

## WIR MÜSSEN RAUS

Der Wald ist der beste Abenteuerspielplatz für Kinder: Mit schnellen Schritten über Wurzeln springen, auf Baumstämmen balancieren, durchs knackende Laub gehen, Stöcke sammeln oder in der Erde wühlen. Vielleicht ist der Wald einer der letzten freien Rückzugsorte für das freie kindliche Spiel. Hier blinkt nichts, hier lenkt kein Angebot ab, zu entdecken, in welcher Umwelt wir leben. Wagen Sie das naheliegende Abenteuer: mit Kindern im Wald.

### Spielideen

#### Gruppen bilden

Durcheinanderlaufen, auf Zuruf von Zahlen des ÜL werden Gruppen gebildet, zum Schluss die Zahl rufen, wie die Gruppenstärke sein sollte. Dann bekommt eine Gruppe ein Reh, die zweite einen Fuchs und die dritte einen Hasen als Aufkleber. So bleiben die Gruppen den ganzen Unterricht zusammen.

#### Bilder finden

Jede Gruppe bekommt ein oder zwei Fotos von Pflanzen, Bäumen... und wird dann losgeschickt, um die passenden Exemplare in der Natur zu finden. Ein Revier festlegen, nicht zu weitläufig.

#### Material sammeln

Die Kinder in Gruppen von ca. 5 Spielern einteilen. Jede Gruppe sammelt innerhalb einer vorgegebenen Zeit so viele Zapfen (Eicheln...) wie möglich und legt sie auf einen Haufen, der vom ÜL vorgegeben wird – evtl. einen Ast oder Stein als Anhaltspunkt legen.

#### Geometrische Figuren legen

ÜL zeigt den Gruppen aufgezeichnete geometrische Figuren. Die Spieler suchen Stöcke, Äste... und legen die Figuren auf einem vorgegebenen Ort nach.

#### Zapfen zielwerfen

Jede Gruppe hat jetzt eine geometrische Figur. Die gesammelten Zapfen sollen nun in die geometrischen Figuren geworfen werden. Wer die meisten drin hat, darf für alle eine Fitnessaufgabe stellen.

#### Zapfen weitwerfen

Die Gruppen stellen sich hintereinander an einer Linie auf. Auf das Startkommando werfen die Spieler ihre Fichtenzapfen so weit als möglich in den Wald hinein. Wessen Zapfen flog am weitesten? Danach sind die nächsten Spieler an der Reihe.

Die Sieger aus allen Spielrunden treten in einem Finale gegeneinander an. Damit die Zapfen nicht auf dem Weg liegen bleiben.

#### Wald-Weitsprung

Dieses Spiel läuft wie der bekannte Weitsprung ab. Markiert eine Absprung-Linie auf dem Waldboden.

Die erste Gruppe (Rehe) ist nun an der Reihe der erste springt los und bleibt stehen, die Position ist nun die neue Absprunglinie für den nächsten, nacheinander springen die TN, dann einen Stock oder Zapfen an die Ziellinie legen. Nun kommt die Fuchsgruppe dann die Hasengruppe. Wer ist am Ende am weitesten gesprungen?

### **Die Baumstammwippe**

Ein langer Baumstamm wird über einen zweiten Stamm wie eine Wippe gelegt. Anschließend muss die Gruppe darauf Platz nehmen. Dabei muss die Gruppe versuchen innerhalb von 60 Sekunden mindestens 5-10 Sekunden am Stück die Füße oben zu halten. Das heißt es darf niemand mit den Füßen den Boden berühren.

### **Baumstamm balancieren**

Vorwärts, rückwärts, seitlich, einbeinig, (Zapfen.... Mitbalancieren) aneinander vorbeibalancieren.

### **Laufwettspiel Wiese**

Zuerst suchen sich die Gruppen 3 Äste und der ÜL legt einen Wendepunkt fest. Der erste nimmt zwei Äste in die Hände und legt den dritten drauf, läuft den Hang hinunter, dreht am Wendepunkt um und wieder hoch und übergibt dem nächsten die Äste.

Welche Gruppe ist als erstes wieder oben.

### **Draußen Fit**

Einer ist der Fitnesstrainer und gibt an, welche sportliche Übung zu machen ist.

Die anderen Trimm-dich-Läufer führen diese vorgemachten Übungen mit aus.

Beispiele für Übungen:

Über Baumstämme oder Äste springen, eine bestimmte Strecke rückwärts laufen, 10 Hampelmänner machen, 10 Meter auf einem Bein hüpfen, Slalom um Bäume laufen,....

Nach dem Fitnesslauf ruhen sich erstmal alle aus und trinken etwas.

### **Waldquizz**

#### **Fuchs und Hase**

Es werden 2 Gruppen gebildet, die sich in einer Linie von 5 Meter Abstand gegenüberstehen. Hinter jeder Gruppe befindet sich in 30 Meter Entfernung die Auslinie. Es wird eine Aussage zum Wald vorgelesen. Ist diese Aussage wahr, dann fangen die Hasen die Füchse, ist die Aussage falsch, dann geht es andersrum. Wer sich hinter die Auslinie retten konnte bleibt im Spiel. Wer nicht, muss die Fronten wechseln.

#### **Geräusche übertragen (Baumtelefon)**

Eine Person legt das Ohr an das Ende eines langen am Boden liegenden Baumstammes. Am anderen Ende wird ein Geräusch (klopfen, kratzen, Morsezeichen, ...) gemacht. Kann dieses Geräusch erraten werden?

