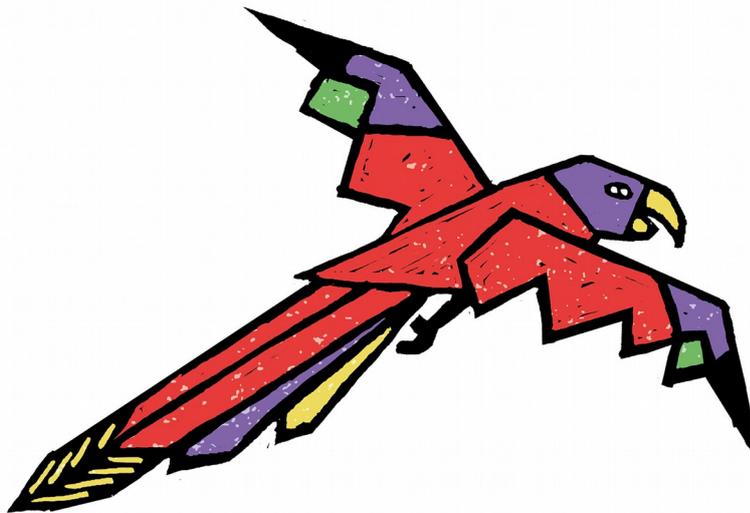


Ideen zur Vor- & Nachbereitung

salzig + süß = rosa
Die Geburtsstunde des Amazonas

Ein Konzert für Kinder ab 4 Jahren

Von und mit **ARARÁ**



Bastel dir deinen eigenen Amazonas-Delfin. Deinen ganz persönlichen Boto.

Und so geht's:

- Material:**
- Bastelvorlage (siehe unten)
 - Klebstoff
 - Essstäbchen oder dünner Zweig

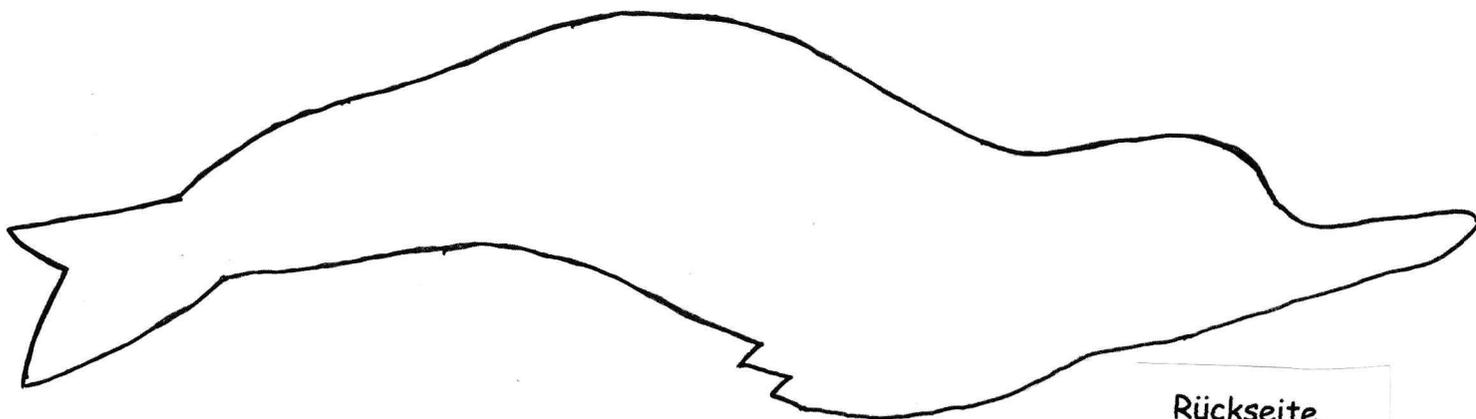
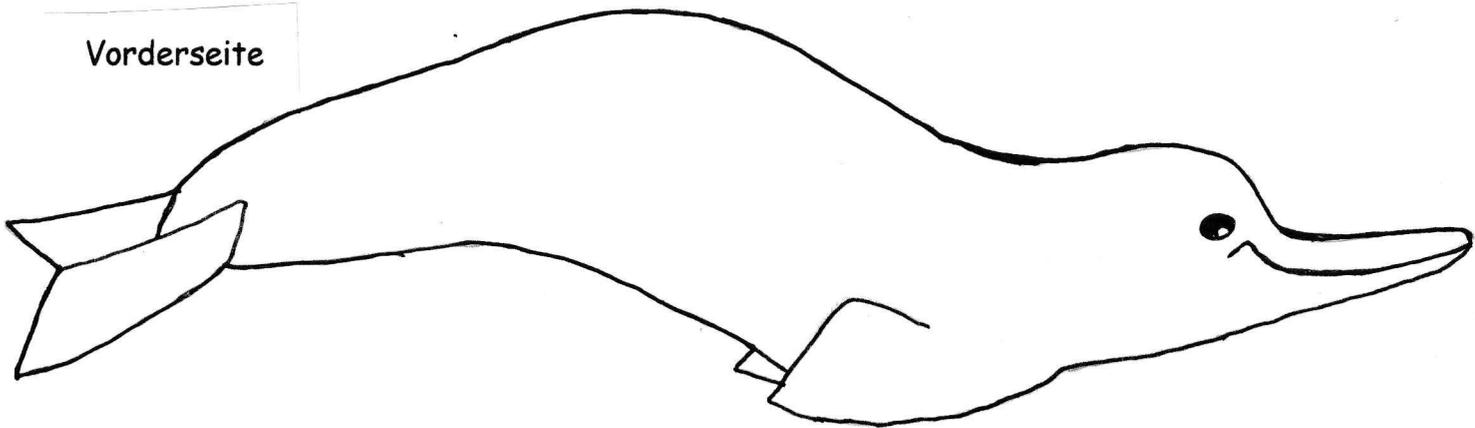
Werkzeug: Schere



