



# MIT ABSTAND DAS BESTE

Methoden, Spiele & Bausteine

Hier findest du einige Spiele und Bausteine für dein Tagesprogramm oder Jungscharlager, die auch mit Abstand super funktionieren und Spaß machen. Am besten ist es, wenn ihr, solange es das Wetter erlaubt, euer Programm Outdoor durchführt. Das mindert die Ansteckungsgefahr, ist gesund und zusätzlich auch noch richtig lustig. Auch Regen sollte euch nicht davon abhalten, die Natur zu erkunden. Im Gegenteil!

***Achtung: Bei den folgenden Methoden und Spielen wird nicht mehr auf die Abstands- und Hygieneregeln hingewiesen. Es wird davon ausgegangen, dass das Präventionskonzept für Sommerlager und der Leitfaden für Jungscharlager zuhause gelesen und umgesetzt werden.***

## Inhaltsverzeichnis

<b>Tipps für die Modifizierung von Spielen in Coronazeiten.....</b>	<b>2</b>
<b>Spiele mit Abstand .....</b>	<b>2</b>
<i>Kennenlernspiele.....</i>	<i>2</i>
<i>Bewegungsspiele.....</i>	<i>6</i>
<i>Kreisspiele .....</i>	<i>11</i>
<i>Spiele in Paaren .....</i>	<i>16</i>
<i>Rollenspiele.....</i>	<i>18</i>
<i>Anderes .....</i>	<i>23</i>
<b>In der Natur .....</b>	<b>31</b>
<i>Allgemein.....</i>	<i>31</i>
<i>Im Wald .....</i>	<i>34</i>
<i>Am Bach.....</i>	<i>36</i>
<i>Auf der Wiese.....</i>	<i>38</i>
<b>In der Stadt .....</b>	<b>39</b>
<b>Kreatives .....</b>	<b>40</b>
<b>Experimente.....</b>	<b>43</b>
<b>Schlechtwetter.....</b>	<b>45</b>
<i>Regenspiele.....</i>	<i>45</i>
<i>Kirchenerkundung .....</i>	<i>47</i>
<b>Ausflüge.....</b>	<b>52</b>

## Tipps für die Modifizierung von Spielen in Coronazeiten

Viele Spiele lassen sich ganz einfach modifizieren, um Körperkontakt zu vermeiden. Hier findest du ein paar großartige Ideen:

- Adaptionen für Spiele mit Körperkontakt (z.B. Abfangen): alle haben eine **Poolnudel**. Dies ermöglicht auch Abstand zu wahren.
- Adaption für Fangspiele bei warmem Wetter: alle haben ein **Spritztierchen/eine Sprühflasche** (ist auch eine super Möglichkeit zur Abkühlung)
- Baut **Walkie-Talkies, Morsezeichen, das Flaggenalphabet, Bechertelefone** oder ähnliches in Spiele ein, um miteinander mit Abstand zu kommunizieren.

## Spiele mit Abstand

Es gibt viele Spiele, die sich einfach mit den momentanen Richtlinien durchführen lassen. Hier findet ihr eine bunte Auswahl an Vorschlägen:

### KENNENLERNSPIELE

#### 1. Mein rechter Platz ist frei

Alle Kinder setzen sich in einen Kreis, ein Platz bleibt frei. Das Kind links neben dem freien Platz sagt: „Mein rechter, rechter Platz ist frei. Ich wünsche mir Martin herbei.“ Jetzt muss das benannte Kind (in diesem Fall Martin) sich auf den freien Platz setzen. Dadurch wird wieder ein Platz frei und das Kind links daneben sagt wieder: „Mein rechter, rechter Platz ist frei...“ Auf diese Weise ist nicht nur der Kreis immer in Bewegung, man übt auch die Namen der Teilnehmer/innen. Deswegen eignet sich dieses Spiel zum Kennenlernen besonders gut. (Variationen siehe “Rollenspiele”)

#### 2. Datenverarbeitung

Bei diesem Spiel soll sich die Gruppe nach einem bestimmten, vorher vereinbarten Merkmal in einer Reihe oder einem Kreis ordnen. Wenn es also etwa um das Alter der Kinder geht, steht das jüngste Kind an einem Ende der Reihe und das älteste Kind an dem anderen Ende. Geht es um den Anfangsbuchstaben des Vornamens, so stellt sich die Gruppe dem Alphabet nach auf. Stehen alle Kinder in der Reihe bzw. im Kreis, kann jedes sein Alter bzw. seinen Namen nennen.

Weitere Fragen, nach denen sich die Gruppe sortieren kann: Größe der Lieblingstiere, Haarlänge, usw.

**Variation:** Die Kinder ordnen sich nicht in einer Reihe oder einem Kreis, sondern stellen sich in Gruppen auf. Mögliche Fragen: Lieblingsfarbe, Anzahl der Geschwister, usw.

#### 3. Ich mag gerne Gummibären!

Alle Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind steht auf und nennt etwas, das es gern isst, trinkt oder macht. Z.B. “Ich mag gerne Gummibären!”. Alle anderen, die das auch mögen, stehen ebenfalls auf. Wer

davon mäßig angetan ist, bleibt sitzen und wer es gar nicht mag macht sich ganz klein d.h. rollt sich z.B. zusammen oder legt sich hin. Das kann man reihum machen, bis alle dran waren. So kann man einiges über die Vorlieben und Abneigungen der anderen erfahren.

#### 4. Name & Bewegung

Die Kinder stehen im Kreis. Das erste Kind beginnt, indem es seinen Namen sagt und eine Bewegung dazu macht, die leicht nachzumachen ist. Alle anderen Kinder machen diese Bewegung nach und wiederholen dabei den Namen des Kindes. Dann kommt das nächste Kind an die Reihe. Diese Spielmöglichkeit eignet sich gut für den Beginn einer Gruppe, um sich alle Namen gut merken zu können. Damit das Namen-Merken für die Kinder leichter wird, könnt ihr auch mehrere Durchgänge machen. Anstelle des Namens können auch Eigenschaften, Interessen, Wünsche, Gegenstände, usw. genannt werden.

#### 5. Alberner Augustin

Alle Kinder denken sich ein Adjektiv aus, das mit demselben Buchstaben beginnt wie ihr Vorname. Mit diesem Adjektiv stellen sie sich dann vor z.B. "Ich bin der alberne Augustin." Die Vorstellung geht reihum. Dann startet man eine zweite Runde, diesmal muss das Kind, das an der Reihe ist, alle Namen mit allen Adjektiven, die vor ihm genannt wurden wiederholen. Also: "Ich bin die lustige Lisa und das ist der alberne Augustin." Ist die Gruppe zu groß kann man die Wiederholung auf fünf Kinder davor einschränken.

**Variation 1:** Das Adjektiv wird wie bei „Name & Bewegung“ zusätzlich mit einer Geste untermalt. Diese wird zusammen mit Adjektiv und Namen mit wiederholt.

**Variation 2:** Statt einem Adjektiv denken sich alle ein Tier aus, das mit dem gleichen Buchstaben wie der Vorname beginnt. z.B. "Ich bin Anna die Amsel." Wenn das Tier genannt wird macht das Kind eine Bewegung, die zum Tier passt. Z.B. Flügelschlagen bei der Amsel. Alle sprechen dann das gesagte nach und machen die Bewegung nach. Dann ist das nächste Kind dran.

#### 6. Entweder - Oder

Die Spielleitung teilt die Spielfläche in zwei imaginäre Hälften (eventuell mit der Zuhilfenahme eines Seils) und die Kinder sammeln sich in der Mitte. Nun nennt die Spielleitung immer zwei zueinander passende, aber unterschiedliche Begriffe und die Kinder überlegen welcher besser zu ihrer Persönlichkeit passt. Zum Beispiel: Bist du eher ein Löffel oder ein Messer?

Die Spielleitung zeigt dabei beim Wort "Löffel" auf die rechte und beim Wort "Messer" auf die linke Spielfläche. Die Kinder stellen sich jetzt auf die Seite, mit der sie sich eher identifizieren können. Dann gehen sie zu zweit zusammen und tauschen sich aus, was zu ihrer Entscheidung beigetragen hat. Inwiefern sind sie wie ein Messer oder Löffel? Dann kommen alle wieder in die Mitte des Raumes und das nächste Begriffspaar folgt.

Ideen: Bist du eher ein Ja oder Nein? - eher ein Hauptwort oder ein Verb? - eher ein Wald oder ein Meer? - eher Himmel oder Erde? - eher eine Eins oder eine Neun? - eher hier oder da ? - eher Stadt oder Land? - eher Gegenwart oder Zukunft! - eher Leiter oder Gruppenmitglied? - eher Kopf oder Hand? - eher Katze oder Hund? - eher Fußball oder Tennisball? - eher Rose oder Gänseblümchen? - eher Kammerorchester oder Rockband? - eher Stopp - Schild oder Vorfahrtsschild? - eher Ruderboot oder Surfbrett ? - eher Schweinsbraten oder Fleischlaibchen? - eher Sonne oder Mond? - eher Berg oder Tal ? - eher Auge oder Nase ? - eher Lampe oder Kerze? - eher Delphin oder Hai? - eher Freude oder Trauer?

Tipp: du kannst die Kinder auch selbst Begriffspaare finden lassen.

Am Ende könnt ihr in der ganzen Gruppe noch einmal darüber reden. Was ist euch aufgefallen? Wie ist es euch dabei gegangen?

## 7. Drei Dinge

Alle Kinder überlegen sich drei Fakten über sich selbst; zwei davon sind korrekt, eines davon falsch ("trinke gerne Tee, fahre gerne mit dem Fahrrad, schaue gerne Horrorfilme"). In der Gruppe stellen sich alle kurz vor (Name, woher er/sie kommt, etc.) und nennt seine/ihre "drei Dinge". Die übrigen Kinder müssen erraten, welche zwei korrekt sind und welches erfunden wurde.

## 8. Steckbrief

Jedes Kind schreibt von sich einen Steckbrief. Als Hilfe sind auf Kärtchen einige Stichwörter aufgeschrieben, z.B. Hobbys, Anzahl der Geschwister, Haarfarbe, Lieblingstier, Lieblingsfach,... Dann werden alle Steckbriefe verdeckt in die Mitte gelegt. Ein Kind zieht einen Steckbrief und liest die Daten vor. Nun gilt es zu erraten, welches Kind diesen Steckbrief geschrieben hat. Dann wird der nächste Steckbrief gezogen. Wenn alle Steckbriefe zugeordnet wurden, können die Kinder noch zu ihrem Steckbrief ein Bild von sich malen oder einen Fingerabdruck (mit Stempelkissen) machen.

**Variation:** Alle Kinder schreiben ihren Namen auf einen Zettel. Dann werden die Zettel gemischt. Jedes Kind zieht einen Namen und schreibt über dieses Kind einen Steckbrief. Wenn die Steckbriefe den richtigen Kindern zugeordnet wurden, kann jede/r bei seinem/ihrer Steckbrief noch Daten ergänzen.

## 9. Wir sind so

Material: Fotoapparat, Packpapier

Die Kinder überlegen sich, welche Gemeinsamkeiten sie voneinander erfahren wollen, z.B.: Welche Gruppenmitglieder sind Langschläfer/innen, Leseratten, Schwimmbegeisterte,... Dann stellen sich z.B. alle Langschläfer/innen zusammen, stellen dar, was die entsprechende Eigenschaft oder das entsprechende Interessensgebiet ist und lassen sich fotografieren. Die Kinder mit dieser Gemeinsamkeit können sich auch hinter einen großen Bilderrahmen, den ihr aus Packpapier

gebastelt habt, stellen. Natürlich können dabei auch kleine Gruppen oder einzelne Kinder fotografiert werden, wenn sie spezielle Eigenschaften oder Interessen haben.

Die fertigen Fotos könnt ihr auf einen Packpapierbogen kleben. Um jedes Foto wird dann ein Rahmen gezogen, unter den die Eigenschaften und Interessen geschrieben werden.

## 10. Zip Zap

Die Kinder setzen sich in einen Kreis und ein/e Freiwillige/r geht in die Mitte und muss sich mit folgenden Kommandos einen Platz erobern:

Zipp: 1. Person links von dir

Zapp: 1. Person rechts von dir

Zipp Zipp: 2. Person links von dir

Zapp Zapp: 2. Person rechts von dir

Der/die SpielerIn muss deutlich auf eine/n sitzende/n MitspielerIn zeigen und eines dieser Kommandos sagen.

Der/die SpielerIn, der/die das Kommando bekommt, muss ohne zu zögern den Namen der Person sagen, die auf dem jeweiligen Platz sitzt. Schafft er/sie das nicht (überlegt zu lange oder sagt einen falschen Namen) muss er/sie in die Mitte und neue Kommandos verteilen. Nach fünf Kommandos hat der/die SpielerIn in der Mitte die Möglichkeit, das Kommando „Zipp Zapp“ zu geben. Hierbei müssen alle aufstehen und sich einen neuen Platz suchen (auch die Person aus der Mitte versucht, einen zu bekommen).

Danach ist die Runde neu durchmischt und man muss sich neue Namen merken. Dieses Spiel ist lustig wenn man die Namen schon ein bisschen besser kennt.

## 11. Schüttel song

Die Spieler/innen stehen im Kreis. Ein/e Spieler/in fängt an und sagt laut zu einer/einem der anderen Spieler/innen: „Hey du! Wer bist denn du?“ Der/die entsprechende Spieler/in sagt seinen/ihren Namen. Der/die erste Spieler/in: „Du bist ja echt cool! Spielst du mit mir das Schüttelspiel?“ Beide schütteln ihre Arme in der entsprechenden Bewegung und rufen: „Und oben schüttel schüttel, schüttel schüttel schüttel! Und unten schüttel schüttel, schüttel schüttel schüttel! Und rechts schüttel schüttel, schüttel schüttel schüttel! Und links schüttel schüttel, schüttel schüttel schüttel!“ Danach gehen beide zu jeweils einer neuen Person und fangen den Dialog wieder an – solange, bis alle Spieler/innen mitmachen.

Tipp: Es können sich auch gleich alle durchschütteln, wenn ihr euch so richtig in Schwung bringen wollt. Und ihr könnt immer schneller und schneller werden, bis es nicht mehr schneller geht.

## BEWEGUNGSSPIELE

### 1. Wenn einer eine Reise tut - Mitmachgeschichte

Die Spielleitung erzählt eine Reise-Geschichte, in der möglichst viele Handlungen vorkommen. Sie begleitet die Erzählung mit charakteristischen Bewegungen, die die Kinder nachahmen.

Die Reise kann z.B. so beginnen: "Endlich geht die Reise los. Wir klappen den Kofferdeckel zu. - Wir umarmen unsere Mutter zum Abschied.- Wir heben den Koffer auf. - Wir öffnen die Haustür. - Wir winken. - Wir laufen mit dem schweren Koffer zum Bahnhof. - Wir laufen immer schneller und schneller, denn wir haben uns verspätet. - Wir steigen mit dem Koffer in den Zug. - Wir heben den Koffer ins Gepäcknetz. Usw."

Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Die Reise kann so lange dauern wie man will und überall hinführen. Beendet kann sie z.B. damit werden, dass alle Reisenden erschöpft auf ihren Sitzplatz im Zug sinken, noch mal ausgiebig gähnen und einschlafen.

### 2. Schattenfangen

Bei diesem Fangspiel muss der Fänger/die Fängerin nicht das Kind, sondern dessen Schatten fangen. Gelingt es dem/der Fänger/in auf den Schatten zu treten, gilt das Kind als abgeschlagen und wird zum Fänger/zur Fängerin.

