



Zurück zur Natur

Gruppenstunden werden in der Regel in Jungschar- beziehungsweise Miniräumen abgehalten. Man macht Spiele am Teppichboden, sitzt im Stuhlkreis oder bastelt am Tisch. Nur selten hat man die Möglichkeit raus zu kommen, mit den Kindern in Wald und auf der Wiese zu spielen. Doch wenn man es doch einmal schafft, dann fehlen oft neue, aufregende Spiele. Dabei bietet die Natur eigentlich alles was man zu einem guten Spiel braucht. Von Spielsteinen, über Wurfstöcke, Bauklotze und Grashalmen gibt uns Wald und Wiese alles her. Sei's beim nächsten Wanderausflug, Lagernachmittag oder Wiesenfest, bestimmt kannst du das eine oder andere Spiel dafür verwenden. Und falls die Stadt und der Asphalt dein Zuhause sind, findest du zudem noch einen Hindernisparcours für Radfahrer. Viel Spaß dabei!

Hannes



Mit Stock und Stein

Hier findest du eine Reihe von Spielen, die du mit Steinen oder Stöcken spielen kannst. Du brauchst also keinen riesigen Materialrucksack mitschleppen, um mit den Kindern einen tollen Nachmit-

tag im Freien zu verbringen. Achte aber gerade bei Spielen in der Natur darauf, dass du sie nicht zerstörst. Nimm für die Spiele immer nur totes Holz, lass keinen Müll herumliegen und achte beim Laufen durch den Wald immer darauf, dass du so wenige Setzlinge wie möglich beschädigst.

Wenn du diese Spiele öfters spielst, dann kann es sich auch auszahlen, wenn du mit deinen Kindern Spielsteine gestaltest. Sammle Kieselsteine unterschiedlicher Größen und lass sie von den Kindern bemalen (Acrylfarben), damit jedes Kind seine Steine wiedererkennen kann.

Stapelstöckchen (Natur-Jenga)

Du brauchst:

40 fingerlange Äste

So geht's:

Teile an jedes Kind gleich viele Ästchen aus. Das erste Kind beginnt und legt zwei Ästchen im Abstand einer Daumenlänge nebeneinander auf den Boden. Das nächste Kind legt eines seiner Ästchen quer darauf, damit eine zweite Etage entsteht. So wird langsam ein Stöckchenturm gebaut. Nach einigen Stockwerken wird der Turmbau aber ganz schön schwierig. Bricht der Turm zusammen oder fallen ein paar Stöckchen herunter, muss das Kind, das gerade an der Reihe ist, sie zu sich nehmen und den Bau fortsetzen. Das Kind das zuerst alle seine Stöckchen losgeworden ist, hat gewonnen.

Turmbau

Du brauchst:

viele Steine verschiedener Form und Größe

So geht's:

Stein für Stein – aber sehr vorsichtig, damit der Turm nicht einstürzt – baut jedes Kind seinen Turm. Wie viele Steine können die Kinder aufeinanderstapeln? Der Bauherr des Turmes mit den meisten Steinen ist der Gewinner oder die Gewinnerin. Sollten die Türme noch nicht von alleine zusammengefallen sein, kannst du gleich ein zweites Spiel anschließen. Jedes Kind wirft mit seinen übrigen Steinen auf den Turm mit den meisten Steinen. Welches Kind schafft mit seinem Wurf den Turm endgültig zum Einsturz zu bringen (kein Stein liegt mehr auf dem anderen)?

Wichtig: Du musst unbedingt aufpassen, dass niemand in die Schusslinie gerät.

Stein-Schaukel

Du brauchst:

einen Korb, eine Schnur, fünf Steine pro Kind

So geht's:

Hänge den Korb mit der Schnur an einen geeigneten Ast eines Baumes. Tippe den Korb kurz an, damit er ein wenig schaukelt. Etwa zwei Meter vom Baum entfernt befindet sich die Abwurflinie. Dort stellen sich die Kinder auf und werfen hintereinander ihre Steine in den Korb. Für jeden Treffer gibt es einen Punkt. Wer trifft öfter?

Varianten:

Die Treffer der gesamten Gruppe werden zusammengezählt. Versucht euren eigenen Rekord zu brechen.

Nimm den Korb vom Ast und stelle ihn hinter einen Sichtschutz (Hecke, Brett, Großer Stein). Wer trifft jetzt noch?

Luftschuss

Du brauchst:

einen Ring (aus Zeitungspapier, Draht), drei Stöcke für jedes Kind mit ca. 50 cm Länge

So geht's:

Während du den Ring mit einer Schnur an einem Ast befestigst, suchen sich die Kinder ihre Wurfpeile. Nun begeben sich alle Kinder hinter die Abwurflinie, die ungefähr zwei bis drei Meter vor dem Ring gezogen wird. Nun versuchen die Kinder hintereinander ihr Pfeile durch den Ring zu werfen. Für jeden Treffer gibt's einen Punkt.

Variante:

Man kann den Ring auch zum Schaukel oder Drehen bringen. Dann wird's aber wirklich schwer.



Kippstock

Du brauchst:

Jedes Kind einen Stock der bis zum Nabel reicht.

So geht's:

Zwei Kinder stellen sich gegenüber auf und halten ihre auf den Boden gestellten Stöcke nur mit der Spitze ihres Zeigefingers fest. Ein Kind gibt dann ein Kommando, auf das die beiden Kinder ihren Stock loslassen und sofort nach dem Stock des anderen greifen, ohne dass der Stock umfällt. In jeder weiteren Runde gehen die Kinder einen Schritt weiter auseinander. Wie weit können sie sich entfernen, ohne dass der Stock zu Boden fällt?

