

Lustiger Experimentier- glibber



Mit diesem lustigen Glibber, den du leicht selbst herstellen kannst, kannst du die Unterschiede zwischen Flüssigkeit und Festkörper erkunden. Ohne Druck fließt er dir aus der Hand, aber sobald du ihn drückst oder schnell rührst, wird er fest.

Achtung: Bitte vor Beginn durchlesen.

- Lass dir von einem Erwachsenen helfen.
- Chaosgefahr! Das macht zwar riesig Spaß, kann aber auch eine Riesenschweinerei verursachen. Bereite dich also vor, indem du Wischlappen, Zeitungspapier und viel Wasser bereithältst.
- Komme mit dem Glibber nicht zu nahe an dein Telefon/Tablet.
- Wenn du fertig bist, solltest du den Glibber nicht einfach wegsplülen. Fülle ihn stattdessen in eine Plastiktüte und werfe diese in den Abfall.
- Lebensmittelfarbe kann Flecken verursachen – mit einer Schürze und ein paar alten Kleidungsstücken verhinderst du das Schlimmste.

Entwickelte Fähigkeiten

Physik

Kreativität

Logik

Was du brauchst



Schürze



Speisestärke



Wasser



Lebensmittelfarbe



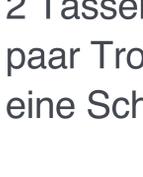
Tasse



Löffel



Plastikschüssel



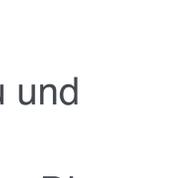
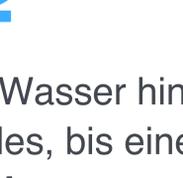
Wischlappen



Zeitung

Schritt 1

Binde dir die Schürze um. Gib dann 2 Tassen Speisestärke und ein paar Tropfen Lebensmittelfarbe in eine Schüssel.



Schritt 2

Gib 1 Tasse Wasser hinzu und vermische alles, bis eine einheitliche Masse entsteht. Die Mixtur sollte zum Schluss dickflüssig sein. Wenn sich der Glibber nur noch schwer rühren lässt, ist er fertig. Falls nötig, gib noch ein bisschen Speisestärke hinzu.



Schritt 3

Ist die Masse flüssig oder fest? Versuche, eine handvoll davon zu nehmen, und lass den Glibber wieder in die Schüssel zurückgleiten. Was passiert? Lass deine Hand jetzt bis zum Boden der Schüssel sinken und zieh sie dann schnell heraus. Weißt du, was ihn flüssig oder fest macht?



Fun facts

Der Glibber ist eine nicht-Newtonische Flüssigkeit - genauso wie z.B. Ketchup. Das heißt, je mehr du auf den Boden einer Ketchupflasche schlägst, desto langsamer kommt es heraus.

Tipp für die Eltern

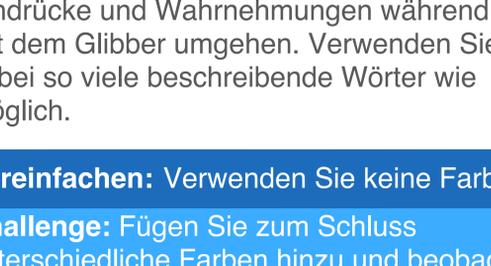
Reden Sie Ihren Kindern zu, die Flüssigkeit richtig schnell zu verrühren, und sprechen Sie darüber, was dabei passiert.

Verstecken Sie (abwaschbare) Gegenstände im Glibber. Lassen Sie Ihre Kinder die Gegenstände suchen raten, was es jeweils ist.

Sprechen Sie mit Ihren Kindern über ihre Eindrücke und Wahrnehmungen während sie mit dem Glibber umgehen. Verwenden Sie dabei so viele beschreibende Wörter wie möglich.

Vereinfachen: Verwenden Sie keine Farbe.

Challenge: Fügen Sie zum Schluss unterschiedliche Farben hinzu und beobachten Sie gemeinsam, wie sich diese ausbreiten und sich dann vermischen. and watch them spread out and then merge.



Errate das Lied



Kannst du das Lied erraten? Summe eine Strophe und lass die anderen raten, welches Lied du summst.

Entwickelte Fähigkeiten

-  Kommunikation
-  Sozialleben/Emotionen
-  Gedächtnis/Aufmerksamkeit

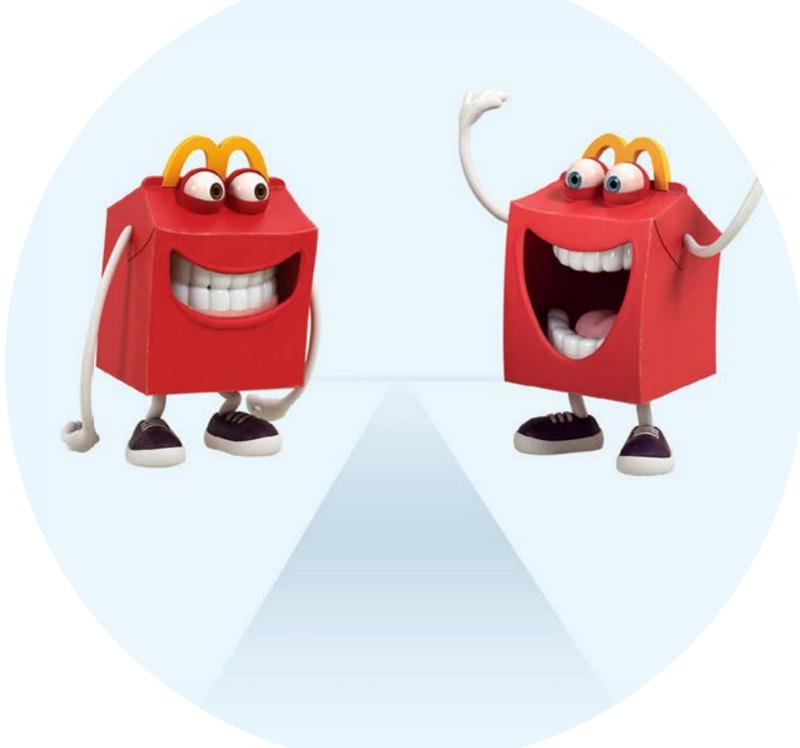
Was du brauchst

2+

Spieler

Schritt 1

Denke an ein Lied und summe eine Strophe davon. Wer das Lied zuerst errät, erhält einen Punkt.



Schritt 2

Jetzt ist der Nächste dran. Kannst du erraten, welches Lied gesummt wird? Macht so lange weiter, bis jeder einmal dran war. Der Spieler, der die meisten Punkte gesammelt hat, hat gewonnen.



Fun facts

Beim Singen kommen die Töne mit einer Geschwindigkeit von 1 236 km/h aus unserem Mund.



Tipp für die Eltern

Machen Sie das Spiel schwieriger, indem Sie die Kinder Liedteile summen lassen, die die Mitspieler nicht so gut kennen.

Ermutigen Sie Ihre Kinder beim Summen der Melodie wie ein Sänger zu tun.