Tipp: Das Spiel lässt sich draußen bei sonnigem Wetter am besten spielen.

### 3. Ausschütteln

Zu schneller Musik laufen alle Kinder über die Spielfläche. Wenn die Musik aussetzt, ruft ein Kind, welcher Körperteil ausgeschüttelt werden soll, z.B. rechte Hand, linker Fuß,... Haben es alle verstanden, geht die Musik wieder weiter, und die Kinder schütteln im Laufen den gerufenen Körperteil aus. Bei der nächsten Unterbrechung wird ein anderes Körperteil gerufen. Ruft ein Kind "Hoppla!", wird der ganz Körper kräftig durchgeschüttelt.

**Variation:** Die Körperteile werden in Zeitlupe geschüttelt.

### 4. Eiswolke

Während die Kinder kreuz und quer über die Spielfläche gehen, erzählst du, dass ihr alle bei einem Spaziergang in eine riesige Eiswolke geraten seid und es immer kälter wird. Dabei lassen die Kinder ihren Körper langsam erstarren, als würde er vereisen. Dann erzählst du weiter, dass sich die Eiswolke wieder langsam entfernt. Dabei "tauen" die Kinder wieder auf.

**Variation:** Du kannst die Geschichte ausschmücken, indem du z.B. von Schneeflocken erzählst, die auf die Kleidung der Kinder fallen und abgeschüttelt werden wollen, von einem kalten Wind, der euch umweht, sodass ihr eure Jacken fest zusammen halten müsst und kaum vorwärts kommt. Beim

"Auftauen" kannst du z.B. von einem Sonnenstrahl erzählen, der eure Nasen kitzelt und die Kinder anregen, sich nach und nach zu drehen und zu strecken.

## 5. Gummimensch und Roboter

Die Hälfte der Gruppe bewegt sich so durch den Raum, als wären sie Gummimenschen, die andere Hälfte, als wären sie Roboter. Dazu kann auch Musik laufen. Immer, wenn ein Gummimensch und ein Roboter einander treffen, wechseln sie ihre Rollen.

## 6. Mach's nach

Die Kinder stehen im Kreis. Zu Musik beginnt ein Kind mit einer leicht nachzumachenden Bewegung. Die anderen Kinder machen die Bewegung gleich mit. Das Kind kann unterschiedliche Bewegungen machen und diese beliebig verändern. Wenn es nicht mehr weiter vormachen möchte, zeigt es auf ein anderes Kind, das weiter macht. Wenn einem Kind keine Bewegung einfällt oder es nicht vorzeigen möchte, kann es natürlich gleich auf ein anderes Kind zeigen.

Im Mittelpunkt steht das Ausprobieren von Bewegungen, es ist nicht wichtig, die Bewegungen exakt nachzumachen.

An Musik eignet sich schnelle, fröhliche Musik, aber nicht zu wild, sonst wirkt es evt. aggressionsfördernd.

## 7. Mach's nochmal

Material: Uhr

Jedes Kind läuft oder geht eine bestimmte Strecke. Dabei wird gemessen, wie lange es dazu braucht. Dann läuft oder geht jedes Kind nochmals die gleiche Strecke und versucht, möglichst genau die gleiche Zeit zu brauchen, die es beim ersten Mal benötigt hat. Im Vordergrund steht nicht die Schnelligkeit, sondern das Abschätzen der Zeit und das Ausprobieren verschiedener Taktiken (z.B. zwei Mal so schnell wie möglich laufen, langsam gehen und dabei die Sekunden zählen,...).

**Variation:** Im Gelände ist eine bestimmte Strecke (evtl. ein Parcours) gekennzeichnet, die es zu gehen oder zu laufen gilt. Bevor ein Kind zu gehen oder zu laufen beginnt, schätzt es, wie lange es für diese Strecke brauchen wird. Das Ziel ist, möglichst genau die geschätzte Zeit zu laufen.

## 8. Schrittwechsel

Material: Kreide, Tesakrepp oder Schnüre, Schilder, evt. Musik

Die Spielfläche ist in vier gleiche Teile aufgeteilt. Die Grenzen sind durch Kreide, Tesakrepp oder Schnüre gekennzeichnet. Bei jeder Teilfläche hängt ein Schild, auf der die Fortbewegungsart geschrieben steht (z.B. "rückwärts gehen", "auf einem Bein hüpfen", "in Zeitlupe bewegen", usw.). Alle gehen nun quer über die vier Flächen. Dabei gilt es, sich immer in der Art fortzubewegen, die auf

dem betreffenden Schild beschrieben steht. Ruft jemand "Schritte halt", bleiben alle kurz in der Stellung stehen, in der sie sich gerade befinden.

**Variation:** Die Kinder können auch zu Musik über die Flächen gehen. Setzt die Musik aus, bleiben dann alle kurz in der Stellung stehen, in der sie sich gerade befinden.

## 9. Spots in Movement

Alle Kinder laufen/tanzen zu Musik durch den Raum. Wenn die Musik aussetzt, nennst du eine Spielaufgabe, die erfüllt werden soll. Ist das geschehe, laufen wieder alle zu Musik durch den Raum. Mögliche Spielaufgaben: Alle Ecken des Raumes berühren, sollen so viele Kinder wie möglich begrüßen indem sie die Fußspitzen aneinander stoßen, alle sollen so viel/wenig Platz im Raum einnehmen wie sie können, eine Statue darstellen, ein Tier nachahmen, etc.

Die Kinder können auch selbst Aufgaben nennen. Achte dabei darauf, dass diese leicht durchzuführen und für niemanden unangenehm sind.

**Variation:** Wenn die Kinder einander noch nicht so gut kennen, sollten die Spielaufgaben eher alleine zu erfüllen sein. Wenn die Kinder einander schon besser kennen, können die Aufgaben eher gemeinsam zu lösen sein.

## 10. Zimmersuche

Auf dem Boden werden Kreise mit Kreide, Tesakrepp oder Hula-Hoop-Reifen markiert. Es gibt einen Kreis weniger, als Kinder bei dem Spiel mitmachen. In jedem Kreis steht ein Kind. Ein Kind ohne „Zimmer“ geht herum und fragt „Ist hier wo ein Zimmer frei?“ Währenddessen wechseln andere Kinder ihre Zimmer. Das Kind, das auf Zimmersuche ist, versucht dabei, ein freies Zimmer zu erwischen, indem es schnell in einen leeren Kreis steigt. Das Kind, das keinen freien Kreis gefunden hat, geht nun auf Zimmersuche.

Ruft das suchende Kind „Zimmerkarussell“, tauschen alle Kinder gleichzeitig ihren Platz.

## 11. Stopp - los

Ihr geht kreuz und quer über die Spielfläche. Wenn ein Kind „Stopp“ sagt, bleiben alle stehen, bis ein anderes Kind „Los“ sagt. Dann gehen wieder alle weiter.

Nach einiger Zeit wird „Stopp“ und „Los“ nicht mehr gesagt. Es bleibt einfach jemand stehen, worauf alle anderen auch stehen bleiben. Sobald jemand weitergeht, gehen alle anderen wieder weiter.

Es kann einige Zeit dauern, bis die Kinder entdecken, dass das Spiel auch spannend bleibt, wenn nicht gleich hintereinander „Stopp“ oder „Los“ gesagt wird.

**Variation:** Die Haltung des Kindes, das stehen bleibt, (z.B.: Kopf gebeugt, Hände ausgestreckt,...) bzw. die Bewegungsart des Kindes, das neu beginnt, (z.B.: auf einem Bein hüpfend, mit Froschsprüngen,...) wird von den anderen nachgeahmt.

## 12. Verstecken mit Freischlagen („1,2,3 ich bin frei“)

Bei dieser Variante von „Verstecken“ geht es nicht nur darum, die versteckten Kinder zu finden, sondern auch darum, vor ihnen am so genannten „Freimal“ (z.B. ein bestimmter Baum, eine Hausmauer) zu sein.

Das Kind, welches bestimmt wurde, die anderen zu suchen, stellt sich mit geschlossenen Augen an das Freimal. Nun zählt es bis zu einer vereinbarten Zahl oder sagt einen Versteckreim auf.

Währenddessen versuchen die anderen Kinder ein möglichst gutes Versteck zu finden. Hat das Kind fertig gezählt, beginnt es die anderen zu suchen.

Sobald es ein Kind entdeckt hat, laufen beide um die Wette zum Freimal. Ist das Kind, das sich versteckt hat, zuerst angekommen, kann es sich freischlagen (1,2,3 ich bin frei) Ist das Kind, welches die anderen sucht, zuerst da, wird das andere Kind abgeschlagen und gilt als gefunden (1,2,3 (Name des gefundenen Kindes) ist nicht frei).

Jedoch können die versteckten Kinder auch schon vor dem Entdeckt-werden versuchen sich frei zu schlagen. Dafür müssen sie möglichst schnell und möglichst unentdeckt zum Freimal kommen, während das suchende Kind unterwegs ist oder nicht aufpasst.

## 13. Vorhang auf

Es finden sich jeweils zwei Kinder zusammen. Sie stehen mit dem Rücken zueinander. Jedes Kind denkt sich nun eine einfache Bewegung und ein einfaches Geräusch dazu aus. Haben sich beide für etwas entschieden, drehen sie sich mit den Worten „1-2-3 Vorhang auf!“ zueinander und machen ihre Bewegungen und Geräusche. Dann drehen sie wieder ihre Rücken zueinander.

Jedes Kind überlegt sich, in welcher Weise es seine Bewegung und/ oder sein Geräusch geringfügig verändern könnte, damit diese der Bewegung und/ oder dem Geräusch des anderen Kindes ähnlich werden. Dann sagen sie wieder „Vorhang auf!“, wenden sich zueinander und zeigen einander gleichzeitig ihre neuen Kreationen. Das geht so lange, bis beide dieselbe Bewegung und dasselbe Geräusch machen. Dabei sind eine neue Bewegung und ein neues Geräusch entstanden.

**Variation:** Sobald zwei Kinder zu demselben Geräusch und derselben Bewegung gelangt sind, suchen sie sich ein weiteres Paar. Die Paare versuchen nun, auf die gleiche Weise ihre beiden Kreationen einander anzugleichen. Die Kinder, die zusammen ein Paar bilden, beraten sich dabei, wie sie ihr Geräusch und/oder ihre Bewegung verändern wollen. Das Spiel endet, wenn die ganze Gruppe dieselbe Bewegung und dasselbe Geräusch machen. Variante für jüngere Kinder: Jüngere können auch nur die Bewegung aneinander angleichen.

## 14. Wer ist wo?

Die Kinder gehen aufmerksam über die Spielfläche und beobachten genau, wer sich wo befindet. Nach etwa einer Minute bleiben alle stehen und schließen die Augen. Die Spielleitung nennt nun den Namen von einem/einer der Anwesenden und die Mitspieler/innen zeigen in die Richtung, in der das Kind ihrer Erinnerung nach gerade steht. Augen auf und prüfen, dann geht es in eine neue Runde.

**Variation:** wenn du den Schwierigkeitsgrad erhöhen willst, nennst du nicht mehr den Namen einer Person, sondern etwas Auffälliges an ihr. z.B. Das Kind mit dem Schmetterling am T-Shirt, das Kind mit den grünen Schuhen, usw.

### 15. Wir alle wollen...

Die Kinder gehen kreuz und quer über die Spielfläche. Eine Kind ruft: „Wir wollen alle....sein!“. Alle antworten mit einem enthusiastischen „Ja!“, nehmen diesen Impuls auf und spielen was das Kind gerufen hat. Diese eine Sache wird so lange gespielt bis ein anderes Kind ein anderes „Wir wollen alle...sein!“ ruft. z.B.: Wir wollen alle Flugzeuge sein! (und tun alle so als ob sie Flugzeuge wären), Wir wollen alle Kometen sein!, Wir wollen alle Frösche sein!, Wir wollen alle Diven sein!, etc.

### 16. Eigenwillige Körperteile

Die Kinder gehen kreuz und quer über die Spielfläche und bewegen sich zu Musik. Sie können tanzen, müssen aber nicht. Die Spielleitung ruft nun immer wieder ein Körperteil (z.B. rechter Ellbogen, Hüfte, linker Fuß, Nase, etc.) in den Raum, das die Bewegung anführt. Denn diese Körperteile haben einen ganz eigenen Willen entwickelt und wollen selbst bestimmen wo es hingehet. Sie wollen mal rauf, mal runter, mal nach hinten und ziehen den ganzen restlichen Körper mit. Und immer wieder erlangt ein anderes die Oberhand. Wie schaut so ein Tanz wohl aus, wenn die Nase den Takt angibt?

**Variation:** Es können zwei Körperteile gleichzeitig genannt werden, die beide einen anderen Willen haben und in unterschiedliche Richtungen wollen.

### 17. Gruppentänze im Linedance-Format

Es gibt eine Vielzahl an Gruppentänzen, die wunderbar im Linedance-Format funktionieren. Der Jungschartanz Pata Pata zum Beispiel. Die Katholische Jungschar Innsbruck hat hier ein tolles Tutorial dafür: <https://www.youtube.com/watch?v=MOVYWP1yBTA>.

Weitere Lieder:

- Macarena (<https://www.youtube.com/watch?v=KnUtsYlj1TI>)
- Körperteil Blues (<https://www.youtube.com/watch?v=iXFAunwnlxE>)
- Cotton Eye Joe (<https://www.youtube.com/watch?v=cCPwhvdNJM>)
- Popcorn (<https://www.youtube.com/watch?v=kyaVrKGSHe4>)

### 18. Tempelhüpfen

## KREISSPIELE

### 1. Dirigenten erraten

Die Kinder sitzen im Kreis. Zwei Kinder drehen sich mit dem Gesicht zur Wand. Die anderen Kinder entscheiden sich lautlos für ein Kind, das Bewegungen vorzeigt: den/die Dirigent/in. Dann geben sie den Kindern, die sich zur Wand gedreht haben, Bescheid, dass sie sich wieder zur Gruppe drehen können. Der/die Dirigent/in macht nun nacheinander verschiedene Bewegungen, die alle anderen nachmachen. Das soll jedoch unauffällig geschehen, damit der/die Dirigent/in von den "Detektivkindern" nicht sofort entlarvt werden kann. Die Detektiv/innen sollen nämlich herausfinden, welches das Kind ist, das immer wieder eine neue Bewegung vorzeigt. Nach einer Weile kann der/die Dirigent/in die Bewegungen deutlicher zeigen oder öfter wechseln, damit das Raten nicht zu schwierig ist.

### 2. Ballpantomime

Alle Kinder stehen im Kreis und tun so, als würden sie einander einen Ball zuwerfen. Der Ball kann während des Spiels größer und kleiner werden. Es können verschiedene Arten von Bällen (Volleyball, Golfball, Flummi,...) und verschiedene Wurfarten ausprobiert werden.

**Variation:** Die Kinder tragen gemeinsam eine nicht sichtbare Glasplatte von einem Ort zu einem anderen, schütteln eine Decke aus oder helfen z. B. einem Elefanten über ein Hindernis.

