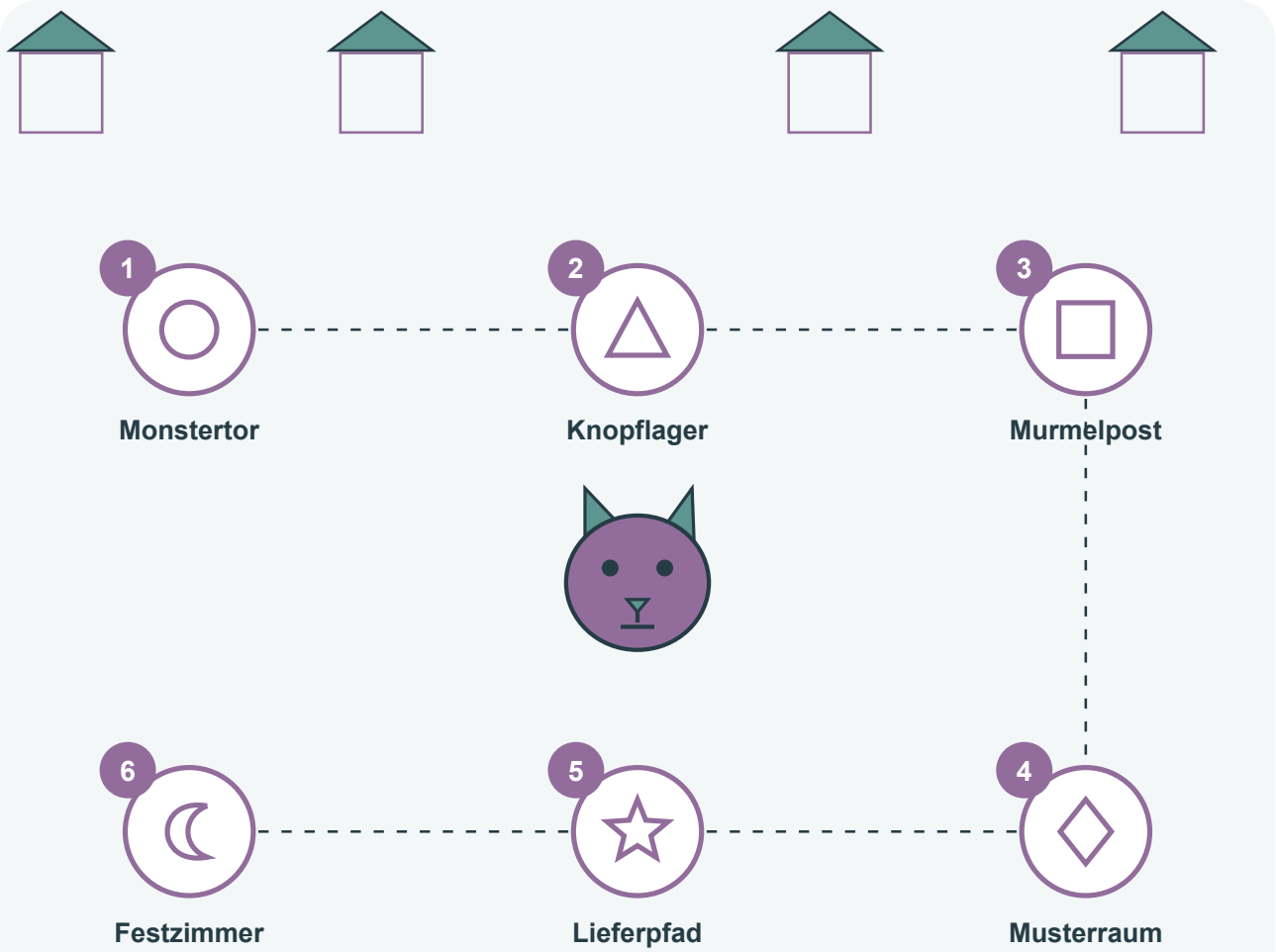
EUER VOLLSTÄNDIGES ABENTEUER ZUM AUSDRUCKEN

Das freundliche Willkommensfest

Im Haus der freundlichen Monster fehlt der Plan fürs Willkommensfest. Sechs ungewöhnliche Nachrichten helfen euch weiter. Hier erschreckt niemand jemanden und alle Wesen dürfen mitfeiern.



Fortschrittskarte - eure echten Plätze legt ihr selbst fest.

5-9 Jahre | 3-8 Kinder | etwa 60 Minuten

Kostenlos, ohne Anmeldung und ohne Kauf. Mit Elternanleitung, Lösungen, Kinderkarten, Fortschrittskarte und Urkunde.

ELTERNANLEITUNG · LÖSUNGEN GETRENNT HALTEN

So bereitet ihr euer Abenteuer vor

Planungswerte: 5-9 Jahre | 3-8 Kinder | etwa 60 Minuten Spiel | etwa 30 Minuten Vorbereitung.

