

Spiele Zyklus 2

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

Arche Noah

E

In einem Sack sind Kärtchen, immer auf zwei steht der gleiche Kiesgruben-Begriff (Tiere, Maschinen, etc., in Materialcontainer vorhanden). Alle SuS ziehen ein Kärtchen und stellen dann gleichzeitig ihren Begriff pantomimisch und/oder mit Geräuschen dar. Ziel ist, den Partner zu finden. Die Pantomime kann anschliessend nochmals allen vorgeführt werden. Für Zweiergruppenbildung geeignet.

Glücksbringer

E, A

Am Anfang suchen sich alle SuS 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.

Gelände-Geografiespiel

E

Suchspiel. Die SuS müssen möglichst schnell einen Gegenstand mit einem bestimmten Anfangsbuchstaben finden (z.B. F: Feder, Flechte, Farn, Feuerzeug, ...). Zur Erschwerung können (wie beim Geografiespiel) Gegenstände aus verschiedenen Themenbereichen (Pflanzen/Pflanzenteile, Abfall/menschliche Gegenstände, ...) verlangt werden.

Eulen und Krähen

Z

Die SuS stellen sich in zwei Gruppen (Krähen und Eulen) einander gegenüber an einer Mittellinie auf (auch liegend möglich). Die Lehrperson macht eine Aussage. Stimmt sie, so müssen die Krähen die Eulen fangen, ist sie falsch, so müssen die Eulen die Krähen fangen. Gejagt wird bis zu einer festgelegten Linie. Gefangene verwandeln sich in die jeweils andere Art.

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.

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.

Zaubergarten

Z

Entlang einer Strecke werden mehrere Beobachtungsstationen markiert. In Gruppen können die SuS nun in der Umgebung dieser Stationen etwas «verzaubert». Ein Busch bekommt beispielsweise ein fremdes Blatt, eine Margerite einen Löwenzahnkopf usw. Anschliessend besuchen die SuS die Stationen der anderen Gruppen und versuchen, die verzauberten Gegenstände zu entdecken.

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?

Stein-Boccia/Boule

Z

Die SuS spielen in jeweils zwei Gruppen gegeneinander. Jede Gruppe hat zwei oder drei Spieler und sechs Steine. Ein Zielstein wird ausgeworfen. Eine Gruppe wirft von einer festgelegten Linie aus einen ersten Stein möglichst nahe an den Zielstein. Nun wirft die zweite Gruppe so lange, bis einer ihrer Steine noch näher liegt. Dann kommt die erste Gruppe usw. Sobald alle Steine geworfen sind, bekommt die Gruppe mit dem nächsten Stein für jeden Stein, der näher liegt als der nächste Stein der Gegner, einen Punkt.

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.

Platzgen

Z

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

Brettspiele

Z

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

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.

Geräuschmemory

Z

Zusammen mit der Lehrperson werden Kiesgrubengeräusche aufgezählt und imitiert (Förderband, Distelfink, Unke, ...). Nun werden die SuS zu Memory-Spielkarten. Jede «Spielkarte» bekommt von der Lehrperson eingeflüstert oder erhält ein Begriffskärtchen, welches Geräusch sie darstellen soll. Es werden zwei Memoryspieler oder -spielerinnen bestimmt, die durch paarweises «Aufdecken» der Spielkarten herauszufinden versuchen, welche beiden Spielkarten dasselbe Geräusch darstellen. (Begriffskärtchen im Materialcontainer vorhanden).

Steinwurf

Z

Spielfeld vorbereiten: Wurfgränze 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 Wurfgränze. 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!

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.

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.

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)

Kiesgrubentabu

A

Vorbereitung: Spielfeld mit 15 Feldern auf den Boden zeichnen und die Spielfiguren auf das Startfeld stellen. Die Klasse bildet zwei Gruppen. Ein Kind der ersten Gruppe zieht ein erstes Begriffskärtchen, und versucht dieses seiner Gruppe zu umschreiben, ohne die darunterstehenden Tabu-Begriffe zu verwenden. Es hat eine Minute Zeit, um möglichst viele Kärtchen zu beschreiben. Ein Kind der anderen Gruppe kontrolliert und quietscht mit dem Quietscher, wenn das beschreibende Kind einen Tabu-Begriff benutzt oder die Minute abgelaufen ist. Jeder erratene Begriff gibt einen Punkt, jedes übersprungene Kärtchen einen Minuspunkt.

Nach einer Minute wechseln die Rollen, und die andere Gruppe kann raten. Welches Team erreicht zuerst 15 Punkte? (Begriffskärtchen, Sanduhr und Quietscher im Materialcontainer vorhanden)

Steinweg

A

Alle SuS suchen sich drei grosse, flache Steine und üben, sich auf diesen drei Steinen fortzubewegen, ohne dabei den Boden zu berühren. Der hinterste Stein muss nach vorne gelegt werden, während man auf den anderen beiden Steinen balanciert.

Nachdem alle eine Übungsstrecke zurückgelegt haben, werden 2–4 Teams gebildet und das Spiel wird als Stafette gespielt. Wer die Balance verliert und den Boden berührt, muss sofort stehen bleiben und 3x den Satz «Kiesgrubengräber graben Grubenkies» sagen, bevor es weitergeht (alternativ: zurück zur Startlinie).

In welcher Gruppe haben zuerst alle einmal die Strecke überwunden?



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