### 3. Ich packe in meinen Koffer...

### 4. Ich sehe was was du nicht siehst

Ein Kind sucht sich einen Gegenstand im Raum aus. Hat es einen gewählt, sagt es: "Ich seh', ich seh', was du nicht siehst, und das ist..." Dann beschreibt es eine Eigenschaft dieses Gegenstandes (Farbe, Form,...). Die anderen Kinder versuchen nun, durch originelle Fragen herauszufinden, um welchen Gegenstand es sich dabei handelt, z.B. „Passt der Gegenstand in eine Schuhschachtel hinein?“, „Würde sich meine Oma darüber freuen, wenn ich ihr den Gegenstand mitbringe?“,...

### 5. Gemeinsam zählen

Wir versuchen gemeinsam so weit wie möglich zu zählen. Immer nur eine Person darf eine Zahl sagen, sobald mehr Personen gleichzeitig zu sprechen beginnen, fängt man wieder mit eins an. Am Anfang kann man versuchen gemeinsam bis 10 zu zählen, dann immer weiter.

Wichtig: Es darf nicht miteinander gesprochen werden und auch keine gegenseitigen Zeichen gegeben werden.

Tipp: Achte darauf das Spiel abubrechen solange es noch lustig ist und nicht erst wenn schon alle frustriert sind, weil man zB immer bei der gleichen Zahl stecken bleibt. Ihr könnt euch euren Rekord ja merken und ihn das nächste mal zu brechen zu versuchen.

**Variation:** statt zu zählen geht es darum, dass alle am Schluss am Boden sitzen. Es dürfen sich nie zwei gleichzeitig bewegen. Wie gut können die Kinder aufeinander achten?

## 6. Berufe zuordnen

Jedes Kind denkt sich einen Beruf aus, den sein/e linke/r Nachbar/in seiner Meinung nach gut ausüben könnte. Nach einer kurzen Überlegungszeit beschreibt jedes Kind den ausgewählten Beruf durch fünf charakteristische Merkmale. Alle anderen Kinder versuchen zu erraten, um welchen Beruf es sich handelt. Der/die jeweilige Nachbar/in kann dann den anderen mitteilen, ob ihm dieser Beruf Spaß machen würde.

Für dieses Spiel ist es wichtig, dass die Kinder einander schon gut kennen, da sie ja Eigenschaften, Vorlieben und Interessen voneinander wissen sollten.

## 7. Klatschkreis

Die Gruppe bildet einen Kreis. Die erste Person (A) beginnt und gibt ein Klatschsignal an seine/-n Nachbarn/Nachbarin (B) weiter. Diese Person (B) nimmt den Klatscher auf, indem er/sie noch einmal in Richtung von Person A klatscht und anschließend an die nächste Person (C) weitergibt, mit einem erneuten Klatscher. Wichtig dabei ist der Augenkontakt. Nach einer Übungsphase wird das Signal Richtungswechsel – ein doppeltes Klatschsignal – eingeführt. Klatscht beispielsweise Person C zweimal in Richtung von Person B, muss B den Klatscher aufnehmen und an Person A weitergeben. Gemeinsam könnt ihr euch auch noch weitere Varianten ausdenken, wie etwa das Überspringen von Spieler/innen mit drei Klatschern.

## 8. Langsatz

Die Kinder sitzen im Kreis. Gemeinsam versucht ihr, einen möglichst langen Satz zu bilden. Ein Kind beginnt und sagt ein Wort, z.B. "Der". Das nächste Kind setzt nun den begonnenen Satz mit einem weiteren Wort fort, z. B. "Der Tisch". So geht es reihum. Wenn der Satz schon so lange ist, dass man seinen Inhalt nicht mehr erkennen kann, wird er abgeschlossen. Dann wird mit einem neuen Satz begonnen. Wenn ihr das Spiel öfter spielt, könnt ihr versuchen euch zu merken, welcher Satz der längste verständliche ist.

**Variante:** Ihr versucht einen Satz zu bilden, bei dem alle Wörter mit demselben Buchstaben beginnen, oder mit den Buchstaben in der Reihenfolge des Alphabets.

## 9. Wortkette

Die Kinder sitzen im Kreis. Eines beginnt und sagt ein zusammengesetztes Hauptwort. Das Kind rechts daneben bildet nun ein neues zusammengesetztes Hauptwort, das mit dem Wort beginnt, mit dem das vorige geendet hat, z. B. Fingerhut – Hutladen – Ladentisch – Tischbein,...

Wenn einem Kind kein Wort einfällt, kann es „weiter“ sagen oder sich von den anderen weiterhelfen lassen.

## 10. Fortsetzungsgeschichten, Einsatz-Geschichten

### 11. Sensis

Für dieses Spiel ist es nötig, dass sich die Gruppenmitglieder schon etwas besser kennen. Zunächst überlegen sich alle, was sie von den anderen Mitspieler/innen gerne wissen wollen, und formulieren dazu eine mit „JA“ oder „NEIN“ beantwortbare Frage. Jede Frage wird auf ein Kärtchen geschrieben. Anschließend erhält jedes Kind ein Antwortkärtchen, auf dem „JA“ steht, und ein „NEIN“-Kärtchen. Ein Kind zieht nun ein Kärtchen aus dem verdeckt in der Mitte liegenden Haufen und liest es vor. Still überlegt es nun für sich, wie es diese Frage beantworten wird. Die anderen Kinder überlegen sich, welche Antwort sie von dem gefragten Kind erwarten. Sind alle zu einem Ergebnis gekommen, hebt jedes Kind nun das entsprechende Kärtchen in die Höhe. Nachfragen zu den Antworten und Einschätzungen sind natürlich möglich. Wenn ein Kind eine Frage nicht beantworten möchte oder kann, zieht es ein neues Kärtchen.

### 12. Spinnerin

Die Kinder stellen sich in einem Quadrat auf. Ein Kind steht in der Mitte. Die auf den Quadratlinien stehenden Kinder merken sich – je nach Standort – ihre Stellung bezüglich eines bestimmten Körperteils des in der Mitte stehenden Kindes: der Nase, des rechten Ohrs, des linken Ohrs oder des Hinterkopfs. Dann dreht sich das Kind in der Mitte um eine Viertel- eine halbe oder eine Dreiviertel-Drehung und bleibt stehen. Alle anderen Kinder versuchen nun, wieder in die gleiche Stellung bezüglich des ausgemachten Körperteils zu kommen. Ein Kind, das vorher schräg hinter dem rechten Ohr gestanden ist, soll dann also wieder schräg hinter dem rechten Ohr stehen usw.

**Variante:** Für Ältere: Ihr stellt euch zu Beginn im Kreis, Dreieck, Fünfeck,... auf.

### 13. Steigerungskarussell

Alle stehen im Kreis. Nun beginnt ein Kind, indem es eine Bewegung und ein Geräusch dazu macht. Beide sollen leicht nachzumachen sein. Sein/e Nachbar/in übernimmt diese und steigert die Lautstärke und vergrößert die Bewegung. Sind Geräusch und Bewegung wieder beim Ausgangspunkt angekommen, beginnt ein anderes Kind mit einer neuen Bewegung und einem neuen Geräusch.

Geräusche und Bewegungen können natürlich auch genauso in der Lautstärke verringert und verkleinert werden. Dazu ist es nötig, mit einem lauten Geräusch und einer großen Bewegung zu beginnen.

**Variante:** Für größere Gruppen besonders geeignet: Die Gruppe beginnt damit, die Bewegung und das Geräusch zu vergrößern bzw. zu steigern. Zuvor wird ausgemacht, ab welchem Kind das Geräusch und die Bewegung wieder vermindert werden, sodass beide am Ausgangspunkt wieder genauso laut wie zu Beginn sind.

#### 14. Das Fußkonzert

Reihum ist jedes Kind einmal der/die "Dirigent/in" und gibt ein kurze Trampelsequenz vor, die von allen anderen nachgeahmt wird.

#### 15. Alle Vögel fliegen hoch

Hier kann alles fliegen: Vögel, Schmetterlinge und Flugzeuge. Und wenn man nicht aufpasst, auch Eisenbahnen und Maulwürfe. Zuerst wird ein/e Mitspieler/in zur Spielleitung bestimmt. Alle Kinder sitzen um einen Tisch herum und trommeln mit den Zeigefingern auf die Tischkante oder klopfen alternativ, wenn kein Tisch vorhanden ist, mit den Händen auf die Oberschenkel. Plötzlich ruft die Spielleitung: „Alle Vögel fliegen hoch!“, reißt die Arme hoch, und alle machen es ebenso. Lustig wird's dann, wenn er etwas gesagt hat, das überhaupt nicht fliegen kann (zB "Alle Bäume fliegen hoch") – aber einige trotzdem die Arme hochfliegen lassen. Das Spiel endet, wenn keiner mehr mag oder alle einmal Spielleitung waren.

#### 16. Ultra umgekehrt

Dieses Spiel ist nicht ultra leicht, bringt aber ultra viel Spaß. Zuerst wird ein Kind zur Spielleitung bestimmt. Es stellt sich in den Kreis, in dem alle Mitspieler/innen sitzen oder stehen. Dann zeigt es dem ersten Kind z.B. sein rechtes Bein und sagt dazu: „Das ist mein linker Arm“. Dieses Kind muss sofort das Gegenteil sagen und tun. Es zeigt also auf seinen linken Arm und sagt: „Das ist mein rechtes Bein.“ Ganz schön schwierig, da nicht durcheinander zu kommen. Wer einen Fehler macht ist als nächstes in der Mitte.

#### 17. Ausschütteln - 12345678

Bei dieser Aufwärmübung werden einzeln nacheinander die jeweils schräg nach oben ausgestreckten Arme und die ausgestreckten, vom Boden etwas abgehobenen Beine (aus-) geschüttelt. In der ersten Runde acht Mal der rechte Arm (der linke Arm hängt runter, wir stehen mit beiden Füßen auf dem Boden), dann der linke Arm (der rechte Arm hängt runter, beide Füße stehen), das rechte Bein (beide Arme hängen runter) und schließlich acht Mal das linke Bein. Zu jedem Mal Schütteln wird parallel von allen laut gezählt, also z.B. in der ersten Runde vier Mal 1 bis 8. Mit jeder Schüttelrunde wird es 1 X weniger, dh. bei der nächsten Runde schütteln wir - laut zählend - jeden Arm, jedes Bein nur noch 7 Mal. Nach der 3. Runde, also ab dem 5-Mal-Schütteln bewegen wir uns und zählen wir schneller. Es geht runter bis eins.

Die Übung gibt Energie und macht locker!

**Variante:** Zusätzlich wird zwischen Arm- und Beinbewegungen noch das Becken seitwärts nach links und rechts bewegt, also z.B. beim "Achter" links/rechts einzeln abwechselnd jeweils vier Mal.

Beispielvideo: [https://youtu.be/o7\\_4JWDtBIU?list=PLE05E2541BC51E4F5](https://youtu.be/o7_4JWDtBIU?list=PLE05E2541BC51E4F5)

## 18. Ruf und Antwort

Dieses energetisierende Singspiel findest du hier:

[https://improwiki.com/de/wiki/improtheater/ruf\\_und\\_antwort](https://improwiki.com/de/wiki/improtheater/ruf_und_antwort)

## 19. Samurai

Stellt euch in einem Kreis auf. Ihr könnt eine Person bestimmen, die das Spiel beginnen darf. Dabei legt sie die Handflächen aufeinander, schwingt diese (wie ein Schwert) von oberhalb des Kopfes nach unten, sagt dabei „SA“ und zeigt dabei auf eine beliebige Person im Kreis. Diese nimmt nun ihre Hände (ebenfalls die Handflächen aufeinander) mit Schwung von unten nach oben und ruft dabei „MU“. Nun müssen die beiden Personen links und rechts von der „MU-sagenden“ Person ihre Hände (auch mit den Handflächen zusammen) in Richtung Bauch der „MU-sagenden“ Person schwingen und dazu „RAI“ schreien. Jetzt beginnt das Spiel von vorne und die „MU“-sagenden“ Person kann mit dem „SA“ Schrei eine neue Person bestimmen... und so weiter! Ihr könnt dabei immer schneller und lauter werden

## 20. Whiskeymixer

Wichtig für dieses Aufwärmspiel sind die drei Wörter "Whiskeymixer", "Wachsmaske" und "Messwechsel".

Alle Kinder stellen sich im Kreis auf. Im Uhrzeigersinn wird das Wort "Whiskeymixer" möglichst schnell herumgegeben. Sagt ein Kind "Messwechsel", wird die Richtung gewechselt und das Wort "Wachsmaske" wird entgegen dem Uhrzeigersinn weitergegeben. Das A und O des Spiels ist dabei Geschwindigkeit: Zögert ein Kind oder fängt an zu lachen, muss es einmal um den Kreis laufen. Das Spiel geht währenddessen ganz normal weiter.

Hinweise und Tipps:

- Versprecher sind bei diesem Spiel explizit erlaubt!
- Ob "Wasmaxe" oder "Wiximixi", irgendwann verspricht sich jede/r mal und es ist jedes Mal wieder witzig!
- Es kann schon mal passieren, dass der halbe Kreis läuft. Lachen ist einfach ansteckend! Einfach immer weitermachen.

## 21. Schwungtuchspiele

Für dieses Spiel braucht ihr ein großes Tuch aus einem leichten Stoff oder einen Fallschirm. Die Kinder stellen sich um das Tuch und halten den Tuchrand. Nun könnt ihr verschiedenste Sachen ausprobieren:

- Ihr versucht, Wellen zu machen, indem ihr das Tuch leicht in die Höhe und wieder hinunter schwenkt.
- Ihr versucht, das Tuch in die Luft zu werfen und wieder aufzufangen.

- Ihr lasst einen weichen Gegenstand (z.B. Softball) im Tuch „tanzen“.
- Ihr werft einen weichen Gegenstand (z.B. Softball) mit Hilfe des Tuches in die Höhe und fangt ihn wieder auf.
- Ihr hebt das Tuch ganz gespannt möglichst hoch über eure Köpfe.
- Ihr legt einen Ball und einen Papierkorb auf das Schwungtuch. Ziel ist es, dass die Gruppe es durch gemeinsames Schütteln schafft, den Ball in den Papierkorb zu bekommen. Das Spiel kann auch mit mehreren Bällen (Tennisball, Fußball, Luftballon) gespielt werden, um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen.

## 22. Packerlhüpfen

Die Spieler/innen (mit einer ungeraden Anzahl ist das Spiel am lustigsten) stellen sich im Kreis auf und es wird zwischen zwei Personen der Kreisanfang bestimmt. Dieser kann mit einem Tuch oder ähnlichem markiert werden. Jetzt wird in Packerln gehüpft. Angefangen wird mit zweier Packerln d.h. die Person am Kreisanfang und die Person rechts von ihr beginnen und hüpfen mit einem lauten „Hopp“ gemeinsam in die Höhe. Dann sind die zwei Personen rechts von ihnen dran, dann die zwei nächsten usw. Sind die Person am Kreisende und die Person links von ihr die letzten zwei, ist das zweier Packerl beendet. Sind die Letzen jedoch die Person am Kreisende und die Person rechts von ihr d.h. die Kreisanfangsperson geht das zweier Packerl weiter. Und zwar so lange bis das Packerl nicht über den Kreisanfang geht. Wenn das zweier Packerl abgeschlossen ist, beginnt das dreier Packerl. D.h. die Person am Kreisanfang und die zwei Personen rechts von ihr müssen hüpfen, dann die drei rechts von ihnen usw. Auch hier muss das Packerl wieder mit der Person am Kreisende aufhören. Dann beginnt man mit dem vierer Packerl, dann mit dem fünfer usw. bis der ganze Kreis auf einmal springt. Die wirkliche Schwierigkeit kommt jedoch noch: wenn ein Fehler gemacht wird (z.B. jemand vergisst zu springen, es springen zu viele, etc.) muss wieder ganz von vorne bei den zweier Packerln gestartet werden.