Drinnen oder draußen; alle Stationen funktionieren auch nacheinander an einem einzigen Tisch. Die Zeit- und Alterswerte sind redaktionelle Planungshilfen, keine Praxistests mit Kindern.

Einstieg zum Vorlesen: Im Haus der freundlichen Monster fehlt der Plan fürs Willkommensfest. Sechs ungewöhnliche Nachrichten helfen euch weiter. Hier erschreckt niemand jemanden und alle Wesen dürfen mitfeiern.

Material für eine Gruppe

- A4-Papier und Drucker (einseitig, 100 % / tatsächliche Größe)
- Schere nur für Erwachsene, Klebeband, Bleistift
- 2 Geschirrtücher, 1 Paar zusammengerollte Socken, 1 stabiler Stuhl
- 6 Umschläge oder sechs gefaltete Papierhüllen und eine Schachtel als Finale
- Optional: ein eigener kleiner gemeinsamer Schatz; Urkunden genügen auch ohne Geschenk

Druckumfang

Kinderteil: 12 A4-Seiten (2 Karten, 6 Aufgaben, Suchkarten, Plättchen/Streifen, Baufläche, Urkunde). Elternteil: 6 Seiten. Komplettpaket: 19 Seiten mit Titelblatt. Urkunden bei Bedarf zusätzlich kopieren. Die Einzeldateien enthalten dieselben Seiten; nicht alles doppelt drucken.

Eine erwachsene Person begleitet durchgehend. Nur frei zugängliche Plätze auf Greifhöhe nutzen. Keine Straßen, Flammen, Gewässer, fremden Personen oder Kletterstellen. Wege frei räumen; niemand rennt. Keine Lebensmittel oder Kleinteile erforderlich.

VORBEREITUNG SCHRITT FÜR SCHRITT

Aufbauen, austeilen, begleiten

1. Am Vortag: Elternanleitung vollständig lesen. Pro Gruppe die Kinderseiten einmal einseitig drucken; Urkunde bei Bedarf je Kind. Farb- und Sparfassung sind Alternativen, nicht beide nötig. Druck auf A4 mit 100 %; keine randlose Einstellung.

2. Vor dem Spiel: sechs sichere Plätze festlegen. Innen: Tisch, Sofaecke, Fensterbank in Greifhöhe, Teppich, freier Bodenweg, zweiter Tisch. Außen: Terrassentisch, Bank, Decke, zweiter Tisch, freier ebener Weg, Gartentisch. Alle sechs Stationen passen auch nacheinander auf einen einzigen Tisch.

3. Stationskarten 1-6 und Suchkarten A-C ausschneiden. Die sechs Form-/Zahlenplättchen für die Bewegung und die sechs Papierstreifen vorbereiten. Sechs Belohnungskarten aus dem Erwachsenenblatt ausschneiden und bei der Begleitperson behalten; sie sind keine Kinder-Rätsellösungsblätter.

4. Die 6 Stationsköpfe mit Nummer und Form auf Umschläge oder Papierhüllen kleben. Jeder Umschlag erhält die gleich nummerierte Aufgabenkarte. Die Karte mit Standorten beschriften; die Fantasiekarte zeigt den Fortschritt, keinen tatsächlichen Grundriss.

5. Station 1: die Suchkarten A-C rund um Platz 1 in Sichtweite/Greifhöhe verstecken. Station 2-4: nur die zugehörige Aufgabenkarte bereitlegen. Station 5: Geschirrtuch, Socke, Stuhl und die sechs Zahlenplättchen bereitlegen. Station 6: sechs Papierstreifen, Klebeband und die Baufläche auslegen; das zweite Tuch ist ein möglicher Untergrund.

6. Finale: die Urkunden in eine Schachtel legen oder in der Hand behalten. Der sechsstellig gesammelte Prüfcode wird der Begleitperson genannt; sie prüft und übergibt den Abschluss. Kein Schloss und kein unbekannter Schatzort sind erforderlich. Die Schachtel darf sichtbar sein.

7. Start: Einstieg vorlesen, Kinderkarte und Stift austeilen. Immer gemeinsam zur nächsten Nummer gehen. Nach Erfolg genau die zugehörige Belohnungskarte ausgeben und deren Zahl im passenden Feld notieren. Nach Station 6 Code von links nach rechts vorlesen. Die Karte verrät keine Lösungen.

8. Jüngere Kinder: alle Texte vorlesen, Formen zeigen und Suchkarten offen nebeneinanderlegen. Beim Geheimcode gemeinsam jede Form mit dem Schlüssel verbinden; beim Muster erst laut die sich wiederholende Gruppe sprechen. Bei Bedarf nur mitzeigen lassen. Kein eigenständiges Lesen nötig. Für ältere Kinder Suchkarten verteilt lassen und Hinweise erst auf Nachfrage vorlesen.

