



Muschel	Tomatensauce	Schwimmanzug	Gitarre	Klopapierrolle
Nachttischlampe	Straßenlaterne	Bilderrahmen	Sockenmonster	Waschmaschine
Schildkröte	Sommer	Eisbecher	Bauchmuskeln	Freundschaft
Strand	Maulwurf	Polsterschlacht	Tintenfisch	Kaulquappe
Hausaufgabe	Delphin	Sternschnuppe	Klobürste	Notenständer

# Sinne<sup>5</sup>

## Bausteine zu den fünf Sinnen

Schmecken, Hören, Fühlen, Riechen und Sehen... die folgenden Bausteine, die ich für dich zusammengestellt habe, halten unsere Sinne ganz schön auf Trab. Besonders das Sommerlager in der Natur, im Wald und auf der Wiese, gibt uns die Möglichkeit, die Sinne neu zu erfahren und zu entdecken. Ich wünsche euch viel Spaß mit den Ideen für ein Erlebnis in der Natur, dort wo unsere Wurzeln sind,

*Karen*

### FÜHLEN

#### Zeit her eure Füße

 	ALTER	GRUPPENGROSSE	DAUER
	8 - 14		1 halber Tag

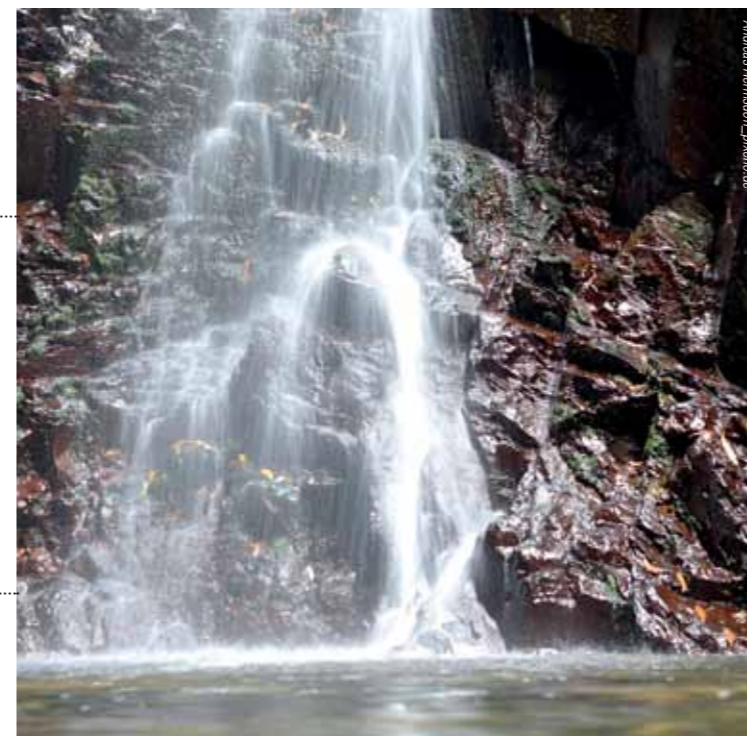
#### Du brauchst:

Wald, kleine Wiese, kleiner Bach, Augenbinden

#### So geht's:

##### 1) Bewegungsfähigkeit ihrer Zehen

Die Kinder erkunden zuerst die Bewegungsfähigkeit ihrer Zehen: Welche Zehen lassen sich einzeln bewegen? Auf dem Boden sitzend versuchen sie nun, mit den Zehen des rechten Fußes einen Gegenstand vom Boden aufzuheben. Die Zehen des linken Fußes übernehmen diesen Gegenstand und legen ihn wieder auf den Boden.



##### 2) Barfußweg

Du teilst die Gruppe in Kleingruppen. Die Kinder gehen in den Wald, um Material für ihren Barfußweg zu sammeln. Wie sie den Barfußweg bauen, die Länge, die verschiedenen Stationen, ob sie auch den Bach mit einbeziehen, bleibt der Kreativität der Kinder überlassen.

