

# Spielesammlung Fachtagung Caritasverband

## Der schlafende Bär\*

Stöcke bilden einen Kreis (Bärenhöhle). Ein Kind ist der Bär und hockt in seiner Höhle. Die anderen Kinder verteilen sich um die Höhle und rufen: "Bär schläfst Du?" Bär: brummt, Kinder: "Wie lange?" Bär sagt eine Zahl von eins bis 10 Stunden. Kinder zählen laut, dann versucht der Bär die Kinder zu Fangen.

## Ganz Ohr\*

Aktionsraum: draußen

Dauer: 10min.

Material: Uhr

Kompetenzen: Aufmerksamkeit

Vertiefung BNE(Bildung für nachhaltige Entwicklung): Gespräch über angenehme und unangenehme Geräusche

Die Kinder setzen sich bequem hin und schließen die Augen für 1-2 min. und lauschen schweigend allen Geräuschen ihrer Umgebung. Anschließend Erfahrungsaustausch. Variante: Wer kann leise bis 5 Zählen, ohne Vogelgezwitscher zu hören.

## Gegensätze sammeln

Material: mind. 2 Pappteller / 1 Filzstift

Beschriften sie vor dem Spiel die beiden Pappen mit einem Gegensatzpaar, z.B. groß-klein, spitz-rund, hart-weich usw. Besprechen Sie mit den Kindern die Gegensätze, und bitten Sie sie dann, aus der Natur entsprechende Beispiele zu holen. Die gesammelten Naturmaterialien werden dann auf die Pappen gelegt und besprochen.

Variation: Als Wettkampf zwischen 2 Gruppen, welche Gruppe findet die meisten Gegensatzpaare.

## Was riechst du?

Ein Kind bekommt die Augenbinde. Dann bekommt er drei Gegenstände aus dem Wald (Moos, Rinde, Holzstück, Erde..) vorgehalten, an denen er riecht oder die er berührt. Bevor es die Binde wieder abnehmen darf werden die Gegenstände zwischen 10 anderen, die alle auf einem Tuch liegen, versteckt. Dann muss es die drei wieder finden.

## Adlerauge

In einem quadratischen Waldbodenfeld(2qm) bekommt die Gruppe 1 Minute Zeit sich alles einzuprägen. Anschließend dreht sich die Gruppe um und es werden ein paar Dinge verändert (Blatt dazulegen, Fichtenzapfen umlegen, Steine dazu legen etc.) Kann die Gruppe innerhalb von 1-2 min. alle veränderten Dinge erkennen?

Variation: Material: 2 Tücher

Auf das Tuch werden bis zu 10 Naturmaterialien gelegt. Einprägen und dann mit dem 2. Tuch abdecken entweder aufzählen lassen oder 1-3 Gegenstände entfernen und raten lassen.

## Memory

Ca. zehn Gegenstände, die es in der Umgebung häufig gibt sammeln und unter ein Tuch legen. Das Tuch ca. 15 sec. lang wegnehmen. Danach müssen die Teilnehmer möglichst alle Gegenstände in der Umgebung suchen und sammeln.

## Ein Bild vom Wald

Jeder bekommt ein Blatt und darf nun in den Wald losziehen und mit Blättern, Erde, Zweigen usw. ein Bild malen/legen.

Dann zeigen wir uns gegenseitig die Kunstwerke.

## Baumbegrenzung ab 5 Jahre

Material: Augenbinden

Die Teilnehmer bilden 2 er Gruppen.

Jeweils einem Spielpartner der 2 er Gruppen werden die Augen verbunden. Er wird von seinem Mitspieler zu einem Baum geführt, den er sich möglichst gut durch ertasten einprägen soll. Anschließend kehren alle zum Ausgangspunkt zurück, wo die Augenbinden abgenommen werden. Jeder soll seinen Baum ohne Hilfe wiederfinden und kurz erklären, woran er ihn erkannt hat.

## Braunbär Bruno

Mit Hilfe eines Seils oder Ästen wird eine Linie als Zaun markiert, die die eine Hälfte des Spielfelds als Revier von der anderen abgrenzt. Auf dieser Mittellinie steht ein Kind als Bär und bewacht sein Revier. Die anderen Mitspieler stehen nebeneinander auf der anderen Spielhälfte. Nach einem Startsignal versuchen sie, über den „Zaun“ in das Revier zu gelangen, ohne von Bruno gebissen (abgeschlagen) zu werden.

Der Bär darf sich auf der Linie frei bewegen, muss dabei aber jederzeit mit dem Fuß die Mittellinie berühren. Wer abgeschlagen wurde scheidet aus.

