

Birgit Altmann
Kontaktstudentin
St. Andräerstraße 18
3130 - Herzogenburg
birgit.altmann@gmx.at

Spiel und Spaß am Wandertag

Wandern alleine empfinden viele Kinder unserer hochtechnologisierten Welt als langweilig oder sehr anstrengend, sie beginnen zu jammern oder zu raunzen. Ich versuche meinen Kindern das Wandern möglichst abwechslungsreich zu gestalten. Wir wandern ein Stück, forschen im Wald oder auf der Wiese und spielen ruhige und wilde Spiele. Dadurch macht auch das Gehen dazwischen wieder mehr Spaß, ist es doch der Weg zur nächsten Abenteuerstation. Durch immer wieder gestellte Beobachtungsaufgaben haben die Kinder auch gelernt beim Wandern auf interessante "Kleinigkeiten" in der Natur zu achten und sie genauer zu betrachten.

Der Wald wird intensiver bzw. ganz anders wahrgenommen, wenn der Gesichtssinn ausgeschaltet wird. Manche Kinder ertragen verbundene Augen jedoch nicht, dann reicht es auch, wenn sie ihre Augen einfach schließen und im Notfall blinzeln dürfen.

Ruhige Spiele:

Diese Spiele eignen sich gut um nach anstrengenden Wegstrecken auszurasen oder die Natur bewusster wahrzunehmen.

Gehen auf weichen Sohlen:

Alter: Kinder (KK) u. Jugendliche (JG)

Gruppengröße: bis 30

Zeit: 15 min.

Material: eventuell Augenbinden

Um die angenehme Wirkung des Waldbodens auf unser Wohlbefinden begreifbar zu machen, führen sich Paare abwechselnd über unterschiedliche Bodenformen.

Dabei soll eine Person die Augen schließen und sich barfuß von der anderen behutsam über möglichst verschiedenartigen Untergrund führen.

Bevor man beginnt ist es ratsam, sich gegenseitig kurz blind zu führen., damit sich alle in die Situation einfühlen können. Während der Führung soll nicht gesprochen werden, damit sich beide besser konzentrieren können, nur kurze Warnhinweise sind erlaubt. Das führende Kind muss aufpassen, nicht auf unangenehme Böden (Dornen, sehr spitze Steine,...) zu kommen.

Blinder Vielfüßler:

Alter: Vorschüler, KK, JG

Gruppengröße: bis 16,(besser mehrere Gruppen bilden)

Zeit: 20min.

Mat.: ev. Augenbinden

Alle gehen barfuß. Ein sehendes Kind bildet den Kopf des Vielfüßlers, die anderen hängen sich an und halten sich mit den Händen an der Hüfte oder den Schultern des Vordermannes fest. Langsames Gehtempo ist wichtig!

Barfußeln:

Alter: Vorschüler, KK, JG

Gruppengröße: ab 4 in Zweiergruppen

Zeit: 20min.

Mat.: ev., Augenbinde, Naturmaterialien

Die Kinder ziehen die Schuhe aus, bilden Zweiergruppen und gehen auf die Suche nach Naturmaterialien, die sich angenehm anfühlen und leicht zu ertasten sind.

Dafür eignen sich: Fichtenzapfen, Fichtenzweige, Kiefern- und Lärchenzapfen, Moose, Eicheln, Bucheckern, Rindenstücke, Schneckenhäuser und morsches Holz.

Hat ein Paar 10 Gegenstände gesammelt, werden einem Kind die Augen verbunden (oder es schließt sie einfach). Der andere legt dem Kind die Gegenstände zwischen die Zehen. Dieser muss sie ertasten und zu erraten versuchen.

Blinder Schatzwächter:

Alter: Vorschüler, KK, JG

Gruppengröße: mind. 5

Zeit: 15min.

Mat.: Wasserspritze, Augenbinde, Apfel oder Schatz aus Naturmaterial

Ein Kind sitzt mit verbundenen Augen und einer Wasserspritze am Boden. Es bewacht seinen Schatz, z.B. einen Apfel. In 10 Schritten Entfernung stellen sich die anderen Kinder, die Diebe, im Kreis um den blinden Schatzwächter auf.

Auf ein Zeichen des Spielleiters pirscht sich einer der Diebe so leise wie möglich an den Schatz heran. Hört der Wächter ein Geräusch, so spritzt er in die Richtung, aus der er das Geräusch vernommen hat. Wird der anschleichende Dieb vom Wasser getroffen, muss er sofort wie erstarrt reglos stehen bleiben. Nun darf sich der nächste Dieb anschleichen. Da der blinde Schatzwächter nur begrenzt Wasser in der Spritze hat, muss er sich genau überlegen, wann er spritzt. Der Dieb, dem es als erstes gelingt den Schatz zu holen, ist der nächste Schatzwächter.

Blinde Reise durch den Wald:

Alter: Vorschulkinder, KK

Gruppengröße: bis 15

Dauer: beliebig

Material: 100 bis 300m Seil, Augenbinde, Malstifte, Papier, Unterlage

Entlang einer barfuß begehbaren Strecke wird ein Seil gespannt, an dem sich alle bequem festhalten können. Besonders reizvoll ist es, wenn der Untergrund öfter wechselt, oder wenn die Gruppe vom wärmeren Waldrand ins kühlere Innere geführt wird. Die Wegstrecke sollte danach von den Kindern aufgezeichnet werden, bevor sie sie mit offenen Augen noch einmal abgehen.

Tastbeutel:

Alter: Vorschulkinder, KK, JG

Gruppengröße: offen

Dauer: beliebig

Material: 10 Stoffbeutel, Naturmat., Augenbinden, Seil, Wäscheklammern
Ein Seil wird zwischen 2 Bäume gespannt. Daran klammert der Spielleiter mit Klammern 10 Stoffbeutel mit Naturmaterialien fest. In den Beuteln stecken jeweils eine Eichel, ein Buchecker, ein Fichten-, Kiefer-, Erlenzapfen, ein Stück Rinde, ein Fichtenzweig, ein Mooskissen, ein Wurzelstück, oder ein leeres Schneckenhaus - auf jeden Fall aber Gegenstände, die im Umkreis von 50 Metern zu finden sind. Die Kinder verbinden sich die Augen und werden zum Beginn des Seilparcours geführt. Dort greift jedes Kind in jeden Stoffbeutel, bis es am Ende des Seils angekommen ist. Das Kind soll versuchen sich möglichst viele Gegenstände zu merken, um sie dann mit geöffneten Augen in der Umgebung zu suchen. Nach einer ausgemachten Zeit kommen alle im Kreis zusammen und vergleichen ihre Fundstücke. Wer kennt die Namen? Wer hat die meisten richtigen Fundstücke?

Fledermaus:

Alter: KK, JG

Gruppengröße: mind. 4 Personen

Dauer: offen

Material: Augenbinde

In diesem Spiel geht die Fledermaus - ähnlich wie beim Blinde - Kuh - Spiel - mit Echolot in der Nacht auf Jagd nach Insekten. Ein Kind spielt die Fledermaus, mind. 3 andere sind die Insekten. Der Fledermaus werden die Augen verbunden, und ihr Jagdbezirk wird durch eine Kreis mit einem Durchmesser von 10 Schritten festgelegt. (Eventuell ein paar Rucksäcke als Markierung aufstellen, oder eine Linie im Waldboden ziehen.)

Die blinde Fledermaus ruft "Echo", und die Insekten antworten jedesmal "Insekt" auf den Ultraschallruf. Dadurch weiß die Fledermaus, wo sich gerade ein Insekt befindet. Die Insekten bewegen sich dabei ständig innerhalb des Kreises. Hat die Fledermaus alle Insekten erbeutet, darf ein anderes Kind die Fledermaus spielen. Es können auch 2 Kinder gleichzeitig die Fledermaus spielen, jedoch sollten sie unterschiedlich groß sein, damit sie nicht mit den Köpfen zusammenstoßen.

