

SweetFamily®

Nordzucker

Jede Familie hatte zur Ritterzeit ihr ganz persönliches Wappen, welches auf Fahnen, Wimpeln und Schilden stolz präsentiert wurde. Damit die Kinder sich auf die Ritter-Party richtig einstellen können, benötigen sie also ihren persönlichen Wimpel.



Dazu benötigen Sie folgendes:

- feste Pappe oder fester Stoff
- bunte Stifte oder Plaka-Farbe
- Schere
- Kleber oder Tacker
- lange Strohhalme oder Rundstäbe
- Glitzerpulver
- Schnur



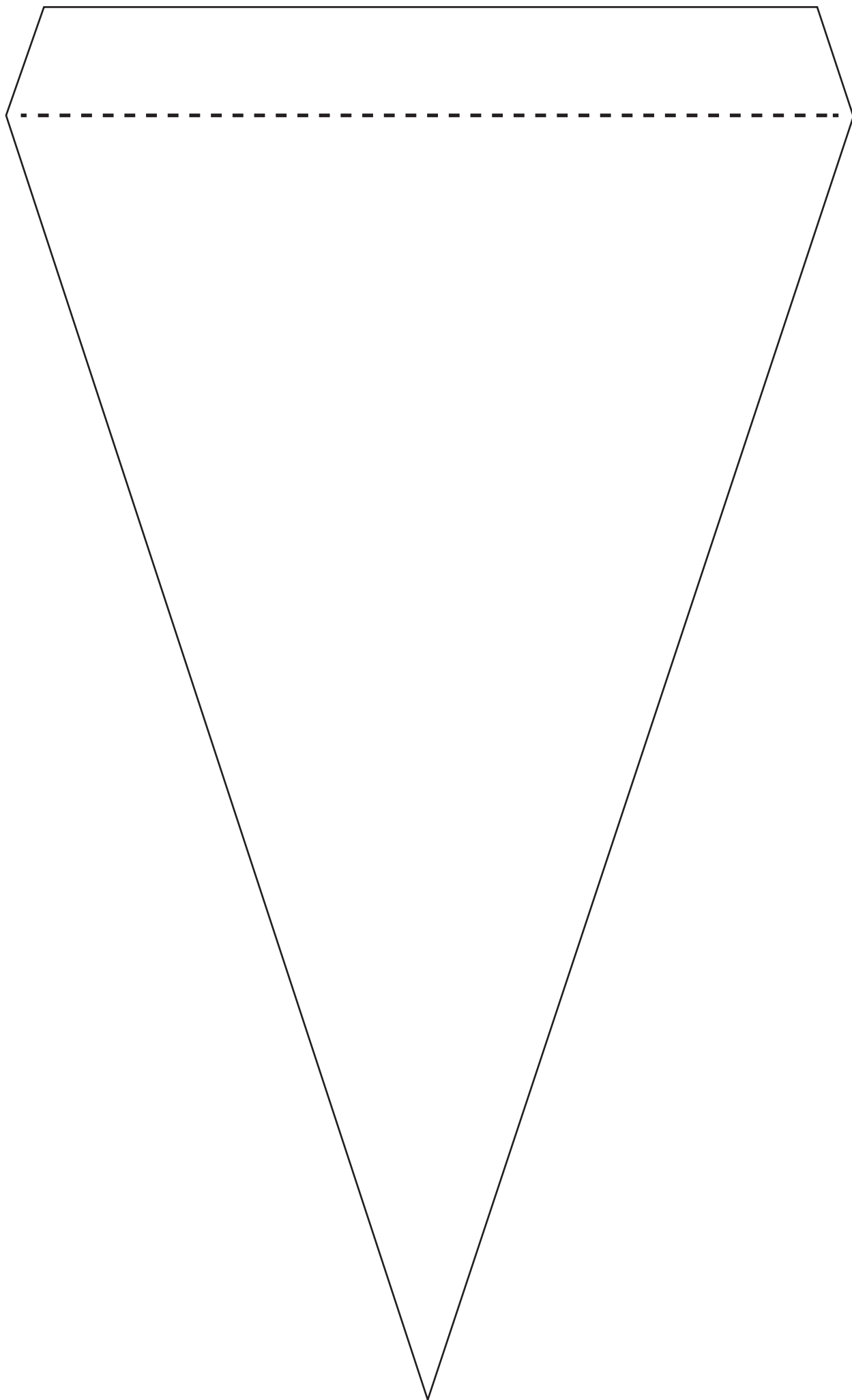
Die leichte Variante aus Pappe:

