Spielesammlung



Überabeitete Version 2019







Inhaltsverzeichnis

ZUM GELEIT		8
WIESE		9
1.	NAMENSKREIS ZUM THEMA BW	9
2.	ES FLIEGT, ES FLIEGT BW	9
3.	TIERNAMENSRUNDE BW	9
4.	TIERE-TIERE BW	9
5.	TIERE RATEN BW	10
6.	SUCHE DIE JAHRESZEIT BW	10
7.	DAS GROßE SUCHEN BW	11
8.	MANDALA AUS NATURMATERIALIEN LEGEN BW, AT	11
9.	INTERVIEW MIT DER NATUR BW	11
10.	FINGER AUF DIE NASE BW	12
11.	REHKITZ RUFT MUTTERTIER BW, UE	12
12.	INSEKTEN SUCHEN/KESCHERN UE	13
13.	4JZ – SONNEN-MODELL UE, KW	13
14.	BLUMENSTECKBRIEFE/ BLUMENDETEKTIVE UE	13
15.	BLUMENMEMORY UE	14
16.	GRÄSERLOCHKARTEN UE	14
17.	WIESENHÄUSER UE, BW	14
18.	BLÜTENREAKTION AUF SONNENLICHT UE, KW	14
19.	BLÜTENFARBENAUSWAHL DURCH INSEKTEN UE	14

20.	VERSTECKSPIEL DER WIESENBEWOHNER KW, UE	15
21.	INTERVIEW MIT FRÜHJAHRSBLÜHERN UE	15
22.	LEBENSPYRAMIDE UE, KW	15
23.	PLATZ ZUM LEBEN UE, BW	16
24.	FÜHLE DAS KRAUT KW, UE	18
25.	WEBBILD UE, AT	18
26.	FARBPALETTEN KW, AT	18
WAI	LD	19
27.	WALDSCHÄTZE SAMMELN BW	19
28.	WALDDOMINO BW	19
29.	BEGRÜßUNGSSALAT BW	19
30.	TASTKREIS/TASTPARTNER BW, KW	19
31.	GRUPPENEINTEILUNG ZERSCHNITTENE ÄSTE BW	20
32.	GRUPPENEINTEILUNG MIT FOLIERTEN BLÄTTERN BW	20
33.	GERÄUSCHEPARTNER/FILMDOSEN BW	21
34.	TIEREKARTEN BW	21
35.	BLATT WEITERGEBEN BW	21
36.	ARCHE NOAH – PANTOMIME TIERE BW	21
37.	REGENTROPFENSPIEL KW	21
38.	GEBURTSDATUM BW	22
39.	WALDMEMORY BW, UE, KW	22
40.	TRITTSIEGEL-STEMPELN BW, UE	22

41.	BAUMBAU-SPIEL BW, UE,	23
42.	BAUMSTECKBRIEFE UE	24
43.	FRÜHLINGSPINSEL UE	24
44.	KETTEN BASTELN UE	24
45.	UMWELTKAMERA UE, BW	24
46.	GERUCHSDOSEN UE, BW	25
47.	GEBURTSTAG DES BAUMES UE	25
48.	BAUMGESICHTER, STEINGESICHTER AT	25
49.	WALDSUCHBILD/WALDKUNSTWERK UE, BW	25
50.	KAMERA KLICK UE, BW	26
51.	WALD-FRÜHLINGSFENSTER KW, AT	26
52.	WALDMOBILE UE, AT	<u> 26</u>
53.	BAUMGESCHICHTE BW	26
54.	STOCKTURM BW, UE	27
55.	LABYRINTH BW, UE	27
56.	SITZKREIS BW	27
57.	MEIN BAUM/ BAUMBEGEGNUNG UE, KW	27
58.	BLINDE KARAWANE, BLINDE BARFUßRAUPE UE, KW	28
59.	GERÄUSCHE-LANDKARTE KW	28
60.	GERÄUSCHE-MEMORY KW	28
61.	BAUM-TELEFON UE	29
62.	GLÜHWÜRMCHEN UE	29

63.	SPIEGELWANDERUNG KW	29
64.	TANNENHÄHERSPIEL UE	29
65.	FLEDERMAUS-NACHTFALTER UE, BW	30
66.	LUCHS UND REH UE	30
67.	VÖGEL ANLOCKEN UE, KW	31
68.	SAMEN SUCHEN UE	31
69.	FLUGSAMEN BASTELN UE	31
70.	FRÜCHTE UND BLÄTTER SAMMELN UE	31
71.	ABDRÜCKE VON FRÜCHTEN/SAMEN IN TON BW	32
72.	BODENTIERE SUCHEN UE	32
73.	SCHLEIMPILZSPIEL UE,KW	32
74.	SPINNENNETZ KNÜPFEN AT	33
WAS	SSER	33
75.	RINDENSCHIFFE BAUEN UE, BW	33
76.	EIERSUCHSPIEL/FLUSSUFERLÄUFERSPIEL UE, KW	33
77.	STEINMANDL UE, KW	33
78.	SALZSÄURETEST UE	33
ABS	CHLUSSAKTIONEN	34
79.	SUPERLEARNING BW	34
80.	EULEN-KRÄHEN BW	34
81.	REFLEXION MIT REDESTAB, ZAPFENMIKROFON AT	35
82.	FEEDBACKRUNDE – DAUMEN HOCH AT	35

83.	EVALUATIONSRUNDE/ZIELSCHEIBE AT	35
84.	"SCHATZHAUFEN" AT	35
85.	NACHTABENTEUER FAKELWANDERUNG UE	36
WIN [.]	TERSPIELE	36
86.	SKI-STOCK-SPIEL BW	36
87.	NAMEN KENNENLERNEN - JONGLIEREN BW	36
88.	RÄTSEL "ÜBERWINTERUNSSTRATEGIEN" BW	37
89.	WEIß IN WEIß BW, UE	37
90.	YETI-FUßABDRÜCKE ALS SPUR ZUM VERFOLGEN BW	37
91.	SCHNEEKRISTALL-PUZZLE BAUEN BW	37
92.	SCHNEEKRISTALLE BEOBACHTEN UE	38
93.	BLIND FIGUREN LAUFEN BW, KW	38
94.	SCHNEEBILDER STAPFEN BW	38
95.	KÖRPERABDRÜCKE ERKENNEN BW, UE	38
96.	SCHNEESKULPTUR BAUEN BW	39
97.	SCHNEEBALL-GLEICHGEWICHT BW, KW	39
98.	SCHNEEFANGELIX BW	39
99.	PINGUIN BW	39
100.	VERIRRTE ESKIMOS BW	40
101.	TIERSPUREN MEMORY UE, BW	40
102.	TIERSPUREN SUCHEN KW, UE	40
OUT	DOOR-SPIELE, DIE AUCH INDOOR GEHEN	40

103.	TIERE RATEN BW	40
104.	BLUMENMEMORY UE	41
105.	BAUMBAU-SPIEL BW, UE,	41
106.	ARCHE NOAH – PANTOMIME TIERE BW	42
107.	LUCHS UND REH UE	42
108.	REGENTROPFENSPIEL KW	42
109.	FRÜHLINGSPINSEL UE	43
110.	ABDRÜCKE VON FRÜCHTEN/SAMEN IN TON BW	43
111.	PLATZ ZUM LEBEN UE, BW	43
112.	SITZKREIS BW	45
113.	BLINDER MATHEMATIKER UE, KW	45
114.	GOTISCHER KNOTEN UE, KW	45
115.	WER HAT SCHON MAL? KW	45
116.	ADLER-STEINBOCK-MURMELTIER UE, KW	46
117.	BLATT WEITERGEBEN BW	46

Zum Geleit

Die natopia Spielesammlung beinhaltet zahlreiche Spiele und Aktionen, die in den vergangenen Jahren bei unseren Naturtagen und Naturerlebnistagen Platz gefunden haben. Der Ursprung dieser einzelnen Spiele liegt in verschiedenen Büchern, Unterlagen und Seminaren und wird hier nicht extra erwähnt. Viele der hier beschriebenen naturpädagogischen Aktionen sind Abwandlungen und Anpassungen an unsere Programme, einige sind auch komplett neu von unseren NaturpädagogInnen erfunden worden.

Diese Sammlung soll den natopia MitarbeiternInnen unterstützend dabei mithelfen, noch vielen Kindern und Erwachsenen unvergessliche Naturerlebnisse zu ermöglichen!

Die Aktionen sind nach Lebensräumen und Örtlichkeiten geordnet, viele Spiele sind aber auch an mehreren Standorten und Gelegenheiten verwendbar und nicht doppelt beschrieben.

Ausnahme: outdoor Spiele die auch indoor gehen – diese Aktionen sind doppelt beschrieben. Danke an Simone Käferböck, die aus vielen verschiedenen Skripten und Unterlagen diese Sammlung zusammengestellt hat!

Verena Retter, April 2016

Bei den Spielerklärungen werden folgende Kürzel verwendet:

Einteilungen nach Cornell:

1. **Bw** Begeisterung wecken

2. **Kw** Konzentriert wahrnehmen

3. **Ue** Unmittelbares Erleben

4. **At** andere teilhaben lassen

Beim Ablauf des Programms sollten die Spiele auch in der oben angeführten Reihenfolge durchgeführt werden. Manchmal eignet sich ein Spiel auch für mehrere Zwecke.

M: Material

Z: Ziele

A: Ausführung

V: Varianten

T: Tipp

Wiese

1. Namenskreis zum Thema Bw

M: keines

Z: Einstiegspiel z.B. in die Thematik 4 Jahreszeiten, Begrüßung

A: Im Begrüßungskreis sagt jeder seinen Namen und etwas, was ihm spontan zum Thema einfällt (z.B: Frühling, Sommer, Herbst, Winter,...). Das kann mit Schlagwörtern ganz kurz sein oder etwas ausführlicher.

2. Es fliegt, es fliegt Bw

M: keines

Z: Einstiegsspiel

A: Wie das Kinderspiel am Tisch, im Kreis stehend gespielt, Kinder klopfen sich bei es fliegt, es fliegt auf die Schenkel und heben dann bei dem ausgerufenen Tier die Hände.

3. Tiernamensrunde Bw

M: keines

Z: lustiges gegenseitiges Kennenlernen, Lernen der Namen der Teilnehmer

A: Die Teilnehmer bilden einen Kreis und jeder nennt der Reihe nach seinen Namen. Mit dem Anfangsbuchstaben seines Vornamens sucht er sich ein Tier oder eine Pflanze aus, die zu ihm passt. Z.B.: Ich heiße Florian und bin die -> Fledermaus, Stephanie -> Steinbock,....

V1: Je nach Thematik und Alter der Teilnehmer können nur einheimische (Alpen)-Tiere, bzw. Wassertiere oder heimische Pflanzen, usw. verwendet werden.

4. Tiere-Tiere Bw

M: Kärtchen mit Tierbeschreibungen, ev. großes Tuch, Markierungen (mit Sitzmatten, oder mit Steinen, Ästen) für die Startplätze

Z: Staffellauf zum Kennenlernen von Lebensweise und Eigenschaften verschiedener heimischer Tiere, Spaß und Spannung

A: Die Teilnehmer bilden 4-er Gruppen. Sie stellen sich in den Ecken eines Vieleckes in gleichem Abstand auf. Der Spielleiter legt in die Mitte auf ein Tuch oder auf die Wiese die verschiedenen Kärtchen mit Tierbeschreibungen von vier verschiedenen Tieren. Die Kinder müssen wissen, dass es zu jedem Tier mehrere Hinweise gibt und es auf Geschwindigkeit ankommt. Pro Tier gibt es 8 Hinweise. Da die Kinder immer zu schnell raten, sollte darauf hingewiesen werden, dass es wichtig ist, viele Hinweise zu sammeln. Jede Gruppe bestimmt den ersten, der losläuft, sich in der Mitte eines der Kärtchen schnappt, wieder zurück zur Gruppe läuft und den Text auf dem Kärtchen der Gruppe vorliest und anschließend das Kärtchen wieder zur Mitte zurückbringt. Die Läufer wechseln sich wie in einem Staffellauf ab. Nachdem mehrere Hinweise "gesammelt" und gelesen wurden, beraten sich die einzelnen Gruppen anschließend möglichst

leise, um welche 4 Tiere es sich handelt.

Wenn die Gruppe glaubt die vier richtigen Tiere zu wissen, darf diese dem Spielleiter leise die Tiere verraten. Dieser verrät zunächst nur wieviele stimmen. Wenn falsche Tiere dabei sind muss weiter gelaufen werden. Gewonnen hat die Gruppe, die als erste die vier richtigen Tiere erraten hat. Anschließend werden in einem gemeinsamen Kreis alle vier Tiere anhand der Hinweiskärtchen nachbesprochen.

V1: Die Auswahl der Tiere kann nach folgenden Kriterien erfolgen: Lebensraum, Tiergruppen, Tagesthema, Nahrungskette, Evolution, ...

T: Spiel zuerst gut erklären und erst dann Gruppen einteilen. Auf sicheres Gelände achten, damit Spieler nicht stolpern oder ausrutschen.

5. Tiere raten Bw

M: Karte mit heimischen Tierbildern, Klammern

Z: Auflockerung am Anfang, Unterhaltung für zwischendurch, kennen lernen von heimischen Tieren

A: Die Gruppe bildet einen Kreis und ein Freiwilliger stellt sich in die Mitte. Er bekommt an seinen Rücken ein Tierkärtchen geheftet. Nachdem alle anderen gesehen haben was er für ein Tier darstellt, beginnt er zu raten. Er darf aber nur Fragen stellen, die mit JA oder NEIN beantwortet werden können. z.B. habe ich vier Beine, lebe ich im Wald, habe ich ein braunes Fell, bin ich ein Pflanzenfresser,.....

V1: Bei längeren Wegstrecken kann paarweise im Gehen gespielt werden.

V2: Eignet sich auch gut **indoor** als "Schlechtwetterprogramm" bei NET. Alle Kinder bekommen ein Tierbild mit einer Klammer auf den Rücken und bewegen sich durch den Raum und stellen sich gegenseitig Fragen zum eigenen Tier.

6. Suche die Jahreszeit Bw

M: Keines

Z: Einstimmung auf die Jahreszeit, Wahrnehmen der Zeichen für die Jahreszeit in der Natur.

A: Jedes Kind bekommt den Auftrag etwas Typisches zur Jahreszeit zu suchen und dann im Kreis vorzustellen. Dazu sollen auch Stichworte vorgebracht werden, die für das jeweilige Kind mit dem Frühling, oder Sommer, oder Herbst, bzw. Winter zu tun haben. Die Leiter merken sich ein paar dieser Stichwörter und spinnen daraus ein Gespräch zur jeweiligen Jahreszeit. Gegebenenfalls kann etwas nachgeholfen werden. Theoretischer Hintergrund siehe Einleitung Skript 4JZ. Diese Einleitung kann bei allen Jahreszeiten gemacht werden.

Stichwörter Frühling:

Sonne, Wärme, Tage werden länger, Sommerzeit, Blumen, Schnee geht weg, Frösche, Vogelgezwitscher, Eier, Nester, Ostern,....

Stichwörter Sommer:

Blüten, Gras,....

Stichwörter Herbst:

Blätter, Blattfall, Färbung, Samen, verdörrte Pflanzen, Morgenfrost, Früchte,...

Stichwörter Winter:

Fraßspuren, Schnee,....

7. <u>Das große Suchen</u> <u>Bw</u>

M: Suchlisten foliert im Büro

Z: Sinnenspiel, Kennen lernen der Landschaft, Konzentriert wahrnehmen

A: Einzeln oder paarweise bekommen die Teilnehmer Suchlisten. Die angeführten Gegenstände sollen aus der Natur mitgebracht werden und nur so groß sein, dass man diese gut in der Hand halten kann oder zb in Jackentaschen einstecken kann.

Die Suchliste soll dem Gelände angepasst sein und nichts enthalten, was z.B. zum Sammeln von geschützten oder gefährdeten Pflanzen und Tieren führen könnte. Nach einer vereinbarten Zeit bzw. auf ein vereinbartes Signal kommen alle wieder zusammen. Die Fundstücke werden auf einem großen Tuch oder Boden (oder auf verschiedene Tücher für jede Kategorie) zb in der Mitte eines Sitzkreises aufgelegt und jeder soll erklären warum er gerade diesen Gegenstand mitgebracht hat.

V1: Die Gegenstände werden während dem Zurücklegen einer bestimmten Wegstrecke gesammelt.

