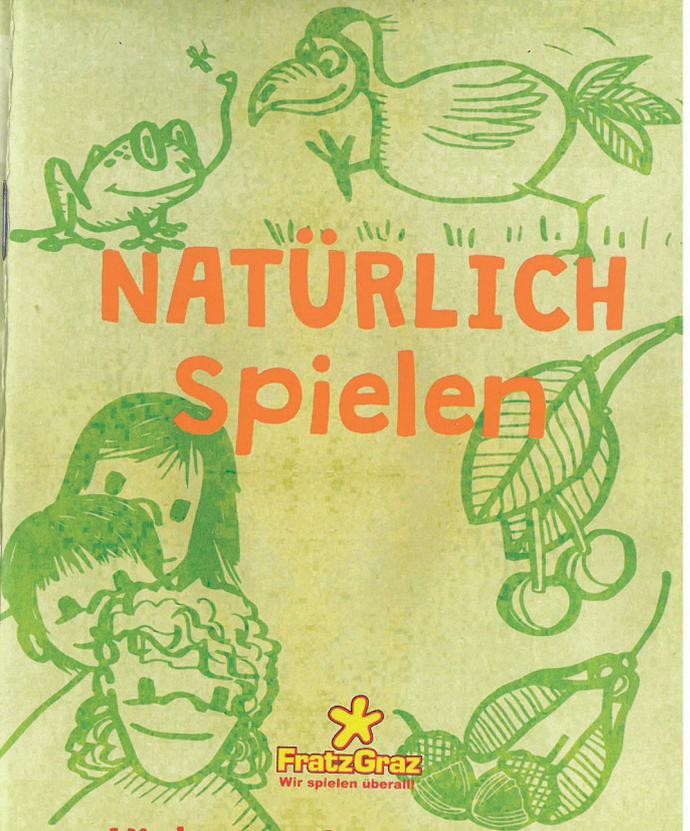




Spiele für EUCH
zum Nachspielen!
Mit freundlicher Genehmigung
von Fratz Graz dürfen wir das
Hopala und Omama Spielebuch
auf unserer Homepage online
stellen.
DANKE!



NATÜRLICH Spielen

Viele Spielideen für's
„Draußen Spielen“

- Hosentaschenspielebuch -



Impressum:

Hosentaschenspielebuch
NATÜRLICH Spielen
1. Auflage, Oktober 2015

Idee und Konzept:
Verein Fratz Graz
Werkstatt für Spiel(t)räume
Karmeliterplatz 2
8010 Graz
0316 – 90 370 150
www.spielplatz.fratz-graz.at
office@fratz-graz.at
ZVR Zahl: 786 373 708

Redaktion:

Ruth Oberthaler, Sonja Postl und Ernst Muhr

Layout und Grafik:

Sonja Postl

Druck:

Druckerei Bachernegg GmbH

Herausgeber: Amt der Steiermärkischen Landesregierung -
Fachabteilung Gesellschaft und Diversität - Referat Jugend

Wir bedanken uns bei allen, die uns Spielanregungen
geliefert und uns unterstützt haben.

NATÜRLICH Spielen

Viele Spielideen für's
„Draußen Spielen“

- Hosentaschenspielebuch -



Fangen spielen

Eins, zwei, drei

Zwei gleich große Gruppen stehen sich in einigem Abstand gegenüber. Die Reihen werden durchgezählt und alle merken sich ihre Nummer. Die Spielleitung stellt sich an den Rand der Mittellinie. Irgendwann ruft sie/er plötzlich eine, zwei oder drei Zahlen. Anschließend passiert folgendes:

Bei einer Zahl: Wird deine Zahl gerufen, rennst du in die Mitte und versuchst möglichst schnell die Beute zu schnappen und zu deiner Gruppe zu bringen.

Bei zwei Zahlen: Aus jeder Gruppe sind zwei Kinder an der Reihe. Das eine nimmt das andere huckepack, um den Weg zurück zu legen.

Bei drei Zahlen: Zwei Kinder müssen das dritte Kind auf gekreuzten Armen tragen. Natürlich wieder: Bis zur Mittellinie, Beute schnappen und zur Gruppe zurück. Die jeweils schnellere Gruppe bekommt einen Punkt.

Damit es noch schwieriger wird, ist es erlaubt, der gegnerischen Gruppe die Beute noch vor der Ziellinie abzujagen.

6

Blinde Kuh in Badehose

Verteilt euch im Schwimmbecken. Eine oder einer wird als „Blinde Kuh“ ausgewählt, schließt die Augen und macht unter Wasser Purzelbäume und Drehungen, um die Orientierung zu verlieren.

In der Zwischenzeit verteilen sich die anderen im Becken. Die Blinde Kuh taucht wieder auf und darf nun die Augen nicht mehr öffnen! Durch tasten, hören und fühlen versucht sie, die anderen zu finden und zu fangen.

Wer als erstes erwischt wird, ist neue „Blinde Kuh“.



7

Dreierfangen im Schnee

Für dieses Spiel müsst ihr lauter Dreiergruppen bilden. In jeder Gruppe gibt es einen Eisbären, einen Yeti und einen Eskimo – Entscheidet euch, wer wer ist.

Verteilt euch auf einem festgelegten Spielfeld. Aus jeder Gruppe fängt der Eskimo an, seinen Eisbären zu fangen, indem er ihn mit einem Schneeball treffen muss. Sobald der Eisbär getroffen ist, geht dieser auf den Yeti los, der sich in der Zwischenzeit ausgeruht oder versteckt hat. Ist der Yeti getroffen, macht er nun wieder Jagd auf den Eskimo, usw. Auf dem begrenzten Spielfeld gibt das ein heilloses spaßiges Durcheinander!



