

Regenbogeninsel - Auseinandersetzen mit den Sinnen – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Regenbogeninsel_-_Auseinandersetzen_mit_den_Sinnen/

Archiviert am: 2025-09-19 21:38:03

Regenbogeninsel ist ein Abenteuer zum Thema "Sinne".

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
 - [2.1 Einstieg](#)
 - [2.2 Hauptteil](#)
 - [2.3 Ausstieg](#)
- [3 Downloads](#)

Ziel

Die Kids haben sich bewusst mit ihren Sinnen auseinander gesetzt.

Beschreibung

Diese PIK8-Idee entstand als "Regentropfen" für das 4anaund

2004 (NÖ-Landeslager) und verbindet die Herausforderungen "Schärfe deine Sinne mit Hilfe verschiedener Kim-Spiele (Sehen, Hören, Riechen, Schmecken, Tasten, ...) (aus dem Schwerpunkt [Bereitschaft zum Abenteuer des Lebens](#)) und "Führe mit deiner Patroule ein selbst erfundenen Tanz auf" (aus: [Schöpferisches Tun](#)).

Einstieg

- 15 min Willkommensgeschichte
- 20 min Spielfigur (Leiter) ausstatten

Willkommensgeschichte

Regenbogeninsel - Auseinandersetzen mit den Sinnen

Art:	Programmidee
Ziel:	Die Kids haben sich bewusst mit ihren Sinnen auseinander gesetzt und tba.
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Moderator: Rabenkostüm, Zylinder, Schild „Rabe außer Betrieb“ Spielfeld, Palme, Übertopf, Affe, Schatz, Konfettikanone Ausstattung Kids: Würfel Ausstattung Leiter: Verkleidung (Stoffe, Wolle, Scheren, Sicherheitsnadeln,..), Aufgabenkatalog, Wolle in 6 Farben, Spielwimpel, Patrollenschild für Rücken Radio, CD mit Lied für Tanz
Dauer:	150 Minuten
Vorbereitung:	

Die Teilnehmer hat es auf die "Regenbogeninsel" verschlagen (gestrandet), wo sie den "Tipp" des Moderators (Rabe = Wächter des Regenbogens) bekommen, dass ein Schatz versteckt ist, den sie bekommen können, indem sie in "das Spiel" einsteigen.

Spielfigur ausstatten

Kids bekommen Stoffe, Wolle, Scheren, Sicherheitsnadeln,.. und "basteln" sich ihre Spielfigur. Die "Spielfigur" hat am Rücken ein Schild mit dem Patrollennamen.

Hauptteil

- 15 min Start mit genauen Spielregeln und Ausstattung
- 60 min Spiel mit Aufgaben (Leiter hat den Aufgabenkatalog und Wolle in 6 Farben)
- 20 min Tanz vorführen (zu Lied)

Spielregeln

Der Patrollenbegleiter ist die Spielfigur der Kinder. Start ist ein Feld am Rand. Die Patrouille würfelt, der Leiter geht die gewürfelte Augenzahl in die Richtung, die ihm die Kids vorgeben. Wechselt er dabei die Spielfeldfarbe, müssen die Kids eine Aufgabe aus dem Aufgabenkatalog erfüllen, bevor die "Spielfigur" den Farbwechsel durchführen darf. Wenn die Patrouille eine Aufgabe erfüllen muss, geht der Leiter zu den Kids und setzt einen Spielwimpel auf das Feld, wo er gestanden ist. Sobald die Patrouille eine Farbe durchlaufen hat, bekommt sie vom Leiter ein Stück Wolle in der dementsprechenden Farbe.

Ziel

Wer als erster seine Spielfigur bis zur Mitte bringt (es müssen alle Farben mindestens 1x durchlaufen werden), legt damit den "Schalter" um, der bewirkt, dass alle gemeinsam die Abschlussaufgabe (Tanz) beginnen, um zum Schatz zu gelangen.

Ausstieg

- 20 min

Insel gibt Schatz frei (Konfettikanone, Schatz ist im Übertopf der Palme versteckt). Zum Abschluss eine kurze "Freudensfeier".

Downloads

- [Aufgabenkatalog](#)



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [PIK8:Fotos](#).

Kimspiele

- [Aktiv-Natur-Kim](#)
- [Aktivtipp aus dem JOKER - Waschbeutel packen](#)
- [Apotheken-Kim](#)
- [Gegenstände ertasten 2](#)
- [Gewürz kim](#)
- [Hör kim](#)
- [Kartenzeichen-Kim](#)
- [KIM der Sinne in der Natur](#)
- [Natur-Kim](#)
- [Regenbogen-Küche](#)
- [Regenbogeninsel](#)
- [Seh kim](#)
- [Wanderungs-Kim](#)
- [Windrosen-Kim](#)