8. Mandala aus Naturmaterialien legen Bw, At

M: Gegenstände aus der Natur die von den Teilnehmern gesammelt werden (zB: von der Aufgabe "Das große Suchen", oder "Suche die Jahreszeit"), Stöcke/Äste für den "Bilderrahmen"

Z: Ein- oder Ausstieg, Identifikation mit Naturmaterialien, Kreativität, Respektvoller Umgang mit Naturmaterialien

A: Entweder hat jeder Teilnehmer bereits eine oder mehrere Naturmaterialien (Gräser, Blumen, Blätter,...) aus vorhergegangenen Spielen, oder es wird pro Teilnehmer ein oder mehrere besondere Gegenstände gesucht. Aus diesen wird gemeinsam ein kleines Mandala oder ein anderes Kunstwerk gelegt und jeder sagt dabei warum das Naturmaterial für ihn besonders ist.

V1: Mit Stöcken (Äste von Bäumen, die bereits am Boden liegen) wird ein Rahmen gelegt, in den nun die Materialien platziert werden. Gemeinsam wird überlegt was für eine Form gestaltet wird. Dann geht es reihum oder durcheinander – die Teilnehmer legen einzeln ihre Gegenstände hin und sagen dazu etwas zur Führung (Wiederholung,...).

V2: Die Gegenstände werden wie beim Dominospiel aufgelegt. Die Reihenfolge ergibt sich aus biologischen Zusammenhängen, die die Teilnehmer selbst herstellen. z.B. eine Borke liegt am Boden - der Teilnehmer sagt: Das ist ein Moospolster und der wächst gerne auf der Borke eines Baumes! - und legt das Moos an die Borke, usw. Die Reihenfolge muss nicht nur rein biologisch sein, es können auch kreative Zusammenhänge hergestellt werden.

V3: Der Gegenstand soll mit der eigenen Person in Verbindung gebracht werden. Diese Version eignet sich nicht als Einstiegsspiel, da sie je nach Gruppe sehr persönlich sein kann.

9. Interview mit der Natur Bw

M: Vordrucke aus dem Büro

Z: Begeisterung wecken

A: Die Kinder schwärmen einzeln oder in Gruppen aus und versuchen die Fragen mit viel Fantasie zu beantworten.

10. Finger auf die Nase Bw

M: Keines

Z: Spannende Einleitung zum nachfolgenden Spiel, das sich um ein bestimmtes Tier (Grille, Eichhörnchen, Fledermaus,...) oder um eine bestimmte Pflanze dreht.

A: Der Spielleiter gibt Hinweise auf ein bestimmtes Tier oder Pflanze. Zunächst geheimnisvoll, dann immer deutlicher. Jeder Teilnehmer der glaubt das Tier, die Pflanze erkannt zu haben, gibt keinen Laut von sich, aber legt seinen Finger auf die Nase. (Für ältere Kinder oder solche, denen es peinlich sein könnte: Arme verschränken anstatt den Finger auf die Nase legen). Wenn der Teilnehmer bei der nächsten Beschreibung erkennt dass er das falsche Tier meint, nimmt er den Finger wieder herunter. Wenn der Spielleiter alle Hinweise gegeben hat, und die meisten Kinder den Finger auf der Nase haben, fordert dieser die TeilnehmerInnen auf, das gesuchte Tier auf EINS, ZWEI, DREI gemeinsam herauszurufen.

11. Rehkitz ruft Muttertier Bw, Ue

M: Augenbinden für die Hälfte der Teilnehmer, Steine oder Stöcke

Z: Sinnesspiel für Hör- und Orientierungssinn, natürliche Abläufe

A: Die Teilnehmer bilden Paare, ein Spieler stellt das Rehkitz dar, der andere das Muttertier (Ricke). Nun vereinbaren die beiden einen typischen Ruf des Rehkitzes (Signal durch Klopfrhythmus mit den Steinen). Dann werden dem Muttertier die Augen verbunden und die Rehkitze verteilen sich in der näheren Umgebung. Das Umfeld muss ohne größere Hindernisse sein, am besten eine Wiese oder Waldlichtung. Auf ein Startsignal versuchen die Rehmütter nun ihr Rehkitz zu finden, in dem sie sich nach dem vereinbarten Signal richten, das vom Rehkitz nun erzeugt wird. Wenn das richtige Rehkitz gefunden wurde, darf die Augenbinde abgenommen werden.

Hacker)

12. Insekten suchen/keschern Ue

M: Becherlupen, Insektenkescher, Exhaustoren, Schmetterlingsnetz, Insektenplane, Bestimmungsliteratur

Z: Wiesentiere kennen lernen

A: Den Teilnehmern werden um die Insektenplane entweder stehend oder sitzend die wichtigsten Insektengruppen gezeigt und erklärt. Die Betreuer legen Bestimmungsliteratur und Vorlagen aus, um ein eigenständiges Bestimmen zu ermöglichen, stehen aber zur Bestimmung zur Verfügung. Es wird immer im Team gearbeitet – paarweise bekommt jedes Team Fanginstrumente (Insektenkescher und Becherlupe).

Anschließend kann ein "Forscherkongress" abgehalten werden, bei dem der Betreuer den Überblick nicht verlieren soll und die wichtigsten Tiere und deren Besonderheiten allen vorstellt. Becherlupen können im Kreis rundum gegeben werden. Am Ende alle Tiere wieder freigelassen.

T: Wichtig! Bevor das Forschermaterial ausgeteilt wird, den Teilnehmern demonstrieren wie Insekten gefangen und sicher verwahrt werden um diese nicht zu beschädigen.

Gefangene Schmetterlinge gleich in das Schmetterlingsnetz und nicht in die Becherlupen!

Die Insektenplane sollte nicht in der Sonne liegen. Gefangene Insekten nicht zu lange in den Becherlupen aufbewahren!

13. 4JZ – Sonnen-Modell Ue, Kw

M: Kübel mit Plane, Modell Sonne und Erde

Z: Entstehung 4 Jahreszeiten mittels eines Modells

A: Darstellen der 4JZ mittels Sonnenmodell. Sommerzeit/Winterzeit, Tag/Nacht-Gleiche. Der Grund für die Entstehung der Jahreszeiten ist der Winkel und die Dauer der Sonneneinstrahlung.

14. Blumensteckbriefe/ Blumendetektive Ue

M: Blumensteckbriefe, Becherlupen

Z: Kennen lernen von verschiedenen heimischen Kräutern

A: Die Teilnehmer erhalten einen Suchauftrag in Form eines Blumensteckbriefes. Die Teilnehmer können einzeln oder in Kleingruppen auf die Suche geschickt werden.

T: Es ist oft gut wenn man den Gruppen, die ihre Blume schnell findet, weitere Karten geben kann.

V1: Der Suchauftrag kann auch entlang einer Wanderung (z.B.am Weg zum Obernberger See) geschehen.

Zwischendurch immer wieder stehen bleiben, um die gefundenen Blumen gemeinsam zu besprechen, bzw. jeder Detektiv stellt seine Blume vor. Ergänzende Worte dazu von Natopia-Betreuer.

V2: Für die Blumendetektive werden Becherlupen mit einem typischen Merkmal einer krautigen Pflanze (kleiner Ausschnitt davon) befüllt. In Kleingruppen bekommen dann die Teilnehmen einen Auftrag (z.B. "Ihr seid jetzt alle Detektive und bekommt von mir einen geheimen Suchauftrag."). Diese sollen anhand dieses Minimerkmals die ganze Pflanze finden und mitnehmen. Wenn sie die richtige gefunden haben, bekommen sie den Blumensteckbrief dazu. Diesen sollen sich die Teilnehmer gut durchlesen und danach die Pflanzen den restlichen Klassenkameraden/Teilnehmern vorstellen.

15. Blumenmemory Ue

M: Memorykarten, Quizkarten

Z: Kennenlernen von verschiedenen heimischen Kräutern

A: Die Karten werden gemischt und verkehrt auf den Boden/Tisch gelegt.

V1: Um die Spannung zu erhöhen, sind ergänzend zu manchen Arten Quizfragen vorhanden. Auch indoor im Klassenzimmer möglich oder als Alternative bei Schlechtwetter.

16. Gräserlochkarten Ue

M: Gräserlochkarten

Z: Kennen lernen von heimischen Gräsern

A: Gräserlochkarten an Kleingruppen austeilen. Teilnehmer/Kinder sollen versuchen die verschiedenen Gräser zu finden und in die Löcher zu stecken. Besprechung im Kreis. Aus den Gräser kann dann ein Mandala gelegt werden o.ä.

17. Wiesenhäuser Ue, Bw

M: Wiesenhäuser aus Holz

Z: Stockwerke in der Wiese veranschaulichen

A: Verschieden Pflanzen werden in die Gummihalterung gesteckt und können so mit den Stockwerken eines Hauses verglichen werden. Niedrige Kräuter wachsen im "Erdgeschoß" und bieten so Bodenbewohnern Schutz, die mittlere Krautschicht im 1. Stock sind v.a. Gräser, im 1. Stock wachsen Blumen, die ganz hinauf müssen um Schmetterlinge und Bienen an zu locken.

18. Blütenreaktion auf Sonnenlicht Ue, Kw

M: Schuhkarton oder lichtdichte Becher o.ä., (Kaffeedosen im Fuchsloch)

Z: Wirkung des Sonnenlichts veranschaulichen

A: Die Blüten des Scharbockskrauts öffnen sich nur bei Sonnenschein. Das kann einfach demonstriert werden. Stülpe einen Schuhkarton oder einen Becher über die Blüte und warte ein wenig. Am besten bei mehreren Pflanzen. Nun nimmt die Beschattung weg und stoppe mit der Uhr, wie lange es braucht, bis die Blüte wieder aufgeht. Zum Vergleich auch mit anderen Blütenpflanzen ausprobieren, es fehlen dazu noch Erfahrungswerte!

Quelle: Wetterfühlungen, Ökotopia, S. 24

19. Blütenfarbenauswahl durch Insekten Ue

M: Gelbes, rotes, weißes, violettes, blaues Tonpapier (ev. foliert) auf Holzsteckerln, etwas Honig (mit Wasser verdünnt), Pinsel, Lupe, Schreibpapier, Stift, Bestimmungsliteratur.

Z: Insekten aus der Nähe, Farbe den Insekten zuordnen, genau Beobachten

A: Nachdem auf einem ausgewählten Wiesenstück Käfer, Schmetterlinge und andere Insekten eine zeitlang beobachtet wurden, werden die bunten Kartonstücke etwas entfernt voneinander ausgesteckt. Die Kinder ordnen sich in Gruppen zu und beobachten den Karton.

Folgende Aufgaben werden ihnen gestellt:

Wie viele Insekten fliegen in 5 min. zum Karton? Welche Insekten kommen? Kommen mehr Insekten wenn der Karton mit etwas Honig bestrichen wird? Die Ergebnisse werden im Kreis besprochen.

Quelle: Wiesenfühlungen, Ökotopia, S.8

20. Versteckspiel der Wiesenbewohner Kw, Ue

M: Zapfen, Moos, dünner Draht, Bindfaden, Klebstoff, Spagat, Lupen

Z: genaues Beobachten, Kreativität

A: Es werden 2 Gruppen gebildet, die sich jeweils ein 10x10m großes Gebiet mit Stöcken abstecken. Günstig ist wenn beide Flächen verschiedene landschaftliche Merkmale aufweisen. Zuerst sollen die Teilnehmer ihr Stück Wiese genau untersuchen und eventuelle Bewohner aufspüren. Dazu kann eine Lupe verwendet werden. Dann bekommen sie den Auftrag selbst Wiesenbewohner zu basteln. Diese sollen mindestens 10 cm lang sein und gut getarnt sein, d.h. aus Naturmaterialien bestehen. Dabei können sie sich gegenseitig helfen und auch Namen für ihre Tiere ausdenken. Dann werden die Tiere in ihren Lebensraum untergebracht, wobei sie möglich gut getarnt sein sollen. Dann besuchen sich die Gruppen gegenseitig und jeweils 2 Kinder der anderen Gruppe haben ca. 1 min Zeit um einen Wiesenbewohner zu entdecken. Er wird dann vorsichtig aus dem Feld geholt und die nächste 2 dürfen raten. Dann wird zum anderen Feld gewechselt.

Quelle: Wiesenfühlungen, Ökotopia Verlag

21. Interview mit Frühjahrsblühern Ue

M: Kärtchen mit Bild der Blume und Frageliste

Z: Kennen lernen der Frühjahrsblüher, eigens Rückschließen auf deren Besonderheiten

A: Kärtchen mit dem Foto eines Frühjahrsblühers und einer Frageliste werden verteilt und die Kinder suchen in Kleingruppen die jeweiligen Frühjahrsblüher. Es gibt Karten zu Veilchen, Buschwindröschen, Lungenkraut, Leberblümchen, Schlüsselblume und Scharbockskraut. Der Spielleiter schaut, dass nicht alle die gleiche Blume nehmen, er kann auch schon vorher die Kinder zu Pflanzen zuteilen. Dort versuchen sie die Fragen zu beantworten. (Wie heißt du? Wo wächst du? Siehst du den Himmel? Was verdeckt normalerweise deine Sicht zum Himmel? Kannst du die Sonne genießen, wenn sie scheint? Wer besucht dich? Woher nimmst du deine Kraft zum Wachsen?) Nach einer vereinbarten Zeit trifft sich die Gruppe und die Interviewer stellen die Pflanzen vor. Anschließend werden die Fragen vom Betreuer noch erläutert. (Keine Beschattung durch Blätter, Speicherorgane, Insekten,..)

Quelle: Gitti Mildner

22. Lebenspyramide Ue, Kw

M: Zettel, Schreibmaterial, oder vorbereitete Kärtchen, Tücher

Z: Das Spiel passt auch an den Anfang einer Veranstaltung, je nachdem, wie man es einbindet.

T: Hierzu sollte man wirklich den Cornell-Text lesen!

V1: Jeder Teilnehmer wird aufgefordert, eine Pflanze oder ein Tier auf einen Zettel zu schreiben, die in dem Lebensraum, wo die Veranstaltung stattfindet, auch vorkommen. Wer versorgt die Erde mit Energie? ...Sonne...richtig! Welche Lebensformen können diese Energie verwandeln? ...Pflanzen, richtig. Jetzt bauen wir eine Pyramide. Alle Pflanzen treten vor und stellen sich in einer Reihe auf, knien sich hin. Dann melden sich die Tiere. Alle Pflanzenfresser stellen sich hinter die Pflanzen. Die Fleischfresser stehen dahinter. Da wir wahrscheinlich weniger Pflanzen und Pflanzenfresser haben, können wir keine stabile Pyramide bauen. Einige Teilnehmer wechseln ihre Identität und nun gelingt es eine stabile Pyramide zu bauen.

V2: Karten von Pflanzen und Tieren der Umgebung sind schon vorbereitet und werden von den Kindern gezogen. Es sollten besonders lustige Namen sein. Auf dem Zettel steht auch, zu welcher Nahrungsebene das jeweilige Lebewesen gehört. Alle stellen sich in Reihen hintereinander auf und es wird versucht eine Pyramide zu bauen. Von einer Stufe zur nächst höheren bleibt immer nur 1/10 der Biomasse erhalten. Weil die Pflanzen Probleme mit den Insekten haben, wird ein Insektizid gesprüht. Die Pflanzenfresser verspeisen die Pflanzen und nehmen das nicht abbaubare Gift in sich auf. Die Tücher symbolisieren dieses Gift. So werden sich die Tücher an der Spitze der Nahrungskette ansammeln – und die Spitze der Nahrungskette ist quasi ein Müllschlucker bzw. "Sondermüll".

23. Platz zum Leben Ue, Bw

M: Seile oder dicke Schnur, pro Person ca. 1.80 m, für 20 Personen 40 m Seil

Z: Nachhaltigkeitsthematik, rascher Verbrauch von Ressourcen, Spiel zu den Grenzen des Wachstums, eigene Reaktion zu Mangel/Knappheit erleben und darüber nachdenken, Prinzipien für Innovation und Meinungsumschwung in Gruppen erfahren;

A: Vorbereitung:

Das Seil muss zerschnitten und in verschieden große Ringe

zusammengefügt werden. Die Gesamtzahl von Ringen muss der Zahl der Spieler entsprechen. Die Knoten sollen nicht so eng gemacht werden, dass sie nicht wieder geöffnet werden können. Je nach Anzahl der Teilnehmer müssen Ringe aus mehreren Einzelstücken gefertigt werden.

