



# Ronja Räubertochter

Ein Lagerdossier

für eine Kinderwoche nach dem Buch von Astrid Lindgren



Maturaarbeit an der Academia Engiadina

Simona Kühni

Samedan, Juni 2012



## Inhaltsverzeichnis

1. Zusammenfassung .....	3
2. Einleitung .....	3
3. Theater .....	5
4. Workshops.....	7
Bubikopf .....	7
Ponpontiere .....	8
Hausdekorationen .....	10
5. Spielprogramme .....	12
Geschenk für Ronja und Birk .....	12
Pötz Pestilenz.....	15
Ronja's Wappung, sich hüten vor... ..	22
Räuberprobe .....	23
Geheimgang .....	29
Befreiung.....	31
„Wisu tut sie su?“ .....	33
Schatzsuche .....	34
6. Bilder und Kopiervorlagen.....	35
7. Weitere Materialien .....	48
Gitterrätsel .....	48
Schwedische und deutsche Titel der Lindgren Bücher .....	49
Wo ist Ronja? .....	51
Schimpfe mal wie die Räuber! .....	52
Füll' mich aus! .....	54
Der geheime Brief .....	56
Grosses Ronja Experten Quiz.....	57
Quiz-Fragen zum Buch.....	58
8. Literaturverzeichnis.....	66

## 1. Zusammenfassung

Dieses Dossier beinhaltet Spielvorschläge für Programmnachmittage, Theaterszenen zur Rahmengeschichte, Workshop-Ideen, Rezepte, usw. Es steht Verantwortlichen der Kinder- und Jugendarbeit zur Verfügung. Die Sammlung von erprobten Programmteilen kann für eine Lagerwoche oder auszugsweise als einzelne Gruppenstunde genutzt, abgeändert und ergänzt werden.

Ziel der Erlebnisprogramme ist es, die Kinder in die Welt von Ronja Räubertochter einzuführen und sie die Geschichte durch das gemeinschaftliche Spiel in der freien Natur erleben zu lassen. Spielerisch werden den Kindern Werte für das soziale Verhalten in der Gruppe vermittelt und die Bewegung wird gefördert. Die Kinder erforschen und erfahren den Fantasieraum der Geschichte sowie den reale Raum in der freien Natur mit all ihren Sinnen.

Jede Spielvorlage in diesem Lagerdossier wird mit einer kurzen Zusammenfassung des Theaterabschnitts mit der entsprechenden Textstelle zum Buch „Ronja Räubertochter“ eingeleitet.

Abgerundet wird das Lagerdossier von einer losen Sammlung weiterer Materialien.

## 2. Einleitung

„Spielen bedeutet Spass und Spannung, aber manchmal auch die Erkenntnis, dass Sieg und Niederlage, Stärken und Schwächen, Selbstsicherheit und Ängste eng beieinander liegen können. Durch Spielen lernen wir die anderen, aber auch uns selbst besser kennen.“

Dieses Zitat stammt aus einer Einleitung zu einer Spielesammlung für die Freizeitarbeit mit Kindern und Jugendlichen und fasst die Motivation hinter dieser Arbeit gut zusammen. Wichtige Punkte des menschlichen Zusammenlebens lassen sich in ein Spiel einbauen und fördern, das soziale Verhalten, die Geschicklichkeit, die Bewegung, die Fantasie, die Kommunikation mit den Mitspielenden, die Wahrnehmung, die Nächstenliebe, die Solidarität und vieles mehr. Gerade in der heutigen Zeit des technischen Fortschritts und des Wohlstandes benötigen junge Menschen Sicherheit und Kraft sowie vielfältige Gelegenheiten zu konstruktiver Betätigung.

Eine veränderte Gesellschaft und ihre Einflüsse machen deutlich, dass die heranwachsende Generation in vielem anders ist. Die Konzentrationsfähigkeit der Kinder hat abgenommen und das Abspeichern von Wissen klappt nicht mehr so gut wie früher. Durch Einfluss von Gewalt in Film und Fernsehen besteht die Tendenz, heutzutage Konflikte vermehrt kämpferisch ausgetragen, während man früher Konflikte eher verbal löste. Grenzen werden überschritten. Ein weiterer Aspekt liegt darin, dass die Technologie mehr und mehr das Leben junger Leute bestimmt. Sie isolieren sich, indem Stunden vor dem Bildschirm verbracht werden. Auch die Formen des Zusammenlebens sind vielfältiger geworden. So leidet das Gruppenverhalten durch die

vermehrten Ein-Kind-Haushalte und der Egoismus wird zum Trend. Weiter werden Kinder täglich gefordert und sind einem grossen Leistungsdruck in der Schule unterstellt. Trotz allem lassen sich Kinder mit einfachen Dingen begeistern. Es ist wichtig, sie in ihrer aktuellen Befindlichkeit als Einzelpersonen wahrzunehmen und ihnen alternative, sinnvolle Beschäftigungen anzubieten.

„Durch gezielte Spielpädagogik lassen sich wichtige Punkte des menschlichen Zusammenlebens ins Spielen einbauen. Kinder und Jugendliche lernen so, sich mit Situationen aus dem Leben auseinanderzusetzen. Sie sind bestenfalls anschließend in der Lage, das Gelernte in ihr eigenes soziales Verhalten, in ihr Leben, zu integrieren.“

### 3. Theater



Die Mattis-Sippe wartet am Feuer bis Mattis und Lovis mit dem Räuberkind kommen.



Die Borka-Sippe diskutiert beim Nachtessen.



Ronja begegnet Birk das erste Mal,  
und springt über den Höllenschlund.



Birk fällt in den Höllenschlund, Ronja rettet ihn.  
Daneben stehen zwei Bäume.



Tollpatschige Landsknechte verhandeln mit dem Vogt.

## 4. Workshops

### Bubikopf

#### Material

- Nylonsocke oder –Strumpfhose
- Sägespäne
- Grassamen
- Moosgummi, Knöpfe, dickes Papier, Federn, Kulleraugen etc.
- Faden
- Schere & Leim

#### Vorgehen

Zuerst wird die Nylonsocke, resp. die Strumpfhose mit ca. 1 Esslöffel Grassamen gefüllt und anschliessend mit Sägespänen gestopft. Weiter wird eine Nase geformt und mit einem Faden abgeschnürt. Nun kann das Ende des Strumpfes zugebunden werden, dabei sollte man ein längeres Stück lose übrig lassen (dieser dient später zur Wasseraufnahme). Für die Augen klebt man zwei Kulleraugen mit Zementit oder Heissleim auf den Sägespäne- Kopf. Der Mund wird auf Moosgummi gezeichnet und ebenfalls aufgeklebt. Danach kann man den Kopf verzieren und einen Körper aus Papier basteln.

Wenn der Kopf fertig ist, wird er in ein Wasserbecken getaucht, so dass der ganze Kopf sich komplett vollsaugen kann. Anschliessend stellt man ihn in ein mit Wasser gefülltes Gefäss (es kann auch eine halbierte Petflasche sein) und lässt den Strumpfhosen-Rest im Wasser, so dass eine kontinuierliche Wasserzufuhr gewährleistet ist. Nach wenigen Tagen wird Gras auf dem Kopf wachsen und man kann dem „Bubikopf“ verschiedene Frisuren schneiden.



So könnten die „Bubiköpfe“ schlussendlich aussehen.

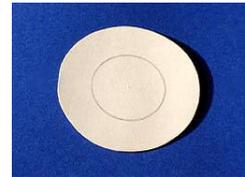
## Ponpontiere

### Material

- Wolle
- Dünner Karton
- Zirkel und Schere

### Vorgehen

1. Zeichne auf den Karton zwei Kreise (Radius ca. 3 cm) mit je einem Innenkreis (Radius ca. 1.5 cm).
2. Schneide die Kreise und Innenkreise aus.
3. Schneide von der Wolle vier bis acht gleich lange Fäden ab (ca. 2 m pro Faden).
4. Lege die beiden Karton-Ringe übereinander und wickle die Fäden gleichmässig um den Rand herum. Wenn dein Ponpon dicht und fest werden soll, dann ziehe die Fäden ab der zweiten Runde ordentlich straff.
5. Wenn die Fäden aufgebraucht sind, schneide neue ab und wickle weiter.
6. Wickle solange weiter, bis das Loch in der Mitte ganz klein ist. Zum Schluss kannst du mit einer Wollnadel nachhelfen.
7. Schneide die Fäden am Rand durch bis du auf den Karton stösst.
8. Wenn du willst, kannst du jetzt schon überstehende Fäden abschneiden.
9. Führe jetzt einen doppelten Wollfaden zwischen den Karton-Ringen um den Ponpon herum. Verschnüre den Ponpon dann mit einem festen Doppelknoten.
10. Schneide die Karton-Ringe durch, so dass du sie herausziehen kannst.
11. Nimm das Fadenende in die Hand und schlage den Ponpon einige Male auf den Tisch. So können sich lose Fäden lösen.
12. Schneide zum Schluss alle überstehenden Fäden ab. Lass den langen Faden dran (als Aufhänger).
13. Fertig ist der Ponpon. Nun kannst du mit Pfeifenputzer, Kuller-  
augen und Moosgummi dein Ponpon beliebig zu einem Tier  
gestalten.



(Idee: Christine Sutter 2012)



Eine Auswahl von verschiedenen Ponpontieren.



Ein entstandenes Ponpon-Küken.

## Hausdekorationen

### Zimmerbeschriftung:

- Leiterbüro: Spelunke der Rotzlöffel
- Aufenthaltsraum/ Plenum: Sippenraum
- Essraum: Tafel
- Ping-Pong Raum: Spielhöhle
- Eingang Lagerhaus: Grotteneingang
- Spielraum: Zocker-Raum
- Küche: Gewürzküche & Brauhaus
- Zimmer von Lagerleiter: Häuptlingsgrotte
- Bank-/ Postfenster: Schatzkammer
- WC: Ochsendrücker, Bio Gasanlage, Gestank Killer
- Dusche: Wasserfall
- Leiterzimmer: Spucken oder Schmatzen, kein Problem für unsere Fratzen
- Alle Teilnehmerzimmer: Höhlenschilder

### Zeichnen und Malen (Plakate):

- Tiere vom Mattiswald
- Mauer, Zinnen...
- Fackel, Feuer, Laternen...
- Rüstung
- Höllenschlund, Wald
- Mattisburg
- Waldgnome, Rumpelwichte, Wilddruden, Bären...

### Basteln und Bauen:

- Burgtor
- Aussichtsturm
- Räuberwald
- Figuren
- Höhlen
- Rüstung, Waffen
- Katapult



Ein Plakat im Lagerhaus.



Der Mattiswald von Kindern gestaltet.



Ein erstelltes Plakat zur Mattisburg.



Der gezeichnete Wasserfall.



Der Eingang zum Hauptleiter- Zimmer.

## 5. Spielprogramme

### Geschenk für Ronja und Birk

#### GELÄNDESPIEL

Seite 5-14. In einer furchtbaren Gewitternacht kommt Ronja die Tochter des grossen Räuberhauptmanns Mattis auf die Welt. Ein Blitz spaltet die Mattisburg, ihr Räuberquartier in zwei Burgteile. In der gleichen Nacht, wird Birk aus der Borka-Sippe geboren. Die Räuber der beiden Sippen wollen den Neugeborenen eine Freude bereiten, deshalb entschliessen sie sich, ihnen einen Nuggi zu erkämpfen.

#### Spieldauer

ca. 1 h

#### Vorbereitung

Die Spielwiese wird in X Felder (je nach Anzahl Gruppen bzw. Kinder) abgesteckt. Dabei stehen sich immer zwei Gruppen gegenüber. Alle Teilnehmer bekommen einen Zettel mit je einem aufgedruckten Rohstoff (Holz, Metalldraht, Bierdeckel) und einen „Nuggi“ an einem Badges- Bändel. Dieser wird gut sichtbar in die Hose gesteckt.

#### Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist es, als Gruppe eine Rassel zu basteln. Dazu müssen folgende Rohstoffe erspielt und gegen Bastelmaterial eingetauscht werden:

10 Holzzettel = eine Astgabelung

10 Metalldrahtzettel = ein Metalldraht

20 Bierdeckelzettel = 10 Bierdeckel

Die erste Gruppe mit einer funktionierenden Rassel gewinnt das Spiel.

Material:

Absperrband

Zettel mit aufgedruckten Rohstoffe (Kopiervorlagen)

Pro Teilnehmer 1 Nuggi, Badges-Bändel

1 Astgabel pro Gruppe

1 Metalldraht pro Gruppe

genügend Bierdeckel mit Löchern

### **Spielablauf**

Nach dem Startpfeiff versuchen die Teilnehmer, der gegnerischen Gruppe den Nuggibändel zu entreissen. Gelingt dies, bekommt der Sieger den Rohstoff des Verlierers (der Nuggibändel kann jedoch nicht geraubt werden). Sobald ein Spieler keinen Rohstoff mehr hat, muss er sich wieder einen bei seinem Gruppenleiter verdienen. Dazu würfelt der Spieler und der Gruppenleiter stellt ihm folgende Aufgabe:

Bei einer 1: 10 Hampelmänner

Bei einer 2: 5 Liegestütze Bei einer 3: 15 Kniebeugen

Bei einer 4: 10 Rumpfbeugen

Bei einer 5: 10 Frosch Hüpfen

Bei einer 6: 1min auf einem Bein stehen

### **Spielvarianten**

Um die Spieldauer zu verkürzen oder zu verlängern, können die Preise für das Bastelmaterial angepasst werden.

### **Sicherheitsüberlegungen und –Massnahmen**

Das Loch für die Bierdeckel machen die Leiter und nicht die Teilnehmer.

### **Lernziel**

-Die Teilnehmer bewegen sich und erleben Erfolgserlebnisse in der Gruppe.

-Die Teilnehmer lernen fair zu sein und nicht mit Aggression zu kämpfen.



Die Kinder beim Bündelkampf in der Turnhalle.



Eine entstandene Rassel.



Ein Nuggibändel für den Bündelkampf.

## GELÄNDESPIEL



Seite 16-41. Es ist gefährlich im Mattiswald. Ronja muss lernen, sich vor vielen Sachen in Acht zu nehmen. So auch vor den verfeindeten Borka-Räubern, welche ebenfalls im Mattiswald wohnen. Da Ronja das erste Mal in der grossen weiten Welt ist, muss sie sich zudem hüten, in den Fluss zu fallen, von den Wilddruden und Graugnommen erwischt zu werden und in den Höllenschlund zu fallen.

### Spieldauer

1- 3 h

### Vorbereitung

Die Kinder werden in Borka- und Mattis- Räuber eingeteilt. Je nach Anzahl Spieler können auch mehrere Mattis- und Borka-Gruppen gebildet werden. Für jede Gruppe wird ein Räuberlager markiert, in welchem sie vor den Gegnern geschützt sind. In der Mitte des Spielfeldes liegen verdeckt Spielkarten mit verschiedenen Symbolen. Diese geben an, zu welchem Posten die Kinder gehen müssen. Im Ganzen gibt es vier Symbole und demzufolge auch vier Posten. Jeder Posten verteilt eine eigene Belohnung, welche beim Spielende in Zeit eingetauscht wird. Die erbeuteten Belohnungen werden in das eigene, markierte Räuberlager transportiert. Für die Kinder bleibt es bis zum Abpfeiff ein Geheimnis, wie viel jede Belohnung Wert ist.

