

# Spiele Zyklus 1

Die folgende Zusammenstellung enthält Spielideen unterschiedlichster Art, die zur Einstimmung, als Ausklang oder zur Auflockerung zwischendurch verwendet werden können.

Zur Durchführung ist in den meisten Fällen kein Material nötig, welches nicht in der Kiesgrube selbst vorhanden wäre. Ansonsten steht das Material im Materialcontainer (Kiste «Spielmaterial») zur Verfügung. Wo nicht anders vermerkt, können die Spiele im Klassenverband durchgeführt werden. Der Beschrieb richtet sich an die Lehrperson und ist bewusst kurz gehalten, die genauen Regeln können frei gestaltet werden.

E = als Einstimmung

A = als Ausklang

Z = für Zwischendurch

## Glücksbringer

E, A

Am Anfang suchen sich die SuS alle etwas Kleines (Stein, Blatt, Schneckenhaus, ...), das sie während des ganzen Anlasses begleiten wird. Alle sagen etwas zur Wahl ihres Fundstücks. In der Schlussrunde kann man das Thema wieder aufnehmen und sagen, was der Glücksbringer bewirkt hat. Nachdem man ihm einen Wunsch mitgegeben hat, wird der Glücksbringer wieder in die Natur zurückgelegt.

Dazu passender Fingervers «Der Glücksstei» (Lorenz Pauli):

Dä fingt e Stei mit Glimmerstück.

Dä seit: «Dä bringt mer sicher Glück!»

Dä seit: «Trag dä geng umenand!»

Dä seit: «Am beschte geng ir Hand!»

Der Chlynscht, dä luegt der Glücksstei aa,

da seit der erscht: «Du chasch ne ha.»

## Fotograf und Kamera

E

Die SuS bilden Zweiergruppen. Der «Fotograf» führt die blinde «Kamera» zu einem Gegenstand, der ihm besonders gefällt. Durch Drücken der Auslösers (Nase, Hand, ...) wird das Foto aufgenommen, die Kamera öffnet für einige Sekunden die Augen, wird dann wieder blind zum nächsten Gegenstand geführt. Nach einigen Bildern werden die Rollen getauscht (Evtl. «Fotos» nachzeichnen).

## Naseweis

Z

Ratespiel. Die SuS beschreiben der Reihe nach ein Tier (oder sonst einen Begriff) vom Allgemeinen zu Spezifischen. Wer den Begriff erraten hat, legt sich den Finger an seine weise Nase oder setzt sich hin. Die Begriffe können auch auf Kärtchen geschrieben, verteilt und pantomimisch dargestellt werden.

## Fressen und gefressen werden

Z

---

Die SuS stehen einander in zwei Gruppen gegenüber. Sie beraten untereinander, ob sie Stechmücken, Frösche oder Forscher darstellen. Der Entscheid gilt für die ganze Gruppe. Wenn die Gruppen sich an der Mittellinie aufgestellt haben, spielen sie den andern auf ein Zeichen pantomimisch vor, was sie sind (Mücken pieksen mit dem Zeigfinger, Frösche schnappen mit dem Maul und hüpfen, Forscher schwingen ein imaginäres Netz).

Regel: Der Forscher fängt den Frosch, der Frosch frisst die Mücke, die Mücke sticht den Forscher. Die unterlegene Gruppe muss sofort fliehen, die andern sind die Fänger. Das Spiel dient zum Darstellen einer Nahrungskette.

## Froschkönig

Z

---

Alle suchen sich im Geist einen Froschkönig oder eine Froschkönigin (ein anderes Kind) aus. Die ganze Klasse läuft nun kreuz und quer durch die Gegend. Auf ein Zeichen der Lehrperson müssen alle dreimal um ihren persönlichen Froschkönig herumlaufen, was schwierig ist, weil der ja seinerseits eine Froschkönigin ausgesucht hat usw. Wer die Umrundung dreimal geschafft hat ruft «Halt!», und das Spiel beginnt von vorn.

## Platzgen

Z

---

In den Sandkasten oder eine Lehmfläche wird als Ziel ein Stecken gesteckt. Wer wirft von einer festgelegten Linie aus seinen Stein am nächsten ans Ziel?

## Eier legen

Z

---

Zwei gleich grosse Gruppen bilden. Die SuS sind Schmetterlinge (Vögel, Molche, ...) und bekommen je einige «Eier» (Hagebutten, Vogelbeeren, Erdnüsse, ...).

In zwei festgelegten Gruppen-Revieren «legen» nun die SuS ihre Eier, d.h. verstecken sie so, dass sie noch sichtbar sind. Dann verwandeln sich die Schmetterlinge in Vögel und suchen im Revier der anderen Gruppe nach den versteckten Eiern. Welche Gruppe findet mehr?

## Barfuss-Erlebnispfad

Z

---

Zwei bis drei Gruppen bilden. Jede Gruppe sucht sich ein 10-15 Meter langes Wegstück aus und gestaltet darauf mit herumliegenden Materialien abschnittsweise einen abwechslungsreichen Barfusspfad. Nach Abschluss werden die Mitglieder der anderen Gruppen mit verbundenen Augen über den Pfad geführt. Anfang und Ende sind speziell markiert.

## Steinschlange

Z

---

Mit etwa gleich grossen Kieselsteinen wird eine lange Schlange gelegt. Nun ziehen die SuS die Schuhe aus und verbinden ihre Augen. Nur mit den blossen Füßen tasten sie sich der Schlange entlang bis zum Ziel, das mit einem besonders markanten Stein gekennzeichnet ist.