Variante:

Ihr könnt dieses Spiel auch im Kreis spielen, wobei jedes Kind den Stock seines linken Nachbarn fassen muss. Dabei könnt ihr das Spiel auch schwieriger gestalten (den Stock des übernächsten Kindes, beim Weitergehen eine volle Drehung um sich selbst, in die Hände klatschen, gegenüberliegenden Stab fassen).

Steinspringen

Du brauchst:

persönliche Steine

So geht's:

Bei diesem Spiel kommt es besonders darauf an, sich und seine eigenen Leistungen richtig einzuschätzen. Markiere eine Start und eine Ziellinie. Jedes Kind nimmt sich einen Stein und wirft ihn von der Startlinie soweit nach vorne, wie es meint, dass es Springen kann. Ohne Anlauf muss es jetzt mit einem Sprung mindestens bis zu seinem Stein springen, darf aber auch darüber hinweg hüpfen. Schafft es das, bleibt der Stein liegen und zeigt ihm für die nächste Runde seinen Absprungplatz an. Schafft es das Kind nicht bis zum Stein zu springen, muss es wieder hinter die Startlinie und von vorne beginnen. Wer erreicht als erstes das Ziel?

Mikado

Du brauchst:

ungefähr 20 trockene, etwa gleichlange Stöcke

So geht's:

Ein Kind hält alle Stöcke in der Hand und lässt sie los, sodass sie alle durcheinander und übereinander liegen. Das nächste Kind beginnt nun langsam und vorsichtig Stöckchen für Stöckchen aufzuheben. Dabei darf kein anderes wackeln. Passiert das doch, ist das nächste Kind an der Reihe. Wer am Ende die meisten Stöcke besitzt, ist der neue Mikadomeister.



Mein Stein

Du brauchst:

Steine

So geht's:

Lasse einen Korb mit Steinen herum gehen. Jedes Kind darf sich einen Stein aussuchen und – wer will – auch noch kurz sagen, wie so es gerade diesen Stein genommen hat. Der Stein wird dann ganz genau betastet und begutachtet. Dann werden die Steine wieder eingesammelt. Du verbindest den Kindern die Augen und gibst dem ersten Kind einen der ausgewählten Steine in die Hand. Das Kind befühl den Stein und gibt ihn, wenn es nicht seiner ist an das nächste Kind weiter. Wenn alle richtig getastet haben, müsste jedes Kind am Ende seinen Stein in Händen halten. Ob ihr es schafft?

Kniffliges Steine-Knobeln

Du brauchst:

16 Steine

So geht's:

16 Steine werden in vier Reihen zu je vier Stück auf den Boden gelegt. Jedes Kind darf nun beliebig viele Steine einer Reihe wegnehmen. Mindestens einer muss es sein, höchstens vier Stück dürfen es sein. Dabei ist es egal ob man die Steine waagrecht oder senkrecht entnimmt. Wer den letzten Stein nehmen muss hat verloren.

Variante:

Noch interessanter wird's, wenn die Steine die man aufnimmt waagrecht oder senkrecht zusammenhängen müssen

Chinesisches Steinepicken

Du brauchst:

für jedes Kind zwei etwa 10 cm lange Stäbchen und ein großes Blatt, viele Steinchen, einen Würfel

So geht's:

Die Kinder sitzen um einen Berg aus Steinchen im Kreis. Jedes Kind hält seine „chinesischen Ess-Stäbchen“ in einer Hand, vor jedem liegt ein Blatt zum Sammeln der Steinchen. Nun wird reihum gewürfelt. Würfelt ein Kind eine 6, dürfen alle anderen Kinder versuchen, mit ihren Stäbchen so viele Steine wie möglich zu picken und auf ihr Blatt zu legen. Währenddessen würfelt das Kind das die 6 gewürfelt hat solange weiter bis es wieder eine 6 würfelt. Das Kind ruft dann Stop und das Steinepicken ist sofort beendet, bis wieder jemand eine 6 würfelt. Sind alle Steine aufgebraucht, zählen die Kinder ihre Beute. Wer ist der beste Steinepicker?

Stock-Balance

Du brauchst:

mindestens 1 m lange Stöcke

So geht's:

Jedes Kind sucht sich einen mindestens 1 Meter langen Ast und stellt sich hinter der Startlinie auf. Dort balancieren es den Stock auf dem Handteller der offen ausgestreckten Hand und auf ein Kommando geht jeder Jongleur in Richtung Ziel. Der Stock darf zu keiner Zeit gehalten werden. Natürlich muss das Kind sofort stehen bleiben, wenn der Stock hinunter fällt. Wer kommt am weitesten?

Die besten Stockjongleure liefern sich am Schluss noch ein sehr spannendes Entscheidungsspiel. Dabei müssen sie den Stock auf ihrem Zeigefinger balancieren

Die Marmor-Torte

Du brauchst:

sandigen Boden, Steine

So geht's:

Zeichne in den Sand (wenn du das Spiel öfter spielst, zahlt es sich aus, eine Teppichfliese zu verwenden) einen Kreis mit ungefähr 1 bis 1,5 m Durchmesser, den du in 8 unterschiedlich große Tortenstücke unterteilst. Je nachdem wie groß das Tortenstück ist, bekommt es eine Punktezahl von 1 bis 8 zugeteilt. Je größer das Tortenstück, desto kleiner die Punktezahl.

Jedes Kind sucht sich drei Steine und malt sie in der Spielerfarbe an. Dafür kannst du normale Acrylfarben oder, wenn du sie ganz schön machen willst, Klarlack verwenden.

