

Waldspiele, die jeden begeistern

Der Rehbock im dunklen Wald

Zur Brunftzeit macht sich der Rehbock durch "Bellen" bemerkbar. Das hört sich an wie Hundegebell. So wissen die Rehe, wo sich der Bock befindet. Aus dieser Tatsache lässt sich ein lustiges Wahrnehmungs- und Bewegungsspiel ableiten, das auf einem Weg oder einer Lichtung gespielt werden kann.

Material

2 Augenbinden

Die Gruppe bildet einen Kreis. Ein "Rehbock" und ein "Reh" werden aus den Kindern ausgewählt. Beide bekommen die Augenbinden.

Spielverlauf

Reh und Rehbock werden so weit wie möglich voneinander entfernt. Das Reh wird noch ein- bis dreimal im Kreis herumgedreht, und seine Aufgabe ist es nun, den Rehbock zu finden. Der Rehbock muss versuchen zu entkommen. Er muss sich durch mehrmaliges "Bellen" zu erkennen geben. Zum Schluss hat das Reh den Rehbock gefunden und die Rollen können gewechselt werden.

Es ist ein schnelles Geschicklichkeits- und Wahrnehmungsspiel, das den Kindern sehr gut gefällt.

Frische Tannenzapfen liebt das Eichhörnchen

Natürlich kennen alle Kinder Eichhörnchen besonders gut, weil sie so possierliche flinke Tiere sind. Wissen sie auch viel über sie? Wofür braucht ein Eichhörnchen seinen buschigen Schwanz? Wohnt es in einer Höhle oder in einem Nest? Was frisst es? Dieses Spiel fördert besonders die Geschicklichkeit der Kinder. Wenn sie oft Wald unterwegs sind, haben sie sicher schon einmal ein flinkes und geschicktes Eichhörnchen beobachten können. Wir spielen nun besonders geschickte Eichhörnchen, die ihre Zapfen selbst von den hohen Tannen pflücken.

Material

Ein Seil, ein Tannenzapfen, ein Baumstumpf. Das Seil kann auch durch einen Ast ersetzt werden, Ersatz für den gut schmeckenden Tannenzapfen.

Das Eichhörnchen klettert vom Baumstumpf aus auf den Ast (Seil), balanciert bis zur Spitze, "pflückt" sich den Tannenzapfen und balanciert zurück zum Baumstumpf.

Natürlich mögen unsere Eichhörnchen etwas anderes als Tannenzapfen. Deshalb wird er gegen etwas gut schmeckendes ausgetauscht. Eine Nuss finden die Kinder bestimmt besser. Wer möchte, kann auch gleich anstatt der Zapfen Nüsse pflücken lassen. Ich selbst lasse das Spiel jedoch meistens mit Zapfen spielen, denn so prägt sich bei den Kindern auch noch ein, woher die vielen dünnen, abgenagten Zapfen kommen: Die Eichhörnchen zupfen sie auseinander und fressen die Samen.

Der hungrige Bär und die schlafenden Bienen

Es ist ein Geschicklichkeits- und Wahrnehmungsspiel und kann an einem Baumstumpf im Wald gespielt werden.

Vor langer Zeit gab es auch in unseren europäischen Wäldern noch Bären. Ein besonderer Leckerbissen für sie war der Honig der Wildbienen. Doch um an den Honig zu gelangen, musste der Bär sehr geschickt sein. Wenn die Bienen ihn entdeckten, wurde er von ihnen vertrieben.

Bei diesem Spiel muss auch der Bär sehr geschickt sein und lautlos zum Honig gelangen. Die schlafenden Bienen müssen genau hinhören, ob der Bär kommt.

Material

3 Augenbinden und Honigbonbons

Drei Kinder bekommen als "Bienen" den Platz um den Baumstumpf, auf den ein Honigbonbon gelegt wird. Ihnen werden die Augen verbunden. Alle anderen Kinder bilden einen Kreis.

Spielverlauf

Der "Bär" steht im Kreis. Vorsichtig muss er sich nun anschleichen. Das Gras darf nicht rascheln, und kein Stock darf brechen! Hören die Bienen den Bären, muss er drei Schritte zurück und noch einmal versuchen, an den Honig zu gelangen. Hat er das Honigbonbon, schleicht er leise davon und zurück zu einer beliebigen Stelle im Kreis. Anschließend wird gewechselt.

Sicher möchte jeder einmal den Bären spielen.

