu ziehen. Dazu packt er sie an den Beinen und zerrt und rüttelt daran so lange, bis sich das Gemüse aus dem Boden herausgelöst hat. Die geerntete Karotte wird nun ebenfalls zum Hasen und hilft bei der Ernte. Die übrigen Karotten hingegen schließen den Kreis und versuchen die weitere Ernte so schwer wie möglich zu gestalten.



Hörst du die Regenwürmer husten?

Hörst du die Regenwürmer husten (ahem-ahem)
Wenn sie durchs dunkle Erdreich ziehen
Wie sie sich winden, um zu verschwinden
Auf nimmer-nimmer-Wiedersehen?
Und wo sie waren, da ist ein Loch, (Loch, Loch)
Und wenn sie wiederkommen, ist es immer noch (das Loch)!
Hörst du die Regenwürmer husten (ahem-ahem)
Wie sie durchs dunkle Erdreich ziehen
Wie sie sich winden, um zu verschwinden
Auf nimmer-nimmer-Wiedersehen?

La La La La

Okay Freunde wir machen es wie die Regenwürmer
Wir husten (ahem-ahem)
Wir husten lauter (ahem-ahem)
Wir winken auf Wiedersehen (auf Wiedersehen, auf Wiedersehn)

Hörst du die Regenwürmer husten (ahem-ahem)
Wenn sie durchs dunkle Erdreich ziehen,
Wie sie sich winden, um zu verschwinden
Auf nimmer-nimmer-Wiedersehen?
Und wo sie waren, da ist ein Loch, (Loch, Loch)
Und wenn sie wiederkommen, ist es immer noch (das Loch)!
Hörst du die Regenwürmer husten (ahem-ahem)
Wie sie durchs dunkle Erdreich ziehen,
Wie sie sich winden, um zu verschwinden
Auf nimmer-nimmer-Wiedersehen?

La La La La

Wir singen zusammen

Hörst du die Regenwürmer husten (ahem-ahem)
Wenn sie durchs dunkle Erdreich ziehen
Wie sie sich winden, um zu verschwinden
Auf nimmer-nimmer-Wiedersehen?
Und wo sie waren, da ist ein Loch, (Loch, Loch)
Und wenn sie wiederkommen, ist es immer noch (das Loch)
Hörst du die Regenwürmer husten (ahem-ahem)
Wie sie durchs dunkle Erdreich ziehen
Wie sie sich winden, um zu verschwinden
Auf nimmer-nimmer-Wiedersehen?

Hörst du die Regenwürmer husten (ahem-ahem)

Wenn sie durchs dunkle Erdreich ziehen

Wie sie sich winden, um zu verschwinden

Auf nimmer-nimmer-Wiedersehen?

Wie sie sich winden, um zu verschwinden,

Auf nimmer-nimmer-Wiedersehen?

Flutter wie die Fledermaus

Zeig mir deine rechte Hand und zeig mir deine linke auch,

jetzt wackel einfach mit dem Kopf und wackel auch mit deinen Bauch,

jetzt streckst du deine Arme aus und flatterst wie die Fledermaus !

Flutter wie die Fleder-, flatter wie die Fleder-, flatter wie die Fledermaus.

Zeig mir deine rechte Hand und zupf damit dein rechtes Ohr,

jetzt nimmst du deine linke Hand und machst dasselbe mit dem linken Ohr

jetzt streckst du deine Arme aus und flatterst wie die Fledermaus

Flutter wie die Fleder-, flatter wie die Fleder-, flatter wie die Fledermaus.

Ich frag dich: Sieht das nicht komisch, sieht das nicht komisch, sieht das nicht komisch aus
und weil es so komisch aussieht gibts gleich donnernden Applaus !!

Zeig mir deine rechte Hand und zupf damit dein linkes Ohr

jetzt nimmst du deine linke Hand und machst dasselbe mit dem rechten Ohr

jetzt streckst du deine Arme aus und flatterst wie die Fledermaus

Flutter wie die Fleder-, flatter wie die Fleder-, flatter wie die Fledermaus.