Alle Kinder stehen ca. 2 Meter von der Torte entfernt. Abwechselnd wirft jedes Kind einen Stein in die Torte. Sind alle Steine geworfen, zählt jedes Kind seine Punkte zusammen. Dabei zählen nur die Steine, die in einem Tortenstück liegen. Wer trifft hier am besten?

Varianten:

Ein Jokerfeld wird bestimmt. Jeder Stein der darin landet zählt doppelt.

Ein Feld wird als Null-Feld bestimmt. Wer seinen Stein in dieser Runde in diese Feld wirft, bekommt dafür keine Punkte. Noch strenger: die gesamte Runde zählt Null, wenn man in dieses Feld wirft Gewinner/in ist jenes Kind, das die niederste Summe „erworfen“ hat.



Das Wandern ist des Kindes Lust

Spiele am Wegesrand

Auch bei einem Wanderausflug wollen die Kinder beschäftigt werden. Dafür eignen sich schnelle Spiele, die du mit Naturmaterialien durchführen kannst, besonders gut. Du kannst sie überall, direkt am Wegesrand spielen, da du nichts vorbereiten musst. Einfach, gut und Spaßig. Probier's einfach mal aus.

Das Grashalmduell

Du brauchst:

Grashalme

So geht's:

Es treten immer zwei Kinder gegeneinander an. Sie suchen sich jeweils einen möglichst reisfesten Grashalm. Ein Kind biegt seinen Grashalm zu einer Schlaufe und nimmt die zwei Enden zwischen Zeigefinger und Daumen. Das andere Kind fädelt seinen Grashalm durch die Schlaufe des anderen Kindes und hält ebenfalls seine beiden Enden zwischen Zeigefinger und Daumen. Auf ein Kommando ziehen beide Kinder so heftig wie möglich an ihren Halmen. Wessen Halm zerreißt oder zwischen Zeigefinger und Daumen herausgezogen wird verliert.



Mein Baum

Du brauchst:

Augenbinden

So geht's:

Die Kinder tun sich immer zu zweit zusammen. Einem Kind werden die Augen verbunden. Das andere Kind sucht sich einen schönen Baum aus und führt das blinde Kind vorsichtig dort hin. Das Kind soll den Baum einfach befühlen, beschnuppern und vielleicht sogar belauschen. Wie fühlt sich die Rinde an? Wie dick ist der Stamm? Hört man seine Blätter rauschen? Kann man seine Wurzeln fühlen oder wächst etwas anderes an seinem Stamm?

Meint das blinde Kind, den Baum gut genug zu kennen, wird es wieder vorsichtig vom Baum weggeführt und ein paarmal im Kreis gedreht. Dann kann die Augenbinde abgenommen werden. Kann das Kind seinen Baum wieder finden? Danach tauschen die Kinder ihre Rollen.

Häuptling Adlerohr

Du brauchst:

Körbchen oder anderes Gefäß (Rucksack, Tasche), persönliche Gegenstände

So geht's:

Häuptling Adlerohr ist ein alter, blinder Indianer, hat aber immer noch ein ausgezeichnetes Gehör.

Der Baum

*Zu fällen einen schönen Baum
braucht's eine halbe Stunde kaum.*

*Zu wachsen,
bis man ihn bewundert,
braucht er, bedenk es,
ein Jahrhundert.*

Eugen Roth



Ein Kind schlüpft in die Rolle des Häuptlings und setzt sich mit verbundenen Augen unter einen Baum, vor sich ein kleines Körbchen. Häuptling Adlerohr folgt einer langen Tradition, nur diejenigen in seinen Stamm aufzunehmen, die es schaffen, sich so gut anzuschleichen, dass sie einen Stein oder einen persönlichen Gegenstand in sein Körbchen legen, ohne von ihm wahrgenommen zu werden. Hört Adlerohr die Anschleicher aber doch, bevor diese ihren Gegenstand in das Körbchen legen konnten, so zeigt Adlerohr in die Richtung, aus der er sie hört und verdonnert sie so zum reglosen Verharren. Wer schafft es trotzdem, den Häuptling zu überlisten?

Variante:

Wer schafft es seinen Gegenstand wieder aus dem Korb rauszubekommen?

Wichtig: Es kann immer nur ein Kind nach dem anderen einen Versuch starten. Dabei ist es wichtig, dass alle anderen Kinder wirklich absolut still sind (keine Gespräche, kein Gehen, keine größeren Bewegungen). Mit diesem Spiel bekommt man auch die lauteste Gruppe ruhig.

Das Kitzelspiel**Du brauchst:**

Grashalme

So geht's:

Die Kinder suchen sich eine langen Grashalm, tun sich zu zweit zusammen, stellen sich gegenüber und beginnen sich mit dem Grashalm gegenseitig im Gesicht zu kitzeln. Wer zuerst beginnt zu lachen oder sich wegdreht hat verloren. Ein riesen Spaß!

Von Baum zu Baum**Du brauchst:**

Augenbinden

So geht's:

Suche zwei Bäume die ungefähr zehn Meter voneinander entfernt stehen. Ein Kind verbindet sich die Augen und hat nun genau zwei Minuten Zeit, vom Startbaum bis zum Zielbaum zu kriechen und dabei möglichst viele Dinge die es auf dem Weg ertastet zu benennen. Für jedes richtig benannte Ding, bekommt es einen Punkt, für jede Sekunde, die das Kind über der vorgegebenen Zeit liegt, einen Minuspunkt. Seit ihr eine große Gruppe, dann suche noch andere geeignete Bäume aus, da das Spiel sonst zu einfach wird.

