

Das grosse Suchspiel

<p>Charakter: aktiv, beobachtend, suchend</p> <p>Ziel: Auffinden von Dingen – Einteilung</p> <p>Zeit: Tag</p> <p>Ort: überall</p> <p>Mitspieler: ganze Klasse – Einteilung in Gruppen zu je drei bis fünf Schülern</p> <p>Alter: ab 6 Jahren</p> <p>Material: je Gruppe ein Sammelbehälter (z. B. Schachtel), Suchliste</p> <p>Vorbereitung: Suchliste schreiben und kopieren, je Gruppe einen Sammelbehälter mitnehmen</p>	<p>Anhand der ausgeteilten Suchliste müssen die Gruppen in einer festgelegten Zeit die gewünschten Dinge sammeln. Dabei soll nichts beschädigt oder zerstört werden. Die Gruppe, die die meisten Gegenstände findet, ist Sieger.</p> <p>Suchliste</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Etwas Weiches 2. Etwas Hartes 3. Etwas Rundes 4. Etwas Eckiges 5. Einblatt 6. Menschlicher Abfall 7. Etwas Schönes 8. Eine Feder 9. Etwas Angeknabbertes 10. Etwas Weisses <p>usw.</p> <p>Die Liste lässt sich beliebig verändern und erweitern.</p> <p>Auswertung: Vergleich der Ergebnisse – Es ist interessant und oft verblüffend, was die Schüler entdeckt haben.</p>
---	---

Blätterspiel

<p>Charakter: aktiv, beobachtend</p> <p>Ziel: Schulung des Unterscheidungsvermögens, genaues Beobachten</p> <p>Zeit: Tag</p> <p>Ort: überall</p> <p>Mitspieler: ganze Klasse – Einteilung in Gruppen zu acht bis zehn Schülern</p> <p>Alter: ab 8 Jahren</p> <p>Material: Blätter von acht bis zehn verschiedenen Bäumen (Anzahl je nach Gruppenstärke), Tuch</p> <p>Vorbereitung: Blätter sammeln, Tuch mitnehmen, Tuch auf dem Boden ausbreiten und Blätter darauf legen</p>	<p>Die Teilnehmer jeder Gruppe stehen hintereinander. Der erste beginnt und läuft zu dem Tuch, auf dem etliche Blätter kreuz und quer durcheinander liegen. Er wählt ein beliebiges Blatt aus und übergibt es dem zweiten. Dieser läuft nun zu dem Tuch und sucht ein Blatt einer anderen Baumart heraus. Er übergibt an den nächsten in der Gruppe usw.</p> <p>Sieger ist diejenige Gruppe, die nach einer festgelegten Zeit (oder dem «Abpiff» der Lehrkraft) nur unterschiedliche Blätter vorweisen kann.</p> <p>Auswertung: Die Blätter können benannt werden.</p> 
--	---

Nächtliche Mutprobe

Charakter:	ruhig
Ziel:	Selbsterfahrung, «Mut», Erleben des Waldes bei Nacht
Zeit:	Nacht
Ort:	Wald – Waldweg
Mitspieler:	«mutige» Schüler, die sich zutrauen, in der Nacht allein ein Stück durch den Wald zu gehen
Alter:	ab 10 Jahren
Material:	jeder Teilnehmer hat für den Notfall eine Taschenlampe (sie darf nur dann benutzt werden)
Vorbereitung:	die Lehrkraft erkundet bei Tag einen ungefährlichen Waldweg, der sich für das Spiel eignet, eine Begleitperson begibt sich bei Spielbeginn zum Ziel

Wenn es dunkel ist, geht man mit den Schülern zum Startpunkt. Der Lehrer erklärt den Schülern das Spiel: Sie sollen allein eine bestimmte Strecke (ein paar hundert Meter) laufen. Am Ziel wartet dann eine Begleitperson auf sie. Der Abstand zwischen zwei Schülern sollte etwa eine halbe bis eine Minute betragen.

Auswertung: Gespräch über die Gefühle, Ängste und Erfahrungen der Teilnehmer.

Variation:

- Markieren einer Strecke mit einer Schnur (um Bäume wickeln),
- ängstliche oder jüngere Schüler können auch zu zweit gehen.



Blinde Raupe

Charakter:	aktiv wahrnehmend
Ziel:	intensives Fühlen und Hören
Zeit:	Tag
Ort:	Wald, Waldrand
Mitspieler:	ganze Klasse – Gruppen bis ca. 6 Schüler
Alter:	ab 6 Jahren
Material:	Augenbinden
Vorbereitung:	Erkundung einer Laufstrecke



Den Teilnehmern werden die Augen verbunden. Sie stellen sich hintereinander auf und legen dem vor ihnen Gehenden die Hände auf die Schultern. Der Spielleiter, der die Augen geöffnet hat, läuft als erster und führt die Raupe an. Seine Aufgabe ist es, einen interessanten und ungefährlichen Weg auszuwählen. An einem besonderen Punkt, z. B. einem Baumstamm hält er an. Die Schüler dürfen nun in aller Ruhe tasten und riechen. Nach kurzer Zeit geht es weiter bis zur nächsten «Attraktion», z. B. einem Felsen usw. Am Ende des Weges nehmen alle die Augenbinden ab und versuchen, den gegangenen Weg sehend zu gehen.