Sprechen Sie mit Ihren Kindern über Ihre Lieblingslieder.

Vereinfachen: Wenn die Kinder das Lied nicht erraten können, erlauben Sie ihnen, eine einfache Frage zum Lied/Sänger zu stellen.

Challenge: Es darf nur 5 Sekunden gesummt werden bevor geraten wird.

Überspringe die Freundschaftstesthürden



Wie gut kennt ihr einander?
Findet es heraus!

Entwickelte Fähigkeiten

 Kommunikation

 Sozialleben/Emotionen

Was du brauchst

2+

Mitspieler



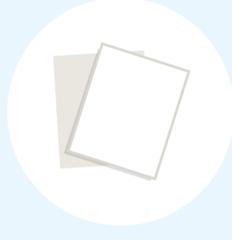
Spielfläche



10 Wegwerfbecher



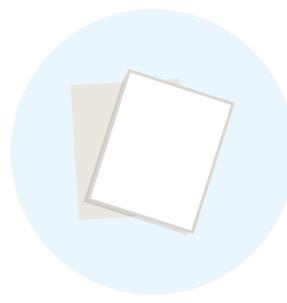
Klebeband



5 Blatt Papier

Schritt 1

Rolle die 5 Blatt Papier jeweils an der Längsseite zu einer Röhre auf und fixiere die Röhren an ihren Enden mit Klebeband.



Schritt 2

Stelle zwei Wegwerfbecher mit der Öffnung nach unten nebeneinander auf. Das sind die Pfosten.



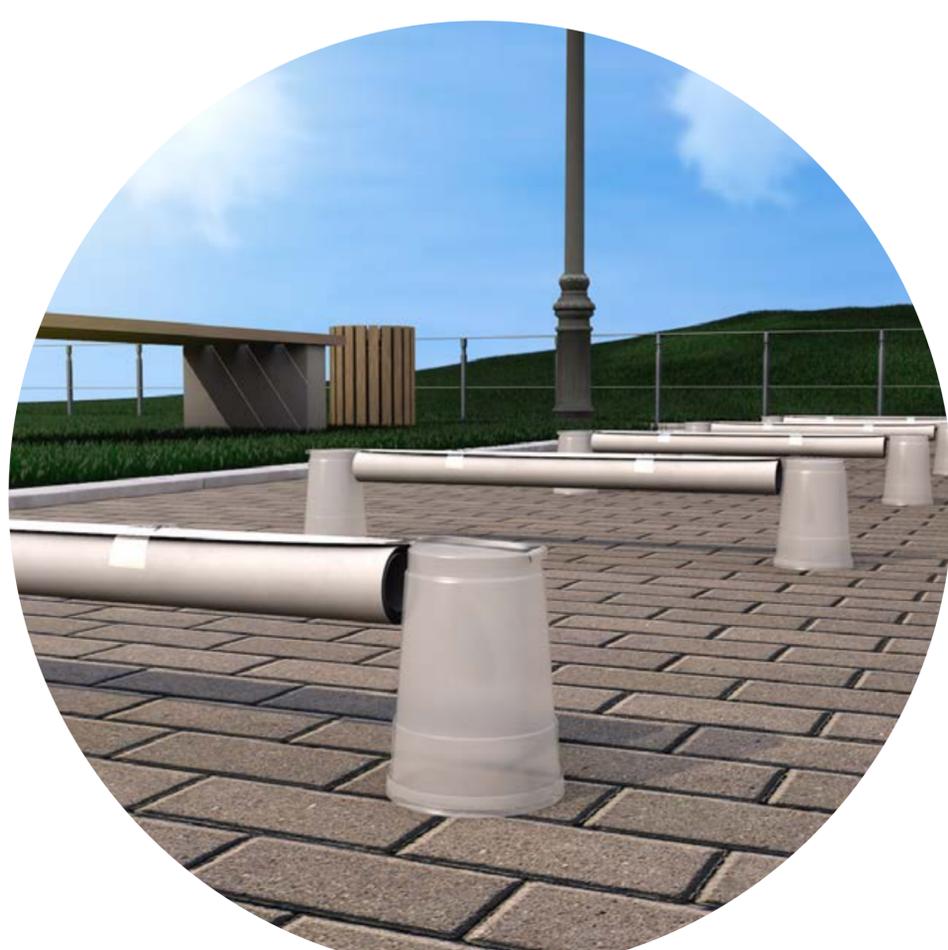
Schritt 3

Befestige eine der Papierröhren mit etwas Klebeband zwischen den Pfosten, sodass eine Hürde entsteht. Wiederhole das mit den anderen Papierröhren und Bechern, sodass du am Ende fünf Hürden hast.



Schritt 4

Verteile die Hürden im Abstand von jeweils zwei großen Schritten.



Schritt 5

Stellt euch vor der ersten Hürde auf. Stelle deinem Mitspieler eine Frage über dich selbst, zum Beispiel „Was ist meine Lieblingsfarbe?“.



Schritt 6

Dein Mitspieler muss dir antworten. Wenn die Antwort richtig war, darf dein Mitspieler über die Hürde springen. War die Antwort falsch, muss er stehenbleiben.



Schritt 7

Stellt euch abwechselnd eine Frage und springt über die Hürden. Wer zuerst die letzte Hürde überspringt, hat gewonnen!



Fun facts

Die Hürden bei einem Hürdenlauf sind etwa einen Meter hoch, also ungefähr so hoch wie eine Gitarre!



Tipp für die Eltern

Animieren Sie die Kinder dazu, das Spiel zu dritt oder zu viert zu spielen. Wer zuerst die richtige Antwort ruft, darf die Hürde überspringen.

Wenn keine Becher vorhanden sind, können auch Müslikartons oder Toilettenpapierrollen für die Hürden verwendet werden.

Machen Sie am Ende des Spiels ein Foto und teilen Sie es unter dem Hashtag #friendswin.

Vereinfachen: Statt Hürden zu überspringen können die Kinder auch einfach einen Schritt vorwärts oder rückwärts gehen – wer zuerst die Ziellinie erreicht, hat gewonnen.

Challenge: Erhöhen Sie die Hürden, indem Sie auf den unteren Becher noch einen Becher mit der Öffnung nach oben stellen und die Becher mit Klebeband fixieren.

Bastle eine Freundschaftsmedaille



Verleihe deinen Freunden eine Goldmedaille!

Achtung: Bitte vor Beginn durchlesen.

- Hier ist etwas handwerkliches Geschick gefragt und du brauchst eine Schere. Scheren sind scharf. Lass dir beim Schneiden von einem Erwachsenen helfen.

Entwickelte Fähigkeiten



Kreativität



Sozialleben/Emotionen

Was du brauchst



Gelbe Pappe



Bleistift



Trinkglas



Schere



Rotes Band (oder rote Schnur)



Goldglitter



Klebstoff



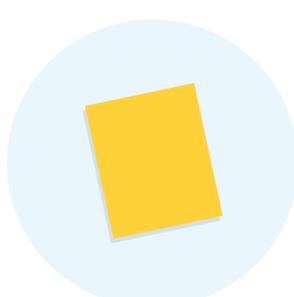
Tacker



Zeitungspapier

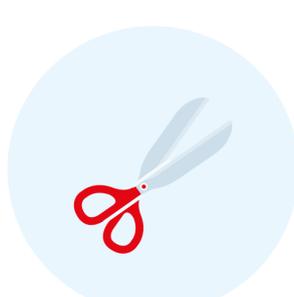
Schritt 1

Stelle das Trinkglas auf die gelbe Pappe und zeichne mit dem Bleistift einen Kreis darum.