Wichtig: entferne alle möglichen Gefahrenquellen aus dem Weg und bleibe immer in der Nähe des Kindes, damit es nicht zu weit vom

Weg abkommt. Du kannst jedem Kind auch eine/n Leibwächter/in zur Seite stellen, so lernen die Kinder auch gleich Verantwortung für andere zu übernehmen.

**Die Laubsauger****Du brauchst:**

Strohhalme, Eimer oder anderen Behälter (Rucksack, Papiertüte), Stoppuhr, Stelle im Wald mit viel Laub

So geht's:

Jedes Kind bekommt einen Strohhalm und begibt sich an eine Stelle mit viel Laub. Du gibst das Startzeichen und startest die Uhr. Jeder versucht nun mit seinem Strohhalm ein Blatt anzusaugen und so in einen Gruppeneimer zu bringen. Das passiert natürlich alles ohne die Hände zu Hilfe zu nehmen (Hände auf den Rücken). Nach drei Minuten wird das Spiel gestoppt und die Blätter gezählt. Schaffen es die Kinder beim zweiten Mal, mehr Blätter zu ersaugen?

Geräusche-Kim im Wald**Du brauchst:**

einen Platz im Wald

So geht's:

Ein Kind dreht sich mit dem Rücken zur Gruppe, schließt die Augen und spitzt die Ohren. Nun darf jedes der Kinder ein beliebiges, wiederholbares Geräusch machen, z.B. klatschen, im Waldboden scharren, einen Ast brechen, mit Steinen aneinander schlagen, husten. Waren alle Kinder an der Reihe, öffnet das vormals blinde Kind die Augen, dreht sich um und versucht alle Geräusche in der richtigen Reihenfolge zu wiederholen. Welches der Kinder schafft es?

**Für kleine Forscher**

Kinder haben eine natürliche Neugier. Sie wollen ihre Umwelt erfahren, erleben und verstehen. Dabei kannst du ihnen helfen, und ihnen Möglichkeiten bieten, dies auf spielerische und spannende Art und Weise zu tun. Hier findest du dafür ein paar Tipps und Methoden.

Das Leben eines Baumes**Du brauchst:**

Baumstumpf

So geht's:

Dass die Anzahl der Jahresringe das Alter eines Baumes angeben, wissen die Kinder wahrscheinlich schon. Aber die Jahresringe verraten uns noch viel mehr.

Mach dir doch mal die Arbeit und zähle die Jahresringe und berechne dann das Geburtsdatum des Baumes. Wer wurde in diesem Jahr noch geboren?

Je breiter ein Ring ist, desto besser ist der Baum in diesem Jahr gewachsen. Das heißt dass in diesem Jahr viel Sonne und genügend Regen gegeben hat. Ungewöhnlich breite Jahresringe können darauf hindeuten, dass ein anderer Baum in der Nähe gefällt wurde, und dass dein Baum dadurch mehr Sonnenlicht abbekam als die Jahre zuvor. Vergleiche die Jahresringe von verschiedenen Bäumen. Sind sie in den gleichen Jahren auch gleich schnell gewachsen?

Schwitzende Bäume**Du brauchst:**

Plastiktüte

So geht's:

Auch Bäume schwitzen. Wie viel, kannst du ganz einfach untersuchen. Binde eine durchsichtige Plastiktüte über das Ende eines belaubten Astes. Am besten funktioniert es bei einer Birke. Nach kurzer Zeit wirst du kleine Wassertropfen erkennen, die sich in der Plastiktüte sammeln. Nach ein paar Stunden ist die Wassermenge recht beachtlich. An einem Sommertag schwitzt eine Birke ca. 400 Liter Wasser aus.

Wetter-Wetten**So geht's:**

Dieses Spiel kannst du wirklich mit jedem spielen. (Kinder, Geschwi-

ster, Eltern, Verwandte, Schulkameraden und Freunde). Gewettet wird nämlich zum Beispiel:

✗ Wann fällt der erste Schnee?

✗ Wann steigt das Thermometer über 30 Grad?

✗ An welchem Tag fällt der nächste Regen?

✗ Welches Wetter ist am nächsten Sonntag um 15 Uhr?

✗ Welche Höchsttemperatur kannst du morgen bei den Jungscharräumen messen?

✗ ...

Den Einsatz der Wette kannst du selbstverständlich selbst definieren (Süßigkeiten, Wer putzt nächste Woche die Jungscharräume, ...). Schreibe die Wette, mit all ihren Teilnehmer/innen auf und überlege dir, wer die Wette kontrolliert. Du wirst sehen wie die Spannung steigt, bis der/die Wettsieger/in feststeht.

Das Wachstum einer Bohne**Du brauchst:**

Gläser, Bohnen, Papiertaschentücher, eventuell etwas Erde

So geht's:

Bohnen wachsen sehr schnell. Man kann ihnen im wahrsten Sinne des Wortes beim Wachsen zuschauen. Dafür brauchst du nur ein Paar Bohnen (für jedes Kind eine) die du angefeuchtet jeweils in ein Glas legst. Damit sie nicht verrutscht und auch immer genug Feuchtigkeit bekommt, drückst du noch ein nasses Papiertaschentuch ins Glas. Da sich die Bohne sehr schnell entwickelt, musst du nicht lange warten, bis sie beginnt zu sprießen. Später solltest du sie unbedingt in einen größeren Topf oder in ein Gartenbeet umpflanzen.