8

Spione

Jedes Kind versucht ein anderes, das es sich heimlich ausgesucht hat, drei Mal zu umrunden. Das ist aber nicht so leicht, weil ja allen in Bewegung sind. Wer es schafft, darf sich hinsetzen.



Rette dich auf den Berg

Es gibt eine/n FängerIn. Bemerkt ihr, dass ihr verfolgt werdet, könnt ihr euch retten, indem ihr einem anderen Kind huckepack auf den Rücken springt. Ihr seid dann sicher und könnt nicht gefangen werden.

Doppel – E

Ein Kind ist der/die FängerIn. Ein anderes Kind wirft die Stöckchen in die Luft und alle laufen davon und verstecken sich. Dazu ist so lange Zeit, wie es dauert, aus den Stöckchen ein Doppel-E zu legen.

Als FängerIn musst du die versteckten Kinder suchen, wieder zum Doppel-E laufen und Namen und Verstecke ausrufen. Wird das Doppel-E von einem der versteckten Kinder mit dem Fuß zerstört, musst du es wieder aufbauen, bevor du weiter suchen darfst.

Material
sieben
Stöckchen



Doppel-E

9



Ballspiele

Material
eine große Schachtel, ein Seil, kleine Bälle, Zapfen oder Zeitungspapier

Fliegende Kiste

An eine ausreichend große Schachtel (Banananbox oder Umzugskarton) bindet ihr ein Seil. Bestimmt nun ein Kind, das diesen Karton hinter sich her zieht – quer durch den Raum und im Zickzack. Die anderen versuchen nun kleine Bälle, Zapfen oder zerknülltes Zeitungspapier in den Karton zu werfen.

Agentenball

Bildet zwei Teams und bestimmt je eine/n AgentIn, ohne es dem anderen Team zu verraten. Wie beim Völkerball schießen sich die beiden Gruppen nun gegenseitig ab. Doch: Wird jemand getroffen, der/die nicht AgentIn ist, bleibt er/sie im Spielfeld. Das Ziel ist es, den/die AgentIn zu finden und ihn abzuschließen. Taktik ist also gefragt!

14

Kaiser, König, Herr Baron

In diesem Spiel steigt ihr schnell von ganz oben bis in die bitterste Armut ab. Jedoch könnt ihr auch genauso schnell wieder auf der Karriereleiter nach oben steigen.

Auf einem Platz malt ihr mit Straßenkreide Kreise auf. Jeder Kreis ist so groß, dass ein Kind darin stehen kann. Je ein Kreis ist für Kaiser, König, Baron und Bettelmann. Bei mehreren Kindern werden noch andere Personen eingefügt, z.B. Edelman, Bürger, Bauer, Schuster, Schneider, Leinenweber, Bäcker, Kaufmann, Totengräber.

Stellt euch nun in die Kreise. Der Bettler beginnt, nimmt den Ball und wirft ihn zu einem andern Kind. Fängt dieses, wird weiter geworfen, fängt es nicht, tauschen die beiden die Plätze. So kann es schnell nach oben gehen oder auch wieder nach unten. Wer am Ende der Schulpause (oder nach einer bestimmten Zeit, die ihr mit einem Wecker einstellen könnt) Kaiser ist, hat gewonnen.

Material
ein Ball, Kreide



15

Material
ein Ball, eine Wand

BallkönigIn

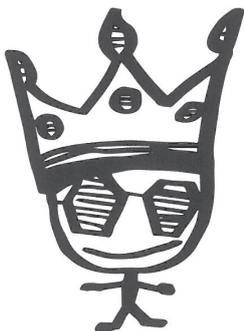
Dieses Spiel kann auch mal allein gespielt werden. Ihr müsst euch zehn Übungen mit dem Ball ausdenken. Die leichteste wird dann zehn Mal wiederholt, die nächste neun Mal usw. Berührt der Ball während der Übungen den Boden, muss von vorne begonnen werden. Nach jeder Übung müsst ihr den Ball wieder fangen.

Wer es schafft, ist BallkönigIn!

Mögliche Übungen:

An die Wand werfen – mit der rechten Hand werfen – mit der linken Hand werfen – werfen, im Kreis drehen, fangen – unter dem Bein durchwerfen – werfen, klatschen – werfen, vorne und hinter dem Rücken klatschen – auf einem Bein stehend werfen und fangen – werfen, mit beiden Füßen hochspringen, landen, fangen – ...

Je nach Alter können die Übungen variieren.



16

Stoppball

Jeder von euch hat drei Leben. Wählt eine/n WerferIn. Alle anderen bilden einen engen Kreis und geben sich selbst einen Tier-, Obst- oder Städtenamen.

Der/die WerferIn stellt sich in die Mitte. Das Spiel beginnt, wenn der Ball in die Höhe geworfen wird und einer der ausgedachten Namen gerufen wird.

Jetzt rennt ihr alle, außer dem Kind, dessen Name gerufen wurde, schnell weg. Das genannte Kind versucht den Ball zu fangen und ruft „Stopp“, wenn es ihn hat. Alle müssen daraufhin sofort stehen bleiben. Das Kind mit dem Ball darf nun drei Schritte machen, wählt ein Kind aus und sagt ihm, wie es sich verhalten muss, während es abgeschossen wird.

Die Möglichkeiten:

Korb: Mit den Armen wird vor dem Körper ein Korb, durch den der Ball geworfen werden muss, gebildet.

Wackelpudding: Das Kind wackelt wie ein Pudding, muss aber auf seinem Platz stehen bleiben. Der Werfer versucht es zu treffen.