Bastelanleitung:

- Schneide mit einer Schere vorsichtig die Vorder- und Rückseite aus.
- Bemale sie mit deinen Lieblingsfarben.
- Bestreiche beide Seiten mit Klebstoff und klebe sie an die Spitze eines Essstäbchens oder eines dünnen Zweiges.

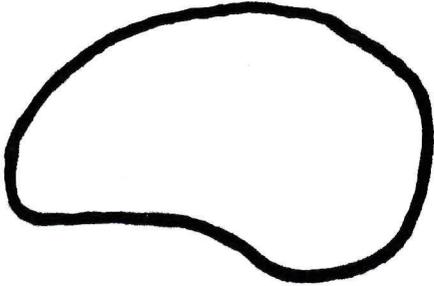
Vorderseite



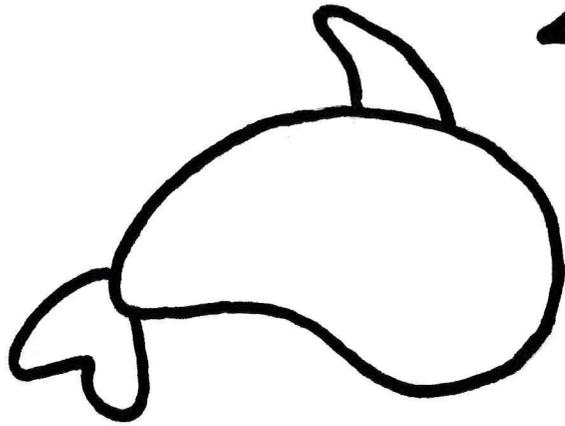
Rückseite

So einfach malt man einen Delfin!