Blumentopf-Uhr**Du brauchst:**

einen Blumentopf aus Ton, einen geraden Holzstab, etwas Plastilin, Filzstift, Uhr

So geht's:

Wichtig für eine Sonnenuhr ist, dass sie an einem ruhigen (damit sie nicht umgeworfen wird) und sonnigen Platz aufgestellt wird. Nimm den Blumentopf und gib das Plastilin in das Loch am Boden des Topfes. Stecke nun den Stab in das Plastilin. Beachte, dass der Stab so gerade wie möglich im Topf steckt.

An einem schönen sonnigen Tag markierst du nun jede volle Stunde mit einem Filzstift den Schatten, den der Stab auf die Innenseite



des Topfes wirft. Fange bei Sonnenaufgang an und höre bei Sonnenuntergang auf. Nun kannst du, wenn die Sonne scheint, die Uhrzeit am Topf ablesen.

Durch die Erddrehung bedingt treffen die Sonnenstrahlen den Tag über unterschiedlich auf den Blumentopf. Morgens und abends fallen sie ganz flach, mittags dagegen beinahe senkrecht auf den Topf ein.



Ein Wald-Souvenir

Du brauchst:

Plastikbecher, Walderde, Klarsichtfolie

So geht's:

Das nächste Mal, wenn ihr in den Wald geht, kann sich jedes Kind einen Plastikbecher mitnehmen. Füll in den Becher Walderde. Zu-

hause soll die Erde angefeuchtet, eventuell mit einem Stück durchsichtiger Folie (Luftlöcher nicht vergessen!) abgedeckt und an einen sonnigen Fensterplatz gestellt werden. Mache eventuell auch ein Loch in den Boden des Bechers, damit das überschüssige Wasser ablaufen kann.

Nach kurzer Zeit wächst und sprießt der „Mini-Wald“. Es verstecken sich nämlich unzählige verschiedene Samen und Sporen in unserer Bodenprobe.

Die Unterwasserlupe

Du brauchst:

Plastikrohr (Abwasser) oder festes Papprohr in Plastikfolie eingewickelt, dicke Klarsichtfolie, Klebeband

So geht's:

Eine Unterwasserlupe ist sehr schnell gemacht. Über die untere Öffnung des Rohres ziehst du ein Stück der Klarsichtfolie (stramm angezogen) und fixierst alles mit Klebeband.

Steckt man nun das Rohr ins Wasser, stülpt sich die Folie durch den Druck des Wassers leicht nach innen und formt die Folie wie eine Linse. Das Resultat: Man sieht die Dinge unter Wasser wie durch eine richtige Lupe.

Quelle:
Almuth und Manfred Bartl: Umwelt Spiele noch und noch - Tolle Spielideen für drinnen und draußen. Verlag Herder Freiburg im Breisgau, 1990

Hindernisparcours für Radfahrer/innen

Diesen Parcours kannst du auf einem freien Parkplatz, entlang einer nicht befahrenen Strasse oder überall sonst wo eine freie Asphaltfläche zur Verfügung steht aufbauen. Die Kinder müssen mit dem Fahrrad mehrere Stationen bewältigen und dabei verschiedene Aufgaben lösen. Sie haben bei jedem Hindernis zwei Versuche, zwischendurch darf der Boden nicht mit den Füßen berührt werden. Wer kein Fahrrad hat, leiht sich eines aus. Wer nicht Radfahren kann, wird Stationenleiter/in und sorgt für einen reibungslosen Ablauf.

Bildet (nach Zufall) Teams, deren Punkte am Ende des Parcours zusammengezählt und zusammen gewertet werden. Gewertet wird die Zeit, in der der Parcours bewältigt werden kann, plus 15 Sekunden Zeitzuschlag für jeden Minuspunkt (Boden berühren) und minus den erreichten Punkten (jeweils 15 bzw. 30 Sekunden Zeitabzug). Der Parcours ist ungefährlich, trotzdem solltest du darauf achten, dass die Kinder ihren Fahrradhelm aufsetzen und ein Verbandskasten griffbereit ist.



Foto: Paul Georg Meister www.pixello.de

Slalom

Du brauchst:

6 größere Steine oder andere Gegenstände

So geht's:

Mit den sechs Gegenständen eine Slalomstrecke ausstecken. Probiert erst selbst aus, ob der Slalom befahrbar ist: die Gegenstände sollten nicht zu eng und nicht zu weit gelegt werden.

Zielwurf

Du brauchst:

Zielscheibe und Wurfpeile, sehr gut funktionieren auch die Zielscheiben mit den Klebballen oder ihr verwendet einfach eine selbst gemachte Zielscheibe mit einfachen Bällen und ein Kind oder Leiter/in notiert die erreichten Punkte

So geht's:

Zielscheibe aufstellen. In etwa zwei Metern Abstand Wurfpeile oder Bälle auf einer Erhöhung (Kiste, Pfosten) bereitlegen. Die Kinder kommen mit dem Fahrrad an die Startlinie mit den Wurfgeschossen und müssen von dort aus, noch auf dem Fahrrad sitzend, auf die Zielscheibe zielen. Jeder Treffer bringt 15 Sekunden Zeitbonus.

Penaltyschießen

Du brauchst:

Fußball und Material, um ein Tor abzustecken (du kannst es auch einfach nur mit Kreide auf den Boden zeichnen)

So geht's:

Das Tor soll etwa drei Meter Breite haben. Der Ball liegt vier Meter vor dem Tor schussbereit. Die Kinder kommen mit dem Fahrrad und versuchen im Fahren den Ball ins Tor zu schießen. Wem es gelingt, erhält 30 Sekunden Zeitbonus!