Geheimblatt:

Alter: Vorschule, KK, JG

Gruppe: bis 15

Zeit: 20min.

Material: verschiedene Blätter (einfach : verschiedene Baumarten,
schwierig: von einem Baum)

Jeder Mitspieler sucht sich ein Blatt. Danach setzen sich alle in einem Kreis auf den Boden, schließen die Augen und betasten in aller Ruhe ihr Blatt. Nach etwa 2 min. öffnen die Mitspieler die Augen und stellen ihr Blatt den anderen vor. Wie fühlt es sich an? Wie groß ist es? Von welchem Baum stammt das Blatt?

Dann sammelt der Spielleiter die Blätter in einem Stoffbeutel ein und mischt sie miteinander. Die Mitspieler schließen wieder die Augen und erhalten vom Spielleiter ein beliebiges Blatt. Jeder betastet das neue Blatt und versteckt es dann irgendwo (Jacke, Ärmel,...) Dann öffnen alle die Augen und jeder stellt das Blatt vor, das er vom Spielleiter bekommen hat. Glaubt der frühere Besitzer des Blattes, das sein Blatt gerade vorgestellt wurde, so meldet er sich. Ziel ist, dass alle wieder ihr eigenes Blatt erhalten. Sind die Beschreibungen zu ungenau, darf nachgefragt werden.

Mit den Händen sehen

Alter: Vorschulkinder, KK

Gruppe: bis 30

Zeit: 30min.

Material: ev. Augenbinden

Die Kinder bilden Paare, ein Kind bekommt die Augen verbunden, das andere führt die blinde Person zu verschiedenen Bäumen und Sträuchern. Das blinde Kind beschreibt, was es mit den Händen fühlt. Mit Hilfe des Spiels sollen die verschiedenen Strukturen unterschiedlicher Rinden, die Festigkeit verschiedener Blätter und Knospen bewusst gemacht werden. Nach ein paar Minuten werden die betasteten Gehölze nochmals mit offenen Augen besucht. Danach werden die Rollen getauscht

Vielfalt für die Nase:

Alter: Vorschulkinder, KK, JG

Gruppengröße: bis 30

Zeit: 10min.

Material: keines

Auch Steine riechen, das kann man feststellen, wenn es regnet. Die Kinder werden eingeladen, die ganze Duftpalette des Waldes zu erforschen. Nachdem die Kinder einige Minuten lang die Düfte des Waldes eingefangen haben, kommen alle zusammen und berichten, was sie gerochen haben.

Kann eine Duftpalette, ähnlich einer Farbpalette erstellt werden? Hierfür sucht man nach Düften, von süßlich bis modrig, oder stechend.

Die Düfte können auch eingefangen und mitgenommen werden. Dazu gibt man die Pflanzenteile oder Gegenstände, die den Duft verströmen in Filmdöschen.

Kalt und heiß:

Alter: Vorschulkinder, KK, JG

Gruppengröße: bis 30

Zeit: 20 min.

Material: keines

Materialien mit einer geringen Wärmeleitfähigkeit (Holz, Kork, Sägespäne, Holzwohle) fühlen sich eher warm an, als solche mit einer hohen Leitfähigkeit (Stein, Eisen).

An einem bedeckten Tag werden diese unterschiedlichen Bodenbeläge mit den Füßen erforscht. Dabei werden die Kinder feststellen, dass sich einige Bodenoberflächen warm und andere eher kalt anfühlen. Gemeinsam wird eine Liste mit den empfundenen Wärmekategorien erstellt.

Wovon hängt die Wärmeleitfähigkeit bestimmter Materialien ab, erzielt man gleiche Ergebnisse an einem sehr sonnigen, heißen Tag? Was hat sich geändert?

Hasenversteck:

Alter: Vorschulkinder, KK

Gruppengröße: bis 30

Zeit: 5 bis 15 Minuten

Material: keines

Feldgehölze bieten besonders Kaninchen und Feldhasen Deckung und Schutz vor Feinden. Jedes Kind sucht sich einen Unterschlupf in der Hecke, setzt sich auf den Boden und spät dann, ähnlich wie ein Hase aus seinem Versteck. Natürlich können

Hasen nicht sprechen und verhalten sich ganz ruhig! Nach ein paar Minuten kommen die Kinder aus ihren Verstecken heraus und berichten was sie gesehen haben. Sehr junge oder ängstliche Kinder sollten beim Verstecken miteinander Sichtkontakt haben, da sie sich sonst alleine fühlen und Angst bekommen könnten.

Steinkauz - Auge sei wachsam!

Alter: Vorschulkinder, KK, JG

Gruppengröße: bis 30

Zeit: 30 min.

Material: 2 mal 20 Meter Schnur, 10 bis 15 natürliche und künstliche Gegenstände (z.B. Bleistiftspitzer, Radiergummi, Gummiringel, Zahnstocher, kleines Spielzeug, Schuhband, Kartoffel, Apfel, Blatt,...)

Es werden 2 Gruppen gebildet. Jede Gruppe sucht sich einen Platz, der von der anderen Gruppe nicht einsehbar ist. Dort verteilen die Mitspieler entlang eines mit der Schnur markierten Pfades die Gegenstände. Manche sollen sich gut abheben, andere schwer zu entdecken sein. Danach besucht jede Gruppe das Revier der anderen Gruppe. Die Kinder gehen einzeln entlang der Schnur und suchen nach Gegenständen, die nicht hierher passen, ohne sie aber wegzunehmen oder zu verändern. Wie viele Dinge konnten entdeckt werden?

Danach wird der Pfad nochmals gemeinsam abgegangen um alle Gegenstände zu finden.

Baumgeister erzählen Geschichten:

Alter: Vorschulkinder, KK

Gruppengröße: bis 20

Zeitdauer: 30 min.

Material: keines

Mythen und Märchen über Bäume, Früchte und Baumgeisterstoßen bei jüngeren Kindern auf großes Interesse. Solche Märchen lassen sich am besten im Freien unter Bäumen erzählen oder gemeinsam ausdenken.

Zusammen basteln wir an einer eigenen Geschichte, die von einem Baum handeln soll - vielleicht sogar von dem Exemplar unter dem wir sitzen.

Was erlebte ein Baum im Jahresablauf, wovor fürchtet er sich, wer sind seine Freunde? Ein Erzähler beginnt mit der Geschichte, diese wird dann von den anderen fortgeführt. Um die Phantasie anzuregen, können wir auch die Rolle von Baumgeistern einnehmen, die sich gegenseitig aus ihrem Leben berichten.

Wer ist wohl älter, der Baum oder ich ?

Altersgruppe: Vorschulkinder, KK, JG

Gruppengröße: bis 15

Zeit: beliebig

Material: Stecknadeln

Wenn sich die Gelegenheit ergibt, betrachten wir die Jahresringe an einem alten gefällten Baum. Man entdeckt helles, grobporiges Holz, das im Frühjahr entstanden ist, und dunkelrotes, eher feinporiges Holz, aus dem Herbst. Beides zusammen ergibt

einen Jahresring und erzählt von einem Jahr aus dem Leben eines Baumes. In guten Jahren, wenn er genügend Wasser und Nährstoffe erhielt, ist der Jahresring breit, schmale Ringe deuten auf trockene Jahre hin.

Die Kinder sollen folgende Fragen beantworten:

- Wie alt wurde der Baum?

- Wie dick war der Baum, als man selbst geboren wurde?

Welches Jahr war das trockenste im Leben des Baumes?

- Welches war das beste Jahr?

- Gibt es am oberen und am unteren Ende des Baumes gleich viele Jahresringe?