Sobald die Barfußwege fertig sind, führen die Kinder sich gegenseitig blinder über den Barfußweg. Was spüren die Kinder? Erkennen sie unterschiedliches Naturmaterial? Was ist angenehm? Was schmerzt?

##### 3) Steine

Nun sammeln die Kinder kleine Steine und einen großen Stein. Während die Kinder die Augen geschlossen halten, wirfst du die Steine nacheinander ins Wasser. Wann plumpst der große Stein ins Wasser?

##### 4) Wasserleben

Wenn ihr anschließend noch Zeit habt, erforscht ihr gemeinsam das Wasserleben im Bach. Wo fließt das Wasser schnell, wo langsam. Was passiert wenn ihr Staudämme baut? Wie reagiert das Wasser, wenn ihr im Steine in den Weg legt? Die Kinder können auch Boote aus Naturmaterialien bauen. Welches Boot hält sich am längsten über Wasser?

### Wedelgang

	ALTER	GRUPPENGROSSE	DAUER
	11 - 14		15 min

#### Du brauchst:

1 Fächer oder ein Stück Pappe für jedes Kind, 1 Augenbinde

#### So geht's:

Verbinde einem Kind die Augen. Die anderen bilden eine Gasse und stellen sich links und rechts neben dem „blinden“ Kind auf und fächern diesem nun permanent in Gesichtshöhe Luft zu. Die oder der „Blinde“ bewegt sich anhand des spürbaren Luftstromes durch den Raum. Richtungsänderungen werden durch stärkeres oder geringeres Wedeln angegeben. Auf diese Weise könnt ihr das „Blinde“ Kind durch den ganzen Raum und an einen beliebigen Ort führen. Damit bei wenigen Kindern die Gasse nicht zu kurz ist, kann sich das jeweils letzte Paar schnell an die Spitze begeben und so die Laufstrecke verlängern. Ist das Kind ans Ziel „gewedelt“, kommt ein anderes an die Reihe.





Foto: Fotostudio, München

### Baum be-greifen

	ALTER	GRUPPENGROSSE	DAUER
	8 - 14	2 Personen	20 min

**Du brauchst:**  
Augenbinden

**So geht's:**  
Dieses Spiel wird paarweise gespielt. Einem Kind pro Paar verbindest du die Augen, dann wird es vom anderen Kind durch den Wald zu einem Baum geführt. Wie weit, hängt vom Alter des Kindes und seiner Fähigkeit ab, sich orientieren zu können. Nun soll das „blinde“ Kind mit dem Baum gründlich Bekanntschaft machen, den Baum be-greifen, ihn erfühlen. Dann wird es auf Umwegen zum Ausgangspunkt zurückgeführt. Die Augenbinde wird abgenommen und die Suche nach „seinem“ Baum kann beginnen. Plötzlich wird das, was vorher Wald war, eine Gruppe von höchst individuellen Bäumen. So kann ein Baum zu einer unvergesslichen Erfahrung im Leben eines Kindes werden.

### Feuerspuck

	ALTER	GRUPPENGROSSE	DAUER
	6 - 11	2 Personen	15 min

**Du brauchst:**  
Teelichter, Feuerzeug, Tisch, Glas, Wasser

**So geht's:**  
Auf einem Tisch zündest du Teelichter an. Die Kinder müssen in einer eingezeichneten Entfernung die Kerzen auslöschten. Dafür bekommen sie ein Glas voll Wasser und sie müssen das Feuer ausspucken.  
Tipp: Halte dir genügend trockene Kerzen bereit. Am besten funktioniert dieses Spiel im Freien, an einer windstillen Stelle.