Zeig mir deine rechte Hand und halt sie an die rechte Hüfte,

Zeig mir deine linke Hand und halt sie winkend in die Lüfte

jetzt streck dein linkes Beinchen aus und flatter wie die Fledermaus.

Flutter wie die Fleder-, flatter wie die Fleder-, flatter wie die Fledermaus.

Ich frag dich: Sieht das nicht komisch, sieht das nicht komisch, sieht das nicht komisch aus
und weil es so komisch aussieht gibts gleich donnernden Applaus.

Motte und Fledermaus

Die Fledermaus ist nachtaktiv (Thema Lichtverschmutzung) und fängt ihre Beute allein durch Schallortung. Um diese Jagdmethode nachzuempfinden, bilden bei diesem Spiel zur Umweltbildung alle Kinder einen großen Kreis. Zwei Kinder gehen in die Mitte. Einem der beiden werden die Augen verbunden – es spielt die Fledermaus. Das andere Kind bleibt stillstehen.

Immer, wenn die Fledermaus „Motte“ ruft, muss die Motte einen kurzen Laut produzieren (rufen, mit den Füßen am Boden scharren, in die Hände klatschen usw.). Die Fledermaus versucht, ihre Beute zu fangen. Während dessen müssen auch die Kinder im Kreis still sein. Kommt die Fledermaus dem Kreis zu nahe, tippen die Kinder ihr kurz auf die Schulter. Wenn die Fledermaus die Motte gefangen hat, wird gewechselt.

Die Affen rasen durch den Wald

Während des gesamten Liedes sind mehrere Bälle im Saal und dürfen auf keinen Fall den Boden berühren. Animiere die Mitspieler:innen dazu, sich gegenseitig die Bälle zuzuwerfen. Alternativ zu den Bällen können auch Luftballons verwendet werden. Variante: Die Spielleiter:innen, versuchen die Bälle zu stehlen.

Limbo-Dance

Ein Klassiker unter den Animationsliedern... Während das Lied läuft wird ein Seil (gehalten von zwei Spielleiter:innen) gespannt. Dabei kann der Schwierigkeitsgrad verändert werden, indem die Höhe auf der das Seil gehalten wird, variiert wird. Die Spieler:innen sollen möglichst weit nach hinten gelehnt unter dem Seil durchtanzen. Variante: Man kann auch die Spielenden auffordern auf dem Rücken liegen unter dem Seil durchzukommen, oder hüpfend wie ein Frosch, oder schwimmend wie ein Fisch...

Unser Spiel ist nun zu Ende

Zum Abschluss stehen alle Teilnehmer:innen gemeinsam im Kreis, während dieses Lied eingespielt wird. Die Spielleitung kann das nutzen, um sie bei allen Mitarbeiter:innen aber auch bei den großen und kleinen Gästen zu bedanken. Ab der zweiten Strophe gehen die Mitarbeiter:innen eine Runde im Kreis und verabschieden sich von ihren Gästen, damit symbolisieren sie auch das Ende des Kinderfaschings. Und so geht das Lied:

Das Spiel ist nun zu Ende, wir reichen uns die Hände
und alle Leute, groß und klein, die stimmen jetzt mit ein:

Refrain: Auf Wiedersehen, auf Wiedersehen, der Tag mit dir war wunderschön!
Auf Wiedersehen, auf Wiedersehen, der Tag mit dir war schön!

Bald sehen wir uns wieder und singen neue Lieder.
Macht's gut, ihr Leute, groß und klein, kommt, lasst uns fröhlich sein.

Refrain: Auf Wiedersehen, auf Wiedersehen, der Tag mit dir war wunderschön!
Auf Wiedersehen, auf Wiedersehen, der Tag mit dir war schön!

Taba und die Klimabande – Die Geschichte!