Jeder kann an dem Baumstumpf mit einer Stecknadel das eigene Geburtsjahr markieren.

Waldführung einmal anders:

Alter: KK, JG

Gruppengröße: bis 25

Zeitdauer: beliebig

Material: keines

Ein Kind wählt sich ein Natur-Objekt, z.B. eine bestimmte Baumart, einen Baumstumpf, Stein, Pilz,... und führt die Gruppe, ohne eine Erklärung abzugeben, von Objekt zu Objekt der gleichen Art. Die anderen haben die Aufgabe zu erraten, welches Objekt der Führende im Auge hat. Wer es errät, darf die nächste Waldführung anführen.

Das Leben in und am Baumstrunk:

Alter: KK, JG

Gruppengröße: bis 20

Zeit: beliebig

Material: Becherlupen, Pinsel, weiche Pinzette, Bestimmungsbuch

Wir untersuchen mit einer Lupe einen Baumstamm einmal genauer. Am besten eignen sich Becherlupen, da die flinken Kleinlebewesen hiermit in Ruhe betrachtet werden können.

Als erstes untersuchen wir das Äußere des Baumstrunks und betrachten die Pflanzen, die auf ihm wachsen und die Lebewesen, die sich dort aufhalten. Anschließend entfernen wir etwas Rinde und fangen einige Tiere die darunter sitzen (Asseln, Ohrwürmer,..) Wenn sich die Tiere in unseren Gefäßen etwas beruhigt haben, können wir sie aufmerksam betrachten. Wichtig ist der Hinweis an die Kinder, ihre Gefäße nicht zu heftig zu schütteln, da die Tiere sich sonst fürchten, aufgeregt hin und her rennen und dann schlecht beobachtet werden können.

Augen auf:

Alter: KK, JG

Gruppengröße: bis 30, in Kleingruppen

Zeit: beliebig

Material: vorbereitete Aktionskärtchen, Bestimmungsliteratur, helles Leintuch

Entlang des Weges wird genaues Hinsehen geübt, indem kleine Gruppen

Beobachtungsaufgaben bekommen. Jede Gruppe zieht sich 2 – 5 Aktionskärtchen, auf denen kurze Aufgabenstellungen vermerkt sind. z.B.:

Sammele

- 5 verschiedene Gräser,

- 5 verschiedene Samen und Früchte

- 5 verschiedene Beweisstücke, dass Tiere in der Nähe waren
- 5 verschiedene Lippenblütler.

Nach einer vorher festgelegten Zeitspanne, oder Wegstrecke, treffen sich die Kleingruppen wieder und legen ihre Funde auf das weiße Leintuch. Alle Entdeckungen werden begutachtet und besprochen.

Geheimnisvolle Verstecke unter Steinen:

Alter: Vorschulkinder, KK, JG

Gruppengröße: bis 30

Zeit: beliebig

Material: Steine am Wegrand, eventuell Bestimmungsliteratur

Steine, die beim Wandern entdeckt werden, werden vorsichtig umgedreht um zu schauen, welche Kleinlebewesen darunter Schutz suchen. Danach werden die Steine wieder behutsam zurückgelegt. Wissenswertes über diese Lebewesen findet man in den Bestimmungsbüchern.

Einfach mal zuhören:

Alter: KK, JG

Gruppengröße: bis 30

Zeit: 20 Minuten

Material: je Mitspieler ein Blatt Papier, ein Bleistift und eine Schreibunterlage
(z.B. Klemmbrett)

Die Kinder sollen eine Art Landkarte zeichnen, auf der keine Berge und Täler, sondern Geräusche in der Umgebung eingezeichnet werden. Dabei vermerkt man alle Geräusche, die in der Natur wahrgenommen werden auf einem Blatt Papier mit verschiedenen Symbolen. Jeder Mitspieler sucht sich dazu einen Platz, wo er ungestört arbeiten kann. In die Mitte des Papiers schreibt er dann seinen Namen, denn dies ist der Platz, wo er gerade sitzt. Sobald man ein Geräusch wahrnimmt, wird es aus der Richtung in der Entfernung, wo es herkommt, mit einem kurzen Symbol auf dem Blatt vermerkt. Für einen singenden Vogel könnt man beispielsweise Noten zeichnen, für das Rauschen eines Baches Wellenlinien notieren. Um sich besser auf die Geräusche konzentrieren zu können, schließt man immer wieder die Augen.

Nach etwa 10 bis 15 Minuten werden die Geräuschkarten miteinander verglichen.

Mooswäldchen im Glas:

Alter: Vorschulkinder, KK, JG

Gruppengröße: bis 30

Zeit: beliebig

Material: großes Glas mit einer breiten Öffnung, durchsichtige Plastikfolie,
einen Gummi, Blumenerde, Kies und verschiedene Moose

Auf einem Ausflug im Wald werden verschiedene Moose gesammelt. Diejenigen, die auf Steinen, Holz oder Rindenstückchen wachsen, nehmen wir zusammen mit ihrer Unterlage mit. Es sollte darauf geachtet werden, dass nur so viele Moose mitgenommen werden, wie man für ein Glas braucht! Beim Sammeln können die Kinder mit einer Lupe die kleine Mooswelt erforschen.

Als unterste Schicht wird in das Glas eine ungefähr 2 cm hohe Kiesschicht gefüllt. Darüber kommen etwa 4 cm Blumenerde. Nun können die Moose mit oder ohne Unterlage, auf denen sie wachsen, in das Glas gelegt werden. Die Mooslandschaft

wird mit Wasser besprüht. Anschließend spannen wir die Folie mit einem Gummiring über die Öffnung. In die Folie werden kleine Löcher gestochen, damit Luft in das Gefäß eindringen kann. In den nächsten Tagen beobachten wir mit einer Lupe, was sich in unserem Mooswäldchen tut.

Wald – Memory:

Alter: Vorschulkinder, KK, JG

Gruppengröße: bis 30

Zeit: 20 Minuten

Material: 2 Tücher

Während einer Waldwanderung sammelt der Spielleiter unbemerkt etwa 10 – 15 Gegenstände, z.B. Äste, Steine Früchte aller Art, Blätter etc.

Diese werden auf ein Tuch gelegt und mit einem zweiten bedeckt. Für ungefähr 30 Sekunden wird das 2. Tuch nun hochgehoben und die Kinder können sich die Objekte einprägen. Nachdem alles wieder unter dem 2. Tuch verborgen ist, gehen die Kinder los und versuchen, die gleichen Gegenstände wiederzufinden. Sobald alle zurück sind, werden die Gegenstände einzeln hervorgeholt und genauer vorgestellt. Dann kann verglichen werden, ob alle das Richtige gesucht und gefunden haben.

Tiere am Wasser:

Alter: KK, JG

Gruppengröße: bis 30

Zeit: 45 Minuten

Material: Kescher (einfach selber bauen aus Nylonstrümpfen ohne Loch, Draht und Holz)

Becherlupen, Küchensieb, breite Haarpinsel,
weiße Plastikwannen (z.B. von Fleischwaren aus dem Supermarkt)

Tümpel, Weiher und kleine Bäche sind ein Eldorado für große und kleine Naturforscher. Zuerst beobachten wir das Wasser und suchen nach Lebewesen in und am Wasser. Die Fangbehälter (am besten weiß, damit man die kleinen Lebewesen besser beobachten kann) und Becherlupen werden mit etwas Wasser befüllt. Dann versuchen wir mit den selbst gebastelten Keschern kleine Lebewesen vorsichtig einzufangen. Auch unter Steinen im Bachlauf halten sich gerne kleine Lebewesen versteckt. Mit einem weichen Haarpinsel kann man sie in die Becherlupe geben um sie besser betrachten zu können. Wenn alle Kinder ihre Tiere hergezeigt haben, werden sie sehr vorsichtig (Nicht aus großer Höhe schütten, sondern Wasser ins Gefäß fließen lassen und dann umdrehen!) wieder in ihren Lebensraum zurück gebracht.

