

Auf ins Abenteuer!



Alle Spiel- und
Bewegungslieder zur CD

Die schönsten Spiel- und
Bewegungslieder



Inhaltsverzeichnis

Track	Seite
02. Die Piraten (Aloha Oha He)	2
03. Drachenkinderparty	2
04. Der kleine Ritter Dagobert	3
05. Die Wunderzaubertür	3
06. Wenn sich die Riesen treffen	4
07. Der Besserwisser	4
08. Von Engeland nach Schottland	5
09. Am längsten Tag des Jahres	5
10. Auf dem Bolzplatz	5
11. Mein Papa druckt Falschgeld...	6
12. Drachentanz	6

Track	Seite
13. Gespi-spa-spenst	7
14. Matrosen an Deck	7
15. Na-wa-ku-te	8
16. Bärenjagd	9
17. Auf dem Ponyhof	9
18. Geh ich durch den Drachenwald	10
19. Johnnys Buddelschiff	10
20. Häuptling Große Krähe	10



02. Die Piraten (Aloha Oha He)

REFRAIN

F **C**
Aloha oha he – wir stechen jetzt in See.
G **C**
Wir sind der Schrecken aller Ozeane
G **C**
und wir hissen die Piratenfahne.
F **C**
Leinen los, bis dann ade!
G **C**
Aloha-ho, aloha-he.

G
1. Ich bin der Käpt'n, ich darf steuern,
C
die Luft riecht schwer nach Abenteuern.
F **C**
Ist die Mannschaft dann an Bord,
G **C**
segelt unser Kasten fort.
F **C**
Chor: Ist die Mannschaft dann an Bord,
G **C**
segelt unser Kasten fort.

2. Steife Brise Ost-Süd-Ost,
ab geht der Kahn, schnell wie die Post.
Hoch am Mast die Fahne knattert,
Fahrtwind um die Ohren flattert.
Chor: Hoch am Mast die Fahne knattert,
Fahrtwind um die Ohren flattert.

REFRAIN

3. Aus seinem Ausguck ruft der Klaus:
„Zwei Strich backbord grad voraus
taucht ein Tiefseeungeheuer!“
Jetzt geht's rein ins Abenteuer.
Chor: „Taucht ein Tiefseeungeheuer!“
Jetzt geht's rein ins Abenteuer.

REFRAIN

4. Schon tobt der Kampf, schlimmer und schlimmer,
da steht plötzlich Mama im Zimmer
und ruft: „Alles ab in die Kombüse,
es gibt Bratwurst – mit Gemüse!“
Chor: „Alles ab in die Kombüse,
es gibt Bratwurst – mit Gemüse!“

5. Ja, das Kommando klingt nicht schlecht.
„Ganz kurze Pause im Gefecht!
Alles raus aus dem Karton.“
„Aye, aye – verstanden, wir kommen schon!“
Chor: „Alles raus aus dem Karton.“
„Aye, aye – verstanden, wir kommen schon!“

REFRAIN



Spielidee:
Wer eine große Waschwanne oder einen großen Pappkarton hat, kann ein prima Piratenkapitän werden. Ein Besenstiel ist der Mast, ein Tuch ist die Fahne, eine leere Klorolle ist dein Fernrohr. Und wer unbedingt Kanonenkugeln braucht, könnte zusammengerollte Socken nehmen.

03. Drachenkinderparty

1. Auf der Drachenkinderparty
lagen alle bloß müde rum,
doch dann kam ein Drachenjunge,
brachte Drachenschwung.
Und er kitzelte den ersten Drachen am Ohr:
Diddl-diddl-daus.
Und dann flogen sie 'ne Runde ums Haus,
und dann flogen sie 'ne Runde ums Haus.

2. Auf der Drachenkinderparty
lagen alle bloß müde rum,
doch dann kam ein Drachentöchterchen,
brachte Drachenschwung.

Und sie kitzelte den zweiten Drachen am Fuß:
Diddl-diddl-daus.
Und dann flogen sie 'ne Runde ums Haus,
und dann flogen sie 'ne Runde ums Haus.

3. Auf der Drachenkinderparty
lagen alle bloß müde rum,
doch dann kam ein Drachentöchterchen,
brachte Drachenschwung.

Und er kitzelte den dritten Drachen am Bauch:
Diddl-diddl-daus.
Und dann flogen sie 'ne Runde ums Haus,
und dann flogen sie 'ne Runde ums Haus.

Spielidee:
Ein Kind spielt den ersten Drachen. Alle anderen liegen auf dem Boden. Wenn das „diddl-diddl-daus“ ertönt, kitzelt der erste Drache einen anderen am besungenen Körperteil wach. Der zweite Drache steht nun auch auf und fliegt mit dem ersten „eine Runde ums Haus“. Im nächsten Durchgang suchen sich die beiden Drachen jeder einen anderen Drachen zum Aufwecken. Gekitzelt wird diesmal ein anderes Körperteil. So werden es mit jedem Durchgang mehr Drachen, bis schließlich alle wach und unterwegs sind.

04. Der kleine Ritter Dagobert

REFRAIN

C
 Der kleine Ritter Dagobert,
 F C
 der saß verkehrt auf seinem Pferd.
 F C
 So sang er dann den ganzen Tag,
 G
 weil er es gerne mag.