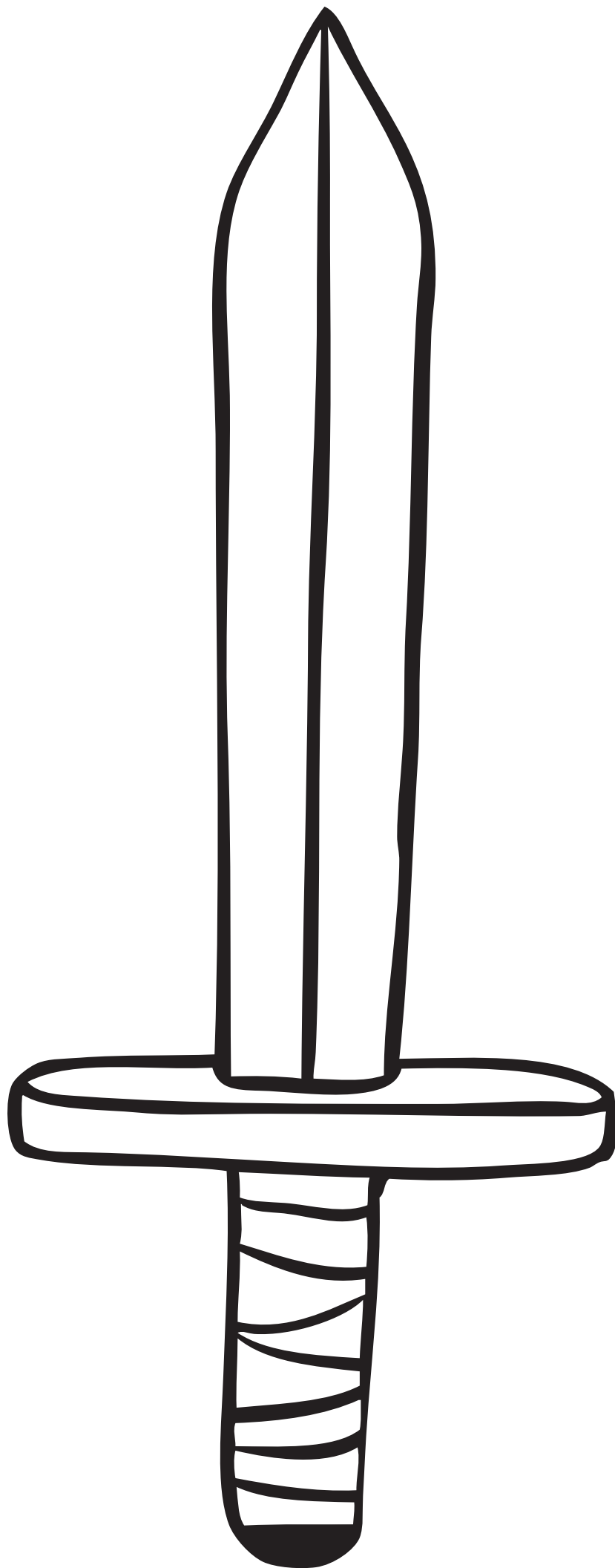
Jedes Kind bekommt einen Papp-Bogen zum Ausschneiden des Wimpels, der dann nach Belieben ausgemalt werden kann. Unsere Malvorlagen können als Inspiration oder Schablonen verwendet werden. Dazu einfach die Schablone auf die Pappe legen, umreißen und ausmalen. Ist der Wimpel fertig gestaltet, wird die Lasche mit Kleber bestrichen und um einen Strohalm geklebt. Durch den Strohalm steckt man anschließend eine Schnur, die ca. dreimal so lang ist wie der Strohalm. Nur noch die beiden Enden zusammen binden, fertig ist der Wimpel.