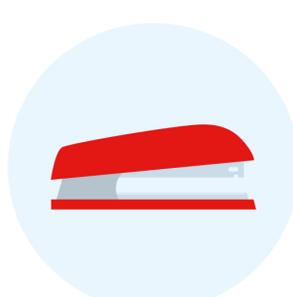
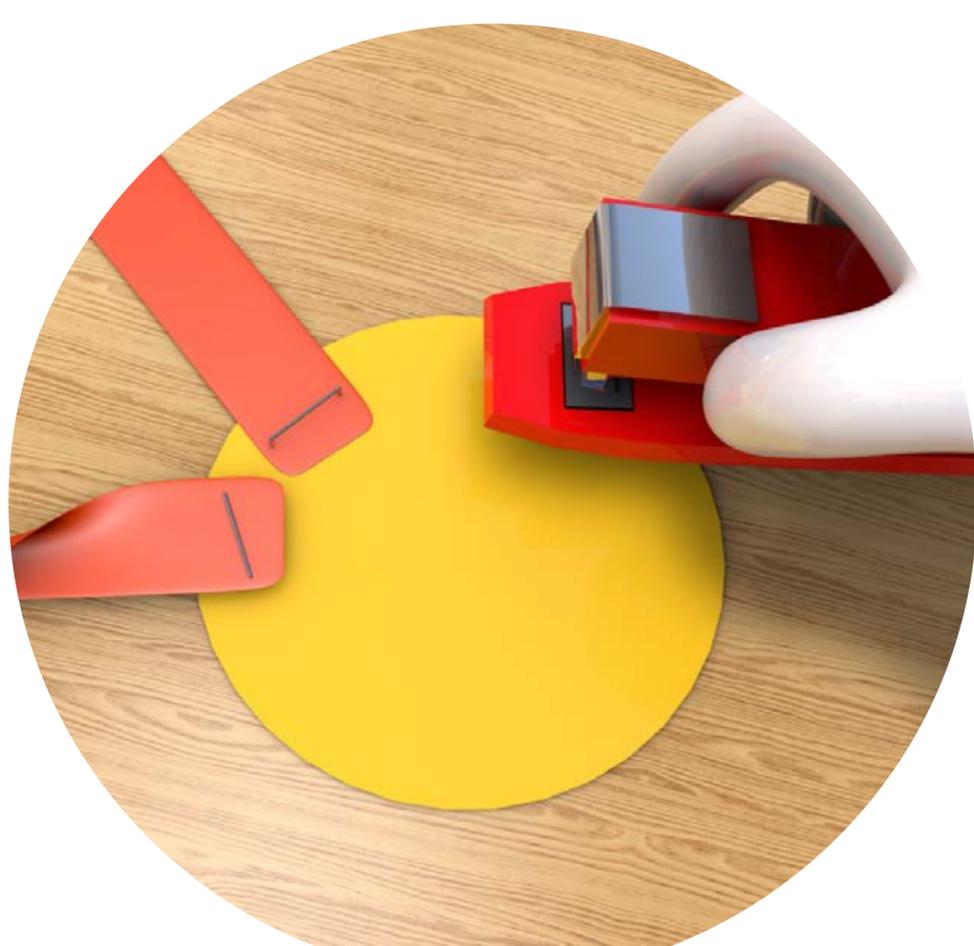
Schritt 2

Bitte einen Erwachsenen, dir den Kreis auszuschneiden und das Band zuzuschneiden (das Band muss so lang sein, dass es wie eine lange Kette um deinen Hals hängen kann).



Schritt 3

Tackere die Enden des Bandes an einer Seite des Kreises fest.



Schritt 4

Zeichne oben auf die andere Seite des Kreises einen Stern auf und schreibe den Namen deines Freundes oder deiner Freundin darunter.



Schritt 5

Schütze die Tischoberfläche mit einer oder mehreren Lagen Zeitungspapier.



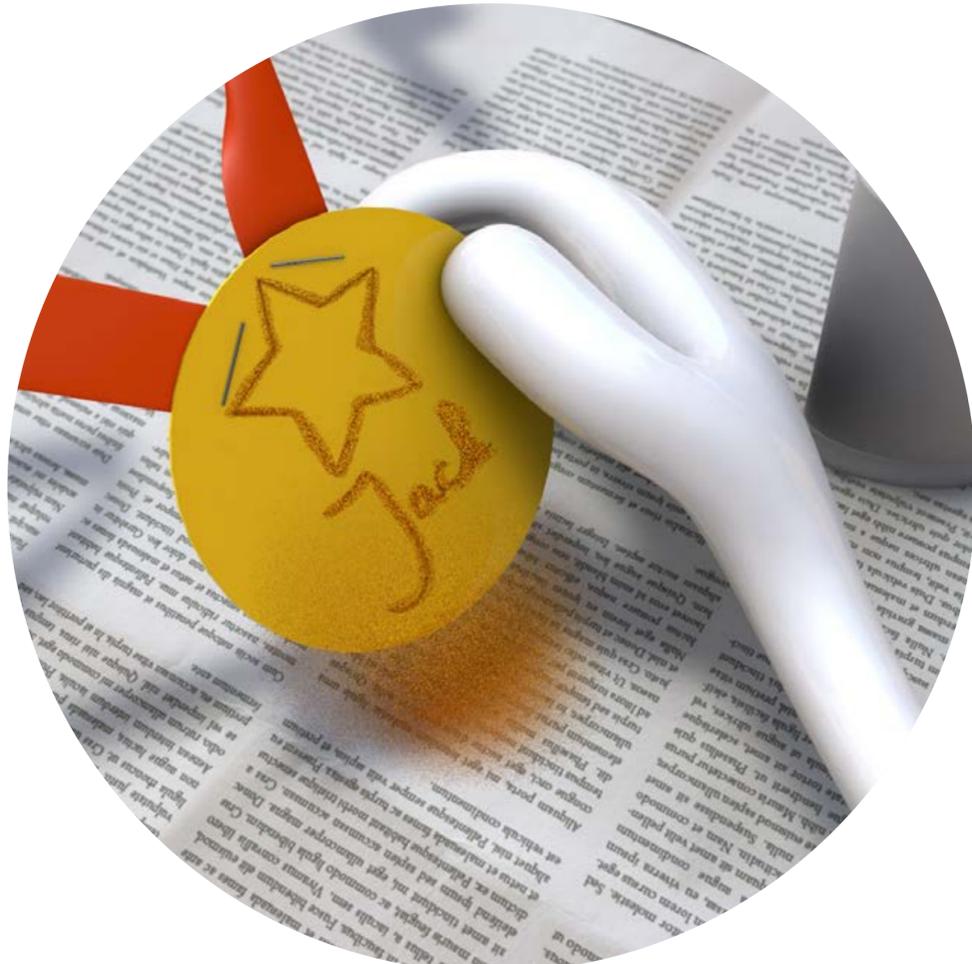
Schritt 6

Trage entlang der Bleistiftlinien ganz sorgfältig Klebstoff auf und streue Glitter darüber.



