



# Die magische Waldparty

Organisation, Rezepte,  
Spiele und mehr



THIENEMANN-ESSLINGER

*Lieblingsbücher fürs Leben.*

# Die magische Waldparty

Mit dieser Anleitungsbroschüre und den dazugehörigen Materialien könnt ihr ohne großen Aufwand eine unvergessliche Waldparty organisieren. Ihr geht auf große Rettungsmission, denn die kleinen Gäste helfen Willow und ihren Hexenfreundinnen dabei, ihren magischen Wald zu retten!

**Auf den folgenden Seiten findet ihr zauberhafte Ideen zum Basteln und Spielen und leckere Waldrezepte.**

## Unser Vorschlag:

### Gäste:

8 kleine Gäste

### Alter der Gäste:

Kinder von 8 bis 12 Jahren

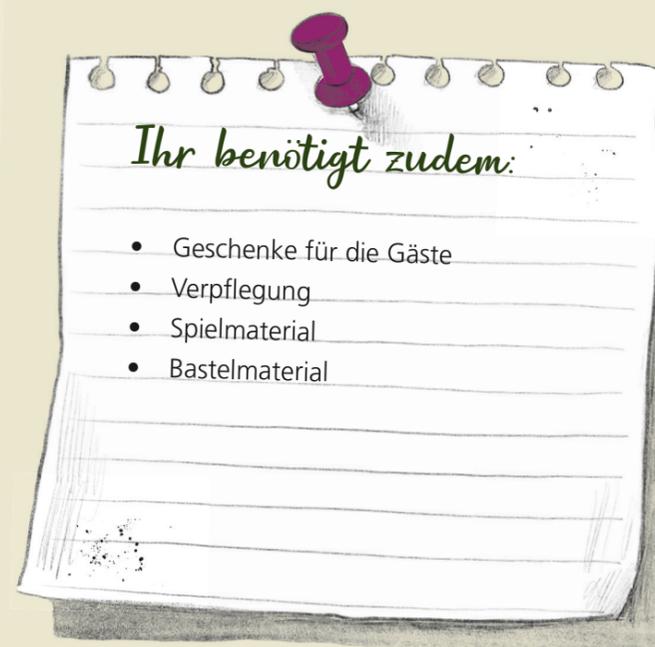
### Betreuung:

Mind. eine Betreuungsperson

## Folgende Materialien stellen wir zur Verfügung:

- Diese Anleitungsbroschüre mit Tipps, Rezepten, Bastelanleitung und Spielen
- Geburtstagspostkarten zum Ausmalen
- Vorlage zum Einteilen der Gruppe in Teams
- Vorlage für das Waldbingo
- Lesezeichen zum Ausdrucken als Geschenk für die Gäste
- Urkunden

Alle Materialien können kostenlos unter [www.thienemann-esslinger.de/willow-wald-party](http://www.thienemann-esslinger.de/willow-wald-party) heruntergeladen werden.



## Ablauf der Waldparty:

### Vorbereitung

Wie in der Checkliste (siehe Seite 4/5) beschrieben, sind die Räumlichkeiten vorbereitet, die Verpflegung bereitgestellt sowie die Materialien bereitgelegt.

### Auftakt

Als Einstieg wird berichtet, dass der Wald durch die Immobilienfirma *Geier und Wiesel* bedroht wird (Geschichte auf Seite 8). Die Kinder müssen Willow und ihren drei Hexenfreundinnen dabei helfen, den Wald zu beschützen. Um dies zu schaffen, wird jedes Kind einem Element bzw. Krafftier zugeteilt. Die Zuteilung erfolgt durch das Verteilen der Bingo-Eierkartons. Dann wird zu den Spielen übergeleitet.

### Spiele

Nun geht die Rettung des Waldes mit 3 kleinen Spielen los (Seite 8 – 10). Bei jedem Spiel wird ein Teil des Waldes geschützt. Wenn noch genügend Zeit ist, können die Spiele durch die Gestaltung eines Schutz-Mandalas oder andere Spiele ergänzt werden.

### Basteln

Sind alle Teile des Waldes gerettet, können sich die Beschützer\*innen etwas ausruhen, eine Kleinigkeit vom Verpflegungstisch naschen und sich dann einen Zauberstab für zu Hause basteln (Anleitung auf Seite 11). Außerdem dürfen die Gäste eine Postkarte gestalten (Anleitung siehe Postkarte). Die Karten können im Anschluss gesammelt an Willow geschickt werden oder einzeln von zu Hause aus. Willow kürt dann die schönsten Geburtstagspostkarten und es gibt monatlich tolle Preise zu gewinnen.

