

Naturpädagogische Spiele und Aktionen

Gertrud Geranie

Zum leichteren Merken der Namen, gibt sich jeder einen neuen Nachnamen, der ein heimischer Pflanzen- oder Tiername ist und mit dem gleichen Buchstaben, wie der Vorname beginnt. Die letzten fünf Namen im Kreis werden wiederholt.

Als Variante kann das Spiel auch mit einem Wollknäuel gespielt werden. Barbara Buche wirft zu Jan Johannesbeere (und hält den Anfang natürlich fest). Jan Johannesbeere wirft das Knäuel zu Nadine Narzisse und so weiter, bis alle das Wollknäuel einmal hatten. Ein Netz ist entstanden mit dem alle verbunden sind. Und dann muss das Wollknäuel natürlich wieder aufgewickelt werden, und das Ganze geht rückwärts. Alter: ab 4; Anz. TN: egal; Ort: egal

Arche Noah

Dieses Spiel ist zur Gruppenfindung geeignet und auch als Einstieg in ein Thema z.B. Tiere. Danach kann man in den gefundenen Paaren / Gruppen weiterarbeiten.

Es werden Karten mit Tiernamen oder auch Tierbildern ausgeteilt, welche verdeckt gehalten werden und nur von dem gelesen werden, der sie erhält. Nach einem Zeichen ist es nur noch möglich, sich in tiertypischen Geräuschen und Bewegungen zu verständigen.

Aufgabe ist es, sich auf diese Weise in Paaren / Gruppen zusammen zu finden. Daher ist es wichtig möglichst eindeutige Geräusche und Bewegungen zu machen. Das Spiel ist beendet, wenn sich alle Paare gefunden haben.

Solche Spiele sind eine gute Möglichkeit um eine Gruppe neu zu mischen oder auch „dicken Freunden“ die Möglichkeit zu geben mal mit jemandem Andern etwas zu unternehmen.

Tor zum ... (z.B. Schulgarten)

Zwei Anleiter (bzw. Teilnehmer) stehen rechts und links am Eingang/Wegesrand o.ä. und halten ein langes Seil zwischen sich. Durch Schwingen des Seils im Kreis wird das Öffnen und Schliessen des Tores deutlich gemacht. Die auf einer Seite des Seils stehende Gruppe muss es schaffen, durch das schwingende Seil auf die andere Seite (= in den Schulgarten) zu gelangen, jedoch ohne das Seil dabei zu berühren. Bei jeder Toröffnung muss ein Teilnehmer durch das Tor. Das Tor darf in beide Richtungen benutzt werden. Wurde das Seil jedoch berührt, müssen alle bereits im Wald befindlichen Teilnehmer wieder zurück und die gesamte Gruppe muss von vorne beginnen. Der Spielleiter rät der Gruppe vor Start, sich zu überlegen, wie sie die Aufgabe lösen möchte (z.B. in einer Reihe aufstellen, einer nach dem anderen einzeln durchrennen, im Schulgarten eine Sicherung einbauen durch jemanden, der wieder zurück rennt, falls Toröffnung droht leer zu bleiben etc.). Sobald die erste Person durch das Tor gerannt ist, muss jede Seilschwingung ein weiterer Teilnehmer folgen.

Abwandlungen: Es können verschiedene Vorgaben gemacht werden, um das Spiel schwieriger zu gestalten (z.B. immer zu zweit durchs Tor gehen; Jungen und Mädchen müssen immer abwechselnd durch das Tor; die Teilnehmer bekommen Tiernamen und müssen auf Kommando durch das Tor, z.B. „Alle Tiere die fliegen können“ etc.) oder das Seil wird immer schneller gedreht.

Story Cubes

Ihr braucht: mindestens 4 Erzählwürfel (überlegt vorher gemeinsam mit wie vielen Würfeln ihr spielen wollt), ggf. eine Stoppuhr oder Sanduhr für 3 Minuten. Es können beliebig viele Mitspieler spielen.

So wird gespielt:

Derjenige, der am schnellsten eine rote Gemüsesorte nennen kann fängt an.