Tipp: Um Frustration zu vermeiden ist es gut zu wissen, dass es sehr viel Übung braucht bis der ganze Kreis springt und es schon gut ist bis zu den 5er/6er Packerln zu kommen.

## SPIELE IN PAAREN

### 1. Schau genau (Was ist anders als zuvor?)

Die Kinder sitzen oder stehen sich in zwei Reihen gegenüber. Jedes Kind schaut sich sein Gegenüber sehr genau an. Dann drehen sich die Kinder einer Reihe um. Die Kinder der anderen Reihe verändern nun eine Kleinigkeit an sich selbst, z.B. Schuhbänder aufknüpfen, Brille abnehmen, Pullover verkehrt anziehen,... Dann dreht sich die erste Reihe wieder um. Die Kinder sollen nun herausfinden, welche Veränderungen das gegenüber sitzende Kind an sich vorgenommen hat. Danach werden die Rollen gewechselt.

Wenn beide Reihen einmal geraten haben, können die Kinder ihr Gegenüber wechseln.

## 2. (Nicht) JA - NEIN Spiel

Ein/e Spieler/in stellt dem Gegenüber Fragen. Auf diese Fragen muss die andere Person antworten aber nicht mit „Ja“ oder „Nein“. Passiert es doch, wird die Person selbst zum Fragesteller/zur Fragestellerin.

## 3. Spiegeln

Die Kinder bilden Paare. Ein Kind macht Bewegungen, die leicht nachmachbar sind. Sein/e Partner/in steht ihm als Spiegel gegenüber und versucht, die Bewegungen wie ein Spiegelbild möglichst genau nachzuahmen.

Tipp: man kann zu diesem Spiel auch eine anregende Musik spielen oder ein Thema wie etwa die „Morgenwäsche“ damit verbinden

**Variation 1:** Zerrspiegel: Der Spiegel vergrößert bzw. verkleinert die Bewegungen des/r Partners/in. Die Bewegungen müssen leicht nachmachbar sein und zu vergrößern oder zu verkleinern sein (ein Handstand ist z.B. schwer nachmachbar und lässt sich nicht vergrößern!).

**Variation 2:** Ein Kind des Paares geht im Raum umher, das zweite Kind folgt ihm als sein Schatten und versucht, die Bewegungen möglichst genau zu kopieren. Der Schatten soll nicht „ausgetrickst“ werden. Es geht darum, Bewegungen zu machen, die das Schattenkind auch nachmachen kann.

## 4. Nachbildung

Die Kinder bilden Paare. Jeweils ein Kind eines Paares schließt die Augen. Das andere Kind nimmt eine ihm angenehme Körperhaltung ein und beschreibt diese nun dem Kind mit den geschlossenen Augen. Dieses versucht nun, die beschriebene Körperhaltung möglichst genau einzunehmen. Dann öffnet es seine Augen und die Kinder können ihre Haltungen vergleichen. Danach werden die Rollen gewechselt.

## 5. Sag's anders

Die Kinder gehen zu zweit zusammen. Jeweils ein Kind sagt nun einen Satz und fordert dann das zweite Kind auf „Sag's anders!“ Das zweite Kind versucht nun, denselben Inhalt mit seinen eigenen Worten zu wiederholen, z.B. „Ich habe Hunger!“ – „Mir knurrt der Magen!“ Das erste Kind kann dem zweiten nun rückmelden, ob es mit der Umschreibung einverstanden ist oder findet, dass es sich nicht um den gleichen Inhalt handelt.

## 6. Bleistift an der Nasenspitze

Bei allen sitzt an der Nasenspitze ein imaginärer Bleistift. Damit „schreibt“ jede/r seinen/ihren Namen auf das „Luftpapier“.

Als Ratespiel gespielt, steht einem jeweils ein/e Mitspieler/in gegenüber und versucht zu „lesen“, was in der Luft geschrieben wird.

## ROLLENSPIELE

### 1. Beschwerdetelefonat

Den Kindern stehen zwei Telefone und einige Kärtchen mit Situationen zur Verfügung, in denen sich eine Person bei einer anderen über etwas beschwert, z.B.: "Eine Frau hat im Supermarkt ein Packerl Milch gekauft. Als sie es zu Hause aufmacht, merkt sie, dass es mit Joghurt gefüllt ist. Verärgert ruft sie im Supermarkt an." oder "Ein Mann wurde irrtümlich am Abend im Schwimmbad eingesperrt. Von einer Telefonzelle im Schwimmbad aus ruft er den/die Bademeister/in an."

Ein Kind sucht sich nun eine Situation aus und ruft bei der entsprechenden Stelle an, um sich zu beschweren. Ein anderes Kind geht zum zweiten Telefon und hebt dort in der Rolle des/der Angerufenen ab.

Nun spielen sie das Gespräch, das sich zwischen den beiden entwickeln könnte. Ist das Gespräch beendet, sucht sich ein anderes Kind das nächste Kärtchen aus.

### 2. Rotes Sofa

Im Raum stehen drei Sessel nebeneinander (oder eine Sitzbank). Ein/e Spieler/in setzt sich auf den mittleren der drei Sessel und beginnt das Spiel, indem er/sie sagt: "Ich bin ein rotes Sofa." Die anderen Spieler/innen denken sich nun Gegenstände aus, von denen sie glauben, dass sie gut zu dem Gegenstand in der Mitte passen. Zwei andere Spieler/innen können nun die Plätze links und rechts einnehmen und ihren Gegenstand vorstellen, z.B. "Ich bin ein Polster", "Ich bin eine rote Rose",... Der/die Spieler/in in der Mitte wählt nun den Gegenstand aus, der seiner/ihrer Meinung nach besser zu ihm/ihr passt, und verlässt mit diesem/r Spieler/in die Sessel. Der/die Dritte setzt sich nun auf den mittleren Sessel und stellt sich nochmals vor, womit eine nächste Runde beginnt.

**Variante:** Ihr fangt mit einem anderen Gegenstand an.

So kann das Spiel aussehen: <https://youtu.be/uh9J7CaC-jA>

### 3. Bewegte Geschichte

Zu einer Geschichte, die Du vorliest oder erzählst, stellen alle anderen (gleichzeitig) die Vorgänge in der Geschichte nach oder bewegen sich passend dazu. Ein Beispiel:

„Ihr könnt euch sicher noch an die heißen Tage im Sommer erinnern. Da kann es in manchen Städten so heiß werden, dass der Asphalt auf der Straße ein bisschen weich und vor allem klebrig wird. Wir stehen nun an einer hübschen Stelle nah am Meer, und wir möchten uns im kühlen Nass abkühlen. Nur: Dazu müssen wir zuerst eine solche klebrige Straße überqueren... (Alle überqueren die gedachte klebrige Straße, indem sie mit ihren Füßen immer wieder am Boden „kleben“ bleiben.)

So, nun sind wir am Strand angekommen. Damit wir gleich ins Meer schwimmen gehen können, ziehen wir unsere Schuhe aus (nur so tun als ob), doch oje, der Sand ist unheimlich von der Sonne aufgeheizt. Ist das heiß! („Heiß, heiß, heiß!“ können alle rufen und durch den Sand schnell zum Meer laufen...)

Oh, ist das angenehm, wir gehen gemütlich ins langsam tiefer werdende Meer (alle waten so, als ob

das Meer immer mehr Widerstand leisten würde). Niedrige Wellen kommen uns entgegen und rauschen (hier könnt ihr das Rauschen des Meeres nachahmen, indem ihr zuerst leise, dann lauter werdend „Sch...“ sagt und wiederholt). Und endlich können wir jetzt schwimmen, vielleicht sogar über die eine oder andere Welle drüber springen (alle springen über Wellen).

Wir schwimmen zurück in eine andere Bucht, und als wir nun am Strand ankommen, sehen wir, dass sich hier einige Krabben tummeln. Damit wir auf keine draufsteigen, springen wir vorsichtig von einem leeren Platz zum nächsten (...)

So, gut gemacht, wir streifen das Wasser von unserem Körper und sind jetzt gut am Ziel angekommen.“

#### 4. Wortsalat

Jedes Kind denkt sich ein viersilbiges (Phantasie-) Wort aus, z.B. Aus-los-bild-ner, Wa-la-wa-ba, Apfel-stru-del, usw. Reihum stellt jedes Kind sein Wort vor. Damit sich jedes Kind sein Wort gut merken kann, werden die Wörter ein paar Mal wiederholt. Dann überlegt ihr euch gemeinsam, in welchen Stimmungen ihr die Wörter sagen könntet, z.B. lustig, traurig, zornig, gelangweilt,... Sobald jemandem eine Stimmung einfällt, sagt er/sie diese laut. Dann sagen alle gleichzeitig ihr eigenes Wort in genau dieser Stimmung.

**Variante:** Das Spiel kann sich in ein freies Rollenspiel auflösen, in dem die Kinder auf unterschiedliche Weise miteinander in Kontakt treten, z.B. einander begrüßen, einem Kind ein anderes vorstellen, nach der Uhrzeit fragen,... Dabei wird aber weiterhin nur das eigene (Phantasie-) Wort verwendet. Für jüngere Kinder ist es ratsam dreisilbige Wörter zu suchen.

#### 5. Tierfamilien

Es sind Kärtchen vorbereitet, auf denen Tiernamen stehen oder Tiere gezeichnet sind. Von jeder Tiergruppe sind drei Kärtchen vorhanden, bzw. mehr, wenn die Anzahl der Kinder nicht durch drei teilbar ist. Jedes Kind zieht ein Kärtchen. Die Kinder, auf deren Kärtchen derselbe Tiername steht, versuchen nun, einander zu finden, indem sie den Laut, den ihr Tier macht, imitieren. So finden sich alle bellenden Hunde, alle miauenden Katzen usw. zusammen.

Tipp: Ihr könnt noch einen Schritt weiter gehen und die Kinder die Tiere wirklich spielen lassen.

#### 6. Pro & Contra

Die Kinder teilen sich in drei Gruppen. Zu einem vorher vereinbarten Thema werden nun Pro- und Contra-Argumente gesucht. Eine Gruppe argumentiert nur mit Pro-Argumenten, die zweite Gruppe nur mit Contra-Argumenten. Die dritte Gruppe ist unparteiisch und versucht, immer wieder auszugleichen und zwischen den Positionen zu vermitteln. Nach einiger Zeit wechseln die Gruppen, sodass jedes Kind einmal pro, einmal contra und einmal neutral sein kann. Nach dem Wechsel kann entweder das gleiche oder ein neues Thema diskutiert werden. Die Themen können entweder ernst oder lustig sein, z.B. „Auf Autobahnen soll in jeder Fahrtrichtung am mittleren Fahrstreifen eine Allee

gepflanzt werden.“ oder “In allen Schulen sollen wieder ausschließlich getrennt geschlechtliche Klassen geführt werden.“

## 7. Vertonte Geschichte

Du erzählst der Gruppe eine Geschichte. Das allein kann schon nettes Programm (z.B. am Lager in der Mittagspause) sein. Wenn du aber möchtest, dass die Kinder auch etwas zu tun haben, kannst du ihnen die Aufgabe geben, die Geschichte (während du sie erzählst) nachzustellen. Sie sollen also die passenden Geräusche und Bewegungen dazu zu machen.

Und weil's so lustig ist, kannst du natürlich auch zum Geschichten erzählen eine (Spiel-)Geschichte erzählen. Hier ein Beispiel:

Ihr seid eine Selbsthilfegruppe für Menschen, die aus den verschiedensten Gründen sehr schlecht hören. Eine/r nach dem/der anderen (du als Gruppenleiter/in solltest den Anfang machen) erzählt der Runde, wie es denn dazu gekommen ist, dass er/sie so schlecht hört. Blöderweise sitzen in der Gruppe ja nur schwerhörige Leute. Damit auch alle mitbekommen, worum es in der Leidensgeschichte der Person geht, machen alle die vorkommenden Geräusche laut nach und auch die passenden Bewegungen dazu.

„Ich ging gerade durch den Dschungel als plötzlich ein blauer Eisbär vor mir stand,...“ (Die anderen machen dazu z.B. Dschungel-Geräusche und das Brüllen eines Eisbären nach.) „...der hat so laut Gebrüllt, dass mein Ohr nicht mehr wollte.“

Wie kurz oder ausführlich die Geschichten werden, bleibt ganz euch überlassen.

## 8. Silbenmix

Jedes Kind erhält einen Zeitungsausschnitt. Jede/r liest nun jeweils die erste Silbe jedes Wortes und bildet so neue Wörter. Den neuen Text lesend, gehen alle quer durch den Raum. Wenn die Kinder ihren Nonsens-Text schon geläufiger lesen können, könnt ihr einander die Texte in verschiedenen Stimmungen vorlesen, z.B. romantisch, verärgert, traurig, begeistert,...

**Variante:** Die Nonsens-Texte werden wie von einem/r Nachrichtensprecher/in, wie in einem Werbespot, wie bei einer Dichter/innen-Lesung, wie von einem/r Marktschreier/in, wie von einem/r Opernsänger/in,... vorgetragen.

## 9. Scharade

Die Kinder bilden Kleingruppen. Jede Kleingruppe überlegt sich ein zusammengesetztes Hauptwort, das sie in seinen einzelnen Teilen den anderen Kindern pantomimisch vorspielt. Wenn das Wort erraten wurde, spielt eine andere Kleingruppe ihr Wort vor. Als Einstiegshilfe können bereits einige Zettel mit zusammengesetzten Hauptwörtern vorbereitet sein, z.B.: Hausboot, Bademantel, Geburtstagslied,...

**Variante:** Für Jüngere: Es werden nicht-zusammengesetzte Hauptwörter verwendet, z.B. Löwe, Luftballon, Buch,... Die Kinder versuchen die Wörter so zu umschreiben oder zu zeichnen, dass die anderen Kinder sie erraten können.

## 10. Schatzkiste

Die Spielleitung hält eine imaginäre Schatzkiste in der Hand und öffnet sie geheimnisvoll. Sie "holt" daraus etwas hervor, das sie pantomimisch herzeigt, bevor sie es an eine/n Mitspieler/in weitergibt. Sie schließt die Kiste wieder und gibt diese ebenfalls dem/der zuvor Beschenkten. Diese/r darf nun selbst etwas aus der Kiste herausholen, es herzeigen und "verschenken".

Dieses Spiel kann z.B. zum Abschluss gespielt werden, um jedem/jeder noch eine "Kleinigkeit" mitzugeben.

## 11. Mein rechter rechter Platz ist frei

### Variation 1

Die Kinder sitzen im Kreis. Es gibt einen Stuhl mehr als Mitspieler/innen anwesend sind. Die Person links neben dem freien Platz ruft: "Mein rechter rechter Platz ist frei, ich wünsche mir (Name eines Mitspielers) herbei!" Die aufgerufene Person fragt: "Wie soll ich kommen?". Der/die Rufende bestimmt nun, wie sich die aufgerufene Person zu dem freien Platz neben ihm/ihr begeben soll. Z.B. mit einem bestimmten Gefühlsausdruck, als ein bestimmtes Tier, in der Rolle einer bestimmten Märchenfigur, als Fantasiegestalt, usw.

