



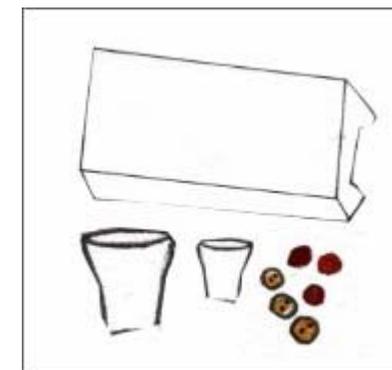
[ wo ] [ was ] [ wer ] [ wann ]

## [ bastelanleitung ]

### Treffspiel

Benötigt werden:

- 1 Milchkarton
- 6 große Joghurtbecher
- 2 kleine Joghurtbecher
- 6 Flaschendeckel
- (jeweils 3 gleichfarbige)
- Wasserfarben oder Kreide
- Schere



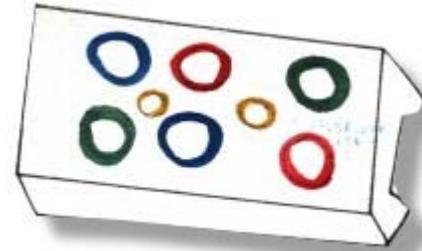
Arbeitsplatz vorbereiten = abdecken mit alten Zeitungen.

Stell den Milchkarton mit der Öffnung nach unten vor dich. Nimm einen großen Joghurtbecher, stell ihn mit der Öffnung nach unten auf den Karton. Ummale die Öffnung. Dies machst du 6 mal. Dasselbe geschieht mit den kleinen Joghurtbechern, jedoch nur 2 mal. Schneide mit der Schere innerhalb der aufgezeichneten Kreise die entsprechenden Löcher heraus. Achtung: Bleib innerhalb der aufgezeichneten Linie. Nun bemale/umrande die ausgeschnittenen großen Löcher von links nach rechts nach folgendem Schema - Oben: Blau, Rot, Grün - Unten: Grün, Blau, Rot. Die kleinen Löcher werden gelb umrandet. Wenn die Farbe getrocknet ist, kannst du die Joghurtbecher in die passenden Löcher drücken. Jetzt kannst du das Spiel beginnen. Der Wurfabstand beträgt ca. 1 Meter. Wenn du es schaffst 2 gleiche Farben und ein gelbe Farbe zu treffen hast du gewonnen! Viel Spass.

Bastelzeit ca. 20 Min. bis 30 Min.



© [ theater ] Dimbeldu



© [ theater ] Dimbeldu 2002





[ wo ] [ was ] [ wer ] [ wann ]

## [ bastelanleitung ]

### 3-D Bilderrahmen



Beispiel

Benötigt werden:

- 1 Foto von dir
- 1 ganz starker Karton
- Bunte Bauklötzchen
- Holzkleber



Arbeitsplatz vorbereiten = abdecken mit alten Zeitungen.

Lege den Karton vor dich und klebe das Bild von dir (oder von Mama, Papa, Oma, Opa, Haustier, Freund, Freundin) genau in die Mitte. Klebe die Bauklötzchen als Umrandung um das Bild herum. Achtung: Die Klötzchen müssen direkt aneinander liegen und auch miteinander verklebt werden. Lass es sehr gut austrocknen. Dein Bild mit Rahmen kannst du dann verschenken oder auch bei dir einfach aufstellen. Tipp: Solltest du kein Bild haben, dann male einfach selbst ein schönes Bild auf den Karton. Viel Spass.

Bastelzeit ca. 30 Min. bis 60 Min.

© [ theater ] Dimbeldu 2002





© [ theater ] Dimbeldu

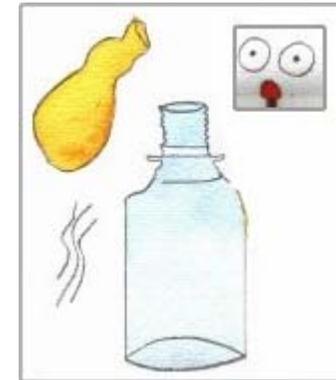


## [ bastelanleitung ]

### Der Flaschengeist

Benötigt werden:

- 1 kleine weiche PET-Flasche
- 1 Luftballon
- 3 Wollfäden
- Klebstoff
- Pappe
- Farbstifte