### Preisverleihung

Jedes Kind bekommt eine Wald-Urkunde und es gibt kleine Preise für alle.

### Abschluss

Die Party ist zu Ende und die Partygäste dürfen mit Zauberstab, Urkunde und Geschenken nach Hause gehen.

### Nachbereitung

Der Verlag freut sich über ein Feedback und ein paar Fotos von der Waldparty!

Los geht's! Viel Spaß wünschen  
Willow und ihre Hexenfreundinnen



# Checkliste für die Vorbereitung

## 2 Wochen vor der Party:

- Teilnehmerliste erstellt?
- Verpflegung geplant und Zutaten besorgt?
- Spiele durchgelesen und Materialien besorgt?
- Dekomaterialien organisiert?

## 3 Tage vor der Party:

### Allgemeine Materialien bereitgestellt?

- Fotokamera zur Dokumentation
- Trillerpfeife als Signalgeber für Betreuer\*in
- Stoppuhr
- Ausreichend Bleistifte und Buntstifte
- Scheren & Klebstoff
- Luftballons und Girlanden zur Dekoration
- 8 Postkarten, Urkunden, Lesezeichen, Vordrucke für das Waldbingo und die Teameinteilung
- Geschenke für die Partygäste

### Verpflegung für 8 Kinder + Betreuer\*in organisiert?

- Getränke wie Wasser, Fruchtschorlen, Säfte o. ä.
- Ausreichend Becher oder Gläser, ggf. Kreppband und wasserfester Filzstift zum Beschriften
- Verköstigungen passend zur Waldparty (siehe Rezeptideen auf Seite 6/7)
- Geschirr und Besteck
- Servietten
- Knabbereien und Süßigkeiten

### Materialien zur Durchführung der Spiele besorgt?

#### Waldbingo:

- 8 Eierkartons (10er)
- Ausgedruckte Anleitung und Vorlage für das Waldbingo
- Ausgedruckte Vorlage zur Teameinteilung

#### Wer bin ich:

- Klebezettel
- Stifte

#### Tag- und Nachtaktiv:

- Vier Tücher zum Verbinden der Augen
- Kreide oder Schnur, um das Spielfeld zu markieren

#### Müll-Angeln:

- Zwei große Kartons
- Zwei Angeln
- Zwei Magnete
- Müll z. B. leere Konserven-Dosen, leere Getränke-Dosen, mehrere Kronkorken, zwei Gabeln, zwei kleine Löffel, Deckel von Marmeladengläsern
- Zwei Tücher zum Verbinden der Augen

### Bastelmaterialien bereitgestellt?

- Federn
- Perlen
- Schnur
- Farbe
- Flüssigklebstoff
- Schnitzmesser
- Evtl. kleine Handsäge o. ä.

## Am Tag der Party:

### Partybereich vorbereitet?

- Platz und Spielbereich für 8 Partygäste und Betreuer\*in schaffen
- Tisch für Verpflegungen
- Ablagetisch/Garderobe für Jacken etc.
- Mülleimer

### Verpflegung bereitgestellt?

### Materialien bereitgelegt?

## Nach der Party:

- Versand der gestalteten Geburtstagskarten via Post an:  
**Thienemann-Esslinger Verlag GmbH**  
**Stichwort: Waldparty-Malwettbewerb**  
**Blumenstraß 36**  
**70182 Stuttgart**
- Versand von Fotos und Ihrem Feedback via Mail an:  
**info@thienemann-esslinger.de**



## Ungiftige Fliegenpilze

### Zutaten für 16 Stück:

- 125 g Margarine
- 125 g Zucker
- 1 Päckchen Vanillezucker
- 1 Zitrone, unbehandelt
- 1 Prise Salz
- 2 Eier, Klasse M
- 250 g Weizenmehl, Typ 405
- 1/2 Päckchen Backpulver
- 100 ml Milch

### Garnitur:

- Puderzucker
- Rote Lebensmittelfarbe
- Weiße Zuckerperlen o. ä.