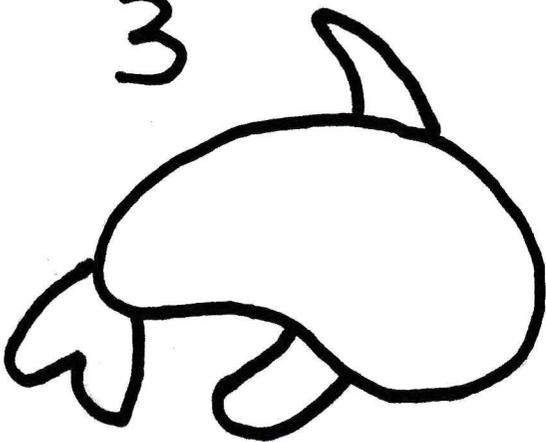
1



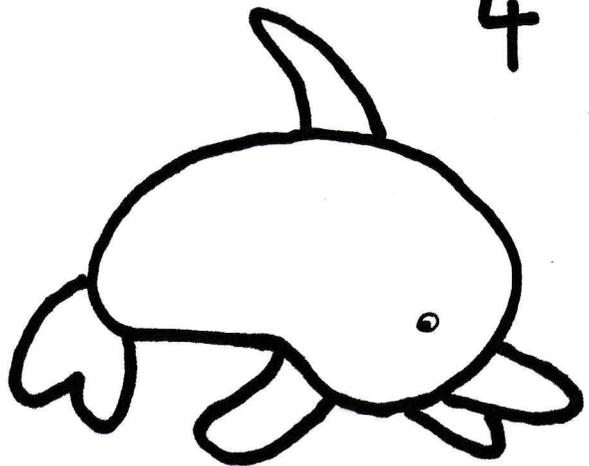
2



3



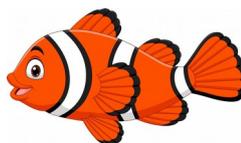
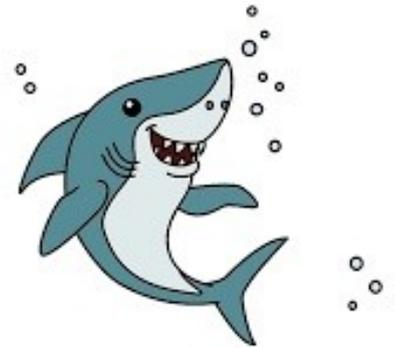
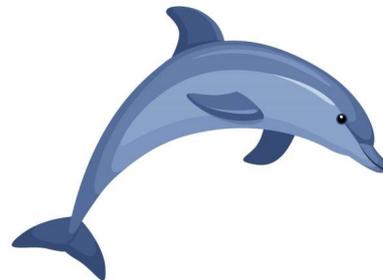
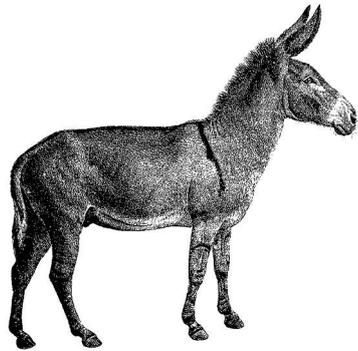
4



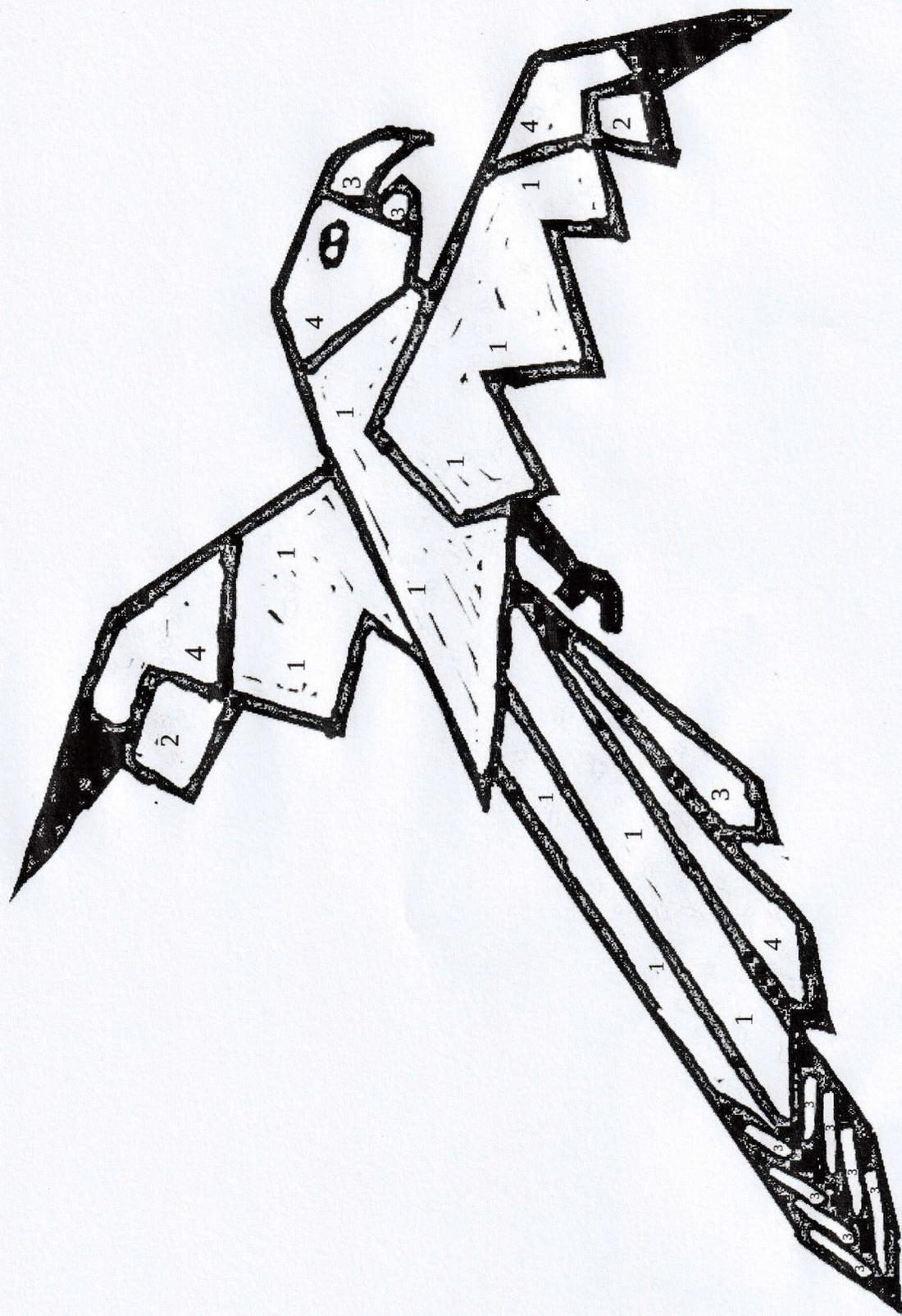
Zeige Boto, dem rosa Delfin, den Weg von den Bergen ins Meer