### Variation 2

Es funktioniert im Prinzip gleich wie das Original, nur bekommt hier jedes Kind einen Tiernamen und das Kind, neben dem der Platz frei ist, wünscht sich eines der Tierkinder. Der Reim geht dann folgendermaßen: "Mein rechter rechter Platz ist frei. Ich wünsche mir den Löwen herbei." Der Löwe muss sich dann mit den Bewegungen eines Löwen auf den freien Platz schleichen und darf dabei auch Löwengeräusche von sich geben. Tipp: Mischt die Tiere ab und zu durch. So kann jedes Kind verschiedene Tiere spielen.

## 12. Spaziergang durch imaginäre Orte

Eines der Kinder macht sich auf die Reise durch einen imaginären Ort. Das Kind geht herum und fabuliert laug, was es dort alles gibt und was es sieht. Die anderen Kinder reagieren gemeinsam darauf und stellen das Gesagte sofort dar. Der/die Erzähler/in selbst ist jedoch nicht in das Spiel eingebunden, sondern schaut sich an wie der Ort vor ihm/ihr entsteht.

Ein guter Einstieg in das Spiel kann z.B. ein imaginärer Spaziergang durch die vielen Zimmer eines Geisterschlusses sein. Und es haben sicher alle auch eigene Ideen wie einen Bahnhof, ein Schwimmbad, einen Marktplatz, usw.

**Variation:** Die Spielleitung gibt einen Ort vor z.B. im Einkaufszentrum und die Kinder bespielen diesen Ort, jedes für sich. Am besten schaltest du dabei auch anregende Musik ein und jedes Kind kann seiner Fantasie freien Lauf lassen.

### 13. Weltsprache “Gromolo”

Die Spieler/innen stehen im Kreis. Ein Kind tritt in die Kreismitte und erzählt etwa zehn Sätze unter Zuhilfenahme von Gesten etwas in “Gromolo” (Kauderwelsch/Fantasiesprache). Dann tritt sein rechte/r Nachbar/in in die Mitte und “übersetzt” das, was der/die Vorredner/in gerade erzählt hat. Jedes Kind soll einmal Redner/in und einmal Übersetzer/in sein.

**Variation:** Die “Gromolo” sprechende Person ist “Fachmann” für ein bestimmtes Thema z.B. für die wissenschaftliche Vermessung von Spaghetti, die Vermarktung von Gebrauchtkaugummis, sie ist Zuckerwürfelarmer oder ein/e Forscher/in, der/die den pink karierten Höhlenkäfer untersucht. Der “Fachvortrag” wird entsprechend übersetzt.

### 14. Rollenraumlaf

Alle Kinder bewegen sich frei über die Spielfläche. Als erstes konzentrieren sie sich nur auf sich selbst: wie fühlt sich der Boden unter den Füßen an? Wie groß ist die Spielfläche? Wie viel Platz hat man für sich? Wie läuft man - läuft man schnell oder läuft man langsam? Wie ist die eigene Atmung?

Danach fangen die Kinder an, einander wahrzunehmen. Sie schauen sich die anderen Gruppenmitglieder bewusst an. Wer ist noch im Raum? Wie bewegen sich die andern Kinder? Wo laufe ich - wo laufen die anderen?

Dann verteilt die Spielleitung Rollen: Es gibt einen Clown, einen Prinzen, einen Elefanten, eine Maus, eine Polizistin,... Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Jetzt laufen die Kinder in ihren Rollen durch den Raum. Sie stampfen, schleichen, trippeln,... Nach einer Zeit dürfen sie einander begrüßen, jede/r seiner/ihrer Rolle entsprechend. Wer sich begrüßt hat, tauscht die Rollen. Das Ganze dauert so lange, bis jedes Kind mehrere Rollen innehatte und mit möglichst vielen Kindern in Kontakt gekommen ist.

### 15. Mieser Tag - guter Tag

Dieses Spiel sorgt für gute Laune und bricht sehr schnell das Eis. Die Spielleitung erklärt, dass alle Kinder mit dem falschen Fuß aufgestanden sind. Es ist ein Tag “wie ein Griff ins Klo”. Alle haben so richtig schlechte Laune. So übellaunig stampfen die Kinder durch den Raum. Und wenn sie einander begegnen, werden sie noch übellauniger. Ihre miese Stimmung drücken sie besonders dann aus, wenn sie sich treffen - allerdings nur körpersprachlich.

In einem zweiten Schritt wird die Gruppe geteilt: Die eine Hälfte hat weiterhin schlechte Laune, die andere Hälfte ist verliebt. Was passiert nun, wenn sich Schlechtgelaunte und Verliebte treffen? Wie wird die Stimmung der Gruppe? Nach einiger Zeit wird gewechselt. Zum Schluss gibt es eine Runde

ausschließlich mit gutgelaunten Menschen. Wenn sie aufeinander treffen, sind sie fröhlich, lachen und sind froh.

## 16. Telefonanruf

Im Vorfeld müssen Zettel mit Namen von bekannten Personen und Figuren vorbereitet werden, diese kommen in eine Schüssel. Zwei Personen beginnen und ziehen jeweils eine Person, diese darf dem Rest der Gruppe nicht verraten werden. Die beiden setzen sich vor die Gruppe und telefonieren in ihrer Rolle miteinander, ohne dabei den Namen zu nennen. Der Rest der Gruppe muss erraten wer mit wem telefoniert. So kann beispielsweise Angela Merkel mit Dieter Bohlen telefonieren oder der Papst mit Goofy. Die beiden Spieler/innen können sich auch gegenseitig ihre Rolle zeigen, um das Telefonat für sie etwas zu vereinfachen.

## ANDERES

### 1. Berufe raten

Ein Kind denkt sich einen Beruf aus. Die anderen versuchen diesen Beruf zu erraten, indem sie Fragen stellen, die mit "Ja" oder "Nein" zu beantworten sind. Dieses Spiel kann natürlich auch mit vielen anderen Bereichen gespielt werden, z.B.: Nahrungsmittel, Wahrzeichen, Persönlichkeiten, etc.

### 2. Bildergeschichte

Jedes Kind sucht sich aus vielen Bildern eines aus, das es besonders anspricht. Ein Kind beginnt nun, indem es sein Bild in die Höhe hält und dazu eine kurze Geschichte erzählt. Dann hebt das nächste Kind sein Bild in die Höhe und erzählt die begonnene Geschichte weiter, indem es das, was auf seinem Bild zu sehen ist, in die begonnene Geschichte einbaut.

### 3. Collagen Geschichten

Du hast aus Zeitschriften viele Bilder ausgeschnitten. Jedes Kind sucht sich drei Bilder aus und überlegt sich eine Geschichte, in der das, was auf den Bildern zu sehen ist, vorkommt. Wenn ein Kind möchte, kann es auch selbst in der Geschichte vorkommen. Dann werden die Geschichten reihum erzählt.

### 4. Blinzelhexe

Die Kinder gehen im Raum umher. In jeder Spielrunde spielt ein anderes Kind die Hexe, die durch Zublinzeln andere Kinder versteinern kann. Ein anderes Kind schlüpft in die Rolle des/der Detektivs/in. Wird ein Kind von der Hexe angeblinzelt, dann "frieren" seine Bewegungen langsam ein und es bleibt ruhig stehen. Das Kind, das den/die Detektiv/in spielt, schließt die Augen, damit die anderen Kinder sich ausmachen können, wer die Hexe spielen soll. Dann geht es los. Der/die Detektiv/in versucht nun durch genaues Beobachten aller Mitspielenden zu erraten, wer als Hexe die

anderen Kinder versteinert. Die versteinerten Kinder sind wieder erlöst, wenn der/die Detektiv/in herausgefunden hat, wer die Hexe ist.

Wenn die Kinder das Spiel noch nicht so oft gespielt haben, kann es einige Zeit lang brauchen, bis die Hexe merkt, dass es spannender sein kann, nicht alle Kinder gleich zu versteinern und damit auch dem/der Detektiv/in eine Chance zu lassen.

**Variante:** Wird ein Kind von der Hexe angeblinzelt, "frieren" seine Bewegungen nicht sofort ein. Es geht noch ein paar Schritte weiter, wobei es immer langsamer wird, bis es schließlich ganz ruhig stehen bleibt.

## 5. Der unsichtbare Gegenstand

Die Kinder teilen sich in zwei Gruppen. Jede Gruppe überlegt sich einen Gegenstand, den sie der anderen Gruppe pantomimisch, also mit Hilfe von Gestik und Mimik, beschreibt. Glaubt die andere Gruppe, den Gegenstand erraten zu haben, dann stellt sie diesen ebenfalls pantomimisch dar. Dann tauschen sich die Gruppen aus, ob sie den gleichen Gegenstand gemeint haben.

Wenn eine Gruppe sehr lange braucht, um den Gegenstand zu erraten, beschreibt die Gruppe, die den Gegenstand darstellt, diesen noch zusätzlich mit Worten.

**Variante:** Die Kinder sitzen im Kreis. Du beginnst einen Gegenstand pantomimisch darzustellen und gibst ihn dann einem benachbarten Kind weiter. Dieses kann den Gegenstand ebenfalls weiter geben oder aber sich einen neuen Gegenstand überlegen und diesen pantomimisch darstellen. Nach einer Runde könnt ihr gemeinsam raten, um welche Gegenstände es sich gehandelt hat. Wenn die Kinder jünger sind, kann ein Gegenstand zuerst eine ganze Runde weitergegeben werden, bevor ein neuer ins Spiel kommt.

## 6. Gefühls-Activity

Beim Spiel „Activity“ werden Begriffe erraten, die pantomimisch dargestellt werden. Die folgende Version wird mit Begriffen gespielt, die Gefühle beschreiben. Die Kinder teilen sich in zwei Gruppen und ziehen je ein Kärtchen mit einer Gefühlsbeschreibung, wie: traurig sein, wütend sein, sich freuen, nachdenklich sein, hektisch sein usw. Je nach Alter der Kinder bereitest du die Kärtchen vor oder die Kinder notieren selbst Begriffe. Die Gruppe überlegt nun, wie sie das Gefühl am besten darstellen kann. Es kann sein, dass alle Kinder das Gefühl durch ihre Mimik ausdrücken (z.B. grantig schauen) oder aber eine Situation nachspielen, in der das Gefühl deutlich wird (z.B. jemand bekommt ein Geschenk und freut sich darüber). Dann zeigen die Gruppen einander die Begriffe vor und die anderen raten.

## 7. Schaut her, schaut her

Die Kinder teilen sich in zwei Gruppen. Jede Kleingruppe überlegt sich, woher sie kommt und was sie dort macht oder ist, z.B. Käse aus der Schweiz, Riesenrad aus Wien, die sieben Geißlein aus dem Reich der Märchen,... Haben sie sich ausgemacht, wie sie das darstellen wollen, stellt sich jede

Kleingruppe in einer Reihe auf. Die Gruppen stehen einander in einiger Entfernung gegenüber. Eine Gruppe tritt nun zwei Schritte vor und sagt dabei: "Schaut her, schaut her", die zweite Gruppe kommt ihr zwei Schritte entgegen mit der Frage: "Woher kommt ihr, woher kommt ihr?". Die erste Gruppe antwortet, nachdem sie wieder zwei Schritte nach vorne gegangen ist, z.B. "Aus der Schweiz, aus der Schweiz!", worauf die zweite Gruppe ebenfalls zwei Schritte vortretend fragt: "Was macht ihr dort, was macht ihr dort?". Die erste Gruppe stellt das (z.B. den Käse) nun pantomimisch dar, die zweite Gruppe versucht zu erraten, was die erste Gruppe meint.

**Variante:** Die Gruppen überlegen sich Filme und Szenen, Bücher und Figuren, Berufsgruppen und Tätigkeiten,...

## 8. Geräuschfilm

Die Kinder probieren aus, welche unterschiedlichen Geräusche oder Klänge sie mit ihrem Körper produzieren können, z.B. mit den Fingern schnipsen, klatschen, mit den Handflächen reiben, summen, pfeifen, auf die Oberschenkel trommeln,...

Fällt es den Kindern schwer, Geräusche oder Klänge mit ihrem Körper zu erzeugen, dann können auch verschiedene Gegenstände zu Hilfe genommen werden, z.B. Klangmaterial, Löffel, Stifte,...

## 9. Lachparade

Die Kinder stellen sich in zwei Reihen gegenüber auf, sodass ein Gang entsteht. Die beiden Reihen stehen mit etwa 2 Meter Abstand voneinander entfernt. Die ersten Kinder beider Reihen beginnen, durch den Gang zu gehen. Die anderen Kinder versuchen sie durch lustige Grimassen oder originelle Geräusche und Bewegungen zum Lachen zu bringen. Die Kinder dürfen von den anderen aber nicht berührt werden. Sind die Kinder am Ende des Ganges angelangt, reihen sie sich an das andere Ende ihrer Reihe wieder an. Dann beginnen die zweiten Kinder jeder Reihe durchzugehen usw.

## 10. MAX-Spiele

Die Kinder sollen verschiedene Aufgaben bewältigen, z.B. mit drei Schritten möglichst weit kommen, einen Kirschkern weit spucken, ... Am Schluss werden die Ergebnisse aller Kinder zusammengezählt. Das Ergebnis lautet dann: "Wir haben zusammen mit drei Schritten eine Strecke von 230 Metern zurückgelegt.", oder "Wir können gemeinsam einen Kirschkern 30 Meter weit spucken.", usw.

Am leichtesten könnt ihr eure Ergebnisse zusammen zählen, wenn das zweite Kind dort weiter macht, wo das erste Kind aufgehört hat, also z.B.: Das zweite Kind stellt sich auf den Punkt, auf dem das erste Kind nach drei Schritten gelandet ist. Von dort macht das zweite Kind seine drei Schritte usw.

Wichtig ist, dass hier keine Einzelleistungen beurteilt werden, sondern dass das, was ihr als Gruppe gemeinsam geschafft habt, im Mittelpunkt steht.

**Variante:** Wenn alle Kinder dran waren, dreht ihr euch um und macht die gleiche Aufgabe retour. Dabei kann es darum gehen, wieder möglichst genau zum Ausgangspunkt zu gelangen oder

gemeinsam über den Ausgangspunkt hinaus zu kommen.<br />Addiert werden können auch: Schuhgröße, Haarlänge, Körpergröße, Daumenlänge usw.

### 11. Rhythmusklatscher

Die Gruppe klatscht gemeinsam einen einfachen Grundrhythmus. Jede/r kann nun nach Belieben verschiedene Rhythmen dazu klatschen, sodass ein großes Klatschkonzert entsteht. Wichtig ist, dass immer mindestens ein Drittel der Mitspieler/innen den Grundrhythmus weiter klatscht, und dass dieser im Laufe der Klatscherei nicht schneller wird.

### 12. Rhythmusraten

Die Kinder teilen sich in zwei Gruppen. Jede Gruppe überlegt sich ein Lied, dessen Rhythmus sie der anderen Gruppe mit Hilfe einiger Instrumente oder durch Klatschen, Klopfen usw. vorspielt. Die Kinder der anderen Gruppe versuchen anhand des Rhythmus zu erraten, um welches Lied es sich handelt. Wichtig ist dabei, dass möglichst bekannte Lieder ausgewählt werden.

