

Spielblock III

Die folgenden Ideen sind als Anregungen gedacht. Wähle aus den Vorschlägen nur jene aus, die dir als GruppenleiterIn zusagen, und die sich in der zur Verfügung stehenden Zeit auch verwirklichen lassen.

Die Altersangaben sind nur eine ungefähre Richtlinie.
Passe die Vorschläge den Verhältnissen deiner Gruppe an.

Um Kenntnisse aus dem Wald zu vertiefen, eignet sich das Spiel: Eulen und Krähen.

Zeit:	Etwa 60-90 Min.
Form:	in Gruppen
Altersstufen:	Etwa 8-15 Jahre
Vorbereitung:	Spielfeld festlegen. Spielanleitung überlegen. Aussagen von "Lebensraum "Wald erkunden - was bin ich?" in Erinnerung rufen.
Material:	Markierbänder oder Seile, Tannzapfen oder Holzstücke
Schwerpunkt:	Den Wald als Spielraum mit besonderer Atmosphäre erleben. Dem Drang nach Bewegung und der Spielfreude Rechnung tragen..

Eulen und Krähen

Entlang einer Linie stehen sich zwei Gruppen gegenüber. Die Spielleiterin/der Spielleiter macht eine Aussage, z.B. "Dieses Blatt ist ein Ahornblatt", oder "Dieses Blatt ist von einem Baum, der im Winter die Blätter verliert.

Ist die Aussage richtig, rennen die Eulen den Krähen nach. Wer sich hinter eine vor dem Spiel festgesetzte Linie retten kann, ist in Sicherheit, wer vorher gefangen wird, geht zum anderen Team über oder man beginnt bei jeder Aussage wieder in der Anfangsstellung.

Holzerspiel

Wir bestimmen zuerst einen Ausgangspunkt (= Holzplatz).

Die Hälfte der Gruppe versteckt sich in einem vorher abgemachten Areal rund um den Holzplatz. Sie stellen die Bäume dar, die gefällt werden müssen.

Die andere Hälfte ist die Baumfäller-Equipe, die die Bäume im Wald suchen muss. Sobald ein solcher "Baum" gefunden ist, wird er "gefällt", d.h. von allen Holzfällern gemeinsam zum Holzplatz getragen und dort deponiert.

Das Spiel soll jeweils etwa 5-10 Min. dauern und dann wird gezählt, wie viele "Stämme" auf dem Holzplatz liegen. Anschliessend wechseln die beiden Gruppenhälften ihre Rollen und das Spiel geht wieder von vorne los.

Tannenzapfen-Fangis

Ein rechteckiges Spielfeld wird im Wald markiert (ca. 50 m lang und 20-30 m breit). Auf einer der kürzeren Seiten wird ein Haufen von Tannzapfen aufgeschichtet. Wenn keine Tannzapfen zur Verfügung stehen, können auch Holzstücke verwendet werden.

Eine Gruppenhälfte hat den Auftrag, die Tannzapfen von einer Seite auf die andere zu bringen. Die andere Hälfte verteilt sich im Feld und soll den Transport der Tannzapfen verhindern.

Jede Person der ersten Gruppenhälfte nimmt einen Tannzapfen und versucht, ihn auf die gegenüberliegende Seite zu bringen, ohne "gefangen" zu werden. Gefangen ist, wer von einer Person des anderen Teams berührt wurde. Nach einer solchen "Berührung", kehrt man zum Ausgangspunkt zurück und darf einen neuen Versuch starten.

Nach etwa 10 Min. wird das Spiel unterbrochen und gezählt, wie viele Tannzapfen (oder Holzstücke) ins Ziel gebracht werden konnten. Anschliessend beginnt das Spiel von Neuem, aber mit umgekehrten Rollen.