### Spielende

Der Spielleiter pfeift nach einer gewissen Zeit ab, danach werden die Belohnungen gezählt und in Zeit eingetauscht. Mit dieser Zeit kann jede Gruppe ihre eigene Burg bauen, sie dürfen jedoch nur vorhandenes Material aus dem Wald benutzen. Schlussendlich beurteilt eine Jury jede Burg genau nach strengen Kriterien. Diese Kriterien könnten sein: Schönheit, Stabilität, Originalität, Farbigkeit, spezielle Funktionen (Bewachungsposten, Geheimgänge, Swimmingpool...). Anschließend findet in einer Zeremonie die Rangverkündigung statt.

Tauschkurs der Belohnungen:

1. Belohnung: 20 sec
2. Belohnung: 15 sec
3. Belohnung: 10 sec
4. Belohnung: 5 sec

### Material:

Absperrband

Spielkarten laminiert (Kopiervorlagen)

### Posten Höllenschlund



Die Kinder sind in den Graben gefallen und sind auf die Hilfe eines Mitspielers der Gegenmannschaft angewiesen. An diesem Posten müssen die Kinder zuerst Hilfe aus einer Gegenmannschaft holen, um die Belohnung zu verdienen. Je

ein Mattis-Räuber und ein Borka-Räuber müssen zusammen eine Aufgabe lösen, nachdem sie gewürfelt haben (für jede gewürfelte Zahl gibt es eine Aufgabe). Bei diesem Posten bekommen beide Räubern für eine gelöste Aufgabe eine Belohnung.

*Wird eine 1 gewürfelt: Foto*

Zusammen wird ein originelles Foto gemacht, eventuell mit lustiger Verkleidung.

*Wird eine 2 gewürfelt: Schuhe putzen*

Die Schuhe werden untereinander ausgetauscht und danach geputzt und poliert.

*Wird eine 3 gewürfelt: Blindenparcours*

Die Kinder müssen sich blind vertrauen und müssen einander mit verbundenen Augen durch einen Parcours führen.

*Wird eine 4 gewürfelt: 3-Füsseparcours*

Der linke Fuss des 1. Räubers wird mit dem rechten Fuss des 2. Räubers zusammengebunden. Auf diese Weise muss eine kurze Strecke abgelaufen werden.

*Wird eine 5 gewürfelt: Handmassage*

Gegenseitig werden je 2 Minuten lang die Hände massiert.

*Wird eine 6 gewürfelt: Rückenmassage*

Mit einem Tennisball massieren sich die Kinder gegenseitig eine Minute lang ihre Rücken.

*Spezielles:*

Für den Posten Höllenschlund werden 2- 3 Leiter benötigt.

*Belohnung:*

Seilstücke, weil Ronja Birk mit einem Seil gerettet hat.

Würfel

Fotoapparat  
+ ev. Verkleidung

Schuhbürsten

Augenbinden

Seile

Handcrème

Tennisbälle (oder  
sonstige Massage-  
Utensilien)

Seilstücke)

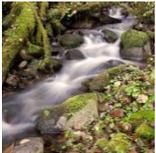
### Posten Wald



Die Räuber sind das erste Mal in der freien Natur und möchten den Wald erkunden. Mit einem Quiz werden ihre Naturkenntnisse und Erfahrungen getestet.

Belohnung:  
Geschnittene Holzrondellen

### Posten Fluss



„Um sich davor zu hüten in den Fluss zu fallen, ist es am besten von Stein zu Stein über den Fluss zu springen“, sagt Ronja. Die Kinder müssen mit einem Becher Wasser im Mund über eine Slackline gehen (mit einem Halteseil).

Belohnung:  
Blaue Papier-Zettel

### Posten Dorf



Um die Räuberprüfung zu bestehen, müssen die Kinder in ein Haus im Dorf einbrechen. Zuerst müssen sie das Fenster einschlagen. Dies geschieht, indem sie einen Tannenzapfen durch einen aufgehängten Reifen schießen. Danach müssen sie durch den Reifen steigen und anschließend ohne Berührung durch ein Netz von Schnüren kommen. Wenn eine Schnur berührt wird, geht der Alarm los (durch einen Leiter), verkleidete Polizisten kommen und die Räuber müssen fliehen.

Wird kein Alarm ausgelöst, befinden sie sich nach dem Hindernis in einem Haus. Dort liegen am Boden verschiedene Gegenstände (Hut, Schere, Handy, Sackmesser, Sonnenbrille...). Die Räuber müssen innerhalb einer kurzen Zeit (3 sec → ein Leiter stoppt die Zeit) möglichst viele Gegenstände einsammeln. Bei mehr als drei eingesammelten Gegenständen wird die Belohnung verteilt, ansonsten muss der Posten wiederholt werden.

Bemerkung:  
Damit die Kinder nicht zu lange warten müssen, baut man am besten zwei Einbruchstellen auf.

Belohnung:  
Goldige Kieselsteine

Naturquiz

Holzrondellen

Slackline  
Seil  
2 Karabiner  
Becher und Wasser

blaue Papier-Zettel

Hula- Hoop-Reifen,  
Tannenzapfen,  
Schnüre & Seile  
Alarm oder Sirene

Verkleideter Polizist

Verschiedene Gegenstände

goldige Kieselsteine

### Zusatz

Als zusätzliche Bereicherung können Leiter Graugnome und Unterirdische spielen, welche auf dem Gelände herumirren.

Graugnome: Falls ein Kind von einem Graugnom gefangen wird (indem ihm drei Mal auf den Rücken geklopft wird) ist das Kind versteinert und kann nur erlöst werden, wenn drei Kinder der eigenen Gruppe einen Kreis um das Kind bilden und es so befreien.

Unterirdische: Einige Leiter gehen im Wald umher. Sobald sie ein Lied zu singen beginnen, müssen alle Kinder diese Unterirdischen suchen. Dort angekommen müssen sie in das Lied einstimmen. Gleichzeitig sind alle anderen Leiter versteinert, es gibt eine Pause an den Posten. Als Belohnung bekommt jedes singende Kind (Räuber) eine Sekunde für seine Gruppe geschenkt.

Gute Verkleidung!

### Lernziel

- Die Teilnehmer erfahren die Natur.
- Die Teilnehmer lernen, dass nicht immer der Schnellste der Beste ist.
- Die Teilnehmer lernen, dass man auch auf einen „Feind“ angewiesen sein kann.
- Die Teilnehmer bewegen sich ganzheitlich.



Posten Dorf: Das Spinnennetz mit einer Alarmanlage.



Posten Höllenschlund: Der 3-Füßseparcours und ein originelles Foto.



Posten Wald: Ein Naturquiz.



Posten Fluss: Mit einem Becher Wasser über die Slackline balancieren.



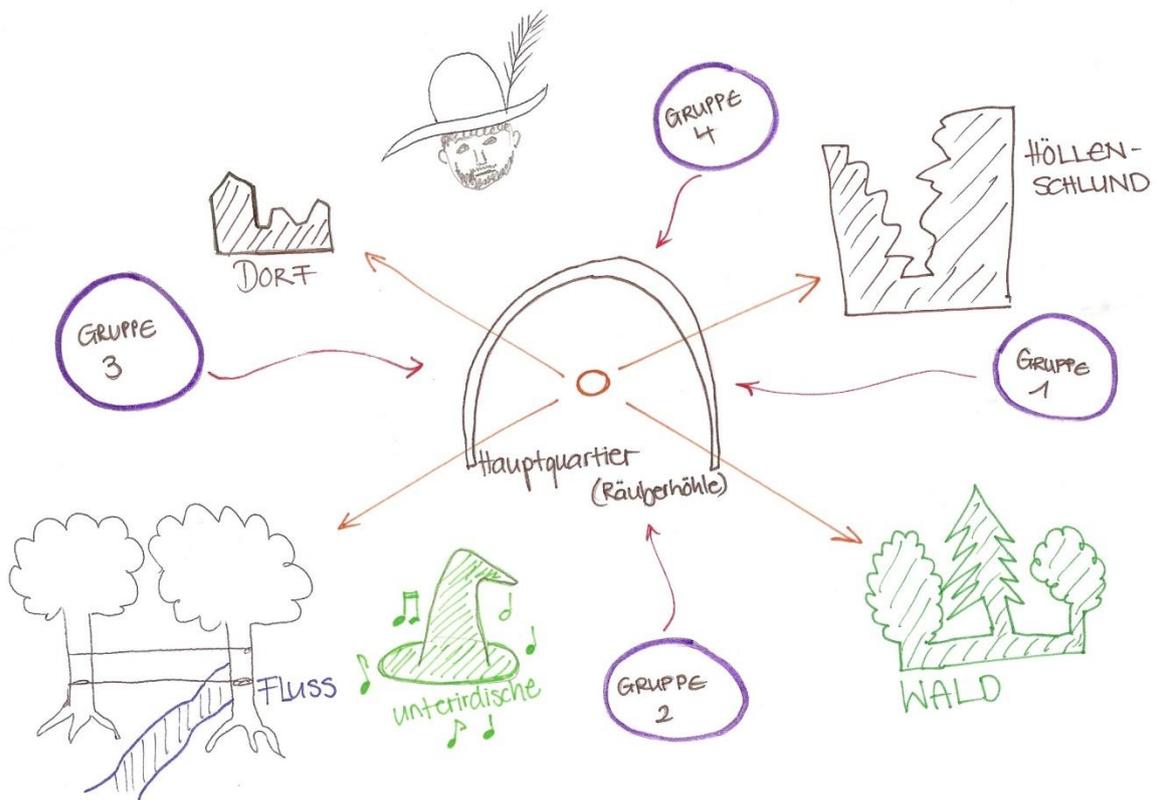
Versammlung durch singende Unterirdische.



Errichten der Naturburgen in der Gruppe und eines der Resultate.



Zwei verkleidete Waldgnomen.



Der Spielplan des Geländespiels Potz Pestilenz.

## POSTENLAUF

Ronja's  
Wappung, sich  
hüten vor...

Seite 16-41. Mattis warnt seine Tochter vor den Gefahren im Mattiswald. In diesem Geländespiel lernt Ronja, verschiedene Gefahren zu überwinden.

### Spieldauer

Fünf Posten an je 15 min, dazu kommen immer 5 min Wechselzeit.

### Vorbereitung

Es werden Gruppen von ca. 10 Personen gebildet.

#### 1. Posten: Höllenschlund = Seilspringen

Es werden verschiedene Formen von Seilspringen gezeigt und ausprobiert.

#### 2. Poste: Borka-Räuber = Schmuggelspiel

Die Gruppe wird halbiert. Beide Mannschaften versuchen Sugus über das Spielfeld zu schmuggeln. Jeder TN hat eine Jass Karte, welche in der Mannschaft ausgetauscht werden darf. Treffen zwei Gegner aufeinander (berühren), bekommt der Spieler mit der höheren Jass Karte das Sugus des Gegners. Die Hälfte der Beute geht in Borkas Schatzkiste (für nächste Gruppe), den Rest können die Teilnehmer untereinander aufteilen.

#### 3. Posten: Fluss = Seil ziehen

Alle Kinder von der gleichen Gruppe halten sich hintereinander an der Taille, die Vordersten halten sich an den Händen. Die Gruppe, welche über die Linie gezogen wird, hat verloren.

#### 4. Posten: Wilddruden

Jemand ist die Wilddrude und versucht, die Anderen zu fangen. Wird jemand von der Wilddrude gefangen, muss er eine Blume darstellen. Berührt ein vorbeikommendes Kind (zum Beispiel bei einem Ausweichmanöver) eine Blume, verwandelt er sich ebenfalls.

**5. Posten:** Graugnome= Wer hat Angst vor dem Graugnom?  
Spielverlauf wie „Schwarzer Mann“.

### Spielende

Das Spiel wird abgepiffen und Ronja freut sich, dass sie keine Angst mehr hat.

### Lerniel

- Die Teilnehmer kennen einfache Spiele.
- Die Teilnehmer bewegen sich in der Natur.

Material:

1 Apotheke pro Posten

Springseile

Sugus

Jass Karten

Seil

Markierung

## POSTENLAUF

### Räuberprobe

Seite 54-61/ Seite 139-177. Immer wieder treffen sich Ronja und Birk im Mattiswald. Jeden Tag erleben sie die Natur, entwickeln neue Spiele, finden verlorene Wertsachen der Landsknechte und entdecken neue Geheimplätze.

#### Spieldauer:

Ein Posten dauert etwa 15min, danach gibt es 5 min Wechselzeit.

#### Vorbereitung

Jeder Posten soll eine kleine Einführungsgeschichte haben. Dadurch meinen die Kinder, selber in der Geschichte dabei zu sein.

#### Ziel des Spiels

Die Kinder absolvieren alle Posten mit der Gruppe und haben ein Posten-Blatt bei sich. Die Leiter an den Posten sollen die Gruppen bewerten und ein Zeichen auf das Postenblatt zeichnen. Wenn die Kinder alle Posten besucht haben, sind sie befähigt selber ein Räuber zu sein. Dies wird abschliessend beim Abkochen über dem Feuer mit der eigenen Sippe gefeiert.

#### Begrüssung

Ronja: "Uf zum Glück bin ich weg von meinem tobenden Vater, das ist ja nicht zum Aushalten! Wo steckt denn Birk wieder? Ich glaube, ich schreibe ihm eine Botschaft, dass er weiss, dass ich im Wald bin... Aber Moment, hier hat es ja noch ganz viele Räuber. Hat jemand von euch Birk gesehen? Kennt ihr euch auch so gut aus in diesem Wald wie ich? Wisst ihr, um ein richtiger Räuber zu sein, muss man 1. mutig sein, 2. die Gefahren kennen, 3. unsere Räuberspiele und Regeln kennen. Ich glaube ich teste euch zuerst, bevor ich euch vertrauen kann."

Material:

Postenblatt  
(Kopiervorlagen)

## 1. Posten: **Räuberspiel von Ronja und Birk**

Geschichte:

„Ich möchte euch heute ein Spiel von Ronja und ihrer Räuberbande vorstellen. Ronja hat einmal mit ihrer Sippe bei einem Räuberstreifzug einen Bauarbeiter überfallen, der gerade dabei war, leere Ölfässer auf eine Baustelle zu tragen. Ronja's Bande hat ihn aufgeschreckt und so ergriff er die Flucht und liess die Ölfässer zurück. Später merkten die Räuber, dass die Ölfässer wertlos sind und liessen sie im Wald liegen. Ronja jedoch nahm ein Fass mit in die Bärenhöhle, befestigte es später auf einem Baum und versuchte es zu treffen. Als Birk von ihrem neuen Spiel erfahren hatte, tauchte er kurze Zeit später mit einem selbstgebastelten Ball auf. Sie stellten weitere Tore auf und so entstand ein kreatives Waldfussball.“

Spiel:

Im Wald befinden sich zwei an Bäumen fixierte Fässer (Körbe). Weiter gibt es im Wald verschiedene Tore (gespannte Seile). Es werden zwei Gruppen gebildet und die Gruppe, die mehr Tore schießt, hat gewonnen. Gespielt werden darf nur mit dem Fuss. Ausser bei den Fässern, darf in einem Umkreis ab 1.5 Meter der Ball in die Hand genommen und geworfen werden.