C
 Der kleine Ritter Dagobert
 F C
 besaß 'nen Helm und auch ein Schwert.
 F C
 Doch er sang nur den ganzen Tag,
 G C
 weil er es gerne mag.

E7 am
 1. Im schönen Burgenland,
 E7 am
 da war er wohl bekannt.
 F
 Bloß keiner wollt ihn singen hör'n,
 D7 G
 doch er mag's gar so gern.
 E7 am
 Kam er ins Dorf hinein,
 E7 am
 schrien alle ganz laut „NEIN!“

F
 Wollt er dann singen an dem Ort,
 D7 G
 so jagten sie ihn fort.
 F C G C
 Jodeldi jodeldi jodeldido,
 F C G
 jodeldi, jodeldi, jodeldido.
 F C G C
 Jodeldi, jodeldi, jodeldido,
 F C G C
 jodeldi, jodeldi, jodeldido.

REFRAIN

2. Einst war das Land bedroht
 und kam in große Not.
 Der Riese mit dem großen Hut
 war fürchterlich in Wut.
 Er trat im Zorn die Felder platt,
 die Menschen wurden nicht mehr satt.
 Was lockte diesen Riesen an?
 Wohl Dagoberts Gesang?

Jodeldi jodeldi jodeldido ...

REFRAIN

3. Der Riese suchte Dagobert,
 doch der riss aus mit seinem Schwert.
 Der Riese rief: „Halt! Bleib doch steh'n!
 Dein Lied find ich so schön!“
 Der Riese sprach: „Bin so allein.
 Darf ich dein Begleiter sein?
 Denn will ich singen an dem Ort,
 so jagt man mich gleich fort.“

Jodeldi jodeldi jodeldido ...

REFRAIN

4. Der Ritter freute sich so sehr:
 „Mein Lied, das ist auch gar nicht schwer.“
 So singen sie jetzt wohlbekannt,
 zu zwei'n im Burgenland:

Jodeldi jodeldi jodeldido ...

Spielidee:
 Probier doch auch
 einmal zu jodeln.
 Oder denk dir eine
 eigene Jodel-
 Melodie aus.

05. Die Wunderzaubertür

REFRAIN

In meinem Garten steht 'ne Tür,
 das ist die Wunderzaubertür.
 Wenn du hindurch gehst, gib gut acht,
 weil sie aus dir was andres macht.
 Klopf doch lieber erst mal an,
 dann sagt sie, was sie zaubern kann.

1. Und Nina geht hindurch, was wird aus dir?
 „Eine weiße Maus!“
 Und Nele geht hindurch, was wird aus dir?
 „Eine Pflaume!“
 Und Anna geht hindurch, was wird aus dir?
 „Ein Tiger!“

REFRAIN

2. Die weiße Maus geht hindurch, was wird aus dir?
 „Nina!“
 Die Pflaume geht hindurch, was wird aus dir?
 „Nele!“
 Der Tiger geht hindurch, was wird aus dir?
 „Anna!“

Spielidee:
 Zwei Kinder halten sich an den Händen, sie sind die
 Wunderzaubertür. Alle anderen stellen sich vor die Tür
 und singen das Lied, erst dann öffnet sie sich. Nun wird
 jedes Kind einzeln „besungen“: „Und Nina geht hindurch,
 was wird aus dir?“, fragen alle. Nina geht hindurch
 und denkt sich etwas aus, in das sie sich verwandeln
 möchte. Dann kommt Nele und so geht es weiter, bis alle
 Kinder verwandelt sind. Nun müssen sie sich von der
 anderen Seite vor die Tür stellen und das Lied singen,
 um sich wieder zurückzuverwandeln. Dieses Spiel
 eignet sich für eine Karnevalsparty, um die Kostüme
 vorzustellen.

06. Wenn sich die Riesen treffen

1. Wenn sich die Riesen treffen,
dann lachen sie ganz laut
und sind in einer Reihe nach der Größe aufgebaut.
Ab-ra-ham, so heißt der größte Riese.
Ah-ha-ja, wie ist der Klötze groß.
Er holt noch einmal Luft,
dann lacht er los.

REFRAIN

Und wenn der Riese lacht,
dann zittern alle Zwerge,
dann hallt es durch die Berge.
Ha-ha-ha-ha...

2. Wenn sich die Riesen treffen,
dann lachen sie ganz laut
und sind in einer Reihe nach der Größe aufgebaut.
Eb-re-hem, so heißt der zweite Riese.
Eh-he-he, wie ist der Klötze groß.
Er holt noch einmal Luft,
dann lacht er los.

REFRAIN

3. Wenn sich die Riesen treffen,
dann lachen so ganz laut
und sind in einer Reihe nach der Größe aufgebaut.
Ob-ro-hom, so heißt der dritte Riese.
Oh-ho-ho, wie ist der Klötze groß.
Er holt noch einmal Luft,
dann lacht er los.

REFRAIN

4. Wenn sich die Riesen treffen,
dann lachen sie ganz laut
und sind in einer Reihe nach der Größe aufgebaut.
Ub-ru-hum, so heißt der vierte Riese.
Uh-hu-hu, wie ist der Klötze groß.
Er holt noch einmal Luft,
dann lacht er los.