Bootsrennen:

Alter: Vorschulkinder, KK, JG

Gruppengröße: bis 30

Zeit: 10 min.

Material: Naturmaterialien, Äste Blätter, Zweige

In diesem Spiel werden die unterschiedlichen Strömungen und Wirbel eines Baches beobachtet. Dazu lässt man Blätter oder Hölzchen eine vorher abgesteckte Rennstrecke im Bach treiben und bespricht die dabei gewonnenen Beobachtungen. Wie viele Boote kommen ans Ziel? Welches ist das schnellste Boot?

Federleicht:

Alter: Vorschulkinder, KK

Gruppengröße: bis 30

Zeit: 10 - 15 min.

Material: keines

Alle Kinder legen sich an einem sonnigen Platz mit dem Rücken auf den Boden und schließen die Augen. Der Spielleiter sagt: "Stellt euch vor, ihr seid eine flaumige, leichte Feder. Ein Windstoß treibt sie nach oben, dann gleitet sie wieder hinunter. Der Wind pustet sie hin und her - wir rollen uns vorsichtig auf den Bauch, dann wieder auf den Rücken. Mit einem Windstoß werden wir nach oben gewirbelt und strecken Arme und Beine hoch. Dann fallen wir wieder federleicht zu Boden. Dieses Spiel ist empfehlenswert vor Tätigkeiten, die hohe Konzentration erfordern.

Farben zählen:

Alter: Vorschulkinder, KK, JG

Gruppengröße: -30

Zeit: 15min.

Material: keines

Die Kinder setzen sich auf den Boden oder auf einen Baumstamm und schließen für eine halbe Minute die Augen, um innerlich zur Ruhe zu kommen. Dann öffnen sie sie wieder, ballen die Hände zu Fäusten über dem Kopf und zeigen mit den Fingern die Anzahl der Farben an, die sie sehen. Wichtig ist, dass kein Kind spricht. Wer sich 10 verschiedene Farben eingepägt hat, schließt wieder die Augen und geht für sich die einzelnen noch einmal im Kopf durch. Sobald alle Kinder 10 verschiedene Farben zusammen haben, teilt jedes seine Farbeindrücke den anderen mit.

Naturmemory:

Alter: Vorschulkinder, KK, JG

Gruppengröße: Kleingruppen bis 8 Kinder

Zeit: beliebig

Material: Naturgegenstände, 30 stapelbare Joghurtbecher pro Gruppe

Die Kinder sammeln pro Kleingruppe von allem, was sie im Wald finden können zwei gleiche Exemplare, z.B. 2 Eicheln, 2 Kiefernzapfen, 2 Fichtenzapfen, 2 Schneckenhäuser, ...insgesamt 15 Paare. Wichtig ist, dass alle Gegenstände mit einem Joghurtbecher gut abgedeckt werden können.

Dann setzen sich die Kinder im Kreis auf den Boden und breiten die Gegenstände aus. Der Spielleiter erklärt ihre Namen und Besonderheiten. Dann werden die Gegenstände vermischt und einzeln mit den Bechern zugedeckt. Der Jüngste darf beginnen und 2 Becher hochheben. Hat er ein gleiches Paar gefunden, legt er es vor sich hin, dann darf er noch einmal 2 Becher hochheben. So lange, bis er 2 verschiedene Gegenstände erwischt. Dann ist das Kind links von ihm an der Reihe. Sieger ist, wer die meisten Paare vor sich liegen hat.

Bei älteren Kindern kann man auch 2 zusammenpassende Dinge als Paar verwenden, z.B. Eichel und Eichenblatt. Brombeere und Brombeerblatt.

Trio:

Alter: Vorschulalter, KK, JG

Gruppengröße: beliebig , am besten durch 3 teilbar

Zeit: 15 min.

Material: Je 3 Tierkarten einer Tierart

Die Kinder setzen sich im Kreis zusammen. Der Spielleiter lässt jedes Kind eine Karte ziehen, die es sich kurz ansieht, keinem anderen zeigt und gleich wegsteckt.

Auf ein Zeichen des Spielleiters beginnen alle, die Laute ihres Tieres nachzuahmen.

Jeder darf so laut sein, wie er will, es darf nur kein Wort gesprochen werden. Wer glaubt seinen Artgenossen gefunden zu haben, setzt sich zum Trio zusammen. Am Ende sollen sich alle Hunde, Wölfe, Katzen, Hühner,... gefunden haben.

Schwieriger wird es, wenn auch Laute nichttierischer Herkunft genommen werden, wie beispielsweise Sturm im Wald, Knarzen von Bäumen, raschelnde Blätter, singende Spaziergänger, arbeitende Holzarbeiter oder das Plätschern eines Baches.

Was stimmt da nicht ?:

Alter: Vorschulkinder, KK, JG

Gruppengröße: bis 20

Zeit: beliebig

Material: 2 Schnüre(mind. 20 Meter), Naturgegenstände

Die Kinder bilden 2 Gruppen, die jeweils eine Fläche von mind. 5 mal 5 Metern mit einer Schnur eingrenzen. Jede Gruppe hat nun 5 Minuten Zeit, sich die Details ihrer Fläche einzuprägen - also die Lage der Moose, Blütenpflanze, abgestorbene Äste, Baumstubben oder Fichtenzapfen -, ohne die Fläche zu betreten.

Anschließend tauschen die Gruppen ihre Flächen und haben 5 Minuten Zeit, im Feld der gegnerischen Gruppe fünf Dinge von der Mindestgröße einer Streichholzschachtel, zu verändern. Um Missverständnissen und Ärger aus dem Weg zu gehen, ist es sinnvoll diese Mindestgröße an einigen Beispielen vorzuzeigen.

Die Gruppe kann zum Beispiel einen Moospolster oder einen Zweig dazulegen, oder einen Zapfen herausnehmen. Dabei dürfen aber auch sie die Fläche nicht betreten! Die Gruppen gehen nun zu ihrer Fläche zurück und haben 5 Minuten Zeit, die Veränderungen zu erkennen. Danach wird gemeinsam aufgelöst, was verändert wurde.

Maulwurf:

Alter: KK, JG

Gruppengröße: mind. 5 Personen

Zeit: beliebig

Material: Wäscheleine mind. 20 Meter, Augenbinden, Naturgegenstände

Die Kinder machen in eine Wäscheleine alle 2 bis 3 Meter einen Knoten und befestigen sie dann in Hüfthöhe zwischen den Bäumen. Anschließend verbinden sie sich die Augen. Nun legt der Spielleiter unter jeden Knoten (eventuell auf einen Kartonteller) einen Naturgegenstand.

Jetzt tastet sich jedes Kind der Reihe nach an der Leine entlang und versucht die Gegenstände unter den Knoten zu erfühlen und zu erriechen. Wer sich sicher ist, alle Gegenstände erkannt zu haben, hebt die Hand. Der Spielleiter zieht ihn beiseite,

sodass die anderen nichts hören können, und überprüft die Richtigkeit der Lösungen. Wer alle Gegenstände erkannt hat, ist der beste Maulwurf. Vor dem Spiel kann der Lehrer den Kindern etwas über Maulwürfe erzählen, vor allem, dass sein Tastsinn sehr ausgeprägt ist.