### 13. Was nehm' ich mit?

Im Raum liegen ein Koffer und viele Gegenstände bzw. Kärtchen mit den Namen der Gegenstände. Die Gegenstände sollten so ausgewählt sein, dass sie Tätigkeiten nahe legen, die mit Reisen zu tun haben, z.B. Wasserball, Ski, Wanderschuhe, CD-Player, Buch, usw. Jedes Kind überlegt für sich, welche 6 Gegenstände es davon am liebsten auf eine Reise mitnehmen möchte, und schreibt diese auf einen Zettel. Dann geht jedes Kind mit einem zweiten zusammen. Die Paare versuchen nun, sich gemeinsam auf 6 Gegenstände zu einigen, die sie mitnehmen möchten. Sind sie sich einig, suchen sie sich ein weiteres Paar und versuchen wiederum, gemeinsam auf 6 Gegenstände zu kommen, usw. Am Schluss könnt ihr euch überlegen, was ihr mit den Gegenständen, die ihr mitnehmet, auf eurer Reise unternehmen werdet.

**Variante:** Variante für Ältere: Bei den Gegenständen sind auch skurrile Dinge dabei oder Dinge, bei denen es um persönliche Vorlieben im Urlaub geht, z.B. ein 20-bändiges Star-Wars-Lexikon, Topfpflanze, Stoffmalfarben, Maniküre-Zeug, Fotoalbum,...

### 14. Wörterimmerlängermachen-Spiel

Wie der Titel des Spieles bereits ahnen lässt, geht es darum, Wörter zu suchen, die stets um einen Buchstaben länger sind als die Vorigen. Die Wörter können untereinander auf normalem Schreibpapier oder aber ganz groß auf Packpapier geschrieben werden, sodass am Schluss ein laaanger Packpapierstreifen an der Wand hängt. Um das Spiel schneller zu machen, könnt ihr auch die Zeit für die Wortsuche begrenzen.

### 15. Tiermemory

Ein oder mehrere Kinder gehen aus dem Raum. Die übrigen Kinder gehen zu zweit zusammen und überlegen sich jeweils ein Tier und dazu eine Bewegung und ein Geräusch, das sie später darstellen

können. Danach hocken sich die Kinder im Raum verteilt hin. Die anderen Kinder kommen zurück und versuchen nun wie bei Memory die Tierpaare zu finden. Wenn auf ein Kind gezeigt wird, steht es kurz auf und zeigt sein Geräusch und seine Bewegung vor. Wenn ein Paar aufgestanden ist, aber nicht das gleiche Tier darstellt, setzen sich die Kinder einfach wieder hin. Das Suchen geht so lange weiter, bis alle Paare gefunden wurden. Du kannst das Spiel auch mit anderen Themen spielen z.B. Sportarten, Hobbys, Berufe etc.

## 16. Ei verpacken

Material: Eier, Strohhalme, Papier, Klebeband, Schnur (evtl. weiteres Bastelmaterial)

Größere Gruppen werden in Teams von 3-5 Personen aufgeteilt. Jedes Team erhält das gleiche Material: Klebeband, Papier, ca. 15 Strohhalme, Schnur usw. und ein rohes Ei. Dieses Ei soll nun mit dem Bastelmaterial so geschützt werden, dass es nicht zerbricht, wenn man es herunterfallen lässt. Die Teams überlegen sich in einer bestimmten Zeit (15-30 Minuten) eine geeignete Konstruktion. Nach dieser Konstruktionsphase geht's an den Praxistest: Das Ei wird - draußen - fallengelassen; erst im Stehen, dann von einer Anhöhe, vielleicht auch aus dem Fenster. Welches Ei bleibt heil?

### Varianten

1. wenn das Ei zerbricht, besteht die Möglichkeit zur Nachbesserung
2. die Höhe, aus der das Ei fallen gelassen wird, wird immer weiter gesteigert. Wessen Ei überlebt am längsten?

## 17. Gruppenfoto

Zunächst werden zwei Fotograf/innen ausgewählt. Im Anschluss daran hat der Rest der Gruppe 30 Sekunden Zeit, sich zu einem Gruppenfoto aufzustellen. Wenn das Fotomotiv steht, haben die Fotograf/innen 20 Sekunden Zeit, um sich das Foto einzuprägen. Danach drehen sich die Fotograf/innen um oder gehen raus und die Gruppe stellt drei Personen um und lässt eine weitere ganz aus dem Foto verschwinden.

Die Fotograf/innen haben nun eine Minute Zeit herauszufinden, wer sich umgestellt hat und wer fehlt. Wichtig ist dabei, dass sich die Fotograf/innen absprechen und die Namen der entsprechenden Personen nennen. Das Spiel kann mehrfach mit wechselnden Fotograf/innen wiederholt werden.

## 18. Kreative Verwendungsmöglichkeiten

Material: einen Gegenstand wie einen Eierschneider, Eiskratzer oder Schneebesen für jede Gruppe, Stifte, Zettel

Es werden Teams gebildet, besser sind kleine Gruppen bis maximal 6 Personen, damit alle mitdenken. Jede Gruppe bekommt denselben Gegenstand. Es sollte ein Gegenstand sein, der eher unnützlich erscheint oder im normalen Gebrauch nur eine Eigenschaft erfüllt, z.B. ein Eierschneider. Jede Gruppe bekommt dann die Aufgabe, sich in einer bestimmten Zeit (15 Min.) möglichst viele Verwendungsweisen für den Gegenstand zu überlegen. Dabei gilt: kreativ ist das Ziel, nicht logisch

oder umsetzbar. Beim Eierschneider sind mögliche Beispiele, ihn als Mausefalle, als Pfannenwender oder als Wäschetrockner für Barbie-Klamotten zu verwenden. Ist die Zeit abgelaufen, stellen sich die Teams gegenseitig ihre Erfindungen vor.

### 19. Stille Post Pantomime

Alle Kinder bis auf eines gehen aus dem Raum. Das Kind, das noch da ist, bekommt von der Spielleitung einen Begriff genannt. Dann kommt das 2. Kind rein. Kind 1 macht den Begriff pantomimisch vor und setzt sich dann in den Stuhlkreis zur Spielleitung. Dann kommt Kind 3 rein und Kind 2 macht das vor, was es gesehen hat. So geht es immer weiter bis zum letzten Kind. Dieses muss erraten um welchen Begriff, es sich handelt. Nach der Auflösung kann das erste Kind zum Spaß nochmal allen zeigen, wie es angefangen hat.

**Variation:** Statt einem Begriff kann eine kleine Szene pantomimisch dargestellt werden. Was bleibt davon übrig?

### 20. Wer bin ich

Bei diesem Spiel kann jede/r zu einer Berühmtheit werden. Zu Anfang schreibt jede/r Mitspieler/in den Namen einer bekannten Persönlichkeit auf einen Zettel. Anschließend klebt jede/r den Zettel jemand anderem an die Stirn. So, dass an jedem/jeder Mitspieler/in eine andere Persönlichkeit hängt. Zum Beispiel Mozart, Goethe, Micky Maus, Mulan, Emma Watson oder ein bekannte/r Superheld/in. Ein Spieler fängt an, den anderen Fragen zu sich zu stellen. Zum Beispiel: „Bin ich ein Mann?“ Oder: „Lebe ich noch?“. Dabei muss die Frage immer klar mit „ja“ oder „nein“ zu beantworten sein. Nach einem „nein“ ist der/die nächste Spieler/in an der Reihe. Das Spiel endet, wenn alle geraten haben, wer sie sind. Sollte sich jemand sehr schwer mit seiner Figur tun, kann man ja Tipps geben.

#### Variation 1: Celebrity

Ihr befindet euch auf einer Party der High-Society. Hier tummeln sich Prominente aus Fernsehen, Film, Sport & Politik.

Wer ist aller da? Das könnt ihr leicht herausfinden, indem ihr euch mit anderen Gästen unterhaltet. Jede/r Mitspieler/in trägt nämlich einen Zettel mit dem Namen einer Berühmtheit auf dem Rücken. Durch listiges Nachfragen bei den Gesprächspartner/innen könnt ihr den Namen der Berühmtheit auf eurem Rücken sicherlich leicht enthüllen!

#### Variation 2: Was wäre die Person .... ?

Dieses Spiel ist eine erweiterte Form des Personenerratens. Ein Kind denkt sich eine berühmte Person aus, die es zu erraten gilt. Wichtig ist, dass diese Person allen Gruppenmitgliedern bekannt ist. Die anderen Kinder fragen nun nach, was die Person wäre, wenn sie ein Bauwerk, eine Pflanze, ein Gewässer, ein Tier, ein Musikstück, usw. wäre, also z.B. „Was wäre die Person, wenn sie ein Baum wäre?“ Das Kind, das sich die Person ausgedacht hat, überlegt nun, welcher Baum am ehesten zu

dieser Person passen würde, z.B. „eine alte, knorrige Weide“. Das geht so lange, bis die Gruppe erraten hat, um welche Person es sich handelt.

### **Variation 3: Was ist das?**

Die Kinder schreiben auf Zetteln in Stichworten Situationen, bei denen angenehme Gefühle entstehen, z. B. ein Geschenk bekommen, das man sich schon lange gewünscht hat; von jemandem gelobt werden; eine Weltreise gewinnen,... Wichtig ist, dass nur angenehme Situationen auf den Zetteln stehen, damit die Kinder keine für sie unangenehmen Situationen erraten müssen.

Nachdem die Zettel gemischt worden sind, bekommt jedes Kind einen Zettel auf seinen Rücken geklebt.

Nun gehen alle Kinder durch den Raum und stellen einander Fragen, um zu erraten, welche Situation auf dem Zettel beschrieben steht. Die anderen Kinder sollen nicht nur mit „Ja!“ oder „Nein!“ antworten, sondern durchaus auch weitere Hilfestellungen geben. Anstatt Situationen können auch berühmte Persönlichkeiten, Tiere, usw. erraten werden.

### **21. Teekesselchen**

Ein Teekesselchen ist ein Wort mit verschiedenen Bedeutungen. Auf einer BANK kann man z.B. sitzen, aber auch Geld abheben. Zuerst überlegt sich ein/e Mitspieler/in ein Teekesselchen, dann beschreibt er/sie es den anderen. Und zwar so: „Auf meinem Teekesselchen kann man sitzen.“ „Bei meinem Teekesselchen bekommt man Geld.“

Der Mitspieler/innen müssen darauf kommen. Dann denkt sich jemand anderes ein ein Teekesselchen aus.

Beispiele für Teekesselchen sind: Hamburger (Hackbrötchen + Bewohner der Stadt Hamburg), Blume (Blume + Schwanz eines Hasen), Läufer (Mensch + kleiner Teppich), Turm (Burgturm + beim Schachspiel), Nagel (Finger + Werkzeug)

### **22. Telegramm**

Auch in Zeiten von SMS und E-Mails macht dieses Spiel großen Spaß. Die Spielleitung gibt allen dasselbe Wort vor. Zum Beispiel „Hund“. Jetzt müssen alle Spieler/innen (alleine oder als Gruppe) innerhalb von einer Minute einen Satz aus den einzelnen Buchstaben des Startbegriffs bilden. So könnte aus „Hund“ zum Beispiel werden: „Hilfe, unsere Natter drängelt.“

Nach Ablauf der Zeit werden die gefundenen Lösungen vorgelesen. Sie sollten möglichst kreativ sein, aber auch sinnvoll.

### **23. Olympische Sommerspiele**

Hier findest du den Ablauf für eure Olympischen Sommerspiele sowie die passenden Spiele dazu:

<https://vollbunt.jungschar.at/beitrag/olympische-spiele-2020%C2%A0>

## 24. Rätselrallyes

So können Quiz-, Schätz- und Ratespiele ablaufen: <https://bit.ly/37E4Knx>

Und hier ist eine bunte Sammlung unterschiedlicher Rätselrallye-Ideen zu finden:

<https://bit.ly/30WCVFp>

## 25. Das Grüngabelbockspiel

Bei diesem Spiel suchen die Kinder die im Gelände versteckten, als seltsame Tiere verkleideten Gruppenleiter. Sie versuchen, die Vorlieben der Tiere herauszufinden und sie so zum Haus zurück zu locken. Anleitung: <https://bit.ly/2ARw3hY>

## 26. ....dann wird ein Märchen war

Ein Weiser ist imstande, die Zeichen der Zeit zu deuten. Er weiß: wenn bestimmte Dinge passieren, "dann ist es soweit", dann tritt ein bestimmtes Ereignis zum Wohle von uns allen ein - "dann wird ein Märchen wahr". Die Spieler/innen haben die Aufgabe, dem Weisen zu beweisen, dass diese kleinen Ereignisse, die Bedingung für das Eintreffen des großen Ereignisses sind, schon eingetreten sind.

Anleitung: <https://bit.ly/2N9LrZN>

## 27. Activity

## 28. Traum-/Fantasiereise

## 39. Schnitzeljagd

## In der Natur

Wie du ja weißt, soll so viel wie möglich im Freien stattfinden. Wieso also nicht gleich mit den Kindern einen nahe gelegenen Wald oder Bach erkunden? Kinder verbringen gerne Zeit in der Natur und es ist gut, ihnen bewusst Raum dafür zu geben. Das ist nicht nur sehr gesund, sondern bietet ihnen auch die Möglichkeit zu lernen, sorgsam mit der Natur umzugehen.

Für einen sorgsamen Umgang ist es auch wichtig, ein paar Regeln mit den Kindern auszumachen. So sollen beim Sammeln von Naturmaterialien vorwiegend schon am Boden liegende Dinge gesammelt werden und nicht z.B. einfach Äste abgerissen werden. Zerstört auch keine Tierbauten (z.B. Ameisenhäufen, Vogelnester, usw.). Mit Tieren ist sehr vorsichtig umzugehen und sie sollten so gut es geht betrachtet werden, ohne sie anzugreifen oder einzufangen. Wenn man sie einfängt: sehr vorsichtig sein und bald wieder am Aufnahmeort freilassen. Besonders wichtig: es darf kein Müll in der Natur zurückbleiben. Nehmt alles, was ihr mitgebracht habt, auch wieder mit nach Hause und entsorgt es ordnungsgerecht. Wenn ihr Müll im Wald findet, könnt ihr diesen sammeln und entsorgen.

Macht euch auch gleich zu Beginn „euren Spielplatz“ mit Grenzen aus (Waldwege, bunte Bänder an Bäumen binden, damit die Kinder wissen wie weit sie laufen und wo sie nicht mehr hingehen dürfen). In diesem Gebiet dürfen die Kinder frei spielen. Die Grenzen dürfen sie aber nicht ohne Absprache übertreten. Macht euch auch ein Geräusch aus, bei dem alle zusammenkommen (zum Beispiel eine Mundharmonika oder eine Pfeife). Wenn die Kinder das Geräusch hören, sollen sie sofort zur/zum Gruppenleiter/in kommen. Stöcke und Steine vom Waldboden dienen zum Spielen und dürfen nicht geworfen werden. Waldfrüchte dürfen nur nach vorheriger Absprache gegessen werden.

Diese Sicherheits-Regeln kann man gleich zu Beginn mit den Kindern klären und immer wieder daran erinnern:

- Grenzen einhalten
- keine Früchte ohne Absprache essen
- Stöcke und Steine sind unser Spielzeug – wir werfen nicht damit
- beim Signalgeräusch kommen alle zusammen

## ALLGEMEIN

### 1. Natur-Farbenrallye

Material: Blatt Papier, Schreibstifte

Vorbereitung: Nimm einen Bogen Papier und male untereinander kleine Kreise in diesen Farben: weiß, gelb, rot, blau, grün, lila, braun, schwarz.