REFRAIN

5. Wenn sich die Riesen treffen,
dann lachen sie ganz laut
und sind in einer Reihe nach der Größe aufgebaut.
Ib-ri-him, so heißt der kleinste Riese.
Ih-hi-hi, wie ist der klitzeklein.
Er holt noch einmal Luft,
dann lacht er ganz fein.

SCHLUSSREFRAIN

Und wenn der Riese lacht,
dann lachen auch die Zwerge,
dann hallt es durch die Berge.
Hi-hi-hi-hi...



07. Der Besserwisser

Peter ist ein kleiner mieser,
ausgemachter Besserwisser!
Und das wurmt mich fürchterlich,
denn sowas mag ich nicht!

Peter weiß grundsätzlich alles,
oder tut so, jedenfalls.
Und das bringt mich so auf die Palme,
dass ich vor Wut beinah' qualme.

Sag ich ihm: „Morgen verreis' ich“,
dann meint Peter prompt: „Das weiß ich.“
Sag ich: „In China platzt ein Sack Reis“,
dann meint Peter glatt: „Ich weiß.“

Wer will es mir da verübeln,
einmal drüber nachzugrübeln,
wie ich ihn so richtig
an der Nase führen kann!

Dazu geh ich in den Zo-
ologischen Garten, wo
ich mir, koste, was es wolle,
ein Rhinoceros herhole.

Da frag ich den Wärter: „Wie
viel kostet denn so ein Vieh?“
„Whoa“, meint der, „etwa neun.“
„Egal“, sag ich, „Pack ein!“

Am nächsten Tage, so um Vier,
klingelt es an meiner Tür.
Ein Container, riesengroß,
mit meinem Rhinoceros.

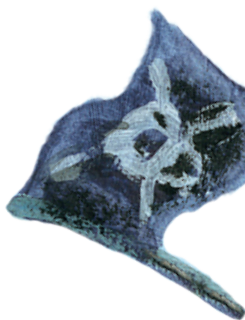
Und der Fahrer fragte mich:
„Wohin kommt denn nu' das Viech?“
„Na, in sein Körbchen, rauf zu mir,
hinter die Toilettentür!“

Knautschi wurde dann nach oben
in den fünften Stock geschoben,
mit Hau-Ruck! bei jedem Schritt
half ich auch kräftig mit.

„Warum muss der denn auf's Klo?
Geht das nicht auch anderswo?“
- „Nein, um nichts in aller Welt!
Der wird da hingestellt!“

Denn wenn Peter einmal muss,
geht das, darauf wart' ich bloß,
denn dann schreit der fassungslos:
„Da steht ja ein Rhinoceros!“

Dann habe ich ihn soweit,
dass er nicht „Das weiß ich“ schreit.
Dann bin endlich ich mal dran
und sage ganz cool: „Das weiß ich, man.“



08. Von England nach Schottland

Von England nach Schottland,
da segelt eine Brigg,
die hat verfaulte Masten und der
Käpt'n einen Tick.
Ja, sieben lange Wochen, immer
noch nicht da,
wir fahren doch wohl nicht noch ganz
bis nach Amerika!

Wir haben keinen Anker
und auch kein Steuerrad,
der Steuermann, der dreht an dem,
was er gerade hat.
Ja, acht lange Wochen, ...

Wir haben keine Lampe,
nur eine kann man seh'n,
das ist die leuchtend rote Nase von
dem Kapitän.
Ja, neun lange Wochen, ...

Und Brei gibt es am Morgen
und Brei gibt es zur Nacht,
das Dumme ist, dass ihn der Koch mit
Nordseewasser macht.
Ja, zehn lange Wochen, ...

In unserer Kajüte,
sind ein paar Bretter nur,
dafür ist unser Kompass
aus 'ner alten Kuckucksuhr.
Ja, elf lange Wochen, ...

Wenn uns der Käpt'n prügelt,
dann sind wir gelb und blau,
so werden wir gehisst als Schwedens Flagge,
au au au!
Ja, zwölf lange Wochen, ...

09. Am längsten Tag des Jahres

Es ist der längste Tag des Jahres
und kein Grund zur Eile.
Da sind zwei junge Vögel und der eine sagt:
„Ich habe Langeweile!“
Dem anderen fällt was ein:

REFRAIN

Lass uns fliegen, fliegen, fliegen (2x)
Und sie fliegen, fliegen, fliegen,
stundenlang, stundenlang.

Es ist der längste Tag des Jahres
und kein Grund zur Eile.
Da sind zwei junge Fische und der eine sagt:
„Ich habe Langeweile!“
Dem anderen fällt was ein:

REFRAIN

Lass uns schwimmen, schwimmen, schwimmen (2x)
Und sie schwimmen, schwimmen, schwimmen,
stundenlang, stundenlang.