- Ein Ring muss groß genug sein, damit etwa 2 / 3 der Teilnehmenden sehr eng darin stehen können (6 m oder mehr).
- Mehrere Ringe, die groß genug sind, um 5 Teilnehmende zu beherbergen (etwa 3.50 m).
- Noch mehr Ringe, die groß genug sind, um 2 bis 3 Leute zu beherbergen (ca. 2.20 m).
- Ca. 60% aller Ringe sind so groß, dass sie 1 Fuß Paar umgeben (ca. 1.10 m).

Durchführung:

Alle Ringe sind am Boden und etwa 30 cm voneinander entfernt. Die Leute stehen frei herum, während das Spiel erklärt wird.

1. «Wir führen jetzt eine Übung mit euch durch, welche die Verknappung von Ressourcen und den Umgang mit ihnen veranschaulicht. Stell dir vor, dass der Raum, in welchem du stehst, eine wichtige Ressource darstellt. Damit jemand bis zum Ende des Spiels überleben kann, müssen die Füße einen Platz innerhalb eines Kreises haben und dürfen das Seil und den Boden außerhalb nicht berühren. (Machen lassen und sehen, dass alle richtig stehen.) So lange nicht jeder diesen Platz hat, kann ich nicht in die nächste Runde des Spiels übergehen.»

2. «Jetzt sage ich dann wechseln! Jeder von euch muss nun einen Platz für seine/ihre Füsse in einem anderen Kreis finden. Wenn alle so weit sind, rufe ich wieder wechseln! Und ihr macht dasselbe. Alles klar? Okay, wechseln!» (Warten und kontrollieren, ob alle richtig stehen.)

Bei jedem Wechsel werden einer oder mehr der kleinsten Ringe weggenommen, sobald sie frei werden. Jetzt hat nicht jeder/jede einen Ring für sich und es breitet sich Unruhe aus.

Die Spielleitung sagt nichts oder höchstens: «Die Ressourcen werden knapper!»

3. Fortfahren und immer mehr Kreise wegnehmen (nicht die größten).

Wenn nur 1 bis 2 größere Kreise übrig bleiben, wird es nicht möglich sein, dass alle in diesen verbleibenden Räumen stehen können. Einige Teilnehmende werden dann auf der Seite stehen.

Vielleicht einwerfen: «Ist es fair, dass der Erfolg einiger den Misserfolg anderer beinhaltet?» «Ist es für euch akzeptabel, dass der Erfolg einzelner Teilnehmer den Misserfolg der anderen verursacht?» Normalerweise wird diese Frage zur Folge haben, dass neue Versuche und Anstrengungen unternommen werden, damit jede/jeder einen Platz bekommt. Oft wird gefragt, ob es möglich sei, auf Zehenspitzen zu stehen, oder ähnliches.

Eine gute Antwort ist: **«Was nicht verboten und was nicht gefährlich ist, ist erlaubt.»** So fangen die Leute an, kreativ zu werden, sitzen z.B. teilweise außerhalb und halten ihre Fersen in den Ring.

Als Spielleiterin ist **es wichtig zu beobachten, wie diese Strategien entstehen**, bei wem sie den Ausgang finden, ob sie beachtet oder ignoriert werden. Das Spiel ist erst fertig, wenn alle Gruppenmitglieder mit den Füssen im Kreis sind. Ab und zu muss man es vorher abbrechen.

Auswertung:

- Möchte jemand etwas über seine Erfahrungen in diesem Spiel sagen?
- Was waren eure Beobachtungen? Welche Gefühle hattest du?
- Was für eine Strategie hast du verfolgt?
- Habt ihr euch während des Spiels Zeit genommen, Langzeitstrategien auszuhecken? Warum nicht? (Oft wird geantwortet, dass die Spielleitung doch vorwärtsmachen wollte. Dann fragt man weiter, wer denn den Fortschritt des Spieles kontrolliert habe. Jeder Teilnehmer hatte diese Möglichkeit, indem er einfach nicht in den Kreis gegangen ist.)
- Wie haben sich diejenigen gefühlt, die in den Kreis gelangen konnten?
- Wie haben diejenigen draussen über die drinnen gedacht?
- Es wird ja schon früh deutlich, dass es nicht genug Platz für alle gibt, wenn es so weitergehen würde. Was sind die Kosten, wenn man mit Grenzen umgehen muss, wenn sie sich bereits auswirken? Wie könnte man ein System so ändern, dass es vorausschauend handelt, bevor es absolut notwendig wird?
- Was wir im Spiel erfahren haben, sind normale Prozesse in wirklichen Systemen. Wer hat so etwas schon erlebt? (Beispiel: Klimawandel: Erst wenn sichtbare, fühlbare Zeichen da sind, wird gehandelt. Vorher wird das Problem tunlichst ignoriert.)
- Wer kam mit Ideen? War es jemand, der bereits einen Platz hatte? Jemand, der sich ausgeschlossen fühlte? Was hat diese Person sonst für Eigenschaften? Wie haben die anderen auf die Idee reagiert? Wie kann man von diesem Modell auf die Institution schliessen? Wessen Ideen sind rascher angenommen worden?
- Was könnten wir alle aus dieser Übung lernen?

Motto:

«When several people's fingers burn in the fire, you rescue yours first.» (ein Sprichwort der Massai) («Wenn es irgendwo brenzlig wird, rettet man seine Haut zuerst.»)

V1: Kann auch indoor gespielt werden.

24. Fühle das Kraut Kw, Ue

M: Augenbinden, Tücher

Z: Wahrnehmen mit allen Sinnen, Kennen lernen der Wiesenkräuter

A: Die Kinder bilden Paare und einem werden die Augen verbunden. Der andere sucht sich ein Wiesenkraut mit markanten Merkmalen aus (keine Gräser). Er gibt die Pflanze dem blinden Partner, der sie genau befühlt und daran riecht etc. Dann wird die Pflanze versteckt (unter ein Tuch gelegt) und die Augenbinde abgenommen. Nun muss die Pflanze in der Wiese gefunden werden. Die Pflanzen sollten in der Nähe zu finden sein.

V1: Aus einer Auswahl von ca. 10 versch. Pflanzen, die unter einem Tuch liegen, können sich die Kinder immer eine holen. Vom Spielleiter werden dann ca. 3 -4 solche Tücher mit je10 Pflanzen vorbereitet, damit sich die Kinder in Gruppen dort aufstellen können.

Quelle: Wiesenfühlungen, Ökotopia Verlag

25. Webbild Ue, At

M: 2 Stöcke, dazwischen Bespannung mit Spagat, wie bei einem Webrahmen, muss vorbereitet werden

Z: Kunstwerk aus Gräsern und anderen Pflanzen zum Mitnehmen, Feedback

A: der Webrahmen wird von den 2 Betreuern gespannt und gehalten. Die Kinder haben sich alle eine Wiesenpflanze gesucht, die ihnen gut gefällt (soll ca. 30cm lang sein). Nun kann jedes Kind einzeln seine Pflanze zwischen den Fäden hindurch weben, bis sie gut verankert ist. Dazu kann es dann sagen was ihm an dem Tag am besten gefallen hat. Das so entstandene Bild kann dann in die Klasse mitgenommen werden.

T: Fäden müssen alle gleich lang sein sonst kann das Ganze nicht gut gespannt werden. Gut durchweben damit es hält. Genügend dicke Gräser nehmen, macht es stabiler.

26. <u>Farbpaletten</u> Kw, At

M: weißer oder bunter Karton (A5-Format), mit doppelseitigem Klebeband beklebt (NATOPIA Farbpaletten)

Z: künstlerische Tätigkeit, zur Ruhe kommen, Farben der Natur entdecken, freies Gestalten, Abschluss z.B. bei NET

A: Jeder Teilnehmer erhält einen Karton und kann nun selbst ein Kunstwerk gestalten. Die Folie des Klebebands wird abgezogen und Blumen, Blätter, Erde, Holzfasern, Sand, Nadeln,... können darauf befestigt werden. Es sollte (je nach Standort) bedacht werden nicht zuviele Blumen abzureißen. Auch Erde und anderes Material eignet sich gut. Eine mögliche Aufgabe wäre es, verschiedene Farben und Übergänge wie auf einer Farbpalette eines Malers anzuordnen. Als Abschluss können die Kunstwerke präsentiert werden.

V1: Mit dem Klebeband kann ein Rahmen geformt werden, in dem später etwas gezeichnet oder geschrieben werden kann.

V2: Nicht nur auf der Wiese auch im Wald gibt es die unterschiedlichsten Farben und Materialien für die Gestaltung einer Farbpalette. Selbst die Farbe Grün kommt in Tausend Farbtönen vor.

T: Auf geschützte/seltene Pflanzen hinweisen (am Beginn). Schutzpapier vom Klebestreifen gleich einsammeln.

WALD

27. Waldschätze sammeln Bw

M: keines

Z: Vorstellen der Teilnehmer, guter Einstig ins Thema

A: Jeder Teilnehmer sucht (3-5 min) sich drei Dinge aus dem Wald, die ihm besonders gut gefallen. Anschließend wird ein Kreis gebildet und jeder Teilnehmer nennt seinen Namen und stellt einen seiner Gegenstände (oder alle drei) vor und erzählt ein bisschen, warum er gerade diesen mitgenommen hat.

V1: Aus diesen Gegenständen kann dann gemeinsam ein kleines Mandala (um die Waldgeister zu erfreuen) oder ein anderes Kunstwerk gelegt werden, zu dem man am Schluss wieder zurückkehrt.

V2: Eine andere Möglichkeit ist auf die gesammelten Dinge ein wenig einzugehen und ein Wald-Domino anzuschließen.

28. Walddomino Bw

M: keines

Z: Genaues Beobachten der Dinge im Wald, Erklären von natürlichen Abläufen

A: Bei einer kurzen Erkundungstour durch den Wald (bei der die wichtigsten Bäume und Sträucher besprochen werden) sammeln die Teilnehmer drei Dinge, die ihrer Meinung nach gut zum Wald passen und wichtig sind. Am Ende der Wanderung wird ein Walddomino erstellt, bei dem jeder Teilnehmer der Reihe nach ein Ding an das andere legen muss, das zum vorhergehenden gut dazu passt: z.B. eine Borke liegt am Boden - der Teilnehmer sagt: "das ist ein Moospolster und der wächst gerne auf der Borke eines Baume" - er legt das Moos an die Borke, usw. Wie bei einem Dominospiel entsteht mit Naturmaterialien aus dem Wald ein lustiges Gebilde.

29. <u>Begrüßungssalat</u> <u>Bw</u>

M: Tuch, Naturmaterialien aus dem Wald

Z: Vorstellung der Teilnehmer, guter Einstieg in das Ökosystem Wald

A: Für die Begrüßungsrunde wird ein schönes Tuch ausgelegt, darauf liegen locker und einzeln gut sichtbar lauter interessante Waldobjekte. Für die Vorstellungsrunde nimmt sich jedes Kind eines dieser Dinge und stellt sich damit vor (kann sein, dass ihnen ihr Waldstück besonders gut gefällt, gut riecht, sich interessant anfühlt, eine Bedeutung hat, die sie kennen, einen Hinweis auf die Anwesenheit eines Tieres ist, etwas ist, was sie kennen und gern zeigen wollen, etc.). Den Anfang machen die Gruppenleiter.

30. <u>Tastkreis/Tastpartner</u> Bw, Kw

M: Gegenstände aus der Natur (so viele wie Teilnehmer), ev. ergänzende Materialien mitnehmen wie z.B: Früchte und Samen, Blätter, Schneckenhaus, Ei, Vogelfeder, Uhr (Winterzeit), Handschuh (es wird kalt), Sonne, Frosch, Pelz, Fraßspuren,

Z: Kennenlernen der Teilnehmer, Gruppeneinteilung, Einstieg in eine bestimmte Thematik (Jahreszeiten), Dinge geben gute Überleitung zu Themen

A: Die Teilnehmer stehen im Kreis und strecken beide Hände nach hinten. Der Spielleiter gibt nun jedem einen Gegenstand in die Hände, der, ohne ihn anzuschauen, mit den Händen untersucht wird.

Nach ausreichender Untersuchungszeit werden die Gegenstände wieder eingesammelt und in verschiedener Reihenfolge wieder ausgeteilt. Jeder Teilnehmer befühlt nun seinen Gegenstand und reicht ihn auf Kommando in der Runde weiter, bis er glaubt, seinen eigenen wieder in der Hand zu haben. Dann erst darf der Gegenstand betrachtet werden.

Anschließend wird er vor den Füßen auf den Boden gelegt. Ankommende Gegenstände der anderen Teilnehmer werden nun ohne Befühlung gleich weitergereicht.

V1: Jeder Teilnehmer sucht sich selbst einen Stein, der ihm besonders gut gefällt und bequem in seine Hand passt. Ansonsten wie oben.

V2: Zur Gruppeneinteilung werden nur zwei verschiedenen Gegenstände ausgeteilt (z.B. Stein und Zapfen, verschiedene Schneckenhäuser,..). Die Teilnehmer sollen nun mit den Händen am Rücken herumgehen, mit den anderen vergleichen und sich in zwei Gruppen finden.

V3: Typische Gegenstände z.B: des Frühlings, des Sommers, des Herbstes werden nun in die Hände der Kinder gelegt. Neben dem Tasten und Fühlen haben die Kinder den Auftrag sich vorzustellen was diese Dinge mit derjenigen Jahreszeit zu tun haben. Die Dinge werden immer in die gleiche Richtung weitergegeben. Erratene Dinge werden in die Mitte gelegt. Anschließend wird besprochen, welcher Zusammenhang z.B zum Frühling besteht. Die Sachen können aus der Natur sein, oder mit mitgebrachten Sachen ergänzen (siehe oben).

V4: Kann auch in Form eines Sinnesparcours gespielt werden.

V5: (Fortgeschrittene Version). Sachen z.B: Fraßspuren können in kleine Säckchen versteckt werden, dann bekommt jeder Teilnehmer im Kreis ein Säckchen und soll durch fühlen erraten, um welches Tier es sich handelt.

31. Gruppeneinteilung zerschnittene Äste Bw

M: Vorbereitete unterschiedlich lange Aststücke, Gräser- oder Blumenstängel, ev. Gesteckkunststoff und Gefäß

Z: Gruppeneinteilung, Einstieg in bestimmte Thematik

A: Je nach der gewünschten Gruppengröße werden jeweils gleich lange Aststückchen aufgelegt, die Enden der Äste sind abgedeckt. Die Kinder ziehen die Äste und gleich lange gehören in der Gruppe zusammen.

V1: Man kann auch Gesteckkunststoff in ein Gefäß geben und die Ästchen auf gleiche Höhe einstecken, so dass die Länge der Enden nicht zu sehen ist. Wieder werden die Ästchen gezogen.

V2: Bei zwei Gruppen können Äste 2 verschiedener Bäume so zerschnittene werden, dass jeder Teilnehmer ein Stück davon bekommt, nun muss der ursprüngliche Ast wieder zusammengesetzt werden.

V3: Ziehen von unterschiedlich langen Pflanzenstengeln, z.B. von Gräsern. Geeignet für das Thema Wiese/Magerrasen. Je nach gewünschter Gruppenanzahl werden entsprechend verschiedene Gräserarten (jeweils so viele, wie Teilnehmer in der Gruppe sein sollen) mit ähnlich Stengeln so aufgelegt, dass nur der Stengel (ohne Blätter sichtbar ist). Wer die gleichen Grasstengel gezogen hat, bilden dann eine Gruppe.

32. Gruppeneinteilung mit folierten Blättern Bw

M: Folierte Blätter verschiedener Bäume und Sträucher

Z: Gruppeneinteilung, Einstieg in bestimmte Thematik

A: Je nach Gruppengröße werden jeweils gleich viele Laubblätter in ein Stoffsäckchen vermischt. Die Kinder ziehen die Blätter, jene die die gleichen Blätter haben, sind in einer Gruppe.

V1: Mit den Blättern können verschiedene Spuren oder eine Spur gelegt werden, die an einen besonderen Ort führt, o.ä. (Blätter am Boden legen oder in Baum oder Strauch befestigen).

V2: Die Blätter können auch für einen Tarnpfad nur aus Blättern verwendet werden (dazu ev. mit Silk aufhängen).

33. Geräuschepartner/Filmdosen Bw

M: Sackerl mit Filmdosen, ev. Duftdosen

Z: für Einteilungen in Zweier- bis Vierergruppen geeignet, Einstieg ins Thema

A: In einem Sackerl sind so viele Filmdosen wie Teilnehmer. Je nach gewünschter Gruppengröße sind jeweils gleichviele Dosen mit selben waldbezogenem Inhalt gefüllt. Jeder Teilnehmer nimmt aus dem Sackerl eine Dose und klappert damit. Es müssen die gleichen Geräusche erklappert werden.

V1: Die Einteilung ist auch mit Duftdosen möglich.