Schritt 7

Nimm deine Medaille hoch und klopfe mit ihrer Kante mehrmals auf den Tisch, um überschüssigen Glitter zu entfernen.



Schritt 8

Wenn der Klebstoff trocken ist, kannst du die Medaille feierlich deinem Freund oder deiner Freundin verleihen.



Fun facts

Einen Künstler, der Medaillen oder Medallions gestaltet, nennt man „Medailleur“.



Tipps für die Eltern

Wenn nicht genug Glitter auf der Pappe klebt, tragen Sie noch etwas mehr Klebstoff und Glitter auf.

Die Länge des Bandes sollte so bemessen sein, dass die Medaille auf der Brust Ihres Kindes zu liegen kommt.

Vereinfachen: Statt Klebstoff und Glitter können die Kinder auch Filzstifte verwenden.

Wer hat den schnellsten Trockenschwimmer?



Lade deine Freunde zu einem Schwimmwettbewerb ohne Wasser ein!

Entwickelte Fähigkeiten

 Logik

Was du brauchst

2+

Mitspieler



Zeitungspapier



Bleistift



Schere



2 Pappsteller



2 Plastikbecher

Schritt 1

Bastle deinen Schwimmer! Zeichne auf ein Stück Zeitungspapier den Umriss eines Schwimmers auf. Dieser sollte ungefähr so groß wie deine beiden Hände zusammen sein.



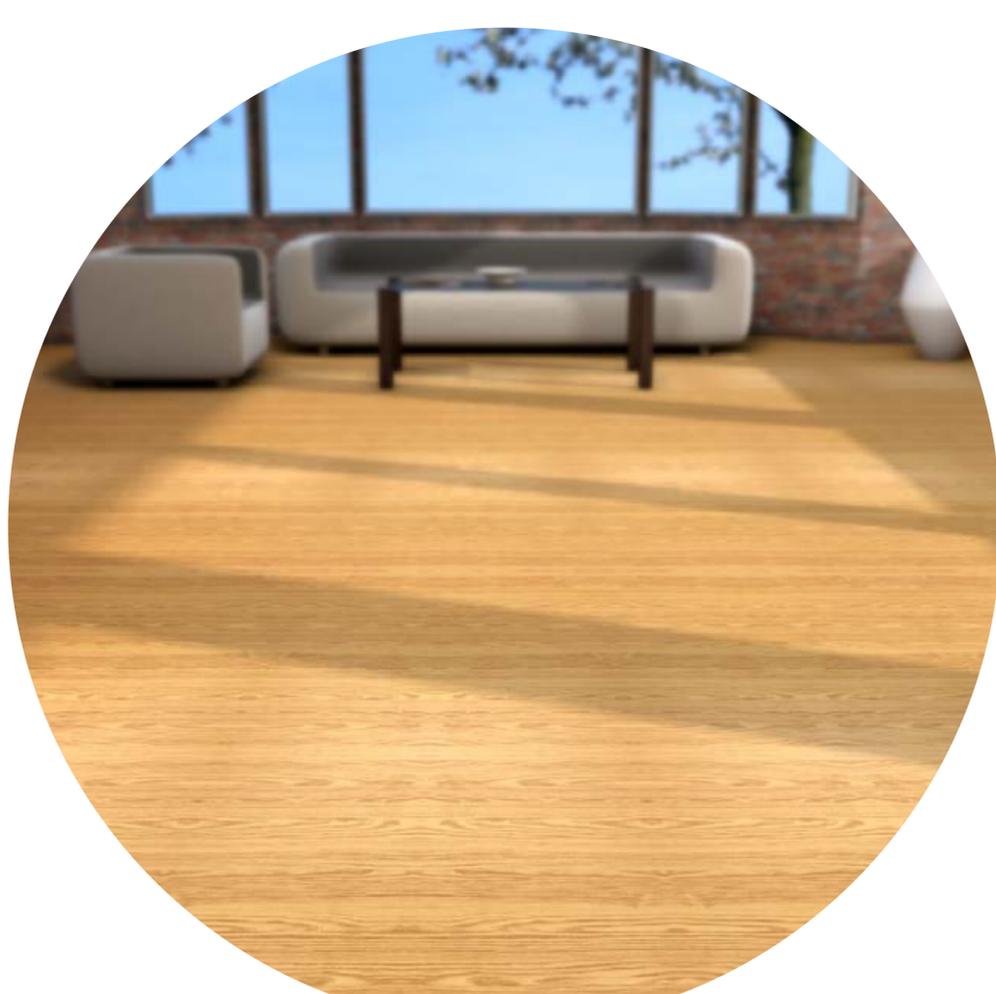
Schritt 2

Schneide deinen Schwimmer aus.



Schritt 3

Finde einen geräumigen und freien Platz für dein Schwimmbecken.



Schritt 4

Stelle die beiden Becher an das eine Ende des Platzes. Sie bilden die Ziellinie.



Schritt 5

Stellt euch ungefähr 3 richtig große Schritte von der Ziellinie entfernt auf.



Schritt 6

Legt eure Schwimmer so vor euch auf dem Boden ab, dass es beide gleich weit bis zur Ziellinie haben.



Schritt 7

Nehmt eure Pappteller zur Hand und ruft: „Auf die Plätze, fertig, SCHWIMM!“

Sobald „SCHWIMM!“ gerufen wurde, müsst ihr beide so mit euren Papptellern wedeln, dass sich euer Schwimmer vorwärts bewegt.

Gewonnen hat derjenige, dessen Schwimmer zuerst die Ziellinie überquert.



Fun facts

Das Lagenschwimmen besteht aus den vier Schwimmstilen Rücken, Freistil, Schmetterling und Brust. Lagenschwimmen kann entweder als Einzelwettkampf oder durch vier Schwimmer als Staffel bestritten werden.



Tipp für die Eltern

Bitte einen anderen Freund oder eine andere Freundin, Schiedsrichter zu sein. Der Schiedsrichter kann den Wettkampf starten und entscheiden, wer gewonnen hat.

Wenn du keine Pappteller hast, nimm ein anderes Stück Pappe.

Vereinfachen: Die Schwimmer können auch von den Eltern gebastelt werden.

Challenge: Das ist dir zu einfach? Lasse mehrere Spieler gegeneinander antreten. Du kannst auch eine Gold-, eine Silber- und eine Bronzemedaille für die Gewinner basteln.

Wer bin ich?



Ein verrückter Wissenschaftler? Ein ausgeflippter Cowboy? Ein toller Musiker? Denk dir aus, wer du sein könntest, und spiele dann diese Figur. Können deine Freunde oder deine Familie erraten, wer du bist?