Weg zum Waldgeist:

Alter: KK, JG

Gruppengröße: ab 10 Kinder

Zeit: 1 Stunde

Material: Paketschnur, Naturmaterialien

Die Kinder bilden 2 Gruppen. Jede hat eine halbe Stunde Zeit, einen Weg mitten durch den Wald zu markieren. Als Wegzeichen kann alles verwendet werden, was die Kinder im Wald finden, sowohl Naturmaterialien, als auch Müll. Die Zeichen sollen sich nur deutlich abheben (Eicheln unter Nadelbäumen, Zapfen unter Laubbäumen, Grashalme in Zapfen gesteckt, Pfeile aus Ästen,...)

Mindestens alle 50 Schritte muss eine Wegmarkierung zu finden sein. Nach der halben Stunde wird ein fantasievoll gestalteter Waldgeist in Augenhöhe an einer Paketschnur aufgehängt, dies ist das Zeichen für das Wegende. Danach kehren beide Gruppen zum Ausgangspunkt zurück. Gruppe A erhält nun einen Vorsprung um den Weg zum Waldgeist der Gruppe B zu finden. Nach 10 Minuten macht sich die Gruppe B auf, um die Gruppe A einzuholen. gelingt es dieser vorher, den Waldgeist der Gruppe B in Besitz zu nehmen, hat sie gewonnen. Gemeinsam kehren beide Gruppen zum Ausgangspunkt zurück. Dann macht sich Gruppe B auf die Suche, den Weg von Gruppe A zu finden.

Erde - Wasser - Luft

Alter: KK, JG

Gruppengröße: ab 5 Personen

Zeit: beliebig

Material: Ball

Die Kinder sitzen im Kreis. Der Jüngste wirft einem Mitspieler einen Ball zu und ruft z.B. "Erde". Dann muss der Mitspieler ein Tier nennen, das sich nur am Boden bewegt - beispielsweise ein Regenwurm. Der Mitspieler wirft den Ball einem weiteren zu und ruft z.B. "Wasser". Dieser nennt daraufhin ein nur im Wasser lebendes Tier, z.B. die Forelle.

Es gelten in der Regel nur Tiere, die eindeutig einem Element zugeordnet werden können. Ausnahmen sind jedoch erlaubt.

Flugschau:

Alter: KK, JG

Gruppengröße: ab 4 Personen

Zeit: 30 Minuten

Material: Flugsamen verschiedener Pflanzenarten

Jedes Kind sammelt flugfähige, reife Samen verschiedener Pflanzen und Bäume der Umgebung, beispielsweise Löwenzahn, Disteln, Ahorn, Linde, Hainbuche, Esche und Fichte. Der Spielleiter erklärt die Besonderheiten der verschiedenen "Flugapparate" und lässt raten, welcher Same wohl am weitesten fliegen wird. Dann kann an einer freien, möglichst flächigen, windigen Stelle außerhalb des Waldes die "Flugschau"

beginnen. Die Kinder stellen sich in einer Reihe auf und lassen auf ein Zeichen des Spielleiters die Flugsamen jeder Art nacheinander mit dem Wind davonfliegen. Gewonnen hat, wem es gelingt, seine gesammelten Samen am weitesten fliegen zu lassen. Die Entfernung wird in Schritten gemessen.

Hase - Fuchs - Brennnessel

Alter: KK, JG

Gruppengröße: mind. 10 Personen

Zeit: beliebig

Material: Karten mit Hase, Fuchs oder Brennnessel in der Anzahl der Mitspieler
Der Spielleiter verteilt an die Kinder je eine Karte, auf der entweder ein Hase, ein Fuchs, oder eine Brennnessel abgebildet ist. Dann setzen sich alle im Kreis hin, und das älteste Kind beginnt mit dem Spiel, indem es zu einem anderen hinget und beispielsweise sagt: "Ich bin eine Brennnessel, und was bist du?" Ist das andere Kind auch eine Brennnessel, so muss das erste Kind ein anderes Kind fragen. Handelt es sich dieses Mal um einen Hasen, so wird er gefressen und scheidet aus.

Dann kommt das zweitälteste Kind an die Reihe. Ist der angesprochene Mitspieler ein Fuchs, so sticht die Brennnessel den Fuchs, und der Fuchs scheidet aus. Die Dreiecksbeziehung lautet also: die Brennnessel sticht den Fuchs, und wird vom Hasen gefressen, der Hase frisst die Brennnessel und wird vom Fuchs gefressen. Jedes gefressene oder gestochene Tier scheidet aus. Gewonnen hat, wer als letzter übrig bleibt.

Waldbewohner:

Alter: KK, JG

Gruppengröße: mind. 4 Personen

Zeit: 30 Minuten

Material: Gegenstände, die im Wald zu finden sind.

In diesem Spiel sollen die Kinder in die Rolle eines Waldtieres schlüpfen, oder sich in eine Waldpflanze hineinversetzen. Gegenstände die sie im Wald finden, sollen sie dazu anregen zu erzählen, was der betroffene Waldbewohner heute erlebt hat. z.B.:

1. Eine Buche hat einige Äste verloren, weil Waldarbeiter einen Weg freigeht haben. Ihre Äste liegen jetzt am Boden und werden bald vertrocknen. Darüber beklagt sie sich sehr. (Gegenstand: Ast)
2. Ein Reh bekam von einem Jugendlichen eine Dose auf den Kopf geworfen, als es im hohen Gras vor sich herdöste. Es schreckte hoch und ergriff die Flucht (Gegenstand: Dose)
3. Ein Fuchs freute sich, dass er sich mit dem Resten eines Picknicks so richtig satt essen konnte. In einem Plastiksackerl blieb er jedoch dummerweise mit dem Kopf stecken und konnte sich nur mit Mühe wieder befreien (Gegenstand: Plastiksackerl)
4. Ein Himbeerstrauch erzählt, dass alle seine Früchte von einem Beerensammler abgepflückt wurden. Deshalb kann er in diesem Jahr keine Nachkommen mehr bekommen (Gegenstand: zertretene Beere)

Zwanzig minus eins

Alter: Vorschulkinder, KK, JG

Gruppengröße: Mind. 5 Personen

Zeit: 20 Minuten

Material: Naturgegenstände, Jacke oder Decke

Der Spielleiter legt 20 Naturgegenstände auf den Boden, nennt die Namen und erklärt Besonderheiten. Vom Fichtenzapfen, über das Buchenblatt bis zum Schneckenhaus darf alles vorkommen, was in der Natur vorkommt.

Dann bittet der Spielleiter die Kinder sich alles ganz genau einzuprägen und sich dann umzudrehen. Haben sich alle umgedreht, entfernt der Spielleiter einen Gegenstand. Wer zuerst weiß was fehlt, bekommt einen Punkt.

Ramadama:

Alter: Vorschulkinder, KK, JG

Gruppengröße: ab 5 Personen

Zeit: offen

Material: Arbeitshandschuhe, Müllsäcke,

Die Kinder bilden je nach Anzahl Zweier-, Dreier- oder Vierergruppen. Jeder erhält ein paar Arbeitshandschuhe und jede Gruppe einen Müllsack. Dann streifen die Gruppen durch den Wald und sammeln menschlichen Abfall ein. Wer die meisten Stücke gesammelt hat ist Sieger und erhält eine Belohnung.

Balancieren:

Alter: KK, JG

Gruppengröße: ab 4 Personen

Zeit: beliebig

Material: Stoppuhr, Aststück, einzelne am Wegrand sicher liegende Baumstämme
Jedes Kind legt sich ein Aststück auf den Kopf und steigt auf den Baumstamm. Es balanciert in einer vorgegebenen Richtung und steigt am Ende des Stammes wieder herunter. Wem das Aststück herunterfällt, der muss noch einmal von vorne beginnen. Gewonnen hat, wer am schnellsten über den Baumstamm balancieren kann.

Variante: Je ein Kind startet von einem Ende vom Baumstamm, die Kinder müssen aneinander vorbeibalancieren, ohne dass das Aststück vom Kopf fällt. Gewonnen hat, wer als erstes vom Baumstamm hüpf.