NUR FÜR ERWACHSENE

Ablauf und eindeutige Lösungen

1 · Kreis · Monstertor

Material: Aufgabenkarte 1 und drei vorbereitete Suchkarten A-C. Vorlage: Stationskarte 1 und Suchkartenblatt.

Aufgabe: Findet die drei Suchkarten A, B und C. Welche Karte zeigt genau diese Bildfolge: Monster, Haus, Monster? Nennt die Nummer auf dieser Karte.

Lösung/Erfolg: Die einzige exakt passende Suchkarte trägt die Nummer 3. Danach nur Belohnungskarte 1 ausgeben.

Leichter Hinweis: Vergleicht jedes Zeichen von links nach rechts. Auch das letzte Zeichen muss passen.

Nehmt eure Belohnung für Station 1. Geht mit der Begleitperson zu Station 2: Knopflager.

2 · Dreieck · Knopflager

Material: Zugehörige Aufgabenkarte, Kinderkarte und Stift. Vorlage: Stationskarte 2.

Aufgabe: Zählt auf der Bildtafel nur die großen Monster. Kleine Punkte und die anderen Bilder zählen nicht. Einigt euch auf eine Zahl.

Lösung/Erfolg: Die Anzahl der gesuchten großen Bilder ist 2. Danach nur Belohnungskarte 2 ausgeben.

Leichter Hinweis: Zeigt nacheinander auf jedes passende Bild. Legt einen Finger auf schon gezählte Bilder.

Nehmt eure Belohnung für Station 2. Geht mit der Begleitperson zu Station 3: Murmelpost.

3 · Quadrat · Murmelpost

Material: Zugehörige Aufgabenkarte, Kinderkarte und Stift. Vorlage: Stationskarte 3.

Aufgabe: Lest das große geheime Zeichen. Sucht dieselbe Form im Schlüssel darunter. Welche Zahl gehört dazu?

Lösung/Erfolg: Im gedruckten Schlüssel gehört zum großen Zeichen die Zahl 7. Danach nur Belohnungskarte 3 ausgeben.

Leichter Hinweis: Der Schlüssel ordnet jeder Form genau eine Zahl zu. Ihr braucht nur eine passende Form zu finden.

Nehmt eure Belohnung für Station 3. Geht mit der Begleitperson zu Station 4: Musterraum.

NUR FÜR ERWACHSENE

Ablauf und eindeutige Lösungen

4 · Raute · Musterraum

Material: Zugehörige Aufgabenkarte, Kinderkarte und Stift. Vorlage: Stationskarte 4.

Aufgabe: Die Zeichenfolge wiederholt sich immer in derselben Dreiergruppe. Welche Form kommt in das leere Feld? Nennt ihre Zahl aus der Legende.

Lösung/Erfolg: Die nächste Form hat in der Legende die Zahl 4. Danach nur Belohnungskarte 4 ausgeben.

Leichter Hinweis: Vergleicht die ersten drei Zeichen mit den nächsten drei. Beginnt danach wieder von vorn.

Nehmt eure Belohnung für Station 4. Geht mit der Begleitperson zu Station 5: Lieferpfad.

5 · Stern · Lieferpfad

Material: Geschirrtuch, Sockenkugel, stabiler Stuhl, sechs Zahlenplättchen. Vorlage: Stationskarte 5 und Plättchenblatt.

Aufgabe: Transportiert eine Sockenkugel als Kuschelpaket auf einem gemeinsamen Geschirrtuch zum Festzimmer. Sprecht dabei freundlich miteinander und geht langsam. Danach wählt ihr aus den sechs Zahlenplättchen das mit genau vier Punkten. Nennt seine Zahl.

Lösung/Erfolg: Nach gemeinsamem Transport wird das Plättchen mit vier Punkten gewählt: 4. Danach nur Belohnungskarte 5 ausgeben.

Leichter Hinweis: Sprecht zuerst ab, wer wo hält. Vier Punkte stehen für euren gemeinsamen Erfolg.

Nehmt eure Belohnung für Station 5. Geht mit der Begleitperson zu Station 6: Festzimmer.

6 · Halbmond · Festzimmer

Material: 6 ausgeschnittene Papierstreifen, Klebeband, Baufläche, bei Bedarf Sockenkugel. Vorlage: Stationskarte 6 und Bau-/Streifenblatt.

Aufgabe: Legt sechs Papierstreifen als gemütlichen Rahmen um das gedruckte Monster. Ein Eingang bleibt offen, das Monster vollständig sichtbar. Zählt anschließend die benutzten Papierstreifen. Diese Zahl ist die letzte Codezahl.

Lösung/Erfolg: Der Aufbau erfüllt das auf der Karte genannte Kriterium; genau sechs Streifen wurden verwendet: 6. Danach nur Belohnungskarte 6 ausgeben.

Leichter Hinweis: Legt erst alle sechs Streifen lose zurecht. Wenn etwas zusammenfällt, probiert ihr gemeinsam erneut.