Stocksteif: Das Kind steht stocksteif da.

Gelingt es die Aufgabe zu erfüllen, verliert das abgeschossene Kind ein Leben. Hat man alle drei Leben verloren, scheidet man aus.

17

Mannschaftsspiele und Wettbewerbe

Material

zwei Fahnen
oder Wimpel,
Armbinden
oder Tücher
für die
Teams

Capture the flag

„Capture the flag“ ist ein bekanntes Abenteuerspiel für zwei gleich große Teams. Es sollten mindestens 10 Kinder mitspielen. Altersunterschiede sind dabei egal.

Das Spielfeld, im besten Fall ein Waldstück oder Gelände mit vielen Versteckmöglichkeiten und mindestens so groß wie ein Fußballfeld, wird in zwei gleichwertige Felder geteilt. In jedes Feld kommt eine Flagge. Das Ziel ist, die gegnerische Flagge in Besitz zu nehmen und in die eigene Spielhälfte zu bringen. Werdet ihr dabei im gegnerischen Feld abgefangen, müsst ihr euer Gruppenmerkmal abgeben und aus dem Spiel ausscheiden.

Wenn aus einem Team alle ausgeschieden sind, hat es verloren. Das Team, das es schafft beide Flaggen im eigenen Spielfeld aufzustellen, gewinnt.

Als Variante könnt ihr im Dunklen spielen.

Mit steigender SpielerInnenzahl kann das Spielfeld vergrößert werden und der Spaßfaktor steigt.



18

Paintball mit Mehlbeuteln

Voraussetzung für dieses Spiel ist ein Areal mit vielen Verstecken. Am spannendsten ist es im Wald, denn dort finden sich die vielfältigsten Möglichkeiten für einen Hinterhalt.

Die Mehlbeutel sind ganz leicht herzustellen. In die Mitte eines Blattes Küchenrolle gebt ihr einen Esslöffel voll Mehl. Die Ecken des Blattes schlägt ihr oben zusammen, verdreht sie miteinander und klebt sie mit einem Stück Klebeband zusammen.

Spielvarianten habt ihr viele. Eine Möglichkeit ist, sich in zwei Gruppen zu teilen. Jede Gruppe sucht sich ein Lager, in dem es einen Schatz (eine Haube, einen besonderen Stein, Fahne ...) versteckt. Die gegnerische Gruppe versucht, diesen Schatz zu erobern. Wer vom Mehlbeutel getroffen wird, scheidet aus. Gewonnen hat jenes Team, dem es gelingt, den fremden Schatz zu erbeuten.

Ihr könnt aber auch eine „Mehlball-Schlacht“ veranstalten.

Material

Küchenrolle,
Mehl,
Löffel,
Klebeband



19

Gummistiefelwettlauf

Material

zwei Eimer
voll Wasser,
zwei leere
Eimer,
2 Paar viel
zu große
Gummistiefel,
vier Becher,
Metermaß

Stellt zwei gefüllte Wassereimer an eine Startlinie. Etwa 20 m weiter stellt ihr leere Eimer auf. Bildet zwei Teams. Beide Gruppen stellen sich zur Startlinie und erhalten je ein Paar möglichst großer Gummistiefel und zwei Becher.

Auf „LOS“ zieht das erste Kind die Gummistiefel an. Die anderen befüllen die beiden Stiefel mit Wasser. Sind die Stiefel voll, läuft das Kind vorsichtig – damit wenig Wasser rausschwappt – zum anderen Eimer und kippt das Wasser aus den Stiefeln dort hinein.

Ist der Starteimer eines Teams leer, ist das Spiel beendet.

Gewonnen hat aber jenes Team, in dessen Zieleimer mehr Wasser angekommen ist.

Am besten nachmessen, damit die Ergebnisse eindeutig sind.



20

Gummistiefelweitwurf

Finnische Seefahrer haben das Spiel angeblich im 19. Jahrhundert erfunden. Heute gibt es sogar Weltmeisterschaften.

Von einer Startlinie aus werft ihr den Stiefel so weit wie möglich. Dabei dreht ihr euch am besten zuerst im Kreis und schleudert den Stiefel dann im richtigen Moment los. Der Rekord liegt derzeit bei unglaublichen 53 Metern.

Material

Gummistiefel,
Metermaß

Gummistiefelgolf

Der Gummistiefel wird dabei mit der Hand geworfen und ihr müsst verschiedene Ziele nacheinander treffen. Eventuell müsst ihr dabei auch kleine Hindernisse überwinden. Bei der Gestaltung der Stationen, die aus einfachen, alltäglichen Dingen gebaut werden, zeigt sich eure Kreativität. Fertigt euch nun noch einen Zettel an, auf dem ihr die Ergebnisse eintragen könnt.

Mögliche Ziele:

1. Scheibtruhe – 2. Kübel – 3. Scheibtruhe hinter einem Sessel – 4. Kübel auf einem Baum – 5. Ein Reifen, durch den ihr werfen müsst – 6. Zwei Reifen hintereinander – usw.

Material

Gummistiefel,
Scheibtruhe,
Kübel,
Reifen

21

Das Rennen um die heißesten News ...

Material

pro Kind:
ca. 4x4cm
große
Stücke einer
Zeitungsseite,
ein
Strohalm

Bei einer markierten Startlinie breitet ihr für jeden die vorbereiteten Zeitungsschnipsel aus und legt einen Strohhalm bereit. Auf das Startzeichen hin, müsst ihr den ersten Schnipsel mit dem Strohhalm ansaugen und auf diese Art und Weise bis in ein markiertes Ziel tragen. Hände und andere Hilfsmittel sind dabei verboten!