Enwickelte Fähigkeiten

Physik

Kreativität

Kommunikation

Sozialleben/Emotionen

Was du brauchst

2+

Spieler

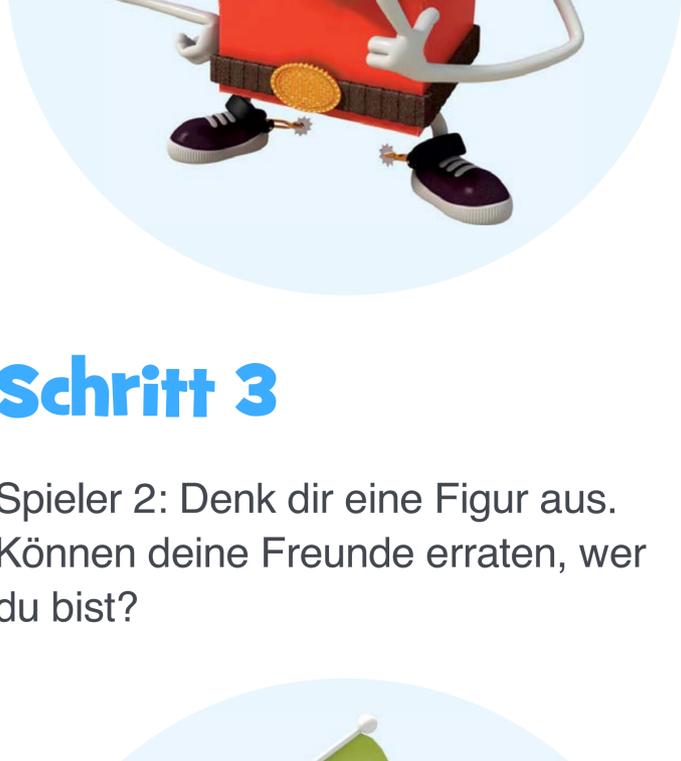
Schritt 1

Legt fest, wer anfangen soll. Spieler 1: Denk dir aus, wen du darstellen könntest.



Schritt 2

Spiele diese Figur. Du darfst dabei aber nicht reden! Können deine Freunde erraten, wer du bist? Wer die Figur zuerst errät, erhält einen Punkt.



Schritt 3

Spieler 2: Denk dir eine Figur aus. Können deine Freunde erraten, wer du bist?



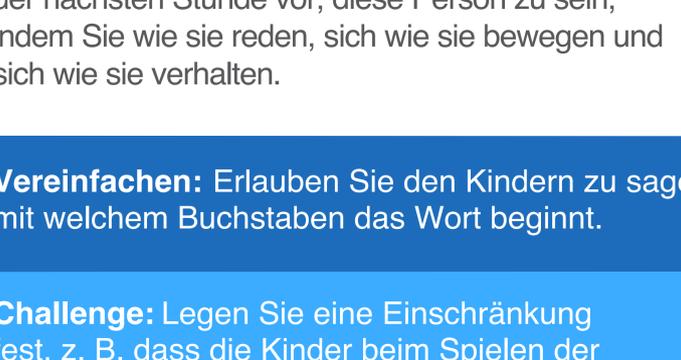
Schritt 4

Spielt das Spiel 10 Minuten lang. Der Spieler, der die meisten Punkte gesammelt hat, hat gewonnen.



Fun facts

„Cowboys“ heißt übersetzt „Kuhjungen“. In einigen Ländern Südamerikas nennt man sie auch „Gauchos“.



Tipp für die Eltern

Ermutigen Sie die Kinder, sich eine Geschichte mit diesen Figuren auszudenken. Helfen Sie ihnen, die Geschichte aufzunehmen oder aufzuschreiben.

Sprechen Sie mit Ihren Kindern darüber, was Sie sein wollten, als Sie ein Kind waren.

Wählen Sie eine der Rollen aus und geben Sie in der nächsten Stunde vor, diese Person zu sein, indem Sie wie sie reden, sich wie sie bewegen und sich wie sie verhalten.

Vereinfachen: Erlauben Sie den Kindern zu sagen, mit welchem Buchstaben das Wort beginnt.

Challenge: Legen Sie eine Einschränkung fest, z. B. dass die Kinder beim Spielen der Rolle nur sitzen dürfen/eine Hand auf der Hüfte haben müssen/stillstehen müssen.

Aktion «Buch oder Spielzeug»

Im aktuellen Mailing hast du schon einiges über ausgestorbene Tierarten erfahren und konntest mit dem Quartett spielerisch ins Thema eintauchen. Wenn du jetzt noch mehr über ausgestorbene Wildtiere vor deiner Zeit erfahren möchtest, haben wir tolle Nachrichten für dich: Ab jetzt kannst du bei jedem Happy Meal wählen, ob du wie bisher ein cooles Spielzeug oder lieber ein spannendes Buch von der preisgekrönten Autorin Cressida Cowell erhalten möchtest. In den Büchern geht es um die Treetop-Familie, die eine Zeitmaschine erfunden hat. Damit reisen sie durch die Zeit und erforschen Tiere aus der Vergangenheit und der Gegenwart. Und das Beste: Jeden Monat erscheint ein neues Buch.

Ausgestorben, aber unvergessen ENTDECKE TIERE VOR DEINER ZEIT



Was bedeutet ausgestorben?

Aussterben bedeutet, dass es eine Tier- oder Pflanzenart auf der Erde nicht mehr gibt, die es vorher für eine lange Zeit gab. Wenn das letzte Tier oder die letzte Pflanze einer Art gestorben ist, gilt die ganze Art als ausgestorben. Das bedeutet, dass es diese Tier- oder Pflanzenart auch nie mehr geben wird. Es gibt Tiere, wie den Fisch Dunkleosteus, die vor Millionen von Jahren ausgestorben sind, und solche, die es erst seit ein paar Jahren nicht mehr gibt.

Warum sterben Tiere aus?

Wenn eine Tier- oder auch eine Pflanzenart ausstirbt, kann das verschiedene Ursachen haben. Ein Grund ist die übermäßige Jagd durch den Menschen. Ein weiterer Grund ist der Lebensraum. Jede Art braucht einen ganz bestimmten Lebensraum, wie Regenwald, Steppe oder saubere Flüsse. Wenn nun dieser Lebensraum immer kleiner oder zerstört wird, kann eine Art dort nicht mehr gut leben. Die Zahl der Tiere wird immer kleiner, bis schliesslich das letzte Tier seiner Art stirbt.

Was kann man gegen das Aussterben tun?

Es gibt viele Organisationen, die sich für Tier- und Umweltschutz einsetzen. Sie führen zum Beispiel eine «Rote Liste» gefährdeter Arten. Auf dieser Liste führt man die Arten, die vom Aussterben bedroht sind. Die Umweltschützer versuchen dann, Tier- und Pflanzenarten, die auf dieser Liste stehen, vor dem Aussterben zu bewahren. Sie bauen zum Beispiel einen Krötentunnel, sodass die vom Aussterben bedrohten Kröten sicher unter einer Strasse hindurchkriechen können. Aber auch du kannst ganz persönlich etwas tun: Achte darauf, keinen Plastik oder anderen Abfall in der Natur liegen zu lassen. Damit bleibt der Lebensraum vieler Tierarten noch ganz lange erhalten.