**Arbeitsplatz vorbereiten = abdecken mit alten Zeitungen.**

Schneide aus Pappe kleine Kreise für die Augen und Nase zurecht. Bemale sie in lustigen Farben. Nimm nun den Luftballon und klebe die Augen, Nase sowie die Wollfäden auf. Sobald alles getrocknet ist, stülpe den Luftballon über die Flasche. Achtung: Hierbei darf die Flasche nicht gedrückt werden! Jetzt kannst du deinen Flaschengeist zum Leben erwecken. Drücke die Flasche zusammen und der Flaschengeist wird sich erheben. Sobald du wieder loslässt wird er sich wieder hinlegen. So kannst du ihn immer wieder erscheinen und verschwinden lassen. Viel Spaß.

**Bastelzeit ca. 10 Min. bis 15 Min.**



[ wo ] [ was ] [ wer ] [ wann ]

Eintrag in  das Gästebuch  Empfehlen  Sie uns weiter

© [ theater ] Dimbeldu



© [ theater ] Dimbeldu 2002





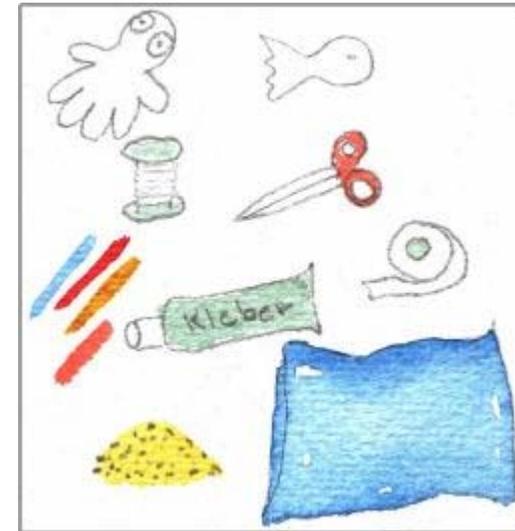
[ wo ] [ was ] [ wer ] [ wann ]

## [ bastelanleitung ]

### Das Märchen im Schuhkarton (die kleine Meerjungfrau)

Benötigt werden:

- 1 Schuhkarton
- 1 Mülltüte
- 1 Kleber
- 1 Schere
- Farbstifte
- Faden
- Sand
- Nähgarn
- weiße Pappe  
(z.B. Milchkarton)
- (weiss oder blau)
- Durchsichtiges Klebeband



Arbeitsplatz vorbereiten = abdecken mit alten Zeitungen.

Nimm einen offenen Schuhkarton und schneide aus einer blauen Mülltüte den Hintergrund passend zurecht. Klebe ihn ein, sodass der gesamte Innenraum bedeckt ist. Falten stören nicht, auch im Meer ist Bewegung. Sollte keine Mülltüte zur Hand sein, male den Innenraum einfach blau an. Eine der schmalen Seiten wird nun mit Klebstoff eingestrichen und dann mit Sand bedeckt. Dies ist dein Meeresboden. Nun nimmst du den Deckel des Schuhkartons und malst dir deine Unterwasserwelt (z.B. Fische, Krake, Seepferdchen, Muscheln, Wasserschlange, usw.) sowie die Hauptperson - die kleine Meerjungfrau auf. Male sie auf beiden Seiten in lustigen Farben an. Schneide nun alle aufgemalten Figuren sorgfältig aus. Nimm eine dicke Nadel (z.B. Stopfnadel) und fädel das Nähgarn ein. Jetzt stichst du den Figuren mittig (z.B. Fische) oder oben (z.B. Meerjungfrau) vorsichtig ein Loch und ziehst den Faden durch. Je nach dem wie hoch oder tief die Figuren naher hängen sollen, schneidest du den Faden dann ab. Verknote nun den Faden an der Figur. Nun nimmst du dir wieder deinen Schuhkarton und befestigst die Figuren darin. Achtung: die eingeklebte Mülltüte und der aufgestreute Sand sollten durchgetrocknet sein! Das funktioniert wie folgt: Stell den Schuhkarton auf den Kopf,

Eintrag in  
das Gästebuch



Empfehlen  
Sie uns weiter

© [ theater ] Dimbeldu

der Meeresboden ist also dann oben, und nimm die erste Figur am Faden. Mit dem durchsichtigen Klebeband klebst den Faden in der von dir gewünschten Länge unten fest. So kannst du nun Figur um Figur anordnen. Jetzt wird der Karton wieder vorsichtig umgedreht, der Meeresboden ist dann also unten, und die Figuren werden am Faden in deiner Unterwasserwelt schweben. Vielleicht hast du noch eine Muschel vom letzten Urlaub - lege sie einfach mit dazu. Viel Spaß mit deinem kleinen Kunstwerk.

