

Wald- und Wiesenspiele

Spielideen für's Sommerlager



Sommer, Sonne, Sommerlager. Das Jungcharjahr ist langsam zu Ende und es wird mit jedem Tag wärmer. Passend zu den letzten Gruppenstunden im freien oder fürs Sommerlager findest du hier einige Spielideen für draußen. Viel Spaß damit!

Tschuli

Baumschmusen

	ALTER	GRUPPENGROSSE	DAUER
	8 - 14		20 min

So geht's: Die Kinder bilden Paare. Einem Kind werden die Augen verbunden und das andere Kind führt das blinde zu einem Baum oder einem Strauch hin. Das blinde Kind ertastet die Pflanze und wird zum Ausgangspunkt zurückgeführt. Dann muss es erraten, welche Pflanze es ertastet hat. Danach wird gewechselt. Natürlich darf der Weg zur Pflanze hin und wieder zurück ein ganz verschiedener sein. Das Gedächtnis soll ja geschult werden.



Cola, Fanta, Sprite

	ALTER	GRUPPENGROSSE	DAUER
	8 - 14		15 min

Du brauchst: Seil

So geht's: Du legst das Seil auf den Boden zu einer geraden Linie hin. Du erklärst der Gruppe, dass die rechte Seite die Cola-Seite, die linke die Fanta-Seite und das Seil zwischen den Beinen der Sprite-Fluss ist. Probiere die Kommandos „Cola“, „Fanta“ und „Sprite“ einige Male, wobei die Gruppe immer auf die dementsprechende Seite springt oder eben die Beine über dem Seil spreizen muss. Nach der Proberunde beginnt das Spiel. Wer falsch springt, scheidet aus und darf an der Stelle vorschreien. Eventuell kannst du auch eine Endlosschleife machen, sodass ein ausgeschiedenes Kind wieder mitspielen darf, sobald ein anderes ausscheidet. Somit haben alle eine Beschäftigung.

Drachenschwanz

	ALTER	GRUPPENGROSSE	DAUER
	8 - 14		15 min

Du brauchst: Tuch

So geht's: Alle Kinder bilden eine lange Schlange, einen Drachen. Das letzte Kind steckt sich ein Tuch hinter die Hose. Der Kopf des Drachens muss auf das Startkommando versuchen den Schwanz zu erwischen, also das Tuch zu stehlen. Der Drache darf dabei nicht reißen. Damit der Schwanz nicht ganz auf sich gestellt ist, hilft die vordere Hälfte dem Kopf und die hintere dem Schwanz.

Variante: Du kannst bei einer größeren Gruppe auch mehrere Drachen bilden lassen, die dann gegeneinander antreten.



Elektrischer Zaun

	ALTER	GRUPPENGROSSE	DAUER
	10 - 14		10 min

Du brauchst: Seil

So geht's: Ein Seil wird zwischen zwei Bäume gespannt. Die gesamte Gruppe muss ohne das Seil oder den Baum zu berühren über das Seil gelangen.

Wichtig: nur eine Person darf unter dem Seil durchkriechen.



Goldfieber

	ALTER	GRUPPENGROSSE	DAUER
	8 - 11		40 min

Du brauchst:

in Alufolie gewickelte Steine, gebasteltes und verstellbares Fieberthermometer, Heilmittel (Gummibärchen, Schokolade usw.) und Verkleidungen.

So geht's: Du versteckst im Gelände die Alusteine. Wenn die Gruppe zusammen ist, erzählst du ihnen, dass eine Gruppenleiterin oder ein Gruppenleiter eine Krankheit getroffen hat. Der Virus ist nicht ansteckbar, aber trotzdem müssen die Kinder helfen, dass er oder sie wieder gesund wird. Dazu müssen sie je drei Silbersteine zur Apotheke bringen. Dort erhalten sie dafür ein Heilmittel wie z.B.: Schokoladestücke, Himbeersaft... Mit dem Heilmittel müssen die Kinder dann zur verrückt gewordenen Betreuerin oder zum verrückt gewordenen Betreuer laufen und diese verabreichen. Mit jedem Heilmittel sinkt der Strich auf dem Thermometer. Jedoch lassen sich Kranke nicht leicht fangen und auch nicht gerne überreden Medizin zu essen, daher ist Überzeugungskraft angesagt.



Säureteich

	ALTER	GRUPPENGROSSE	DAUER
	10 - 14		30 min

Du brauchst:

Getränkekisten, Bücher, Zeitungen und Augenbinden

So geht's: Die Gruppe hat eine gemeinsame Aufgabe. Sie muss an einen bestimmten Ort kommen. Jedoch darf die Gruppe das Gelände bis dorthin nicht berühren, weil es sich dabei um einen giftigen, ätzenden Säureteich handelt. Um das Gelände zu überqueren, gibst du deiner Gruppe Kisten, Bücher und Zeitungen. Mit diesen Hilfsgegenständen müssen sie an ihr Ziel kommen. Wer den Boden berührt, wird blind und bekommt die Augen verbunden.

Künstler des Waldes - ein Waldbild

	ALTER	GRUPPENGROSSE	DAUER
	8 - 14		45 min

Du brauchst:

Naturmaterialien (Erde, Rinde, Gräser, Steine, Blumen...)