Nehmt eure Belohnung für Station 6. Tragt die letzte Zahl ein und geht gemeinsam zum Finale.

NUR FÜR ERWACHSENE · VOR DEM START AUSSCHNEIDEN

Belohnungen und Finale

Diese sechs Karten bleiben bei der Begleitperson. Erst nach erfolgreicher Station die passende Karte ausgeben. Sie bestätigen die gefundene Zahl. Auf Kinderkarten stehen keine ausgefüllten Lösungen.

Station 1 · Kreis

○ **3**

Station 2 · Dreieck

△ **2**

Station 3 · Quadrat

□ **7**

Station 4 · Raute

◇ **4**

Station 5 · Stern

☆ **4**

Station 6 · Halbmond

☾ **6**

Prüfcode: 327446 (Station 1 bis 6).

Die sechs Belohnungszahlen in Stationsreihenfolge ergeben den Prüfcode. Nennt ihn der Begleitperson. Nach ihrem Abgleich öffnet ihr gemeinsam die Schachtel; jede Person bekommt eine Urkunde. Es gibt kein Ausscheiden und kein Zeitlimit.

Abschluss zum Vorlesen: Das Willkommensfest beginnt. Denkt euch ein freundliches Monstergeräusch aus, das niemanden erschreckt.

UNABHÄNGIG VOM ABENTEUER SPIELBAR

Drei weitere Geburtstagsspiele

Monstertor in Bewegung

Bewegung | etwa 8-10 Minuten

Material: Freier Bodenplatz, keine Druckseiten. Vorbereitung: Drei Gesten gemeinsam festlegen: klein zusammenrollen, Arme weit öffnen und mit den Händen winken. Alle dürfen sitzen.

Regeln: Die Spielleitung erzählt von Monstertor. Beim Wort klein machen alle die kleine Geste, beim Wort weit öffnen sie die Arme, beim Wort hallo winken sie. Erst einzeln üben, dann in wechselnder Reihenfolge zehn Signale geben. Ein Kind darf danach die Geschichte erzählen. Niemand scheidet bei einer Verwechslung aus.

Die verschwundene Erinnerung

Ruhe | etwa 8-12 Minuten

Material: 5 verschiedene Haushaltsgegenstände (z. B. Löffel, Socke, Stift, Becher, Tuch), ein zusätzliches Tuch zum Abdecken. Vorbereitung: Die Gegenstände sind Erinnerungsstücke aus Knopflager. Benennt sie gemeinsam und legt sie auf den Tisch.

Regeln: Schaut euch alle fünf Dinge eine halbe Minute lang an. Alle schließen die Augen oder drehen sich weg; die Spielleitung deckt alles ab und entfernt genau ein Ding. Dann wird aufgedeckt und gemeinsam überlegt, was fehlt. Nach jeder Runde kommt das Ding zurück. Spielt fünf Runden; für jüngere Kinder mit drei Dingen starten, für ältere zwei Dinge entfernen.