(PS: Natürlich kann man auch jedes andere **Märchen** so im Schuhkarton bauen.)

**Bastelzeit ca. 60 Min. bis 120 Min.**



© [ theater ] Dimbeldu 2002





[ wo ] [ was ] [ wer ] [ wann ]

## [ bastelanleitung ]

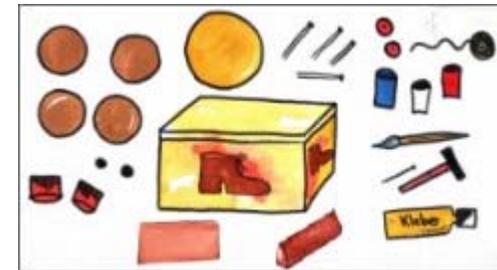
### Müllkiste



Beispiel

Benötigt werden:

- 1 Schuhkarton
- 1 Silberkarton
- 1 kleine Schachtel
- 4 gleichgroße Marmeladendeckel
- 1 großen Deckel
- 4 kleine Deckel
- 10 Perlen
- 1 Holzstab
- 1 Filmdose
- Schnur oder Wolle
- Nagel
- Hammer
- Kleber
- Schere
- Fingerfarben



Arbeitsplatz vorbereiten = abdecken mit alten Zeitungen.

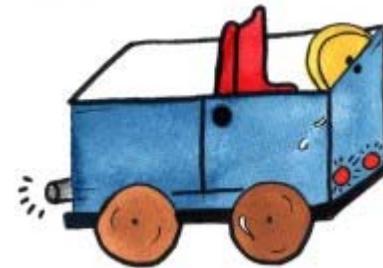
Nimm vom Schuhkarton den Deckel ab. Den Deckel legst du auf den Silberkarton, mal einmal aussen rum und schneide dann den Silberkarton entlang der aufgemalten Linien aus. Tipp: Eine große Mohrenkopfschachtel eignet sich bestens hierfür. Den ausgeschnittenen Silberkarton brauchst du später für deine Armatur in der das Lenkrad steckt. Nun streichst du den Deckel mit Kleber innen aus. Stell den offenen Schuhkarton mit dem Boden in den Deckel hinein. Dies dient zur Verstärkung des Fahrzeugbodens. Sobald alles getrocknet ist, kannst du anfangen deinen Renner in deinen persönlichen Farben anzumalen. Innen und außen. Tipp: Wasserfarben gehen auch, allerdings musst du dann länger warten bis alles getrocknet ist. Jetzt wird die Armatur eingebaut. Stell deinen Renner so vor dich, so als ob er auf dich zufahren würde. Nimm den ausgeschnittenen Silberkarton und schneide (wie auf dem Bild zu sehen - gestrichelte Linien) 2 Dreiecke an einer Seite weg. Dann falte bzw. knicke ihn ca. 7 cm oben und 7 cm unten ein. In der Mitte wird ein Loch für das Lenkrad gemacht. Achtung: Teste dein Loch und deinen Holzstab, daß dieser auch nachher wirklich durchpasst. Leg nun den zugeschnittenen Silberkarton mit der Spitze zu dir blickend auf dein vor dir stehenden Renner. Verklebe die Spitze bis zu deinem ersten Knick mit der Front des Schuhkartons. Ab dem zweiten Knick bestreichst du den Karton mit Kleber, knickst ihm komplett um und