So geht's:

Du gehst mit den Kindern in den Wald und da beschließt ihr ein Thema oder jede und jeder wählt ein eigenes Thema zu welchem Waldbilder (mit verschiedenen Naturmaterialien) erstellen werden. Es werden einfach die verschiedensten Naturmaterialien verwendet um daraus ein Bild zu legen. Die Kinder können die Bilder allein oder in Kleingruppen erstellen. Wenn die Kunstwerke fertig sind, soll jedes Kind oder jede Kindergruppe den anderen ihr Kunstwerk vorstellen.



Bäumchen wechsele dich

	ALTER	GRUPPENGROSSE	DAUER
	8 - 14		10 min

So geht's:

Alle Kinder stellen sich neben einen Baum. Ein Kind oder eine Gruppenleiterin oder ein Gruppenleiter bleibt in der Mitte stehen und ruft: „Bäumchen, wechsele dich!“ Sofort versuchen nun alle die Plätze zu tauschen; auch diejenige oder derjenige in der Mitte versucht, einen freien Baum zu ergattern. Diejenige oder derjenige die keinen neuen Baum ergattert hat, steht bei der nächsten Runde in der Mitte.

Tipp: Markiert die verwendeten Bäume eventuell mit einem Band oder was ähnlichem um das Spiel zu erleichtern.

Verzauberte Zwerge

	ALTER	GRUPPENGROSSE	DAUER
	8 - 10		15 min

Du brauchst:

Zauberstab

So geht's:

Ein Kind übernimmt die Rolle des Zauberers und erhält einen Zauberstab. Die anderen Kinder stellen Zwerge dar, welche sich nur im ausgewählten Spielfeld bewegen dürfen. Die Zauberin oder der Zauberer verzaubert die Zwerge, indem er sie vorsichtig mit seinem Zauberstab berührt. Verzauberte Zwerge erstarren zu Stein. Ein versteinertes Zwerg kann nur erlöst werden, wenn ein anderer Zwerg durch seine Beine hindurchkriecht.

Tipp: je nach Anzahl der Kinder können auch mehrere Zauberer gleichzeitig eingesetzt werden.

Marienkäfer-Blattlaus-Spiel

	ALTER	GRUPPENGROSSE	DAUER
	8 - 10		10 min

Du brauchst:

schwarze Marienkäferpunkte

So geht's:

Ein Kind übernimmt die Rolle des Marienkäfers, sodass man den Marienkäfer auch erkennt, wird diesem Kind ein schwarzer Punkt auf den Rücken geheftet. Der Marienkäfer hat nun die Aufgabe, Blattläuse zu fangen, die Blattläuse sind die anderen Kinder. Sobald ein Blattlauskind gefangen wird, geht es zu einer Gruppenleiterin oder einen Gruppenleiter und auch diesem Kind wird nun ein Marienkäferpunkt angeheftet. Somit werden die gefangenen Kinder auch immer zu Marienkäfern und müssen ebenfalls versuchen die Blattläuse zu fangen. Das Spiel endet, wenn der letzte Blattlaus gefangen wurde.

Tipp: Für die Marienkäferpunkte schneidest du einfach schwarze Kreise aus und befestigst darauf eine Sicherheitsnadel, so kannst du sie den Kindern einfach anheften.



Activystisches Memory

	ALTER	GRUPPENGROSSE	DAUER
	10 - 14		15 min

Du brauchst:

Begriffe rund um das Leben Jesus, oder auch sonstige Begriffe und eine Stoppuhr oder Sanduhr

So geht's:

Zwei Kinder verlassen die Gruppe. Die übrigen Kinder bilden immer zweier Paare und erhalten pro Paar einen Begriff. Eines dieser Kinder muss den Begriff mit Worten umschreiben (erklären) und das andere Kind muss den Begriff pantomimisch darstellen. Alle Kinder verteilen sich beliebig im Spielfeld. Nachdem dies geschehen ist kommen die anderen Kinder zurück. Ein Kind (von den zwei die die Gruppe verlassen haben) beginnt indem es ein anderes Kind antippt und dieses muss dann den eigenen Begriff entweder erklären oder pantomimisch darstellen. Dann tippt das Kind noch ein zweites an und auch dieses Kind muss den eigenen Begriff wie ausgemacht darstellen. Wenn die zwei Kinder zufällig denselben Begriff haben, gehen diese vom Spielfeld und stellen sich auf die Seite für das Kind 1. Das Kind 1 darf noch einmal zwei Kinder antippen und zwar solange bis es zwei Kinder mit verschiedenen Begriffen erwischt. Wenn das erste Kind also falsch macht, ist das zweite Kind an der Reihe. Im Grunde also so wie beim Memory spielen. Wer bekommt mehr Pärchen?

Evolution

	ALTER	GRUPPENGROSSE	DAUER
	10 - 14		15 min

So geht's:

Alle Kinder gehen als verschiedenen Evolutionsstufen umher. Falls zwei gleiche Stufen aufeinander treffen spielen diese Schere, Stein, Papier und die Gewinnerin oder der Gewinner steigt dann eine Stufe auf. Ziel des Spieles ist es zum Menschen zu werden.

Evolutionsstufen und deren Bewegungen:

- Amöbe: Blub-Geräusche, Finger als Fühler, zielloses Herumbewegen, langsam
- Fisch: geräuschlos, Hände als Flossen
- Frosch: Quaken, aus Hocke springen
- Dinosaurier: brüllen, Arme eng angewinkelt, nur noch Hände hängen Brustabwärts
- Gorilla: gebückt gehen, auf Brust klopfen
- Mensch: Denkerpose auf Platz einnehmen

