

## Spiele Zyklus 3

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

### 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.

### 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.

### 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.

## Brettspiele

Z

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

## Schau genau hin

Verschiedene Kiesgruben-Gegenstände werden auf einem Tuch ausgebreitet. Die SuS haben eine halbe Minute Zeit, um sie sich einzuprägen. Dann drehen sie sich um und schliessen die Augen. Die Lehrperson entfernt einen Gegenstand. Die SuS drehen sich wieder um und öffnen die Augen. Was fehlt?

## 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?

## 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 Begriffkärtchen, 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)

## 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, Oekotopia Verlag 2007