Spielblock 1

Hallo und herzlich Willkommen zu unserem kunterbunten Kinderfasching. Was euch heute erwartet? Hmmmm.... Da sind wir uns nicht ganz sicher, ob wir euch das verraten dürfen. Aaaaaber.... Könnt ihr ein Geheimnis für euch behalten? Ja? Sehr gut, dann dürfen wir euch zuerst Tabwakea Manaaki Taiao oder kurz Taba vorstellen. Taba ist eine uralte Meeresschildkröte, die schon viel erlebt hat. Und Taba hat einen Geheimauftrag bei dem wir ihr helfen können. Wollt ihr gemeinsam mit uns auf die Reise gehen und Taba helfen? Ja? Na dann kommt mal mit auf Tabas Insel

[Fallschirme die am Boden liegen].

Hui, das ging aber schnell, dass wir hier auf Tabas Insel – wo auch ihr Haus das „Tabanake“ steht – gekommen sind. Aber jetzt schauen wir mal, welchen geheimen Auftrag Taba für uns hat. Seid ihr auch schon so gespannt wie wir? Na dann lasst mich mal hören, was mir die Taba da ins Ohr flüstert

[Stoff-Schildkröte ans Ohr halten und zuhören].

So, jetzt kenn ich Tabas ganz geheimen Auftrag – wollt ihr ihn auch Wissen? Na gut. Also, die Taba hat mir gerade erzählt, dass sie den Auftrag hat eine Klimabande zu gründen und dass sie sich dazu auf eine Reise begeben muss. Denn: Gemeinsam mit vielen Freund:innen möchte Sie die Welt retten. Da sind wir dabei – oder?

Ich habe da eine Idee, vielleicht sollten wir mal schauen, wer denn aller da ist und gemeinsam ein Spiel spielen. Denn das eine ist klar: Wenn wir gemeinsam spielen, werden auch wir ein Teil von Tabas geheimer Klimabande.

[\[Spiel: Fallschirmspiele\]](#)

Hui, das war jetzt aber schon sehr lustig, da haben wir uns einen riesigen Applaus verdient. Dazu brauchen wir aber alle die hier sind auf der Tanzfläche. Seid ihr bereit für eine Applausrakete?

[\[Spiel: Applausrakete\]](#)

Jetzt wo wir alle ein Teil von Tabas geheimer Klimabande sind, müssen wir unbedingt auf die Reise gehen und nach neuen Verbündeten suchen. Ich habe auch schon eine Idee, wo wir ganz viele Verbündete finden können – kommt mal alle mit in die Disco. Ich habe gehört, dass da auch ein Elefant ist und ein Stinktier, wenn das keine coolen Bandenmitglieder sind? Was denkt ihr?

[\[Spiel: Wenn der Elefant in die Disco geht\]](#) [\[Musik zum Spiel\]](#)

Boa, das war jetzt aber schon sehr cool und unsere Klima-Bande ist wieder ein Stück größer geworden. Jetzt ist es aber wirklich an der Zeit, dass wir gemeinsam damit anfangen, die Welt zu retten. Aber wo könnten wir das machen? Hmmmm... Taba hast du vielleicht eine Idee?

[Stoff-Schildkröte ans Ohr halten und zuhören]

Wisst ihr was, Taba hat mir gerade erzählt, dass am Nordpol Pinguine und weiße Bären leben, die haben da sollten wir mal besuchen. Gesagt, getan geht's für die ganze Klima-Bande ab zum Nordpol, wo sie Pinky den Pinguin und Bärli den Eisbären treffen. Die beiden freuen sich riesig über so viel Besuch und zeigen uns gleich ihr Lieblingsspiel.

[\[Spiel: Eisbär und Pinguin\]](#)

Sagt mal, ist euch auch aufgefallen, dass wir immer weniger Platz zum spielen haben? Das muss wohl daran liegen, dass wegen des Klimawandels die Eisschollen immer kleiner werden. Da müssen wir jetzt gut zusammenhelfen, um wieder an Land und auf Tabas Insel zu kommen.