Die bösen Waldgeister fangen

Der Wald hat auch einen mystischen Charakter, wo Hexen, Geister, Trolle, Wichtel, Gnome und Elfen ihr Zuhause haben. Kinder sind schnell dafür zu begeistern, das Böse zu bekämpfen und das Gute siegen zu lassen. Dieses Geschicklichkeitsspiel hat als Spiel-Idee diesen Gedanken als Grundlage.

Neben der Geschicklichkeit wird bei der Spielvorbereitung auch die Kreativität der Kinder gefördert. Suchen Sie sich einen freien Platz zum Spielen. Zuvor benötigt man jedoch einen Platz mit Kieselsteinen.

Material

Straßenmalkreide, Ruten einer Trauerweide, für jedes Kind einen Kieselstein, evtl. Klebeband, eine Sanduhr

Jedes Kind sucht sich einen großen Kieselstein, den es mit Kreide bemalt. (Es soll ein gruseliges Geistergesicht sein.) Aus den Weidenruten werden Ringe gedreht und evtl. mit Klebeband fixiert.

Spielverlauf

Die Steine liegen mit etwas Abstand voneinander auf dem Boden. Etwa 50 cm entfernt stehen die Kinder und versuchen nun, mit ihren Weidenringen die Steingeister zu fangen. Es können mehrere Kinder gleichzeitig werfen. Jeder Geist gilt als gefangen, um den ein Weidenring liegt. Er wird aus dem Spiel genommen, bis am Ende auch alle anderen gefangen und besiegt sind.

Variante für ältere Kinder

Nur solange die Sanduhr läuft, schlafen die Geister, und nur während dieser Zeit können sie gefangen werden. Ist die Sanduhr abgelaufen, bevor alle Geister gefangen sind, haben die Kinder verloren. Die nicht gefangenen Geister wachen auf und befreien die bereits gefangenen.

Gewonnen haben die Kinder, wenn alle Geister vor dem Ablauf der Sanduhr gefangen wurden.

Im Boden, auf dem Boden, über dem Boden ...

Die Kurzbeschreibung dieses Spieles könnte lauten: Gib mir etwas, und ich sage Dir, was es ist! Mit diesem Spiel wird der Tastsinn der Kinder geschult.

Bereits bei der Spielvorbereitung wird genaues Hinschauen geübt, um besondere Dinge für das Spiel zu finden. Benötigt wird ein Platz, wo alle gesammelten Teile hingelegt werden können.

Material

Augenbinde und evtl. ein Tuch, um die Fundstücke daraus auszubreiten.

Die Kinder bekommen den Auftrag, jeweils ein besonderes Teil zu finden. Je älter die Kinder, desto ausgefallener die Fundstücke. Alles wird (evtl. auf einem Tuch) ausgebreitet.

Spielverlauf

Zwei Kinder sitzen sich gegenüber, eines bekommt eine Augenbinde. Das andere Kind sucht ein Fundstück aus und reicht es hinüber zum Er tasten. Erkennt derjenige das Teil nicht, wird als Hilfe dieser Hinweis gegeben:

Es ist: im Boden, auf dem Boden, über dem Boden, hoch oben oder in der Luft. Wenn diese Hilfe nicht ausreicht, darf es das Fundstück anschauen und mit einem anderen Teil das Spiel noch einmal beginnen.

Jeder sollte einmal das Kind, das die Fundstücke reicht, und einmal das tastende sein dürfen.

Was gehört hier nicht hin?

Wie genau schauen die Kinder? Haben sie schon öfter solche und ähnliche Spiele gespielt, sind sie viel aufmerksamer und entdecken besonders viele Dinge. Dieses Spiel ist also ein Wahrnehmungsspiel, das das Auge fordert. Diese optische Sinnesschulung wird mit Hilfe von Gegenständen, die nicht in den Wald gehören, durchgeführt.

Benötigt wird ein Waldstück von etwa 10 x 10 m oder ein Weg.

Material

pro Kind ein Teil, z.B. eine Tonfigur, Tonkürbis, Seidenblume (Primel), Apfel, Marienkäferkette, Handspielschlange, Edelstein, Muscheln, Igel aus Salzteig, Zitronenkerze.

Besonders schwer wird es für die Kinder, wenn es nur Dinge sind, die aus anderen Lebensräumen stammen und auch Naturprodukte sind, z.B. Muscheln, Schwamm, Seepferdchen, Meeresschnecken ...