Kreise alle Tiere, die im **Meer** leben **BLAU** und alle die in den **Bergen** leben **BRAUN**, ein.



Malen nach Zahlen



Finde die 7 Unterschiede im unteren Bild



Süßwasser - Salzwasser - Experimente

Was ist der Unterschied?
Und wie kann man aus Salz- Süßwasser machen?

1. Experiment: *Wie unterscheidet sich Süß- von Salzwasser?*

Material:

- 2 Gläser mit Wasser gefüllt
- 2 Esslöffel Salz
- 2 rohe Eier
- 1 Löffel

Und so geht's:

- In eines der beiden Wassergläser gibst du das Salz hinein und rührst vorsichtig so lange um, bis sich das Salz im Wasser aufgelöst hat.
- Dann lege behutsam in beide Gläser jeweils ein Ei.
- *Was passiert?* Während das Ei im Süßwasser zu Boden sinkt, bleibt das Ei im Salzwasser etwa in der Mitte des Glases stehen.

Erklärung: Salzwasser ist schwerer als Süßwasser. Und das Ei ist leichter als das Salzwasser. Somit kann es nicht zu Boden sinken.

2. Experiment: *Kann man Salz- zu Süßwasser verwandeln?*

Material: 1 mit Wasser gefüllte Schüssel, 1 Glas, Salz, 1 Stein

Und so geht's:

- Fülle Wasser in eine Schüssel und gib ordentlich Salz dazu.
- Dann stell ein leeres Trinkglas in die Mitte der Schüssel
- Decke die Schüssel mit Klarsichtfolie zu.
- Lege den Stein auf die Klarsichtfolie, über das Glas.
- Nun stell das Ganze eine Zeitlang in die Sonne.
- *Was passiert?* In deinem Glas befinden sich nun ein paar Tropfen Süßwasser.

Erklärung: Durch Hitze (also Sonne) verdampft das Wasser und es bilden sich Tröpfchen an der Innenseite der Klarsichtfolie. Salz ist jedoch schwerer als Wasser und bleibt am Schüsselboden liegen. Der Stein macht aus der Klarsichtfolie eine Art „Trichter“. Somit kann das verdampfte Wasser in das Glas rinnen. Da das Salz in der Schüssel geblieben ist, hast du nun Süßwasser in deinem Glas.

Gruppendynamische Übungen & Spiele

zum Konzertprogramm

salzig + süß = rosa

Die Geburtsstunde des Amazonas

Verstecken: Eine Person ist Boto, der rosa Delfin (Fänger*in). Die übrigen grauen Delfine (weitere Teilnehmende) verteilen sich im Raum. Dann ruft Boto: „1, 2, 3, 4 Eckstein, alles muss versteckt sein!“. Währenddessen verstecken sich die Anderen. Wenn Boto einen Delfin gefunden hat, versucht er diesen auch so schnell wie möglich zu fangen, indem er ihn berührt. Ein gefangener Delfin kann nur befreit werden, wenn ein anderer Delfin ihn mit seiner „Schwanzflosse“ (Popo) anstupst. Wenn alle Delfine gefangen sind, wird ein neuer Boto bestimmt.