Es ist der längste Tag des Jahres
und kein Grund zur Eile.
Da sind zwei junge Menschen und der eine sagt:
„Ich habe Langeweile!“
Dem anderen fällt was ein:

REFRAIN

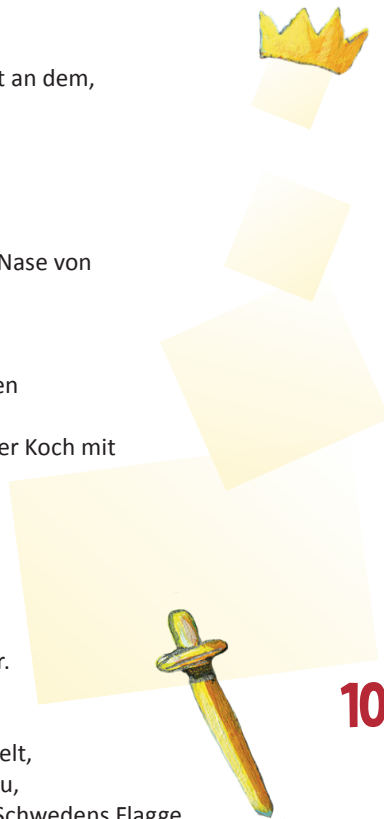
Lass uns tanzen, tanzen, tanzen (2x)
Und sie tanzen, tanzen, tanzen
stundenlang, stundenlang.

Willst du fliegen ... schwimmen ... tanzen ... oder alles?

Es ist der längste Tag des Jahres
und kein Grund zur Eile.
Ich denke: Tja, das ist ein sehr langer Tag,
das dauert noch 'ne Weile ... mit dem

Fliegen ... Schwimmen ... Tanzen

Ab morgen werden die Tage kürzer ...
Aber der Sommer ist immer noch sehr lang ...



10. Auf dem Bolzplatz

REFRAIN

Jeden Samstag kurz vor drei
gibt's am Bolzplatz viel Geschrei.
Ich werd froh und gut gelaunt,
denn ich liebe diesen Sound.
Ich weiß den Weg, ich kenn mein Ziel,
freu mich auf das Fußballspiel
zwischen Grün-Weiß Hackentrick
und dem FC Zauberkick.

1. Fußballfans sind sehr gespannt,
machen Krach am Spielfeldrand.

FANGERÄUSCHE

2. Hört, die Spieler laufen ein,
das müssen ihre Schritte sein.

FUSSGETRAPPEL

REFRAIN

3. Achtung jetzt: Das Spiel fängt an,
der Schiri pfeift, so laut er kann.

PFEIFEN

4. Keiner weiß, wer heute siegt,
seht ihr, wo der Ball jetzt fliegt?
FLUGGERÄUSCH

5. Joni schießt jetzt, volles Rohr,
da, der Ball geht rein, ja: Tooor!

Diesen Samstag kurz vor drei
gab's am Bolzplatz viel Geschrei.
Ich bin froh und gut gelaunt,
denn ich liebe diesen Sound.
Ich weiß den Weg, ich kenn mein Ziel,
denk noch an das Fußballspiel
zwischen Grün-Weiß Hackentrick
und dem FC Zauberkick.

G A D hm
Wir Drachen tanzen hier im Kreis.
G A D
Wir klatschen laut und auch mal leis.

D A D
2. Wir feiern heut ein Drachenfest,
G A D
und brüllen laut – so dass es fetzt.
G A D hm
Wir Drachen tanzen hier im Kreis.
G A D
Wir patschen laut und auch mal leis.
G A D hm
Wir Drachen tanzen hier im Kreis.
G A D
Wir patschen laut und auch mal leis.

3. Wir speien Feuer in die dunkle Nacht,
bis die ganze Ritterburg erwacht.
Wir Drachen tanzen hier im Kreis.
Wir fauchen laut und auch mal leis.
Wir Drachen tanzen hier im Kreis.
Wir fauchen laut und auch mal leis.

4. Die starken Ritter zittern gar so sehr,
Als sie uns brüllen hören, dann immer mehr.
Wir Drachen tanzen hier im Kreis.
Wir stampfen laut und auch mal leis.
Wir Drachen tanzen hier im Kreis.
Wir stampfen laut und auch mal leis.

5. Wir rufen: Ritter! Kommt und feiert mit!
Und tanzt mit uns den Drachenschritt!
Die Ritter tanzen mit im Kreis.
Wir hüpfen laut und auch mal leis.
Die Ritter tanzen mit im Kreis.
Wir hüpfen laut und auch mal leis.

6a. Seht alle her und kommt heran,
denn wir fangen jetzt gleich an.
Wir Drachen tanzen hier im Kreis.
Wir klatschen laut und auch mal leis.
Wir Drachen tanzen hier im Kreis.
Wir klatschen laut und auch mal leis.

D A D
6b. Das Drachenfest war wunderschön.
G A D
Jetzt wird es Zeit nach Haus zu gehen.
G A D hm
Ja, wir winken hier im Kreis.
G A D
Wir klatschen laut und auch mal leis.
G A D hm
Ja, wir winken hier im Kreis.
G A D
Wir stampfen laut und auch mal leis.

11. Mein Papa druckt Falschgeld im Keller

1. Mein Papa druckt Falschgeld im Keller
und Mama brennt Schnaps aus Benzin.
Die Schwester küsst jeden Matrosen,
drum schwindet das Geld nie dahin.

REFRAIN

Pinke, Pinke,
gibt es 'nen schöneren Klang?
Pinke, Pinke,
raschelt und klimpert im Schrank.

2. Mein Bruder hat goldene Hände,
verkauft Unfallautos als „neu“.
Und Opa ist Safeknackerkönig,
drum haben wir Zaster wie Heu!