34. Tierekarten Bw

M: gleiche Sätze von Tierkärtchen

Z: für Paareinteilungen geeignet

A: Die Kinder ziehen je ein Kärtchen, die Partner finden sich zusammen.

35. Blatt weitergeben Bw

M: Blätter oder andere Naturgegenstände eventuell zum Programm passend.

Z: Kooperatives Bewegungsspiel, Gruppenschnelligkeit wird gefordert, **auch Indoor** Tipp: Abgefallene Blätter (Herbstblätter) verwenden, statt welche abreißen !!!!

A: Es werden zwei oder mehrerer Teams gebildet, die in einer Richtung und Einserreihe hintereinander stehen. Der erste hält jeweils ein großes Blatt in den Händen. Bei einem bestimmten Signal des NF gibt der erste das Blatt über den Kopf an den zweiten weiter, der wiederum reicht es zwischen seinen Beinen durch an den nächsten und so weiter. Der letzte Spieler läuft mit dem Blatt nach vorne und gibt es wieder nach hinten weiter. Dies wird solange wiederholt, bis der ursprüngliche erst in der Reihe wieder seinen Platz eingenommen hat. Wenn das Blatt irgendwie zerrissen und beschädigt ist, hat das Team verloren. Bleibt das Blatt unbeschädigt, haben alle Mannschaften gewonnen, die mit dem Blatt behutsam umgegangen sind.

36. Arche Noah – Pantomime Tiere Bw

M: Kärtchen mit Tiernamen, auch indoor möglich

Z: Einteilung von Paaren

A: Es werden immer 2 gleiche Karten mit Tiernamen ausgegeben. Die Kärtchen werden verteilt, Tiernamen sollen gelesen werden, Kärtchen wieder zurückgeben, nichts verraten.

Die Teilnehmer verteilen sich im Gelände/in einem Raum und stellen ihr Tier pantomimisch nach. Körperhaltung, Fortbewegung, Lebensraum,....

Wenn sich zwei gleiche Tiere gefunden haben, nähern sie sich an und tauschen sich aus. Wenn sie beide das gleiche sind, bleiben sie zusammen. Das Spiel ist beendet wenn lauter Paare gebildet wurden.

V1: Indoor – Tiernamenskarten werden ausgeteilt, 2 Teilnehmer stellen das Tier pantomimisch dar und die restlichen Schüler sollen erraten, um was es sich für ein Tier handelt.

37. Regentropfenspiel Kw

M: 2 Steine pro Teilnehmer

Z: Ruhigwerden, bewusstes Hinhören, Förderung der Gruppengemeinschaft, Erklären des Wasserkreislaufs

A: Die Teilnehmer setzten sich einzeln mit gutem Abstand (1-2m) voneinander auf den Boden, suchen sich zwei Steine und schließen die Augen. Der Spielleiter leitet nun einen Regen an. Wenn er einen Teilnehmer an der Schulter berührt beginnt dieser seine Steine im eigenen Rhythmus aneinander zu klopfen. Von einem leichten Nieseln wird nun bis zu einem Platzregen gesteigert (immer mehr Teilnehmer) und dann wieder langsam aufgehört (neuerliche Berührung an der Schulter). Währenddessen kann in einfachen Worten de Wasserkreislauf erklärt werden (Wasserfläche - Sonne- aufsteigen der Wassertröpfchen - Wolkenbildung - Abkühlung - Abregnen - Pfützenbildung).

V1: auch indoor möglich

38. Geburtsdatum Bw

M: keines, bei Balkenaufstellung – z.B: liegender Baum, am bodenliegender Holzbalken

Z: Gruppeneinteilung bzw. als Auflockerung zwischendurch, Teamarbeit

A: Kinder stellen sich nach ihrem Geburtsdatum gereiht im Kreis auf. Ein Gruppenleiter ist z.B: 1.1., ev. zweiter Gruppenleiter ist 31.12. Dazwischen ordnen sich die Kinder/Teilnehmer an. Dann wird abgezählt, je nach gewünschter Gruppengröße.

V1: Bei der Balkenaufstellung stellen sich die Kinder/Teilnehmer auf einen liegenden Baumstamm, oder Holzbalken in einer Reihe auf. Die Aufgabenstellung darf zuvor vom Gruppenleiter nicht genannt werden. Auf Kommando sollen sich die Teilnehmer am Baumstamm/Balken – ohne diese zu verlassen – nach Geburtsdatum ordnen. Wenn jemand vom Baumstamm/Balken auf den Boden steigt, wird neu begonnen.

39. Waldmemory Bw, Ue, Kw

M: 2 Tücher, Naturgegenstände

Z: Genaues beobachten, Wiederholung von Gelerntem, Einstieg in die Thematik Wald als Ökosystem

A: Der Spielleiter sammelt während der Führung, oder in der Pause Dinge, die er den Kindern/Teilnehmern erklärt hat (Blätter, Pflanzen, Flechten, Moos, Rinde,...) und andere Dinge aus der Natur. Später werden diese Gegenstände (ca. 10 verschiedene) auf einem Tuch ausgebreitet und mit einem anderen abgedeckt. Alle versammeln sich um die Tücher und das Geheimnis wird gelüftet. Die Teilnehmer können nun ca. 30 sec. lang die Gegenstände betrachten, dann wird wieder abgedeckt. Nun soll jeder versuchen, alle Dinge in der Natur wiederzufinden. Im Anschluss wird gemeinsam besprochen und zu den Gegenständen das Gelernte wiederholt.

V1: Das Spiel kann auch als "Einstiegsspiel" verwendet werden, um Interesse zu wecken. Die genaue Besprechung der einzelnen Gegenstände/Pflanzenteile erfolgt im Anschluss.

V2: Baum- und Strauchmemory: An Standorten mit verschiedenen Baumarten kann von jedem Baum ein Blatt, Ast, Zapfen,.. gesammelt und dann Memory gespielt werden. Erst im Anschluss, bei der Auflösung, werden die Baumarten dazu erklärt.

V3: Auf dieselbe Art kann auch Blumenmemory gespielt werden. (Nur häufige Arten verwenden und evtl. auf geschützte hinweisen!)

40. Trittsiegel-Stempeln Bw, Ue

M: Spielsand, Schaufel, Kübel, Trittsiegel-Stempel; für indoor: noch große Plastikschalen

Z: zur Vertiefung der Thematik Spurenlesen – Trittsiegel, Fährten, Gangarten

A: Sand in Kübel füllen und mit in den Wald nehmen, wenn KEIN Schnee vorhanden ist. Kann dann dort

ausgeschüttet, gestempelt und der Sand dann dort gelassen werden.

V1: Sand und große Plastikschalen: zum Mitnehmen in die Schule/indoor oder bei Festen mit Standln.

V2: Indoor: Gipsabdrücke mit den Trittsiegel-Stempeln: Mischung Wasser und Gipspulver 1:1 (kleiner Becher reicht für die Gipsschale)

- 1. Wasser in Schüssel geben (etwas Seife vorher ins Wasser mischen, gibt glattere Oberfläche)
- 2. Gipspulver dazu tun, nicht umrühren
- 3. 5 min warten
- 4. ca. 2 min umrühren
- 5. warten bis der Gips anzieht, mit Finger testen
- 6. Abdruck machen und Stempel gleich wieder raus ziehen
- 7. Stempel gleich mit Wasser abbürsten

41. <u>Baumbau-Spiel</u> <u>Bw, Ue,</u>

M: keines, indoor: Anschauungsmaterial, Baumsteckbriefe, Holzkiste

Z: Das Baumbau-Spiel ist ein kreatives und gruppendynamisches Spiel bei dem das Wissen über Bäume mittels spielerischen Tun vertieft wird.

Diskutieren verschiedener Themenbereiche: Holzanatomie, WasserhaushaltBaum in Bezug auf die Landschaf, Bedeutung des Waldes als Schutz vor Hochwasser, Gefahren für Baume (Borkenkäfer, Wind).

A: Einleitung: Der Aufbau des Baumes: Wurzeln, Stamm, Äste, Blätter

<u>Wie ist der Stamm aufgebaut?</u>: Kernholz (Stabilität), Splintholz (Wasserleitung), Kambium (Bildungszone Xylem/Phloem), Phloem (Transport der Photosyntheseprodukte), Korkkambium (Bildungszone Rinde/Kork), Rinde/Kork (Schutz)

Spielanleitung: (Phloem/Kambium/Korkkambium werden nicht berücksichtigt)

2-3 Personen bilden das Zentrum (Kernholz) und stellen sich mit den Gesichtern nach innen ins Zentrum. Sie verhaken dabei ihre Hände ganz fest, um dem Baum Stabilität zu geben.

Rundherum werden 3-4 Personen mit dem Gesicht nach außen positioniert, die das Splintholz symbolisieren. Ihre Aufgabe ist Wasser von den Wurzeln nach oben zu transportieren. Mit einer Bewegung der Hände von unten nach oben und geräuschvollem Ausatmen wird der Weg des Wassers dargestellt.

Rund um diese stehen weitere 4-5 Personen als Borke. Sie geben sich die Hände und schützen den Baum vor Gefahren.

Die restlichen Personen sind die Wurzeln und saugen geräuschvoll das Wasser aus dem Boden.

Beim Wassertransport saugen zuerst die Wurzeln, dann kommt die Bewegung des Splintholzes von unten nach oben mit geräuschvollem Ausatmen.

Der Betreuer kann den Wind simulieren und gegen den Baum drücken.

Schließlich wird eine Person (Wurzel) gewählt, die zum Borkenkäfer wird. Dieser möchte in den Baum eindringen. Schafft sie es durch den äußeren Kreis, dann erkrankt der Baum und stirbt.

Alternativ kann die Aufgabe sein das Splintholz mit der Hand zu berühren.

V1: auch indoor z.B. im Klassenzimmer möglich, Anschauungsmaterial mitnehmen, Baumsteckbriefe, Holzkiste

42. Baumsteckbriefe Ue

M: Baumsteckbriefe, indoor: Papier + Bleistifte

Z: Kennenlernen verschiedener Bäume und Sträucher

A: Es werden Kleingruppen von 2-3 Teilnehmern gebildet. Jede Kleingruppe bekommt einen Baumsteckbrief, auf dem die Pflanzen zu verschiedenen Jahreszeiten abgebildet sind. Je nach Jahreszeit besteht nun die Aufgabe der Teilnehmer darin, einen kleinen Ast, einen Zapfen, Beeren, Rinde oder Nadeln des betreffenden Baumes bzw. Strauches in einem abgemachten Geländebereich zu finden und mitzubringen. Wurde die Aufgabe bewältigt, wird ein neuer Steckbrief ausgegeben, oder gewartet bis die restlichen Teilnehmer mit ihrer Aufgabenstellung fertig sind. Sind alle Bäume und Sträucher gefunden, werden diese den anderen Teilnehmern vorgestellt.

V1: Unterschiedliches Aussehen der Bäume und Sträucher zu verschiedenen Jahreszeiten können auch **indoor** z.B. im Klassenzimmer theoretisch besprochen werden. Jeder/e Schüler/-inn bekommt dann einen Steckbrief und die Blätter, oder Früchte können auf einem Blatt Papier nachgezeichnet werden.

43. Frühlingspinsel Ue

M: Knospen von Bäumen, indoor: Wasserfarben und Papier/Farbpaletten

Z: genau hinsehen und untersuchen

A: Die Winterkleider der Buchenknospen (braune Umhüllung) ausziehen helfen und unter der harten, spitzen Knospe die weichen, feinen Blättchen begrüßen. Sie eignen sich gut, um einander zu kitzeln und zu necken. Zum Schluss können sie sogar gegessen werden! Sind die Knospen schon größer und haben ihre Hüllen selbst abgestoßen, können sie als Pinsel verwendet werden.

V1: Z.b. im Klassenzimmer können dazu Erdfarben oder Wasserfarben angeboten werden. Auf Papier oder auf der Farbpalette kann dann damit gemalt werden.

Quelle: "Die grünen Seiten", Andrea Schneider

44. Ketten basteln Ue

M: Gartenschere, Spagat oder steifere Schnur, Draht oder dicke Stopfnadel

Z: Kreativität, Aufbau von Holz sehen

A: Von Holunder- und Haselzweigen mit der Gartenschere kleine Stücke abschneiden und mit Draht durchstechen und auffädeln.

45. Umweltkamera Ue, Bw

M: Toilettenpapierrolle

Z: bewusst hinschauen

A: Eine leere Toilettenpapierrolle wird zur Umweltkamera. Mit dieser gehen die Teilnehmer auf Entdeckungsreise in kleine Welten: Baumrinde, Bachufer im Wald, vermodernder Baumstumpf, Blattwerk, Moos, Steine,.... Es ist unglaublich, was die Einschränkung des Blickwinkels bewirkt, wie groß, vielgestaltig und ästhetisch das vorher völlig Unscheinbare und gar nicht Wahrgenommene wird. Diese Übung sollte mindestens 15 Min. dauern.

46. Geruchsdosen Ue, Bw

M: Geruchsdosen mit verschiedenem Material aus dem Wald vorbereiten, Augenbinden

Z: Zeit nehmen für Nasen-Entdeckungsreisen im Wald

A: Fichten-, Lärchennadeln, Tannennadeln, feuchtes Laub, Moos, Pilze, Rinde, moderndes Holz, Waldfrüchte wie Himbeeren oder Walderdbeeren, Blätter von Pflanzen mit ätherischen Ölen wie Knoblauchrauke, Bärlauch, Waldstorchschnabel und vieles mehr ergeben den besonderen Waldduft.

Um die gefundenen Düfte, sprich Pflanzenteile zu verstauen, sind leer Dosen von Vorteil.

T: Die Düfte entfalten Aroma, wenn die Pflanzenteile ein wenig zerrieben werden, bevor man diese in die Dosen füllt.

Den Teilnehmern werden die Augen verbunden und im Kreis werden dann die Geruchsdosen herumgereicht und jeder darf daran riechen. Zum Schluss wird versucht, die unterschiedlichen Düfte und die dazu gehörigen Pflanzen zu enträtseln. Am Besten ist es, nach jedem Geruch das Rätsel aufzulösen! Dafür sollte genügen Zeit eingeplant werden, da ja zuerst die Geruchsdosen vorbereitet werden müssen.

47. Geburtstag des Baumes Ue

M: keines

Z: kreatives Gestalten

A: Die Schüler sollen sich zu zweit oder zu dritt einen Baum suchen. Das Motto ist "Der Baum hat heute Geburtstag." Mit allen was die Schüler so am Waldboden finden, sollen diese "ihren" Baum schmücken, seinen Stamm, seine Wurzeln, Zweige,… Danach werden die Geburtstagsbäume betrachtet und die Kinder sollen von ihren Bäumen erzählen, wie er heißt, welcher Art er angehört, wie alt er heute geworden ist (vielleicht können die Kinder auch zeigen, aus welchem Samen dieser Baum gewachsen ist), was er schon alles erlebt hat und was seine Gestalt, seine Male (z.B. alte Narben, abgesägte Äst usw.) erzählen.

48. <u>Baumgesichter, Steingesichter</u> At

M: Salzteig oder mit Wasser angerührtes Roggenmehl; Rezept für Baumgesicht – Knetmasse: 500 g Salz, 1 kg Weißmehl (Vollkornmehl klebt extrem), 5 EL Allaunpulver, 1 Liter Wasser (ev. etwas weniger), etwas Lebensmittelfarbe (Lebensmittelfarbe im Wasser auflösen, trockene Zutaten vermischen und Wasser zugeben.

Z: Kreatives Gestalten in der Natur, zur Ruhe kommen, schöner Abschluss

A: Jeder Spieler erhält ein Stück Salzteig. Damit soll er auf einem Baum seiner Wahl ein Gesicht "zeichnen", bzw. den Baumgeist dieses Baumes erwecken. Der Salzteig dient dabei aber nur als Kittmasse. Die Augenbrauen, Augen, der Mund und die Ohren etc. sollen aus Blüten, Blättern, Zweigen, Zapfen, Moos, Flechten, etc. gebildet werden. Wenn die Kunstwerke fertig gestellt sind, hat jedes Kind die Gelegenheit, seinen Baumgeist vorzustellen.

V1: Es besteht auch die Möglichkeit ein Salzteig-Gesicht auf einen Stein zu machen, den dann die Kinder mit nach Hause nehmen können.