Rote Liste

1. Amur-Leopard
2. Berggorilla
3. Spitzmaulnashorn
4. Südchinesischer Tiger
5. Sumatra-Orang-Utan
6. Java-Nashorn

Spielanleitung

Dieses ganz spezielle Quartett eignet sich für 2 bis 4 Mitspieler. Der Spieler links vom Geber beginnt. Ziel ist es, möglichst viele Quartette, also 4 Karten von der gleichen Kategorie, zu sammeln und abzulegen. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Quartette abgelegt wurden.

Und so geht's

Die Karten werden zwischen allen Mitspielern aufgeteilt. Bei 3 Spielern erhält eine Person eine Karte weniger. Nun beginnt der erste Mitspieler. Er nennt die Kategorie und fragt einen Spieler seiner Wahl nach den Fakten. Derjenige, der auf seiner Karte den höheren Wert hat, erhält die Karte und darf weiterfragen. Allerdings muss er dann nach einem anderen Fakt fragen. Ist der Wert gleich hoch, muss eine andere Frage gestellt werden.

Beispiel: «Säugetiere A. Mein Säugetier wog damals 140 Kilogramm, und deines?»

Der gefragte Mitspieler muss nun ehrlich antworten. War sein Säugetier zum Beispiel nur 90 Kilogramm schwer, muss er die Karte abgeben. Hat der gefragte Mitspieler gar keine Karte der gefragten Kategorie, darf er weiterfragen.

Nun kann es auch passieren, dass der Fragesteller einen niedrigeren Wert auf seiner Karte hat. Dann muss er seine Karte abgeben und der Spieler, der gefragt wurde, ist an der Reihe.

Die Angaben «Ausgestorben seit» beziehen sich auf das Jahr 2020.

Grösse **1,3 m**
Gewicht **400 kg**
Ausgestorben seit **137 Jahren**



Säugetiere
Quagga
(Südafrika)

A¹

Grösse **1,04 m**
Gewicht **110 kg**
Ausgestorben seit **26 Jahren**



Säugetiere
Schornburgk-Hirsch
(Thailand)

A³

Säugetiere
Wollhaarmammut
(Europa und Asien)

A⁴



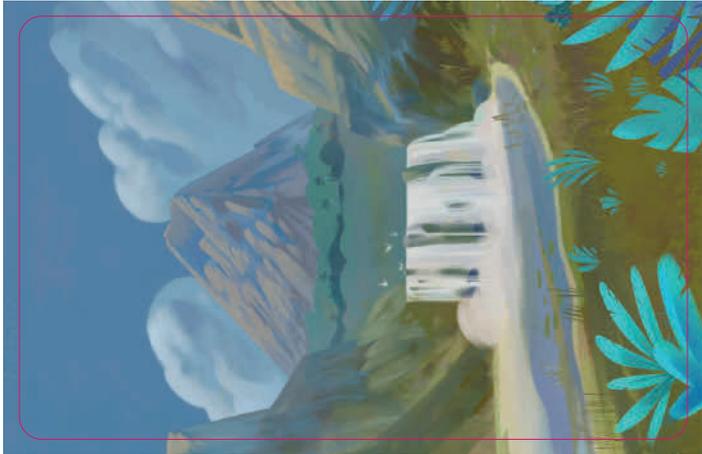
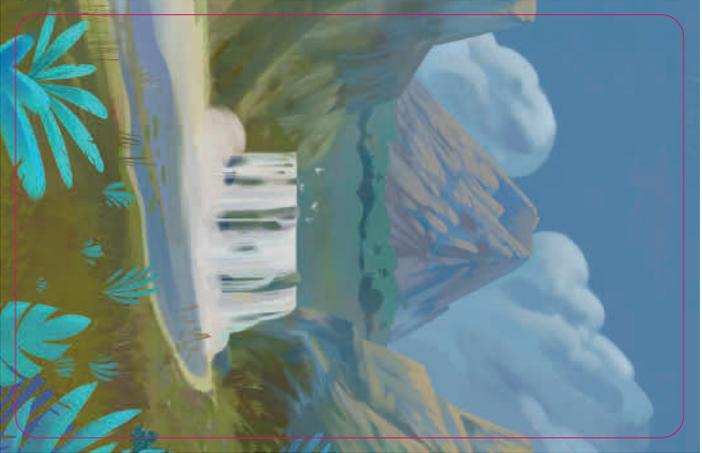
Grösse **3 m**
Gewicht **10'000 kg**
Ausgestorben seit **11'500 J.**

Säugetiere
Tasmanischer
Beutelwolf (Australien)

A²



Grösse **0,6 m**
Gewicht **30 kg**
Ausgestorben seit **84 Jahren**



Grösse **8 m**
Gewicht **10'000 kg**
Ausgestorben seit **252 Jahren**



Säugetiere
Stellers Seekuh
(Thailand)

B¹

Grösse **0,61 m**
Gewicht **0,13 kg**
Ausgestorben seit **150 Jahren**



Säugetiere
Rauchgrauer Flughund
(Mauritius und Réunion)

B³

B²

Säugetiere
Auerochse
(Europa und Asien)



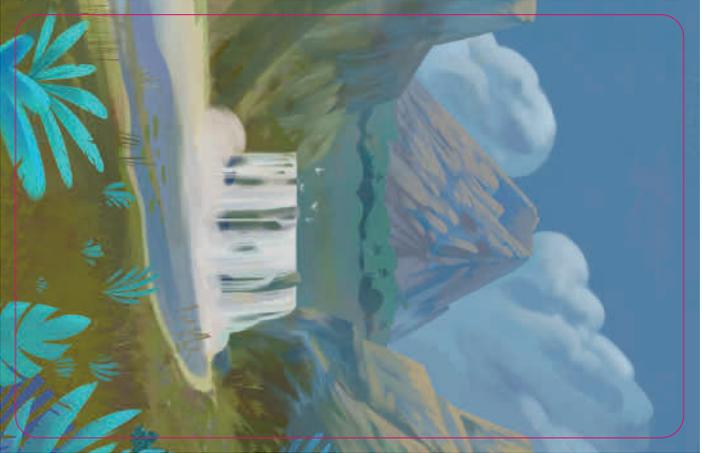
Grösse **2,25 m**
Gewicht **1000 kg**
Ausgestorben seit **393 Jahren**

B⁴

Säugetiere
Kleiner Kaninchennasen-
beutler (Australien)



Grösse **0,25 m**
Gewicht **0,4 kg**
Ausgestorben seit **89 Jahren**



Grösse 0,51 m
Gewicht 1,5 kg
Ausgestorben seit **142 Jahren**



C¹

Vögel
Labradorente
(Nordamerika)

Grösse 3,6 m
Gewicht 14 kg
Ausgestorben seit **6000 Jahren**



C³

Vögel
Haastadler
(Neuseeland)

Vögel
Dodo
(Mauritius)