REFRAIN

3. Mein Onkel ist Chef von der Kripo,
und Tante die Chefin der Bank.
Und halten wir immer zusammen,
dann fließt auch der Kies lebenslang.

REFRAIN

12. Drachentanz

D A D
Es
1. Seht alle her und kommt heran,
G A D
denn wir fangen jetzt gleich an.
G A D hm
Wir Drachen tanzen hier im Kreis.
G A D
Wir klatschen laut und auch mal leis.



Spielidee:

Eine Kindergruppe tanzt während des ganzen Liedes im Kreis und passt ihre Handlungen denen an, die in den Strophen besungen werden.

In der ersten Strophe klatschen sie abwechselnd laut und leise. In der zweiten Strophe brüllen sie laut, patschen abwechselnd laut und leise. In der dritten Strophe wird Feuer-Speien angedeutet und sowohl laut als auch leise gefaucht. Die vierte Strophe lädt die Kinder zu lautem und leisem Stampfen ein. Gehüpft wird laut und leise in der fünften Strophe während in der sechsten wieder unterschiedlich laut geklatscht wird. In Strophe 6b verabschieden sich die Kinder mit Winken und abermaligen Klatschen und Stampfen.



Spielidee:

Es kann in der Gruppe oder zu zweit mit einem Erwachsenen und einem Kind gespielt werden. In der Gruppenversion darf ein Kind das Gespenst sein. In der 1. Strophe laufen alle weg und verstecken sich. In der 2. erschrickt das Gespenst die Kinder, die erstarrt stehen bleiben. In der 3. tanzt das Gespenst und alle machen seine Bewegungen möglichst genau nach. In der 4. heben alle die Arme hoch, schwenken sie langsam zur Seite und grinsen dabei gespensterlich. In der letzten Strophe klatschen alle mit.

13. Gespi-spa-spenst

Cm **Esm** **Cm**
1. Ich bin ein Gespi-spa-spenst,
Esm **Cm**
ich gespenster und du rennst.
Esm **Cm**
Ich gespenster, du läufst weg,
Esm **Cm** **G7** **Cm**
suchst dir ganz schnell ein Versteck.

2. Ich bin ein Gespi-spa-spunst,
spuken, das ist meine Kunst.
Ich gespunster, du erschrickst,
wenn du mich Gespunst erblickst.

3. Ich bin ein Gespi-spa-spanst,
das Gespenstertänze tanzt.
Ich gespanster widewitt
und schon tanzt du mit mir mit.

4. Ich bin ein Gespi-spa-spinst,
das ganz furchtbar gruslig grinst.
Ich gespinster und ich grins,
ja, da staunst du, denn ich bin's.

5. Ich bin ein Gespi-spa-spenst,
das du schon ganz lange kennst.
Kein Wunder, dass du dich so freust,
weil das Gespenst ja Paula heißt!

14. Matrosen an Deck

1. Der Käpt'n ruft: „Wir laufen heute aus!
Matrosen an Deck! Kommt aus den Kojen raus!“

REFRAIN

Fangt also erstmal mit Kartoffelschälen an
und zwar so viele, wie ein Seebär futtern kann.
Dann rann an die Kurbel und ganz kräftig drehn,
den Anker lichten, so lang bis wir ihn sehn.
Ordentlich rudern aus dem Hafengebcken raus,
da heißt es schwitzen, ich hoff, ihr haltet's aus!
Rauf in die Wanten, also klettern bis zum Top,
die Segel setzen, dann heißt es nicht mehr: Stopp,
sondern: volle Fahrt voraus! Ihr glaubt,
ihr habt dann Schluss?
Keinesfalls, weil jeder noch die Planken schrubben muss!

2. Der Käpt'n sagt: „Das klappt ja wunderbar!
Ich ruh mich erstmal aus, ihr macht das hier schon klar!“

Wir fangen ganz lässig mit Kartoffelschälen an,
dann langsam an die Kurbel zum Ankerlichten ran.
Jetzt gemütlich rudern, denn so schonen wir das Boot,
rauf in die Wanten, doch Eile tut nicht Not.
Die Planken schrubben? Das macht der Kapitän!
Wir machen jetzt Pause, denn wir sind müde – gähnt!

3. Der Käpt'n denkt: „Das ist hier ganz schön still!
Matrosen ruhn aus, das ist nicht was ich will!“

REFRAIN

4. Der Käpt'n sieht gern bei der Arbeit zu.
Da ruft seine Crew: „He Käpt'n, nun kommst du!“

REFRAIN

Spielidee:
 Wenn die Matrosen das Schiff zum Auslaufen klar machen, helfen alle mit: Kartoffelschalen wird pantomimisch dargestellt, zum Anker lichten drehen wir an einer unsichtbaren Kurbel, das Rudern wird mit beiden Armen angedeutet, zum Klettern wenden wir uns mit den Armen nach oben und um die Planken zu schrubben, müssen alle auf die Knie. Beim ersten Mal geht das ziemlich flott, im zweiten Durchgang deutlich langsamer. Der dritte Refrain fordert wieder zum schnelleren Bewegen auf und am Schluss ist der Käpt'n allein dran. Wer das ist? Vielleicht Papa?

