

---

# BAMBI

---

Rollen: *Bambi* - Angelika  
*Blume* - Laura  
*Klopfer* - Jonas

Spieleabend chronologisch  
geordnet nach dem Film  
Für 4 Gruppen á 6 TN

## 1. GRUPPENFINDUNGSSPIEL

---

Jede Teilnehmer bekommt zu Beginn des Abends ein Schnipsel Papier mit dem Teil eines Bildes darauf in die Hand. Nun besteht die Aufgabe darin, aus den einzelnen Schnipseln ein komplettes Bild zu puzzlen. Es gibt insgesamt 4 Gesamtbilder um 4 Gruppen bilden zu können.

Die Gruppe, die sich als erstes zusammenfindet bekommt den ersten Punkt.

---

Materialien: 4 Gesamtbilder aufgeteilt in 24 Schnipsel (4x6)

---

## 2. WER BIN ICH?

---

In einem Wald wird ein kleiner Weißwedelhirsch namens Bambi geboren. Schnell verbreitet sich diese Nachricht im Wald und alle Tiere versammeln sich, und wollen herausfinden wer Bambi denn wirklich ist. Sie machten sich alle auf den Weg das Junge zu begrüßen. Nun seid ihr an der Reihe.

Aus jeder Gruppe geht ein Freiwilliger aus dem Saal, sodass 4 Kinder vor der Tür stehen. Die anderen der Gruppe überlegen sich ein Tier welches der Freiwillige aus ihrer Gruppe "ist". Die 4 Freiwilligen werden dann dem Alter nach sortiert. Durch diese Fragen sollen die Freiwilligen das Tier erraten welches sie sind. Der Reihe nach darf jeder Freiwillige eine Ja-oder-Nein-Frage stellen. Die eigene Gruppe antwortet auf die Frage ihres Freiwilligen, entweder mit Ja oder Nein. Der/Die jüngste Freiwillige darf beginnen.

---

Materialien: \_\_\_\_\_

---

## 3. WALD-BOX

---

Bambi ist mittlerweile sehr stabil auf den Beinen und erkundet viel. Einige Zeit darauf lernt Bambi bei einer seiner Exkursionen mit seiner Mutter seine beiden neuen Freunde kennen: das freche Kaninchen Klopfer und das schüchterne Stinktier Blume. Zusammen erkunden sie den ganzen Sommer die weiten Wälder, und finden dort einiges!

4 kleine Süßigkeiten werden in einer großen Box, die mit Laub, Moos, Steinen, Ästen und Weiterem gefüllt ist, versteckt. Nun werden alle 4 Freiwilligen gleichzeitig versuchen eine der versteckten Süßigkeiten zu finden. Der Spieler, der als erstes seine offene Hand zusammen mit der Süßigkeit vorzeigen kann gewinnt.

---

Materialien: Box, "Waldsachen", 4 Süßigkeiten (Haribo Goldbären Mini Pack)

---

## 4. ZIEL WERFEN („CORN HOLE“)

---

Es wird Herbst und Bambi lernt zum ersten Mal die schweren Zeiten im Leben als junges Reh kennen. Die Jäger gehen im Wald auf Treibjagd. Bambi und seine Freunde versuchen sich in den Tiefen des Waldes zu verstecken, während die Jäger die Tiere immer weiter in den Wald treiben.

Jede Gruppe schickt einen Freiwilligen nach vorne. Es wird das Spiel „Corn Hole“ aufgebaut. Bei diesem Spiel spielen immer 2 Freiwillige gegeneinander. Ziel des Spiels ist es in 3 Versuchen ein Säckchen in das Loch zu werfen. Die Spieler werfen immer abwechselnd in Richtung Loch. Der jeweils jüngere Spieler darf anfangen.

---

Materialien: Corn Hole mit Säckchen, Kreppband

---

## 5. SCHÖNES GEWEIH

---

Im Zuge dieser Treibjagd wurde Bambis Mutter leider getroffen und starb. Nun wird Bambi weiter von seinem Vater, dem großen Fürst des Waldes erzogen. Er macht die Wälder zu seinem Revier und wächst zu einem stattlichen Hirsch heran. Er ist ganz verschossen in seine Freundin Feline, doch als ein konkurrierender Hirsch sich aufspielt und balzt zeigt Bambi wem dieses Revier gehört.

Jede Gruppe bekommt verschiedenen Materialien. Dabei bekommt jede Gruppe das gleiche Material zur Verfügung. Nun bekommt die Gruppe 10 Minuten Zeit aus den vorhandenen Materialien ein schönes Geweih zu basteln. Das schönste Geweih wird von unserer Jury gekürt.

---

Materialien: Klebeband, Strohalme, Pappröhrchen, etc.....

---

## 6. PARCOURS MIT FANGEN

---

Kaum hat Bambi sein Revier verteidigen können schon sind die Jäger wieder im Wald unterwegs. Bambi und seinen Freunden bleibt nichts anderes übrig, als zu entkommen, sie wollen sich nicht fangen lassen.

Jetzt versuchen wir mal eure Fangkünste herauszubekommen. Wir brauchen 4 Freiwillige. Es spielen immer 2 Freiwillige gegeneinander. Ihr lauft den Parcours entlang und sollt euch gegenseitig fangen. Dabei dürft ihr den Parcours nicht verlassen und müsst die Reihenfolge des Parcours auch einhalten. Wer zuerst den Anderen fängt gewinnt. Danach kommen die beiden anderen Freiwilligen dran.

---

Materialien: Tische, Stühle, ggf. Stoppuhr

---