4+



mind. 4



10'

Alle Delfine schwimmen aus: Alle teilnehmenden Personen bilden „Delfin“-Paare. Jedes Paar hält sich an den „Flossen“ (Händen) und stellt sich auf ein „Haus“ (z.B. Teppichfliese, Tücher, Pölster, o.Ä.). Ein Paar hat kein Haus und ruft: „Alle Delfine schwimmen aus; suchen sich ein neues Haus!“. Nun wechselt jedes Paar so schnell es kann zu einem neuen Haus. Das übriggebliebene Paar spricht als Nächstes den Spruch. Und so geht es immer weiter.



3+



mind. 8



5'

Meeres-Ausflug: Zu sphärischer, fließender Musik schwimmen alle „Delfine“ (Teilnehmende) im Meer umher. Auf ihren Köpfen trägt jede*r eine ganz besondere Schuppe (z.B. Lederstücke, Chiffontücher, etc.). Wenn eine Schuppe auf den Boden fällt, dann erstarrt dieser Delfin und darf erst wieder weiter schwimmen, wenn ein anderer für ihn die Schuppe wieder auf seinen Kopf legt.



4+



mind. 3



5'

Delfin-Schwimmtraining: Boto, der rosa Delfin, zeigt seinen Freunden wie man am Besten schwimmt. Dazu wird ein*e Teilnehmer*in zum Boto ernannt. Alle Anderen stellen sich mit Blick nach Vorne relativ knapp hinter ihm in einer Reihe auf. Boto zeigt mit großen Körperbewegungen wie er jetzt gerade schwimmen möchte. Die Anderen versuchen die Bewegungen so genau wie möglich und vor allem gleichzeitig nachzuahmen. Die gesamte Reihe bewegt sich dabei langsam durch den Raum. Nach ein paar Augenblicken „schwimmt“ Boto schnell zum Ende der Reihe und somit gibt es einen neuen Boto an erster Stelle, der wiederum neue Schwimmbewegungen vormacht.
Tipp: begleitende sphärische Musik im Hintergrund.



4+



mind. 3



5'

Berg, Wasser, Strömung: Alle Teilnehmenden verteilen sich im Raum. Ziel ist es, auf eine akustische Ansage entsprechend schnell zu reagieren. Gleiche Regeln wie beim allseits bekannten „Feuer, Wasser, Sturm“-Spiel.

Zu beschwingter Musik „schwimmen“ (bewegen sich) alle Teilnehmenden frei im Raum. Bei Musikstopp ruft der/die Spielleiter*in einen der drei Begriffe: *Berg, Wasser* oder *Strömung*. Bei *Berg* setzen sich alle im Schneidersitz auf den Boden und beobachten pantomimisch durch ein Fernglas den Blick über die hohen Anden-Gipfel. Bei *Wasser* klettern alle schnell irgendwo rauf. Und bei *Strömung* halten sich alle möglichst rasch irgendwo fest um nicht mitgezogen zu werden.



4+



mind. 2



10'

Achtung Hai! Ein*e Teilnehmer*in wird zum Hai ernannt. Alle anderen sind Delfine, die im Meer umherspielen (sich im Raum bewegen). Der Hai ruft den Delfinen immer wieder mal Warnungen zu: Bei *Insel* retten sich alle Delfine zu einer Insel (Matte). Bei *Ufer* schwimmen alle möglichst schnell zum Ufer (eine Wand, auf die der Hai zeigt). Und bei *Achtung Hai!* verbinden sich die Delfine mit Händen oder Beinen mit einem anderen Delfin.

Nach jedem Zuruf schwimmt der Hai mit weit ausgebreiteten Flossen (Armen) durch den Raum und versucht einen Delfin zu fangen. Wenn die Delfine ihr Ziel erreicht haben (Insel/Matte, Ufer/Wand, als Paar verbunden), können sie nicht mehr gefangen werden.



4+



mind. 5



10'



Boto's Melodie

aus dem Programm "salzig + süß = rosa"

M: Luiz Gonzaga
T: Arará

F F#o7 Em A7

Im Was-ser, ja, da schwim-men wir und Bo-to, der schwimmt auch hier.

Dm G7 C Fine
1. C7 2. D7

— Viel-leicht so - gar mit dir? — Im Wir schwim-men

G C

hin und her. Wir schwim-men kreuz und quer. Wir schwim-men

G C

rauf und run - ter, schwim-men rund - her - um. Wir schwim-men

G C C7

hin und her. Wir schwim-men kreuz und quer. Wir

F G C C7

schwim-men hin und her, kreuz und quer. Wir

F G C C7 Da Capo al Fine

schwim-men hin und her, kreuz und quer.