## 2. Posten: **Waldbrand**

Geschichte:

„Hallo Räuber, wir sind hier in der Bärenhöhle. Im Wald war ich so begeistert von den schönen Bäumen und dem grünen Moos und dabei habe ich die Wilddruden nicht bemerkt. Sie verfolgten mich den ganzen Weg bis hierhin und ich musste um mein Leben rennen! Ich wollte dann, als ich endlich hier in der Höhle angekommen war, ein Schluck vom Spezialdrink meiner Mutter trinken, aber o schreck, ich habe meine Flasche verloren. (weint) Hilfe, ich habe ganz das Feuer vergessen, vor lauter Sorgen. Und schaut, es hat sich ausgebreitet!!! Helft mir es zu löschen, sonst gibt es einen Waldbrand. Hier in der Nähe hat es einen Fluss, leider habe ich aber nur einen Becher zum Wassertransport.“

Material:

2 Fässer, oder Blachen Schlauch  
Seile  
Absperrband

Aufgabe:

Die Kinder müssen mit einem gefüllten Becher im Mund um markierte Bäume Slalom laufen. Sie sollen so schnell wie möglich wieder zurück im Ziel sein. Jeder der Gruppe muss mindestens einmal den Parcours absolvieren. Das gesammelte Wasser wird in eine Wasserflasche geleert und nach 10 min wird gemessen, welche Gruppe am meisten Wasser retten konnte.

### 3. Posten: *Baumnüsse*

Geschichte:

„Habt ihr gewusst, dass hier auch Baumnüsse wachsen? Es ist ein Geheimplatz, wehe ihr verrät jemandem etwas davon! Mir fällt ein, dass Glatzenpeer bald Geburtstag hat. Er hat mir gesagt, er wünscht sich ein gemütlicher Räuberabend mit Unterhaltung. Ich habe schon so eine Idee, wie ich ihn unterhalten kann, aber zuerst muss ich es ausprobieren.“

Aufgabe:

Je ein Kind der Gruppe nimmt 3 Baumnüsse auf einmal in den Mund. Es bekommt dann einen Satz (entweder zugeflüstert oder auf einem Papierstreifen) und muss diesen der Gruppe sagen. Findet die Gruppe den Satz heraus, bekommen sie einen Punkt und das nächste Kind ist an der Reihe. Das Ziel ist, in der gegebenen Zeit möglichst viele Sätze herauszufinden.

### 4. Posten: *Fischen an der Piranha Bucht*

Geschichte:

„Im Mattiswald gibt es eine Piranha Bucht. In dieser Bucht fischen die Räuber oft ihr Mittagessen. Weil sie sich aber keine Angel leisten können, fischen sie mit dem Mund. Es ist aber zu gefährlich, dies einfach so zu tun, deshalb nehmen sie einen Löffel.“

Aufgabe:

Die Kinder absolvieren einen Hindernislauf, bekommen dann einen Löffel mit dem sie ein Gummibär aus einer Schüssel fischen sollen. Anschliessend sprintet das Kind zum Ausgangspunkt zurück und das nächste Kind darf starten.

Material:

Becher  
Zwei markierte Bäume,  
Petflasche

Baumnüsse,  
Zettel mit schwierigen  
Sätzen oder auch Texte  
aus dem Ronja Räuber-  
tochter Buch

Gummibärchen  
Löffel  
Wasserbecken

### 5. Posten: Raubtransport

Geschichte:

„Liebe Räuber, leider habe ich nicht viel Zeit für die Begrüßung übrig... Ihr seid ja schon so erfahren und ich brauche dringend eure Hilfe! Bitte hilft mir, meinen Raub zu transportieren, denn er ist für mich alleine viel zu schwer. Wir müssen darauf achten, dass mein Raub den Boden nie berührt, sonst findet mich die Polizei viel schneller. Also los ihr Räuber, ich höre die Polizei schon kommen...!“

Aufgabe:

„Schaut nur, hier habe ich zwei Blachen und mein Raub (goldige Schachtel) sollt ihr mit diesen zwei Blachen transportieren. Die Schachtel darf aber nicht auf den Boden fallen und auch keine Hindernisse berühren, sonst findet uns die Polizei und ihr seid alle mitschuldig! Also gebt euch Mühe, wir haben nur 10 min Zeit, bis die Polizei eintrifft.“

### 6. Posten: Ronja's Winterabenteuer

Geschichte:

Es ist Winter auf der Mattisburg. Keiner geht in den Wald um zu jagen oder zu fischen. Die ganze Räubersippe sitzt in der warmen Burg und beschäftigt sich mit Würfeln oder Kartenspielen. Alle sind zufrieden mit der Ruhe und der Gemütlichkeit auf der Mattisburg. Nur Ronja gefällt das gar nicht. Sie möchte viel lieber den Wald erkunden, Abenteuer erleben und draussen spielen. Ihr ist langweilig und deshalb beginnt sie, die Burg ein wenig zu erforschen. Plötzlich stösst sie im Keller auf einen Gang, der in der Mitte von Steinen verschüttet ist. Sie will wissen, wohin der Gang führt und beginnt die Steine wegzuräumen.

Aufgabe:

„In der Mitte eines Blachen Schlauches sind Steine deponiert. Eure Aufgabe ist es, alle Steine so schnell wie möglich aus dem Schlauch herauszuholen und nacheinander durch den Schlauch auf die andere Seite zu bringen.“

### Lernziel

- Die Teilnehmer akzeptieren und tolerieren Schwächen und Stärken der Mitmenschen.
- Die Teilnehmer lernen ein Nachtessen über dem Feuer zu kochen.
- Die Teilnehmer bewegen sich und werden mental, kreativ und taktisch gefordert.

Material:

2 Blachen  
Goldige Schachtel  
Hindernissparcours

Blachen Schlauch,  
Steine



Raubtransport: Transportieren einer Schachtel mit 2 Blachen.



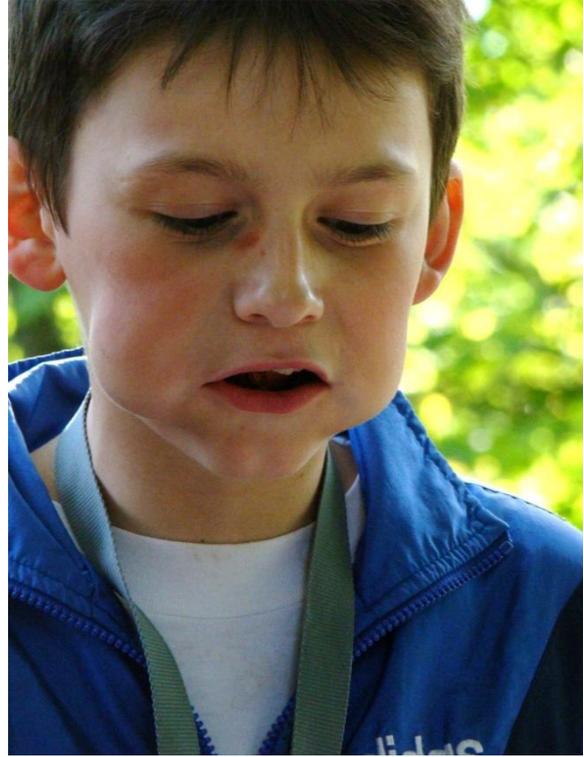
Piranhia Bucht: Fischen eines Gummibärchis mit einem Löffel.



Schlangenbrot bräteln über dem Feuer.



Räuberspiel: Waldfußball mit verschiedenen Toren.



Baumnüsse: Einen Satz lesen mit 3 Baumnüssen im Mund.



Ronja's Winterabenteuer: Herausholen der Steine aus dem Blachen Schlauch.



Waldbrand: Der Wassertransport mit einem Plastikbecher.

## GELÄNDESPIEL

### Geheimgang

Seite 80- 103. Es ist Winter und alle Räuber müssen vor der Burg den Schnee wegschaufeln. Leider ist der Durchgang zu Birk mit Steinen verschüttet worden, deshalb schaufelt Ronja eifrig tief unten in der Burg, heimlich die Steine weg.

**Zeit:** ca. 2 h

#### Vorbereitung

Jede Gruppe erhält eine Geröllwand, welche sie im Spiel abbauen muss. Diese Geröllwand besteht aus einem grossen Plakat mit einem Sudoku. Jede zu lösende Zahl stellt ein Stein dar, welcher die Verbindung zu Birk verunmöglicht.

#### Spielablauf

Jede Gruppe beginnt die „Steine“ wegzuspielen, indem sie das Sudoku lösen. Einige der Quadrate sind farbig, das heisst, sobald die Kinder die Nummer eines farbigen Quadrates erraten haben, müssen sie den Posten der jeweiligen Farbe

			1	3	9		4	2
4	7	2			6			
	9					5	6	8
		8	6	1	3			
7		1				6	3	5
			5	2	7			
	6	5					8	
						1		9
2	1		4	8	5			

suchen, das Resultat kontrollieren (bei falscher Antwort müssen sie zurückgehen) und dort einen Auftrag erledigen. Die Posten sind auf dem ganzen Areal verteilt und je mit einer Farbe markiert.

Aufträge können sein:

- Verschiedene Rätsel lösen (siehe weitere Materialien).
- Füsse mit Seife in einem Kübel waschen.
- Verschiedene Fotoaufträge
- 10 min Fussball spielen.
- Einen Brief an Lovis oder Birk schreiben (dieser wird an Lageradresse adressiert oder später an einem Nachtreff angeschaut).
- Steine transportieren
- Ein Schiff bauen und in einem Brunnen, Fluss, See oder Kübel testen.
- 10 min Volleyball spielen.

Material:

Sudoku Plakat  
für jede Gruppe

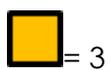
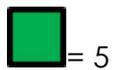
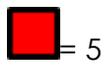
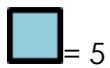
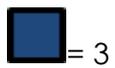
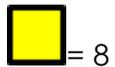
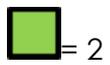
### Spielende

Sobald das Sudoku vollständig gelöst ist, können die Kinder die Geröllwand zerstören.  
Die schnellste Gruppe erhält ein Preis.

### Lernziel

- Die Teilnehmer lernen zu kombinieren und logisch zu denken.
- Die Teilnehmer bewegen sich.

Lösung:



5	8	6	1	3	9	7	4	2
4	7	2	8	5	6	9	1	3
1	9	3	2	7	4	5	6	8
9	5	8	6	1	3	4	2	7
7	2	1	9	4	8	6	3	5
6	3	4	5	2	7	8	9	1
3	6	5	7	9	1	2	8	4
8	4	7	3	6	2	1	5	9
2	1	9	4	8	5	3	7	6

## Befreiung

### NACHT-GELÄNDESPIEL

s. 126-132. Mattis ist enttäuscht von Ronja und beschliesst, Birk nur durch Geld den Borka-Räubern zu übergeben. Diese sind einverstanden, wenn sie als Gegenleistung Essen bekommen.

#### Vorbereitung

Im Wald werden fünf Posten verteilt und mit Absperrband markiert. Den Teilnehmern wird eine vierstellige Nummer auf den Rücken befestigt, zudem sollten alle eine Taschenlampe bei sich haben. Jeder Posten ist mit mindestens einem Leiter besetzt (beim ersten Posten braucht es mind. zwei).

#### Ziel des Spiels

Ziel ist es, dass die Teilnehmer durch erfüllen der Posten Geld verdienen und so Birk und Ronja befreien können.

#### Ablauf

Während die Teilnehmer von einem Posten zum nächsten rennen, können Fänger (Leiter, die auch eine Nummer tragen) die Nummern ablesen. Ruft ein Fänger die Nummer des Teilnehmers, muss der Teilnehmer ihm einen Betrag (2 US) bezahlen. Kann jedoch ein TN die Nummer des Fängers rufen, darf ihn der Fänger bis zum nächsten Posten nicht mehr fangen. Die Teilnehmer sind an den Posten sicher und können dort nicht gefangen werden.

#### 1.Posten: Räuber befreien

Ein Freund (Leiter) des eingesperrten Räubers erklärt, dass er den Räuber befreien will und dafür Hilfe braucht. Der Eingesperrte ist gefesselt und von einem Leiter (Wächter) bewacht. Er befindet sich in einem Zelt aus vier Blachen.

Der Wächter muss gefesselt werden (zwei Hanfseile), nur so ist es möglich den Gefangenen zu befreien. Als Dank gibt der befreite Räuber ihnen Geld (5 US).

Material:  
Absperrband  
5 Apotheken  
Vierstellige  
Nummern

Geld (US= Unterlagsscheiben)

Blachen  
6 Zeltstangen  
4 Zeltschnüre  
8 Heringe

2 Hanfseile  
Geld

**2. Posten:** Verfolgungsjagd

Ein Leiter schleicht durch den Wald. Er wird von einem anderen Leiter verfolgt. Die Teilnehmer müssen mit einem Seil und zwei Blachen versuchen, den Verfolger zu fangen. Als Gegenleistung gibt der Verfolgte ihnen Geld. (5 US)

1 Seil  
2 Blachen  
Geld

**3. Posten:** Wurfspiel

Es geht darum, eine Büchse mit Waldmaterial abzuschossen. Wenn sie es geschafft haben, bekommen sie Geld. (3 US)

3 Büchsen  
Geld

**4. Posten:** Geschicklichkeitsparcours

Mit einem Esslöffel im Mund und einem Pingpong-Ball darauf muss ein Parcours absolviert werden (die Zeit wird nicht gemessen, da zu gefährlich).

4 Esslöffel  
3 Pingpong-Bälle  
Seil

Hindernisse: Ein Seil auf 80 cm Höhe spannen, unter einem Baumstamm durch, eine Runde um einen Baum laufen usw. Auch bei diesem Posten bekommen sie als Belohnung Geld (3 US).

Geld

**5. Posten:** Feuer machen

Mindestens drei Teilnehmer müssen feine Äste zum Brennen bringen. Wenn sie das Feuer innert der gegebenen Zeit entfachen können, bekommen sie Geld (5 US).

1 Feuerzeug  
Zeitung  
Geld

Bemerkung: Bei Regen sammeln die Kinder Holz für die Küche oder sonstige zwecke.

**6. Posten:** Blachen Schlauch

Vier Blachen werden zu einem Schlauch geknüpft, durch den die Teilnehmer kriechen müssen. Zusätzlich wird bei diesem Posten die Zeit gestoppt und für Rekordzeiten gibt es zusätzliches Geld. (3 US, bei Rekordzeit + 2 US )

4 Blachen

Stoppuhr

**Spielende**

Das Spiel wird abgebrochen und Lovis sammelt das Geld ein. Die Borka-Räuber geben den Mattis-Räubern Essen und Ronja zurück. Dafür geben die Mattis-Räuber den Borka-Räubern das verdiente Geld und Birk zurück.

Das Essen gibt es dann als "Bettmümpfeli".

„Bettmümpfeli“  
(z.B Schokolade)

**Lernziel**

- Die Teilnehmer lernen sich in der Dunkelheit/ Dämmerung zurechtzufinden.
- Die Teilnehmer bewegen sich intensiv.

„Wisu tut  
sie su?“

## UNTERHALTUNGSSPIEL

Eines Tages geht Ronja in den Wald und bricht mit dem Fuss durch die Schneedecke in ein tiefes Loch. Dort wird sie von Wilddruden überrascht. Ronja hat ihre Wohnung zerstört, und deshalb jammern sie immer wieder: „Wisu tu si su?“. Ein Unterhaltungsspiel für 4 Personen.

### Vorbereitung:

Auf dem Tisch liegt ein Stapel Jass Karten welcher einen Haufen Wilddruden symbolisiert. Je 4 Wald-/ Höllenschlund-/ Dorf-/ und Fluss-Karten (laminierte Karten aus dem Geländespiel „Pötz Pestilenz“) werden gemischt und den Spielern verteilt. Jeder Spieler soll nun vier Karten in der Hand halten. Zudem sollen alle Spieler ein Glas Wasser vor sich haben, auf dem Tisch steht ein Krug Wasser.