### SCHMECKEN

#### Leckerstrecke

	ALTER	GRUPPENGROSSE	DAUER
	8 - 14	2 Personen	20 min

**Du brauchst:**  
Tellerchen, Brot, Joghurt, Käse, Schokolade, Früchte, Augenbinden, 1 langes Seil oder Kreide

**So geht's:**  
Du legst eine bestimmte Wegstrecke mit Start- und Zielpunkt, einigen Abzweigungen oder auch mal einer „Sackgasse“ fest. Im Haus kannst du den Weg mit dem langen Seil auslegen. Im Freien gespielt, ritze den Weg mit einem Stock in den Boden oder mal ihn mit der Kreide auf. Verteile anschließend die kleinen Kostproben auf der Wegstrecke nach einem bestimmten Prinzip: Bei einer süßen Leckerei geht es nach links weiter, bei einem herzhaften Geschmack nach rechts. Bilde Paare, die nun versuchen sollen die Strecke zu bewältigen. Einem Kind werden die Augen verbunden, das andere Kind führt es an dieser „Leckerstrecke“ entlang. Die Entscheidung, ob sie links oder rechts weitergehen, treffen sie nach der Kostprobe. Werden sie es bis zum Ziel schaffen? Danach Rollentausch!

#### Mhmm

	ALTER	GRUPPENGROSSE	DAUER
	8 - 14	2 Personen	30 min

**Du brauchst:**  
Augenbinden, Papier, Stifte, Äpfel, Zwiebel, Orangen, Knoblauch, Nelken, Kaffee, Tomaten, Lavendel, Käse, Parfüm, Essig

**So geht's:**  
Das erste Kind betritt mit verbundenen Augen den Raum, riecht nacheinander an allen Dingen und versucht zu erkennen um was es sich handelt. Es schreibt die Antworten auf.

Wie viele Gegenstände konnten die einzelnen Kinder erraten?  
**Variante:** Damit die Verkostung noch professioneller wird kannst du Wertungskarten vorbereiten, wo du gewisse Kriterien auflistest für die die Kinder für jede Kostprobe eine Bewertung abgeben.

### HÖREN

#### Lass dich nicht in die Irre führen

	ALTER	GRUPPENGROSSE	DAUER
	8 - 14	2 Personen	30 min

**Du brauchst:**  
Augenbinden, Stoppuhr

**So geht's:**  
Du bildest zwei gleich große Gruppen. Je ein Kind einer Gruppe muss versuchen, eine Hindernisstrecke blind zu überwinden. Es darf sich vier „Freundinnen und Freunde“ wählen, die ihm durch Zurufe helfen sollen, den Weg zu gehen. Alle übrigen Kinder sind die „Störerinnen und Störer“, die durch Lärmen, Zwischenrufe und falsche Anweisungen das „blinde“ Kind in die Irre führen dürfen. Die Zeit, die das blinde Kind benötigt, stoppst du mit der Uhr. Danach kommt ein Kind der anderen Gruppe an die Reihe und hat ebenso seine vier Freundinnen und Freunde, die ihm helfen. Nun sind die anderen die „Störerinnen und Störer“. Jene Gruppe die am wenigsten Zeit für den Weg benötigt gewinnt.

#### Kick it blind

	ALTER	GRUPPENGROSSE	DAUER
	8 - 11	2 Personen	30 min

**Du brauchst:**  
Augenbinden, Fußball, Tore, Seile

**So geht's:**  
Mit Seilen legst du ein Spielfeld, wobei du an zwei gegenüberliegenden Seiten ein Tor aufstellst. Teile die Kinder in zwei Teams. Pro Team wird einem Kind eine Augenbinde angelegt. Die beiden „blinden“ Kinder spielen nun gegeneinander Fußball. Die Aufgabe der anderen Teammitglieder besteht darin, ihrem Kind anzusagen, wo es hingehen muss, wie es sich drehen soll, wann es schießen kann, und vieles mehr