## **Einstein**

Z

---

Alle SuS legen sich einen flachen Stein auf einen Fuss (auf den Handrücken, den Kopf, ...). Nun rennen sie um die Wette, ohne dass der Stein hinunterfällt. Wer seinen verliert, muss von vorne beginnen.

## **Brettspiele**

Z

---

Mit verschiedenfarbigen Steinen und in den Boden geritzten Spielfelder können Brettspiele gespielt werden, z.B. Mühle, Vier gewinnt, Serata/Kalaha, ...

## **Regentropfenspiel**

Z

---

Im Kreis: Mit Händereiben beginnt ein «Nieseln», dann beginnt es zu regnen (klatschen), ein Wolkenbruch kommt (auf die Schenkel schlagen), es donnert (stampfen). Alles wieder zurück, bis es schliesslich zu nieseln aufhört. Währenddessen erzählt die Lehrperson, was bei Regen und Sturm in der Kiesgrube geschieht (der Boden wird nass und dunkel, Rinnsale bilden sich, Tiere verkriechen sich, andere kommen hervor, ...).

## **Kiesgrubenkonzert**

Z

---

Alle nehmen in jede Hand einen Stein. Verschiedene Rhythmen werden vorgeklopft und kombiniert. Erschwerend können weitere Geräusche eingebaut werden (stampfen, schnalzen, ...). Steinschlagzeug: Zwei kleine flache Steine und zwei grosse flache Steine suchen. Die kleinen Steine machen beim aufeinanderschlagen einen hohen Ton, die grossen einen tiefen. Zu einem Schlagzeug anordnen.

## **Reiher und Frosch**

Z

---

Drei bis vier Kinder sind Reiher, der Rest Frösche (oder beliebige andere Rollenbenennung). Frösche suchen sich ein «Versteck» und schliessen die Augen. «Glüssle» nicht erlaubt! Reiher schleichen sich heran. Hört ein Frosch einen Reiher herannahen, zeigt er mit dem Finger in die entsprechende Richtung und ruft «Quak»! Der Reiher muss zu einem anderen Frosch weitergehen. Wer erwischt wird, wird ebenfalls zum Reiher. Das Spiel geht weiter, bis nur noch ein Frosch übrig ist, dieser gewinnt das Spiel. Dabei können Verteidigungsmechanismen von Tieren angesprochen werden.

## **Unkenrufe**

Z

---

Die Lehrperson flüstert jedem Kind dem Namen eines Tiers oder ein anderes Kiesgrubengeräusch ins Ohr (Frosch, Vogel, Bagger, Förderband, Wind, Heuschrecke, ...). Das Kind bleibt an Ort und Stelle stehen und beginnt, dieses Geräusch von sich zu geben. Zwei Kinder sind die Gelbbauchunken: Sie haben ihre Augen geschlossen und geben leise Unkenrufe von sich. Langsam durch die Menge gehend versuchen sie sich im Kiesgrubelärm zu finden. Das Spiel zeigt die Schwierigkeiten der Partnersuche über Paarungsrufe. (Begriffskärtchen im Materialcontainer vorhanden)



## Steinwurf

Z

---

Spielfeld vorbereiten: Wurfgrube auf den Boden zeichnen, ca. 10 Schritte davon mit der Handschaufel ein kleines Loch graben. Zwei Mannschaften bilden: Eine Mannschaft sucht helle Wurfsteine und die andere dunkle. Alle SuS stellen sich hinter die Wurfgrube. Abwechslungsweise wird geworfen. Wer mit seinem Stein die Mulde trifft, bekommt einen Punkt für seine Gruppe. Welche Gruppe hat zuerst 10 Punkte? Vorsicht, dass sich niemand in der Schusslinie aufhält!

## Förderband

Z

---

Zwei Gruppen stehen jeweils in einer Einerreihe hintereinander. Die beiden vordesten Kinder erhalten einen Stein. Diese werden über den Kopf rückwärts nach hinten gegeben. Erreicht ein Stein das hinterste Kind, rennt dieses mit dem Stein nach vorne und gibt ihn wieder nach hinten, bis alle Kinder einmal durch sind. Das schnellere Förderband gewinnt.

## Doppelgänger

A

---

In kleinen Gruppen. Die SuS hinterlassen als persönliches Zeichen in der Grube ihren Körperumriss. Ein Kind legt sich auf den Boden, die anderen legen mit Steinen seinen Körperumriss nach und helfen ihm nachher vorsichtig aufstehen.

## Auswertungsskala

A

---

Wie hat es mir in der Kiesgrube gefallen? Die SuS legen einen Stein auf eine vorgegebene Strecke mit einem «schlechten» und einem «guten» Ende. Alternativ: Wie viel habe ich in der Kiesgrube gelernt?

## Quellen:

- Treffpunkt Wald, Franz Lohri & Astrid Schwater Hofmann, Rex Verlag 2004
- Natur als Erlebnis, Urs Tester, Zytglogge Verlag 1995
- Mit Kindern in den Wald, Kathrin Saudhof & Birgitta Stumpf, Ökotoxia Verlag 2007
- Wasserschule, Patricia Bernet et al., Didaktisches Zentrum Uri, 2003
- Kiesel, Schotter, Hinkelstein, Heike Baum & Hajo Bücken, Ökotoxia Verlag 1997