4. Aus Muscheln basteln wir uns Schmuck.
 Na-wa-ku-te!
 Auch Perlen haben wir genug. Na-wa-ku-te!
 Pfeil und Bogen sind aus Holz. Na-wa-ku-te!
 Und selbstgemacht – da sind wir stolz!
 Na-wa-ku-te, oh Na-wa-ku-te!

REFRAIN

5. Der Papa ist heute unser Pferd. Na-wa-ku-te!
 Springt über Sessel kreuz und quer. Na-wa-ku-te!
 Wir rufen: „Pferdchen, lauf ganz schnell!
 Na-wa-ku-te!
 Dann streicheln wir dir auch dein Fell!“
 Na-wa-ku-te, oh Na-wa-ku-te!

REFRAIN

6. Mit Decken bauen wir ein Zelt. Na-wa-ku-te!
 Vier Stühle drüber, dass es hält. Na-wa-ku-te!
 Dann kriechen wir ins Wigwam rein. Na-wa-ku-te!
 Und gleich schlummern wir schön ein.
 Na-wa-ku-te, oh Na-wa-ku-te!

REFRAIN (2x)

D **fism** **G** **A**
 Na-wa-ku-te! Hört, wie wir Indianer singen!
D **fism** **G** **A**
 Na-wa-ku-te! Über Berge so weit.
D **fism** **G** **A** **D**
 Na-wa-ku-te! Hört, die Trommeln, wie sie klingen!
fism **G** **A** **D**
 Na-wa-ku-te! Wa-ku-te. Wa-ku-te.

15. Na-wa-ku-te

Hm **G** **hm**
 1. Indianer wollen wir heut sein. Na-wa-ku-te!
Hm **G** **hm**
 Dazu laden wir euch ein. Na-wa-ku-te!
G **D** **Fis7** **hm**
 Indianer sein ist unser Ziel! Na-wa-ku-te!
G **D**
 Wer macht mit bei diesem Spiel?
Fis7 **hm** **Fis7** **hm**
 Na-wa-ku-te, oh Na-wa-ku-te!



REFRAIN

D **fism** **G** **A**
 Na-wa-ku-te! Hört, wie wir Indianer singen!
D **fism** **G** **A**
 Na-wa-ku-te! Über Berge so weit.
D **fism** **G** **A** **D**
 Na-wa-ku-te! Hört, die Trommeln, wie sie klingen!
fism **G** **A** **hm**
 Na-wa-ku-te! Wa-ku-te, Wa-ku-te!



2. Ein Stirnband machen wir aus Stoff. Na-wa-ku-te!
 Das binden wir uns um den Kopf! Na-wa-ku-te!
 Mit bunten Federn obendrauf. Na-wa-ku-te!
 Seh'n wir schon wie Indianer aus.
 Na-wa-ku-te, oh Na-wa-ku-te!

REFRAIN

3. Noch rote Farbe ins Gesicht. Na-wa-ku-te!
 Denn ohne Schminke geht es nicht. Na-wa-ku-te!
 Mit gelben Streifen, blau und grün. Na-wa-ku-te!
 Sind wir gefährlich anzusehen.
 Na-wa-ku-te, oh Na-wa-ku-te!

REFRAIN

Spielidee:
 Die in den ab der zweiten Strophe besungenen Aktivitäten können von den Kindern pantomimisch nachgestellt werden. In der zweiten Strophe binden sie sich ein Kopftuch um (die Feder kann ebenfalls pantomimisch mit einer Hand dargestellt werden).
 In der dritten Strophe malen die Kinder sich imaginäre Streifen über die Wangen und in der vierten hängen sie sich eine Kette um den Hals und schießen mit Pfeil und Bogen. Pantomimisch auf einem Pferd zu reiten, wird in der fünften Strophe dargestellt. In der letzten Strophe wird ein imaginäres Zelt gebaut und betreten, in dem sich die Kinder schlafen legen.



16. Bärenjagd



Wenn du im Urwald bist – gleich links,
da siehst du deinen ersten Bären.
Dann sagst du dir, du sagst zu dir:
„Jetzt pack ich meine Sachen aus, taus, taus:
Eine Telefonzelle, einen guten Strick,
und eine Telefonschelle. Das ist der Trick,
der ganze Trick!“

„Aha“, meint der Bär. „Telefongespräch für mich“,
und geht hinein – und geht hinein.
Kaum ist er drin, dann gehst du hin
und bindest ihm die Türe zu, die Türe zu.
Das ist der Trick - mit deinem Strick,
der Telefonzelle, der Telefonschelle,
Das ist der Trick, das ist der Trick, der ganze Trick!

Dass doch Braunbären immer so braun sein müssen.
„Der Geist siegt über rohe Kraft“, sagst du dir
und sägst ein Loch oben hinein – ein Loch hinein.
Dort tust du Mehl rein, viel weißes Mehl rein,
und der Braunbär – der ist dann weiß, teiß, teiß!
Das ist der Trick – mit deinem Strick,
der Telefonzelle, der Telefonschelle,
das mit dem Weißwerden, das mit dem Eisbären.
Das ist der Trick, das ist der Trick,
der ganze Trick!