### Spielablauf

Jeder Spieler gibt eine seiner Karten ab und bekommt jeweils eine neue Karte. Das Ziel ist es, vier gleiche Karten zu besitzen. Ist dies der Fall, muss man so schnell wie möglich das betreffende Kartenzeichen machen.

Kartenzeichen für Wald: Auf den Stuhl stehen.

Kartenzeichen für Höllenschlund: Aufstehen und über den Höllenschlund springen (Frosch Hüpfen).

Kartenzeichen für Dorf: Auf den Boden liegen.

Kartenzeichen für Fluss: 1 Glas Wasser austrinken.

Falls ein Spieler ein Zeichen macht, müssen alle Spieler ebenfalls dieses Zeichen machen. Derjenige, der das Zeichen zuletzt macht, muss eine Karte vom Stapel nehmen. Die Nummer auf der Jass Karte bedeutet, wie viele Wilddruden der Spieler gesammelt hat.

### Spielende

Derjenige, der am wenigsten Wilddruden gesammelt hat, hat gewonnen.

### Lernziel

-Die Teilnehmer verbessern ihre Reaktion.

### Material:

1 Stapel Jass Karten  
4 Waldkarten  
4 Höllenschlundkarten  
4 Dorfkarten  
4 Flusskarten  
(Vorlage vom Geländespiel „Pötz Pestilenz“)  
  
4 Wassergläser  
1 Krug Wasser

## GRUPPENERLEBNIS

### Schatzsuche

Seite 224-225. Glatzen-Per erzählt aufgeregt von seinem Geheimnis. Er hat vor Jahren einem kleinen Graugnomen geholfen und deshalb hat dieser ihm einen grossen Silberklumpen geschenkt. Er hat den Schatz vergraben und hat jetzt Ronja den Schatzplan geschenkt. Diese versucht, zusammen mit Birk den Schatz zu finden.

**Geld allein macht nicht glücklich. Man benötigt gute Kameraden, gemeinsame Erlebnisse und schöne Überraschungen, um Glück empfinden zu können.**

**Zeit:** 1 h

#### Idee:

Jede Gruppe muss einen Schatz suchen

#### Mögliche Schatzsuche:

- Auf einer Karte vom Lagerhaus und Umgebung wird ein Weg eingezeichnet
- Schnitzeljagd mit Sägemehl
- Aufträge an bestimmten Orten (z. B in Morsecode, 100 Schritte Richtung Norden, danach 10 Schritte rückwärts...)
- An einem Ort sitzt ein Leiter und verkleidet sich als Vogt. Wenn die Kinder an ihm vorbeigehen, müssen sie würfeln und können dabei bei geraden Zahlen weiter, bei ungeraden hingegen müssen sie ein Pfandstück abgeben (Hut, Schal, Uhr, ... diese bekommen sie später durch eine Gegenleistung zurück)
- Es wird ein Foto eines bestimmten Ortes gemacht, bei dem der nächste Hinweis ist (z.B von einem Brunnen, einem Haus...)
- Die Kinder sind eine riemenlänge Abstand voneinander zusammengebunden, so wie es Ronja und Birk gemacht haben.

Alle Kinder tragen eine Nummer auf dem Rücken, diese darf von Leiter nicht gelesen werden (Leiter gehen im Wald umher). Falls ein Leiter eine Nummer ablesen kann, ist die ganze Gruppe für eine Minute versteinert.

#### Lernziel

- Die Teilnehmer lernen sich im Wald zu orientieren und lernen die Umgebung kennen.
- Die Teilnehmer lernen sich in der Gruppe besser kennen.

Material:

Fackel, Kompass,  
Schatz pro Gruppe

Schatzkarte

Sägemehl

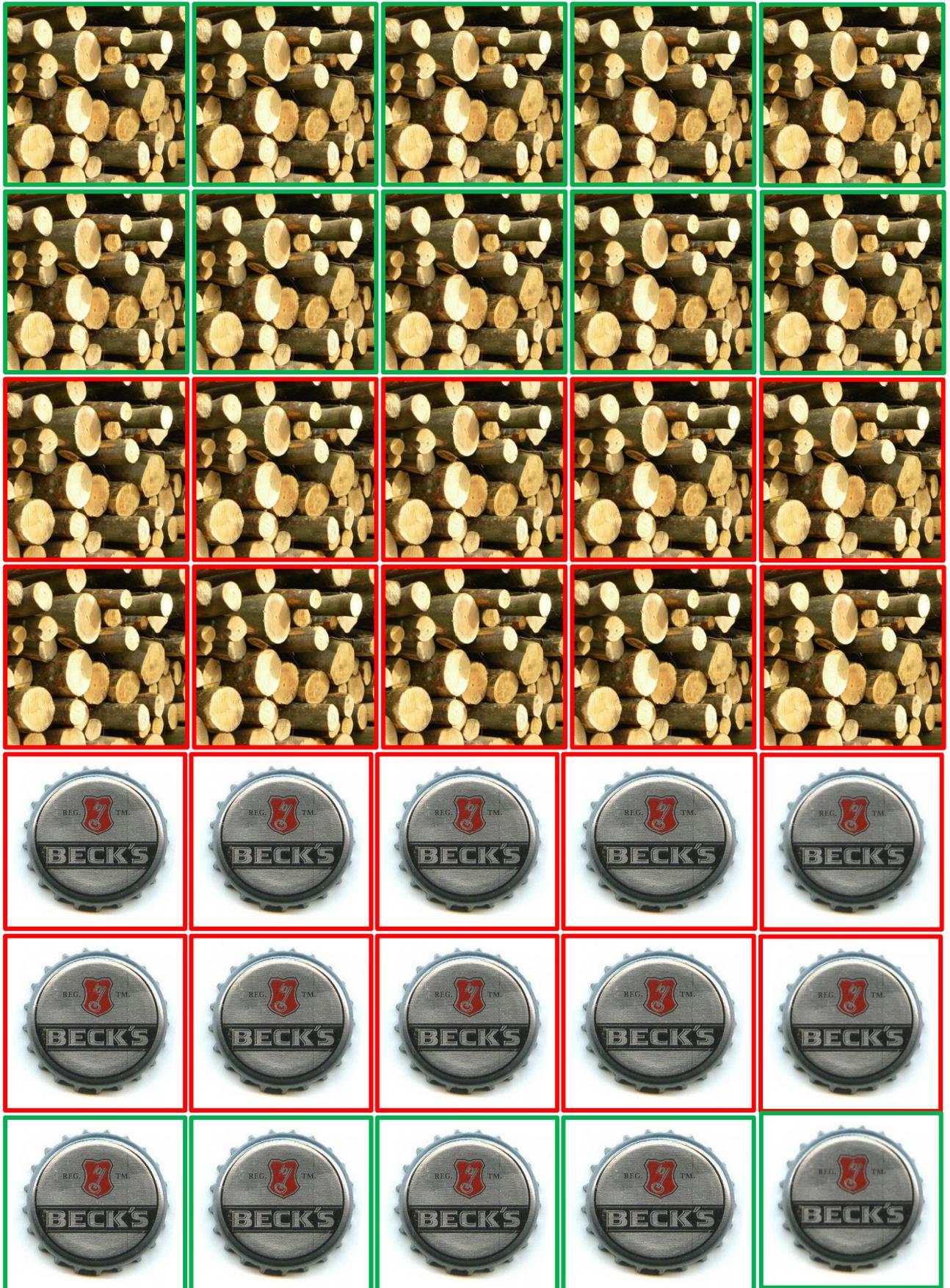
Aufträge

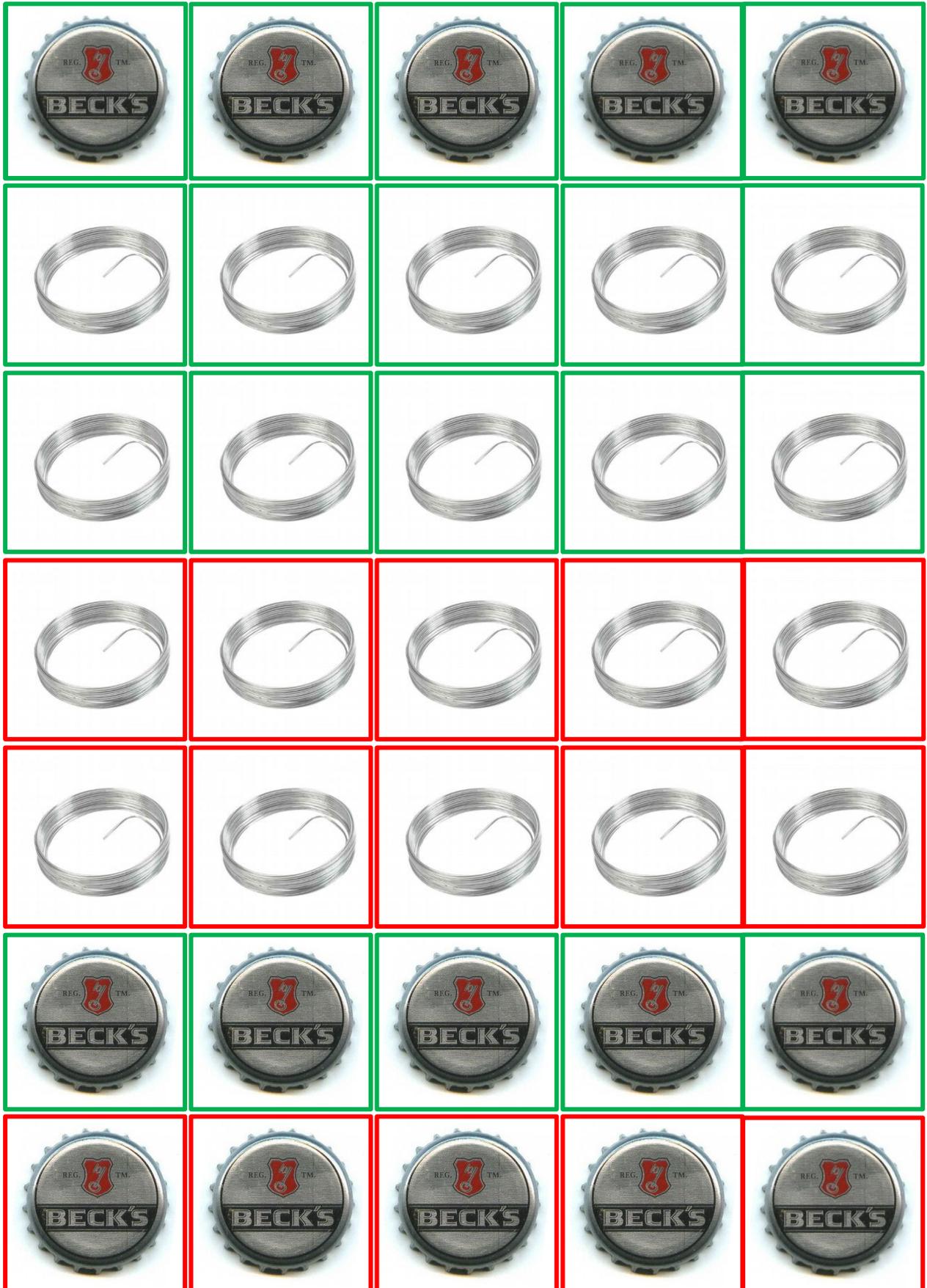
Würfel, Kiste für  
Pfandabgabe

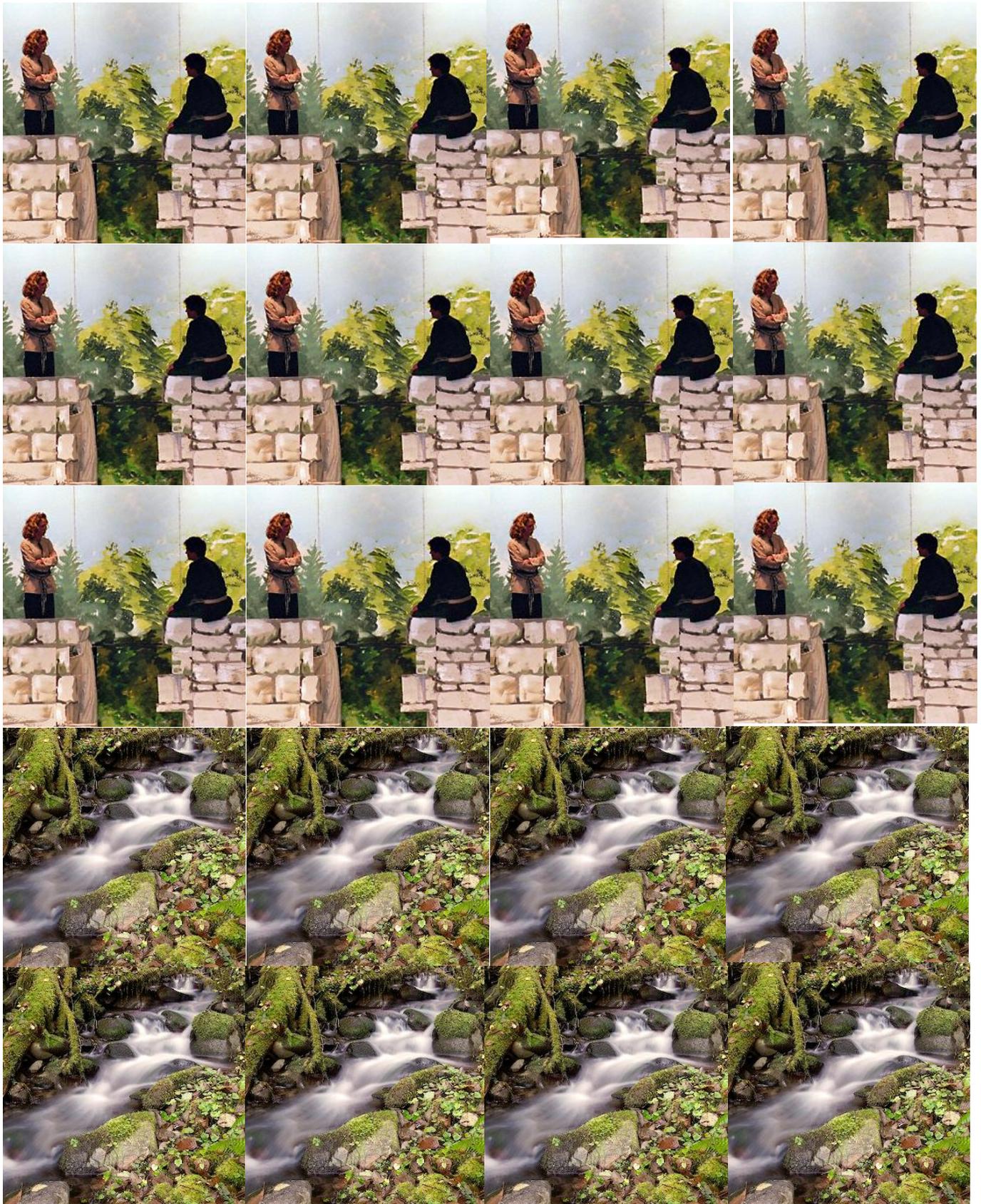
Seil

Vierstellige  
Nummernschilder

## 6. Bilder und Kopierborlagen









# Grosse Räuberprüfung

## *Räuberspiel von Ronja und Birk*

Profimannschaft

Talent in Sicht

Übung macht den Meister



## *Rettet das Wasser*

Feuer gelöscht

Feuer abgekühlt

Waldbrand



## *Baumnüsse*

sehr lustige, unterhaltsame Räuber

für 1-mal war ok

bin beinahe eingeschlafen



## *Piranhia Bucht*

Profi-Fischer

Hobbyfischer

Anfängerfischer

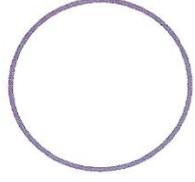


## *Raubtransport*

Als Räuber geeignet, zu empfehlen

War ok

Als Räuber ungeeignet



## *Ronja's Winterabenteurer*

Räuberprüfung souverän bestanden

Räuberprüfung knapp bestanden

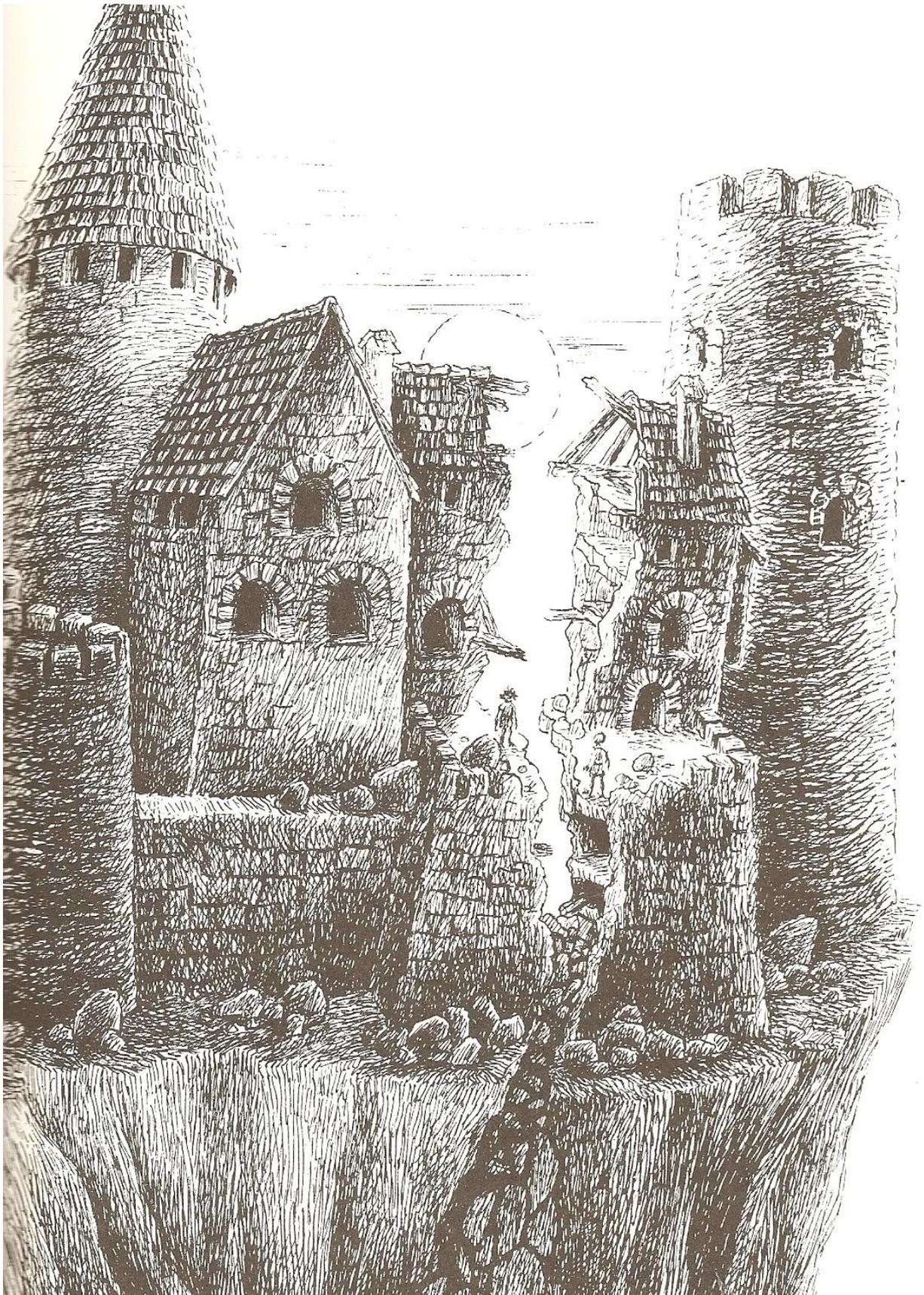
Räuberprüfung fast bestanden





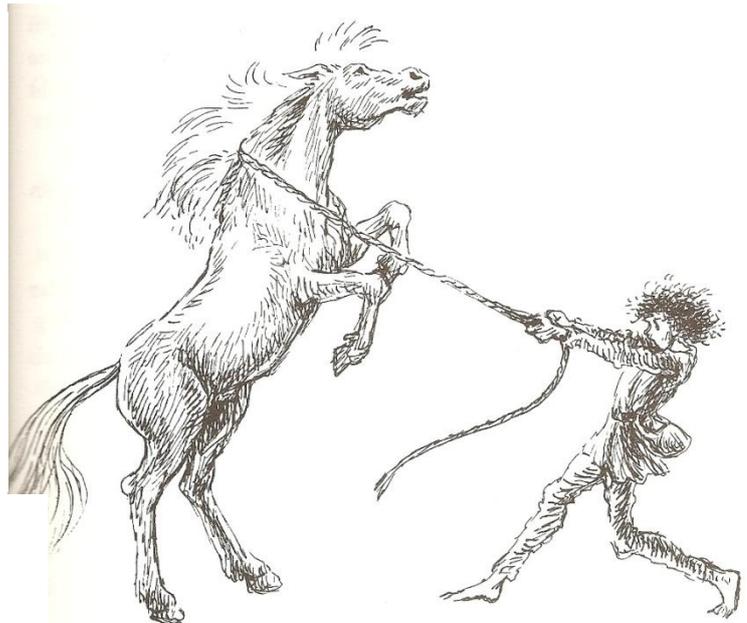


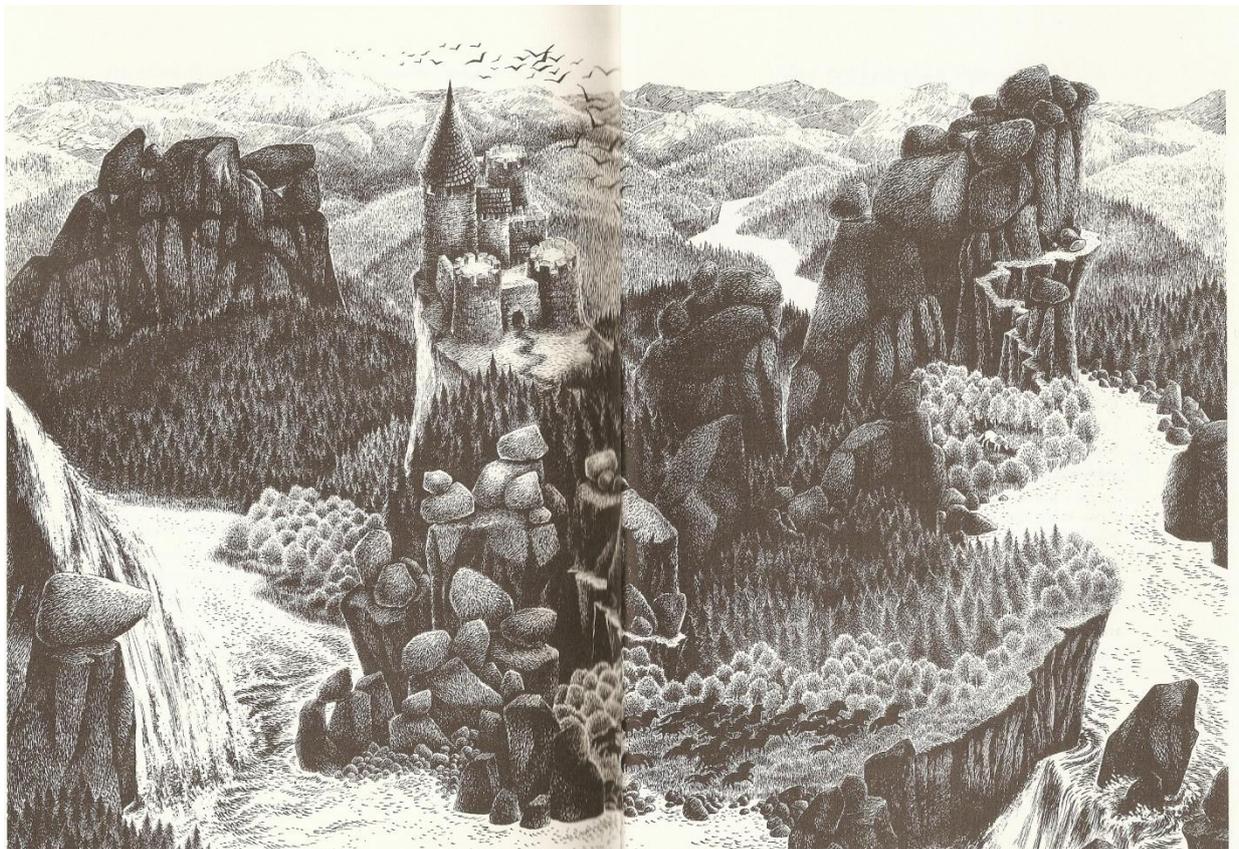
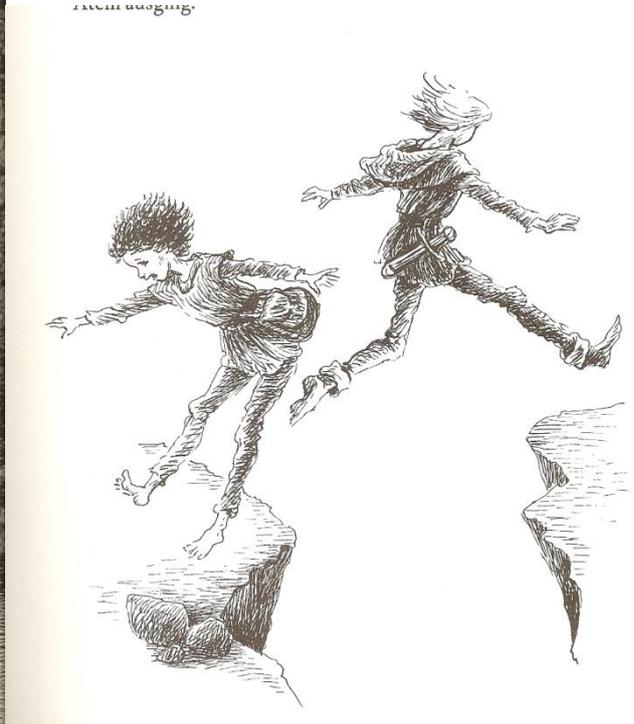
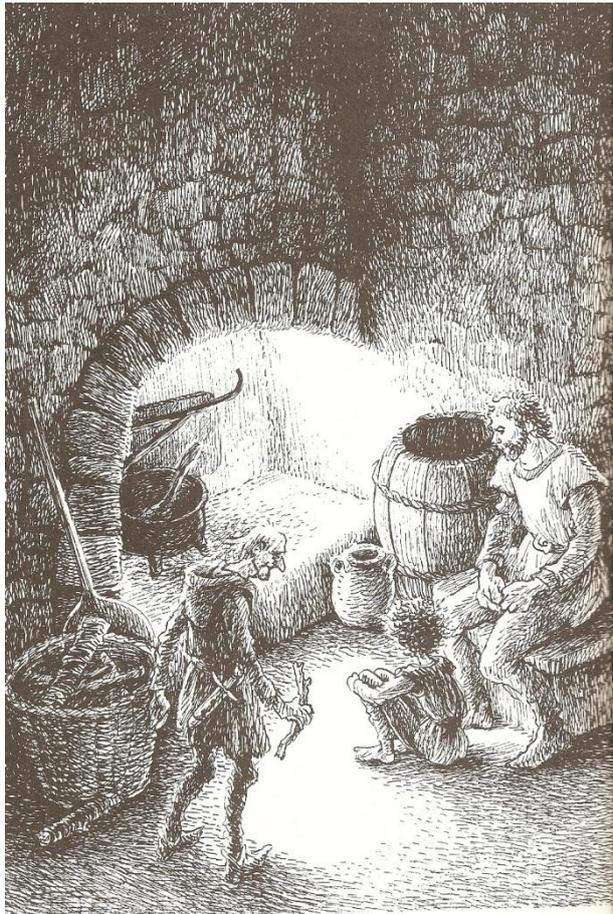