© [ theater ] Dimbeldu

drückst/verklebst ihn mit dem Fahrzeuginnenboden. Jetzt nimmst du den großen Deckel und machst mittig ein Loch hinein. Schon hast du ein Lenkrad. Tipp: Hammer und Nagel eignen sich prima um einen Metalldeckel durchzustossen. Nun steckst du den Holzstab durch das Loch in dem Lenkrad und steckst das Ganze in das Loch in der Armatur. Achtung: Der Holzstab sollte zwischen 10 cm und 12 cm lang sein. Jetzt ist deine Armatur fertig. Tipp: Wenn dir der Bau der Armatur zu schwierig ist, dann mach einfach an der Vorderseite deines Renners ein Loch und ziehe eine Schnur durch. Fädel das Lenkrad auf die Schnur. An beiden Enden der Schnur wird nun noch je eine Perle angebracht und das ganze angezogen und verknotet. Damit der Fahrer es bequem hat wird nun die kleine Schachtel (z.B. Kaffeefilterschachtel) angemalt oder lustig beklebt und hinten im Fahrzeug als Lehne eingeklebt. Jetzt bekommt der Renner Licht. Klebe vorne und hinten deine 4 kleinen Deckel (z.B. von Shampooflaschen, Duschgel) auf. Die Filmdose wird als Auspuff hinten angeklebt. Nun noch die Räder anbauen und du kannst lossausen. Für die Räder nimmst du die 4 gleichgroßen Marmeladendeckel und machst jeweils mittig ein Loch hinein. Auch an deinem Renner machst du vier Löcher hinein. Wie bei dem Tipp mit dem Lenkrad werden nun die Räder mit den Schnüren und Perlen mit dem Renner verknotet. Tipp: Wenn dir das zu schwierig ist, kannst du die Deckel auch einfach auf den Seiten aufkleben. Die Deckel dürfen dann aber nicht überstehen sonst brechen sie ganz schnell ab und sie können sich auch nicht drehen. Jetzt kannst du auf die erste Probefahrt gehen und gleich einmal in deinem Zimmer den Müll einsammeln. Tipp: Wenn du ganz vorne noch eine Schnur ranmachst, kannst du deine Müllkiste hinter dir herziehen. Gute Fahrt.

**Bastelzeit ca. 120 Min. bis 180 Min.****Hier finden sie das zugehörige Märchen**

© [ theater ] Dimbeldu 2002





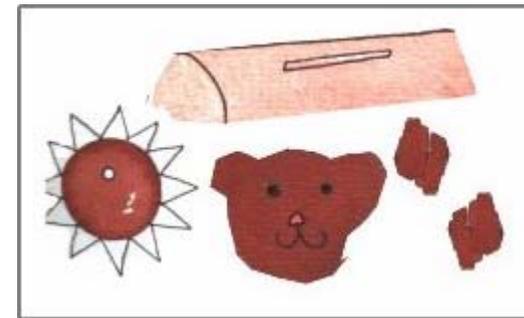
[ wo ] [ was ] [ wer ] [ wann ]

## [ bastelanleitung ]

### Spardose



Beispiel



Benötigt werden:

- 1 leere Toilettenpapierrolle
- 1 dünnen Karton
- Kleber
- Schere
- Wasserfarben

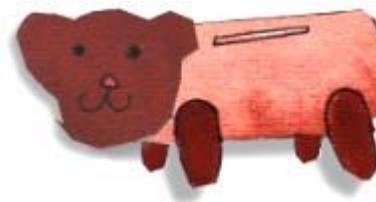
Arbeitsplatz vorbereiten = abdecken mit alten Zeitungen.

Drücke die Papierrolle zusammen und schneide einen passenden Schlitz für Geldstücke (ca. 3 cm) hinein. Bring die Papierrolle danach wieder in ihre ursprüngliche Form (z.B. durch hin- und herrollen). Stell die Papierrolle mit einer Öffnung auf den Karton und ummale/umrande die Öffnung. Die musst du dreimal machen. Im Abstand von ca. 1 cm malst du bei zwei Kreisen nun nochmals einen Kreis um den Kreis. Male nun die Zacken innerhalb des inneren und äußeren Ringes ein. Bei dem dritten Kreis kannst du ein Tiergesicht deiner Wahl aufmalen. Für die Füße legst du deinen Finger auf den Karton und ummalst ihn. Jetzt kannst du anfangen auszuschneiden. Achtung: Schneide bei den Kreisen mit den Zacken entlang der Zacken. Nun bauen wir zusammen. Biege die Zacken vorsichtig um. An der Außenkante der Papierrolle wird Klebstoff aufgebracht und die Kreise mit den Zacken nach aussen aufgeklebt sodaß die Öffnungen der Papierrolle geschlossen sind. Auf einer Seite klebst du dann noch deinen Tierkopf auf. Jetzt noch die Füße ankleben und das Ganze gut trocknen lassen. Achtung: Schaut das alle Füße den Boden erreichen. Nun könnt ihr alles noch toll anmalen und fertig ist die Spardose. Sobald der Bauch ganz gefüllt ist könnt ihr die Dose aufschneiden und euch über euer gespartes Geld freuen. Tipp: Baut gleich wieder eine neue Dose, damit eure Ersparnisse schön anwachsen können. Viel Spass.