Fliegt der Zettel hinunter, muss er von neuem angesogen werden. Erst wenn der erste Zettel über der Ziellinie ist, darf zurück gelaufen werden und der zweite Zettel ist an der Reihe.

Dieses Spiel bietet sich auch als Staffel sehr gut an!



22

Geräuschmaschine

Mehrere Kinder (optimal sind etwa sechs) bilden je eine Gruppe. Die Aufgabe ist es, aus sich selbst eine Maschine zu bauen.

Die „Maschine“ muss sowohl Bewegungen, als auch Geräusche machen. Gemeinsam macht ihr aus, was die Maschine produziert. Das könnten zum Beispiel Schäfchen zum Schäfchenzählen sein, oder etwas Reales wie ein Mährescher. Weiter dürfen keine Absprachen getroffen werden.

Eine/r beginnt und stellt, setzt oder legt sich auf den Boden und führt den ersten Arbeitsschritt mit einem dazu passenden Geräusch aus. Der/die Nächste schließt an. Die einzelne „Bauteile der Maschine“ müssen sich gegenseitig irgendwie berühren.

Läuft eure Maschine erst einmal, kann man die Geschwindigkeit ändern.

Am Ende könnte die Maschine so schnell laufen, dass sie schließlich auseinanderfällt.

Die andere Gruppe muss erraten, was ihr produziert.



23

Spiele für Höfe und Plätze

Box Out

Material
Kreide

Einfach genug für jüngere Kinder, aber auch herausfordernd für ältere, da es eine Strategie zu entwickeln gilt.

Malt ein großes Quadrat auf den Asphalt und unterteilt es in 10x10 kleinere Quadrate. Jedes dieser Teilquadrate sollte so groß sein, dass ein Kind darauf stehen kann.

Jeder von euch bekommt ein Stück Kreide und beginnt in einer Ecke. Abwechselnd geht ihr nun ein Quadrat weiter und streicht jenes Quadrat, von dem ihr gerade kommt, aus.

Durchgestrichene Quadrate dürfen nicht mehr betreten werden.

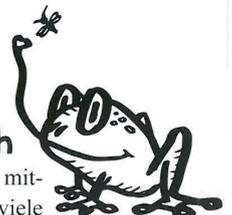
Wenn ein Spieler fest sitzt und sich nicht mehr bewegen kann, scheidet aus. Wer sich zuletzt noch bewegen kann, hat gewonnen.

In der nächsten Runde könnte man statt einem X ein O verwenden und so das Rasterfeld noch einmal benutzen.



24

Froschteich



Material
Kreide,
ein Tuch

Es sollten mindestens fünf Kinder mitspielen. Mit einer Kreide zeichnet ihr viele Kreise auf den Boden. Ein Kind steckt sich ein Tuch in die Hosentasche. Die anderen Kinder müssen versuchen, das Tuch herauszuziehen. Alle dürfen sich dabei aber nur von Kreis zu Kreis hüpfend bewegen. Wer daneben steigt, scheidet für diese Runde aus.

Links oder rechts

Material
Kreide,
Steine

Malt eine Spirale auf ein großes Blatt Papier oder mit Kreide auf die Straße.

Nehmt nun je zwei Steinchen, Muscheln oder ähnliches. Einen Stein, er ist euer Mondstein, behält ihr in der Hand. Den anderen Spielstein legen alle in die Mitte der Spirale.

Jetzt rät das erste Kind, in welcher Hand ein anderes den Mondstein versteckt hat – links oder rechts. Liegt es richtig rückt es seinen Spielstein um eine viertel Runde in der Spirale vor. Rät es falsch, darf das andere mit seinem Spielstein eine viertel Runde vorrücken und ist nun an der Reihe. Wer zuerst das Ende der Spirale erreicht, gewinnt.



25

Rätseltorte

Material
Kreide,
Steine

Bevor das Rätseln und Hüpfen beginnt, zeichnet ihr eine große Torte auf und unterteilt diese in acht Stücke.

In diese Stücke schreibt ihr Oberbegriffe wie Obst, Tier, Beruf, Land, Stadt, Pflanze.

Nun beginnt eine/r das Alphabet in Gedanken aufzusagen, nur das A wird laut ausgesprochen. Jemand anderer sagt zu einem beliebigen Zeitpunkt „Stopp!“. Der Buchstabe bei dem das Alphabet gerade war, wird genannt. Zum Beispiel „P“.

Ein drittes Kind wirft nun seinen Stein auf eines der Felder der Torte und hüpf auf dieses Feld. Hier muss es zwei passende Begriffe nennen, die mit dem ausgezählten Buchstaben beginnen. Steht es also zum Beispiel auf dem Feld „Tier“ kann es Pfau und Pinguin nennen.

Nun hüpf es im Uhrzeigersinn weiter und nennt zu jedem Überbegriff ein Wort. (Etwa: Pfarrer, Peru, Prag, Primel und Pfirsich).

Für jeden richtigen Begriff gibt es einen Punkt. Fällt ihm nichts ein, darf es weiter hüpfen, bekommt aber natürlich keinen Punkt. Die Punkte werden notiert. Wer am Schluss die meisten Punkte sammeln konnte, ist SiegerIn.