Und da jetzt Eisbären viel dümmer sind als Braunbären,
siegte der Geist über die Kraft.
Du hast's geschafft, du hast's geschafft!
Trotzdem er braun ist, der Braunbär weiß nicht,
dass er ein Weiß- nicht, sondern ein Braun- ist
und ist jetzt dumm; ganz furchtbar dumm.
Du zählst bis neun – und packst ihn ein
und schleppst ihn heim, dann is' er dein!
Das ist der Trick – mit deinem Strick,
der Telefonzelle, der Telefonschelle,
das mit dem Weißwerden, das mit dem Eisbären,
das mit dem Neunzählen, das mit dem Dummstellen.
Das ist der Trick, das ist der Trick,
der ganze Trick! Das ist der Trick!



17. Auf dem Ponyhof

E A H7 E
1. Kindergarten und die Schule sind jetzt gleich vorbei.
E H7
Nur noch einmal schlafen
A H7 E
und dann habe ich schon frei.

A H7 E cism
Ferien auf dem Ponyhof, das wird `ne tolle Zeit!
A E
Fast ein ganzes Jahr lang
A H7
hab ich mich so drauf gefreut.

Mein Bruder glaub ich nicht so ...

REFRAIN

E A E
Auf dem Ponyhof, da ist was los!
E A H7
Auf dem Ponyhof bin ich ganz groß!
E cism
Und dann reit ich im Wind,
A H7
mal langsam, mal geschwind.
E cism
Hört, der Hufschlag erklingt
A H7 E A E
auf dem Ponyhof, Ponyhof, Ponyhof.

2. Ich wälz mich im Bett herum,
noch ist es tiefe Nacht.
Meine Augen geh'n nicht zu,
lieg viele Stunden wach.
Und mein Koffer ist gepackt,
seit einer Woche schon.
In Reiterstiefeln, Hose, Helm
kann ich mich gut erhol'n.

Naja, mein Bruder vielleicht nicht so ...

REFRAIN

3. Endlich ist die Nacht vorbei.
Ganz früh bin ich schon fit!
Doch mein Bruder mault herum.
Na klar, der will nicht mit.
„Bäh, Ponyreiten ist echt blöd,
will auch kein doofes Pferd.
Ich möchte ein starker Ritter sein
mit einem großen Schwert.“

Fis7 H Fis7
4. Ich guck zu meinem Bruder und ich sag:
H
„Hör mir mal zu!
Fis7 H
Auf was saß so ein Ritter denn?
Fis7 H
Vielleicht auf einer Kuh?“
A H7
Mein Bruder grinst mich an und ruft:
E cism
„Ach Quatsch! Auf einem Pferd!“
A E
Ich sag: „Die gibt's am Ponyhof!
A H7
Komm mit, pack ein dein Schwert!“

SCHLUSSESTROPHEN

Auf dem Ponyhof, da ist was los!
Auf dem Ponyhof sind wir ganz groß!

Und wir reiten im Wind, mal langsam, mal geschwind.
Hört, der Hufschlag erklingt auf dem Ponyhof,
Ponyhof, Ponyhof, Ponyhof ...

18. Geh ich durch den Drachenwald

1. Geh ich durch den Drachenwald,
kommen viele liebe Vögel bald.
2. Geh ich durch den Drachenwald,
kommen viele wilde Löwen bald.
Geht nach Haus ihr Löwen,
sonst mach ich euch kalt.
3. Geh ich durch den Drachenwald,
kommen viele gute Feen bald.
4. Geh ich durch den Drachenwald,
kommen viele böse Geister bald.
Geht nach Haus ihr Geister,
sonst mach ich euch kalt.
5. Geh ich durch den Drachenwald,
kommen alle Waldbewohner bald.

Spielidee:

Ein Kind darf Nicki spielen, der die wilden Tiere anlockt. Er erhält eine Zauber-Blockflöte. Mit dem Zauberspruch aus dem Lied kann er die gefährlichen Tiere wieder verscheuchen. Die anderen Kinder teilen sich auf in Vögel, Löwen, Feen, Geister und erhalten z.B. kleine Heuschläuche, Kazoos, Triangeln, Sirenenheuler und eine Rassel für den Drachen. Die Kinder verteilen sich in die Ecken des Raumes. Ein Kind spielt den Drachen und versteckt sich z.B. unter dem Tisch. Nicki ruft die Vögel, die daraufhin geflogen kommen und ihm ihr Nest zeigen. Als Nächstes ruft er die Löwen, die er mit dem zweiten Spruch ganz schnell wieder verjagt. Dann kommen Feen und Geister und schließlich findet er den Drachen. Gemeinsam laden sie alle Waldbewohner mit der letzten Strophe zu einem Fest ein.
Es gibt natürlich auch andere Tiere, die ange-
lockt werden können ...

19. Johnnys Buddelschiff

REFRAIN

Johnny ist heute Matrose
auf seinem eigenen Schiff
und auch ein bisschen Steuermann.
So steuert er um jedes Riff
und gleich ist er der Kapitän.
Ein Traum in Glas auf großer Fahrt.
Der Wind steht gut,
die Segel weh'n.
Und Johnny hat heut einen Bart.