Variation:

- Ein Schüler darf die Raupe anführen.
- Der Weg kann, wenn es die Gegebenheiten zulassen, barfuss gegangen werden.

Kunstaussstellung

Charakter:	ruhig
Ziel:	Förderung der Kreativität
Zeit:	Tag
Ort:	Wald
Mitspieler:	ganze Klasse
Alter:	ab 5 Jahren
Material:	je Schüler ein Sammelbehälter (Tüte, Körbchen)
Vorbereitung:	keine

Die Schüler sammeln Äste, aus denen sie einen rechteckigen (quadratischen, fünfeckigen, dreieckigen) Bilderrahmen auf dem Waldboden legen. Anschliessend suchen sie die unterschiedlichsten Naturmaterialien, z. B. Eicheln, Bucheckern, Blüten, Steine, Federn ... und gestalten damit ihr Bild. Nach einer festgelegten Zeit gehen alle Schüler die Bilder ab, die am Boden liegen und bestaunen die entstandenen Kunstwerke.

Variation: Im Kunst- oder Werkunterricht wird eine Schuhschachtel innen beklebt oder bemalt. Die gesammelten Objekte werden nun darin arrangiert.



Bauen eines Waldxylophons

Charakter:	aktiv
Ziel:	Schulung des Hörens
Zeit:	Tag
Ort:	Wald, Waldrand
Mitspieler:	ganze Klasse, evtl. Zweiergruppen
Alter:	ab 6 Jahren
Material:	gesammelte Hölzer
Vorbereitung:	keine

Die Teilnehmer sammeln in einer festgelegten Zeit Hölzer ein, aus denen sie ein «Xylophon» bauen sollen. Nun experimentieren sie, wie ihr Instrument am besten klingt. Man kann beispielsweise dickere Äste über eine Erdmulde legen und die unterschiedlichsten Klanghölzer (dick, dünn, verschiedene Holzarten) darauf legen. Nun kann man spielen. Bei Zweiergruppen erfolgt nach einiger Zeit ein Wechsel.

Variation: Der Spielleiter gibt einen hohen Ton vor, alle antworten mit einem hohen Ton usw.



Tastspiel

Charakter:	ruhig
Ziel:	genaues Betrachten und Fühlen
Zeit:	Tag
Ort:	Schulhof, Wald, Lichtung, Weg
Mitspieler:	bis ca. 15 Personen
Alter:	ab 6 Jahren
Material:	Sammelbehälter, Augenbinden
Vorbereitung:	Sammeln von Ästen, Blättern, Steinen, Federn ...

Zunächst sammeln alle die unterschiedlichsten Naturmaterialien. Dann setzen sich die Teilnehmer in einen Kreis und geben den Sammelbehälter herum. Jeder nimmt sich ein Objekt heraus, betrachtet es eine Weile ganz genau und beschreibt es evtl. den anderen. Dann wird alles wieder zurück in den Behälter gelegt. Nachdem allen die Augen verbunden wurden, gibt der sehende Spielleiter die Steine, Federn, Früchte ... weiter. Wer glaubt, «sein» Objekt gefunden zu haben, behält es bei sich. Am Ende nehmen alle die Augenbinden ab und überprüfen ihre Auswahl.

Die Teilnehmer können erklären, warum es ihnen leicht oder schwer fiel, ihr Objekt zu finden.



Wer kennt unsere Bäume?

Charakter:	aktiv, beobachtend
Ziel:	Erkennen von Bäumen und Sträuchern
Zeit:	Tag
Ort:	Wald, Waldrand, Park
Mitspieler:	ganze Klasse, 2 Gruppen
Alter:	ab 6 Jahren
Material:	Blätter, Blüten, Früchte
Vorbereitung:	Blätter, Blüten, Früchte sammeln

Der Lehrer sammelt vor dem Spiel Blüten, Blätter oder Früchte bekannter Bäume und Sträucher. Vor dem Spiel bildet man zwei gleich grosse Gruppen, die sich in einem Abstand von 5 bis 10 m gegenüberstehen. Beide Gruppen zählen nun durch, so dass es immer zwei Spieler mit der Nummer eins, zwei, drei ... gibt. In die Mitte zwischen den beiden Gruppen legt man die gesammelten Objekte. Der Lehrer nennt nun den Namen eines Baumes oder Strauches (z. B. Buche), von dem etwas in der Mitte liegt. Anschliessend nennt er eine Zahl. Die beiden Schüler, die diese Nummer haben, laufen in die Mitte und versuchen möglichst schnell, ein Buchenblatt oder eine Buchecker zu finden. Der Schnellste erhält einen Punkt für seine Gruppe.

Wenn er allerdings etwas Falsches hochhält, wird der Gruppe ein Punkt abgezogen.