Bei nassen oder vereisten Baumstämmen, sowie wenn mehrere Baumstämme übereinander liegen sind diese Spiele zu gefährlich!!!

Spinnennetz:

Alter: Vorschulkinder, KK, JG

Gruppengröße: 3 - 10 Personen

Zeit: 30 Minuten

Material: eine 10m lange Wäscheleine pro Mitspieler

Der Spielleiter sucht 3 nahe beieinanderstehende Bäume aus. Jedes Kind erhält eine 10m lange Schnur oder Wäscheleine und wickelt sie zwischen den Bäumen ab. So entsteht ein verworrenes Spinnennetz. Das Ende der Schnur hält jeder in der Hand.

Auf das Startzeichen des Spielleiters versuchen nun alle, ihre Schnur so schnell wie möglich aufzuwickeln. Dabei müssen die Kinder um die Bäume herumlaufen, ihren Mitspielern ausweichen und zwischen den verschiedenen Schnüren hindurchsteigen. Wer als Erster sein aufgerolltes Schnurknäuel dem Spielleiter überreichen kann ist Sieger.

Spiegelblick:

Alter: Vorschulalter, KK, JG

Gruppengröße: ab 4 Personen

Zeit: beliebig

Material: Taschenspiegel

Die Kinder stellen sich im Gänsemarsch mit 2 Schritten Abstand auf und halten sich einen Taschenspiegel unter das Kinn. Der Spielleiter geht ohne Spiegel langsam auf einem Weg ohne Hindernisse - dies ist sehr wichtig, damit die Kinder nicht ins Stolpern kommen und hinfallen - voran, ihm folgen die Kinder, die wie gebannt in ihren Spiegel gucken: Sie haben das Gefühl, sie würden in den Baumkronen laufen.

Vogelblick:

Alter: KK, JG

Gruppengröße: bis 30 in Zweiergruppen

Zeit: 20 – 30 Minuten

Material: Spiegelfliesen mit abgeklebtem Rand

Die Kinder arbeiten in Zweiergruppen. Zuerst hält das erste Kind seinen Spiegel unter das Kinn und versucht sich an den Baumkronen zu orientieren und einen Weg durch den Wald zu finden, das zweite Kind geht hinter ihm, hält es eventuell an den Schultern und warnt vor Hindernissen auf dem Boden „Achtung da kommt eine Wurzel!“

Vorsicht es geht jetzt bergab!“ Dann werden die Rollen getauscht.

Wenn sich die Kinder ein bisschen an die neue Blickwelt gewöhnt haben, bekommt das erste Kind 2 Spiegel und hält sie v- förmig vor die Nase. Es erlebt jetzt den Wald von beiden Seiten, kann aber nicht gerade nach vorne blicken. Mit diesem „Vogelblick“ soll es jetzt durch den Wald gehen. Das zweite Kind passt wieder auf Hindernisse auf und führt seinen Partner sicher durch den Wald.

Spielvariante Steinkauzauge sei wachsam - mit Spiegelfliesen:

Die möglichst bunte (rot) Schnur wird vom Lehrer auf Überkopfhöhe angebracht und die Dinge nicht am Boden sondern in den Bäumen und Büschen versteckt. Jedes Kind erhält vor dem Losgehen einen Spiegel, den es unter sein Kinn hält und mit dessen Hilfe er die Schnur suchen soll. Durch den Blick in den Spiegel soll es versuchen der Schnur zu folgen und die nicht passenden Gegenstände zu entdecken!

Mein Baum - Baumpatenschaft:

Alter: Vorschulkinder, KK, JG

Gruppengröße: ab 4 Personen

Zeit: 30 Minuten

Material: Augenbinden

Je 2 Kinder, die sich verstehen, bilden eine Gruppe. sie sprechen sich ab, wer zuerst führt und wem die Augen verbunden werden. Sind die Augen des Partners verbunden, wählt der sehende Spieler einen möglichst dicken Baum im Umkreis von 20 m aus. Auf Umwegen mit einigen Hindernissen (Zweige, tief hängende Äste, Baumstümpfe) führt er den "Blinden" zu seinem Baum. Den soll er mit allen Sinnen erforschen: Tasten mit den Händen, mit den Fingern, mit der Wange, mit den Beinen; riechen mit der Nase, aber auch auf die Geräusche achten. Dabei werden die Besonderheiten des Baumes, wie fehlende Rindenstücke, Kerben, Astlöcher,

feuchter / trockener Stamm, Vertiefungen oder Modergeruch, wahrgenommen. Das Kind soll den Baum richtig umarmen, denn es ist ja "sein " Baum.

Über Umwege führt der sehende Spieler den "Blinden" wieder zum Ausgangspunkt zurück. Nachdem ihm die Augenbinde abgenommen worden ist, sollte er "seinen" Baum so gut kennen gelernt haben, dass er ihn wiederfindet. Dann werden die Rollen getauscht.

Vergnügungspark für Käfer:

Alter: Vorschulalter, KK, JG

Gruppengröße: bis 30, in Vierer- oder Fünfergruppen

Zeit: beliebig

Material: Schnur, Naturmaterialien

Die Kinder dürfen sich in Gruppen einteilen. Jede Gruppe bekommt nun ein kleines (ca.1 – 2 m² großes) Waldstück, das mit der Schnur „eingezäunt“ wird. Es sollte darauf geachtet werden, dass jede Gruppe einen Moospolster auf seinem Grundstück hat, da die Kinder kein Moos im Wald ausreißen sollen. Jede Gruppe erhält die Aufgabe nun eine Vergnügungspark für Käfer und Insekten zu bauen.

Vorher sollte besprochen werden, wie diese Tiere leben, was sie gerne fressen und was diesen Tieren Freude machen könnte. Danach schwärmen die Gruppen aus

und sammeln Bauteile (Äste, Blätter, Gras, Zapfen, Früchte,...) aus denen sie ohne Werkzeug den Vergnügungspark bauen sollen. Die Bauzeit wird vorher für alle festgelegt. Ist die Zeit um, werden alle Parks besichtigt und von den Erbauern

vorge stellt, dabei dürfen die Parks nicht betreten werden! Es kann auch eine Wahl

des tollsten Vergnügungsparks geben! Vor dem Verlassen der Parks sollen aber alle Schnüre wieder entfernt werden, damit sich keine Tiere daran verletzen können.

Es wäre schön, den Platz auch auf dem Rückweg wieder aufzusuchen, oder auf einer Projektwoche am nächsten Tag noch einmal vorbei zu schauen und zu sehen, welche Tiere im Park zu Besuch sind.

Bewegtere Spiele:

Zapfenrennen:

Alter: Vorschulkinder, KK, JG

Gruppengröße: mind. 6 Personen

Zeit: je nach Gruppengröße

Material: Fichtenzapfen, Astgabeln

Die Kinder teilen sich in 2 , 3, oder 4 Gruppen mit gerader Spielerzahl auf. Jede

Gruppe sucht sich 2 Astgabeln und einen Fichtenzapfen. Dann werden eine

Startlinie und ein Wendepunkt festgelegt. Auf ein Zeichen des Spielleiters befördern

jeweils 2 Gruppenmitglieder gemeinsam einen Fichtenzapfen mit ihren Astgabeln.

Vom Startplatz bis zum Wendepunkt und wieder zurück. Fällt der Zapfen herunter,

müssen sie zum Start zurück und von vorne beginnen. Wie beim Staffellauf werden

bei der Rückkehr am Start die beiden Astgabeln und der Zapfen übergeben. Sieger

ist die Gruppe, deren Spieler es als erste schaffen, den Zapfen vom Start bis zum

Wendepunkt und wieder zurück zu bringen.