Steinchen verteilen

Du brauchst:

Vier Joghurtbecher und vier Steinchen

So geht's:

Auf Erhöhungen (eine niedere Mauer oder Kisten, Eimer ...) werden jeweils ein Joghurtbecher im Abstand von einem Meter gestellt. Die Steinchen liegen bereit und müssen auf einmal aufgenommen werden, um sie dann auf die Joghurtbecher zu verteilen. Jedes abgelegte Steinchen bringt 15 Sekunden Zeitbonus.



Ringe legen

Du brauchst:

Vier Stangen und vier Turnringe oder Bänder, Schnüre

So geht's:

Stellt die Pfosten in einer Reihe mit jeweils zwei Metern Abstand auf. Die Stäbe könnt ihr beispielsweise mit Obstkisten fixieren. Über jeden Stab muss ein Ring beziehungsweise ein Band gelegt werden. Jeder getroffene Ring bringt 15 Sekunden Zeitbonus.

Genauigkeitsfahren

Du brauchst:

Zwei Seile oder Bänder von etwa vier Meter Länge

So geht's:

Die beiden Bänder werden parallel zueinander im Abstand von 10 cm auf den Boden gelegt. Die Kinder versuchen gerade durchzufahren, ohne dass die Räder die Seile oder Bänder berühren. Jedes Darüberfahren bringt 15 Sekunden Strafzeit.

Wasser fahren

Du brauchst:

Zwei Wassereimer und einen Joghurtbecher

So geht's:

Zwei Wassereimer stehen im Abstand von etwa 4 Metern zueinander, am besten erhöht. Der erste Eimer ist mit Wasser gefüllt. Die Kinder versuchen fahrend den Joghurtbecher mit Wasser zu füllen und das Wasser zum zweiten Eimer zu transportieren.

Ballon sitzen

Du brauchst:

Luftballone

So geht's:

Beim Start bekommt jedes Kind einen Luftballon. Dieser wird am Ende des Parcours aufgeblasen und muss dann zwischen Sattel und hintern zum Platzen gebracht werden. Erst mit dem „Päng“ wird die Zeit gestoppt!

Quelle:
Schneider Robert: 66 Sachen zum Machen. Methoden und Spielvorschläge für die Gruppenstunde. Kösel-Verlag, 1990



Und er sah, dass es gut war....

Gott in der Natur erfahren

Es ist wieder soweit! Die ersten warmen Sonnenstrahlen wecken Krokusse, Maiglöckchen und alle anderen Frühlingsboten. Kleine Knospen stecken ihre Köpfe aus der noch etwas kalten Erde. Aber wir wissen, es dauert nicht mehr lange und die Wiesen sind wieder bunt, die Wälder grün und die Bäche rauschen wieder, da die Eisdecke schmilzt.

Diese Sonnenstrahlen wecken aber auch unsere Lust hinaus zu gehen und die erwachende Natur zu erobern. Der Frühling ist besonders einladend und weckt Neugierde. Es ist spannend die Natur in dieser Verwandlungszeit zu beobachten.

Wir sind neugierig und staunen, was in der Natur alles geschieht. Genau diese zwei Eigenschaften brauchen wir, wenn wir uns in der Schöpfung auf die Suche nach Gott begeben. Mit Neugierde jedes Detail entdecken wollen, und dann staunen, wenn wir wieder etwas Schönes entdeckt haben. Damit beginnt der Weg, den wir auf den nächsten Seiten beschreiten. Wir wollen raus, mitten in den Wald hinein, rauf auf den Felsen und hin zum Bach. Und wenn wir alles neugierig und mit Stauen betrachten werden wir hinter allem Gott finden. Denn wir glauben, dass er unsere Welt erschaffen hat, und mehr noch, er findet sie gut so wie sie ist. Uns Menschen findet er sogar sehr gut (Gen 1, 31). Also soll uns nichts mehr halten und wir schauen uns einmal genauer an, was er so alles gemacht hat.

RENATE

Im Folgenden findest du konkrete Anregungen und Ideen für Momente der Stille aber auch für Aktionen und Erlebnisse in der Natur, die uns unsere Nähe zu Gott deutlich spüren lassen. Vielleicht bieten sie sich gerade fürs Sommerlager an, wo ihr gemeinsam viel Zeit in der Natur verbringt und vielleicht seid ihr dann auch näher an einem Fluss, Wald oder Berg.

Am Fluss

Egal ob ein kleiner Bachlauf ohne Namen oder ein kilometerlanger Strom – Flüsse bedeuten Leben. Sie sichern die Wasserzufuhr für Menschen und Tiere, sie lassen die Wiesen und Felder ergrünen, sie betreiben Mühlen und Kraftwerke, sie sind Lebensraum für Fische und andere Tiere, auf ihnen können Menschen und Waren transportiert werden. Wichtige Städte sind meist an Flüssen entstanden. Vielleicht bieten die Wasserläufe gerade deshalb so viele Möglich-

keiten um mit Gott und seiner Schöpfung in Kontakt zu treten. Hier nun einige Anregungen.



Foto: Karl Heinz Liebisch www.pixelio.de

Siddhartha am Fluss für ältere Kinder

Du brauchst:

Einen Bach oder Flusslauf, an dem man längere Zeit verbringen kann und in dem man vielleicht sogar barfuss waten kann, Karten mit jeweils einem Zitat

So geht's:

Sucht euch einen ruhigen Ort am Fluss, wo ihr euch niederlassen könnt, um den Fluss zu beobachten: achtet auf seine Farben, auf die Strömungen und Geräusche. Lest dann einen ausschnitt aus dem Buch „Siddhartha“ von Herrmann Hesse. Lasst eure Gedanken fliegen. Sprecht darüber und tauscht eure Gedanken aus. Wandert dann ein Stück weiter am Fluss, um den nächsten Textausschnitt zu lesen und wirken zu lassen.