Wer schafft es an dem Bär vorbei in sein Revier, um sich Honig zu stibitzen?

## **Fotosafari( 15 min.)\***

Die Gruppe teilt sich in Paare auf: einer ist der Fotograf, der andere die Kamera. Der Fotograf führt nun die Kamera, die die Augen geschlossen hält, durch den Wald und sucht schöne, interessante Motive. Bild auswählen, die Kamera öffnet die Augen und macht in ihrem Gedächtnis ein „Foto“ von dem Motiv... Abschluss: Tauschen sie sich mit en Kinder über die „Fotos“ aus. Was haben sie fotografiert? Haben sie Dinge entdeckt, die sie vorher noch nie gesehen haben?

## **Nasenraten (Tiere raten) (10min.)\***

Man liest zehn Aussagen von einem Tier vor.

Wer meint, das Tier erraten zu haben, legt den Finger auf die Nase. Am Ende kommt der Satz "Ich bin ein(e) ....." Erst dann rufen die Kinder laut den Namen des Tieres.

Wenn die Kinder das Spiel kennen, können die Kinder sich gegenseitig die Tiere vorstellen. Z.B. Ich habe ein Fell, Ich fresse gerne Mäuse, Ich habe spitze Zähne, Ich lebe in einem Bau unter der Erde...= Fuchs

### **Tiere darstellen in der Gruppe (Tierpantomime)\***

Eine Gruppe (vier bis sechs Personen) stellen ein Tier oder einen biologischen Ablauf in der Bewegung (z.B. Füttern von Jungvögeln, Kranichzug in den Süden) dar, das bzw. der erraten werden soll. Für Kindergartenkinder nimmt man Tierbilder z.B. Frosch, Wildschwein, Kuh, Katze... je nach Entwicklungsstand dürfen die Kinder auch Geräusche machen.

### **Tierstimmenorchester\***

Ein Teil der Kinder ahmt eine Tierstimme nach( z.B. Frosch quaken), die anderen bellen. Der Fantasie bei der Auswahl und beim Arrangement der Tierstimmen sind keine Grenzen gesetzt: Eine Gruppe kann z.B. gemeinsam in einem Rhythmus“ bellen“ und einzelne Kinder können abwechselnd oder spontan quaken( die Erzieher oder Kind geben den Einsatz)

Variation: Wie beim Domino imitiert ein Kind einen Tierlaut, sein Nachfolger ahmt es nach und setzt dann eine eigene Tierstimme dahinter.

### **Baumtelefon**

Baumstämme oder -stücke als Telefon benutzen. Geräusche durch Trommeln, Klopfen, Schlagen, Kratzen usw. an dem einen Ende des Stammes erzeugen, und am anderen Ende das Ohr an den Stamm legen.

### **Waldfee (Tastspiel)\***

Die Teilnehmer erhalten in die rechte Hand einen Gegenstand aus der Natur, den sie ertasten müssen. Die Hände sind dabei und während des ganzen Spiels auf dem Rücken. Jeden Gegenstand gibt es zweimal. Die Teilnehmer müssen ihren Partner finden, indem sie Rücken an Rücken stehend die Gegenstände kurz tauschen. Paare, die sich gefunden haben, beraten sich, was sie in der Hand haben. Wenn sich alle Paare gefunden haben, sagt jedes Paar, was es vermutet. Dann erst werden die Gegenstände allen vorgezeigt.

### **Kreuzverhör\***

Jeder Teilnehmer bekommt eine Karte mit einer Tierabbildung auf dem Rücken befestigt. Durch geschicktes fragen, soll er das erraten. Der befragte antwortet auf jede Frage wahrheitsgemäß. Aber er darf nur mit ja oder nein antworten. Bei letzteren hilft der Spielleiter. Man muss also so geschickt fragen, dass man mit den Antworten weiter kommt.

### **Waldalphabet**

Die Teilnehmer bilden Kleingruppen von 2-5 Personen. Jede Gruppe denkt sich einen Gruppennamen aus oder einigt sich auf einen Tier-oder Pflanzennamen. Nun sammelt sie im Wald Gegenstände, die mit den Buchstaben beginnen, die in ihren Namen vorkommen. (z.B.: Blatt für B, Müll für M usw.) Aus den Gesammelten Gegenständen wird nun der Name der Gruppe gelegt und die anderen Teilnehmer müssen den Namen erraten.

Spiele mit \* wurden auf der Fachtagung durchgeführt.