[\[Spiel: Eisschollen-Spiel\]](#)

[\[Musik zum Spiel\]](#)

[Fallschirme die am Boden liegen].

Puh, wir haben es geschafft und das obwohl uns die Eisschollen unter den Füßen weggeschmolzen sind. Aber habt ihr auch gehört, was Pinky der Pinguin vorhin erzählt hat? Beim Tauchen hat er Krabben getroffen, die ein riesiges Problem mit dem ganzen Plastik im Meer haben. Die hatten da eine ganz lustige Idee, wie sie das Plastik wegbekommen – sie tanzen Samba um das Plastik zu vertreiben.

[\[Spiel: Krabben-Samba\]](#)

[\[Musik zum Spiel\]](#)

Puh, nach so viel Samba bin ich jetzt aber ganz schön erledigt. Aber, jetzt wo wir gerade so gut dabei sind beim Welt retten, können wir natürlich nicht aufhören. Außerdem hat mir Taba erzählt, dass sie fast in einem Fischnetz hängen geblieben wäre. Die sind super gefährlich, da war alles im Netz dabei – egal ob Thunfisch, Lachs oder Hai. Denen sollten wir unbedingt helfen.

[\[Spiel: Thunfisch, Lachs, Hai – Alles dabei\]](#)

Hurra, hurra! Wir haben es geschafft und haben das Netz gemeinsam aus dem Meer geholt, jetzt kann sich da niemand mehr drinnen verfangen. Auch nicht die fünf kleinen Fische. Wobei, die wollen eh lieber in einem kleinen Teich leben, weil da haben sie ihre Ruhe vor den Haien.

[\[Spiel: 5 kleine Fische\]](#)

[\[Musik zum Spiel\]](#)

Boa, jetzt haben wir aber schon ganz schön viel Verstärkung für unsere Klima-Bande bekommen. Da sind jetzt neben uns und Taba auch noch Krabben, Haie, Fische, Stinktiere, Bären und Pinguine mit dabei. Und wir haben schon so einiges geschafft. Da haben wir uns eine Applausrakete und danach eine Pause so richtig verdient.

[\[Spiel: Applausrakete\]](#)

Spielblock 2

Die Pause hat war gerade richtig und wir sind wieder voller Energie. Aber damit wir unseren Geheimauftrag die Welt zu retten erfüllen können, müssen alle für den zweiten Teil unserer Mission zurück auf Tabas Insel kommen.

[Fallschirme die am Boden liegen].

Seid ihr bereit für den nächsten teil unseres Abenteuers? Das ist super, weil jetzt heißt es weitere Mitglieder für unsere Klima-Bande suchen. Denn: Je mehr wir sind umso mehr können wir auch erreichen. Also würde ich sagen, wir gehen mal gemeinsam in den Wald und schauen uns an, was denn die Bäume machen und warum die CO₂ einfangen.

[Spiel: Bäume fangen CO₂]

Habt ihr gewusst, dass die Bäume so wichtig für unser Klima sind, weil sie die ganze schmutzige Luft wieder sauber machen? Also mir war das nicht klar. Gut, dass uns Taba das heute gezeigt hat. Aber schaut mal da vorne, was ist denn das für ein komisches Tier? Schaut irgendwie seltsam aus. Hmmm... ich glaub, wir sollten mal einen großen Kreis machen und gemeinsam nachdenken, vielleicht fällt uns dann ein wer das ist. Moment, ich glaub die Taba weiß wer das ist [Taba ans Ohr halten und zuhören]. Ah, die Taba hat mir grad erzählt, dass das eine Alarmanlage für den Wald ist. Das ist nämlich ein Eicherlhäher und der warnt immer alle Tiere vor Gefahren. Seine Freund:innen dürfen ihn aber auch Eichi nennen. Schauen wir mal gemeinsam wie er das macht.