1. Die Möwe ist ein stolzes Schiff
und Johnny sticht in See.
Gleich als Erstes trifft er Piraten.
Was nun?
Oh Schreck!
Oh weh!
Unter wilden Flaggen,
lachen wilde Männer.
Doch ihn lassen sie in Ruh'
„Das kann nur Störtebeker sein!“,
denkt Johnny und winkt ihnen zu.
Er hat Lust auf Apfelsinen
und die pflückt er in Afrika.
Und schon geht es wieder weiter
zu den Bananen in Panama
Dann in Havanna noch ein Stück Zucker.
Schließlich wird es ihm zu heiß.
Er fährt schnell wieder nach Norden
und holt aus Grönland etwas Eis.

REFRAIN

2. Johnnys Möwe lacht mit den Möwen.
Sie segelt schneller als Wolken zieh'n.
Pinguine servieren ihm Saft
und sein Lotse ist ein Delfin.
Eine Schwalbe über der See
singt vom Frühling im Dämmerlicht.
Was jetzt untergeht, ist die Sonne,
Johnnys Schiff natürlich nicht!
Johnny kriegt jetzt Hunger.
Das Schiff fährt in den Hafen zurück.
Und er wohnt in Hamburg an der Elbe,
was hat der für ein Glück!
Das Buddelschiff ist wieder klein
und Johnny ist ganz schön groß.
Und wenn er aufgeessen hat,
will er auf den Schoß.

20. Häuptling große Krähe

REFRAIN

Heu-ja (12x)
Hei-ja (2x)

Heu-ja (12x)
Hei-ja (2x)

1. Häuptling Große Krähe
Hier spricht Grauer Bär.
Lausche meinem Rufe
und komm her!
Fliege wie der Pfeil
und folge dem Befehl!
Komm endlich in die Hufe,
aber schnell!

REFRAIN

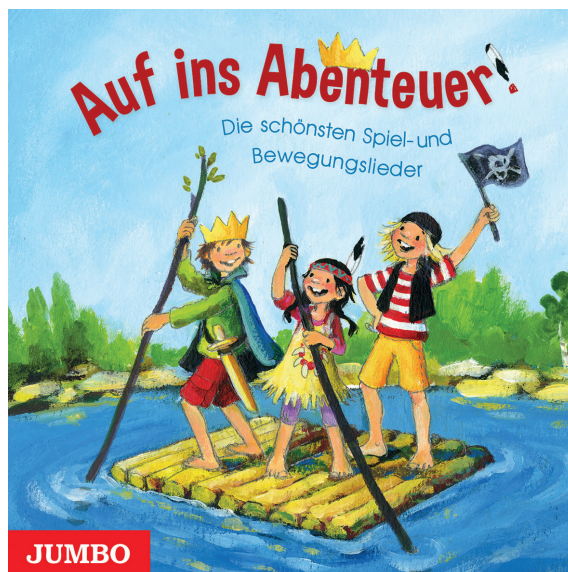
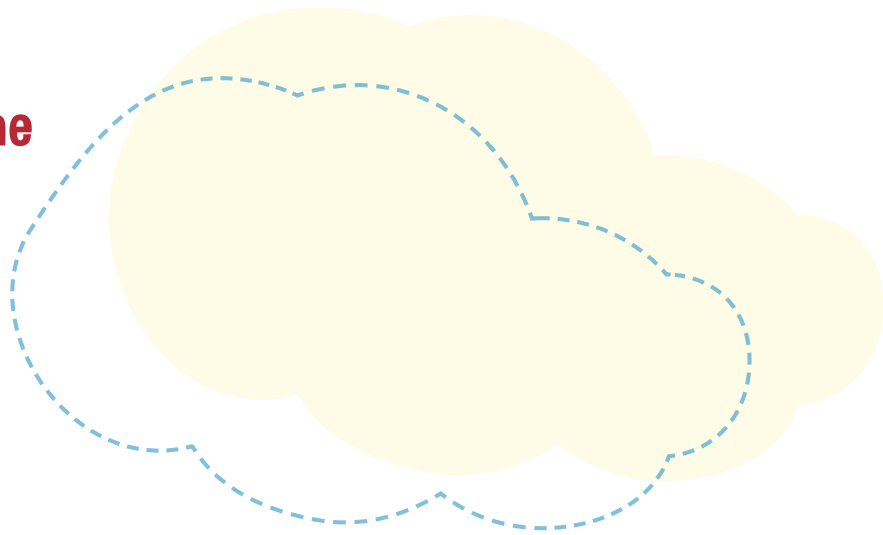
2. Häuptling Große Krähe,
pack dein Kriegsbeil ein!
Räum den Wigwam auf
und fang das Meerschweinchen ein!
Bring den Mustang in den Stall
und gib ihm noch ein Bündel Heu-jeu-jeu!
Für heute ist die wilde Jagd aus und vorbei!

REFRAIN

3. Häuptling Große Krähe,
wasch dir mal im Bad oder in der Dusche
mit ganz viel Seife die Kriegsbemalung ab!
Und die weiße Taube ist dann sicherlich so nett
und bringt den müden Krieger
in sein Heijabett.

SCHLUSSREFRAIN

Hei-ja (12x)
Jetzt gehen wir alle in die Heija, genau
Hei-ja (12x)
Hiii



CD • inkl. Spiel- und Bewegungsliedern zum Download
ISBN 978-3-8337-3691-9 • 13,-€ [D] / 16,90 CHF [A]