Wirf die Würfel und schau dir die oben liegenden Bilder genau an. Überlege dir schnell und spontan eine Geschichte, die alle Symbole beinhaltet. Sei dabei kreativ, es gibt kein Falsch oder Richtig in diesem Spiel. Du hast 3 Minuten Zeit für deine Geschichte, dann kommt der nächste Spieler an die Reihe. Beginne mit „**Gestern im Schulgarten...**“

Wer bin ich?

Allen Teilnehmern wird eine Karte mit einer Pflanzen-, Obst-, Gemüse- oder Tierabbildung an den Rücken geklammert. Die Abbildung darf der Träger nicht sehen. Jeder sucht sich einen Partner, der Partner darf sich die Karte des anderen ansehen. Nun versucht der erste zu erraten, was für ein Tier er ist. Die Fragen dürfen nur mit JA/NEIN beantwortet werden (z.B. Kann ich fliegen?) Lautet die Antwort JA, darf weiter gefragt werden, bei NEIN ist der Partner mit Fragen an der Reihe. Hat auch der Partner eine Frage mit NEIN beantwortet, suchen sich beide Partner einen neuen Partner zum Befragen, bis alle wissen, wer sie sind.

Ranger

Begonnen wird ggf. mit einer Vorstellungsrunde, bei der jeder mit dem gleichen Anfangsbuchstabe seines Vornamens ein Tier wählt (z.B: Rabea Rabe). Danach wird ein Spielfeld von ca. 10x10m abgesteckt. Der Ranger steht in der Mitte und ist Fänger. Der Spielleiter zählt nach und nach Tiere auf mit verschiedenen Eigenschaften (z.B: 4 Beine, grüne Farbe, kann fliegen,...) und diese müssen das Gelände des Rangers queren. Wer abgeschlagen wurde, wird selbst zum Jäger und kann von der Position aus (Fest stehend, Sternschritt) ebenfalls andere Tiere abschlagen. Das Spiel ist vorbei, wenn nur noch ein Tier übrig ist.

Hinweis: Für jüngere Kinder den englischen Begriff „Ranger“ vorher klären (= Wildhüter, der ab und zu die Tiere einfangen muss um zu sehen, ob sie gesund sind o.ä.)

Klatschbrücke

Eignet sich für größere Gruppen. Die Teilnehmer stehen im Kreis. Es beginnen zwei, sich gegenseitig die Hände zu klatschen, während sich eine dritte Person unter dem Händeklatsch nach vorne bückt. Das heißt, über der gebückten Person ist eine Klatschbrücke. Ziel ist es nun, dass alle sich im Kreis befindenden Personen nacheinander klatschen und bücken. Lustig wird es dann, wenn Tempo in das Spiel gebracht wird. Gut geeignet als warm up Spiel.

Eichhörnchenspiel

Intention: Spaß, Wissen spielerisch vermitteln

Material: Holzstöcke, Nüsse bzw. Eichel/ Kastanien u.a.

Zeitaufwand: 20 Min.

Ort: draußen, im Wald bzw. einem angrenzenden Waldstück

Teilnehmer: ab 6

Durchführung: Der Leiter legt mit gut sichtbaren Stöckchen den sog. Eichhörnchenkobel aus. Danach verteilt er an jeden Mitspieler bzw. Eichhörnchen jeweils fünf Nüsse, die dieser dann auf das Kommando des Leiters innerhalb von fünf Minuten verstecken soll. Danach kommen alle Mitspieler wieder zurück zum Leiter. Der Leiter fordert die Eichhörnchen auf, in einen tiefen Schlaf zu fallen. Anschließend erwachen diese wieder und verspüren einen großen Hunger. Innerhalb von fünf Minuten sollen sie dem Leiter drei ihrer versteckten Nüsse bringen. Wer seine Nüsse nicht mehr findet, fällt in einen tiefen Winterschlaf. Die Anderen werden

nun beauftragt, die restlichen Nüsse zu bringen. Diejenigen, die ihre fünf Nüsse wieder finden konnten, haben gewonnen!

Tipp: Nach dem Spiel kann das Wissen über das unterschiedliche Verhalten der Tiere im Winter (Winterschlaf, -starre; Sammeln von Vorräten etc.) vertieft werden.