Alle erhalten am Beginn des Spaziergangs einen eigenen Bogen Papier. Jeder hat die Aufgabe, in der Natur diese Farben zu finden, zum Beispiel ein grünes Blatt, eine blaue Blume. Das entsprechende

Objekt bitte nicht ausreißen und mitnehmen, sondern auf dem Blatt Papier nachzeichnen. Wer findet alle sieben Farben in der Natur? Es zählen allerdings wirklich nur Naturmaterialien, also kein Bonbonpapier oder ähnliches.

Alternative: Wenn alle ein Handy mit Kamera besitzen kann man die Funde auch fotografieren. Es macht viel Spaß, wenn man von den Funden ein Beweisfoto schießen kann.

## 2. Naturbild

Material: kleine Tasche/Korb für jeden Teilnehmer, ganz viele Naturmaterialien

Kreative Spiele in der Natur gefallen Kindern jeden Alters. Jeder bekommt am Beginn der Wanderung eine kleine Tasche, in der ganz viele unterschiedliche Naturmaterialien gesammelt werden.

Besonders ergiebig ist die Suche im Herbst. Kleine Stöcke, Blätter, Tannenzapfen, Eicheln, Kastanien, Samen oder auch Steine landen in der Tasche. Einzige Regel: Es werden nur Naturmaterialien vom Boden aufgesammelt und zum Beispiel keine Äste von den Bäumen abgebrochen. Am Ende des Ausflugs bastelt jeder aus seinen Fundstücken ein Bild oder eine Waldgeistfigur. Fotografiere dann die kleinen Kunstwerke und mach daraus z.B. eine Collage.

## 3. Wolken beobachten und Geschichten darüber erzählen

## 4. Wanderungen mit Postenlauf/Schnitzeljagt/Schatzsuche anbieten

## 5. Geocaching

Möchtest du dich mehr bewegen? Suchst du nach Möglichkeiten dein Umfeld zu erkunden und neue Dinge zu entdecken? Dann ist Geocaching vielleicht genau das Richtige. Hierbei handelt es sich um eine moderne Art der Schnitzeljagd, bei der du auf die Suche nach versteckten Geheimverstecken gehst.

Unbemerkt von der breiten Öffentlichkeit gibt es weltweit mehrere Millionen bewusst platzierte "Schätze", die nur darauf warten gefunden zu werden. Allein in Deutschland, Österreich und der Schweiz gibt es über 400.000 Verstecke zu entdecken. Hier erfährst du mehr darüber:

<https://www.smarticular.net/suchen-finden-lernen-moderne-schnitzeljagd-zum-lernen-fuer-jung-und-alt/>

Ihr könnt euch informieren wie viele Caches bei euch in der Umgebung versteckt sind und euch alle gemeinsam oder in Gruppen auf die Suche machen. Wie viele schafft ihr gemeinsam zu finden?

## 6. Fernglas

Baut euch vor eurer Entdeckungstour ein eigenes Fernglas:

<https://www.geol.de/geolino/basteln/19021-rtkl-durchblick-so-bastelt-ihr-ein-fernglas>

## 7. Naturmemory

Nehmt euch Zeit, um die Natur zu entdecken und zu erkunden. Wie bei einem Memory findet ihr hier ein Bild von einer Wildpflanze. Geh hinaus und sucht die passende Pflanze zu dem Bild, das ihr hier seht.



Pflanze 1 - Gänseblümchen



Pflanze 4 - Schwarzer Holunder



Pflanze 2 - Brennnessel



Pflanze 5 - Spitzwegerich



Pflanze 3 - Hagebutte



Pflanze 6 - Stinkender  
Storchenschnabel

## IM WALD

### 1. Freies Spielen

Es muss nicht immer ein Spiel angeleitet werden. Einfach freies Spielen im Wald ist für Kinder genauso lustig und solange sich alle an die am Anfang ausgemachten Regeln halten, kann auch nichts passieren.

### 2. Wir bauen ein Waldsofa

Sammelt gemeinsam Äste und Zweige- dicke und dünne, lange und kurze Äste und schichtet diese etwa 40 cm hoch aufeinander. Damit ihr auf dem Sofa auch angenehm sitzen könnt, legt ihr auf die Äste Laub und Reisig. Wichtig ist, dass das Wasser abrinnen und innen versickern kann, dann bleibt auch die Sitzfläche relativ trocken.

Tipp: Ihr könnt eure Couch auch in einem Kreis bauen – dann könnt ihr sie als Sitzkreis verwenden.

### 3. Waldbilder

Material: Pappteller, Malstifte, Wolle oder Garn, Doppelseitiges Klebeband

Nehmt ein Pappteller und gebt ein doppelseitiges Klebeband darauf. Nun könnt ihr Waldschätze suchen gehen (Zapfen, Blätter, Steine, kleine Äste, Farnen) und diese auf euer Waldbild kleben. Den Rahmen des Papptellers könnt ihr noch mit Farben anmalen, um eurem Waldbild einen schönen bunten Rahmen zu geben. Zwei Löcher oben in den Pappteller und ein Band zum Aufhängen drauf geben und schon ist euer Waldbild fertig.

### 4. Das Baumgesicht

Material: Ton, Materialien aus dem Wald

Zuerst sucht ihr euch einen Baum aus, der euch besonders gut gefällt und lernt mit allen Sinnen kennen (Baumrinde tasten, am Baum riechen, ihn beobachten). Legt auch auf den Rücken zu eurem Baum und beobachtet seine Baumkrone. Wie sieht die Rinde aus? Welche Blätter hat er? Wie fühlen sie sich an – rau, weich, glatt? Wie groß ist er? Nun nehmt ihr ein Stück Ton und macht eurem Baumfreund ein Gesicht. Formt eine Kugel und zerdrückt sie auf dem Baumstamm zu einem runden Gesicht. Dann könnt ihr ihm aus Materialien vom Waldboden (Zweige, Steine, Baumsamen, Farnen, etc.) Augen, Nase, Mund, Ohren oder Haare machen und ihm ein fröhliches Gesicht geben. Eurer Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.

Tipp: Ihr könnt eurem Baumfreund auch einen Namen geben und diesen mit Waldmaterialien zum Baum dazulegen.

## 5. Lauschen

Bei diesem Spiel sind konzentrierte Ohren gefragt. Ganz wichtig: die anderen Kinder (wenn das Spiel in der Gruppe gespielt wird) müssen dabei mucksmäuschenstill sein. Man braucht dafür einen kleinen Stock und eine am Boden liegende Baumscheibe oder einen Baumstumpf mitten im Wald. So geht es: Alle Kinder schließen die Augen. Ein Kind nimmt - mit geöffneten Augen! – das kleine Stöckchen und lässt es einige Male hintereinander auf den Baumstumpf (oder die Baumscheibe) fallen. Alle Kinder spitzen die Ohren und sagen hinterher, wie oft sie den Stock fallen hörten.

## 6. Geräusche-Wald

Jedes Kind sucht sich einen Baum im Wald und denkt sich ein Geräusch aus. Ein Kind will nun mit geschlossenen Augen (Augenbinde) durch den Wald wandern und darf sich einen Blindenstock dafür im Wald suchen. Mit dem Blindenstock ertastet es den Boden, mit den Ohren folgt es den Geräuschen, die es durch den Wald bringen. Nun locken die anderen Kinder es nach und nach durch den Wald. Das erste und nächstgelegene Kind beginnt sein Geräusch zu machen, damit das wandernde Kind zu ihm findet. Dort angekommen, sollte schon das nächste Geräusch vom nächsten Kind erklingen, das ihn ein Stück weiter durch den Wald führt. Das letzte Kind beim Baum nimmt den Suchenden herzlich in Empfang.

## 7. Mandala würfeln

Zwei Kinder würfeln Finger. Das geht so: Sie ballen je eine Faust und zählen (wie bei Schere Stein Papier) 1,2,3. Bei 3 zeigt jede/r beliebig viele Finger. Diese werden zusammengezählt. Die gezeigten Finger ergeben die gewürfelte Zahl. Jede/r Teilnehmer/in im Kreis ist nun aufgefordert, jene Anzahl der gewürfelten Zahl an Waldmaterialien, die man sich vorher überlegt zu bringen. Der Spielleiter nennt jeweils die Gegenstände, die gebracht werden: Stöcke, Steine, Farne, große Blätter, Moos, Zweige, Rindenstücke, etc. Die Gegenstände werden nun nach und nach in Kreisform aufgelegt und ergeben in Kürze ein wunderschönes, vielfältiges Mandala aus Naturmaterialien.

Tipp: das Mandala kann zum Beispiel an einem Waldtag/ in einer Waldwoche gleich zu Beginn gemacht werden und dient gut als Kreismitte.

## 8. Adlerauge

Auf dem Waldboden ein Quadrat von ungefähr drei Metern Seitenlänge markieren, den Boden darin ganz genau betrachten und sich alles einprägen. Dann drehen sich alle um und einer verändert innerhalb des Quadrats fünf Dinge, etwa einen Zapfen entfernen oder einen Zweig anders hinlegen. Wer entdeckt alle Veränderungen?

## 9. Bäumchen, wechsele dich

Jedes Kind sucht sich einen Baum. Diese sollten möglichst weit auseinander stehen und werden zum Beispiel mit einer Schnur markiert. Es gibt einen Baum weniger als Mitspieler. Wenn das Kind in der

Mitte ruft „Bäumchen, wechse dich“, laufen alle los, um einen neuen freien Baum zu suchen. Wer nach dem Wechsel keinen erwischt hat, ist als nächstes in der Mitte.

## 10. Der Zauberstein

Ein Bewegungs- und Wahrnehmungsspiel für eine ganze Kindergruppe, im Wald zu spielen. Bei diesem einfachen und lustigen Gesellschaftsspiel bekommen die Kinder das Gefühl, sie können zaubern.

Material Ein Stein pro Kind. Jeder sucht sich seinen Zauberstein.

Spielverlauf: Alle Kinder sitzen im Kreis auf dem Waldboden. Das mit dem Zauberstein steht in der Mitte, schüttelt seinen Zauberstein in den geschlossenen Händen und ruft: "Zauberstein, Zauberstein. Alle Kinder sollen Füchse sein!" Und 1 - 2 - 3 - Hast Du nicht gesehen, verwandeln sich die Kinder in Füchse. Sie laufen herum, bellen, buddeln und fressen. Das nächste Kind schüttelt seinen Zauberstein. "Alle Kinder sollen Eichhörnchen sein!" Aber das kann sich schon bald wieder ändern, weil ein anderes Kind seinen Stein schüttelt und alle erneut verzaubert werden. Aber was ein richtiger Zauberstein ist, der kann auch sprechen. Er wird nun nicht mehr in der geschlossenen Hand geschüttelt, sondern vorsichtig mit beiden Händen um die eigene Achse gedreht. Danach hält man seinen Stein ans Ohr und sagt: "Mein Stein sagt, alle Kinder stehen auf einem Bein!" Jeder Zauberstein sagt etwas anderes, was die Kinder tun sollen. So soll man hüpfen, springen. lachen, mit den Beinen baumeln ...

## 11. Verstecken

### AM BACH

Auf <https://www.umweltbildung.enu.at/images/doku/bachwanderung-handout-wasserforscherinnen-ubi.pdf> erfährst du vorab einiges über Gewässer und ihre Bewohner.

Ein Wasserquiz (<https://www.umweltbildung.enu.at/images/doku/bachwanderung-schaetzfragen-wasser-ubi.pdf>) kann als Einstimmung richtig Spaß machen bevor man auf Bachentdeckungstour geht.

### 1. Barfuß gehen

Barfuß gehen ist gesund. Warum also nicht auch im Bach? Versuche dabei, dich nur auf deine Füße zu konzentrieren und was du spürst: Steine, Schlamm, Algen oder Kiesel? Probiert es einmal aus!

### 2. Hör-Malen

Du setzt dich gemeinsam mit den Kindern hin und schließt die Augen. Was hörst du alles? Versuche, dich nur auf die Geräusche zu konzentrieren. Nach ein paar Minuten öffne deine Augen und beginne, die Geräusche aufzumalen. Das können Zeichnungen sein, aber auch Striche, Linien, Punkte oder

andere Elemente, die den Geräuschen Ausdruck verleihen. Es geht nicht um schön, richtig oder falsch, sondern um deine Intention.

### 3. Mathematik am Bach

Wie wäre es, wenn du deinen Bachabschnitt vermisst? Zum Beispiel wie breit ist der Bach an der Stelle, an der du bist? Wie tief ist das Wasser und ändert sich die Wassertiefe auch an anderen Stellen?

### 4. Unverbaut oder Natur pur?

So eine Bachexkursion eignet sich auch dazu, ein wenig über den Lebensraum der Tiere zu sprechen und sich darüber Gedanken zu machen, ob der Bach reguliert oder unreguliert ist und woran du das erkennst. Dazu musst du dir den Bach und sein Ufer näher anschauen. Gibt es abwechselnd enge und weite Stellen oder ist der Bach immer gleich breit? Weist er unterschiedlich tiefe Stellen auf oder ist er immer gleich tief? Fließt der Bach überall gleich schnell oder hat er auch Stellen, wo das Wasser stillsteht? Ist der Grund künstlich aus nur einem Element wie Sand, Beton oder Kies oder findest du mehrere natürliche Elemente wie Kies, Sand, Laub und Steine? Ist das Ufer vielfältig und wachsen verschiedene Sträucher und Pflanzen, oder ist es einheitlich?

### 5. Bachbewohner beobachten

Setze dich ans Ufer und beobachte dabei, welche Tiere du entdecken kannst: Libellen, Grasfrösche, Larven einer Steinfliege, Blutegel, Weißer Strudelwurm, Wasserassel, Flohkrebs, Schlammröhrenwurm, Napfschnecke und andere Tiere? Vielleicht kannst du zu Hause dann noch recherchieren, was deine entdeckten Tiere mit der Wasserqualität zu tun haben – ist der Bach ein gesundes Gewässer oder eher stark verschmutzt? Dabei bietet sich auch ein Gespräch über die Verschmutzung an und warum nicht nur Plastik nicht ins Wasser gehört.

Ihr könnt euch dafür auch eine Unterwasserlupe bauen, um all die kleinen Tiere im Bach noch besser sehen zu können: <https://www.umweltbildung.enu.at/images/doku/bachwanderung-schaetzfragen-wasser-ubi.pdf>

### 6. Ein Wasserrad bauen

Um die Kraft des Wassers besser zu verstehen, kannst du gemeinsam mit den Kindern ein Wasserrad bauen. Überlegt gemeinsam was ihr braucht, damit sich das Wasserrad auch dreht: <https://www.geo.de/geolino/basteln/14761-rtkl-bauanleitung-wasserrad-aus-joghurtbechern>

### 7. „Wassermeditation“

Das Element Wasser hat in der Kulturgeschichte der Menschheit Denker/innen und Künstler/innen zu allen Zeiten inspiriert:

Thales von Milet (griechischer Philosoph): „Alles Leben kommt aus dem Wasser.“

Heraklit (griechischer Philosoph) „Alles fließt.“

Lao Tse (Chinesischer Philosoph): „Das Weiche, Fließende überwindet letztendlich das Harte.“

Biologie: „Das Leben ist im Wasser entstanden.“

Ablauf: Wir wollen uns jetzt selbst auf eine kleine gedankliche Reise auf den Spuren des Elements Wasser in uns und in der Landschaft machen:

*Wasser in dir:*

Richte deine Aufmerksamkeit am Start unserer Erkundungsreise auf deinen eigenen Körper... Du bestehst zu ca. 70 % aus Wasser... In deinen Adern und Venen fließt Wasser in deinem Blut... Es hat übrigens die gleiche Konzentration an gelösten Stoffen wie das Wasser der Urmeere, in denen unsere Vorfahren gelebt haben... Mach dich auf eine kleine Spurensuche in deinem Körper – wo findest du noch Wasser? ...in allen Flüssigkeiten unseres Körpers wie z.B. der Lymphe, der Schmiere deiner Gelenke, in deinem Speichel, in deinem Schweiß und deinen Tränen fließt Wasser, strömt durch dich durch...