26

Stadtmusikanten

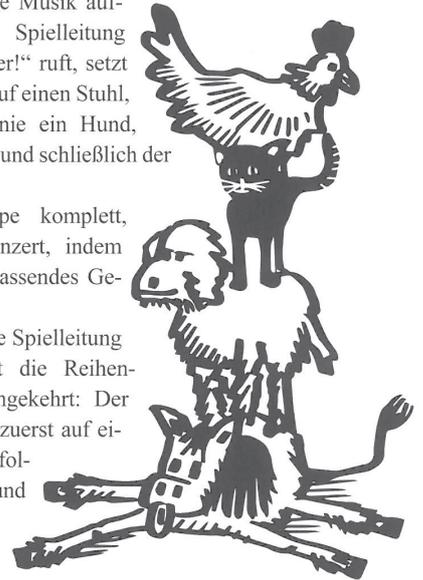
Material
kleine Zettel,
Bleistift,
Stühle

Bereitet Zettel vor auf denen Esel, Katze, Hund und Hahn steht. Alle ziehen eines dieser Kärtchen und ihr werdet wo gleichmäßig in „Esel“, „Hund“, „Katze“ und „Hahn“ eingeteilt.

Bewegt euch kreuz und quer durch den Raum. Wenn die Musik aufhört und die Spielleitung „Achtung Räuber!“ ruft, setzt sich jeder Esel auf einen Stuhl, ihm auf die Knie ein Hund, dann eine Katze und schließlich der Hahn.

Ist eine Gruppe komplett, beginnt ihr Konzert, indem jedes Tier ein passendes Geräusch macht.

Achtung, ruft die Spielleitung „Banditen!“, ist die Reihenfolge genau umgekehrt: Der Hahn setzt sich zuerst auf einen Stuhl, dann folgen Katze, Hund und Esel.



Menschenmemory

In der Gruppe müssen sich zuerst lauter Paare finden. Jedes Pärchen überlegt sich eine gemeinsame Körperhaltung oder Tätigkeit und merkt sich diese. Danach verteilen sich alle im Raum.

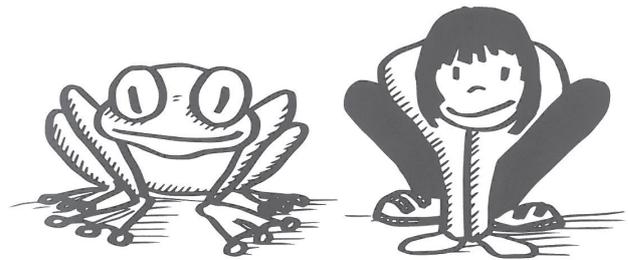
Zwei oder drei Kinder haben in der Zwischenzeit draußen gewartet. Sie werden nun hereingeholt und spielen mit den Pärchen Memory. Dabei tappt man je zwei Kinder an, die dann ihre Tätigkeit durchführen. Ist es die gleiche, gehört das Pärchen dem/der SpielerIn. Machen sie unterschiedliche Tätigkeiten, beenden sie diese wieder und der/die Nächste ist dran.



Klebriges Popcorn

Ihr beginnt das Spiel, indem ihr über den Hof „pufft“, also springt und hopst, wie Popcorn, wenn es gerade platzt. Ihr seid einzelne klebrige Popcornanteile. Wenn ein Popcorn mit einem anderen in Kontakt kommt, kleben die beiden zusammen. So springen sie weiter durch die Gegend und verkleben sich mit noch mehr Teilen. Das geht so lange, bis sich ein einziger riesiger Popcornball gebildet hat.

28



Feldmaus gesucht

Material
kleine Zettel,
Bleistift

Dieses Spiel wird erst so richtig lustig, wenn möglichst viele Leute mitspielen. Entsprechend der Gruppengröße schneidet ihr Zettelchen. Auf je zwei Zettel werden zwei gleiche Tiere geschrieben und sie werden anschließend gefaltet. (Ihr habt denn zwei Zettel für Frosch, zwei Mal Maus, zwei Mal Elefant, ...)

Alle ziehen einen Zettel. Auf ein Zeichen hin werden die Zettel entfaltet. Alle lesen darauf den Namen „ihres Tiers“ und beginnen sofort, dieses Tier darzustellen, ohne dabei ein Geräusch zu machen.

Die beiden gleichen Tiere sollen sich so schnell wie möglich finden.

29



Kreisspiele

Zublinzeln

Die Hälfte von euch bildet einen Kreis, mit den Gesichtern zur Mitte gerichtet. Die zweite Hälfte stellt sich dahinter auf und legt die Hände auf den eigenen Rücken. Eine Person bleibt jedoch alleine im inneren Kreis und eröffnet das Spiel. Sie schaut sich im Kreis um und zwinkert dann jemandem zu. Man muss natürlich sehr aufmerksam sein, um das Zwinkern zu bemerken. Dann läuft das Kind, dem zugewinkert wurde so schnell wie möglich weg, hin zu dem Kind, das gezwinkert hat und stellt sich hinter dieses. Das hintere Kind versucht es aber davon abzuhalten, indem es schneller reagiert und es umarmt, damit es nicht die Möglichkeit hat wegzulaufen.

Speedy Gonzales

Bildet einen Kreis. Der Abstand zwischen euch soll so breit sein, dass ihr euch mit ausgestreckten Armen die Hände reichen könnt. In der Mitte steht Speedy, die schnellste Maus von Mexiko. Außerhalb des Kreises ist Sylvester – der Kater. Sylvester muss nun

30

versuchen Speedy zu fangen. Wenn Speedy zwischen zwei Spielern des Kreises durchrennt, geben sich diese die Hände und verschließen so das Schlupfloch. Sowohl Speedy als auch Sylvester können hier nicht mehr durch. Das Spiel endet, wenn alle Schlupflöcher verschlossen sind oder Speedy gefangen wurde.