Riesen, Zwerge und Zauberer

Die Teilnehmer werden in zwei Gruppen geteilt. In der Mitte wird ein großes Seil gelegt. Die Teilnehmer einer Gruppe überlegen ob sie als Zauberer, Riesen oder Zwerge an das Seil treten wollen und so der anderen Gruppe begegnen werden. Stoßen Riesen auf Zwerge, so jagen die Riesen die Zwerge und „sammeln sie für ihre Setzkästen“. Die Zauberer verwandeln die Riesen in Steine. Begegnen sich Zwerge und Zauberer, so verlieren die Zauberer ihre Zauberkraft.

Die Gruppe der „Stärkeren“ rennt hinter den anderen her und versucht, sie zu fangen.

Warm up für fast alle Altersgruppen

Baummassage

Jeder sucht sich einen Partner, einer stellt sich vor, ein *Baum* zu sein, die *Füße verankern* sich wie Wurzeln mit Mutter Erde.

Der Partner steht hinter dem „Baum“, fasst ihn an den Schultern und beginnt als „*Wind*“ den Baum zu *wiegen*. Plötzlich springt ein *Eichhörnchen* von Ast zu Ast, gekrümmte Finger *springen* auf der Schulter und dem Rücken hin und her. Ein *Specht* kommt daher und *pickt* mal hier mal dort. *Ameisen* krabbeln den Baum hinauf und hinunter. Eine *Biene summt* um den Baum herum. Ein *Reh* zupft frische Blätter vom Baum. Eine *müde Wanderin* kommt daher, setzt sich nieder und *lehnt* sich an den starken Baum, packt ihr Picknick aus und beginnt genüsslich zu essen. Plötzlich ein Geräusch, schnell packt sie zusammen und läuft weg. Da kommt ein *Wildschwein* angegrunzt, sucht nach Krümelresten und beginnt sich von beiden Seiten an dem Baum zu *schubbern*. Die *Sonnenstrahlen wärmen* schon, mit den Handflächen den Rücken ausstreichen. Der *Wind wiegt* sanft die Zweige, langsam ziehen sich die Wurzeln des Baumes zurück, mit *Räkeln* und *Strecken* kommt der erste wieder zurück ins hier und jetzt, dann ist *Partnerwechsel*.

Die Geschichte kann natürlich fantasievoll ergänzt, umgestaltet oder angepasst werden.

Tipp: Die Anleitung sollte zur vorherrschenden Wetterlage passen, also keine sanfte Windbrise, wenn es eigentlich stürmisch ist, d.h. die Geschichte bzw. die Massagefiguren entsprechend variieren und Tiere nehmen, die vor Ort heimisch sind.

Evolution

Bei diesem Spiel geht es darum, sich vom Wimperntierchen über die Schlange, Frosch, Affen bis zum Mensch zu entwickeln. Die Entwicklung über die einzelnen „Levels“ geht über „Stein, Schere, Papier“. Jeweils der Gewinner erreicht das nächst höhere Level (Entwicklungsstufe), der Verlierer geht ein Level zurück. „Schere, Stein, Papier“ dürfen jeweils nur diejenigen durchführen, die im selben Level sind.

Am Anfang sind alle Wimperntierchen und formen mit ihren Fingern eine "Brille" mit flatternden Wimpern. Wer zur Schlange aufgestiegen ist, darf mit gegeneinander gelegten Handflächen schlängelnde Bewegungen machen. Die Frösche dürfen schon hüpfen und quaken.

Die Affen laufen entsprechend wie Affen und brüllen „Ugah-Ugah“, trommeln sich mit ihren Fäusten auf der Brust. Der Mensch verhält sich wie ein normaler Mensch. Für ihn ist das Spiel zu Ende und er

schauf vom Rand aus weiter zu. Spätestens wenn nur noch einer pro Entwicklungsstufe übrig geblieben ist, endet das Spiel für alle.