ABC – Rallye:

Alter: KK, JG

Gruppengröße: bis 30 , in 2 oder 3 Gruppen

Zeit:: ca.1 Stunde

Material: Kärtchen mit den Buchstaben des ABC für jede Gruppe eine andere Farbe, Säcke oder Körbe zum Sammeln, Bestimmungsbücher

Vor Spielbeginn werde in einem abgegrenzten und vorher abgegangenen Waldstück pro Gruppe 26 Kärtchen mit den Buchstaben des Alphabets aufgehängt.

Einige sollen gut sichtbar sein, andere wieder etwas besser versteckt. Die Kärtchen der Gruppen sollen farblich leicht zu unterscheiden sein. Jede Gruppe erhält nun den Auftrag, alle Buchstaben ihrer Farbe zu finden und mitzunehmen. Zu jedem Buchstaben soll ein Ding im Wald mit diesem Anfangsbuchstaben gefunden und mitgenommen werden. Bei schwierigen Buchstaben (C, X, Y, Qu) dürfen entweder Namen für Dinge erfunden werden(Camäleonblatt für ein besonders buntes Blatt, Yetizahn für ein Ästchenstück,...), oder Dinge gebracht werden, die den Buchstaben auch mitten in ihrem Namen haben (z.B. Fichtennadel).

Jeder gefundene Buchstabe zählt einen Punkt, jedes mitgebrachte und richtig benannte Ding ebenso. Dabei müssen diese Dinge nicht unbedingt Naturmaterialien sein, auch eingesammelter Müll kann benannt werden. Die Gruppe mit den meisten Punkten ist Sieger und bekommt eine Urkunde oder eine Belohnung. Auch die anderen Gruppen werden für ihren Eifer belohnt.

Eichhörnchenspiel:

Alter: Vorschulkinder, KK, JG

Gruppengröße: ab 5 Personen

Zeit: 40 Minuten

Material: Haselnüsse

Der Spielleiter verteilt an jedes Kind 5 Haselnüsse. Alle sollen nun ihre Nüsse so verstecken, dass sie sie auch nach einiger Zeit noch wiederfinden können. Dabei können sie alle Nüsse in ein Versteck , oder auch in mehrere Verstecke geben.

Der Spielleiter erzählt nun den Kindern aus dem Leben eines Eichhörnchens.

Beispielsweise so:

Es ist Herbst, das Eichhörnchen hat seine Nüsse vergraben. Weil es Hunger hat, sucht es seine Vorräte. " Hole dir eine Nuss aus deinem Versteck, du hast dazu 2 Minuten Zeit." Kommen Kinder zu spät zum Treffpunkt, oder haben sie keine Nuss, scheidet sie aus. Die Kinder dürfen auch Nüsse aus dem Versteck eines anderen Eichhörnchens stehlen!

Es wird Winter und ist sehr kalt. Das Eichhörnchen friert sehr und hat großen Hunger. Der Boden ist schon gefroren und es ist sehr schwer für das Eichhörnchen, den Boden aufzugraben. "Hüpf zu deinem Versteck und hole 2 Nüsse, zurück darfst du laufen! Du hast 90 Sekunden Zeit!"

Es ist immer noch Winter und draußen liegt sehr hoch der Schnee. Das Eichhörnchen muss sehr tief graben, bis es zu seinen Nüssen kommt. Der Fuchs ist auch sehr hungrig und sieht die Spuren des Eichhörnchens im Schnee, deshalb muss es sehr schnell sein. " Lauf los und hole eine Nuss, du hast eine Minute Zeit dazu!"

Es wird Frühling, der Schnee schmilzt und das Eichhörnchen spürt die ersten warmen Sonnenstrahlen. Es hat großen Hunger und sucht nach seiner letzten Nuss. "Lauf los und hole die letzte Nuss, du hast 90 Sekunden Zeit dazu, denn der Fuchs hat auch großen Hunger und beobachtet dich!"

Die Kinder, die es bis zum Schluss geschafft haben, sind die Sieger.

Wer Wasser verschwendet verliert:

Alter: KK, JG

Gruppengröße: bis 32

Zeit: 30 min und länger

Material: ein mit Wasser befüllter Luftballon, ein Seil, je 2 Mitspieler brauchen ein Handtuch oder ein anderes reißfestes Tuch.

Dieses Wettspiel, das man nach den Regeln des Spiels „Ball über die Schnur“ spielt, eignet sich besonders für heiße Sommertage. Dabei wird die Gruppe in 2 Mannschaften geteilt. Die Spielleiter halten die Schnur (oder binden sie an einen Baum), über die der mit Wasser gefüllte Ballon geworfen werden soll. Auf den Spielflächen stellen sich jeweils 2 Kinder zusammen und halten gemeinsam ein Handtuch an den Ecken fest. Der mit Wasser gefüllte Ballon darf lediglich mit Hilfe des Tuches über das Seil geworfen werden. Die beiden Kinder, die das Tuch halten, müssen zusammenarbeiten und das Tuch im richtigen Moment anspannen und führen, damit der Wasserballon in die gewünschte Richtung zurück fliegt. Die Mannschaft, bei der der Wasserballon am häufigsten auf den Boden fällt und dabei sogar platzt, hat Wasser verschwendet und somit verloren.

Waldrallye:

Alter: KK, JG

Gruppengröße: 6 bis 12

Zeit: Vorbereitung 4 Std., Rallye: 1 Std.

Material: Zettel oder Kärtchen, 25 Kuverts mit 5 Aktionskarten, 25 Kuverts mit 5 Fragenkärtchen, Stifte, künstliche Gegenstände (Korken, Glasmurmeln, Kleber, Spagat, Schere....)

Die Kinder spielen zu zweit oder zu dritt in einer Gruppe. Als Spielfeld wird ein übersichtliches Waldstück ausgesucht, in dem etwa 25 Zettel mit Spielnummern (Stationen) verteilt werden. In der Mitte des Spielfeldes steht ein Baumstrunk, der als Würfelfläche dient.

Vor dem Spielen bastelt sich jede Gruppe eine Spielfigur aus Naturmaterialien (nicht zu klein!) Diese wird auf das Startfeld gestellt und durch Würfeln auf die nummerierten Stationen vorgerückt. Hier muss entweder eine Aktionskarte oder eine Aufgabenkarte aus dem jeweiligen Kuvert gezogen werden. Kann die Aufgabe nicht gelöst werden, muss man 2 Felder zurück ziehen, ist die Aufgabe gelöst, darf man stehen bleiben. Sieger ist diejenige Mannschaft, die mit ihrer Spielfigur als erstes das Ziel erreicht.

Mögliche Aktionskarten:

- umrunde in 2 Minuten 10 Bäume
- mache 5 Strecksprünge
- - mache Hocksprünge über deine Gruppenmitglieder
- - sammle in 1 Minute 3 Zapfen

Mögliche Aufgabenkarten

- Wissensfragen aller Art
- - Suche ein Blatt mit Fraßspuren
- - suche 3 verschiedene Waldfrüchte
- - Pfeife den Ruf eines Kuckucks

Pro Station sollten mehrere Karten vorbereitet sein, damit es nicht zu Wiederholungen kommt.

Blatt - Rennen:

Alter: KK, JG

Gruppengröße: mind. 5 Personen

Zeit: beliebig

Material: Pflanzen des Waldes, Stofftasche

Der Spielleiter hat in einer Tasche Blätter von Bäumen, Sträuchern und krautigen Pflanzen gesammelt. Nacheinander zieht er die verschiedenen Blätter hervor und erklärt ihre Namen, Merkmale und Besonderheiten und steckt sie wieder in die Tasche

Nun geht's los: Bei jedem erneut hervorgezogenem Blatt rennen die Kinder los um ein gleiches Blatt in der Nähe zu finden. Wer als erstes dem Spielleiter das richtige Blatt vorzeigen kann, erhält einen Punkt.