Bodyguard

Stellt euch in einem Kreis auf. Der Kreisradius sollte an das Alter der Mitspielenden angepasst sein. Je älter, desto größer sollte er sein. Zwei bekommen Sonderfunktionen. Sie sind Star und Bodyguard. Beide stehen in der Kreismitte. Alle anderen haben die Aufgabe, den Star mit dem Ball abzuschließen. Der Bodyguard muss verhindern, dass der Ball den Star trifft, auch das Fangen des Balls durch den Star gilt als getroffen und Star und Bodyguard haben dann verloren. Die beiden dürfen sich frei im Kreis bewegen, diesen aber nicht verlassen. Der Bodyguard muss das Abschießen des Stars verhindern, indem er den Ball fängt oder abwehrt.

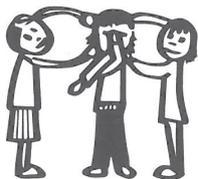
Material
Ball

31

Elefant, Palme, Toaster

Stellt euch für dieses Spiel im Kreis auf. Auf Zuruf von einem/einer SpielerIn in der Mitte des Kreises spielen jeweils drei benachbarte MitspielerInnen bestimmte Motive pantomimisch und akustisch vor. Den Schwierigkeitsgrad des Spiels kann man gut variieren, indem man mehr oder weniger Figuren ins Spiel einfügt.

Ihr könnt euch natürlich auch noch weit mehr einfallen lassen!



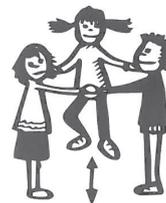
Elefant

Das mittlere Kind bildet den Rüssel, indem es mit einer Hand an die Nase greift und den anderen Arm durch die entstandene Öffnung steckt. Die beiden seitlichen Mitspieler bilden mit ihren Armen die Elefantenothen. Dazu machen alle drei „Toröööö“.



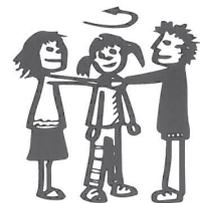
Palme

Das mittlere Kind streckt die Arme in die Höhe. Die beiden anderen stellen sich mit dem Rücken daran und strecken die Arme schräg nach oben. Dazu machen alle „Wusch“ und wacheln mit den Armen (Palmbllättern).



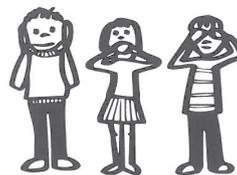
Toaster

Die beiden seitlichen Kinder halten sich an den Armen. Das Mittlere steht dazwischen und springt immer wieder in die Luft. Dazu machen alle „pling“.



Waschmaschine

Die beiden seitlichen Kinder halten sich an den Armen. Das Mittlere dreht sich wie eine Waschtrommel. Dazu machen alle „wumm-wumm“.



Affe

Das mittlere Kind hält sich den Mund zu, das Rechte die Ohren, das Linke die Augen. Alle bleiben stumm.



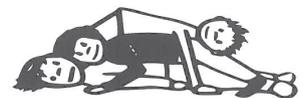
Frühstücksei

Die beiden äußeren Personen fassen sich an den Händen und die mittlere Person setzt sich hinein. Alle wünschen sich einen „Guten Morgen“.



Gockelhahn

Das mittlere Kind kräht. Die beiden anderen machen mit den äußeren Armen die Flügelschläge des Hahns.



Big Mac

Einer liegt unten, einer dazwischen der dritte oben auf. Ihr seid Brötchen und Hamburgerlaibchen.

32

33

Naturerfahrung

Blinde Karawane

Material
ein Seil,
für jedes
Kind eine
Augenbinde

Von einem Seil geleitet zieht die blinde Karawane durch ein zauberhaftes Land mit merkwürdigen Geräuschen und seltsamen Dingen. Sucht euch eine interessante Gegend mit Bäumen, Büschen, Steinen, Bächen aus. Je unterschiedlicher der Boden und die Umgebung, desto intensiver und spannender wird das Spiel. Die Spielleitung markiert mit einer Schnur einen langen Weg, kreuz und quer durch das Gelände bis zu einem Zielpunkt.

Wenn alles vorbereitet ist, trifft ihr euch in der Nähe vom Startpunkt und verbindet die Augen. Nun werdet ihr von der Spielleitung, einer nach dem anderen, zum Anfang der Schnur gebracht. Ihr müsst dann euren Weg entlang der Schnur selbst suchen. Anschließend gibt es bestimmt viel zu erzählen, von komischen, weichen und harten, spitzen oder steinigen Dingen – aber auch von seltsamen Geräuschen und Hindernissen.



34

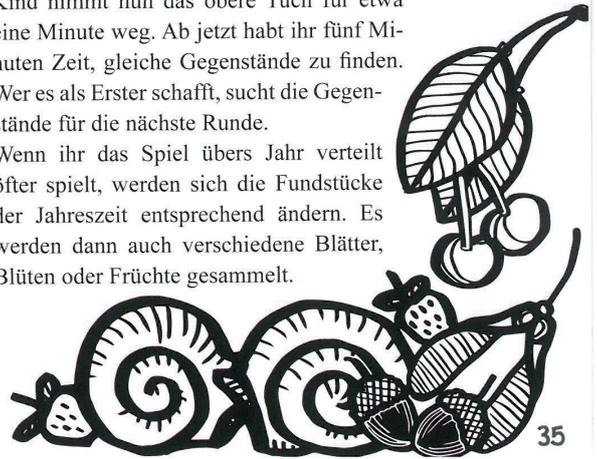
Naturmemory

Material
zwei Tücher

Bestimmt ein Kind für eine Runde. Es sammelt im Garten zehn Gegenstände. Dabei achtet es darauf, dass es nichts zerstört und nimmt Dinge, von denen es mehrere gibt. Also z.B. Steine, Zapfen, Eicheln, Blätter. Die anderen dürfen nicht merken, woher die Fundstücke stammen.