Pferderennbahn/Waldspaziergang

Alle Teilnehmerinnen stehen in einem Kreis. Die Spielleitung erzählt eine kleine Geschichte und gibt immer wieder Bewegungen oder Geräusche vor, die von allen Teilnehmerinnen mitgemacht werden. In der Version des Spiels als Waldspaziergang werden Naturelemente eingebaut, die Geschichte und Bewegung sind beispielsweise:

- „Wir laufen durch den Wald ...“ (dabei Treten auf der Stelle mit Händen auf die Oberschenkel klopfen)
- „Der Weg macht eine Kurve nach rechts ...“ (dabei Oberkörper nach rechts lehnen)
- „Wir sehen einen Baum ...“ (dabei die Arme hoch strecken und seitlich wieder senken, um mit den Armen einen Baum/Baumkrone nachzuformen)
- „Wir springen über einen Bach ...“ (dabei einen Satz hoch bzw. nach vorne springen)
- „Wir sehen ein Reh und bleiben stehen und bewundern das Reh ...“ (dabei stehen bleiben, aufrichten und mit ausdrucksvollem „Ohhhh“ und Blick das Reh bewundern)
- „Wir machen ein Foto von dem schönen Reh ...“ (mit beiden Händen fiktiven Fotoapparat vor die Augen halten und mit kommentiertem „Klick“ ein Foto machen)
- „Wir laufen weiter ...“ (s.o.)
- „Wir entdecken eine Blume und pflücken sie / schauen sie genau an ...“ (bücken zum Boden und mit der Hand Boden berühren)
- „Wir laufen weiter ...“ (s.o.)
- „Wir treffen ein Wildschwein und ... wir müssen schneller rennen ...“ (dabei immer schneller werden)
- Diverse weitere Abfolgen des obigen Elemente können angeschlossen werden (Bach, Kurve, andere Tiere, Bäume etc. inkl. einer passenden Bewegung und/oder Geräusch)
- „Wir sind erschöpft und bleiben stehen.“

In der Version des Spiels als Pferderennbahn erzählt die Geschichte einen Pferderitt als Hindernislauf. Die Übung dient zum Lockern, Wachwerden, Bewegen...

Artenduell

Es werden zwei Teams gebildet. Die Teams stellen sich in einer Reihe gegenüber. Die Spieler der Teams erhalten jeweils Nummern (1-6). In der Mitte zwischen den Teams befinden sich unterschiedliche Zweige heimischer Baumarten oder Gemüsepflanzen bzw. –früchte oder auch Obstgehölze oder Kräuter (je nach Schwierigkeitsgrad). Nun ruft der Spielleiter eine Nummer und eine Baumart etc. Die Spieler mit der jeweiligen Nummer müssen nun zur Mitte rennen und den entsprechenden Zweig finden. Punkt erhält das Team dessen Abgesandter schneller und richtig war. Eine Variation kann sein, dass der langsamere Mitspieler zum anderen Team wechseln muss.

Geräuschelandkarte

Jeder sucht sich einen Platz in der Natur und malt Geräusche auf seine Karte. Dabei sollte deutlich werden, aus welcher Entfernung und Himmelsrichtung die einzelnen Geräusche kommen (Symbole, Zeichnungen etc. alles möglich).

Nach ca. 10 Minuten (für kleinere Kinder eine 2-3 Min.) ruft der Teamer die Gruppe wieder zusammen (durch ein vorher ausgemachtes Zeichen). Nun geht es ans auswerten: Wie fühlte es sich an? Was habt ihr gehört? Konnte man gut die Richtung des Geräusches eruieren? Waren es

Geräuscher der Natur oder des Menschen? Einzelne Kinder präsentieren ihre Geräuschelandkarte. Man kann auch eine Ausstellung machen.

Interessant ist, wie unterschiedlich die Geräusche aufgezeichnet werden. Diese Übung kann man erfolgreich nutzen: Kinder malen sehr gern und erzählen zu ihren Bildern gern Geschichten. Man kann die Phantasie der Kinder noch weiter anregen, indem sie zusätzlich zu der Übung eine neue Rolle einnehmen sollen. Zum Beispiel sollen sie aus Sicht der Schnecke oder eines Vogels die Geräusche hören. Sehr gut thematisieren kann man hier vorher die fünf Sinne.