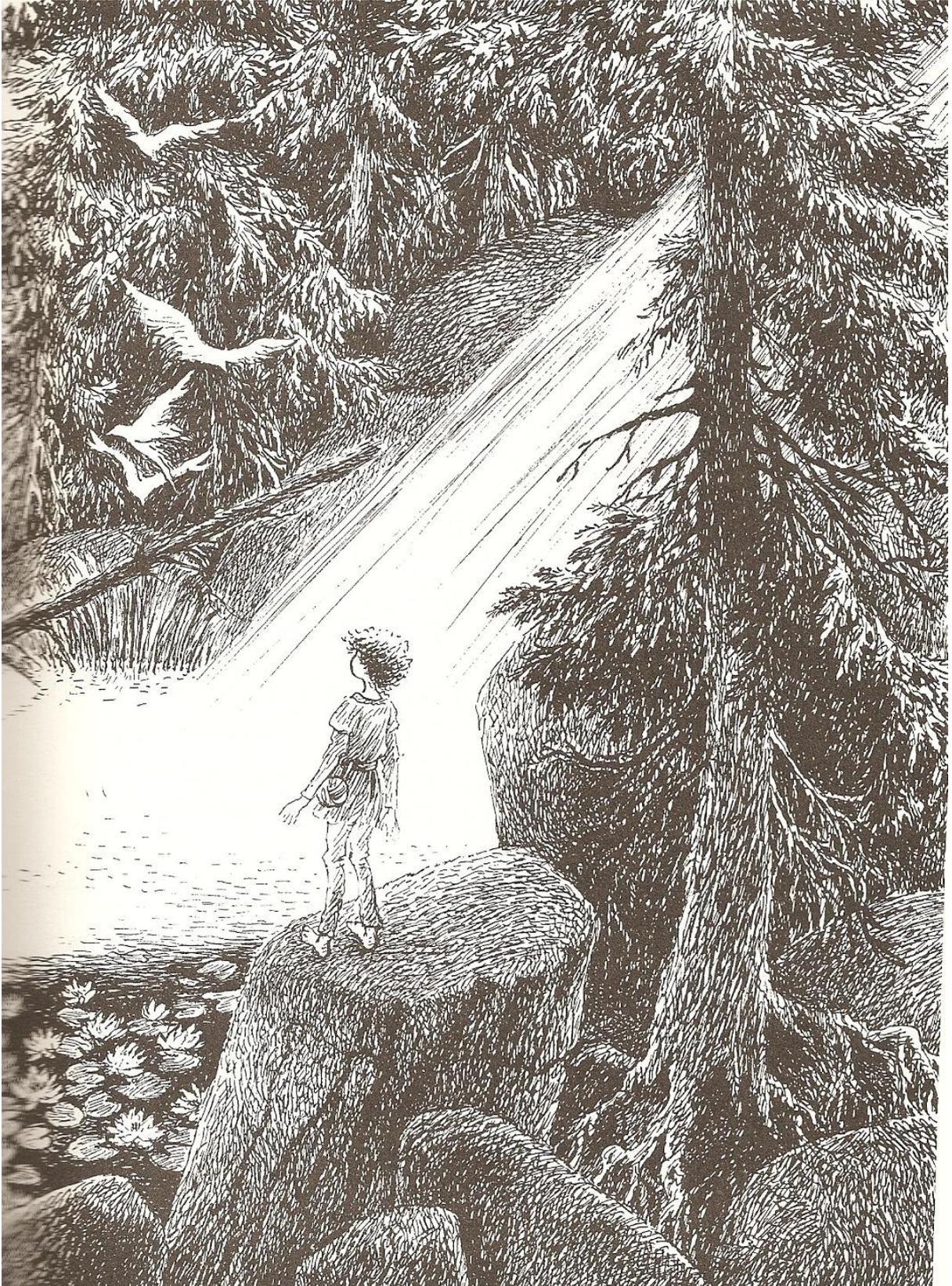




17







# MÖGLICHER LAGERPLAN

Evang. und kath. Kirchengemeinden Samedan  
05.05.2012 - 12.05.2012

Ronja Räubertochter

ökumenisches Kinderlager Samedan  
Staefa

## Picasso - ökumenisches Kinderlager Samedan

Zeit	Sa, 05.05.2012	So, 06.05.2012	Mo, 07.05.2012	Di, 08.05.2012	Mi, 09.05.2012	Do, 10.05.2012	Fr, 11.05.2012	Sa, 12.05.2012	Zeit
05:00 - 06:00	ES: T1: Baby Ronja ist da, T2: Bonkasuppe								Tageschef
06:00 - 07:00		ES: T1: Her mit den Gefahren, T2: Höllenschlund	ES: T1: Birk, T2: Geteilte Burg	ES: T1: Räuberleben, T2: Vogt, T3: Pläne	ES: T1: Geheimgang, T2: Entdeck, T3: Keine Tochter mehr	ES: T1: Schwere Entscheidung, T2: Birnenhöhe	ES: T1: Versöhnung, T2: Eine Räuberbande		06:00 - 07:00
07:00 - 07:30		(2.1) LS: Morgensport	(3.1) LS: Morgensport	(4.1) LS: Morgensport	(5.1) LS: Morgensport	(6.1) LS: Morgensport	(7.1) LS: Morgensport	ES: Zmorge	07:00 - 07:30
07:30 - 08:00		ES: Zmorge	ES: Zmorge	ES: Zmorge	ES: Zmorge	ES: Zmorge	ES: Zmorge	(8.1) LA: Haus putzen / Abgabe / Spiele draussen	08:00 - 08:30
08:00 - 08:30	ES: Materialtransport KGH-Bahnhof/Gepäckverlader/Empfang Kinder	(2.2) LP: Ämtli	(3.2) LP: Ämtli	(4.2) LP: Ämtli	(5.2) LP: Ämtli	(6.2) LP: Ämtli	(7.2) LP: Ämtli	(8.2) LA: Schlosskreis	08:30 - 09:00
08:30 - 09:00		(2.3) LP: Domino-Treff	(3.3) LP: Domino-Treff	(4.3) LS: Tagesaustieg	(5.3) LP: Domino-Treff	(6.3) LP: Domino-Treff	(7.3) LP: Domino-Treff	(8.3) LP: Heimreise	09:00 - 09:30
09:00 - 09:30		(2.4) LA: Workshops	(3.4) LA: Workshops		(5.4) LA: Workshops	(6.4) LA: Workshops			09:30 - 10:00
10:00 - 10:30	(1.1) LP: Reise		ES: Mittagessen / Ämtli	ES: Picknick	ES: Mittagessen / Ämtli	ES: Mittagessen / Ämtli	ES: Mittagessen / Ämtli	ES: Picknick Heidländ / Treffpunkt m. Eltern	10:00 - 10:30
10:30 - 11:00			ES: Siesta	(4.4) LS: Tagesausflug	ES: Siesta	ES: Siesta	ES: Siesta	(8.4) LP: Rückfahrt ins Engadin	10:30 - 11:00
11:00 - 11:30	(1.2) LS: Ämtligruppe-Erneuerung, Spiele		ES: Siesta		ES: Siesta	(5.5) LS: Grosse Duell	(7.5) LS: Achtung Landkreiche! oder Sudokuspil oder Scherzsaure		11:00 - 11:30
11:30 - 12:00	(1.3) LP: Weiterreise / Ankunft LH	(2.5) LS: Platz Picknick (Tutti, Volpeta, Sierpa)	(3.5) LS: Versickeln im Matssewald		(5.5) LS: Heimliche Treffen			ES: Materialtransport ins KGH	11:30 - 12:00
12:00 - 12:30		(1.4) LS: Kennenlernspiele/Zimmerbesuch		(4.5) LP: Shopping und Rückreise ins Lagerhaus					12:00 - 12:30
12:30 - 13:00		(1.5) LP: Einrichten/Zimmerschlüder	ES: Freizeit/Shop	ES: Freizeit/Shop	ES: Vorbereitung Abend	ES: Freizeit/Shop	ES: Packen / Vorb. Hausputz / Vorb. Abschlussabend		13:00 - 13:30
13:00 - 13:30		ES: Abendessen / Ämtli	ES: Abendessen / Ämtli	ES: Abendessen / Ämtli	ES: Abendessen / Ämtli	ES: Abendessen / Ämtli	ES: Abendessen / Ämtli		13:30 - 14:00
14:00 - 14:30		(1.5) LS: Spiele: Geschichten Ronja	(2.6) LP: Quiz- und Spiele	(3.7) LP: Waldspiel / Lagerfeuer / Singen / Gestaltete Rückkehr ins Haus	ES: Abendsessen / Ämtli	(6.6) LP: Räuberprogramm	(7.6) LP: Abschlussabend		14:00 - 14:30
14:30 - 15:00		ES: Tagesschluss/Zimmergrupp	ES: Tagesschluss/Zimmergrupp	ES: Tagesschluss/Zimmergrupp	ES: Tagesschluss/Zimmergrupp	ES: Tagesschluss/Zimmergrupp	ES: Tagesschluss/Zimmergrupp		14:30 - 15:00
15:00 - 15:30		ES: Leiterhöck	ES: Leiterhöck	ES: Leiterhöck	ES: Leiterhöck	ES: Leiterhöck	ES: Leiterhöck		15:00 - 15:30
16:00 - 16:30									16:00 - 16:30
16:30 - 17:00									16:30 - 17:00
17:00 - 17:30									17:00 - 17:30
17:30 - 18:00									17:30 - 18:00
18:00 - 18:30									18:00 - 18:30
18:30 - 19:00									18:30 - 19:00
19:00 - 19:30									19:00 - 19:30
19:30 - 20:00									19:30 - 20:00
20:00 - 20:30									20:00 - 20:30
20:30 - 21:00									20:30 - 21:00
21:00 - 21:30									21:00 - 21:30
21:30 - 22:00									21:30 - 22:00
22:00 - 22:30									22:00 - 22:30
22:30 - 23:00									22:30 - 23:00
23:00 - 00:00									23:00 - 00:00
00:00 - 01:00									00:00 - 01:00
01:00 - 02:00									01:00 - 02:00
02:00 - 03:00									02:00 - 03:00
03:00 - 04:00									03:00 - 04:00
04:00 - 05:00									04:00 - 05:00

ES: Essen

LP: Lagerprogramm

LA: Lageraktivität

LS: Lagersport

## 7. Weitere Materialien

### RÄTSEL

#### Giterrätsel

Q	A	C	T	B	K	T	B	U	I	X	Y	I	K	P	E	L	J	E	P
C	R	S	F	G	L	A	T	Z	E	N	P	E	R	U	I	J	V	B	N
W	C	M	L	O	E	G	H	U	Z	T	D	X	C	U	I	U	S	T	Z
A	S	E	R	T	I	Z	O	P	I	T	U	R	R	E	W	T	B	H	U
T	J	O	R	M	N	T	Z	U	B	J	N	I	O	D	S	I	A	Y	Q
M	O	C	F	G	K	K	L	R	T	E	B	U	N	M	K	S	L	P	T
Ö	E	Ä	M	K	L	N	U	G	F	G	R	T	V	C	X	N	M	L	P
T	N	Q	V	H	I	C	Y	T	E	G	P	X	K	N	O	T	A	S	O
Z	E	T	T	K	P	C	Z	P	Q	E	I	F	J	O	S	O	K	L	K
U	W	U	G	L	P	B	U	O	C	F	H	Q	W	E	R	T	Z	U	I
L	A	B	B	A	S	V	S	T	U	R	K	A	S	Z	U	B	V	M	N

12 Räuber hausen in der Mattisburg. Sie haben ganz fremd klingende Namen. Finde sie im Giterrätsel.

Idee von Hoffart

### RÄTSELLÖSUNG

Q	A	C	T	B	K	T	B	U	I	X	Y	I	K	P	E	L	J	E	P
C	R	S	F	G	L	A	T	Z	E	N	P	E	R	U	I	J	V	B	N
W	C	M	L	O	E	G	H	U	Z	T	D	X	C	U	I	U	S	T	Z
A	S	E	R	T	I	Z	O	P	I	T	U	R	R	E	W	T	B	H	U
T	J	O	R	M	N	T	Z	U	B	J	N	I	O	D	S	I	A	Y	Q
M	O	C	F	G	K	K	L	R	T	E	B	U	N	M	K	S	L	P	T
Ö	E	Ä	M	K	L	N	U	G	F	G	R	T	V	C	X	N	M	L	P
T	N	Q	V	H	I	C	Y	T	E	G	P	X	K	N	O	T	A	S	O
Z	E	T	T	K	P	C	Z	P	Q	E	I	F	J	O	S	O	K	L	K
U	W	U	G	L	P	B	U	O	C	F	H	Q	W	E	R	T	Z	U	I
L	A	B	B	A	S	V	S	T	U	R	K	A	S	Z	U	B	V	M	N

## RÄTSEL

### Schwedische und deutsche Titel der Lindgren Bücher

Schwedisch hat ein bisschen Ähnlichkeit mit dem Deutschen. Wenn Schweden sich begrüßen, sagen sie „Hej, hej“ und wenn sie sich verabschieden, hört man Hej då (sprich hei do). Danke heisst „Tack und Schokolade heisst „choklad“.

Versuche herauszufinden, welcher schwedische Titel zum deutschen Titel passt.

Deutsche Titel	Schwedische Titel
Ronja Räubertochter	Lillebror och Karlsson på taket
Die Brüder Löwenherz	Pippi Långstrump
Die Kinder aus Bullerbü	Mästerdetektiven Blomkvist
Pippi Langstrumpf	Bröderna Lejonhjärta
Karlsson vom Dach	Bullerbyboken
Ferien auf Saltkrokan	Ronja rövardotter
Michel aus Lönneberga	Vi på Saltkråkan
Kalle Blomquist, der Meisterdetektiv	Emil i Lönneberga

Verucht die Schwedischen Wörter und den Textauschnitt zu übersetzen!

1. en båt \_\_\_\_\_
2. en häst \_\_\_\_\_
3. ett hus \_\_\_\_\_
4. ett djur \_\_\_\_\_

Idee von Hoffart

5. Vad heter du?  
\_\_\_\_\_

Om allt detta visste Ronja inget än, hon var för liten. Inte förstod hon då att hennes far var en fruktad rövarhövding. För henne var han bara den där skäggiga snälla Mattis som skrattade och sjöng och skrek och gav henne välling, honom tyckte hon om.

## RÄTSELLÖSUNG

Deutsche Titel	Schwedische Titel
Ronja Räubertochter	Ronja rövardotter
Die Brüder Löwenherz	Bröderna Lejonhjärta
Die Kinder aus Bullerbü	Bullerbyboken
Pippi Langstrumpf	Pippi Långstrump
Karlsson vom Dach	Lillebror och Karlsson på taket
Ferien auf Saltkrokan	Vi på Saltkråkan
Michel aus Lönneberga	Emil i Lönneberga
Kalle Blomquist, der Meisterdetektiv	Mästerdetektiven Blomkvist

Wörter und Sätze übersetzen

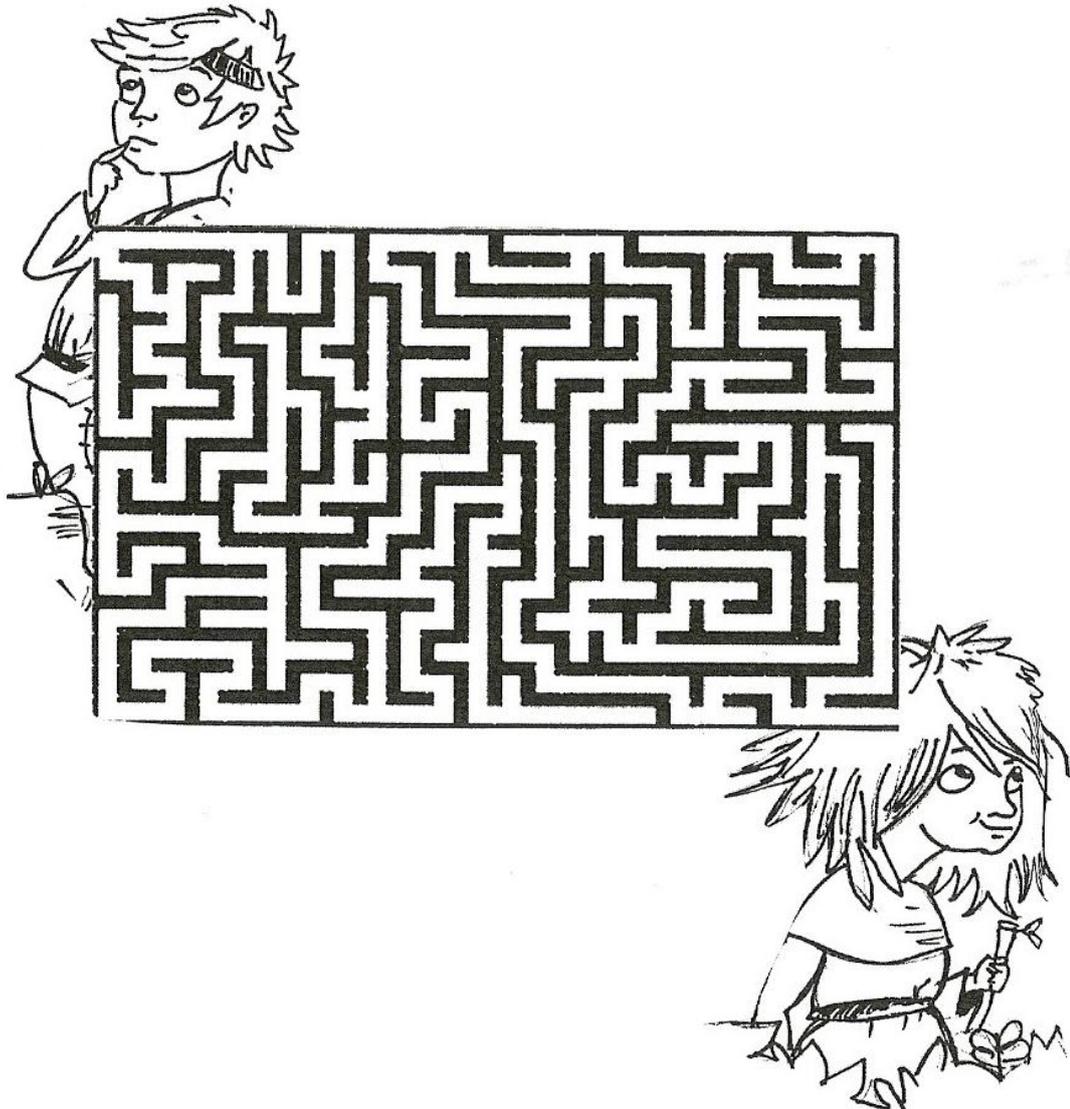
1. ein Boot
2. ein Pferd
3. ein Haus
4. ein Tier
5. Wie heisst du?