49. Waldsuchbild/Waldkunstwerk Ue, Bw

M: keines

Z: kreatives Gestalten, bewusst wahrnehmen von Veränderungen

A: Die Schulklasse wird in zwei Gruppen geteilt. In einem bestimmten vorgegebenen Bereich (ca. 1m²) sollen die

beiden Gruppen, weit genug voneinander entfernt, ein Waldkunstwerk mit bereits vorhandenen Materialien und zum Teil eingebrachten Naturmaterialien, erstellen. Gestalt bleibt den Schülern überlassen. Danach wechseln die Gruppen zum jeweils anderen Waldbild und verändern z.B. fünf Sachen. Es wird wieder zum eigenen Bild gewechselt und die Gruppe soll gemeinsam die 5 Fehler entdecken. Welche Gruppe als erster die Fehler gefunden hat, hat gewonnen.

50. Kamera klick Ue, Bw

M: Augenbinden

Z: Einen bestimmten Ausschnitt bewusst wahrnehmen

A: Die Teilnehmer bilden Paare. Der eine setzt die Augenbinde auf und der andere führt den blinden Partner zu einem bestimmten Platz, dort wird die Augenbinde abgenommen und die Natur wie beim drücken des Auslösers einer Fotokamera kurz wahrgenommen.

51. Wald-Frühlingsfenster Kw, At

M: Äste, Spagat

Z: genaues Hinschauen fördern, Kreativität, Einstimmung aufs Thema oder Abschluss

A: Aus vier Ästen einen Rahmen binden. Mit diesem durch die nähere Umgebung streifen, um ein Frühlingszeichen zu suchen. Rahmen auf den Boden stellen oder legen und das Frühlingsbild bestaunen.

V1: Den Rahmen auf den Boden legen und mit Löwenzahn-Blütenköpfen oder anderen gesuchten Frühlingsboten füllen.

Quelle: "Die grünen Seiten", Andrea Schneider

52. Waldmobile Ue, At

M: Spagat aus Hanf oder Flachs, dekorative Gegenstände aus dem Wald, einen größeren Ast, 2 kleine Äste

A: Sammle schöne Dinge aus dem Wald, die dir gut gefallen. Die Gegenstände sollten nicht zu schwer sein und an eine Schnur gebunden werden können (z.B. Zapfen, Schneckenhäuser, Blätter, Federn, Früchte,...). Dann suche dir einen Ast der so lange ist wie dein Unterarm und schön geformt ist, such am Boden und reiße keinen lebenden Zweig ab. Nun such zwei kleine Äste die gleich lang sind.

Schlinge genau um die Mitte der drei Äste ein Stück Faden. Nun befestige den langen Ast mit dem mittleren Faden an einem Baum, der dir gefällt. An beiden Enden des langen Astes kannst du nun die beiden kürzeren Äste befestigen, achte darauf, dass alle Äste gerade, im Gleichgewicht hängen.

Jetzt kannst du an den Enden und in der Mitte der kurzen Äste mit der Schnur verschieden Gegenstände anbinden. Wichtig ist, dass auf beiden Seiten immer gleich schwere Dinge hängen. Vielleicht erzeugt dein Mobile, wenn es sich im Wind bewegt ja auch ein besonderes Geräusch?

Das Waldmobile kannst du im Wald hängen lassen, damit sich viele Tiere und Menschen daran erfreuen können.

53. Baumgeschichte Bw

M: keines

Z: phantasiereiche Abwechslung

A: Die Schüler werden in Kleingruppen aufgeteilt. Jede Gruppe soll sich, ungesehen von den anderen, einen markanten Baum aussuchen. Anschließend geht es darum, dass jede Gruppe ihren Baum den anderen durch eine Geschichte vorstellt, die der Baum erlebt und die seine Gestalt geprägt haben.

V1: Die Gruppe soll die Baumgestalt pantomimisch darstellen. Die anderen sollen diesen Baum dann finden.

54. Stockturm Bw, Ue

M: Äste/Stöcke

Z: kreatives Gestalten

A: In Kleingruppen sollen die Teilnehmer je einen Haufen Äste/Stöcke zusammen sammeln. Diese werden dann parallel kreuzweise aufeinander gestapelt, sodass eine (innen hohle)Stockpyramide/-turm entsteht. Der Reihe nach legt jeder immer einen Ast/Stock dazu, als eine Art "Anti-Mikado". Anschließend kann man einen Rundgang machen und die meist sehr unterschiedlichen Pyramiden bestaunen.

55. Labyrinth Bw, Ue

M: im Wald herumliegende Äste

Z: Spaß, Kreativität, Stärkung der Gruppendynamik

A: In Gruppen von 4 bis 5 Teilnehmern wird aus herumliegenden Ästen ein begehbares Labyrinth beliebiger Größe gebaut. Danach tauscht man, sodass jeder mal die Möglichkeit hat, sich in einen fremden Labyrinth zurecht zufinden.

56. Sitzkreis Bw

M: keines

Z: Spaß

A: Kinder stellen sich im Kreis auf und drehen sich dann alle gemeinsam auf die gleiche Seite – stehen also mit der Schulter zur Kreismitte. Dann muss so eng wie möglich zusammengerückt werden, d.h. 2-3 Schritte in Kreismitte. Wenn nun alle ganz eng stehen, setzen sich alle auf Kommando hin, auf die Oberschenkel des Hintermannes. Wenn das Ganze gleichzeitig passiert und der Kreis eng genug ist, entsteht ein stabiler Sitzkreis. Es kann dann sogar versucht werden, einige Schritte mit Kommando gemeinsam zu gehen.

V1: Kann auch gut indoor gespielt werden.

57. Mein Baum/ Baumbegegnung Ue, Kw

M: Augenbinden

Z: Unmittelbares Erleben durch das Be-Greifen von Bäumen

A: Die Teilnehmer bilden Paare. Einer hat die Augen verbunden, der andere übernimmt die Verantwortung über seinen Partner. Dann wird der "blinde" vom Partner gefahrlos zu einem Baum seiner Wahl geführt. Er oder Sie muss ihn ganz genau betasten und versuchen, sich alle Besonderheiten wie Äste, Moos am Stamm, Rillen, Wunden, grobe oder glatte Rinde zu merken. Danach führt der Partner oder die Partnerin die blinde Person zum Platz zurück, an dem beide gestartet waren. Der gefühlte Partner nimmt jetzt die Augenbinde ab und versucht den richtigen Baum wiederzuerkennen. Danach ist der andere Partner dran.

58. <u>Blinde Karawane, Blinde Barfußraupe</u> Ue, Kw

M: pro Teilnehmer eine Augenbinde

Z: Sinneswahrnehmung

A: Schuhe und Socken sollten ausgezogen und die Hosenbeine bis zum Knie hochgekrempelt werden. Die Teilnehmer bilden eine Reihe bei der jeder die Schultern des Vordermanns/-frau fassen kann. Die Augen werden nun mit einer Augenbinde verbunden. Da Raupen im Allgemeinen nicht sprechen, sollte sich auch jeder Teilnehmer still verhalten. Der Spielleiter führt nun den ersten in der Reihe langsam durch einen Parcour/ durchs Gelände mit unterschiedlichen Untergründen (Gras, Waldboden, Moos, Schotter, Sand, Erde), leichten Steigungen oder ein kleines Bächlein. Idealerweise kennen die Teilnehmer das Gelände vorher nicht. Es ist darauf zu achten das Tempo den Teilnehmern anzupassen, die Raupe darf nicht abreißen. Am Ende wird ein überraschender Ausblick (z.B. Wasserfall, Quelle,...) geboten.

T: Eine Raupe sollte nicht aus mehr als 12 Teilnehmern bestehen und nicht mehr als 10 min dauern.

V1: Bei zu kaltem Wetter auch mit Schuhen möglich.

V2: Diese Übung kann auch als Partnerübung angeboten werden.

59. Geräusche-Landkarte Kw

M: Sitzmatten, Schreibunterlagen, Papier, Bleistifte

Z: Hinhören, ruhig werden, Konzentration

A: Jeder Teilnehmer sucht sich ein einsames Plätzchen in der Natur, von wo aus er möglichst niemand anderen hört oder sieht. Dort setzt er sich hin und versucht innerhalb von 10 Minuten mit geschlossen Augen verschiedene Naturgeräusche zu erkennen und die Richtung aus der sie kommen festzustellen. Auf seinem Zettel vermerkt er durch Worte oder durch eine Zeichnung, was er wo gehört hat. Sein eigener Platz wird auf dem Zettel mit einem Kreuz in der Mitte markiert, der Ursprungsort der Geräusche wird wie auf einer Landkarte eingezeichnet. Im Anschluss wird verglichen und diskutiert.

V1: Auch ohne Zettel kann für eine gewisse Zeit nur mal gelauscht werden und die Geräusche können gezählt werden. Dabei schließen die Teilnehmer die Augen und zählen mit den Fingern mit. Zum Schluss wird wieder verglichen.

V2: Kann auch nur mit Vogelgezwitscher gemacht werden- anspruchsvoll!

V3: Geräuschelandkarte in der Wiese: Auf die Gesänge der Heuschrecken und andere Geräusche von Insekten wird besonders geachtet.

60. Geräusche-Memory Kw

M: Naturmaterialien

Z: Geräusche bewusst wahrnehmen

A: Die Teilnehmer verschließen die Augen oder drehen sich vom Spielleiter weg. Dieser macht mit Naturmaterialien eines oder mehrere Geräusche. Danach suchen die Teilnehmer die entsprechenden Materialien in der Natur (z.B. im Wald) und versuchen, die gehörten Geräusche nachzuahmen.

V1: Der Schwierigkeitsgrad kann je nach Altersstufe variiert werden.

61. Baum-Telefon Ue

M: Naturmaterialen, liegenden Baumstämme

Z: Geräusche der Natur wahrnehmen

A: Mit gefällten Bäumen, die am Waldboden liegen, kann man gut das Baum-Telefon-Spiel durchführen. An dem einen Ende des Baumes kratzt oder klopft ein Teilnehmer mit einem Stein oder Sock am Stamm, am anderen Ende halten die Teilnehmer ihre Ohren an den Stamm.

Eine Frage an die Teilnehmer: Obwohl der Baum am Boden ca. 20 m lang ist, können wir das Kratzen und Klopfen ganz genau hören. Warum ist das so?

62. Glühwürmchen Ue

M: Taschenlampen, Signalkärtchen

Z: Partnersuche mit Taschenlampe

A: o = kurzes Signal (ca. ½ sec.), - = langes Signal (ca. 2 sec.)

Nach jeder Signaleinheit 10 sec. warten, dann erneut senden.

63. <u>Spiegelwanderung</u> Kw

M: Spiegel

Z: Veränderung der Wahrnehmung, Überleitung zu neuem Spiel oder Lebensraum

A: Jeder Teilnehmer erhält einen kleinen Spiegel. Abwechselnd wird der Spiegel nach unten gedreht an die Stirn, oder nach oben gedreht unter dem Kinn gehalten. So wird ein Stück Weg zurückgelegt, bei dem nur in den Spiegel gesehen werden darf. So sieht man einmal nur die eigenen Füße und den Boden, das andere Mal nur die Baumkronen. Im Anschluss werden Wahrnehmungen und Gefühle besprochen.

V1: Kann auch paarweise gespielt werden. Eine Person hält den Spiegel nach oben gedreht und der Partner führt am Weg entlang.

T: Es empfiehlt sich, keinen schwierigen Weg zu wählen und auf die Sicherheit der Teilnehmer zu achten.

64. Tannenhäherspiel Ue

M: Nüsse, Grillzangen aus Holz

Z: Schärfen von Wahrnehmung und Gedächtnis, Erläuterungen über den Tannenhäher

A: Funktioniert gleich wie das Eichhörnchenspiel, nur stellen die Kinder Tannenhäher dar, die ihre Nüsse verstecken. Als schwierigere Variante erhalten die Kinder je eine Grillzange aus Holz, die ihren Schnabel darstellen soll. Die Nüsse müssen nun mit der Grillzange versteckt und wieder gefunden werden. Optimal in Gebiet mit vielen Zirben, erfordert etwas Geschicklichkeit.

Alle Teilnehmer werden zu Tannenhähern und bekommen einen Vorrat von ca. 10 Nüssen - nur zwei bekommen nichts, denn sie sind faule Tannenhäher, die sich für den Winter keinen Vorrat angelegt haben und so als "Diebe" über die kalte Zeit kommen müssen. Die Teilnehmer müssen nun die Nüsse in einem bestimmten Umkreis im Gelände verstecken. Die diebischen Vögel dürfen sie dabei nur beobachten, nicht aber verfolgen. Sind alle wieder zurück, erzählt der Spielleiter eine Geschichte...

... Ein trüber Herbsttag im November, der erste Frost kommt und es ist stürmisch -kalt. Die Tannenhäher müssen das erstemal auf ihre Wintervorräte zurückgreifen und holen eine Nuss. Jeder Teilnehmer bringt eine Nuss - nicht mehr und nicht weniger, von welchem Platz er sie holt bleibt ihm überlassen. Sowohl die fleißigen als auch die diebischen Tannenhäher haben dazu 2 Minuten Zeit. In der nächsten Runde variiert der Spielleiter die Geschichte etwas: ... es ist Dezember, es schneit und der Hunger ist größer, d.h. die Tannenhäher brauchen schnell mehr Nüsse: 2 Nüsse müssen innerhalb einer Minute besorgt werden, usw. So geht der Winter vorbei. Wer in einer Runde zu spät kommt, oder keine Nüsse findet, ist ausgeschieden und fliegt in den Tannenhäher -Himmel. Nach ca. 4 Runden endet das Spiel, gewonnen haben die überlebenden Tannenhäher. Zum Schluss wird verglichen welche Versteckstrategie die erfolgreichste war und was passiert jetzt mit den nicht wiedergefundenen (Zirben)Nüssen?

V1: Das Spiel kann mit einem Tierrätsel "Finger auf die Nase" begonnen werden.

65. Fledermaus-Nachtfalter Ue, Bw

M: einige Augenbinden, ca. 2 große und 6 kleinere Steine

Z: Bewegungsspiel, die Kinder lernen spielerisch das Ortungssystem der Fledermaus kennen, Begeisterung wecken

A: Das Spiel baut auf der Orientierungsmethode der Fledermäuse auf. Die Fledermaus orientiert sich mittels eines Ultraschalltons, den sie aussendet. Durch das Echo, das beim Kontakt mit einem Widerstand entsteht, orten die Fledermäuse Hindernisse, aber auch ihre Beute wie Insekten und Nachtfalter. Die Teilnehmer stellen sich im Kreis auf und halten sich wenn möglich an den Händen. Sie spielen die Bäume und Sträucher, die einen Schutzwall bilden. Ein Teilnehmer ist die Fledermaus, ihr werden die Augen verbunden und sie bekommt die beiden großen Steine. Zwei bis drei weitere Teilnehmer spielen die Nachtfalter. Ihnen werden ebenfalls die Augen verbunden (Nacht!), sie bekommen jeweils 2 der kleineren Steine. Die Fledermaus schlägt die beiden Steine aneinander, um den Ultraschallruf der echten Fledermaus zu imitieren. Die Nachtfalter antworten mit dem Aneinanderschlagen der kleineren Steine. Die Fledermaus versucht so ihre Beute innerhalb des Kreises zu erwischen.

T: Gutes Einstiegsspiel vor Nachtaktion

V1: Statt dem Aufeinanderschlagen von Steinen können auch Stöcke verwendet werden, oder "Fledermaus" und "Nachtfalter" gerufen werden.

V2: Begonnen kann werden kann mit dem Spiel "Finger auf die Nase"

V3: auch gut indoor zu spielen

66. Luchs und Reh Ue

M: Augenbinden

Z: gesteigerte Aufmerksamkeit, Spaß, Jagdstrategie Luchs

A: Ein (oder mehrere Teilnehmer) ist das Reh (die Rehgruppe) und setzt sich mit verbundenen Augen in die Mitte einer Fläche. Die anderen Teilnehmer stellen sich in einem sehr großen Kreis um das Reh herum auf (Abstand ca. 15 - 20m). Aus diesem Kreis werden möglichst lautlos drei Spieler als Luchse bestimmt. Der Spielleiter gibt ein Signal an das Reh, wenn das Spiel beginnt. Ab diesem Zeitpunkt müssen alle sehr ruhig sein. Die Luchse schleichen sich nun möglichst geräuschlos an das Reh heran. Hört das Reh den Luchs zeigt es mit dem Finger in die Richtung, aus der das Geräusch kam. Ist dort wirklich ein Luchs, muss er sein Anschleichen abbrechen und wie versteinert stehen bleiben. Die andern Luchse können weiter schleichen. Gelingt es einem Luchs das Reh zu berühren bevor er wahrgenommen wird, hat er es "erwischt". Der erfolgreiche Luchs wird zum neuen Reh. Hat kein Luchs Erfolg, hat das Reh gewonnen, und es beginnt eine neue Runde.

