

Spielblock IV

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.

Zeit:	Etwa 20 Min.
Form:	in Gruppen
Altersstufen:	Etwa 8-15 Jahre
Vorbereitung:	Geeigneter Platz im Wald suchen.
Material:	keines
Schwerpunkt:	Bei diesem Spiel sind Reaktionsfähigkeit und Schnelligkeit gefordert

Guten Tag, Herr Förster

Das Spiel wird nach dem Prinzip "Fliegender Holländer" gespielt.

Die Gruppenmitglieder bilden einen Kreis. Eine Person läuft rundherum und tippt dann jemandem auf die Schulter. Die beiden Personen geben sich die Hand und begrüßen sich mit "Guten Tag, Herr/Frau Förster" und rennen dann in die entgegengesetzte Richtung. Dort, wo sie sich treffen, begrüßen sie sich nochmals mit Handschlag und setzen den Spurt fort. Wer zu spät in die Kreislücke kommt, muss als nächster rundherum laufen und wieder einen Förster suchen.

Fuchs und Hase

Zeit:	Etwa 30 Min.
Form:	in Gruppen
Altersstufen:	Etwa 8-15 Jahre
Vorbereitung:	Spielfeld bezeichnen.
Material:	Gegenstände zum Verstecken (z.B. Wollknäuel)
Schwerpunkt:	Lockerndes Spiel, bei dem gleichzeitig das genaue Beobachten und die Aufmerksamkeit gefördert werden.

Die Gruppe wird in zwei Hälften eingeteilt. Die einen sind die "Füchse", die anderen die "Hasen".

Die Leiterin/der Leiter versteckt in einem bezeichneten Areal einen Gegenstand (z.B. ein Wollknäuel). Es machen sich nun alle auf die Suche. Wer den Gegenstand findet, ruft laut den Namen seiner eigenen Gruppe.

Die aufgerufenen Gruppenmitglieder müssen sich an einem vereinbarten Ort in Sicherheit begeben, werden dabei aber von der anderen Gruppe verfolgt. Das Ziel jeder Gruppe ist es, als erste den Gegenstand zu finden, und - falls dies nicht gelingt - möglichst zu verhindern dass jemand von der Findergruppe zum vereinbarten sicheren Ort gelangt.

Es bleibt jeder Gruppe selber überlassen, ob sie hier ein Punktesystem einführen will, um die Findergruppe zu belohnen oder die Anzahl der Gefangenen zu werten.

Im Verlauf des Spiels kann es geschehen, dass unerwartet andere Dinge als der eigentlich gesuchte Gegenstand entdeckt werden. Wer etwas Interessantes findet, darf das Spiel unterbrechen und alle erhalten die Gelegenheit, das neue "Ding" zu betrachten.

Waldwortspiel

Zeit:	Etwa 20 Min.
Form:	in Gruppen
Altersstufen:	Etwa 8-15 Jahre
Vorbereitung:	Waldworte überlegen, Spielfeld bezeichnen
Material:	Waldmaterial
Schwerpunkt:	Sehr aktives Spiel mit viel Bewegung, bei dem dem gleichzeitig die Aufmerksamkeit auf verschiedene "Waldgegenstände" gelenkt wird.

Für dieses Spiel muss ein grosses Waldareal abgesteckt werden. Die eine Hälfte der Gruppe verteilt sich in diesem Feld. Jedem dieser Gruppenmitglieder wird ein "Waldwort" mitgegeben. Zum Beispiel: "Eine Handvoll Erde", "Fünf Tannzapfen", "Drei kleine Steinchen", "Ein Moospolster", "Fünf verschiedene Blätter"

Die andere Hälfte der Gruppe versucht die Personen mit den Begriffen zu fangen (auch eine Berührung reicht bereits). Die "gefangenen" Personen geben ihren Begriff preis und jedes Mitglied der Fängergruppe sucht die jeweiligen Dinge im Wald.

Das Ziel der Fängergruppe sollte es sein, möglichst schnell alle "Waldworte" herauszufinden und die Gegenstände zu suchen. Das Spiel wird nach einer Weile abgebrochen und es erfolgt ein Rollenwechsel mit anderen "Waldworten".