Unser gemeinsames Festbild

Kreativ im Team | etwa 10-15 Minuten

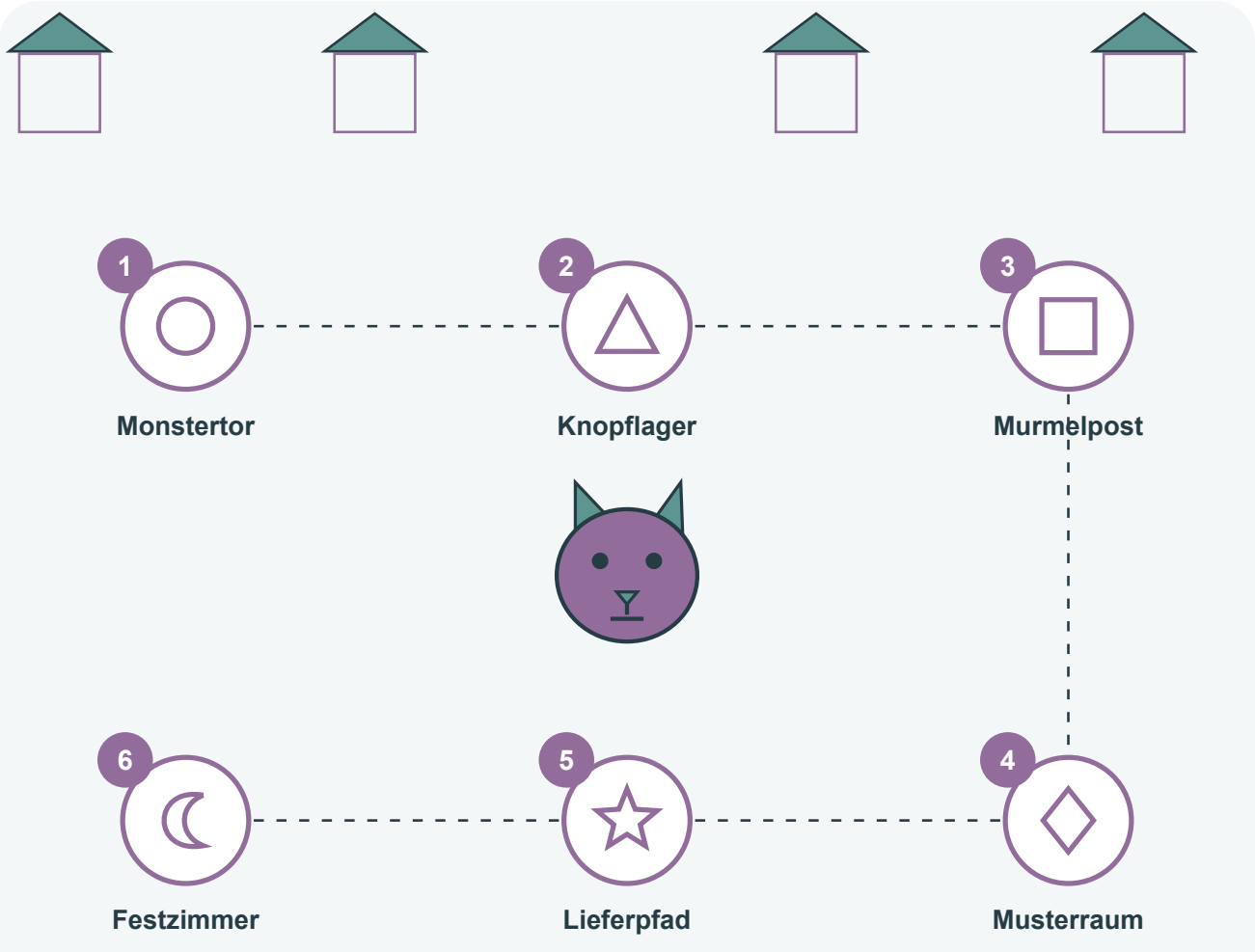
Material: Ein leeres A4-Blatt und Stifte, keine zusätzliche Vorlage. Vorbereitung: Legt das Blatt quer hin. Es wird ein gemeinsames Erinnerungsbild von Festzimmer; jede Person darf etwas hinzufügen.

Regeln: Die erste Person malt einen Weg oder Raum. Reihum ergänzt jede Person ein frei gewähltes Detail und erzählt einen Satz dazu. Nach zwei Runden betrachtet ihr das Gesamtbild, gebt ihm gemeinsam einen Titel und unterschreibt. Es wird nichts bewertet oder übermalt. Jüngere dürfen Formen diktieren oder mit Unterstützung zeichnen.

FÜR DIE KINDER · KEINE LÖSUNGEN

Eure Abenteuerkarte

Geht gemeinsam von 1 bis 6. Die Begleitperson zeigt euch die echten Plätze. Hakt gelöste Stationen ab und tragt die erhaltenen Zahlen ein.



Fortschrittskarte - eure echten Plätze legt ihr selbst fest.