Falken und Raben:

Alter: KK, JG

Gruppengröße: mind. 10 Personen

Zeit: beliebig

Material: keines

Die Kinder bilden 2 Gruppen, die Falken und die Raben. Sie stehen sich in 2 Schritt Abstand gegenüber. Fünf Schritte hinter ihnen liegt ihr Lager, dessen Beginn durch eine Linie am Boden (oder Rucksäcke) deutlich gekennzeichnet ist.

Die Falken dürfen nicht das Lager der Raben betreten und umgekehrt.

Der Spielleiter stellt nun Behauptungen auf, die richtig oder falsch sind. z.B. Die Sonne geht im Osten auf - ist eine richtige Aussage, jetzt jagen die Raben die Falken und versuchen durch Abschlagen möglichst viele zu fangen, bevor die Falken ihr Lager erreichen. Gefangene Falken werden zu Raben. Sagt der Spielleiter etwas Falsches, jagen die Falken die Raben. Alle bei einer falschen Aussage gefangenen Raben werden zu Falken und jagen in der nächsten Runde mit den Falken mit.

Durch den Wechsel von richtigen und falschen Aussagen kann der Spielleiter die Stärke der beiden Gruppen gut beeinflussen.

Orientierungslauf:

Alter: JG

Gruppengröße: beliebig, aber in Zweier- bis Vierergruppen

Zeit: beliebig, je nach Strecke

Material: Streckenplan mit Hinweisen und Feldern zum Abstempeln, Stationen mit Stempeln auf der Strecke, ev. 1 Kompass pro Gruppe

Jede Gruppe erhält einen Plan von der ungefähren Strecke, die abgelaufen oder abgegangen werden soll und ev. einen Kompass. Die Strecke wurde vorher vom Spielleiter abgegangen und bei Wegkreuzungen wurden Stationen mit Stempeln und Hinweisen für den nächsten Streckenabschnitt aufgehängt.(zB.: Gehe den Weg

geradeaus weiter! oder : Biege nach links ab!...) Jede Gruppe soll die Station in ihrem Pass abstempeln und den Weg weiter suchen. Man kann diese Stationen auch ev. mit Eltern besetzen, wenn diese verfügbar sind.

Die Gruppen starten im 2 Minutenabstand und dürfen sich auch gegenseitig überholen. Von jeder Gruppe wird die genaue Start- und Zielzeit notiert. Ist eine Station nicht abgestempelt worden, gibt es dafür „Strafminuten“. Gewonnen hat die Gruppe, die die Strecke in der kürzesten Zeit geschafft hat, oder die Gruppen, die alle Stempel gesammelt haben.

Die Strecke soll so gewählt werden, dass alle Kreuzungspunkte deutlich sichtbar markiert werden können. Falsche Wege können auch nach einer gewissen Strecke mit aufgehängten Schildern: „ Stopp, ihr seid falsch abgebogen, geht zum Kreuzungspunkt zurück!“ versehen werden, damit alle Kinder das Ziel finden.

Vorteilhaft ist auch, wenn das Gelände den Schülern schon etwas vertraut ist. Wenn Eltern zur Verfügung stehen, kann man sie auch mitschicken, jedoch am besten nicht in der Gruppe ihres Kindes und mit der Bitte, den Kindern den Weg nicht zu verraten und nur einzuschreiten, wenn Gefahr in Verzug ist, oder sich die Gruppe zu weit vom Weg entfernt.

Spiele für Projekttag in der Nacht:

Nachtwanderung:

Alter: KK, JG

Gruppengröße: bis 15 pro Begleitperson

Zeit: 1 – 2 Stunden

Material: Taschenlampen, Teelichter, Fackeln

Es ist wichtig, dass die Kinder entsprechend warm angezogen sind.

Die Gefahren von Feuer müssen gut besprochen werden, bei Trockenheit nur Taschenlampen verwenden!

Werden Fackeln verwendet, reicht eine Fackel für 2 Kinder, bei der Hälfte der Wanderung kann die Fackel getauscht werden. Kinder die Angst vor Feuer haben, können dann die Fackel auch im 2. Abschnitt ihrem Partner überlassen. Der Spielleiter sollte für den Notfall eine starke Taschenlampe mit haben.

Bei ängstlicheren Kindern ist es ratsam, die Wanderung schon in der Dämmerung zu beginnen, damit sich die Kinder langsam an die Dunkelheit gewöhnen.

Während der Wanderung können kleine Pausen eingelegt werden. Diese bieten den Kindern die Gelegenheit, ganz ruhig auf die Geräusche der Nacht zu hören.

Besonders eindrucksvoll ist die Betrachtung des Sternenhimmels.

Der Spielleiter kann die mitgebrachten Teelichter so am Boden arrangieren, dass sie die Form eines Sternbildes darstellen. Anschließend versuchen die Kinder, dieses Sternbild am Nachthimmel zu entdecken. Je nach Stimmung können auch spannende Geschichten erzählt werden.

Wenn ein Lagerfeuerplatz zur Verfügung steht, ist ein Lagerfeuer, das mit den Fackelresten entzunden werden kann, der Höhepunkt jeder Nachtwanderung. Das Holz dafür kann am vorangegangenen Nachmittag (bei Projektwochen)

gemeinsam gesammelt und aufgeschichtet werden. Besonders wichtig ist dabei, die Glut am Ende der Feier gut zu löschen

Pfadfinder:

Alter: KK, JG

Gruppengröße: in Zweiergruppen

Zeit: 1 Stunde

Material: eine Taschenlampe pro Zweiergruppe

Die Kinder bilden Zweiergruppen und erhalten jeweils eine Taschenlampe. In einer Entfernung von mindestens einem Kilometer wartet auf einem Hügel ein Spielerpaar und schwenkt deutlich sichtbar eine Taschenlampe. Die Zweiergruppen gehen nun im Abstand von 2 Minuten los und marschieren auf die Lichtquelle zu. Am Ziel tauschen dann alle ihre Erlebnisse aus.

Ausreißer:

Alter: JG

Gruppengröße: in Zweiergruppen

Zeit: beliebig

Material: Taschenlampen

Ein abgegrenztes Waldstück (z.B. durch Wege oder kleine Bäche) wird gemeinsam an der Grenze abgegangen. 2 Kinder spielen die Ausreißer, sie bekommen einen Vorsprung von 2 Minuten. Sie dürfen auch mit abgeschaltener Taschenlampe durch den Wald gehen, müssen allerdings jede Minute ein Blinksignal senden. Danach dürfen sie auch wieder weitergehen. Alle anderen Zweierpaare machen sich dann auf die Suche, die Ausreißer zu finden. Es bleibt jeder Gruppe überlassen, ob sie ihre Taschenlampe verwenden oder nicht. Oft sieht man in der Nacht besser, wenn man sich an die Dunkelheit gewöhnt hat, als wenn man von der eigenen Taschenlampe immer wieder geblendet wird. Die Gruppe, die als erster die beiden Ausreißer gefunden hat, hat gewonnen und darf der nächste Ausreißer sein. Wichtig ist, dass keine Gruppe das abgegangene Waldstück verlassen darf! Auf ein ausgemachtes Zeichen hin (z.B. Pfiff, Trillerpfeife, spezielles langes Blinksignal) treffen sich alle wieder am Ausgangspunkt.

Literatur:

Den Wald erleben mit Kindern, Rudi Nutzel, Südwest - Verlag München

Natur erleben mit Kindern, Karin Blessing (Hrsg.), Silvia Langer, Traude Fladt, Ulmer Verlag

Projektwoche mit den Naturfreunden

"Kindheitserinnerungen" und Spiele, die ich mit meiner Klasse gerne spiele