Preis

Bonbons

Die Sachen werden verteilt, ohne dass die Kinder es sehen. Achten Sie darauf, dass nicht alles auf dem Boden liegt, sondern auch an Sträuchern hängt!

Spielverlauf

Die Kinder bekommen den Auftrag, nur zu schauen, was es in diesem Waldstück an Dingen gibt, die nicht in den Wald gehören. Anschließend sollen sie zurückkommen und die Sachen benennen.

Bei der nächsten Runde soll jeder ein Teil aus dem Wald mitbringen, das nicht dorthin gehört. Nur, wenn alle Kinder etwas finden, haben sie gewonnen.

Wichtig ist nun für die Kinder, darauf zu achten, dass auch die Kleinen ein Fundstück bekommen. Jedes wird belohnt, indem es seinen Fund gegen Bonbon eintauscht.

Woher kommen die Töne?

Geräusche des Waldes haben Sie bestimmt schon mit Ihren Kindern erlauscht. Nun gibt es etwas Neues zu hören. Diese Anleitung fordert und fördert also die akustische Wahrnehmung der Kinder. Es ist an einer Stelle im Wald zu spielen, wo es viele kleine Bäume (z.B. Ahorn) gibt.

Material

Bringen Sie unterschiedliche Glocken und Windspiele mit in den Wald. Außerdem wird noch Schnur und eine Schere benötigt, eventuell auch Preise für das genaue Hinhören.

Die Glocken und Windspiele werden an verschiedenen Bäumchen aufgehängt. Die Bäumchen werden mit einer Schnur versehen, die zu einem zentralen Punkt führt.

Spielverlauf

Die Kinder stehen vor der Baumgruppe und erkennen und benennen die Klanggeräusche. Durch das Ziehen an den unterschiedlichen Schnüren wird der Klang jedes einzelnen Gegenstandes vorgestellt. Nun drehen die Kinder sich mit dem Rücken zur Baumgruppe und es wird ein Klang erzeugt. Woher kommt er? - Die Kinder zeigen darauf, ohne hinzuschauen - rechts - links - hinten ... Ein einzelnes Kind versucht, den Klang zu orten, die anderen schauen zu.

Bestimmt möchte jeder einmal die Klanggegenstände zum Klingen bringen und selbst auch einmal hören, woher der Ton kommt. Eine solche Anstrengung muß belohnt werden!

Phantasiegeschöpfe gestalten

Was Kinder mit Phantasie und ein paar Federn, Plastilin und Murmeln aus Ästen und Wurzeln gestalten können, zeigt diese Anregung. Man benötigt einen größeren freien Platz, so dass die Kinder von allen Seiten an ihre Phantasiegeschöpfe gelangen können.

Material

Wurzeln, Äste, Zweige, Naturmaterial, Federn, Plastilin oder Ton, Murmeln.

Suchen Sie entsprechend der Kinderzahl interessante Wurzeln und Äste (einen Gegenstand für etwa 3 - 5 Kinder). Die Kinder teilen sich in Gruppen auf und entscheiden sich für ihre Wurzel oder ihren Ast.

Spielverlauf

Die Kinder beraten, was aus ihrem Holzstück werden soll und gestalten es gemeinsam. Um etwas zu befestigen, wird Plastilin oder Ton eingesetzt. Mit Naturmaterial wie Moos, Zweigen ..., Federn und Murmeln werden die Phantasiegeschöpfe gestaltet. Sind sie fertig, bekommt jedes noch einen Namen.

Hier entstanden eine Schlange mit bunten Federn, ein Krokodil mit Augen und Nasenlöchern und ein Waldgeist mit einer kaputten Sonnenbrille, die die Kinder im Wald gefunden haben. Wie wäre es mit einem Foto von den Phantasiegeschöpfen?

Überraschungs-Pilze

Nicht immer kann man im Wald Pilze finden. Da muss man schon ganz genau hinschauen. Manchmal findet man im Winter auch einen vertrockneten Pilz. So war es bei uns. Wir betrachteten ihn genau, bestimmten seine Teile: Kappe mit Lamellen, den Stiel und die Wurzel. Nur Pilze suchen, so dass jedes Kind einen finden konnte, war nicht möglich. So entstand dieses Wahrnehmungsspiel.

Geeignet ist ein Waldstück mit Moos und Baumstümpfen.