Die Gegenstände werden auf ein Tuch gelegt und mit einem zweiten Tuch bedeckt. Sammelt euch nun alle rund um das Tuch, so dass jeder gut darauf blicken kann. Das Kind nimmt nun das obere Tuch für etwa eine Minute weg. Ab jetzt habt ihr fünf Minuten Zeit, gleiche Gegenstände zu finden. Wer es als Erster schafft, sucht die Gegenstände für die nächste Runde.

Wenn ihr das Spiel übers Jahr verteilt öfter spielt, werden sich die Fundstücke der Jahreszeit entsprechend ändern. Es werden dann auch verschiedene Blätter, Blüten oder Früchte gesammelt.



35

Sherlock Holmes

Material
eine Schnur
von 1 bis 2m
Länge,
für jedes
Kind eine
Lupe

Sucht euch ein Weg-, Wald- oder Wiesenstück aus, das euch abwechslungsreich und vielversprechend erscheint. Nun wird eine Schnur von 1 bis 2 Meter Länge rund um dieses Beobachtungsfeld gespannt. Mit einer Lupe in der Hand robbt und krabbelt ihr jetzt Zentimeter für Zentimeter vorwärts und entdeckt dabei die Naturwunder der Fläche. Bis zu einer Höhe von 30 Zentimeter über dem Boden gilt alles. Danach schlüpft ihr der Reihe nach in die Rolle eines Tiers oder Gegenstands, den ihr entdeckt habt.

Die anderen versuchen durch das Stellen von Fragen herauszufinden, um wen oder was es sich handeln könnte. Mögliche Fragen könnten etwa sein: Wer sind deine Nachbarn? Kannst du dich bewegen? ...



36

Suchliste nach Cornell

Sehr feinfühlig und sensible Menschen – vor allem Kinder – können im Wald noch Elfen, Kobolde und andere Naturwesen sehen. Mit diesem Spiel könnt ihr eure Aufmerksamkeit schulen. Macht euch auf die Suche!

Ihr könnt alleine oder in Gruppen suchen.

SUCHLISTE

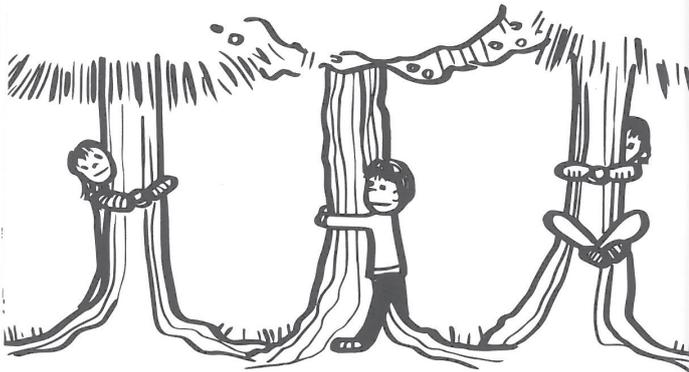
- eine Feder
- ein Ahornblatt
- ein Knochen
- etwas Flauschiges
- etwas Spitzes
- ein Stück Eierschale
- genau zehn Exemplare einer Sache
- einen Samen, der vom Wind getragen wird
- etwas ganz Gerades
- ein angeknabbertes Blatt (nicht von dir)
- etwas, das ein Geräusch macht
- etwas, das dich an dich selbst erinnert



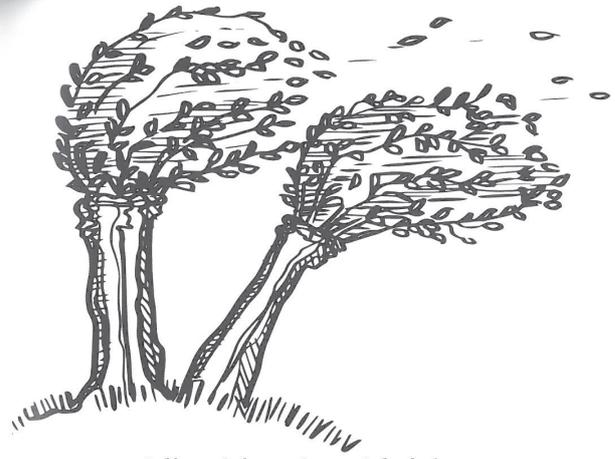
37

Baum umarmen

Wende deinen Blick nach oben und schau die Blätter der Bäume an. Die jungen Buchenblätter bekommen im Gegenlicht einen zauberhaften Strahlenkranz, und die Blätter der Zitterpappel winken dir beim leisesten Windhauch zu. Umarme einen Baum, der dich besonders anspricht. Versuche seinen Energie zu spüren. Seine Wurzeln halten ihn fest im Boden und mit den Zweigen strebt er in den Himmel. Vielleicht hat er dir etwas zu sagen oder er gibt dir Halt und Sicherheit.



38



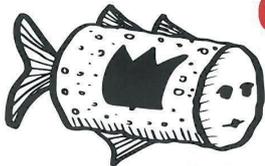
Wind in den Weiden

Für dieses Spiel, das absolute Windstille braucht und deshalb am besten in einem Innenraum gespielt wird, solltet ihr mindestens zu zehnt sein.