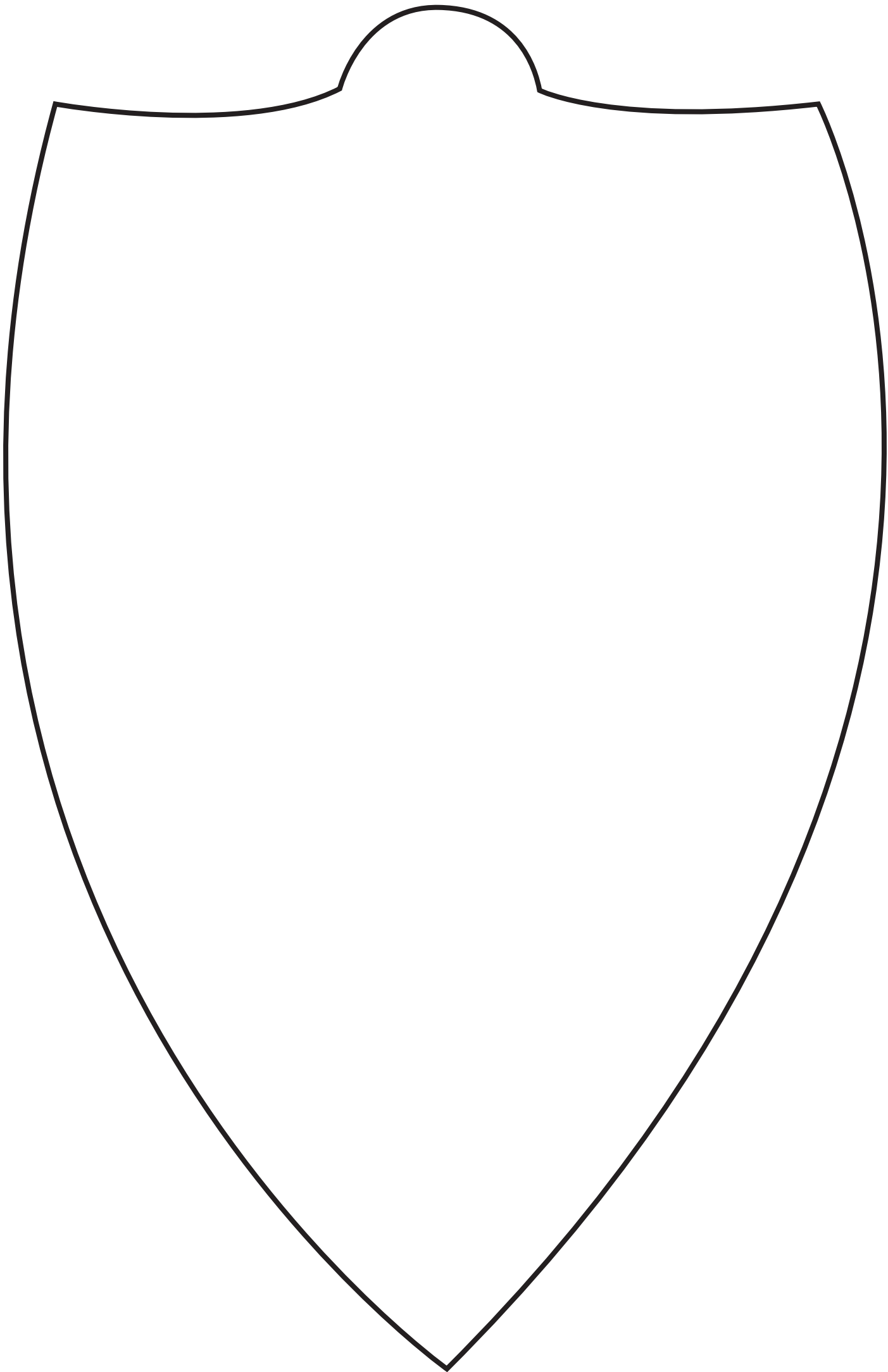


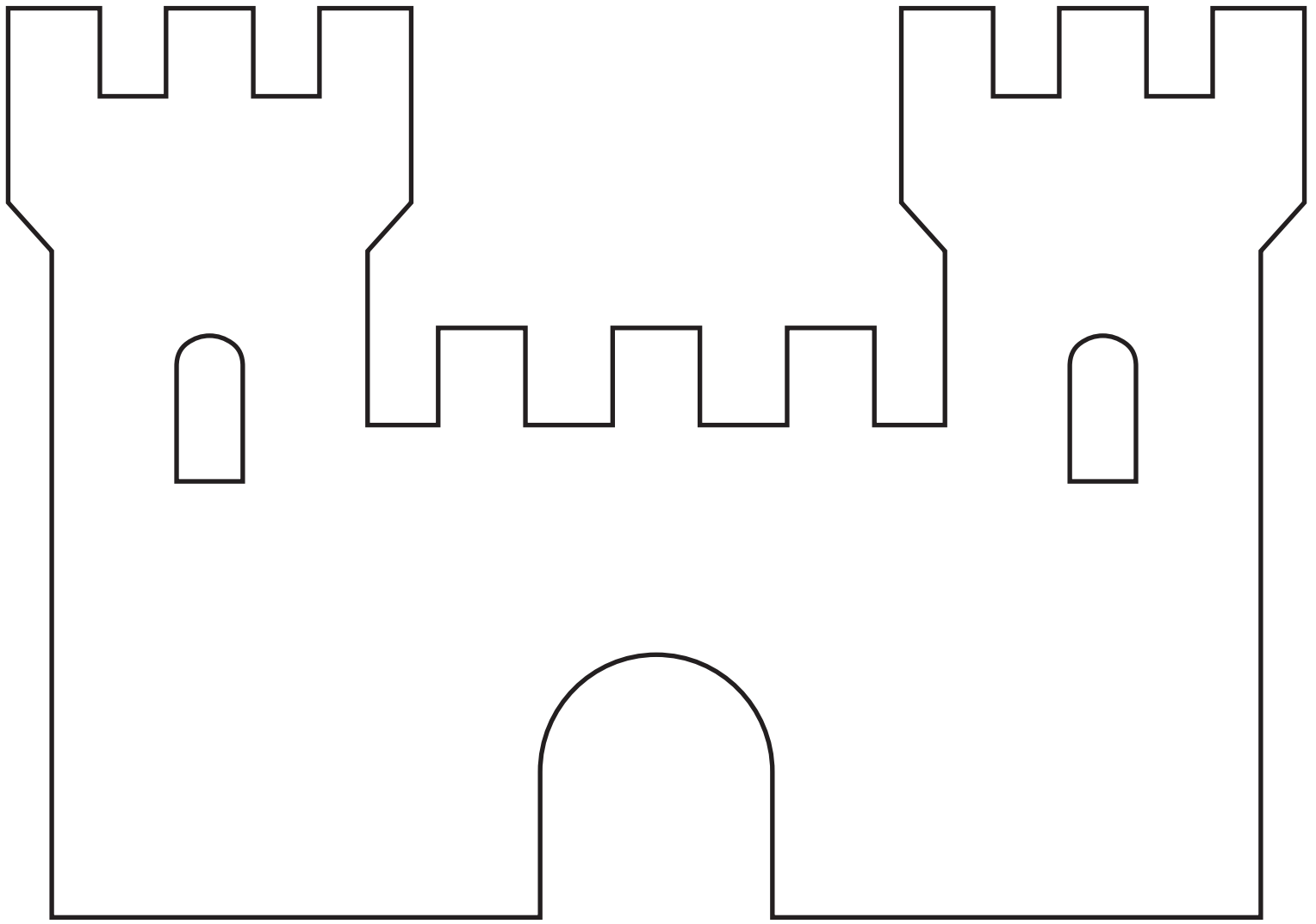
Die schwierigere Variante aus Stoff:

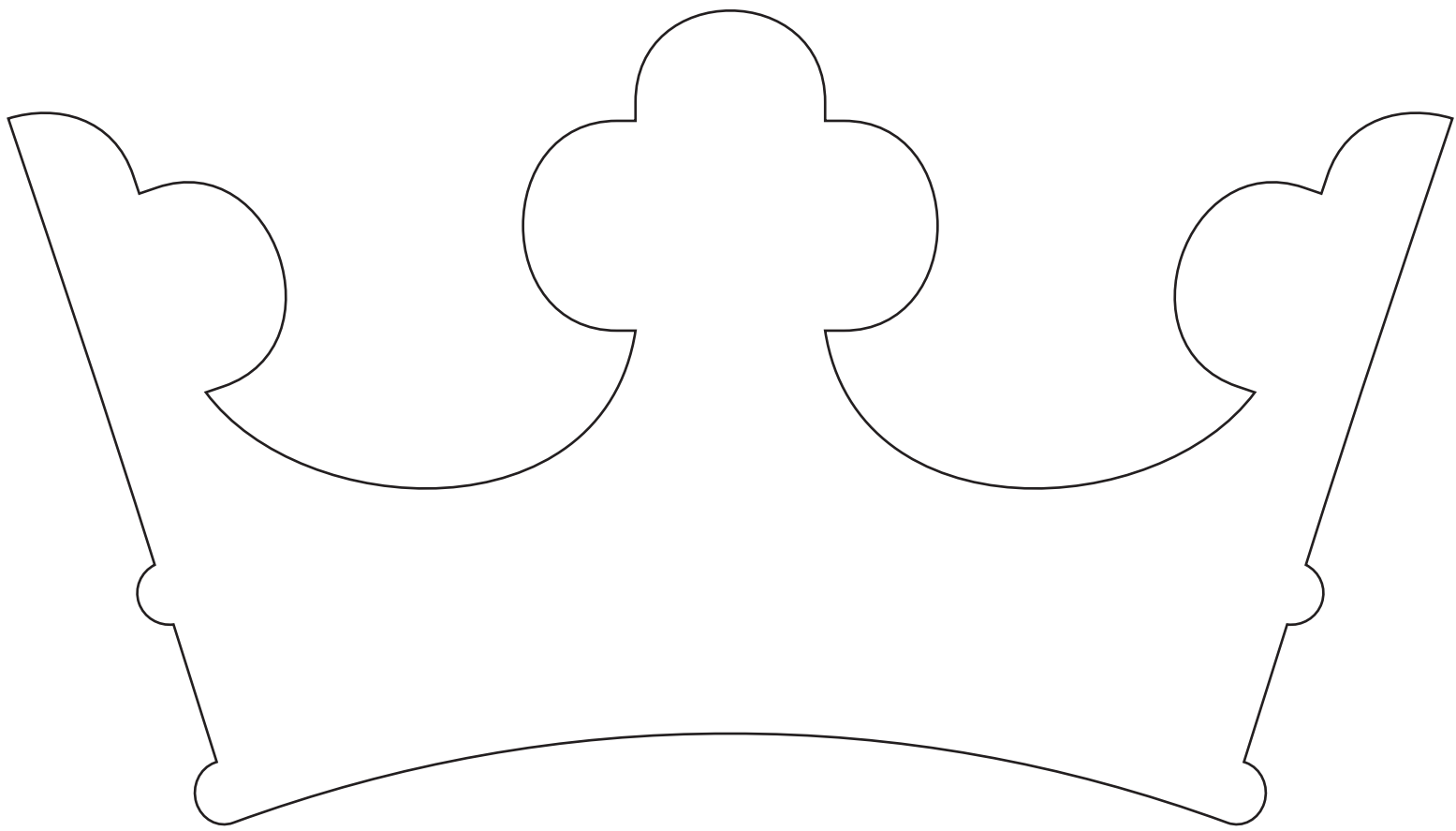
Da Stoff sich meist schwieriger schneiden lässt, sollte dieser von Ihnen bereits in Form gebracht sein. Die kleinen Ritter bemalen nun den Stoff mit oder ohne Hilfe der vorgedruckten Schablonen. Wird zum Bemalen Plaka-Farbe verwendet, kann sie teilweise mit Glitzerpulver in gold oder silber bestreut werden. Nachdem die Farbe getrocknet ist, wird die Lasche um ein Rundholz gelegt, welches zu beiden Seiten ca. 1 cm herauschaut, und festgetackert. Zum Schluss wird an die beiden Holz-Enden eine Schnur zum Aufhängen geknotet, fertig ist der Wimpel.