Material

Pro Kind eine Überraschungsei-Hülse,
braunes Tonpapier, Zirkel, Schere, Hefter, Kleber
Füllmaterial: z.B. Konfetti oder etwas anders, eventuell Edelstein

Mit Hilfe des Zirkels werden Kreise etwa 5 - 6 cm Durchmesser; aufgemalt und ausgeschnitten, vom Rand her bis zur Kreismitte eingeschnitten und zu einem Hut gedreht, dann mit dem Hefter zusammengeheftet und auf die gefüllte Überraschungsei-Hülse geklebt.

Spielverlauf

Die größeren Kinder bekommen den Auftrag, leicht zu findende Pilze den kleineren Kindern der Gruppe zu überlassen. Nun gilt es, die Pilze zu finden. Es ist sinnvoll, den Kindern einen Musterpilz zu zeigen. Aber auch dann ist es wirklich nicht einfach für sie, die Pilze zu finden.

Variante: Für große Kinder kann das Pilzesuchen mit Sand- oder Stoppuhr gespielt werden.

Die Überraschung in dem Pilz gehört natürlich dem glücklichen Finder!

Der Zauberstein

Ein Bewegungs- und Wahrnehmungsspiel für eine ganze Kindergruppe, im Wald zu spielen.

Bei diesem einfachen und lustigen Gesellschaftsspiel bekommen die Kinder das Gefühl, sie können zaubern.

Material

Ein Stein pro Kind. Jeder sucht sich seinen Zauberstein.

Spielverlauf

Alle Kinder sitzen im Kreis auf dem Waldboden. Das mit dem Zauberstein steht in der Mitte, schüttelt seinen Zauberstein in den geschlossenen Händen und ruft: "Zauberstein, Zauberstein. Alle Kinder sollen Füchse sein!"

Und 1 - 2 - 3 - Hast Du nicht gesehen, verwandeln sich die Kinder in Füchse. Sie laufen herum, bellen, buddeln und fressen.

Das nächste Kind schüttelt seinen Zauberstein. "Alle Kinder sollen Eichhörnchen sein!"

Aber das kann sich schon bald wieder ändern, weil ein anderes Kind seinen Stein schüttelt und alle erneut verzaubert werden. Aber was ein richtiger Zauberstein ist, der kann auch sprechen. Er wird nun nicht mehr in der geschlossenen Hand geschüttelt, sondern vorsichtig mit beiden Händen um die eigene Achse gedreht. Danach hält man seinen Stein ans Ohr und sagt: "Mein Stein sagt, alle Kinder stehen auf einem Bein!"

Jeder Zauberstein sagt etwas anderes, was die Kinder tun sollen. So soll man hüpfen, springen, lachen, mit den Beinen baumeln ...

Probiert es einfach einmal aus! Es wird Euch bestimmt gefallen.

Die verhexte Cassandra

Bei diesem Spiel geht es um Geschicklichkeit und Geschwindigkeit.

Kassandra ist eine große schwarze Spinne, die von einer bösen Hexe verhext wurde. Nun baut sie überall Netze und fängt alle kleinen Waldtiere darin: Fliegen, Käfer, Bienen, Schmetterlinge - und lässt sie in ihrem Netz leiden. Früher war Cassandra eine ganz normale Spinne, die immer nur die Tiere fing, die sie auch unbedingt zum Leben brauchte - Vielleicht eine Fliege in der Woche.

Den Zauber kann man aber von ihr nehmen. - Man muss ihr Netz zerstören, den Faden messen und alles in der Zeit, in der sie schläft!

Ein geeigneter Platz ist zwischen zwei Bäumen.

Material

5 Stöcke, Schnur, Schere, eine Plastikspinne, eine Sanduhr und eventuell ein Messstock, Preise zur Stärkung nach der Arbeit.

Die fünf Stöcke werden zu einem Rahmen gebunden und mit einem Stück Schnur ein Spinnennetz gewebt. Die Spinne wird auf einem der Stöcke festgebunden. Die Kinder hören die vorher beschriebene Geschichte. Entscheiden Sie, wie sie für Ihre Gruppe am interessantesten ist.

Spielverlauf

Die Sanduhr wird umgedreht und die Kinder lösen das Spinnennetz auf. Der Faden wird anschließend an dem Stock gemessen. Ist er fünf- oder sechsmal so lang wie der Stock? Ist die Aufgabe in der Zeit erfüllt, haben die Kinder den Zauber gebrochen und Cassandra ist wieder eine ganz normale Spinne.

Nach so viel Konzentration, Geschicklichkeit und Geschwindigkeit ist ein Preis angemessen.

War es spannend, den Zauber zu brechen?