T: Die Bodenbeschaffenheit hat hier sehr viel Einfluss auf den Spielverlauf! Raschelnde Blätter machen das Spiel fast

unmöglich, eine Wiese gibt dem Reh kaum eine Chance.

V1: Kann man auch indoor gut spielen.

67. Vögel anlocken Ue, Kw

M: Ting-Stift, Literatur, Vogelsteckbriefe

Z: kennenlernen der wichtigsten Vogelarten, bewusst hinhören, unterscheiden, beobachten

A: Zur Einleitung werden den Kindern verschiedene einfache, unterscheidbare Vogelrufe und Vogelgesänge vorgespielt. Z.B. Uhu, Waldkauz, Kolkrabe, Rotkelchen, Kleiber, Mauersegler, Specht, Geier, Amsel. Bei nochmaligem Vorspielen kann versucht werden, die Stimmen zuzuordnen. Dann wird im Gelände ein Platz gesucht, wo es möglichst still ist und einige Stimmen zu hören sind. Dort wird versucht einen Vogel anzulocken, indem man den Gesang abspielt. Am besten eignen sich der Kleiber und das Wintergoldhähnchen. Der Vogel wird beobachtet und dann diskutiert, warum er den Ruf nachahmt, sein Revier abfliegt oder ähnliches.

ACHTUNG: kann sein, dass es einmal wunderbar funktioniert und ein anderes mal überhaupt nicht! Gründe bis jetzt noch unbekannt.

V1: Es können dazu auch die Vogelsteckbriefe ausgeteilt werden.

68. Samen suchen Ue

M: Samenbox, Folien mit Typen der Windverbreitung von Samen

Z: Samen und Pflanzen, Verbreitungsmechanismus kennen lernen

A: Kinder schwärmen aus um verschiedenen Samen zu suchen, von Bäumen, Sträuchern und Krautigen. Vergleich im Kreis, Mechanismus der Verbreitung erklären (Wind: Haarflieger, Flügelflieger,..., Anhaftung, Verbreitung durch Tiere die die Samen fressen).

SAMEN AUFHEBEN!!! Für späteren Flugwettbewerb s.u.

69. <u>Flugsamen basteln</u> <u>Ue</u>

M: Bastelanleitung mit Kopien für Flugsamen, Scheren

Z: Spaß, Kreativität, Lernen

A: Anhand der Anleitung werden Flugsamen gebastelt und ein Flugwettbewerb veranstaltet. Verschiedene Startpunkte wählen (z.B. von oberhalb, Windrichtung,...). Dann wird mit den natürlichen Samen die gesammelt wurden s.o. ein Wettbewerb veranstaltet. (sonst sind auch Ahornsamen im Lager). Flugsamen im Anschluss wieder einsammeln und mitnehmen.

70. Früchte und Blätter sammeln Ue

M: ev. Salzteig

Z: Früchte kennen lernen, Blattfärbung

A: Früchte und Blätter von Bäumen und Sträuchern der Umgebung werden gesammelt, und im Kreis erklärt welche Früchte essbar sind, welche Nahrung für Vögel sind und welche ev. giftig sind. Dann werden die Blätter nach

Baumarten sortiert und der Blattfall und die Blattfärbung erklärt (siehe Text). Die Früchte werden nun, wenn möglich den Blättern zugeordnet oder der zugehörige Baum oder Strauch in der Umgebung vorgestellt.

V1: Aus den Früchten und Blättern kann dann ein Ornament oder ein Baumgesicht gemacht werden.

V2: Eventuell als Kurzreflexion beim Niederlegen des Blattes oder Vorstellen des Baumgesichtes.

71. Abdrücke von Früchten/Samen in Ton Bw

M: Ton, Früchte, Samen

Z: Kreativität, Wiederholung von Gelerntem

A: jeder Teilnehmer erhält ein Stück Ton, das er nach Belieben formt (Kugel, Platte, o.ä.). Dann sucht sich dieser eine schöne Frucht, einen Zapfen oder Samen und drückt ihn vorsichtig in den Ton. Es kann ein Muster gemacht werden oder der Name geschrieben werden. Der Ton muss nicht gebrannt werden, wenn das Kunstwerk nur zu dekorativen Zwecken dient.

72. Bodentiere suchen Ue

M: Bodentierplane, Gartenschaufeln, Plastikplane, Bodensiebe, Plastikschalen, Pinseln, Becherlupen, Bestimmungsliteratur, ev. Sparten

Z: Kennen lernen der Bodenbewohner/Zersetzer

A: In Kleingruppen wird die oberste Bodenschicht abgetragen und im Bodensieb gerüttelt, die Funde werden auf der Plastikplane geleert und nach Bodentieren untersucht. Die Tiere werden vorsichtig in Schälchen bzw. Becherlupen gefüllt und auf der Bodentierplane der entsprechenden Gruppe zugeordnet. Die Tiere können auch nur mit Schaufel und Plastikschalen gesucht werden. Abschließend werden die gefundenen Tiere der Gruppe vorgestellt und über ihre Funktion und Lebensraum gesprochen.

73. <u>Schleimpilzspiel</u> <u>Ue,Kw</u>

M: Augenbinden für jeden TN, Standardfolien

Z: Naturphänomen nachempfinden, Sinneswahrnehmung

Diesem Spiel liegt ein **Naturphänomen** zugrunde: Im Waldboden leben kleine einzellige Wesen, die Schleimpilze. Sie leben alleine und ernähren sich von toten Pflanzenmaterial (Laub,...). Zu gewissen Zeiten, aus unbekannten Gründen, beginnen sie zu wandern und vereinigen sich mit anderen zu einem Fruchtkörper, der sich über den Waldboden erhebt. Dieser schleimige Pilz bildet Sporen, die mit dem Wind verbreitet werden. Danach löst sich der Zellverband wieder in einzelne Schleimpilze auf, die alleine weiterleben.

A: Alle Teilnehmer verteilen sich im Wald oder besser in einer Wiese. Dann verbinden sie sich die Augen. Sie müssen beim ganzen Spiel immer leise sein und sich nur auf ihr Gehör verlassen. Wenn der erste Schleimpilz (=irgendein Teilnehmer) sich bewegt können die anderen versuchen ihn zu finden und sich ihm anzuschließen, solange bis alle zusammen in einem Haufen stehen. Jetzt haben sich die Schleimpilze gefunden und können Fruchtkörper ausbilden (wird nicht nachgespielt). Sobald es einem Schleimpilz zu eng wird, kann er sich wieder entfernen. Die anderen folgen seinem Beispiel, sobald sie das Rascheln der anderen hören. Das Spiel ist beendet, wenn alle wieder getrennt im Wald bzw. auf der Wiese verteilt sind.

74. Spinnennetz knüpfen At

M: Wolle, Schnur

Z: gemeinsamer Abschluss, Wiederholung

A: Eventuell vorher input zu Spinne im Herbst, dann Spinnen und Netze suchen.

Teilnehmer stehen im Kreis und der Betreuer beginnt etwas vom Tag zu wiederholen und dazu zu sagen was ihm gut gefallen hat. Dann wirft er einen Knäuel Wolle zum nächsten Teilnehmer. Dieser erwähnt auch ein Erlebnis vom Tag und wirft den Knäuel wieder weiter. Jeder Teilnehmer hält den Faden locker in der Hand und alle schauen darauf, dass ein schönes Netz entsteht. Das Netz wird dann vorsichtig auf den Boden gelegt und eventuell noch mit Naturmaterialien verziert

WASSER

75. Rindenschiffe bauen Ue, Bw

M: Naturmaterialien aus denen man Schiffchen bauen kann

Z: Geschicklichkeit, Fantasie

A: Aus Rindenstücke werden Boote gebastelt, mit Stöcken der Mast, mit Blättern das Segel, usw....Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.... Danach kann man an einem Bach testen, wie gut die Schiffe schwimmen.

76. Eiersuchspiel/Flussuferläuferspiel Ue, Kw

M: Plastikeier

Z: Das Spiel nimmt Bezug auf das Brutverhalten des Flussuferläufers, der seine ausgezeichnet getarnten Eier im Schotter entlang von naturbelassenen Flussläufen versteckt.

A: Im Flussuferschotter werden Plastikeier (immer zwei bis drei zusammen) versteckt. Im Anschluss müssen die Teilnehmen zählen, wie viele sie finden.

V1: Ähnlich wie Tarnpfad: ein Pfad wird ausgesteckt, an dem die Kinder entlang gehen.

V2: Die Kinder versuchen aus einiger Entfernung die Eier im Schotter zu erspähen, ein bestimmter Bereich wird eingegrenzt.

V3: Die Kinder erhalten Ferngläser und suchen einen bestimmten Abschnitt ab.

77. Steinmandl Ue, Kw

M: Steine am Fluss

Z: Konzentriert arbeiten

A: Flache Steine werden aufeinander getürmt, wer schafft das höchste Steinmandl?

78. Salzsäuretest Ue

M: Box mit Salzsäure, Steinen, Muscheln, Filz zum auflegen; Steine vom Flussufer

Z: Geologie, Zusammensetzung der Steine

A: Auf dem Filz können verschiedene Materialien (Steine, Schneckenhäuser,...) aufgelegt werden. Gibt man Salzsäure auf einen kalkhaltigen Stein, fängt dieser an zu schäumen.

ABSCHLUSSAKTIONEN

79. Superlearning Bw

M: Dinge aus der Natur, die man vorher besprochen hat (Zweige, Blätter, Blumen,...), evtl. Sitzunterlagen damit sich die Gegenstände besser vom Grund abheben

Z: Lauf- und Denkspiel, das Gelernte wird spielerisch wiederholt

A: Die Teilnehmer bilden zwei gleich große Gruppen. Die Gruppen stellen sich in gleichem Abstand zur Mittellinie gegenüber auf, an der die vorbereiteten Dinge nebeneinander entlang der Mittellinie aufgelegt wurden. Es sollen soviele Gegenstände sein, wie Teilnehmer in den Gruppen. In beiden Gruppen bekommt jeder eine Nummer, bei EINS beginnend.

Der Spielleiter macht nun eine Aussage oder stellt eine Frage und ruft anschließend eine Nummer: z.B. "ein Baum, der im Winter seine Nadeln verliert, ist die Nummer DREI!!" Daraufhin laufen die Mitspieler der beiden Gruppen mit der Nummer DREI los, suchen auf der vorbereiteten Fläche den Lärchenzweig und benennen ihn richtig. Wer zuerst alles richtig gemacht hat dessen Gruppe erhält einen Punkt, usw. Nach einer gewissen Anzahl von Durchgängen hat diejenige Mannschaft gewonnen, die mehr Punkte bekommen hat.

V1: Um die Konkurrenz zwischen den beiden Gruppen zu unterbinden: Klassenpunkte sammeln (so schnell wie möglich; wenn beide richtig > 2 Punkte)

V2: Das Gelernte kann auch mittels Steckbriefen wiederholt werden. Z.B. mit Vogelsteckbriefen, Baumsteckbriefen, Blumensteckbriefe, Steckbriefe der Wasserlebewesen. Wiederholen der Winterstrategien mittels Tierbilder.

80. Eulen-Krähen Bw

M: 3 Seile oder Stöcke zur Markierung

Z: Lauf- und Denkspiel, das Gelernte wird spielerisch wiederholt, Spaß

A: Die Teilnehmer bilden zwei Gruppen - die Eulen (sind weise und sprechen immer die Wahrheit) und die Krähen (sind listig und lügen oft) - und stellen sich in zwei Mannschaften entlang einer Mittellinie gegenüber auf. Beide Gruppen haben einen bestimmten Raum zur Verfügung, in dem man gefangen werden kann bzw. in dem man sicher ist. Dann stellt der Spielleiter Behauptungen auf: z.B.: Die Sonne geht im Osten auf. Ist die Aussage richtig, müssen die Eulen die Krähen fangen, aber nur innerhalb des abgesteckten Gebietes. Danach sind die Krähen im Schutze ihrer Nester. Ist die Aussage aber falsch, müssen die Krähen die Eulen fangen. Wer von der gegnerischen Mannschaft gefangen wurde, wechselt ins andere Lager und muss umdenken.

T: Mit sehr leichten Fragen beginnen, die mit der Zeit immer schwieriger werden.... Doppelte Verneinungen unbedingt vermeiden!

81. Reflexion mit Redestab, Zapfenmikrofon At

M: kleiner Stock oder Zapfen, Stein, Stück Rinde,....

Z: Reflexion der Führung, NET, andere an den Erfahrungen teilhaben lassen, positiver Abschluss

A: Eine alte Methode der Indianer wird verwendet: nur der mit dem "Redestab" hat das Wort, alle

anderen hören zu. Die Teilnehmer sitzen oder stehen im Kreis und jeder sagt in kurzen Worten (1 Satz, 3 Wörter), was ihm/ihr an der Führung/NET am Besten gefallen hat. Natürlich ist auch Platz für Kritik, die Wortmeldung des Einzelnen sollte aber mit der positiven Erfahrung aufhören. Was hat mir gefallen, wieso? Wenn der Teilnehmer fertig ist, reicht er den Redestab seinem Nachbarn weiter.

V1: Der Redestab kann auch ein Zapfenmikrofon sein, bzw. andere Naturmaterialien.

82. Feedbackrunde – Daumen hoch At

Z: Reflexion der Führungen, NET

A: Kinder sitzen/stehen in einem Abschlusskreis beisammen. Es werden die einzelnen Aktionen durchgegangen, Kinder helfen mit aufzählen und bei jeder Aktion zeigen sie mit dem Daumen an, ob es ihnen gefallen hat, ob es weniger interessant war oder gar nicht (Daumen hoch, Daumen waagerecht, Daumen runter). Leiter machen sich ein Bild von der Schülerresonanz, fragen vielleicht auch nach.

V1: Oder ganz zum Schluss – auf 1, 2, 3 zeigen die Schüler mit dem Daumen an, wie ihnen die gesamte Führung gefallen hat.

83. Evaluationsrunde/Zielscheibe At

Z: Reflexion der Führungen, NET

A: Die Kinder bilden abschließend einen Kreis. Es werden die einzelnen Aktionen der Führung/des NET-Programms aus der Erinnerung besprochen. Bei jeder Aktion können die Kinder einen Schritt vorgehen, wenn es ihnen gut gefallen hat, stehen bleiben, wenn die Aktion nicht ganz so gut war, einen Schritt zurückgehen. Zum **Schluss** schauen wir uns das Bild an. welches durch die Bewertung entstanden ist. Wahrscheinlich ist es günstig, wenn die Kinder bei der Kreisaufstellung mit dem Gesicht nach außen stehen, damit die Bewegungsfreiheit größer ist.

84. "Schatzhaufen" At

M: "Schätze aus dem Wald"

Z: Reflexion der Führungen, NET

A: Für die Feedbackrunde liegen in einem Kreis viele der während der Veranstaltung gesammelten Waldschätze. Wenn sich alle im Kreis aufgestellt haben, beginnen die Veranstaltungsleiter damit, sich einen schönen Waldschatz aus dem Kreis zu nehmen und anhand dieses Schatzes zu sagen, warum er ihnen gefällt, was er vielleicht mit einer guten Erinnerung an das gelaufene Programm zu tun hat etc. Jeder kann etwas mitnehmen, alle haben Teil an den Gedanken der anderen und ihren Reflexionen.

- des Parcours nicht notwendig, können davor eingesammelt werdnen.

85. Nachtabenteuer Fakelwanderung Ue

M: Hand-Fakeln, Feuerzeug oder Gasanzünder

Z: Selbstüberwindung, Konzentration auf Besonderheiten der Nacht lenken.

A: Den Teilnehmern wird eine Geschichte von einem Schmugglerjungen erzählt....dieser möchte schon lange zu den Schmugglern – die als Geheimbund organisiert waren. Er weiss, dass er dazu zuerst eine Mutprobe/Aufgabe bestehen muss. Die Aufgabe ist folgende: Er muss auf einem Schmugglerweg alleine durch den Wald gehen und darf – egal was passiert auf keinen Fall etwas sagen! (Schmuggler mussten leise durch den Wald streichen.)...restliche Geschichte wie bei OKAMA aber eben, das der Schmugglerjunge beim Anblick des vermeintlichen Bären schreiben muss. Beim 2. Anlauf gelingt ihm die Durchquerung des Waldes. Am Ende wartet sein Freund auf ihn. Auch jetzt darf er noch nicht reden! Das ist besonders schwierig!