Wächterspiel

Eine Person sitzt blind in der Mitte des Kreises und muss einen Schatz hüten. Eine Person (vorm Spielleiter aufgefordert) versucht sich langsam an den Schatz heranzuschleichen. Sobald sie vom Wächter wahr genommen wird, kann dieser auf die Person zeigen und sie muss zurück.

Alternativen, weil das Ziel nicht zu schaffen scheint: mehrere Personen dürfen sich gleichzeitig anschleichen; der Wächter hat nur eine gewisse Anzahl an „Freizeichen“, die ins Leere gehen dürfen dem Spieler werden Klammern angeheftet, um den Fokus von einem einzelnen Schatz zu nehmen.

Vogelspiele

- **Zauberkraut:** Wir stehen im Kreis, jedem wird ein stark duftendes zerriebenes Kraut (Zitronenmelisse) unter die Nase gehalten und wir werden aufgefordert uns in das Thema Vögel zu vertiefen. Dann befassen wir uns mit verschiedenen Aufgaben um das Thema Vögel. Ganz wichtig ist es besonders bei kleineren Kindern, nach Abschluss der Einheit die Teilnehmer mit einem anderen Zauberkraut auch wieder in Menschen zurück zu verwandeln, es ist in der Praxis schon vorgekommen das Kinder mit „flatternden Flügeln“ (Händen) nach Hause entschwebt sind....Wir werden von Katrin mit Oregano zurück verwandelt.
- **Vogel Pantomime:** Wir ziehen jeder einen Zettel mit einer Vogelart, die wir den anderen nicht zeigen (jede Vogelart ist zweimal vertreten). Pantomimisch sollen wir uns darstellen und dabei unseren Partner finden. Nachdem sich alle Paare gefunden haben, stellen sich die Paare den anderen vor, diese dürfen dann auch nochmal raten wer gerade dargestellt wird. Wir sind eine bunte Schar aus Feldlerchen, Amseln, Höckerschwänen, Waldkäuzen und Blaumeisen.
- **Kontaktruf:** Als nächste Übung soll jedes Vogelpaar einen prägnanten Kontaktruf einüben, die Amseln rufen sich z.B. mit „*dietü, dietü, dietü,*“
- **Partnersuche:** Zur Partnersuche werden allen ♀ die Augen verbunden, sie stehen alle hintereinander, fassen sich an den Schultern und werden von Katrin in Schlangenlinien weg geführt, ca 50m entfernt bleiben sie stehen und machen alle eine ¼ Drehung nach rechts. Nun sollen die ♂, die sich inzwischen auch verstreut im Gelände verteilt haben mit lauten Kontaktrufen aus der vorigen Übung nach ihren Partnern rufen. Die ♀ laufen mit verbundenen Augen auf Ihre Partner zu, orientieren sich nur nach dem Gehör und tatsächlich alle finden Ihre Partner wieder, die Freude ist groß. Danach ist Partnerwechsel. *Dabei beachten das niemand mit verbundenen Augen in ein Hindernis oder sonstiges läuft.*
- **Nestbau:** Es folgt eine ganz wichtige Tätigkeit im Leben der meisten Vogelpaare. Ein Nest soll gebaut werden. Es muß stabil, weich und unauffällig sein, dazu sollte Umgebungsmaterial verwendet werden. Alle Vogelpaare suchen sich eine geeignete Niststelle aus und bauen als Team ein Nest. Nach vorgegebener Zeit (20 Minuten) soll die ganze Gruppe ausschwärmen und auf Nestsuche gehen. Die gefundenen Nester werden dann von dem „stolzen Vogelpaar“ kurz erläutert.

