

# Die Suchliste

**Material:** Suchliste und für jede Gruppe von Teilnehmerinnen einen Stoffbeutel  
**Ort:** Wald, Wiese  
**Gruppe:** ab 4 Kinder  
**Alter:** ab Wichtelalter

**Vorbereitung:** Kopiert die Suchliste und sucht euch einen geeigneten Landschaftsbereich aus, wo die Aktion starten kann.

## **Durchführung:**

Wie mit einem Einkaufszettel könnt ihr die Kinder in den Wald schicken, nur der Einkaufszettel ist eine Suchliste und der Wald ist kein Supermarkt oder Selbstbedienungsladen. Vielmehr ist Vorsicht geboten (nur „totes“ Material sollte gesammelt werden), und der Wettbewerb darf nicht im Mittelpunkt stehen.

**Anmerkung:** Sprecht über die Mitbringsel und ihre Bedeutung in der Natur.

## *Suchliste*

Samme folgende Dinge aus der Natur ohne Schaden anzurichten:

- 1.) Etwas *Gesundes*
- 2.) Drei verschiedene *Samen*
- 3.) Ein *krankes Blatt*
- 4.) Etwas *Gefährliches*
- 5.) Etwas *Leckeres*
- 6.) Etwas ganz *Glattes*
- 7.) Ein *totes Krabbeltier*
- 8.) Einen *guten Duft*
- 9.) Etwas *Blaues*
- 10.) Etwas *Kaltes*
- 11.) Etwas *Wärmendes*
- 12.) Etwas, das dich immer an den heutigen Tag erinnern soll.
- 13.) Einen *Dorn*
- 14.) Eine *ungewöhnliche Kopfbedeckung*
- 15.) Etwas *Weiches*
- 16.) Etwas *Geheimnisvolles*
- 17.) Einen *Knochen*
- 18.) Etwas *Natürliches, was nutzlos ist*
- 19.) Etwas zum *Liebhaben*
- 20.) *Blätter von drei verschiedenen Bäumen*



# Baum find 'ich wieder.....

Ein etwas anders Suchspiel

**Material:** Augenbinden  
**Ort:** Wald  
**Gruppe:** ab 2 Kindern  
**Alter:** ab Wichtelalter

**Vorbereitung:** Sucht euch einen Wald mit möglichst vielen verschiedenen dicken alten Baumarten.

**Durchführung:** Dieses Spiel ist denkbar einfach und macht dennoch nicht nur den kleinen Kindern einen Riesenspaß.

Es werden 2-er-Paare gebildet. Eine Person von den beiden bekommt die Augen verbunden. Die "Blinde" wird von ihrer sehenden Partnerin zu einem Baum geführt (ca. 10 m Umkreis). Diesen Baum ertastet die "Blinde" und versucht, sich so seine typischen Merkmale (Rinde, Äste, Blätter, aber auch Verletzungen) einzuprägen. Dann führt sie die "Sehende" zum Ausgangspunkt zurück, dabei kann ruhig ein Umweg gegangen werden. Dort bekommt die "Blinde" ihre Augenbinde abgenommen und muss sehender weise "ihren" Baum wiederfinden.

Je nachdem, wie gut sie sich die Merkmale des Baumes eingepägt hat, findet sie ihren Baum wieder. Danach wechseln die Partnerinnen.

**Anmerkung:** Vor dieser Übung sollten die Partnerinnen das "Blind-Führen" üben. Die Arme eingehakt, langsam laufen und dabei auf Unebenheiten hinweisen. Achtet darauf, ein Waldstück ohne viel Bodenvegetation auszuwählen. Sprecht über die Merkmale von Bäumen (insbesondere Rindenstrukturen). Anschließend empfiehlt sich die Aktion "Fingerabdruck" vom Baum!

# Nicht vergessen - „Baum - Memory“

**Material:** Pappkärtchen oder Holzbrettchen, Kleber, dicke Bücher oder eine Pflanzenpresse, viele Blätter von Kräutern, Sträuchern und Bäumen, Malzeug, evtl. Bestimmungsbuch für Bäume und Sträucher.

**Vorbereitung:** Geht zusammen in ein Waldstück oder in einen anderen Lebensraum mit vielen Gehölzen und sucht dort nach verschiedenen Blattarten. Behaltet die Namen der Pflanzen, von denen sie sind. Presst sie in den dicken Bücher oder in der Presse.