Der Fährmann Vasudeva sprach zu Siddhartha als er ihn mit seinem Bambusfloß an die andere Seite des Flusses führte: „Ich liebe diesen Fluss über alles. Oft habe ich ihm zugehört, oft in seine Augen gesehen und immer habe ich von ihm gelernt. Man kann viel von einem Fluss lernen.“



Zum Nachdenken

Was kann man von einem Fluss lernen?
Was erzählt das Wasser des Flusses?
Was liebt der Fährmann so sehr an diesem Fluss?

„Heiter blickte Siddhartha in den strömenden Fluss, nie hatte er Stimme und Gleichnis des ziehenden Wassers so stark und schön vernommen. Ihm schien, als habe der Fluss ihm etwas Besonderes zu sagen, etwas, das er noch nicht wisse, das noch auf ihn warte.“

Zum Nachdenken

Was hat der Fluss mir zu sagen?
Was wartet auf mich?
Spricht Gott durch das Wasser zu mir?

„Von den Geheimnissen des Flusses aber sah er heute nur eins, das ergriff seine Seele. Er sah: das Wasser lief und lief, immerzu lief es, und war doch immer da, war immer und allezeit dasselbe und doch jeden Augenblick neu! Er verstand und fasste es nicht, fühlte nur Ahnung sich regen, ferne Erinnerung, göttliche Stimmen.“

Zum Nachdenken

Was bedeutet für mich das Laufen und Fließen des Wassers?
Was bedeutet es, dass das Wasser immer dasselbe und doch jeden Augenblick neu ist?

Der Fährmann erklärt Siddhartha die Geheimnisse des Flusses:
„Sieh, auch das hast du schon vom Wasser gelernt, das es gut ist, nach unten zu streben, zu sinken, die Tiefe zu suchen.“

Zum Nachdenken

Was liegt in der Tiefe?
Was kann ich in der Tiefe finden?



Foto: Rainer Sturm www.pixelio.de

Siddhartha wird selbst Fährmann und erzählt:
„Mehr aber, als der Fährmann ihn lehren konnte, lehrte ihn der Fluss. Von ihm lernte er unaufhörlich. Vor allem lernte er von ihm das Zuhören, das Lauschen mit stillem Herzen, mit wartender, geöffneter Seele, ohne Leidenschaft, ohne Wunsch, ohne Urteil, ohne Meinung.“

Zum Nachdenken

Was bedeutet es ohne Wunsch, ohne Urteil und Meinung zuzuhören?
Wer kann mit so zuhören? Wie fühlt sich das an?
Habe ich schon mal so zugehört, wie der Fluss?

„Der Fluss ist überall zugleich, am Ursprung und an der Mündung, am Wasserfall, an der Fähr, an der Stromschnelle, im Meer, im Gebirge, überall zugleich, und dass es für ihn nur Gegenwart gibt, nicht den Schatten Vergangenheit, nicht den Schatten Zukunft.“

Zum Nachdenken

Lebe auch ich wie der Fluss nur in der Gegenwart?
Sind Vergangenheit und Zukunft Schatten? Was bedeutet das?

Flusserkundung Für kleiner Kinder

Du brauchst:

Eine leicht zugängliche Stelle am Ufer eines Baches, Siebe, Gefäße, Bestimmungsbücher

So geht's:

Untersucht den Boden und das Ufer des Baches. Hebt Steine hoch und fangt kleine Tiere und Pflanzen, die von der Strömung getrieben werden mit dem sieb auf. Untersucht eure Funde im Gefäß. Bestimmt die Lebewesen mit dem Naturführer. Könnt ihr die verschiedenen Insektenlarven, kleinen fische, Schnecken unterscheiden? Lasst die Lebewesen danach wieder im Wasser frei.

Ihr werdet merken, am Anfang ist es schwieriger, die Tierarten zu erkennen. Viele Lebewesen haben eine besondere Tarnung und deshalb kann man sie nur schwer sehen. Wie ihr selbst eine Unterwasserlupe bauen könnt, findet ihr auf den Lebensraumseiten.

Zum Nachdenken

Welche Bedeutung hat das Wasser für das Leben?
Welche Vielfalt gibt es in der Schöpfung?
Wie passen sich die Tier an ihre Umwelt an?



Lichterfluss

Du brauchst:

Einen langsam fließenden Bach, an dessen Ufer keine Brandgefahr besteht, Teelichter, Rinden oder Korke

So geht's:

Bastelt viele kleine Boote, die die Teelichter tragen können. Setzt die Boote mit den angezündeten Kerzen an einer günstigen Stelle ins Wasser und folgt den Booten am Ufer. Beobachtet die Strömung und die tanzenden Lichter.

Sammelt dann die Boote an einer Stelle wieder ein. Es macht Sinn, wenn ihr schon zu Beginn mit Holzbalken oder Steinen dafür sorgt, dass ihr die Boote ungefährlich wieder einfangen könnt.

Zum Nachdenken

Welche Lichter begleiten mich durchs Leben?

Was geschieht mit dem Licht, wenn Strömungen heftiger werden?

Welche Wünsche und Gedanken schicke ich mit meinem Boot auf die Reise?



Im Wald

Im Naturraum Wald leben nicht nur Bäume, sondern auch viele andere Pflanzen, Tiere und Mikroorganismen. Die Bäume und der Waldboden können sehr viel Wasser speichern, viele Stoffe abbauen und durch die Photosynthese Sauerstoff produzieren. Der Wald bietet viele beeindruckende Dinge: es gibt Bäume, die sind tausend Jahre und älter und in Mitteleuropa sind mehr als siebentausend verschiedene Tierarten im Wald zu finden.