Gemeinsam bildet ihr einen Weidenhain, indem ihr euch relativ dicht im Raum aufstellt. Eine/r von euch soll nun mit verbundenen Augen quer durch das Baumlabirinth hindurchfinden, ohne gegen die Weiden zu stoßen. Die Bäume erzeugen einen sanften Windhauch, indem sie pusten. Wenn ihr ganz langsam geht und euch auf den Windhauch konzentriert, kommt ihr unbeschadet aus dem Weidenhain heraus.

Material
eine Augenbinde

39



Geschicklichkeitsspiele

Glücksfisch angeln

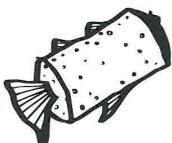
Material
viele Korken, ein wasserfester Stift, für jedes Kind eine Augenbinde und ein Teesieb

Im Wasser schwimmen viele Korken. Es sind Fische. Auf einen wird mit wasserfestem Stift eine kleine Krone gemalt. Das ist der Glücksfisch. Kniet euch mit verbundenen Augen rund ums Planschbecken und angelt mit großen Sieben alle Fische heraus. Wer den Glücksfisch gefangen hat, bekommt eine Überraschung.

Lotsenspiel

Material
ein Teelicht

Füllt eine Wanne oder große Schüssel mit Wasser, zündet das Teelicht an und setzt es vorsichtig auf einer Seite der Schüssel ins Wasser. Versucht nun in möglichst kurzer Zeit das Teelichtschiffchen in den Hafen zu lotsen, der sich auf der gegenüberliegenden Seite befindet, indem ihr das Schiffchen behutsam anpustet, ohne jedoch die Kerze auszublasen. Ein schwieriges Unterfangen! Noch schwerer gestaltet sich die Einfahrt in den Hafen, wenn ihr große Steine ins Wasser legt, die Felsen und Klippen darstellen.



40

Wasserkegeln

Befüllt die Blechdosen oder Flaschen mit Wasser und stellt sie in einiger Entfernung nebeneinander auf.

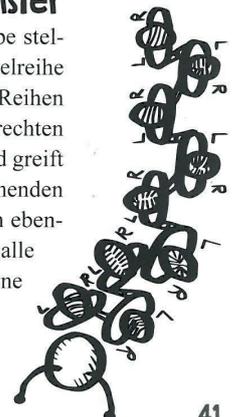
Mit einem Wasserschlauch versucht ihr nun von einer Startlinie aus so viele wie möglich zum Umfallen zu bringen.

Der Wasserstrahl sollte gerade so dick sein, dass die „Kegel“ erreicht werden. Wenn er zu stark ist, fallen sie zu schnell um, und das Spiel verliert an Reiz, weil es keine besondere Geschicklichkeit mehr erfordert.

Material
Blechdosen oder Plastikflaschen, ein Wasserschlauch

Tausendfüßler

Bildet zwei Gruppen. In jeder Gruppe stellen sich die Kinder in einer Doppelreihe Rücken an Rücken auf, wobei die Reihen versetzt sind. Fasst nun mit der rechten Hand zwischen den Beinen durch und greift die rechte Hand des hinter euch stehenden Kindes, die linken Hände fassen sich ebenfalls. Es braucht etwas Zeit, bis sich alle finden. Am Schluss hält jede Hand eine andere und alle hängen zusammen. Welcher Tausendfüßler schafft es jetzt noch ein Stück zu gehen?



41

Material

ein 2 bis 3m langer Stock, ein beliebiger Gegenstand

Stockschieben

Zwei halten mit einer Hand jeweils ein Ende eines Stockes, der auf keinen Fall ausgelassen werden darf. In die Mitte zwischen den beiden, wird ein beliebiger Gegenstand auf dem Boden platziert. Gewonnen hat, wer diesen Gegenstand mit der freien Hand aufheben kann, ohne den Stock loszulassen. Natürlich versucht jeder, den Gegner durch entsprechendes Schieben oder Ziehen am Stock zu behindern. Der Schwierigkeitsgrad kann erhöht werden, wenn man das Ganze auf einem Bein probiert.

Material

fünf Holzscheitel, Acrylfarbe, ein Seil und Klebeband oder ein Hula Hoop-Reifen,

Scheitl im Schnee

Malt die Spitzen von fünf Holzscheitl mit Farbe an. Am besten vier Stück in der gleichen Farbe und eines, das „Königsscheitl“, mit einer anderen Farbe.

Zusätzlich benötigt ihr ein Seil, das ihr zu einem Kreis biegt. Die Enden klebt ihr mit Klebeband zusammen. Ihr könnt aber auch einen Hula Hoop-Reifen verwenden.

Zum Spielen steckt ihr die Holzscheitl in Kreuzform in den Schnee, das „Königsscheitl“ in die Mitte. Nun vereinbart ihr, von

welchem Punkt ihr zielt. Versucht mit dem Ring so zu werfen, dass er rund um die Scheitl liegt. Nach drei Versuchen wird zusammengezählt. Es gibt 10 Punkte für jedes Scheitl im Ring, für das „Königsscheitl“ 20.

Als Variante könnt ihr mit einem Schneeball auf die Scheitel zielen und sie umschießen. Gewonnen hat, wer so mehr Punkte erreicht.



Schießdose basteln

Zuerst wird der Boden einer leeren Konservendose mit dem Dosenöffner entfernt. Beim Luftballon wird die Öffnung verknotet. Vom oberen Teil wird ein Stück abgeschnitten. Nun wird der Ballon vorsichtig über eine Öffnung der Dose gestülpt. Schon ist die Schießbüchse fertig!

Also los: Tischtennisball in die Dose legen, zielen, den Knoten fest nach hinten ziehen, nochmals zielen und loslassen.

Material

eine Blechdose, ein Luftballon, Schere, Dosenöffner ein Tischtennisball