Diese Geschichte hat natürlich auch etwas mit den Teilnehmern zu tun. Auch sie bekommen eine speziell für sie ausgewählte Aufgabe, wenn sie wollen: Sie müssen nicht alleine, sondern in der Gruppe durch den Wald gehen. Aber auch sie dürfen auf keinen Fall etwas sagen. Hilfestellung: Betreuer haben eine Fackel und wir gehen im Gänsemarsch, damit die Versuchung mit jemanden zu reden nicht zu groß wird.

Die Zeit läuft sobald alle Fackeln brennen und endet wenn die letzte Fackel erlischt. Fackeln feierlich und langsam anzünden!

Anschließend Ergebnisse Nachbesprechen!

WINTERSPIELE

86. Ski-Stock-Spiel Bw

M: Stock, Schistock

Z: Kennen lernen, Anfangen

A: Alle Mitspieler stellen sich im Kreis auf, einer hält in der Mitte den Skistock, der senkrecht auf dem Boden steht. Beim Loslassen des Stocks ruft dieser den Namen eines Mitspielers, der versucht den Stock zu erwischen, bevor dieser in den Schnee fällt. Landet der Stock im Schnee, ist der Gerufene der neue "Stockhalter". Erwischt er ihn aber rechtzeitig, muss der Erste noch einmal in die Mitte.

V1: Beim Loslassen des Skistockes ruft diejenige Person die in der Mitte steht einen Namen eines Mitspielers und dieser versucht den Skistock zu fangen....und egal ob dieser den Stock fängt oder nicht, wird jedesmal gewechselt, bis jeder mal dran war.

87. Namen kennenlernen - jonglieren Bw

M: Schneebälle

Z: Kennen lernen, Spaß, Aufmerksamkeit schulen

A: Jeder Teilnahmer macht sich einen festen Schneeball. Die Teilnehmer stellen sich anschließend im Kreis auf. Erste Runde: (1 Schneeball im Einsatz) Einer wirft seinen Schneeball einem anderen Teilnehmer zu und sagt seinen eigenen Namen. Dann ist dieser an der Reihe usw. Wichtig: Reihenfolge merken (wohin habe ich den Schneeball geworfen?) Zweite Runde: Einer wirft den Ball wieder der gleichen Person der ersten Runde zu und nennt aber

diesmal den Namen, der Person die den Schneeball erhält. Dritte Runde: Alle gleichzeitig: Werfen des Schneeballs an die gleiche Person und fangen den Schneeball der einem zugeworfen wird!!! Jonglieren in der Gruppe!

88. Rätsel "Überwinterunsstrategien" Bw

M: folierte Karten, ev. Tuch

Z: Kooperativ, Gedächtnisschulung, Wissensvermittlung

A: Gruppenweise stellen sich die Teilnehmer um ein Tuch auf, auf dem Karten mit Beschreibungen liegen. Jeweils einer der Gruppe läuft zum Tuch holt sich eine Karte und läuft zur Gruppe zurück. Dann wird diese Karte gelesen und schnell wieder zurückgebracht und gleich eine neue Karte mitgenommen (Staffellauf). Die Gruppen müssen aus den Beschreibungen erraten, um welche 5 Tiere es sich handelt. Sobald eine Gruppe meint, die Tiere erraten zu haben, wird der Spielleiter gerufen. Anschließend werden die Karten gemeinsam sortiert und das Ergebnis überprüft.

89. Weiß in Weiß Bw, Ue

M: Weiße Gegenstände, Seil

Z: Tarnung erfahren, Spaß

A: Wie Tarnpfad - eine Wegstrecke (auch im Gelände) wird mit einem Seil markiert, dahinter werden weiße Gegenstände im, am und über dem Schnee positioniert. Die Kinder gehen dann entlang des Seils und versuchen möglichst viele zu entdecken, ohne den anderen Kindern etwas zu verraten. Am Ende des Seiles steht ein Betreuer und lässt sich von den Kindern leise sagen wie viel sie gesehen haben. Braucht meist einen 2, und 3. Durchgang.

T: Funktioniert auch bei wenig Schnee!

90. Yeti-Fußabdrücke als Spur zum Verfolgen Bw

M: Yeti Fußabdrücke zum Umschnallen (Plastik, Holz)

Z: Spaß

A: Ein Betreuer kann schon vor der Führung oder in einem unbemerkten Augenblick (während eines Spieles) eine Yetispur durch den Wald legen. Dazu schnallt er sich die Abdrücke auf die Schuhe (eigentlich für Kinderfüße, aber geht gerade) und legt eine verschlungene Fährte durch den Wald. Entweder erreicht man irgendwann wieder den Ausgangspunkt und die Kinder laufen sich so ein wenig warm oder die Fährte führt zu einem schönen Platz wo dann etwas auf die Kinder wartet. Z.B. ein schöner Jausenplatz, der Betreuer mit dem Tierspurenkoffer, ein Spiel, ein vergrabener Schatz,.....

91. Schneekristall-Puzzle bauen Bw

M: Puzzleteile Schneekristalle (2 verschiedene)

Z: Aufwärmen, Spaß, Einleitung zum Schneekristalle betrachten

A: Die einzelnen Puzzleteile werden auf einem Tuch oder im Schnee abgelegt. Entweder für jeden Kristall ein Tuch oder alles auf einem Haufen (haben versch. Farben). Die Kinder stellen sich in 2 Gruppen im gleichen Abstand zu den

Puzzleteilen auf. Im Staffellauf holt sich immer ein Kind aus der Gruppe ein Teil des Puzzles und bringt es in die Gruppe. Dort wird dann von den übrigen versucht ein Schneekristall daraus zu legen, während immer wieder neue Teile geholt werden.

V1: Die einzelnen Teile können auch in der Landschaft verteilt und von den Kindern gesucht werden. Aber Achtung, die Teile sind teils eher klein und könnten verloren gehen.

T: Startlinien in den Schnee zeichnen, oder mit Stöcken markieren.

92. Schneekristalle beobachten Ue

M: Schwarze, folierte Kartons, Lupe

Z: Vielfalt und Perfektion der Schneeflocken und Eiskristalle sehen

A: Die Kinder erhalten einen schwarzen Karton mit dem sie bei Schneefall aus der Luft Schneeflocken fangen und dann mit der Lupe betrachten. Es können mit dem Karton auch von der Schneedecke Eiskristalle abgeschöpft werden.

ACHTUNG: funktioniert nur bei Schneefall bei kalter Witterung oder wenn Schneedecken mit Kristallaufbau (Becherkristalle) vorhanden sind.

93. Blind Figuren laufen Bw, Kw

M: Augenbinden

Z: Bewegung, Schulung der Wahrnehmung und des Gleichgewichts

A: Kinder gehen in Paaren zusammen und einer verbindet sich die Augen. Der Blinde bekommt nun vom anderen einen Auftrag: z.B. Stapfe in den Schnee eine geometrische Form (Kreis, Dreieck, Viereck) oder eine andere Figur, ein Herz, Stern... Der Blinde versucht sein bestes und der andere passt auf, dass ihm nichts passiert. Dann wird gewechselt.

T: Sollte eine unberührte, möglichst ebene Schneefläche sein, damit man die Figuren gut sehen kann.

94. Schneebilder stapfen Bw

M: keines

Z: Bewegung

A: Gemeinsam oder in 2 Gruppen wird im Gänsemarsch ein Bild in den Schnee gestapft. Das Motiv kann vorher besprochen werden oder der Betreuer überrascht die Kinder. Dabei können große Figuren geschaffen werden, die durch Hinlegen, gewisse Schrittanzahl trampeln, usw. verfeinert werden können. Das Bild im Gänsemarsch wieder verlassen und aus der Entfernung betrachten. Am besten geht das auf einer Wiese mit Neigung, dann sieht man es zum Schluss schön. Die Gruppe kann dann auch von den Kindern angeführt werden.

95. Körperabdrücke erkennen Bw, Ue

M: Augenbinden

Z: Spuren lesen, Wahrnehmung

A: In den Schnee wird eine lange Linie gestapft. Die Kinder finden sich in Paaren und verbinden sich abwechselnd die Augen. Der Blinde wird zur Linie geführt und legt sich dann nach hinten in den Schnee. Dabei soll er die Hände entlang des Körpers lassen und auch sonst keine außergewöhnliche Figur machen. Dann steht er wieder auf, der Begleiter hilft nur bei Bedarf und wird auf Umwegen wieder zurück zum Ausgangspunkt geführt. Nun soll er ohne Augenbinde seinen Abdruck wieder finden. Dabei muss er v.a. auf kleine Details schauen: Form der Mütze, Kleidung, wie bin ich wider aufgestanden,... Der Begleiter verrät ihm dann die richtige Lösung und es wird gewechselt.

96. Schneeskulptur bauen Bw

M: ev. Schaufel, Lebensmittelfarben in Sprühflaschen, Plastikbecher

Z: Abschluss, Spaß

A: Als Abschluss kann gemeinsam eine Schneeskulptur oder verschiedenen Tiere aus Schnee gebaut werden. Diese können dann mit Farbe aus der Sprühflasche verziert werden. Als Schlussreflexion kann dann jeder, oder jede Kleingruppe sein Schneegebilde vorstellen und etwas vom Tag dazu reflektieren. ACHTUNG: nur ideal wenn die Kinder gut ausgerüstet sind und die Flaschen mit Farbe nicht vereisen. Die Farbe auf den Kleidern ist auch nicht besonders erfreulich, also überlegen wie viele Flaschen, wer sprüht, oder überhaupt ohne Farbe.

97. Schneeball-Gleichgewicht Bw, Kw

M: Kübel, Schnur, Schere

Z: Spaß, Bewegung, Sozial- kooperatives Spiel, Überleitung zu anderen Spielen

A: An einem Baum wird ein Kübel aufgehängt. In diesem Kübel befindet sich der nächste "Spielauftrag". Die Tn müssen unter folgenden Bedingungen an den neuen Spielauftrag rankommen: Tn müssen mindestens 2 Meter Abstand zum Kübel halten. Einziges Hilfsmittel das verwendet werden darf ist der Schnee.

98. Schneefangelix Bw

M: keines

Z: Bewegung, zum Warm halten, Spaß

A: In den Schnee werden Wege in Form eines Rades gestapft. Die Speichenlänge beträgt, je nach Gruppengröße zwischen 5 – 10 Metern. Auf diesen Wegen wird nun Fangen gespielt. Die gejagten dürfen innerhalb der Speiche nicht die Richtung wechseln.

99. Pinguin Bw

M: keines

Z: Aufwärmspiel

A: Handflächen und Füße werden rechtwinkelig vom Körper gespreizt und dann wird der ganze Körper schnell von rechts nach links bewegt. Kann mehrmals wiederholt werden.

100. Verirrte Eskimos Bw

M: Augenbinden

Z: Spaß, Bewegung, Vertrauen

A: Im Schneesturm (Augen verbunden) haben sich die Eskimos verlaufen. Nur gut, dass jeder Eskimo einen Lotsen hat, der ihn per Zuruf nach Hause lotst. Dabei darf der Lotse nicht von der Startlinie weg. Vor dem Start werden die Eskimos gut 'durchgedreht'. Der gemeinsame Start findet von einer Linie statt, das Ziel ist für jeden Eskimo sein eignes Iglu - ein Kreis im Schnee.

101. Tierspuren Memory

Ue, Bw

M: Kärtchen Tierspurenmemory

Z: Ratespaß, Kennen lernen der Trittsiegel

A: Die Karten werden gemischt und am Boden mit dem Bild nach unten aufgelegt. Die Kinder bilden rundum einen Kreis. Wie beim Memory wird nun immer eine Karte aufgedeckt und versucht die zweite gleiche Karte zu finden. Jedes Kind darf 2 Karten aufdecken. Wenn 2 gleiche gefunden werden, darf das Kind sie zu sich mitnehmen. Wenn nicht zwei gleiche gefunden wurden, wieder umdrehen und der nächste im Kreis kommt an die Reihe.

V1: das Ganze kann auch als Superlearning gespielt werden, wenn die Tierspuren schon bekannt sind.

V2: Bei vielen Teilnehmern kann paarweise gespielt, jedes Paar deckt dann immer zwei Karten auf.

V3: Kann auch gut indoor gespielt werden.

102. <u>Tierspuren suchen</u>

Kw, Ue

M: Folien mit Trittsiegeln, Fraßspuren, Stifte (non permanent)

Z: Erkennen von Spuren in der Natur

A: An Kleingruppen werden Folien ausgeteilt und die Gruppe erhält den Auftrag nach Spuren zu suchen. Wenn sie etwas gefunden haben und auf der Folie wiedererkannt haben, wird mit dem Stift ein Vermerk dazu gemacht. Die Trittsiegel werden dann während dem Suchen oder nachher vom Betreuer vereinzelt überprüft, ob sie richtig erkannt wurden. Fraßspuren sollen mitgenommen werden.

T: Gebiet abgrenzen!

OUTDOOR-SPIELE, DIE AUCH INDOOR GEHEN

103. Tiere raten Bw

M: Karte mit heimischen Tierbildern, Klammern

Z: Auflockerung am Anfang, Unterhaltung für zwischendurch, kennen lernen von heimischen Tieren

A: Die Gruppe bildet einen Kreis und ein Freiwilliger stellt sich in die Mitte. Er bekommt an seinen Rücken ein Tierkärtchen geheftet. Nachdem alle anderen gesehen haben was er für ein Tier darstellt, beginnt er zu raten. Er darf aber nur Fragen stellen, die mit JA oder NEIN beantwortet werden können. z.B. habe ich vier Beine, lebe ich im Wald,

habe ich ein braunes Fell, bin ich ein Pflanzenfresser,.....

V1: Bei längeren Wegstrecken kann paarweise im Gehen gespielt werden.

V2: Eignet sich auch gut **indoor** als "Schlechtwetterprogramm" bei NET. Alle Kinder bekommen ein Tierbild mit einer Klammer auf den Rücken und bewegen sich durch den Raum und stellen sich gegenseitig Fragen zum eigenen Tier.

104. Blumenmemory Ue

M: Memorykarten, Quizkarten

Z: Kennenlernen von verschiedenen heimischen Kräutern

A: Die Karten werden gemischt und verkehrt auf den Boden/Tisch gelegt.

V1: Um die Spannung zu erhöhen, sind ergänzend zu manchen Arten Quizfragen vorhanden. Auch indoor im Klassenzimmer möglich oder als Alternative bei Schlechtwetter.

105. Baumbau-Spiel Bw, Ue,

M: keines, indoor: Anschauungsmaterial, Baumsteckbriefe, Holzkiste

Z: Das Baumbau-Spiel ist ein kreatives und gruppendynamisches Spiel bei dem das Wissen über Bäume mittels spielerischen Tun vertieft wird.

Diskutieren verschiedener Themenbereiche: Holzanatomie, WasserhaushaltBaum in Bezug auf die Landschaf, Bedeutung des Waldes als Schutz vor Hochwasser, Gefahren für Baume (Borkenkäfer, Wind).

A: Einleitung: Der Aufbau des Baumes: Wurzeln, Stamm, Äste, Blätter

<u>Wie ist der Stamm aufgebaut?</u>: Kernholz (Stabilität), Splintholz (Wasserleitung), Kambium (Bildungszone Xylem/Phloem), Phloem (Transport der Photosyntheseprodukte), Korkkambium (Bildungszone Rinde/Kork), Rinde/Kork (Schutz)

Spielanleitung: (Phloem/Kambium/Korkkambium werden nicht berücksichtigt)

2-3 Personen bilden das Zentrum (Kernholz) und stellen sich mit den Gesichtern nach innen ins Zentrum. Sie verhaken dabei ihre Hände ganz fest, um dem Baum Stabilität zu geben.

Rundherum werden 3-4 Personen mit dem Gesicht nach außen positioniert, die das Splintholz symbolisieren. Ihre Aufgabe ist Wasser von den Wurzeln nach oben zu transportieren. Mit einer Bewegung der Hände von unten nach oben und geräuschvollem Ausatmen wird der Weg des Wassers dargestellt.

Rund um diese stehen weitere 4-5 Personen als Borke. Sie geben sich die Hände und schützen den Baum vor Gefahren.

Die restlichen Personen sind die Wurzeln und saugen geräuschvoll das Wasser aus dem Boden.

Beim Wassertransport saugen zuerst die Wurzeln, dann kommt die Bewegung des Splintholzes von unten nach oben mit geräuschvollem Ausatmen.

Der Betreuer kann den Wind simulieren und gegen den Baum drücken.

Schließlich wird eine Person (Wurzel) gewählt, die zum Borkenkäfer wird. Dieser möchte in den Baum eindringen. Schafft sie es durch den äußeren Kreis, dann erkrankt der Baum und stirbt.