Von all dem wusste Ronja nichts, dazu war sie noch zu klein. Sie ahnte nicht, dass ihr Vater ein gefürchteter Räuberhauptmann war. Für sie war er nur der bärtige, gutmütige Mattis, der lachte und sang und schrie und sie mit Brei fütterte. Ihn hatte sie lieb.

## RÄTSEL

### Wo ist Ronja?

Ronja und Birk haben den ganzen Tag im Mattiswald verstecken gespielt. Nun ist es schon dunkel geworden und dicker Nebel steigt auf. Birk kann Ronja nicht finden - kannst du ihn durch das Labyrinth begleiten und ihm helfen sie zu finden?



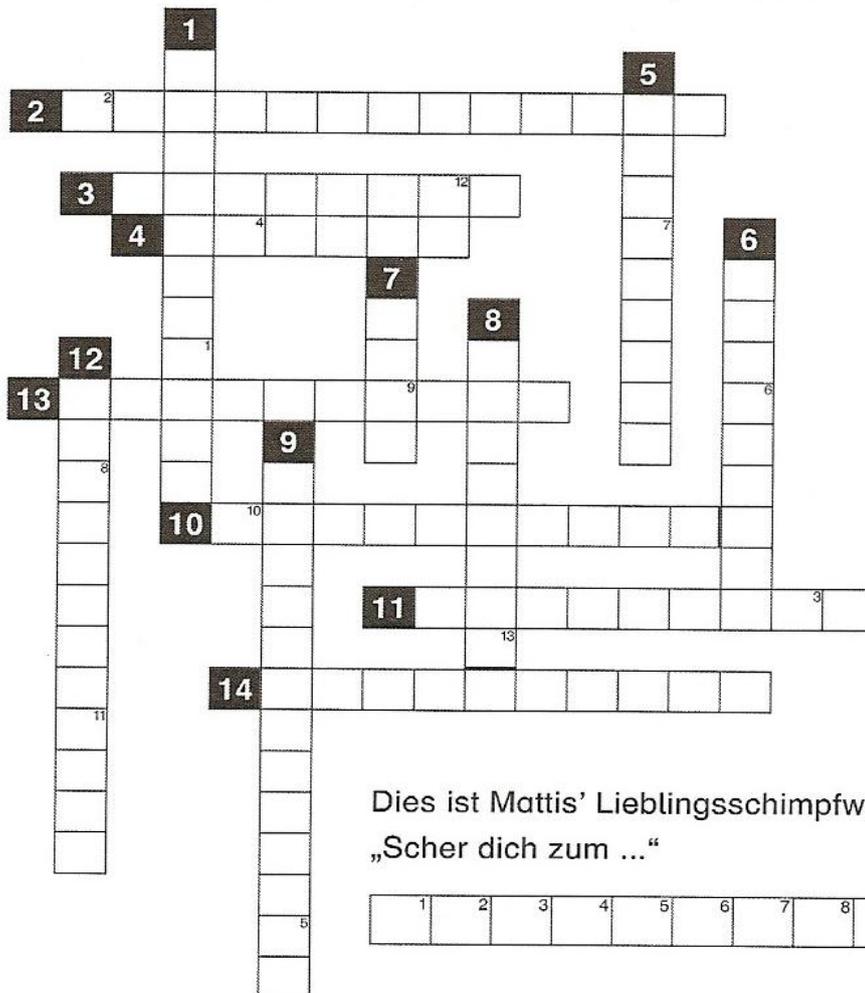
RÄTSEL

Schimpfe mal wie die Räuber!

**Auftrag:**

Suche mit Hilfe der Angaben die Stelle im Buch und fülle das Rätsel aus.

1. Jemand, der sich in den Büschen versteckt, um andere auszurauben (S. 51, Z. 24).
2. So nennt Mattis Birk, als er ihn gefangen hat (S. 126, Z. 2).
3. Glatzen-Per nennt die Borkaräuber ... (S. 116, Z. 16).
4. Vor Wut beschimpft Ronja ihren Vater als ... (S. 123, Z. 17).
5. Mattis bezeichnet Birk als einen kleinen ... (S. 126, Z. 3).
6. Glatzen-Per benutzt diesen Begriff, wenn er von Borka spricht (S. 53, Z. 7).
7. Ein winzig kleines Tier und ein weiteres „Mattis-Schimpfwort“ (S. 126, Z. 3).
8. Als Glatzen-Per berichtet, nennt er die Borkasippe auch ... (S. 116, Z. 18).
9. Ronja macht sich anfänglich mit diesem Wort über die Borkaräuber lustig (S. 33, Z. 14).
10. Ein unangenehmer Geruch, der früh am Tag aus dem Körper kommt (S. 122, Z. 26).
11. „Potz ..., das kann er haben“, sagte Mattis (S. 47, Z. 18).
12. So nennt Lovis manchmal die etwas mürrischen Mattisräuber (S. 103, Z. 6 + 9).
13. Borka bezeichnet die Räuber der Mattisburg als ... (S. 51, Z. 27).
14. Wenn Mattis sich über einen seiner Räuber ärgert, nennt er ihn auch mal so (S. 9, Z. 5).



Dies ist Mattis' Lieblingsschimpfwort:  
„Scher dich zum ...“

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----



## RÄTSEL

### Füll' mich aus!

Versuche, die Lücken des Textes zu füllen, indem du die passenden Wörter an den richtigen Stellen einträgst.

Ronja ist die Tochter des Räuberhauptmanns \_\_\_\_\_ und seiner Frau Lovis. Sie wächst auf der Mattis\_\_\_\_\_ im

Mattiswald zusammen mit ihren Eltern und deren Räuberbande auf.

Im Mattiswald leben viele seltsame Geschöpfe, wie Graugnome,

Wilddruden oder Rumpel \_\_\_\_\_. Von all diesen sind die

\_\_\_\_\_ die Gefährlichsten.

Eines Tages lernt Ronja \_\_\_\_\_ Borkason, den

\_\_\_\_\_ des verfeindeten Räuberhauptmanns Borka, kennen.

\_\_\_\_\_ und \_\_\_\_\_ werden beste Freunde, zum Ärger

ihrer Eltern, die sich gegen die Freundschaft der Kinder stellen.

Vater Mattis hält Birk und seine Familie für

Hosen \_\_\_\_\_ und wünscht sie zum

\_\_\_\_\_. Deshalb ziehen Ronja und

Birk gemeinsam in eine \_\_\_\_\_ im Wald. Die Eltern

vermissen die beiden sehr. Sie begraben ihren Streit, damit

\_\_\_\_\_ und \_\_\_\_\_ wieder nach Hause zurückkehren.

## RÄTSELLÖSUNG

Ronja ist die Tochter des Räuberhauptmanns **MATTIS** und seiner Frau Lovis. Sie wächst auf der **MATTISBURG** im Mattiswald zusammen mit ihren Eltern und deren Räuberbande auf. Im Mattiswald leben viele seltsame Geschöpfe, wie Graugnome, Wilddruden oder **RUMPELWICHTE**. Von all diesen sind die **WILDDRUDEN** die Gefährlichsten. Eines Tages lernt Ronja **BIRK** Borkason, den **SOHN** des verfeindeten Räuberhauptmanns Borka, kennen. **RONJA** und **BIRK** werden beste Freunde, zum Ärger ihrer Eltern, die sich gegen die Freundschaft der Kinder stellen. Vater Mattis hält Birk und seine Familie für **HOSENSCHISSER** und wünscht sie zum **DONNERDRUMMEL**. Deshalb ziehen Ronja und Birk gemeinsam in eine **HÖHLE** im Wald. Die Eltern vermissen die beiden sehr. Sie begraben ihren Streit, damit **RONJA** und **BIRK** wieder nach Hause zurückkehren.

## RÄTSEL

### Der geheime Brief

Eines Tages findet Birk im Mattiswald einen Zettel mit einer geheimnisvollen Nachricht. Kannst du ihm helfen, sie zu entschlüsseln?

Tipp: Damit nur Birk die Nachricht lesen kann, hat Ronja eine Geheimsprache benutzt. Jedes Symbol steht für einen bestimmten Buchstaben. Setze die richtigen Buchstaben ein, um die Nachricht zu entschlüsseln!

 = ?

 = ?

H  If  !  ch b  n g  fang  n!  ch st  ck 

m  t m   n  m Fuß  n d  r Höhl  d  r

Rump  lw  cht  f  st und kann m  ch n  cht

b  fr    n! W   s  hr  ch auch

z  rr  ,  s tut s  ch n  chts!

B  tt  komm schn  ll und r  tt  m  ch! Ronja

# RÄTSEL

## Grosses Ronja Experten Quiz

Trage den richtigen Buchstaben in den Kasten ein!

1) Wie heißt die Schlucht, die die Mattisburg teilt?

- N) Höllenschlund
- H) Schlund des Grauens
- B) Höllenabgrund

2) Womit blieb Ronja in der Rumpelwicht-Höhle stecken?

- G) Fahrrad
- D) Schuh
- F) Stock

3) Wie kam es zur Teilung der Mattisburg?

- K) die Räuber haben zu doll auf den Tischen getanzt
- B) ein heftiges Gewitter teilte die Burg
- W) Die war schon so

4) Wie heißen die bösen vogelartigen Geschöpfe?

- X) verrücktes Vogelvieh
- T) Graugnome
- L) Wilddruden

5) Birk ist der Sohn von...

- R) Mattis
- J) Glatzen-Per
- I) Borka

6) Wie heißt die Mutter von Ronja?

- R) Lovis
- O) Lotta
- U) Lohwes

7) Wie heißt die Autorin von Ronja Räubertochter?

- Q) Joanne K. Rowling
- H) Enid Blyton
- N) Astrid Lindgren

8) Aus welchem Land stammt die Geschichte?

- Z) Frankreich
- E) Schweden
- P) Norwegen

9) Wie heißt es richtig?

- G) Donnerdrummel
- J) Donnergrummel
- K) Dunnerdrommel

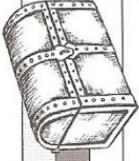
Sortiere die Buchstaben und trag' das Lösungswort ein!  
Aber Vorsicht! Ein Rumpelwicht hat dir ein zusätzlichen  
falschen Buchstaben untergejubelt!

\_\_\_\_\_

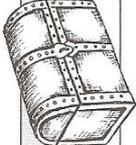
# Quiz - Fragen zum Buch

## RÄTSEL

Nr.	Fragen	Antworten
<b>1. Kapitel</b>		
1	Wie heißen die Eltern von Ronja?	Mattis und Lovis
2	Wie heißen die Eltern von Birk?	Borka und Undis
3	Vier Dinge, vor denen sich Ronja bei ihren Besuchen im Wald hüten soll	Borkaräuber, Graugnommen, Fluss plumpsen, verirren
<b>2. Kapitel</b>		
4	Von welchen Dunkelwesen wird Ronja an ihrem ersten Tag im Wald angegriffen?	Von Graugnommen
5	Wie heißt der älteste Räuber auf der Mattisburg?	Glatzen-Per
<b>3. Kapitel</b>		
6	Welches Schimpfwort verwendet Ronja gern für Borkaräuber?	Hosenschisser
7	Wie geht dieser Fluch weiter? „Scher dich zum ...“	Donnerdrummel
8	Mit welchem Gegenstand rettet Ronja Birk aus dem Höllenschlund?	Mit einem Lederriemem
9	Was wirft Mattis an die Wand, als er von Birk und Borka erfährt?	Hammelbraten, Bierkrüge, Suppentopf, Eier
<b>4. Kapitel</b>		
10	Wie heißt das Gedicht, das Mattis angeblich macht, bevor er an den Höllenschlund kommt?	Klagelied über einen toten Borkaräuber
11	Durch welchen Eingang gelangen die Borkaräuber in die Borkafeste?	Durch eine kleine Pforte für Mägde
12	Wer verursacht den Nebel, der aufkommt, als Ronja Birk im Wald trifft?	Die Unterirdischen
13	Wieso hält Birk Ronja im Nebel so fest?	Damit sie nicht zu den Unterirdischen kann.
<b>5. Kapitel</b>		
14	Warum will Ronja kein Räuberhauptmann werden?	Weil die Leute wütend werden und weinen.
15	Was hat Mattis der Witwe mit den acht Kindern geschenkt?	Einen Sack Mehl
16	In was bricht Ronja ein, als sie im Winterwald einen Ski verliert?	In eine Rumpelwichthöhle
17	Was hängen die Rumpelwichte an ihren Fuß?	Eine Wiege
18	Wer befreit Ronjas Fuß aus der Rumpelwichthöhle?	Birk
<b>6. Kapitel</b>		
19	Warum hat Mattis nach ihrem Ausflug auf den Skiern so furchtbare Angst um Ronja?	Weil sie krank geworden ist.
20	Womit vertreiben sich die Räuber im Winter die Zeit?	Schnee schaufeln, Skier schnitzen, würfeln, tanzen, singen
21	Warum trägt Ronja im Keller den Geröllhaufen ab?	Weil sie Birk wiedersehen will.
22	Von wem wird Ronja beinahe bei ihrem heimlichen Treffen mit Birk im Keller erwischt?	Von Glatzen-Per
<b>7. Kapitel</b>		
23	Warum sieht Birk so blass und dünn aus, als Ronja ihn im Keller wiedersieht?	Weil die Borkaräuber nicht genug Vorräte haben.
24	Wie befreit Ronja Birk von seinen Läusen?	Mit einem Läusekamm
25	Was befiehlt Lovis den Räubern, damit sie ihren Dreck loswerden?	Sie müssen splitternack in den Schnee springen.