Unsere sechs Codezahlen

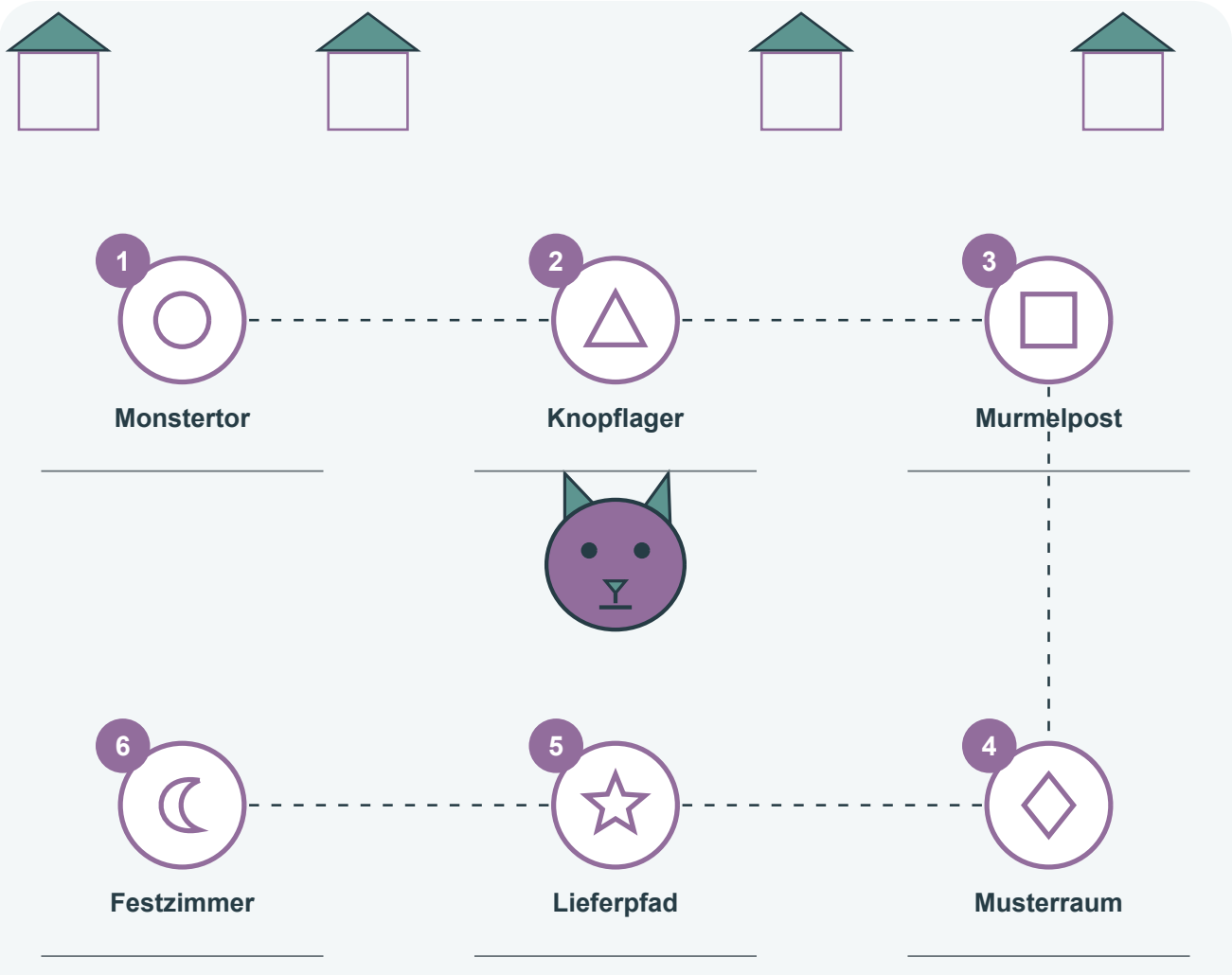
1	2	3	4	5	6

Der Code wird im Finale der Begleitperson genannt. Die Karte verrät keinen realen Schatzort.

FÜR DIE KINDER · KEINE LÖSUNGEN

Eure Standortkarte

Geht gemeinsam von 1 bis 6. Die Begleitperson zeigt euch die echten Plätze. Hakt gelöste Stationen ab und tragt die erhaltenen Zahlen ein.



Fortschrittskarte - eure echten Plätze legt ihr selbst fest.

Unsere sechs Codezahlen

1	2	3	4	5	6

Der Code wird im Finale der Begleitperson genannt. Die Karte verrät keinen realen Schatzort.

STATION 1 · KREIS

Monstertor

An der Station Monstertor wartet die erste Nachricht auf euer Team.

Findet die drei Suchkarten A, B und C. Welche Karte zeigt genau diese Bildfolge: Monster, Haus, Monster? Nennt die Nummer auf dieser Karte.

Suchkarten A-C sind bei dieser Station versteckt. Eine einzige Zeichenfolge stimmt ganz genau.

Wenn ihr Hilfe möchtet

Vergleicht jedes Zeichen von links nach rechts. Auch das letzte Zeichen muss passen.

Danach

Nehmt eure Belohnung für Station 1. Geht mit der Begleitperson zu Station 2: Knopflager.

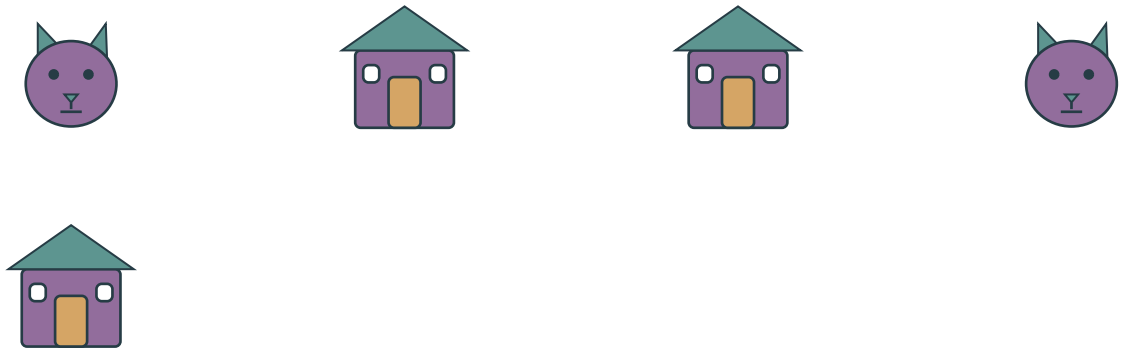
Aufgabenkarte: entlang der äußeren Linie ausschneiden oder das ganze Blatt verwenden.

STATION 2 · DREIECK

Knopflager

Im Bereich Knopflager ist die Inventarliste durcheinander. Helft beim genauen Zählen.