Alternativ kann die Aufgabe sein das Splintholz mit der Hand zu berühren.

V1: auch indoor z.B. im Klassenzimmer möglich, Anschauungsmaterial mitnehmen, Baumsteckbriefe, Holzkiste

106. Arche Noah – Pantomime Tiere Bw

M: Kärtchen mit Tiernamen, auch indoor möglich

Z: Einteilung von Paaren

A: Es werden immer 2 gleiche Karten mit Tiernamen ausgegeben. Die Kärtchen werden verteilt, Tiernamen sollen gelesen werden, Kärtchen wieder zurückgeben, nichts verraten.

Die Teilnehmer verteilen sich im Gelände/in einem Raum und stellen ihr Tier pantomimisch nach. Körperhaltung, Fortbewegung, Lebensraum,....

Wenn sich zwei gleiche Tiere gefunden haben, nähern sie sich an und tauschen sich aus. Wenn sie beide das gleiche sind, bleiben sie zusammen. Das Spiel ist beendet wenn lauter Paare gebildet wurden.

V1: Indoor – Tiernamenskarten werden ausgeteilt, 2 Teilnehmer stellen das Tier pantomimisch dar und die restlichen Schüler sollen erraten, um was es sich für ein Tier handelt.

107. Luchs und Reh Ue

M: Augenbinden

Z: gesteigerte Aufmerksamkeit, Spaß, Jagdstrategie Luchs

A: Ein (oder mehrere Teilnehmer) ist das Reh (die Rehgruppe) und setzt sich mit verbundenen Augen in die Mitte einer Fläche. Die anderen Teilnehmer stellen sich in einem sehr großen Kreis um das Reh herum auf (Abstand ca. 15 - 20m). Aus diesem Kreis werden möglichst lautlos drei Spieler als Luchse bestimmt. Der Spielleiter gibt ein Signal an das Reh, wenn das Spiel beginnt. Ab diesem Zeitpunkt müssen alle sehr ruhig sein. Die Luchse schleichen sich nun möglichst geräuschlos an das Reh heran. Hört das Reh den Luchs zeigt es mit dem Finger in die Richtung, aus der das Geräusch kam. Ist dort wirklich ein Luchs, muss er sein Anschleichen abbrechen und wie versteinert stehen bleiben. Die andern Luchse können weiter schleichen. Gelingt es einem Luchs das Reh zu berühren bevor er wahrgenommen wird, hat er es "erwischt". Der erfolgreiche Luchs wird zum neuen Reh. Hat kein Luchs Erfolg, hat das Reh gewonnen, und es beginnt eine neue Runde.

T: Die Bodenbeschaffenheit hat hier sehr viel Einfluss auf den Spielverlauf! Raschelnde Blätter machen das Spiel fast unmöglich, eine Wiese gibt dem Reh kaum eine Chance.

V1: Kann man auch indoor gut spielen.

108. Regentropfenspiel Kw

M: 2 Steine pro Teilnehmer

Z: Ruhigwerden, bewusstes Hinhören, Förderung der Gruppengemeinschaft, Erklären des Wasserkreislaufs

A: Die Teilnehmer setzten sich einzeln mit gutem Abstand (1-2m) voneinander auf den Boden, suchen sich zwei Steine und schließen die Augen. Der Spielleiter leitet nun einen Regen an. Wenn er einen Teilnehmer an der Schulter berührt beginnt dieser seine Steine im eigenen Rhythmus aneinander zu klopfen. Von einem leichten Nieseln wird nun bis zu einem Platzregen gesteigert (immer mehr Teilnehmer) und dann wieder langsam aufgehört (neuerliche Berührung an der Schulter). Währenddessen kann in einfachen Worten de Wasserkreislauf erklärt werden (Wasserfläche - Sonne- aufsteigen der Wassertröpfchen - Wolkenbildung - Abkühlung - Abregnen - Pfützenbildung).

V1: auch indoor möglich

109. Frühlingspinsel

M: Knospen von Bäumen, indoor: Wasserfarben und Papier/Farbpaletten

Z: genau hinsehen und untersuchen

A: Die Winterkleider der Buchenknospen (braune Umhüllung) ausziehen helfen und unter der harten, spitzen Knospe die weichen, feinen Blättchen begrüßen. Sie eignen sich gut, um einander zu kitzeln und zu necken. Zum Schluss können sie sogar gegessen werden! Sind die Knospen schon größer und haben ihre Hüllen selbst abgestoßen, können sie als Pinsel verwendet werden.

Ue

V1: Z.b. im Klassenzimmer können dazu Erdfarben oder Wasserfarben angeboten werden. Auf Papier oder auf der Farbpalette kann dann damit gemalt werden.

Quelle: "Die grünen Seiten", Andrea Schneider

110. Abdrücke von Früchten/Samen in Ton Bw

M: Ton, Früchte, Samen

Z: Kreativität, Wiederholung von Gelerntem

A: jeder Teilnehmer erhält ein Stück Ton, das er nach Belieben formt (Kugel, Platte, o.ä.). Dann sucht sich dieser eine schöne Frucht, einen Zapfen oder Samen und drückt ihn vorsichtig in den Ton. Es kann ein Muster gemacht werden oder der Name geschrieben werden. Der Ton muss nicht gebrannt werden, wenn das Kunstwerk nur zu dekorativen Zwecken dient.

111. Platz zum Leben Ue, Bw

M: Seile oder dicke Schnur, pro Person ca. 1.80 m, für 20 Personen 40 m Seil

Z: Nachhaltigkeitsthematik, rascher Verbrauch von Ressourcen, Spiel zu den Grenzen des Wachstums, eigene Reaktion zu Mangel/Knappheit erleben und darüber nachdenken, Prinzipien für Innovation und Meinungsumschwung in Gruppen erfahren;

A: Vorbereitung:

Das Seil muss zerschnitten und in verschieden große Ringe

zusammengefügt werden. Die Gesamtzahl von Ringen muss der Zahl der Spieler entsprechen. Die Knoten sollen nicht so eng gemacht werden, dass sie nicht wieder geöffnet werden können. Je nach Anzahl der Teilnehmer müssen Ringe aus mehreren Einzelstücken gefertigt werden.

- Ein Ring muss groß genug sein, damit etwa 2 / 3 der Teilnehmenden sehr eng darin stehen können (6 m oder mehr).
- Mehrere Ringe, die groß genug sind, um 5 Teilnehmende zu beherbergen (etwa 3.50 m).
- Noch mehr Ringe, die groß genug sind, um 2 bis 3 Leute zu beherbergen (ca. 2.20 m).
- Ca. 60% aller Ringe sind so groß, dass sie 1 Fuß Paar umgeben (ca. 1.10 m).

Durchführung:

Alle Ringe sind am Boden und etwa 30 cm voneinander entfernt. Die Leute stehen frei herum, während das Spiel erklärt wird.

- 1. «Wir führen jetzt eine Übung mit euch durch, welche die Verknappung von Ressourcen und den Umgang mit ihnen veranschaulicht. Stell dir vor, dass der Raum, in welchem du stehst, eine wichtige Ressource darstellt. Damit jemand bis zum Ende des Spiels überleben kann, müssen die Füße einen Platz innerhalb eines Kreises haben und dürfen das Seil und den Boden außerhalb nicht berühren. (Machen lassen und sehen, dass alle richtig stehen.) So lange nicht jeder diesen Platz hat, kann ich nicht in die nächste Runde des Spiels übergehen.»
- 2. «Jetzt sage ich dann wechseln! Jeder von euch muss nun einen Platz für seine/ihre Füsse in einem anderen Kreis finden. Wenn alle so weit sind, rufe ich wieder wechseln! Und ihr macht dasselbe. Alles klar? Okay, wechseln!» (Warten und kontrollieren, ob alle richtig stehen.)

Bei jedem Wechsel werden einer oder mehr der kleinsten Ringe weggenommen, sobald sie frei werden. Jetzt hat nicht jeder/jede einen Ring für sich und es breitet sich Unruhe aus.

Die Spielleitung sagt nichts oder höchstens: «Die Ressourcen werden knapper!»

3. Fortfahren und immer mehr Kreise wegnehmen (nicht die größten).

Wenn nur 1 bis 2 größere Kreise übrig bleiben, wird es nicht möglich sein, dass alle in diesen verbleibenden Räumen stehen können. Einige Teilnehmende werden dann auf der Seite stehen.

Vielleicht einwerfen: «Ist es fair, dass der Erfolg einiger den Misserfolg anderer beinhaltet?» «Ist es für euch akzeptabel, dass der Erfolg einzelner Teilnehmer den Misserfolg der anderen verursacht?» Normalerweise wird diese Frage zur Folge haben, dass neue Versuche und Anstrengungen unternommen werden, damit jede/jeder einen Platz bekommt. Oft wird gefragt, ob es möglich sei, auf Zehenspitzen zu stehen, oder ähnliches.

Eine gute Antwort ist: **«Was nicht verboten und was nicht gefährlich ist, ist erlaubt.»** So fangen die Leute an, kreativ zu werden, sitzen z.B. teilweise außerhalb und halten ihre Fersen in den Ring.

Als Spielleiterin ist **es wichtig zu beobachten, wie diese Strategien entstehen**, bei wem sie den Ausgang finden, ob sie beachtet oder ignoriert werden. Das Spiel ist erst fertig, wenn alle Gruppenmitglieder mit den Füssen im Kreis sind. Ab und zu muss man es vorher abbrechen.

Auswertung:

- Möchte jemand etwas über seine Erfahrungen in diesem Spiel sagen?
- Was waren eure Beobachtungen? Welche Gefühle hattest du?
- Was für eine Strategie hast du verfolgt?
- Habt ihr euch während des Spiels Zeit genommen, Langzeitstrategien auszuhecken? Warum nicht? (Oft wird geantwortet, dass die Spielleitung doch vorwärtsmachen wollte. Dann fragt man weiter, wer denn den Fortschritt des Spieles kontrolliert habe. Jeder Teilnehmer hatte diese Möglichkeit, indem er einfach nicht in den Kreis gegangen ist.)
- Wie haben sich diejenigen gefühlt, die in den Kreis gelangen konnten?
- Wie haben diejenigen draussen über die drinnen gedacht?
- Es wird ja schon früh deutlich, dass es nicht genug Platz für alle gibt, wenn es so weitergehen würde. Was sind die Kosten, wenn man mit Grenzen umgehen muss, wenn sie sich bereits auswirken? Wie könnte man ein System so ändern, dass es vorausschauend handelt, bevor es absolut notwendig wird?
- Was wir im Spiel erfahren haben, sind normale Prozesse in wirklichen Systemen. Wer hat so etwas schon erlebt? (Beispiel: Klimawandel: Erst wenn sichtbare, fühlbare Zeichen da sind, wird gehandelt. Vorher wird das Problem tunlichst ignoriert.)
- Wer kam mit Ideen? War es jemand, der bereits einen Platz hatte? Jemand, der sich ausgeschlossen fühlte? Was hat diese Person sonst für Eigenschaften? Wie haben die anderen auf die Idee reagiert? Wie kann man von diesem Modell auf die Institution schliessen? Wessen Ideen sind rascher angenommen worden?
- Was könnten wir alle aus dieser Übung lernen?

Motto:

«When several people's fingers burn in the fire, you rescue yours first.» (ein Sprichwort der Massai)

(«Wenn es irgendwo brenzlig wird, rettet man seine Haut zuerst.»)

V1: kann auch gut indoor gespielt werden.

112. Sitzkreis Bw

M: keines

Z: Spaß

A: Kinder stellen sich im Kreis auf und drehen sich dann alle gemeinsam auf die gleiche Seite – stehen also mit der Schulter zur Kreismitte. Dann muss so eng wie möglich zusammengerückt werden, d.h. 2-3 Schritte in Kreismitte. Wenn nun alle ganz eng stehen, setzen sich alle auf Kommando hin, auf die Oberschenkel des Hintermannes. Wenn das Ganze gleichzeitig passiert und der Kreis eng genug ist, entsteht ein stabiler Sitzkreis. Es kann dann sogar versucht werden, einige Schritte mit Kommando gemeinsam zu gehen.

V1: Kann auch gut indoor gespielt werden.

113. Blinder Mathematiker Ue, Kw

M: Seil, Augenbinden

Z: Teamarbeit verstärken

A: Die Teilnehmer stellen sich im Kreis auf. Das Seil wird am Ende zusammengeknotet und vor den Füßen der Teilnehmer innerhalb des Kreises auf den Boden gelegt. Die Teilnehmer erhalten eine Augenbinde und nehmen das Seil in die Hand. Nun bekommen sie eine Aufgabe – zusammen, blind z.B. ein Quadrat zu formen.....

114. Gotischer Knoten Ue, Kw

M: keines

Z: Teamarbeit verstärken

A: Alle Teilnehmer stehen auf engen Platz zusammen. Jeder soll seine Hände mit jemand anderen verbinden. Beide Hände sollen mit verschiedenen Partnern verbunden sein. Dann soll versucht werden, das ganze zu entwirren, ohne das die Hände auseinander reißen. Zum Schluss sollen die Teilnehmer in einem schönen Kreis stehen. Es darf oben drüber gestiegen werden, unten durch geschlüpft.....

T: Die Teilnehmeranzahl soll gerade sein.

115. Wer hat schon mal...? Kw

M: Sessel, Sitzmatten

Z: Konzentration, schnell reagieren

A: Die Schüler bilden einen Kreis. Entweder einen Sesselkreis oder man steht auf einer Sitzmatte (wenn möglich ohne Schuhe). Ein Sessel oder Sitzmatte ist zu wenig und diese Person steht in der Mitte des Kreises und stellt eine Frage, wie z.B: "Wer hat schon mal im Wald geschlafen?" – dann wechseln alle Teilnehmer ihren Platz die schon mal im Wald geschlafen haben. Der die Frage stellt muss schnell schauen, wo er einen leeren Sessel oder Sitzmatte findet

und nimmt diesen Platz ein. Somit bleibt eine andere Person übrig, die sich wieder in die Mitte des Kreises stellt und wieder eine Frage stellt....

116. Adler-Steinbock-Murmeltier Ue, Kw

M: ev. Sitzmatten

Z: Tierdarstellen im Kreis

A: Kinder sitzen in einem Kreis, relativ eng nebeneinander. Es werden 5 Figuren vereinbart, die durch festgelegte Darstellungsweisen ausgeführt werden. Am besten beginnt man mit 3 Figuren und steigert dann. Die Kinder können auch kreativ neue Figuren erfinden. Ein Anzeiger sitzt in der Kreismitte, dreht sich um seine Achse zeigt auf einen Kreisspieler und sagt die Figur schnell dazu. Oft wird die Figur von einem Spieler und jeweils dem linken und rechten Nachbarn ausgeführt.

Beispielsweise gibt es einen Elefanten, der angezeigte Spieler macht den Rüssel, der linke und rechte in vereinbarter Weise die Ohren.

Eine Kuh wird mit verschränkten nach außen zeigenden Händen und nach unten gerichteten Daumen ausgeführt, an den Daumen (Zitzen, fassen jeweils der linke und der rechte Spieler an).

Storch: Mittelspieler zeigt langen Schnabel, links und rechts die Flügel usw. Der Anzeiger in der Mitte muss nach dem Ansagen laut und deutlich bis 10 zählen.

Schafft es die Gruppe oder der Spieler nicht in der Zeit mit der Figur, muss der angezeigte Spieler oder der, der den Fehler gemacht hat, in die Mitte wechseln.

117. Blatt weitergeben Bw

M: Blätter oder andere Naturgegenstände eventuell zum Programm passend.

Z: Kooperatives Bewegungsspiel, Gruppenschnelligkeit wird gefordert, **auch Indoor** Tipp: Abgefallene Blätter (Herbstblätter) verwenden, statt welche abreißen !!!!

A: Es werden zwei oder mehrerer Teams gebildet, die in einer Richtung und Einserreihe hintereinander stehen. Der erste hält jeweils ein großes Blatt in den Händen. Bei einem bestimmten Signal des NF gibt der erste das Blatt über den Kopf an den zweiten weiter, der wiederum reicht es zwischen seinen Beinen durch an den nächsten und so weiter. Der letzte Spieler läuft mit dem Blatt nach vorne und gibt es wieder nach hinten weiter. Dies wird solange wiederholt, bis der ursprüngliche erst in der Reihe wieder seinen Platz eingenommen hat. Wenn das Blatt irgendwie zerrissen und beschädigt ist, hat das Team verloren. Bleibt das Blatt unbeschädigt, haben alle Mannschaften gewonnen, die mit dem Blatt behutsam umgegangen sind.