Uns Menschen berührt der Wald aber auch auf andere Art und Weise. Stille und Einsamkeit umfassen uns magisch. Geräusche und

Schatten nehmen wir plötzlich deutlicher wahr. In der Vorstellung zahlloser Kulturen ist der Wald beseelt. Heilige Bäume und Wälder gibt es in vielen Religionen. Der Wald wird zum Symbol für die Natur und ihren Kreislauf von Wachsen und Vergehen.

Einsamer Weg

Du brauchst:

Sicheres aber möglichst abwechslungsreiches Waldgebiet, ev. Fotoapparat

So geht's:

Geht bei Tag oder aber in der Abenddämmerung alleine durch den Wald. Lasst euch Zeit. Betrachtet die Umgebung ruhig und aufmerksam. Jede/r sucht sich in der Natur etwas besonders Schönes, etwas, das für einen selbst eine besondere Bedeutung hat. Nehmt es wenn möglich mit. Überlegt euch auf dem Weg einen Satz oder einen Wunsch für euch selbst und die Gruppe zu dem Gegenstand. Am Ende des Weges tauscht ihr euch über eure Gedanken aus. Zeigt eure Gegenstände, erzählt über eure Erlebnisse und sprecht eure Wünsche aus. Siehe auch „Künstler des Waldes“ weiter unten!

Variante:

Bereitet Fotos über Ausschnitte des Weges und Naturgegenstände, die dort anzutreffen sind vor. Diese werden ausgeteilt und jedes Kind sucht auf dem Weg nach den abgebildeten Orten und Dingen.

Künstler des Waldes - ein Waldbild



Du brauchst:

Naturmaterialien aus dem Wald

So geht's:

Gestaltet mit weiteren verschiedenfarbigen Blättern und mit verschiedenen Naturmaterialien (Erde, Rinde, Gräser, Steine, ...) ein ca. 1 x 1 Meter großes Bild auf dem Waldboden.

Diese Methode bietet sich auch gut nach dem „Einsamen Weg“ an. Wenn jedes Kind mit Gegenständen aus der Natur zurückkommt, könnt ihr diese gleich für euer gemeinsames Waldbild nutzen.

Biblische Bäume

Du brauchst:

Zettel mit Text (siehe unten)

So geht's:

Jedes Kind sucht sich einen besonderen Baum, der es anspricht. Das kann ein Baum an einer besonderen Stelle sein (auf einem Hügel, an einer Weggabelung...), oder ein Baum mit besonderer Form und Ausstrahlung – was auch immer euch anspricht. Seht euch den Baum gut an. Nehmt die Gerüche und Geräusche um ihn herum bewusst wahr. Befühlt ihn mit geschlossenen Augen und lasst den Baum auf euch wirken. Setzt euch dann unter den Baum und lest folgende Zeilen.

Zum Nachdenken

Was hat dieser Baum mir zu erzählen?

In der Bibel kommen an vielen Stellen Bäume vor.

Der Baum des Lebens, der Baum der Erkenntnis, der Baum der Hoffnung, der Baum der Begegnung.

Was ist meiner für ein Baum?

Lausche dem Baum...

nimm seine uralte Weisheit in dich auf...

spüre seine Kraft und Stärke...

spüre wie fest er verwurzelt ist.

Waldmaterialien

Du brauchst:

Verschiedene Materialien aus dem Wald (Kastanienblatt, Ahornblatt, Tannennadeln, Kiefernzapfen, Fichtenzapfen, Birkenrinde, Tannenrinde, Flechten, Wurzel, Zweig, ...), großen Karton oder Stoffsack.

So geht's:

Sammelt gemeinsam verschiedene Naturmaterialien im Wald und legt sie in den Karton oder in den Stoffsack. Durch eine Tastöffnung darf jeder fühlen und tasten, um welche Materialien es sich handeln



könnte. Versucht in Stille zu erspüren, wie vielfältig Gott die Natur geschaffen hat.

Zum Nachdenken

Welche Gegenstände und Materialien habe ich erspürt?

Schaffe ich es manchmal auch im Alltag die Vielfalt in Gottes Schöpfung wahrzunehmen?

Gibt es Momente, in denen ich mit offenen Augen, Ohren und Spürsinn durch die Welt gehen möchte?

Spiegelgang

Du brauchst:

Kleine Spiegel für alle Kinder

So geht's:

Die Kinder bekommen einen kleinen Spiegel. Dieser Spiegel wird so unter die Nase gehalten, dass nur noch oben gesehen werden kann. Die Kinder suchen sich nun einen Weg durch den Wald, indem sie sich nur an den Baumkronenöffnungen orientieren. Achtung: keine Stolpersteine sollten sich auf dem Weg befinden. Am besten schickt ihr Teams auf den Weg, wobei jeweils ein Kind auf das andere achtet und es vor Hindernissen warnt.

Zum Nachdenken

Wie sieht die Welt von oben aus?

Welche Perspektive habe ich im Blick, während ich meines Weges gehe? Schau ich oft auf den Boden vor mich hin?

Wie fühlt es sich an, mal nur nach oben zu schauen?

Quellen:
Albin Muff und Horst Engelhardt „Erlebnispädagogik und Spiritualität“ Reinhardt Verlag, 2007
<http://www.spielekiste.de/archiv/outdoor/natur>
<http://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/waldspiele-spiele-im-wald.html>