### Zubereitung:

1. Margarine, Zucker und Vanillezucker zusammen in einer Rührschüssel schaumig rühren. Zitrone unter heißem Wasser abwaschen und ca. 1 Teelöffel Schale abreiben. Zusammen mit dem Salz zu der schaumigen Margarine geben und unterrühren.
2. Jedes Ei einzeln zugeben und so lange rühren, bis eine cremige Masse entstanden ist. Mehl und Backpulver sieben und zusammen mit der Milch und ca. 1 Esslöffel ausgepresstem Zitronensaft zu der Masse geben und rasch unterrühren.
3. Die fertige Masse in 16 Muffinförmchen füllen und im vorgeheizten Ofen bei 200°C Ober- und Unterhitze ca. 15 Minuten goldbraun backen.
4. Muffins abkühlen lassen und in der Zwischenzeit die restliche Zitrone auspressen. Etwa 2 EL Saft mit Puderzucker zu einem sehr dickflüssigen Zuckerguss anrühren. Mit roter Lebensmittelfarbe einfärben.
5. Den Zuckerguss mit einem Löffel auf den Muffins verteilen und sofort die Zuckerperlen darauf verteilen. Dann für mind. 1 Stunde trocknen lassen, damit der Zuckerguss hart werden kann.



## Kräuterlimonade

### Zutaten für 4 Gläser:

- 1 Liter Mineralwasser (still oder mit Kohlensäure)
- Holunderblütensirup
- 1 Limette, unbehandelt
- 2 Stiele frische Minze und Zitronenmelisse



### Zubereitung:

Wasser und Sirup in einen großen Krug geben und mischen. Limette heiß waschen und in Scheiben schneiden. Kräuter unter kaltem Wasser abbrausen und zusammen mit den Limettenscheiben in den Krug geben. Am besen für ca. 30 Minuten durchziehen lassen. Wer will kann noch nach Belieben Eiswürfel dazugeben.



## Tipp:

Macht es wie die vier Hexenfreundinnen aus der Geschichte und veranstaltet ein Picknick im Wald!

## Essbare Käse-Blätter

### Zutaten:

- 270 g Weizenmehl, Typ 405
- 1 Päckchen Backpulver
- 250 g Magerquark
- 250 g Butter
- 1 TL Salz
- Paprikapulver, edelsüß
- 150 g geriebener Käse, je nachdem wie würzig man es mag Gouda oder Bergkäse

### Für den Belag:

- 2 Eigelb
- 1 EL Milch
- Je 1 TL Mohn, Sesam, gehackte Pistazien zum Bestreuen



### Zubereitung:

Alle Zutaten für den Teig rasch zu einem Knetteig verarbeiten und diesen für mind. 1 Stunde in den Kühlschrank legen. Den Teig ca. 1/2 cm dick auswellen, die Blätter ausstechen und auf ein mit Backpapier belegtes Backblech legen. Eigelb und Milch verquirlen, die Plätzchen damit bestreichen und nach Belieben mit Mohn, Sesam oder gehackten Pistazien bestreuen. Anschließend die Blätter bei 190 °C Ober- und Unterhitze für ca. 10-12 Minuten im Backofen goldbraun backen.



# Magische Waldspiele

Der Wald raschelt und knackt schon vor Aufregung: Gleich geht die große Waldparty los! Zunächst versammeln sich alle Kinder um die Betreuungsperson und werden in das Abenteuer eingeführt. Hierzu liest die Betreuungsperson den folgenden Abschnitt vor oder erzählt ihn frei.

*Willow hat von ihrer Tante Alwina einen Wald geerbt. Und nicht nur den - ihre Tante hat Willow auch noch ein kleines windschiefes Häuschen hinterlassen und vor allem: ihre Hexenkraft. Doch nun ist Willows Wald in Gefahr, die Herren von Geier und Wiesel Immobilien haben ihren Plan, auf dem Gelände von Willows Wald ein großes Kaufhaus zu bauen, noch immer nicht aufgegeben. Ohne dass die Hexenfreundinnen es gemerkt haben, haben Geier und Wiesel heimlich weitere Pläne geschmiedet und wollen diese nun in die Tat umsetzen. Doch das können Willow und ihre Freundinnen natürlich nicht zulassen. Zum Glück haben sie ja magische Kräfte und Unterstützung von ihren Krafttieren und von 8 [Anzahl der Kinder] magischen Helferinnen und Helfern.*

*Zusammen mit eurer Hilfe wollen sie den Wald beschützen. Seid ihr bereit den Hexenfreundinnen zu helfen?*