Interessanterweise haben alle unsere Nester etwas sehr typisches und könnten einer Vogelart zugeordnet werden, allerdings nicht unbedingt zu den Vogelarten passend (so haben z.B. die Amseln eher ein Höckerschwan Nest gebaut)

- ***Nimmer satte Küken füttern:*** Vogeleltern haben ein anstrengendes Leben. Sie müssen in kurzer Zeit die Jungen mit viel nahrhaften Futter versorgen (bis zu 1000 Flüge als Paar), damit sie schnell wachsen und kräftig werden. Zur Verdeutlichung hat Katrin mit Bindfaden ein großes Feld markiert ca. 5x5m. Als Futter streut sie Zahnstocher auf die Wiese. Die ♀ sitzen im Nest d.h. sie stehen am Feldrand und die ♂ müssen Futter ran schaffen, d.h. sie müssen Zahnstocher sammeln und am Nest abgeben, aber Achtung nicht schummeln immer nur ein einzelnes Hölzchen darf aufgenommen und zum Nest gebracht werden. Nach ca. 5 Min ist Partnerwechsel. Am Ende wird ausgezählt wer die meisten Hölzchen „verfüttert“ hat. *Wichtiger Tipp es gibt keine Verlierer in diesem Spiel, alle Vogeleltern werden gelobt.*

Crazy Tree (in Anlehnung an „Crazy Toaster“)

Die Spieler werden in Dreier-Gruppen aufgeteilt (Einteilung durch Harald). Jede Gruppe einigt sich auf eine Baumart. Der mittlere Spieler stellt- in jedem Fall gerade stehend- den Stamm dar und steht still. Die Spieler rechts und links von ihm machen jeweils eine zueinander symmetrische Geste, die die Baumart charakterisiert. In der ersten Runde stellt jede Gruppe ihre Pantomime vor, die restliche Gruppe rät die Baumart und versucht, sich alle Darstellungen gut einzuprägen.

In der zweiten Runde stellen sich die Spieler im Kreis auf, der Spielleiter steht in der Mitte, zeigt deutlich auf einen Spieler und nennt dabei eine der zuvor dargestellten Baumarten. Dieser Spieler ist nun der Stamm der genannten Baumart, die Spieler rechts und links müssen die zugehörige Pantomime wiederholen. Sobald ein Spieler einen Fehler begeht oder zu lange überlegt, "darf" er als nächster im Kreis stehen und die nächste Baumart bestimmen. Das Spiel wird interessanter, je schneller es gespielt wird.

Pflanzenduell: Knospen-Zwilling finden

Die Spieler stellen sich in zwei Reihen gegenüber auf und nehmen die Hände hinter den Rücken, wo sie während des ganzen Spiels bleiben. Der Spielleiter gibt nun jedem Spieler einen knospenbesetzten Zweig einer Baumart in die Hand. Dabei stammen je zwei Zweige von einer Baumart. Je ein Zweig pro Baumart wird dabei einem Teilnehmer in der einen Reihe gegeben, der zweite Zweig dieser Baumart wird dagegen einem Teilnehmer in der gegenüberstehenden Reihe gegeben. Die Spieler erforschen nun mit den Händen ihren Zweig und seine Knospen (ca. 30 sec). Nach dieser Erkundung fordert der Spielleiter beide Teilnehmer dazu auf, aufeinander zuzugehen, bis je zwei Teilnehmer sich genau gegenüber stehen. Auf Kommando des Spielleiters drehen sich alle Spieler um und tauschen die Zweige mit dem jeweils gegenüberstehenden Teilnehmer hinter ihrem Rücken. Nach einer kurzen Zeit des Befühlens entscheiden sie, ob der Zweig identisch ist, wie ihr erster Zweig oder anders. Sind sie der Ansicht, ihren „Knospen-Zwilling“ gefunden zu haben, dürfen sie ihn sich ansehen. Sind die Zweige jedoch unterschiedlich, nimmt jeder wieder seinen Zweig zurück. Die eine Reihe bleibt stehen, während die Teilnehmer der anderen Reihe um einen „Platz/Teilnehmer“ nach links aufrücken. Der nun am einen Ende der Reihe allein stehende Teilnehmer geht dann zum anderen Ende seiner Teilnehmerreihe, damit wieder jeder einen Partner hat zum Weiterspielen. Sobald sich mehrere Partner gefunden haben, kann auch „querbeet“ nach dem Zwilling gesucht werden. Das Spiel ist beendet, wenn alle ihren „Knospen- Zwilling“ gefunden haben.