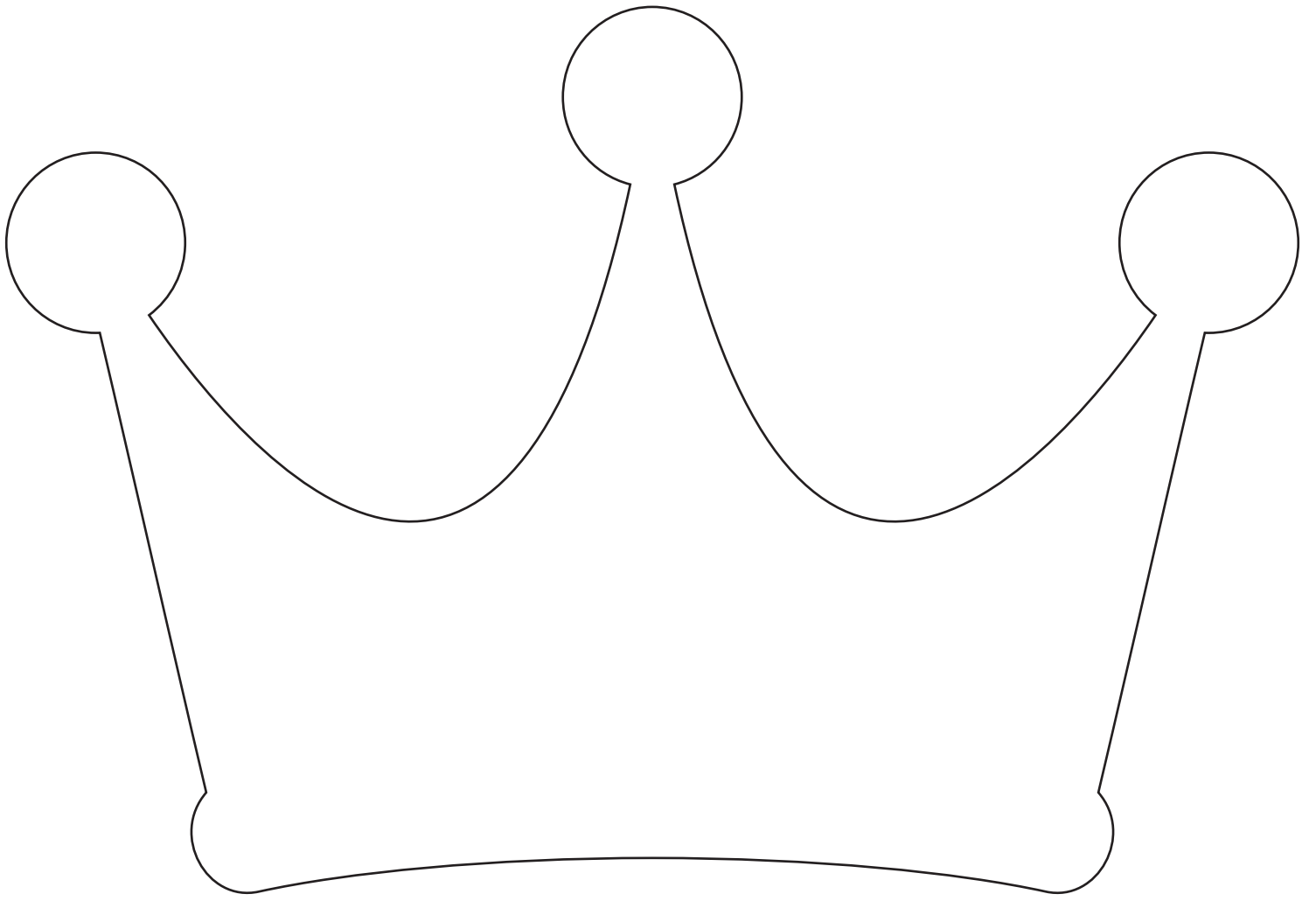


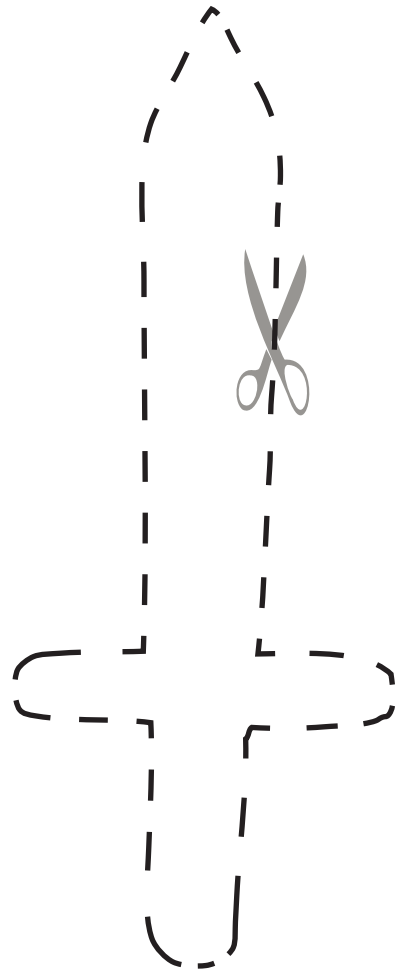
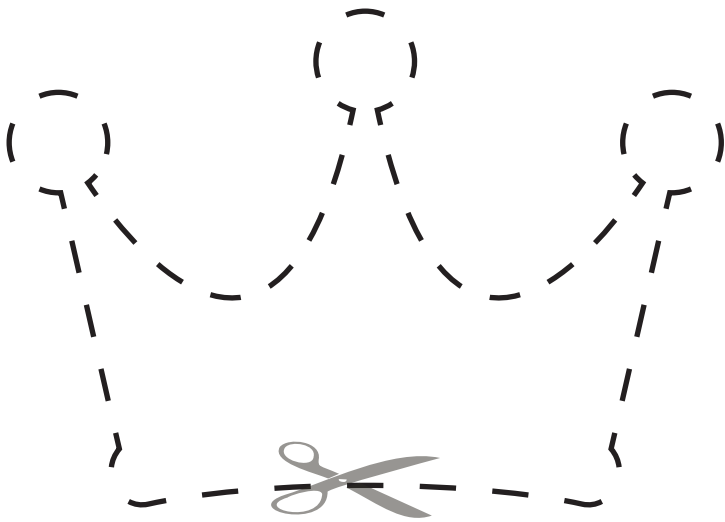
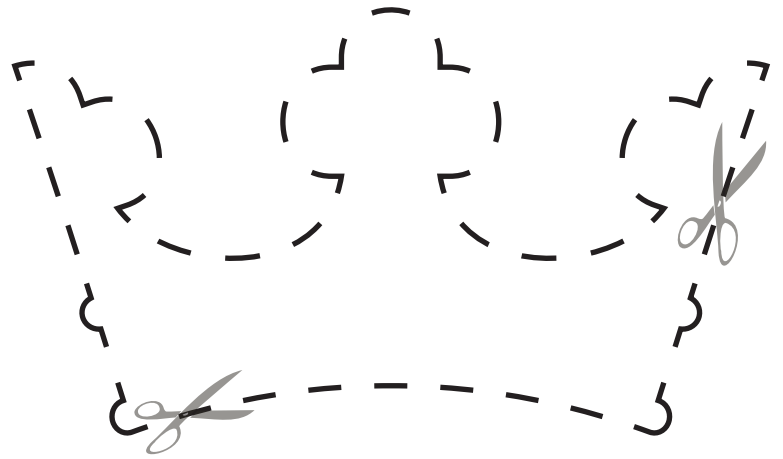
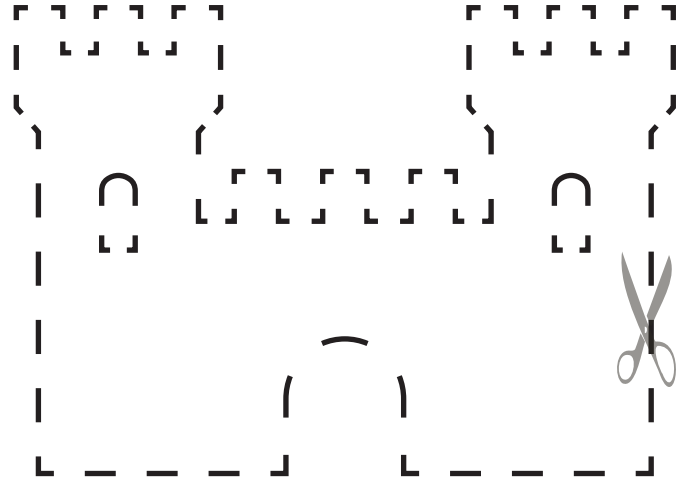
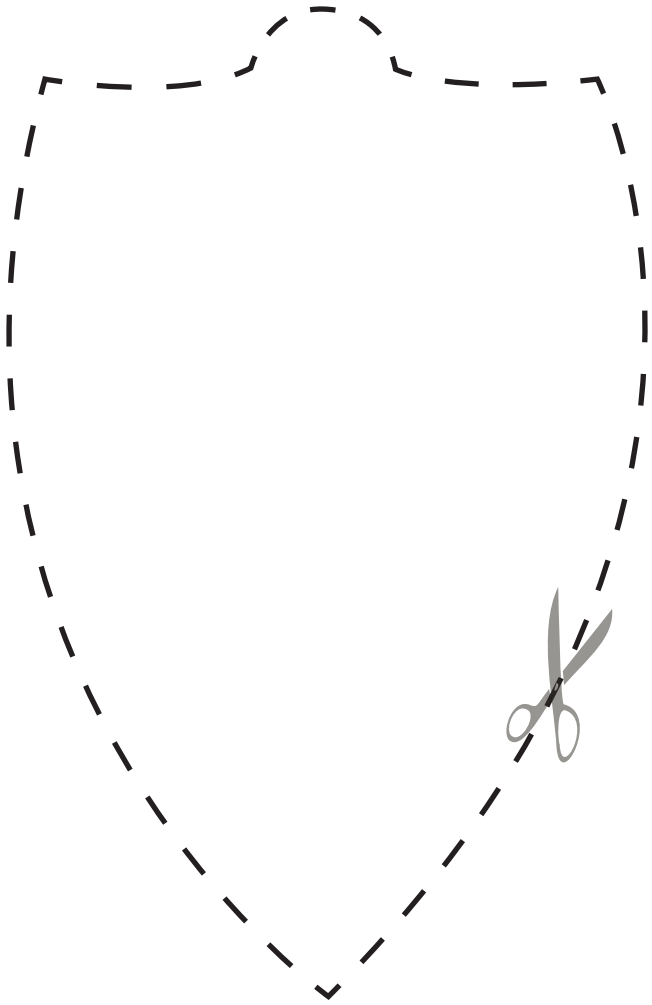












SweetFamily®

Nordzucker



Schwertkampf

Folgende Utensilien benötigen Sie dazu:

- längliche Luftballons
- Rasierschaum

Vorbereitung:

Pusten Sie die Luftballons kurz vor der Veranstaltung auf.

Durchführung:

Jeder kleine Ritter erhält einen Luftballon, der vorn an der Spitze mit einem Kleks Rasierschaum versehen ist. In einem abgesteckten Bereich treten sich die Ritter nun gegenüber. Natürlich müssen die Wimpel wieder zuerst zeremoniell aufgehängt werden, dann kann es losgehen: „Möge der Bessere gewinnen!“. Wer zuerst einen Kleks abbekommt, hat verloren. Alternativ können auch drei Runden gekämpft werden, wenn es sich um eine kleine Gruppe handelt. Der Gewinner bekommt dann 2 Goldtaler-Kekse und der Verlierer einen. So ist das Verlieren nicht ganz so bitter.