**Durchführung:** Die getrockneten Blätter werden auf die Pappkärtchen oder Holzbrettchen geklebt und beschriftet, so dass von jeder Art zwei verwendet werden. Nun kann man damit wie beim Memory spielen. Die Karten werden mit der Rückseite nach oben auf den Tisch gelegt und jede muss versuchen, nach den "Memoryregeln" möglichst viele Kartenpaare zu ergattern.



Pia

# Lichterweg im Dunkeln

- Material:** 2 Kisten, 15 –20 leere Einmach- oder Marmeladegläser ( die Öffnung sollte groß sein, damit du gut ein brennendes Teelicht reinstellen kannst, ohne dir die Finger zu verbrennen)  
mind. 20 Teelichter, Streichhölzer oder Feuerzeug
- Ort:** breiter Weg (Wiese oder Wald), der nicht von Autos befahren wird!!!
- Gruppe:** ab 6 Kindern
- Alter:** ab Wichtelalter

Eine Leiterin geht wenn es dunkel ist voraus und stellt die Gläser mit je einem brennenden Teelicht auf den Weg. Das nächste Licht sollte so platziert werden, dass das vorige noch zu sehen ist. Am Ende des Weges setzt sich die Leiterin hin und wartet auf die Mädchen. Die Mädchen gehen alleine oder in kleinen Gruppen ohne zu sprechen den Lichtern hinterher und werden am Ende von der Leiterin mit einem leisen "Hallo" empfangen und eingeladen mit ihr auf die restlichen Kinder zu warten. Am Schluss geht eine Leiterin mit den Kindern, die nicht ohne Leiterin gehen wollen, und sammelt die Lichter wieder ein.

**Ziel ist es**, dass die Kinder lernen, die Ruhe im Wald zu genießen, sich leise im Wald zu bewegen ohne die Tiere zu stören und auch im Dunkeln mutig zu sein. Wenn alle angekommen sind, gibt es zur Belohnung eine schöne Geschichte.

Mit jüngeren Mädchen kann der Lichterweg auf einem Feldweg im Dunkeln ausprobiert werden.

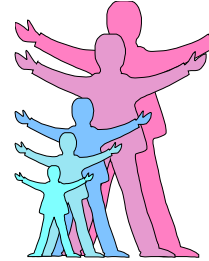
# Gruppenspiele

## **ALLE IN EINE REIHE**

Gruppe stellt sich nach unterschiedlichen Kriterien auf

**Material:** -

**Empfohlenes Mindestalter:** 4 Jahre



Die Gruppe bildet eine Reihe nach einem von der Spielleitung angesagten Kriterium. Beispiel: Alle in eine Reihe nach dem Anfangsbuchstaben der Vornamen – dann beginnt die Reihe mit Anna und endet z. B. mit Wolfgang. Dann nach einem neuen Kriterium umbilden: Geburtstag im Januar bis Geburtstag im Dezember usw.; Weitere Zuordnungsmerkmale z. B. Schuhgröße, Alter, Gewicht, Anzahl Kinder, Urlaubsziel-Entfernung.....

*Anmerkung: Wenn man sich nach Unterbegriffen aufteilen soll, dann ist dazu auch das SCHUBLADEN-SPIEL gut geeignet. Für den Austausch und die Darstellung von Meinungen siehe STANDOGRAMM. Das Spiel ist ebenfalls gut geeignet für große Gruppen (über 30).*

### **Stichwörter**

Gruppierung: Alle im Raum verteilt – Spieltempo: lebhaft – Dauer: ca. 10-30 Min. – universell verwendbar – einfach, leicht – ohne große Vorbereitung spielbar – wahrnehmen (allg.) – schnell reagieren – spontan handeln – kennenlernen (allg.) – Namen lernen – Aktivierung bei Lustlosigkeit – Aufteilung in Untergruppen – Bewegungsspiel

## **FAMILIE MEIER**

**Sich trotz viel Geschrei sortieren**

**Material:** Vorbereitete Namenszettel

**Empfohlenes Mindestalter:** 8 Jahre



Der Spielleiter verteilt vorbereitete Zettel, auf die er ähnlich klingende Familiennamen geschrieben hat, (z.B. Meier, Schreier, Leier, Weiher). Auf jedem Zettel kann auch noch eine Familienrolle stehen (Vater, Mutter, ...). Alle gehen durcheinander und tauschen ständig ihre Zettel. Bei Stop sollen sich durch Namenrufen die Familien finden.

*Anmerkung: Siehe auch Spiel GLEICHE TIERE FINDEN.*

### **Stichwörter**

Gruppierung: Alle im Raum verteilt – Spieltempo: action – Dauer: unter 10 Min. wahrnehmen (allg.) – konzentrieren – schnell reagieren – Warming up – Familie – Bewegungsspiel