Nr.	Fragen	Antworten
<b>8. Kapitel</b>		
26	Welches Tier möchte Ronja gerne haben?	Ein Wildpferd
27	Welche beiden Namen geben Ronja und Birk ihren Pferden?	Racker und Wildfang
28	Wo landet Ronja, als sie zum ersten Mal versucht zu reiten?	Im Weiher
29	Wie wurde der Räuber Sturkas verletzt?	Er bekam einen Pfeil in den Hals.
<b>9. Kapitel</b>		
30	Wie nennen die Räuber Sturkas nach seiner Verletzung?	Schieschödel
31	Wie will Mattis Borka aus der Borkafeste vertreiben?	Er hat Birk entführt.
32	Wie nennt Mattis Birk?	Ottergezücht
33	Wann will Mattis Birk seinen Eltern erst zurückgeben?	Wenn der Sommer vorbei ist.
34	Warum will Mattis Ronja nicht mehr von Borka zurückhaben?	Weil er behauptet, sie sei nicht mehr sein Kind.
<b>10. Kapitel</b>		
35	Warum schleppt Birk ein Bündel mit sich im Wald herum?	Weil er in die Bärenhöhle ziehen will.
36	Auf welche beiden Mattisräuber trifft Ronja, als sie sich nachts auf den Weg zur Höhle macht?	Auf Tjegge und Tjorm
37	Wer tanzt im Mondschein auf einem Stein?	Dunkeltrolle
<b>11. Kapitel</b>		
38	Aus was ist Ronjas Bettdecke in der Höhle?	Aus Eichhörnchenfell
39	Wann ist es in einer Bärenhöhle am kältesten?	Im Morgengrauen
40	Welche Eindringlinge verjagen die beiden aus der Bärenhöhle?	Graugnommen
<b>12. Kapitel</b>		
41	Welchen Fisch haben Ronja und Birk als Erstes an der Angel?	Einen Lachs
42	Was legt Lovis immer auf blutende Wunden?	Weißmoos
43	Weshalb streiten sich Ronja und Birk?	Weil das Messer verschwunden ist.
44	Welches Tier hat das Fohlen gerissen?	Ein Bär
<b>13. Kapitel</b>		
45	Wie taufen sie die Stute, von der sie Milch bekommen?	Lia
46	Wer von den beiden kann sich als Erstes auf seinem Pferd halten?	Birk
47	Von welchen Wesen werden Birk und Ronja auf ihren Pferden gejagt?	Von Wilddruden
48	Wie heißt der erste Besucher von der Mattisburg, der bei der Höhle auf Ronja wartet?	Klein-Klipp
<b>14. Kapitel</b>		
49	Was machen Ronja und Birk, als eine Schar Wilddruden auftaucht?	Sie baden im Fluss.
50	Wie heißt der Wasserfall, auf den die beiden zusteuern?	Glupafall
51	Wer wartet auf Ronja, als sie vom Baden nach Hause kommt?	Ihre Mutter Lovis
<b>15. Kapitel</b>		
52	Was hat Lovis von sich bei Ronja gelassen?	Ihr graues Tuch
53	Was bedeutet es, wenn die Unterirdischen singen?	Es bedeutet, dass der Winter bald kommt.



Nr.	Fragen	Antworten
<b>16. Kapitel</b>		
54	Wo wartet Mattis auf Ronja?	Auf einem Stein an einer Quelle
55	Unter welcher Bedingung geht Ronja mit Mattis zurück nach Hause?	Wenn Birk mitkommt.
56	Worin badet Ronja, als sie wieder zu Hause ist?	In einem Waschzuber.
57	Warum ruft Mattis am Abend von Ronjas Heimkehr noch einmal nach ihr?	Weil er sicher gehen will, dass sie wirklich da ist.
<b>17. Kapitel</b>		
58	Warum soll sich Mattis mit Borka versöhnen?	Weil sie nur zusammen gegen die Landsknechte eine Chance haben.
60	Wer gewinnt den Zweikampf?	Mattis
61	Was tun die Räuber nach dem Zweikampf?	Sie feiern zusammen.
62	Welches Wesen hat Glatzen-Per einmal gerettet?	Einen Graugnom
<b>18. Kapitel</b>		
63	Wer stirbt in der Mattisburg?	Glatzen-Per
64	Wo wird Glatzen-Per beerdigt?	Unten am Fluss
65	Wovon können Ronja und Birk später gut leben?	Von den Silberklumpen im geheimen Bergwerk

REZEPTE

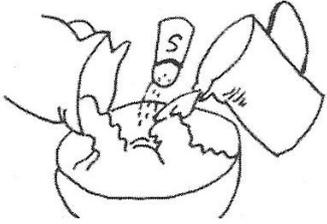
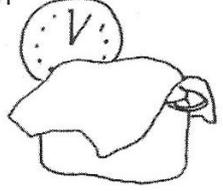
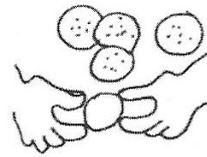
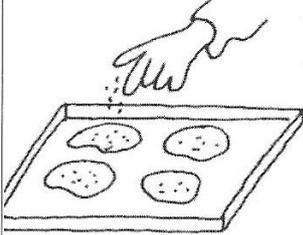
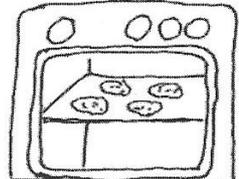
## Ronjas Brotfladen

Ronja hat von ihrer Mutter Lovis gelernt, wie Brotfladen gebacken werden.

**Zutaten:**

300g Roggenschrot (fein)  
400g Weizenmehl  
300g Weizenschrot (fein)  
900ml Wasser

25g Hefe  
20g Salz  
30g Leinsamen  
Sesam zum Bestreuen

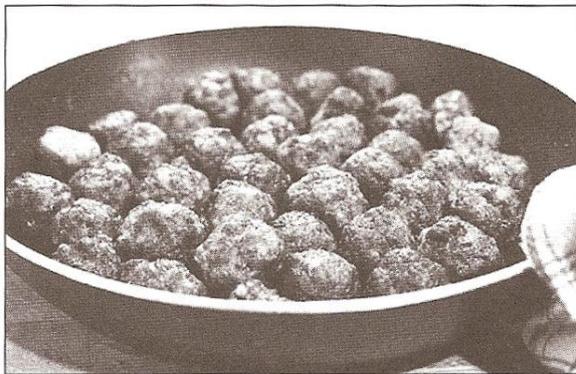
<p>1. Zutaten mischen</p> 	<p>2. Teig kneten</p> 	<p>3. 60 Minuten an einem warmen Platz ruhen lassen</p> 
<p>4. 8-10 Kugeln formen</p> 	<p>5. mit Sesam bestreuen</p> 	<p>6. Backblech einfetten, bei 220°C 25 Minuten backen</p> 

Idee von Hessler

REZEPTE

## Schwedische Fleischbällchen (Köttbullar)

100 g Semmelbrösel  
100 ml Milch  
100 ml Sahne  
400–500g Hackfleisch  
1 TL Salz  
1 Messerspitze schwarzer oder weißer Pfeffer  
1–2 gewürfelte und golden gedünstete Zwiebeln  
Butter zum Braten



Lasse die Semmelbrösel in Milch und Sahne eine Viertelstunde quellen. Dann vermengst du sie mit Hackfleisch, Salz, Pfeffer und Zwiebeln, verknetest alles rasch mit den Händen, schmeckst es ab und drehst mit nassen Händen kleine Fleischklößchen. In einer großen Pfanne lässt du die Butter zerschmelzen, brätst die Fleischklößchen darin kräftig an, rüttelst und schüttelst die Pfanne dabei, sodass die Klößchen von allen Seiten bräunen. Dann schaltest du die Hitze herunter und brätst die Klößchen durch, bis ein geöffneter Probekloß zeigt, dass sie gar sind.

Idee von Hoffart

REZEPTE

## Schwedische Zimtschnecken (für die Süßen)

Für den Hefeteig:

500 g Mehl

30 g frische Hefe

80 g Zucker

1 gestrichener TL Salz

1 EL Vanillezucker

Für die Füllung:

50 g zerlassene Butter

100 g Zucker

1 TL Zimt

nach Belieben auch

50 g geriebene Mandeln

Gib das Mehl in eine Backschüssel, drücke in der Mitte eine Kuhle ein. Die Hefe verquirlst du mit einem Teelöffel Zucker, bis sie schmilzt, dann verrührst du sie mit etwas lauwarmer Milch und dann einem Löffel Mehl und gießt es in die Kuhle. Bestäube den Vorteig mit etwas Mehl, decke die Schüssel zu und lasse ihn im Warmen 30 Minuten gehen. Füge dann die restliche Milch, die weiche Butter, Zucker, Salz und Vanillezucker hinzu, verrühre alles kräftig und schlage es mit dem Rührlöffel, bis der Teig Blasen wirft und sich vom Schüsselrand löst. Wälze den Teig nun einmal in Mehl, lege ihn wieder in die Schüssel, decke ihn zu und lasse ihn gehen, bis sich der Teig verdoppelt hat. Knete dann den Teig noch einmal durch, rolle ihn etwa 5 mm dick zu einem länglichen Rechteck aus, bestreiche ihn mit zerlassener Butter und bestreue ihn mit Zucker und Zimt und Mandeln nach Belieben. Rolle den Teig auf und schneide ihn in 1–2 cm dicke Scheiben. Lasse diese auf dem Backtrennpapier auf dem Backblech noch einmal etwa 20 Minuten gehen, backe sie dann 20–25 Minuten bei 200–220°. Lasse die Schnecken abkühlen, bestreue sie mit Zucker und Zimt oder bestreue sie mit einer Zuckerglasur. (Dazu verrührst du 200 g Puderzucker mit so viel Wasser oder halb Wasser, halb Zitronensaft, dass die Mischung cremig wird.)



LIEDER

Der Wiesu-denn-Blues

("Ronja Räubertochter" - Stadttheater Bielefeld 2009)

Fröhlich

F.Kerkmann

G C G D G C G D G C



*mf* Wu die grus-sen Rie-sen wuh-nen, un-sicht-bar im drü-nen Muus, le-ben auch die

*mf* Wu die grus-sen Rie-sen wuh-nen, un-sicht-bar im drü-nen Muus, le-ben auch die

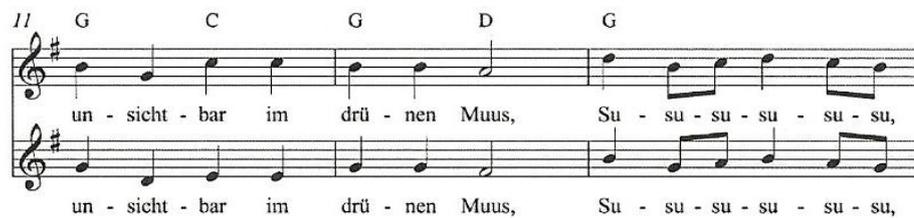
6 G D G C Am D<sup>7</sup> G G D<sup>7</sup>



Rum-pel-wich-te, sin-gen den Wie - su-denn-Blues. Su-su-su-su-su-su, - su-su-su-su-su-su,

Rum-pel-wich-te, sin-gen den Wie - su-denn-Blues: Su-su-su-su-su-su, Su-su-su-su-su-su,

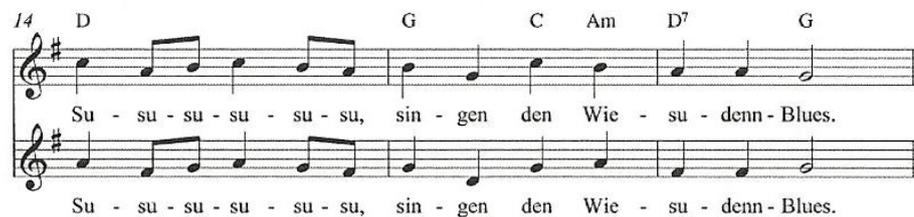
11 G C G D G



un - sicht - bar im drü - nen Muus, Su - su - su - su - su - su,

un - sicht - bar im drü - nen Muus, Su - su - su - su - su - su,

14 D G C Am D<sup>7</sup> G



Su - su - su - su - su - su, sin - gen den Wie - su - denn - Blues.

Su - su - su - su - su - su, sin - gen den Wie - su - denn - Blues.

LIEDER

Voice 1

Das Räuberlied

("Ronja Räubertochter" - Stadttheater Bielefeld 2009)

Text: Roland Hueve  
Musik: F. Kerkmann

Allegro ♩ = 135

F<sup>3</sup> F<sup>5</sup> C<sup>2</sup> Dm F<sup>3</sup> F<sup>5</sup> C<sup>2</sup> Dm Dm F<sup>0</sup>



*f* Es wird laut ge-brüllt und Ra

Dm F<sup>0</sup> Gm B<sup>b0</sup> Gm B<sup>b0</sup> E<sup>b</sup>



batz ge macht und nach Hau-se wird der Schatzge-bracht, wenn die Räu-ber kom-men, hält man

11 Dm A Dm F



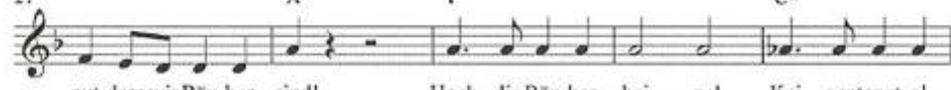
bes-ser still, denn ein Räu-ber, der macht, was er will. Hoch die Räu-ber-

16 C<sup>2</sup> C Dm



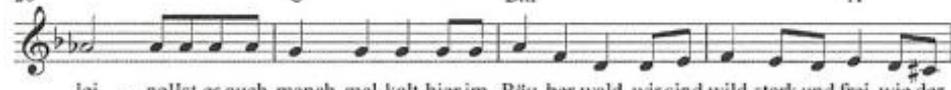
bei - ne! Kei - ner tanzt al - lei - ne! Zeigt den Räu-ber-bauch und den Hin-tern auch-es ist

21 A F C<sup>2</sup>



gut, dass wir Räu ber sind! Hoch die Räu-ber - bei - ne! Kei - ner tanzt al -

26 C Dm A



lei - ne! Ist es auch manch-mal kalt hier im Räu-ber wald-wir sind wild, stark und frei wie der

30 Dm Dm A Dm



Wind! Wir sind wild, stark und frei wie der Wind!

## **8. Literaturverzeichnis**

### **THEATER**

Geschrieben von Jan Bergauer, überarbeitet und angepasst von Simona Kühni.

### **WORKSHOPS**

Bubikopf: Durchgeführt im Kinderlager 2012, Idee von Simona Kühni, Anleitung dazu auf [http://www.helpster.de/einen-graskopf-basteln\\_42407](http://www.helpster.de/einen-graskopf-basteln_42407) (Aufgerufen am 30. Juni 2012)

Pompontiere: Durchgeführt im Kinderlager 2012. Nach einer Idee von Christine Sutter, Anleitung dazu auf <http://www.basteln-gestalten.de/ponpons> (Aufgerufen am 30. Juni 2012)

### **SPIELVORLAGEN**

Überarbeitet und Ausgedacht von Simona Kühni mit Ideenbereicherung von Cevijungscharen der Ostschweiz. Bebilderung und Kopiervorlagen von Simona Kühni. Schwarzweiss- Fotos von Ilon Wikland aus dem Kinderbuch von Astrid Lindgren.

### **WEITERE MATERIALIEN**

Breinlinger Martina, Kohler Jasmin, Rapp Viktoria: Materialmappe für den Unterricht, Spiele und Rätsel für kleine Räuber.

Hessler Sibylle: Ronja Räubertochter, Militzke Verlag e.K., Leipzig 2005

Hoffart Astrid: Astrid Lindgren und Ronja Räubertochter, Brigg Pädagogik Verlag GmbH, Augsburg 2011

Hossfeld Daniela, Pohle Andrea: Ronja Räubertochter, Materialien für den Unterricht, Friedrich Oetinger GmbH, Hamburg 2007

### **LITERATUR UND MEDIENTIPPS ZU RONJA RÄUBERTOCHTER**

Buch:

Lindgren Astrid: Ronja Räubertochter, Friedrich Oetinger Verlag, Hamburg 1982

Film:

Ronja Räubertochter: Erschienen in Schweden, Norwegen 1984 (Regisseur Danielsson Tage)

Hörspiel:

Ronja Räubertochter Folge 1 und 2, Dialektfassung von Trudi Gerster  
Ronja Räubertochter 0231, gespielt von Becker Rolf.