Zählt auf der Bildtafel nur die großen Monster. Kleine Punkte und die anderen Bilder zählen nicht. Einigt euch auf eine Zahl.



Nur große Bilder zählen. Die kleinen Punkte sind Dekoration.

• • • • • • • •

Wenn ihr Hilfe möchtet

Zeigt nacheinander auf jedes passende Bild. Legt einen Finger auf schon gezählte Bilder.

Danach

Nehmt eure Belohnung für Station 2. Geht mit der Begleitperson zu Station 3: Murmelpost.

Aufgabenkarte: entlang der äußeren Linie ausschneiden oder das ganze Blatt verwenden.

STATION 3 · QUADRAT

Murmelpost

Aus Murmelpost kommt eine verschlüsselte Nachricht. Der ganze Schlüssel ist schon dabei.

Lest das große geheime Zeichen. Sucht dieselbe Form im Schlüssel darunter. Welche Zahl gehört dazu?

Euer vollständiger Schlüssel

Wenn ihr Hilfe möchtet

Der Schlüssel ordnet jeder Form genau eine Zahl zu. Ihr braucht nur eine passende Form zu finden.

Danach

Nehmt eure Belohnung für Station 3. Geht mit der Begleitperson zu Station 4: Musterraum.

Aufgabenkarte: entlang der äußeren Linie ausschneiden oder das ganze Blatt verwenden.

STATION 4 · RAUTE

Musterraum

Der Plan bei Musterraum hat eine Lücke. Findet die Regel und ergänzt das fehlende Zeichen.

Die Zeichenfolge wiederholt sich immer in derselben Dreiergruppe. Welche Form kommt in das leere Feld? Nennt ihre Zahl aus der Legende.

Danach kommt: _____

Formen-Legende

1	2	3	4	5	6

Wenn ihr Hilfe möchtet

Vergleicht die ersten drei Zeichen mit den nächsten drei. Beginnt danach wieder von vorn.

Danach

Nehmt eure Belohnung für Station 4. Geht mit der Begleitperson zu Station 5: Lieferpfad.

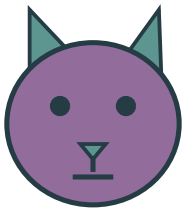
Aufgabenkarte: entlang der äußeren Linie ausschneiden oder das ganze Blatt verwenden.

STATION 5 · STERN

Lieferpfad

An der Station Lieferpfad ist Zusammenarbeit gefragt. Sprecht euch ab und helft einander.

Transportiert eine Sockenkugel als Kuschelpaket auf einem gemeinsamen Geschirrtuch zum Festzimmer. Sprecht dabei freundlich miteinander und geht langsam. Danach wählt ihr aus den sechs Zahlenplättchen das mit genau vier Punkten. Nennt seine Zahl.



Ruhige Alternative: Alle sitzen am Tisch und bewegen dieselbe Sockenkugel gemeinsam auf dem Tuch einmal um die gedruckte Baufläche. Niemand muss aufstehen.

Wenn ihr Hilfe möchtet

Sprecht zuerst ab, wer wo hält. Vier Punkte stehen für euren gemeinsamen Erfolg.

Danach

Nehmt eure Belohnung für Station 5. Geht mit der Begleitperson zu Station 6: Festzimmer.

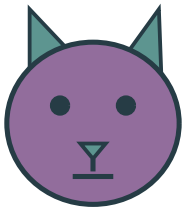
Aufgabenkarte: entlang der äußeren Linie ausschneiden oder das ganze Blatt verwenden.

STATION 6 · HALBMOND

Festzimmer

Bei Festzimmer fehlt nur noch euer gemeinsames Bauwerk. Jede helfende Hand zählt.

Legt sechs Papierstreifen als gemütlichen Rahmen um das gedruckte Monster. Ein Eingang bleibt offen, das Monster vollständig sichtbar. Zählt anschließend die benutzten Papierstreifen. Diese Zahl ist die letzte Codezahl.



Benutzt genau die sechs vorbereiteten Streifen. Jede Person darf mithelfen; probiert bei Bedarf mehrere Formen aus.

Wenn ihr Hilfe möchtet

Legt erst alle sechs Streifen lose zurecht. Wenn etwas zusammenfällt, probiert ihr gemeinsam erneut.

Danach

Nehmt eure Belohnung für Station 6. Tragt die letzte Zahl ein und geht gemeinsam zum Finale.

Aufgabenkarte: entlang der äußeren Linie ausschneiden oder das ganze Blatt verwenden.

MATERIAL ZU STATION 1 · AUSSCHNEIDEN

Drei Suchkarten

Erwachsene verstecken alle drei Karten in Sichtweite um Station 1. Die Kinder vergleichen die Zeichenfolge mit ihrer Aufgabenkarte. Es gibt genau einen Treffer.