Schweifstehlen

Folgende Utensilien benötigen Sie dazu:

- Maler-Krepp
- Kordel



Durchführung:

In diesem Spiel treten zwei Zweier-Teams gegeneinander an. Dabei ist ein Team-Mitglied jeweils das Pferd und das andere der Reiter. Das Pferde-Kind bekommt mit dem Malerkrepp die Kordel als Schweif angeklebt. Nachdem hier auch wieder die Wimpel feierlich präsentiert wurden, geht es nach dem Startruf: „Möge der Bessere gewinnen!“, darum, jeweils dem anderen Team den Schweif zu stehlen. Drum herum stehen die anderen kleinen Ritter und feuern die Kontrahenten an.

SweetFamily®

Nordzucker



Waren die Ritter nicht im Krieg, haben sie in Wettkämpfen ihre Kräfte gemessen, um im Training zu bleiben. Diese Trainingszeit können Ihre kleinen Ritter nun mit unserer leichten Anleitung lustig nachspielen. Dabei schulen sie nicht nur den Ehrgeiz, sondern auch die eigene Koordination. Zu den folgenden Spielen werden natürlich immer feierlich die Wimpel an den Ort des Geschehens gehängt, damit jeder weiß, welche Adelslinie gerade antritt.



Folgende Utensilien benötigen Sie dazu:

- einen Besenstiel
- einen Ring mit mindestens 30 cm Durchmesser (Springform oder ähnliches)
- eine Schnur zum Aufhängen des Ringes



Das Spiel ist denkbar einfach. Hängen Sie den Ring an einen Baum oder in einen Türrahmen. Zur Not können Sie sich auch auf einen Stuhl stellen und den Ring an einer Schnur halten. Bilden Sie nun Zweier-Gruppen, bei denen jedes Kind einmal das Pferd und einmal den Ritter spielen darf. Das Pferd nimmt den Ritter Huckepack und schon geht der Ritt mit Anlauf los. Ziel ist es, den Besenstiel ohne Stopp in den Ring zu stecken. Hat es der Ritter geschafft, bekommen Pferd und Reiter eine Belohnung in Form von Gold-Taler-Keks. (siehe Rezept)



SweetFamily®

Nordzucker



Rezept:

Ritter-Taler

Zubereitungszeit: ca. 60 Minuten

Zutaten für ca. 30-40 Taler:

Für den Mandel-Hippenteig:

Schale einer Bio-Orange
100 ml Eiweiß (ca. 2,5 Eier, Größe M)
50 gemahlene und abgezogene Mandeln
100 g Puderzucker
130 g Mehl
20 g Speisestärke
1 EL Butter zum Bestreichen

Für die Verzierung:

250 g Puderzucker
1 Eiweiß (Größe M)
gelbe Speisefarbe
Gold/Silberperlen
Bunte Schokolinsen



Zubereitung:

1. Den Backofen auf 180 Grad (Umluft) vorheizen. Zwei Backbleche dünn mit weicher Butter bestreichen.
2. Für den Teig Orangenschale dünn über einer Rührschüssel abreiben. Eiweiß und gemahlene Mandeln zugeben. Puderzucker, Mehl und Speisestärke durch ein Sieb in die Rührschüssel geben. Alle Zutaten zu einer glatten Masse verrühren.
3. Die Masse in einen Spritzbeutel mit Lochtülle (2 mm \varnothing) oder in einen Gefrierbeutel mit angeschnittener Ecke füllen. Aus zwei Dritteln des Teiges ca. 60 Tupfen mit 2 cm \varnothing und reichlich Abstand zueinander auf zwei Bleche spritzen. In den mittleren und untersten Einschub im Ofen schieben.
4. Bei 180 Grad (Umluft) 6-7 Minuten goldbraun backen. Die Kekse noch heiß mit einer Palette vom Blech nehmen.
5. Ein Blech mit weicher Butter bestreichen. Aus dem übrigen Teig Kronen von ca. 3 cm Breite aufspritzen und backen. Auskühlen lassen.
6. Puderzucker und Eiweiß zu einer Spritzglasur verrühren. Mit gelber Speisefarbe einfärben. In einen Gefrierbeutel füllen. Kuvertüre grob hacken und im Wasserbad auflösen. In eine Spritztüte oder einen Gefrierbeutel füllen. Jeden Keks mit gelber Glasur verzieren. Jeweils eine beliebige Zahl in die weiche Glasur schreiben. Mit Zuckerperlen dekorieren.
7. Die Kronen mit Glasur bespritzen und mit Gold/Silberperlen und Schokolinsen verzieren.