### SEHEN

#### Farben suchen

	ALTER	GRUPPENGROSSE	DAUER
	8 - 11	1 Person	15 min

**Du brauchst:**  
Deko-Steine aus Glas in verschiedenen Farben, 1 weißes Tuch

**So geht's:**  
Jedes Kind erhält von dir einen bunten Deko-Stein aus Glas und hat nun die Aufgabe auf der Wiese, im Wald, in der Umgebung etwas zu finden, das möglichst denselben Farbton wie der Stein hat. Das ist nicht immer so einfach. Die Farben werden auf einem weißen Tuch ausgebreitet und gemeinsam betrachtet. Du wirst staunen, wie viele Farben die Natur birgt.

### Musik an

	ALTER	GRUPPENGROSSE	DAUER
	8 - 11	2 Personen	20 min

**Du brauchst:**  
Kopfhörer, verschiedene bekannte Lieder

**So geht's:**  
Nach dem du die Kinder in zwei große Gruppen geteilt hast, tritt jeweils ein freiwilliges Kind vor die eigenen Gruppe. Es setzt sich die Kopfhörer auf und zum Lied das es nun hört, macht es eine fantasiereiche Tanz-Performance. Auch (Natur-) Materialien kann es dabei benutzen. Die restlichen Kinder versuchen zu erraten, um welchen Song es sich handelt. Nach einer Minute, darf das Kind auch mitsummen. Nach einer weiteren halben Minute kann das Kind auch auf „Na“ mitsingen. Nach zwei Minuten darf das Kind einzelne Wörter mitsingen. Die Zeit, die die Gruppe benötigt, wird von dir festgehalten. Jene Gruppe welche am Ende weniger Zeit benötigte, hat gewonnen.

### RIECHEN

#### Der richtige Riecher

	ALTER	GRUPPENGROSSE	DAUER
	8 - 11	2 Personen	15 min

**Du brauchst:**  
Luftballone, Nadel, Haarreifen, Parfüm, Augenbinde

**So geht's:**  
Klebe die Nadel auf den Haarreifen. Nachdem du einem Kind die Augen verbunden hast, setzt du ihm den Haarreifen auf. Das Kind bewegt sich nun durch den Raum. Im Raum liegt ein aufgeblasener Luftballon am Boden. Den Weg vom „blinden“ Kind zum Ballon, bespritzt du mit einem starken Parfüm. Schafft es das Kind nur durch Riechen den Luftballon zu finden und zu platzen?

#### Ameisenspiel

	ALTER	GRUPPENGROSSE	DAUER
	8 - 11	2 Personen	20 min

**Du brauchst:**  
1 Döschen für jedes Kind, verschiedene Duftstoffe

**So geht's:**  
Ameisen finden ihren Bau immer wieder, da jeder Ameisenstaat, jede Ameisenfamilie ihren eigenen Geruch hat. Darauf ist dieses Spiel aufgebaut. Fülle für jeden Ameisenstaat die Döschen jeweils mit dem gleichen Duft. Du benötigst verschiedene Düfte wie Zitrone, Zimt, Lavendel, Knoblauch, Tannennadel, je nachdem wie viele Ameisenfamilien du bilden möchtest. Die Kinder gehören verschiedenen Ameisenstaaten an, sie müssen nun ihren Ameisenhaufen finden. Pro Familie sucht sich die Ameisenkönigin dafür einen Platz im Wald. Jede der Ameisenköniginnen hat den gleichen Duft, wie ihre Familie. Die anderen Ameisen bekommen ihre Döschen und müssen nun ihren Ameisenhaufen finden, indem sie den Duft ihres Döschens und den der Ameisenkönigin vergleichen. (Nicht nachschauen, nur riechen!) Haben alle ihren Ameisenhaufen gefunden, dürfen die Kinder in die Döschen schauen.



Quelle: Sirm mal 5 – Mein eigenes Abenteuer, Spiele Basteltipps, religiöse Bausteine, Katholische Jungschlar Südtirols, 2006