Suchkarte A · Nummer 1

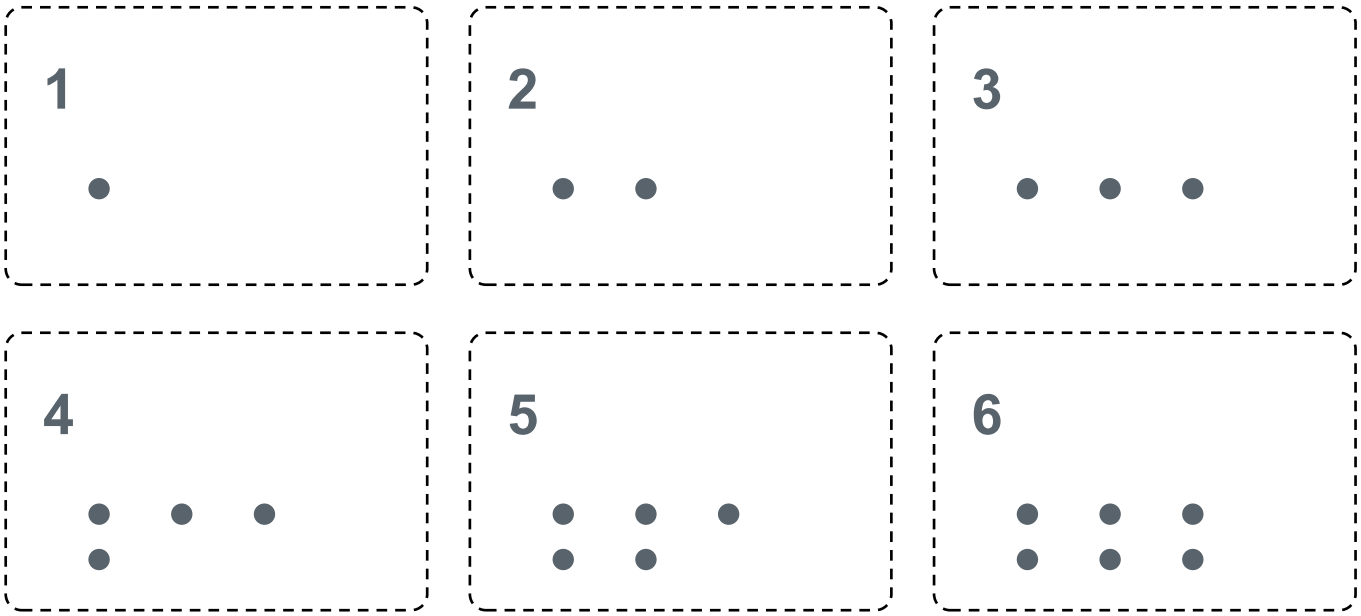
Suchkarte B · Nummer 2

Suchkarte C · Nummer 3

MATERIAL ZU STATION 5 UND 6 · AUSSCHNEIDEN

Plättchen und Baustreifen

Oben: sechs Zahlenplättchen für Station 5. Unten: sechs Streifen für Station 6. Schneidet nur an den gestrichelten Außenlinien. Keine weiteren Vorlagen zeichnen.



Baustreifen 1

Baustreifen 2

Baustreifen 3

Baustreifen 4

Baustreifen 5

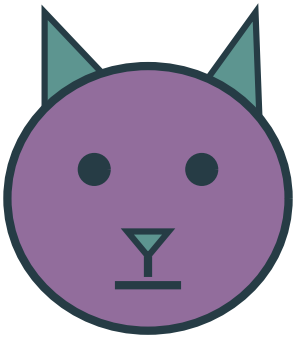
Baustreifen 6

MATERIAL ZU STATION 6 · NICHT AUSSCHNEIDEN

Eure Baufläche

Legt eure sechs Papierstreifen entsprechend der Aufgabenkarte um oder über diese Fläche. Verwendet Klebeband, falls nötig. Erwachsene helfen beim Falten.

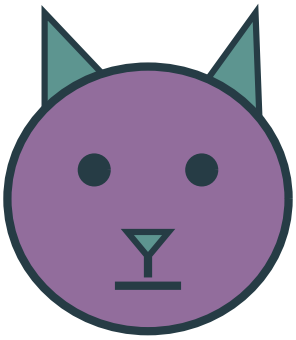
Eure Bauvorlage: Monster



Schaut auf Station 6 nach, welche Form oder welcher Aufbau gefordert ist. Die Erfolgskriterien stehen vollständig auf der Aufgabenkarte.

FÜR JEDE HELFENDE PERSON

Urkunde



Gemeinsam geschafft!

Diese Urkunde gehört

Name

Du hast beim Abenteuer Freundliche Monster und Fantasiewesen mitgedacht, geholfen und mit deinem Team das Finale erreicht.

Das Willkommensfest beginnt. Denkt euch ein freundliches Monstergeräusch aus, das niemanden erschreckt.

Datum

Unterschrift der Begleitperson