Bastelzeit ca. 20 Min. bis 30 Min.



© [ theater ] Dimbeldu



© [ theater ] Dimbeldu 2002





[ wo ] [ was ] [ wer ] [ wann ]

## [ bastelanleitung ]

### Stifte- und Pinselbox



Beispiel

Benötigt werden:

- 1 hohe Dose mit Deckel  
(z.B. Chipsdose)
- 1 Stück Papier
- Schere
- Kleber



Arbeitsplatz vorbereiten = abdecken mit alten Zeitungen.

Sorge dafür, daß die Dose wirklich leer ist. Reibe sie mit einem trockenen Tuch aus. Achtung: nicht ausspülen. Lege deine Dose quer auf das Papier (z.B. Zeitungs- oder Geschenkpapier, Packpapier, Prospektpapier). Wickel das Papier einmal um die Dose und schneide den überstehenden Rand sauber ab. Nun wird die Dose mit Klebstoff eingestrichen. Achte darauf, daß oben und unten an den Rändern genug Klebstoff ist. Rolle die Dose langsam über das zugeschnittene Papier. Sobald alles getrocknet ist, ist deine neue Stifte- und Pinselbox einsatzbereit. Mit dem Deckel kannst du sie jederzeit verschließen und somit auch prima transportieren. Tipp: Das Papier kann man auch als einzelne, verschiedenartige Streifen zuschneiden und in Lagen aufkleben.

Bastelzeit ca. 20 Min. bis 30 Min.

Eintrag in  
das Gästebuch



Empfehlen  
Sie uns weiter

© [ theater ] Dimbeldu



© [ theater ] Dimbeldu 2002





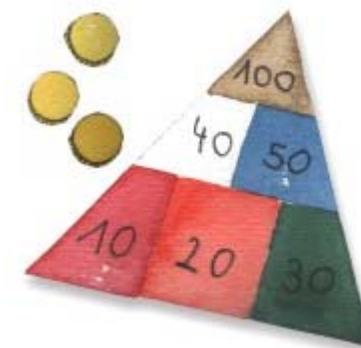
[ wo ] [ was ] [ wer ] [ wann ]

## [ bastelanleitung ]

### Wurfspiel

Benötigt werden:

- 1 Karton
- 1 Schere
- 3 Marmeladendeckel
- Finger- oder Plakafarben



Arbeitsplatz vorbereiten = abdecken mit alten Zeitungen.

Schneide ein großes, gleichschenkliges Dreieck aus dem Karton (Tipp: 60 cm x 60 cm ist eine prima Größe). Unterteile das Dreieck von der Spitze nach unten in 6 Felder. Male jedes Feld in einer anderen Farbe an. Trage die Punktzahlen in die Felder ein. Jetzt kannst du das Spielfeld draussen oder drinnen auf den Boden legen und anfangen. Nimm die Marmeladendeckel und stelle dich in im Abstand von ca. 1 Meter von deinem Spielfeld auf. Einfach werfen, Punkte zusammenzählen und freuen wenn du gewinnst. Aber Achtung: Fällt der Marmeladendeckel mit der Öffnung nach oben, zählt die getroffene Zahl leider nicht. Ebenso wenn der Deckel auf der Linie liegen bleibt. Sobald ihr etwas Übung habt, könnt ihr den Abstand zum Spiel Meter um Meter vergrößern. Viel Spass.

Bastelzeit ca. 20 Min. bis 30 Min.

© [ theater ] Dimbeldu 2002





© [ theater ] Dimbeldu