[Spiel: Das Waldwarnsystem]

Über Taba kann ich euch noch etwas verraten: Sie ist eine besonders neugierige Schildkröte und hat keine Angst, vor Dingen die sie nicht kennt. Ganz im Gegensatz zu ihren Artgenossen. Darum ist ihr auch aufgefallen, dass die im Wald eine seltsame Gestalt rumläuft – ein Wanderer. Sie marschiert schnurstracks zu ihm hin und fragt „Nanu, wer bist denn du?“ So erzählt ihr der Wanderer, dass er ein Mensch ist und viel am Feld und damit in der Natur arbeitet. Taba hört nur Feld und denkt sofort an leckeren Salat, aber da muss sie der Wanderer – der eigentlich ein Bauer ist – enttäuschen. Denn auf seinem Feld wachsen nur Karotten, die er jedes Jahr aufs neue ernten muss. Aber – sagt der Bauer – die Karotten sind gut für Mensch, Tier und Umwelt. Da ist Tabas Neugier geweckt und gemeinsam mit ihrer Klimabande beschließt sie, dem Bauer beim Karotten-Ziehen zu helfen.

[Spiel: Karottenziehen]

Boa, findet ihr nicht auch, dass das super anstrengend war? Und habt ihr diese seltsamen Tier die in der Erde leben auch gesehen? Die waren voll lang, dünn und glitschig UND ich glaub die sind verkühlt. Die haben ja die ganze Zeit gehustet. Wir sollten mal nachschauen was da los ist und uns um sie kümmern, weil wenn es den Regenwürmern gut geht, dann geht es auch der Erde gut. Warum? Na weil sie dafür sorgen, dass die Erde aufgelockert wird – sie geben ihr quasi eine Massage – und dass sie genug Luft bekommt.

[Spiel: Hörst du die Regenwürmer husten]

[Musik zum Spiel]

Ist das nicht ein großartiges Gefühl, dass wir den Regenwürmern dabei helfen konnten, dass sie die Erde durchlüften? Und ganz nebenbei, haben wir jetzt wieder Verstärkung für unsere Klima-Bande bekommen. Das freut mich Riesig.

Übrigens hat mir der Bauer erzählt, dass er – wenn wir noch Zeit haben – eine tolle Überraschung für uns hat und dass er uns was zeigen muss. Haben wir noch Zeit? Jaaaa? Na dann kommt mit. Denn angeblich hat der Bauer eine Maus mit Flügeln gefunden. Könnt ihr euch sowas vorstellen. Ich glaub ja eher er meint eine Fledermaus.

[\[Spiel: Flatter wie die Fledermaus\]](#)

[\[Musik zum Spiel\]](#)

Boa, jetzt sind wir aber mit der Fledermaus ordentlich rum geflitzt. Ich bekomme von sowas immer so einen riesigen Hunger. Apropos Hunger... Wisst ihr eigentlich, dass die Fledermaus ihr Fressen mit Schall-Ortung findet. Aber das wird für sie immer schwieriger, weil das ganze Licht, das wir Menschen machen ihre Sensoren stört. Nicht einmal die Motten kann sie mehr finden. Sollen wir Fledi, der Fledermaus helfen, die Motten zu finden. Ja? Dazu brauchen wir aber einen großen Kreis.

[\[Spiel: Motte und Fledermaus\]](#)

Nach einer langen Nacht in der sich unsere Klima-Bande gemeinsam mit Motti Motte und Fledi Fledermaus durch den Dschungel gearbeitet haben, hören sie ein lautes Gekreische... Was ist denn da los, denkt sich unsere Klima-Bande bevor sie auf die Ursache für den Krach treffen. Taba die Schildkröte sieht die wild schreiende Affen-Mama als erste und fragt: „Nanu wer bist denn du? Und, und warum schreiest du so laut“. Da stellt sich Kratzi die Affen-Mama kurz vor und erklärt, dass sie verzweifelt auf der Suche nach Kokosnüssen ist. Sie braucht sie, damit die kleinen Affen etwas zu fressen bekommen. Aber weil die Menschen ganz Urwälder zerstören, finden sie immer weniger Kokosnüsse. Das ist doch was für uns als Klima-Bande – oder? Los, helfen wir Kratzi dabei die Kokosnüsse zu suchen.