## Waldbingo:

*Zum Glück haben die vier Junghexen eine gute Idee, um den Wald zu schützen. Es gibt so viele Pflanzen, die vom Aussterben bedroht sind, doch in Willows Wald haben sie alle einen Platz und können ganz in Ruhe wachsen.*

*Helft den Freundinnen dabei, alles zu finden, was ihr beschützen müsst.*

### Benötigt werden:

Die Eierkartons für das Waldbingo mit den Sammelbögen und die Vorlagen für die Teameinteilung

### Vorbereitung:

Nun werden die Kinder in Teams eingeteilt, jedes Team steht dabei für eines der Elemente: Feuer, Wasser, Erde und Luft. Für die Einteilung bekommt jedes Kind einen Waldbingo-Karton, in dem ein Zettel mit der jeweiligen Teamzuteilung liegt.

Am besten stellen sich die Teams zusammen und ein Kind liest jeweils vor, was zu dem Team auf dem Zettel steht.

Dann geht das Spiel los, die Teams suchen jeweils gemeinsam die abgebildeten Gegenstände.

### Ziel:

Das Team, das am schnellsten alle gesuchten Gegenstände findet, hat gewonnen.



## Wer bin ich:

Puhh der erste Schritt ist geschafft! Die Pflanzen im Wald sind sicher. Die Idee mit den seltenen und vom Aussterben bedrohten Pflanzen hat euch eine kurze Verschnaufpause verschafft. Doch *Geier und Wiesel* sind hartnäckig und haben schon neue Ideen, um ihren Plan von einem großen Kaufhaus doch noch umzusetzen. Sie wollen die Tiere einfangen und fortschaffen, sodass diese ihrem Plan nicht mehr im Wege stehen. Eure Aufgabe ist es nun, herauszufinden, welche Tiere in dem Wald wohnen und sie zu beschützen.

### Benötigt werden:

Klebezettel und Stifte

### Vorbereitung:

Bereite für jedes Kind einen Zettel vor. Beschrifte jeden Zettel mit einem Tier aus dem Wald, das können z. B. sein: Fuchs, Eule, Eichhörnchen, Igel, Bär, Hirsch, Waschbär, Dachs. Klebe jedem Kind einen solchen Zettel auf die Stirn. Achtung, der Träger deszettels sollte nicht sehen, was darauf steht!

Nun kann die lustige Fragerunde beginnen. Reihum, kann jeder Spieler eine Ja-Nein-Frage stellen, wie z. B. „Habe ich ein Fell?“. Die anderen Mitspieler dürfen die Frage nur mit Ja oder Nein beantworten. Wird eine Frage mit Nein beantwortet, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

### Ziel:

Das Team, das am schnellsten ihre Tiere auf den Zetteln errät, hat gewonnen.



## Tag- und Nachtaktiv:

Alternativ kann auch das folgende Spiel gespielt werden, um die Tiere im Wald zu beschützen.

### Benötigt werden:

Tücher zum Verbinden der Augen und Kreide oder Schnur, um das Spielfeld zu markieren

### Vorbereitung:

Die Kinder werden in zwei Teams eingeteilt. Das eine Team besteht aus den nachtaktiven Tieren, also **Fuchs** und **Eule**, das andere Team aus den tagaktiven Tieren, also **Eichhörnchen** und **Schildkröte**. Zuerst werden den nachtaktiven Teammitgliedern die Augen verbunden. Die anderen Kinder verteilen sich leise in dem markierten Spielfeld.

Nun kann das Suchen beginnen. Die Kinder mit den verbundenen Augen müssen versuchen, die anderen Kinder zu finden. Diese dürfen sich nur durch Geräusche (z. B. schnipsen, piepsen oder scharren mit den Füßen) bemerkbar machen. Wenn sie alle Kinder gefunden haben, werden die Rollen getauscht und die tagaktiven Teammitglieder bekommen die Augen verbunden.

### Ziel:

Das Team, das mit verbundenen Augen am schnellsten die anderen Kinder findet, hat gewonnen.

## Müll-Angeln:

Durch eure fleißige Suche konnten alle Tiere in Sicherheit gebracht werden! Vor lauter Frust haben Geier und Wiesel nun aber eine richtige Gemeinheit geplant. Am Abend hört ihr seltsame Geräusche aus dem Wald, es rumpelt und knattert und dann am nächsten Morgen seht ihr die Bescherung.