C⁴



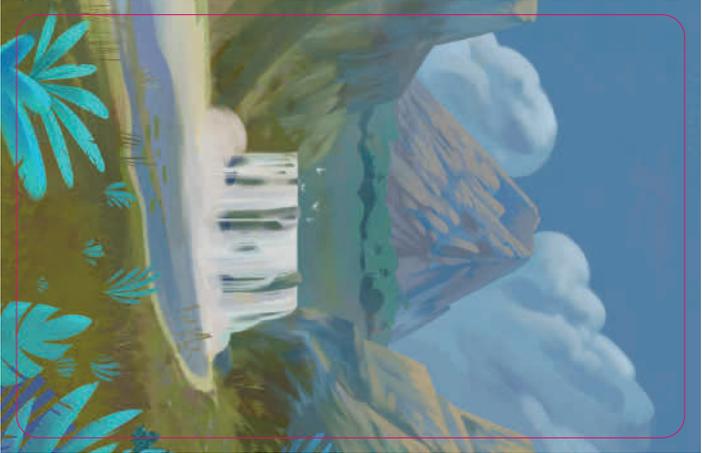
Grösse 1 m
Gewicht 20 kg
Ausgestorben seit **330 Jahren**

Vögel
Wandertaube
(Nordamerika)

C²



Grösse 0,38 m
Gewicht 0,3 kg
Ausgestorben seit **106 Jahren**



Grösse **0,31 m**
Gewicht **0,1 kg**
Ausgestorben seit **93 Jahren**



Vögel
Karolinasittich
(Nordamerika)

D¹

Grösse **0,85 m**
Gewicht **3,5 kg**
Ausgestorben seit **170 Jahren**



Vögel
Brillenkormoran
(Russland)

D³

Vögel
Permambuco-Zwergkauz
(Brasilien)

D⁴



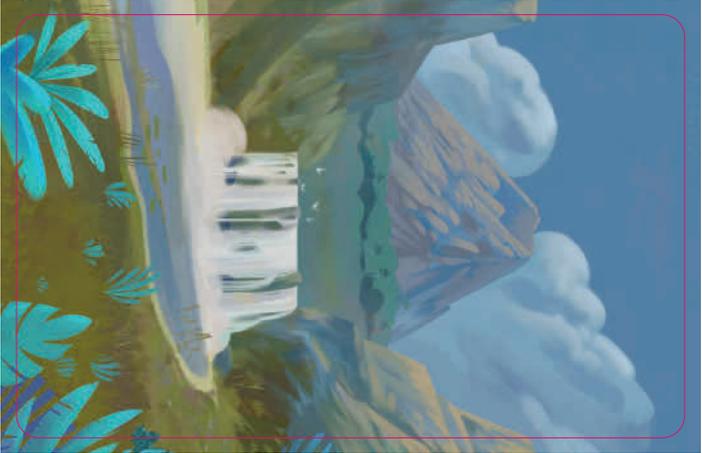
Grösse **0,14 m**
Gewicht **0,051 kg**
Ausgestorben seit **19 Jahren**

Vögel
Elefantenvogel
(Madagaskar)

D²



Grösse **3 m**
Gewicht **400 kg**
Ausgestorben seit **1000 J.**



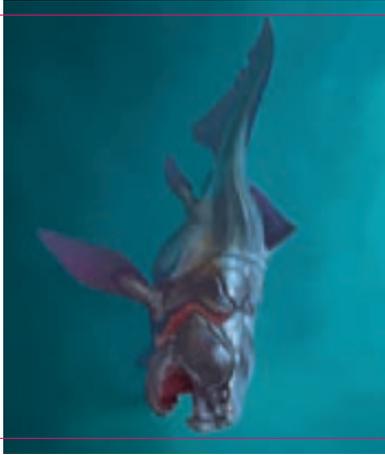
Grösse **0,29 m**
Gewicht **0,125 kg**
Ausgestorben seit **50 Jahren**



Fische
Bodensee-Kilch
(Europa)

E¹

Grösse **6 m**
Gewicht **1000 kg**
Ausgestorben seit **370 Mio. J.**



Fische
Dunkleosteus
(Nordamerika)

E³

Fische
Entenschmabelkärpfling
(Indonesien)

E⁴



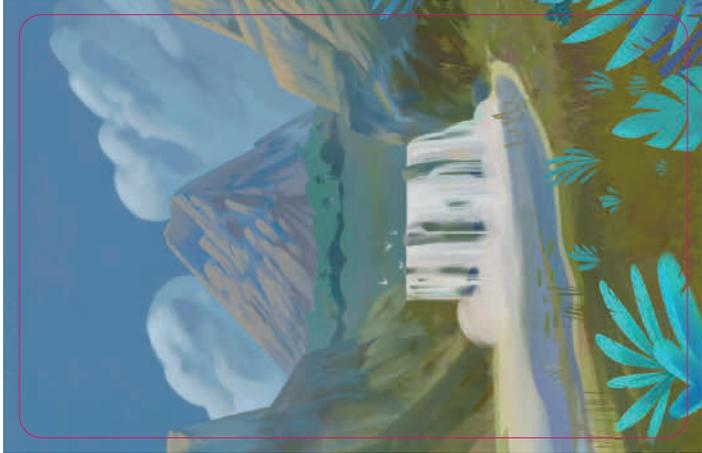
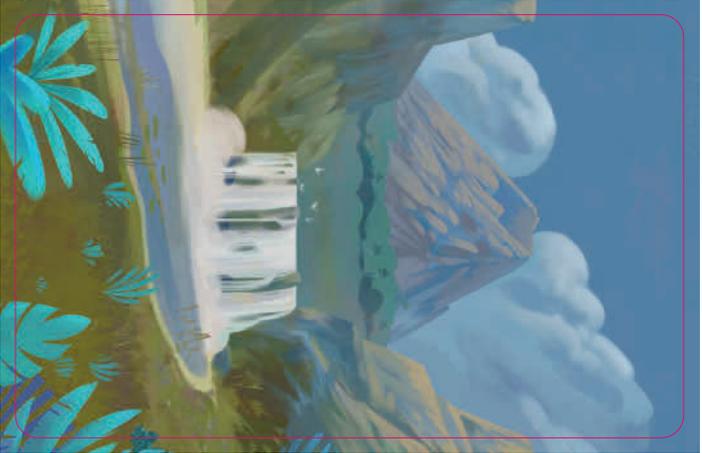
Grösse **0,11 m**
Gewicht **0,2 kg**
Ausgestorben seit **37 Jahren**

Fische
Blauer Glasaugenbarsch
(Nordamerika und Kanada)

E²



Grösse **0,31 m**
Gewicht **0,45 kg**
Ausgestorben seit **137 Jahren**



Grösse **4,2 cm**
Gewicht **40 g**
Ausgestorben seit **31 Jahren**



Amphibien
Goldkröte
(Costa Rica)

F¹

Grösse **4,3 cm**
Gewicht **26 g**
Ausgestorben seit **38 Jahren**



Amphibien
Magenbrüterfrosch
(Australien)

F³

Amphibien
Rabbs Fransenzehen-
Laubfrosch (Panama)