[\[Spiel: Die Affen rasen durch den Wald\]](#)

[\[Musik zum Spiel\]](#)

Puh, das war jetzt aber wirklich eine lange Reise mit ganz vielen Aufgaben um die Welt zu retten. Aber Taba hat – dank euch – auf ihrer Reise ganz viele neue Freund:innen gefunden. Das wichtigste dabei ist, dass wir alle gemeinsam etwas getan haben, damit es der Erde und all ihren Bewohner:innen aber auch den Pflanzen besser geht. Jetzt haben wir uns noch eine tolle Abschluss-Party am Strand von Tabas Insel verdient.

[\[Spiel: Flatter wie die Fledermaus\]](#)

[\[Musik zum Spiel\]](#)

Wow, was für ein toller Kinderfasching gemeinsam mit euch und der Klimabande. Wir sagen Danke an alle kleinen und großen Besucher:innen und hoffen, ihr hattet jede Menge Spaß. Nun bleibt uns nur noch, dass wir uns von euch verabschieden.

[\[Spiel: Unser Spiel ist nun zu Ende\]](#)

[\[Musik zum Spiel\]](#)

4 Ideen für einen Klimagerechten Kinderfasching

Zero Plastik

Nehmt euch vor, bei eurem Kinderfasching so wenig Plastik wie möglich zu verwenden. Statt Plastikbecher könnt ihr Pappbecher oder Gläser ausgeben. Konfetti gibt es in Großpackungen in einem großen Karton verpackt, ihr könnt es dann z.B. jedem Kind in einem großen Pappbecher oder Papiersäckchen abfüllen. Bei Luftballons achtet bitte auf das Material – es gibt mittlerweile klimafreundliche Luftballons aus Naturkautschuk bzw. Naturlatex.

Die nachhaltige Tombola

Bei vielen Kinderfreunde-Gruppen gehört eine Tombola zum Kinderfasching dazu. Das ist schön, aber nicht alle kleinen Gewinne müssen immer neu gekauft/gesponsert werden. Sammelt doch im Vorfeld neuwertige gebrauchte Spielsachen, Bücher und andere kleine Gewinne. Ihr werdet sehen, eure Gäste freuen sich um nichts weniger und ihr habt wiederverwendet statt verschwendet!

Upcycling-Deko

Zu gekauften Lampions und Girlanden, die oft nach dem Festweggeschmissen werden, sind Upcycling-Girlanden als Deko eine coole Alternative. Aus alten Zeitschriften und Wasserfarben lassen sich z.B. wunderschöne bunte Girlanden und Wimpel basteln. Vielleicht nutzt ihr eine Gruppenstunde vor eurem Fasching dafür. Falls ihr die Girlande dann doch ganz im Tabafieber gestalten wollt, findet ihr unter dem QR-Code der euch zu den Downloads führt, eine tabatastische Girlanden-Vorlage!

Kostümflohmarkt

Vielleicht wollt ihr als Ortsgruppe mal einen Kostümflohmarkt oder Tauschbasar veranstalten. Weil natürlich auch für Faschingsverkleidungen gilt, dass Wiederverwenden tausendmal besser ist als neu kaufen. Vielleicht habt ihr auch jemanden in eurer Ortsgruppe, der/die gut mit einer Nähmaschine umgehen kann, dann könnt ihr vor Ort auch einfach Kostüme nähen, reparieren und/oder Ideen für lustige und einfache DIY-Kostüme geben.

Downloads



Natürlich haben wir dir dieses Handout und auch die Lieder zu „Taba und die Klimabande – Die Faschingsedition“ online gestellt. Einfach den QR-Code scannen und alles downloaden. Wir wünschen dir viel Spaß bei deinem Kinderfasching gemeinsam mit Taba und der Klimabande. Mehr Infos zur Kampagne findest du übrigens auf www.kinderfreunde.at/rettenwirdiewelt