#### **Baum finden**

Die Partner von vornhin bleiben zusammen. Einer verbindet dem anderen die Augen und führt ihn an einen Baum, den er daraufhin befühlen darf. Nun wird dieser wieder an den Ausgangspunkt gebracht und die Augenbinde gelöst. Er muss den Weg von vornhin gehen und den Baum finden, den er befühlt hatte.

#### **Ein Bild vom Wald**

Jeder darf nun in den Wald losziehen und mit Blättern, Erde, Zweigen usw. sammeln und ein Bild malen/legen. Dann zeigen wir uns gegenseitig unsere Kunstwerke.

Variante: Der ÜL zeigt ein Bild und die Kinder sollen das mit den gesammelten Materialien nachlegen.

### **Boccia**

ÜL wirft einen Stein. Dann kommt von jeder Gruppe der Erste und wirft ebenfalls einen Stein, der Stein der Gruppe, der näher am ÜL Stein liegt bekommt einen Punkt. Dann kommen die nächsten....

### **Paarfindung**

Einen Kreis bilden. Augen schließen. Spielleiter gibt jedem einen Gegenstand in die Hand, die hinter dem Rücken ist. Augen öffnen und Partner suchen (Rücken an Rücken fühlen, was der andere hat). So lange Partnerwechsel, bis beide das gleiche haben und sich somit das Paar gefunden hat.

Gegenstände: Zapfen, Zwiebeln, Nüsse, Moos, Blüten, Gräser,...

### **Blinde Raupe** (Vertrauensspiel)

Es werden Gruppen zu je ca. 5 Kindern gebildet.

Ein Kind ist der Führer, die anderen halten sich fest (hintereinander) mit verbundenen Augen und barfuß: Laufen durch den Wald

### **Tier, Pflanze, Baum** (für ältere Kinder)

Alle bilden einen Kreis. Jeder bekommt einen Zettel auf die Stirn geklebt, auf dem jeweils ein Tiername, eine Pflanzenart oder Baumart steht. Jetzt fragt der erste reihum die anderen z.B. bin ich ein Tier, groß oder klein, vier Beine,... Eine Frage pro Mitspieler. Es darf nur mit Ja oder Nein geantwortet werden. Wenn Nein, dann geht man weiter zum nächsten und fragt. Es wird so lange gefragt, bis man herausgefunden hat, wer man ist. Wenn man weiß, was man ist und dies gesagt hat, darf man den Zettel auf die Brust kleben. Wenn alle fertig sind, bildet man wieder den Kreis.

Nun beginnt einer damit einem anderen ein Wollknäuel zuzuwerfen und dabei zu begründen warum: z.B. Ich werfe ihn zur Esche, weil ich Holzwurm den Baum mag... (muss realitätsbezogen sein!)

Am Schluss ist ein Spinnennetz entstanden.

### **Geruchsmemory**

In jeweils 2 Filmdöschen oder Joghurtbechern, wird dasselbe Material gegeben. Anschließend werden Dosen bzw. Becher verschlossen und durcheinander gestellt. Durch Löcher im Deckel müssen nun die Dosen mit dem selben Inhalt wieder gefunden werden. Sinnvollerweise sollten die Dosen zuvor alle nummeriert werden, um die Nummernpaare zu notieren. Als Material eignen sich: Erde, Torf, Rinde, Tannennadeln, Harz, Laub, Moos, Waldfrüchte.

### **Zapfenhüpfen**

Ein Fichtenzapfen wird an eine Schnur gebunden.

Die Spieler stehen im Kreis.

In der Mitte des Kreises steht der Zapfenschnur-Schwinger.

Die Schnur am Fichtenzapfen ist um 50 cm länger, als der Abstand zu den ringsherum stehenden Kindern. Der Zapfenschnur-Schwinger dreht sich mit der Zapfenschnur und schwingt diese dabei ringsherum am Boden im Kreis.

Die Mitspieler müssen nun hüpfend dem schwingenden Seil ausweichen.

Wer vom Seil getroffen wird, muss ausscheiden. Wer wird der Sieger im Zapfen-Hüpfen?

### **Horch mal!**

Alle schließen für ca. 2 Minuten oder sogar länger die Augen und horchen mal ganz genau hin, was die Natur für vielfältige Geräusche bietet. Anschließend werden in einem gemeinsamen Gespräch die Wahrnehmungen und Eindrücke gesammelt und ausgetauscht.

## Zweige, Rinden, Blätter Puzzle

### Knospnpuzzle

Verschiedene Zweige von verschiedenen Baumarten werden jeweils in 3-4 Teile mit einer Astschere geschnitten und als Puzzle auf einen Haufengelegt. Wie lange braucht die Gruppe um das Puzzle zusammenzusetzen?

### Früchtepuzzle

Bei diesem Spiel müssen die Früchte des Baumes zum jeweiligen Ast eines Baumes zugeordnet werden. Z.B. der Kiefernzapfen dem Kiefernweig, der Fichtenzapfen dem Fichtenzweig, der Apfel dem Apfelweig, die Kirsche dem Kirschweig, die Kastanie dem Kastanienweig oder Blatt, etc.

*Viel Spaß!*

### Quellen:

Kinderspiele-welt.de

Praxis Jugendarbeit.de

Waldregeln: <https://drive.google.com/file/d/0BwRaLAdDYVR8RDFLUXhHaVNickE/view>

### Kontakt:

Manuela Pfahler, Beauftragte Lehre & Bildung im LFA Kinderturnen

Ringstr. 13a, 85095 Denkendorf

Telefon 08466 8175, E-Mail manuela\_pfahler@web.de