Der ganze schöne Bach, der durch den Wald fließt, ist voller Müll. Es scheint so, als hätten Geier und Wiesel ihren ganzen Müll hier abgeladen. Eine Frechheit! Könnt ihr helfen, den Müll wieder aus dem Bach zu angeln?

### Benötigt werden:

Zwei große Kartons, zwei Angeln, zwei Magnete, Müll z.B. leere Konserven-Dosen, leere Getränke-Dosen, mehrere Kronkorken, zwei Gabeln, zwei kleine Löffel, Deckel von Marmeladengläsern, zwei Tücher zum Verbinden der Augen

### Vorbereitung:

Gestalte die Kartons mit Farbe oder Papier, sodass sie aussehen wie ein Bachbett. Falls du keine Angeln zu Hause hast, kannst du diese ganz einfach aus einem Stock und einer Schnur basteln. Befestige dann jeweils einen Magnet am Ende der Angelschnur. Tipp: Probiere aus, ob deine gesammelten Müll-Artikel auch alle magnetisch sind.

Dann kann das Müll-Angeln auch schon losgehen. Die Kinder werden wieder in zwei Teams eingeteilt, dieses Mal bilden die Kinder aus dem Team **Fuchs** und **Eichhörnchen** ein gemeinsames Team und die Kinder aus dem Team **Eule** und **Schildkröte** das zweite Team.

Jedes Team versammelt sich um einen der beiden Kartons. Nun bekommt aus jedem Team eins der Kinder die Augen verbunden und muss versuchen ein Müllteil aus dem Bach zu angeln. Die anderen Kinder aus dem Team können mit den Hinweisen „warm“ und „kalt“ beim Angeln helfen. Sobald das Kind einen Gegenstand herausgeangelt hat, gibt es Augenbinde und Angel weiter und das nächste Kind darf einen Gegenstand herausangeln.

### Ziel:

Das Team, das zuerst alle Gegenstände aus dem Bach geangelt hat, hat gewonnen.



## Zauberstab basteln

Herzlichen Glückwunsch, ihr habt es geschafft, Geier und Wiesel Immobilien zu vertreiben und sie dazu zu bringen, ihre Pläne endgültig aufzugeben. Der Wald ist mit all seinen Pflanzen, Tieren und dem Bach gerettet. Dank eurer Hilfe!

Um auch in Zukunft mit der Hexenkraft Gutes tun zu können, darf sich nun jedes Kind einen Zauberstab basteln, so wie ihn sich auch die Hexenfreundinnen in dem Buch gebastelt haben.

### Benötigt werden:

- Äste, die können bereits während der Spiele im Wald gesammelt werden
- Federn
- Perlen
- Schnur
- Farbe
- Flüssigklebstoff
- Schnitzmesser
- Evtl. kleine Handsäge oder ähnliches

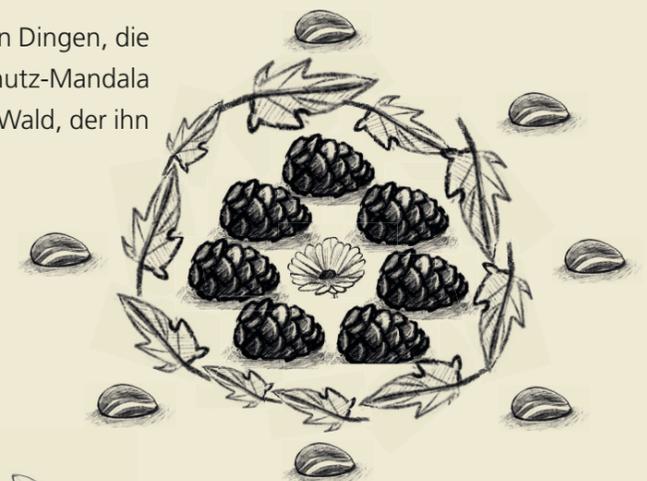


### Herstellung:

Die Äste können mit Hilfe einer kleinen Handsäge auf die gewünschte Länge gekürzt werden. Dann darf sich jedes Kind einen eigenen Zauberstab gestalten: Ihn bunt anmalen, ihn mit Perlen und Federn schmücken oder auch Muster hineinschnitzen (Achtung: hier darauf achten, dass sich die Kinder beim Schnitzen nicht verletzen und ggf. beim Schnitzen unterstützen!).