F⁴



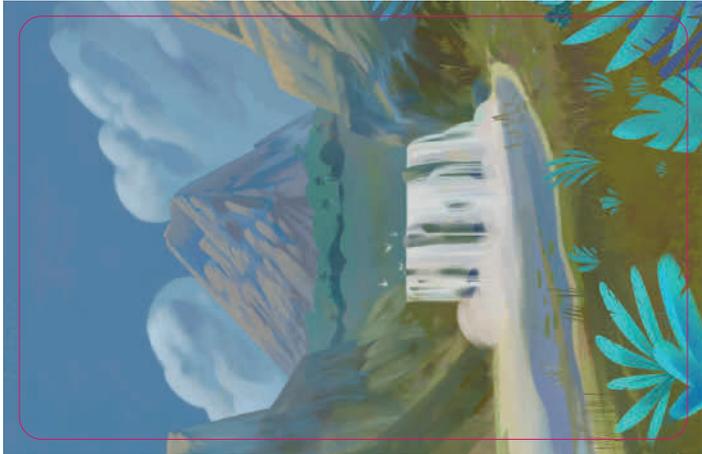
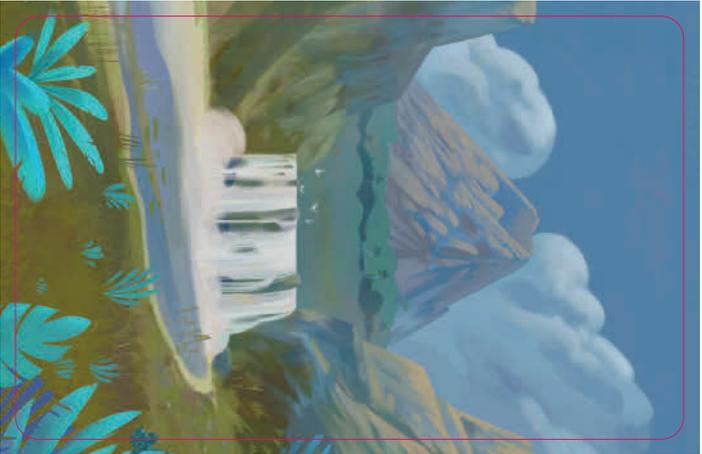
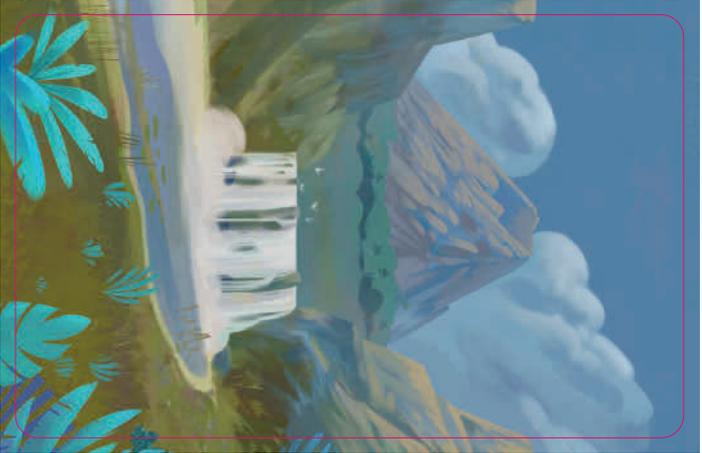
Grösse **8 cm**
Gewicht **7 g**
Ausgestorben seit **4 Jahren**

Amphibien
Wolterstorff-Molch
(China)

F²



Grösse **16 cm**
Gewicht **60 g**
Ausgestorben seit **41 Jahren**



Grösse 1,15 m
Gewicht 90 kg
Ausgestorben seit **8 Jahren**



G¹

Reptilien
Pinta-Riesenschildkröte
(Ecuador)

Grösse 1 m
Gewicht 0,75 kg
Ausgestorben seit **45 Jahren**



G³

Reptilien
Mauritius-Boa
(Mauritius)

Reptilien
Kapverdischer
Riesenkink (Afrika)

G⁴



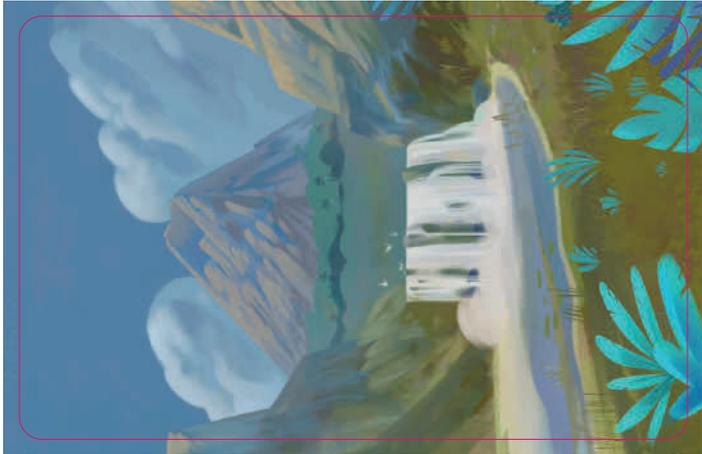
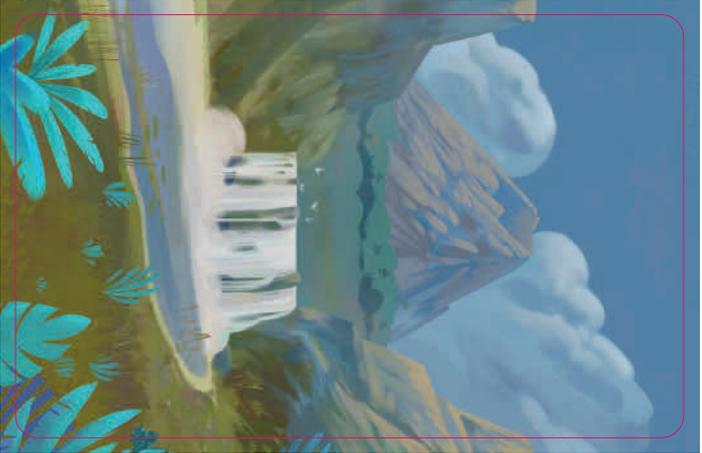
Grösse 0,5 m
Gewicht 0,05 kg
Ausgestorben seit **108 Jahren**

Reptilien
Réunion-Riesen-
schildkröte (Réunion)

G²



Grösse 1,1 m
Gewicht 300 kg
Ausgestorben seit **180 Jahren**



Grösse **2 cm**
Gewicht **2 g**
Ausgestorben seit **82 Jahren**



Insekten
Stevens-island-Laufkäfer
(Neuseeland) **H³**



Insekten
Tobias-Köcherfliege
(Deutschland) **H¹**

Grösse **3,8 cm**
Gewicht **2 g**
Ausgestorben seit **89 Jahren**

Insekten
Felsengirgsschrecke
(Nordamerika) **H⁴**



Grösse **3 cm**
Gewicht **5 g**
Ausgestorben seit **118 Jahren**

Insekten
St. Helena-Riesen-
ohrwurm (St. Helena)



Grösse **5 cm**
Gewicht **10 g**
Ausgestorben seit **6 Jahren**