## Schutz-Mandala

Wenn nun noch Zeit ist, können die Kinder aus den Dingen, die beim Waldbingo gesammelt wurden, noch ein Schutz-Mandala legen. Dieser bewirkt einen Schutzzauber für den Wald, der ihn auch vor späteren Gefahren beschützen soll.



# Unsere Tipps

Kommen Gäste zu früh zur Party, können diese schon einmal die Willow-Karte gestalten, bis alle anderen Kinder eingetroffen sind.

Die Reihenfolge der Party-Programmpunkte kann ganz einfach verändert und einzelne Punkte ausgeweitet oder verkürzt werden.

Die Willow-Karte kann auch mit nach Hause gegeben werden. Die Anleitung befindet sich auf der Postkarte.

*Bevor es in den Wald geht,  
sollte man an folgendes denken:*

- Genügend Getränke
- Festes Schuhwerk
- Passende Kleidung (besser etwas zu viel als zu wenig)
- Ein kleines Erste-Hilfe-Set (falls mal etwas schief läuft)
- Nach dem Waldbesuch unbedingt die Kinder auf Zecken untersuchen



Sabine Bohlmann

## Ein Mädchen namens Willow

Mit Illustrationen von Simona Ceccarelli  
ISBN 978-3-522-50664-9 · 256 Seiten · 13,00 Euro

Was soll Willow denn mit einem Wald anfangen? Den hat sie nämlich von ihrer Tante Alwina geerbt. Und nicht nur den - ihre Tante hat Willow auch noch ein kleines windschiefes Häuschen hinterlassen und vor allem: ihre Hexenkraft. Doch ob Willow dieses Erbe, mit allem was dazu gehört, wirklich annehmen möchte? Und dann soll sie auch noch drei Mädchen finden, die die Gabe des Hexens ebenfalls in sich tragen. Nur wo? Und vor allem, wie? Zum Glück ist Willow nicht allein, denn Rufus, der Fuchs, weicht nicht mehr von ihrer Seite.

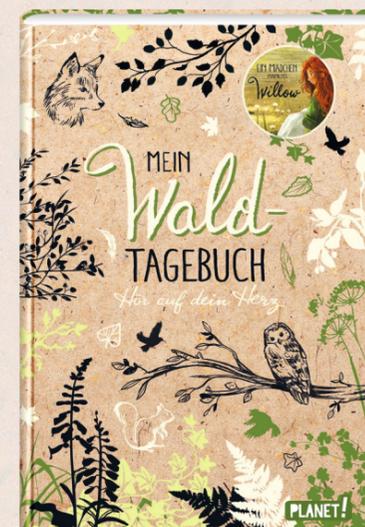


Sabine Bohlmann

## Ein Mädchen namens Willow – Waldgeflüster

Mit Illustrationen von Simona Ceccarelli  
ISBN 978-3-522-50723-3 · 272 Seiten · 13,00 Euro

Die Sache mit der Liebe kann manchmal ganz schön verhext sein. Und dabei wäre es doch so leicht. Valentinas Mutter müsste sich einfach nur verlieben. Dann müsste Valentina, die vierte Junghexe im Bunde, nicht wegziehen. Und alles könnte einfach so weitergehen wie bisher. Vier Hexen in einem wunderbaren Hexenwald. Vier Freundinnen. Aber dann geht das mit dem selbst gebrauten Liebestrank schief, obwohl alles so perfekt geplant war. Und jeder liebt plötzlich jemand anderen. Und ganz nebenbei müssen die Junghexen auch noch die drei Jungs vertreiben, die sich ohne zu fragen ein Baumhaus in Willows Wald bauen wollen. Doch Willows Wald scheint dagegen zu haben ...



## Ein Mädchen namens Willow – Mein Waldtagebuch

Mit Illustrationen von Simona Ceccarelli  
ISBN 4049985004678 · 128 Seiten · 10,99 Euro

Das perfekte Tagebuch, um sich den Wald nach Hause zu holen.

In diesem Notizbuch hast du Platz, all deine Gedanken, Beobachtungen und Träume festzuhalten. Egal, ob du gerade durch den Wald streifst oder zu Hause von einem Spaziergang durch die Natur träumst. Zeichne, schreibe, klebe getrocknete Blätter und andere Fundstücke ein – genau wie Willow! Sei kreativ und wild und lass die Natur bei dir einziehen.



THIEMANN-ESSLINGER

*Lieblingsbücher fürs Leben.*