*Wasser in der Landschaft:*

Und jetzt richte deine Aufmerksamkeit nach außen... Auf das Wasser um uns herum, in der Landschaft... Wo überall kannst du Wasser sehen oder auch vermuten? ...Wasser steigt in den Bäumen... macht die Zellen der Blätter prall und verdunstet in ihnen. ...In der Luft ist Wasser als unsichtbare aber angenehme Luftfeuchtigkeit. Nimm einen bewussten Atemzug und schmecke die angenehme Frische der Luft... Wasser ist in den Wolken am Himmel. ...und im dunklen Boden versteckt, wo es als Grundwasser versickert und hie und da als Quelle wieder an die Oberfläche kommt...

Lass dir jetzt noch eine kleine Weile Zeit, deine kleine Reise zu beenden! Danach kann eine kleine Nachbesprechung zum Erlebten anschließen.

## AUF DER WIESE

Auch auf der Wiese gibt es viele unterschiedliche Tiere und Blumen zu entdecken.

### Wiesentiere

Die Gruppe legt ein weißes Tuch in eine Wiese. Aus einiger Entfernung können die Kinder beobachten, welche Tiere auf das Tuch fliegen, hüpfen oder kriechen. Die Tiere können in Becherlupen eingesammelt und bestimmt werden. Anschließend wird das Tuch auf eine gemähte Rasenfläche gelegt. Auch hier werden die Tiere beobachtet, eingesammelt und bestimmt. Welche Unterschiede stellen die Kinder fest? Die Gruppe kann ihre Ergebnisse zusammentragen und im Gruppentagebuch festhalten. **Wichtig:** Geht dabei vorsichtig mit den Tieren um, haltet sie nicht zu lange gefangen und lasst sie wieder dort frei, wo ihr sie gefunden habt. Und geht nicht in hohe

Wiesen hinein. Ihr drückt diese zusammen was das Mähen erschwert. Wenn ihr eine hohe Wiese erkunden wollt, solltet ihr vorher mit dem Besitzer Kontakt aufnehmen.

**Variante:** Die Gruppe teilt sich, untersucht verschiedene Wiesen und trägt ihre Ergebnisse anschließend zusammen.

## In der Stadt

Je nach Alter der Kinder und Stadtsituation, kann es ratsam sein einen Gruppenleiter/eine Gruppenleiterin pro Gruppe mitzuschicken. Diese dürfen jedoch, wie die Kinder, nicht eingeweiht sein. Wähle für die Spiele Fußgängerzonen oder schwach befahrene Stadtteile aus. Event. kann es auch sinnvoll sein ein "Headquarter" einzurichten, bei dem immer ein/e Gruppenleiter/in zu finden ist, wo es trinken und eine Möglichkeit zur Pause sowie falls notwendig Tipps gibt, falls die Gruppe nicht mehr weiter weiß. Es macht auch Sinn, wenn diese/r Gruppenleiter/in ein Notfallhandy dabei hat, dessen Nummer alle kennen. Und: es soll bei den Spielen nicht ums Gewinnen gehen, sondern um den gemeinsamen Spaß. Jede Gruppe soll die Aufgaben in ihrem Tempo lösen können.

### 1. Mister X

Das Spiel muss immer auf die Stadt/den Ort an dem es gespielt wird angepasst werden. Die Variation mit öffentlichen Verkehrsmitteln der Jungschar Wien ist sehr empfehlenswert, aber in den meisten kleineren Städten aufgrund eines nicht vorhandenen sein von Öffis nicht durchführbar. Die „Variation zu Fuß“ gibt Ideen wie man die Öffi Variante gut adaptieren kann.

- Variation öffentliche Verkehrsmittel:  
<https://wien.jungschar.at/modelle/ausfluege/?modellid=446>
- Variation zu Fuß:  
[https://www.gjw.de/fileadmin/edition\\_gjw/dokumente/0142\\_Geiger\\_Mister-X.pdf](https://www.gjw.de/fileadmin/edition_gjw/dokumente/0142_Geiger_Mister-X.pdf)

### 2. Rätselrally (siehe Spiele mit Abstand – Anderes)

### 3. Schaufenster Schnitzeljagd durch die Stadt

Anleitung: <https://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/stadt-schaufenster-schnitzeljagd.html>

### 4. Stadtversteckspiel

Jede/r Gruppenleiter/in verkleidet sich als Fensterputzer, oder Touristin, oder Punker, und und und. Die Gruppenleiter/innen begeben sich nun in ein zuvor definiertes Stadtgebiet und halten sich dort auf (Geschäfte, Bars, Cafes, Banken, ...) Jede/r Leiter/in hat kleine Zettel mit ihrer Unterschrift drauf. Nun dürfen die Teilnehmer/innen sich in Gruppen verteilen und in der Stadt bummeln und müssen dabei alle Unterschriften einsammeln in dem sie eine/n Gruppenleiter/innen versuchen zu erkennen

und anticken. Das Wegrennen sollte nicht erlaubt werden um nicht ein unbedachtes „über die Straße rennen“ zu provozieren.

## 5. Fotorally

Material: Handy/Fotoapparat, Aufgabenzettel

### Variation 1:

Die Kinder suchen Fotos anhand von Fotos. Anleitung: <http://spiele.j-crew.de/wiki/Fotorally>

### Variation 2:

Es werden Kleingruppen gebildet; jede Gruppe muss bestimmte Aufgaben erfüllen - also Fotos von bestimmten Situationen/Motiven usw. machen. Die Kleingruppen können entweder unterschiedliche oder die gleichen Aufgaben bekommen. Die Fotos können hinterher in einer Collage verarbeitet werden. Variante: Beispiele für Foto-Aufgaben: 5 Fotos einer bestimmten Farbe, von Hausnummer 13, 2 Fotos von Hunden, ein Gruppenfoto vor der Kirche, ein Sprungfoto von einer Bank usw.

### Variation 3: Themen Fotosafari

Dies ist eine sehr Material schonende und einfache Form einer Fotorally.. Dafür werden die Kinder z.B. in 4er Gruppen geteilt (pro Gruppe ca. 3 TN). Jede Gruppe erhält eine Digitalkamera oder Einwegkamera oder vielleicht hat ein Kind der Gruppe sogar ein Smartphone. Die Spielleitung hat vorher verschiedene Themen ausgearbeitet, pro Gruppe ein Thema, wie z.B. Horror, Fun, das Gute, Uncool etc. (hier sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt). Jede Gruppe zieht sich ein Thema und geht mit der Kamera gewappnet auf Fotosafari und fotografiert Situationen oder Dinge im Stadtteil, die sie für ihr Thema passend finden. Dafür haben sie 90 Minuten Zeit. Anschließend wird alles eingesammelt, ausgedruckt und in der nächsten Gruppenstunde besprochen und zu einer Fotosafari Collage zum Aushängen gestaltet. Die Kinder schaffen es ihr Thema im Stadtteil aus ihrer Perspektive einzufangen.

## Kreatives

### 1. Doppelmalerei

Eine durchsichtige Folie wird so im Raum aufgehängt, dass man sie von beiden Seiten bemalen kann. Die Hälfte der Kinder stellt sich auf eine Seite der Folie, die andere auf die andere Seite. Nun malen die Kinder ein gemeinsames Bild, ohne aber miteinander zu sprechen.

**Variante:** Das Motiv wird vorher miteinander vereinbart.

## 2. Musikmalerei

Jedes Kind bekommt einen halben Bogen Packpapier und Wachsmalkreiden oder Malfarben. Nun wird Musik gespielt. Die Kinder sind eingeladen, die Musik in Farben und Formen darzustellen. Die Musik sollte längere Abschnitte haben, die sich in ihrem Charakter voneinander unterscheiden. Je jünger die Kinder sind, desto kürzere und unterschiedlichere Musikabschnitte sollten gewählt werden

**Variante:** Die Kinder gehen zu zweit oder dritt zusammen und malen zur Musik gemeinsam auf einem Bogen Packpapier.

## 3. Übermalungen

Jedes Kind erhält ein Bild eines Menschen oder einer Landschaft und eine Kopie davon. Außerdem bekommt jedes Kind einen schwarzen Filzstift, mit dem es durch Übermalen die Abbildung auf der Kopie nach Lust und Laune verändern kann. Die fertigen Zeichnungen werden dann verdeckt in die Mitte gelegt. Nun wird eine Zeichnung nach der anderen aufgedeckt und das dazugehörige Original gesucht.

## 4. Fliegende Fische basteln

Bastelanleitung: <https://www.geo.de/geolino/basteln/21598-rtkl-anleitung-wir-basteln-fliegende-fische>

## 5. Straßenkreide

Gestaltet einen großen Platz, zum Beispiel euren Pfarrhof, gemeinsam als Gruppe mit Straßenkreide. Ihr könnt einfach frei malen oder zu einem vorher ausgemachten Thema. Wenn du Lust hast, kannst du im Vorhinein sogar richtig natürliche Straßenkreide mit den Kindern gemeinsam selbst herstellen: <https://www.smarticular.net/malkreide-selbermachen-eine-kreative-erfahrung-fuer-gross-und-klein/>

## 6. Jetzt wird's laut

Ihr wollt so richtig auf den Putz hauen? Dann bastelt doch eure eigenen Musikinstrumente! Hier findet ihr tolle Upcycling-Ideen:

- <https://www.schule-und-familie.de/basteln/selbstgebastelte-musikinstrumente.html>
- <https://www.smarticular.net/musik-instrumente-basteln-upcycling-aus-muell/>

Und dann probiert sie auch gleich gemeinsam aus. Spielt z.B. gemeinsam den Jungscharsong und singt laut mit.

## 7. Bunter MNS

Macht einen Mund-Nasen-Schutz aus alten Leiberln und bedruckt/bemalt ihn.

## 8. T-Shirts mit Sprühflasche bemalen

Jedes Kind bringt ein T-Shirt zum Bemalen mit. Die Kinder haben entweder Badebekleidung oder Kleidung, die ebenfalls bleibende Farbflecken bekommen darf an. Wenn beides nicht vorhanden ist, bekommen sie einen Müllsack, in den oben drei Löcher für Kopf und Arme geschnitten werden, den sie unter dem T-Shirt anziehen können. Jedes Kind wird mit einer Sprühflasche oder einem Wasser-Spritztier ausgestattet. Auf der Seite stehen Kübel, mit stark verdünnter Textil- oder Acrylfarbe. Dort können die Kinder ihr Sprühobjekt mit Farbe füllen. Dann beginnt das Farb-Spektakel und alle Kinder besprühen die T-Shirts der anderen Kinder. Wenn ihr wollt, können vorher mit Klebeband Teile am T-Shirt abgeklebt werden damit Muster entstehen oder über Stellen, die dem Kind schon gefallen etwas drüber geklebt werden. Zu Ende ist das Farb-Spektakel, wenn alle Kinder mit ihrem Shirt zufrieden sind oder die Farbkübel leer sind.

Wichtig: weiße die Kinder darauf hin, nur die T-Shirts der anderen Kinder zu besprühen. Die Farbe soll auf keinen Fall ins Gesicht (vor allem nicht in die Augen) kommen. Wascht euch alle nach dem Farbspektakel Farbe, die doch versehentlich auf die Haut gekommen ist, ab. Auch die Sprühobjekte sollten danach einmal ordentlich durchgewaschen werden, bevor sie wieder für etwas anderes verwendet werden.

## 9. Monumental Kunstwerk

Legt ein riesiges Papier auf den Boden und macht ein riesen Fingerfarben Kunstwerk. Die Farben könnt ihr im Vorhinein selbst gemeinsam herstellen: <https://www.smarticular.net/fingerfarben-einfach-herstellen-und-basteln/>

## 10. "Haute-Couture" - Zeitungsmodenschau

Material: verschiedenfarbige Zeitungen und/oder Papiertischdecken, Klebeband, Scheren, langes rotes Tuch

Mit den Materialien und viel Fantasie schneidert sich jede/r damit ein Kostüm - frei ohne Themenvorgabe oder mit einer Anregung/einem Thema z.B. Mittelalter, Außerirdische, usw. Das "Kleid" sollte so stabil sein, dass es an- und ausgezogen werden kann.

Die Designer/innen präsentieren ihre Entwürfe unter viel Beifall auf dem Laufsteg (z.B. ein langes rotes Tuch) und nennen den Namen ihrer Kreation.

## 11. Insektenhotel bauen

Ohne Insekten wie die Wildbienen läuft in Sachen Bestäubung und Fortpflanzung nichts, das wissen wir alle. Helft ein wenig nach, werdet Umweltschützer und Baumeister zugleich - und eröffnet ein Insektenhotel im Garten. Hier findet ihr eine Bauanleitung:

<https://www.geo.de/geolino/basteln/13490-rtkl-basteltipp-insektenhotel>

## 12. Sockenpuppen

Bastelt eure eigenen Sockenpuppen und stellt ein Sockenpuppentheater auf die Beine:

<https://www.talu.de/handpuppen-selber-machen/>

## 13. Upcycling: Papierperlen

Man kann Papierperlen ganz einfach aus jedem Papier machen: Zeitschriften, Zeitungen, selbst bemaltem Papier uvm: <https://www.youtube.com/watch?v=O08Q1TELutU> Auch kann man sie in verschiedene Formen bringen: <https://www.pinterest.at/pin/224405993912178976/>

Aus den Perlen kann man dann ganz tolle Armbänder, Schlüsselanhänger, Halsketten,... machen.

# Experimente

## 1. Basisch oder sauer?

Die Anleitung findest du hier: <https://www.umweltbildung.enu.at/images/doku/basisch-oder-sauer-anleitung.pdf>

## 2. Lavalampe – Aquarium im Glas

Anleitung: <https://kinder-diy-trends.com/experiment-aquarium-im-glas-lavalampe>

## 3. Wie viel bunt steckt in der Farbe schwarz?

<https://www.haus-der-kleinen-forscher.de/de/praxisanregungen/experimente-fuer-kinder/exp/wird-aus-braun-wieder-bunt>

## 4. Experimente mit Salz

<https://www.geo.de/geolino/basteln/22280-rtkl-chemie-experimente-mit-salz-drei-versuche-fuer-zu-hause>

## 5. Knetseife herstellen

<https://www.geo.de/geolino/basteln/21016-rtkl-knetseife-selber-machen-echt-dufte-so-stellt-ihr-knetseife-her>

## 5. Pflanzen und schützen

Gemeinsam auf die Natur und unsere Umwelt acht zu geben wird immer wichtiger und dazu braucht es jeden und jede einzelne von uns. Mit dieser Aktion könnt ihr üben, was es heißt, auf die Natur zu achten und sie behutsam zu pflegen – setze einen Samen und lerne, wie faszinierend und schützenswert die Natur ist, die Gott geschaffen hat.

## Schritt 1: Samen säen und pflegen

Als aller erstes braucht ihr Samen.

**Tipp:** Für die Aktion eignen sich gut Kresse-Samen, da diese schnell wachsen und die Sprossen essbar sind. Ihr könnt aber auch andere Samen nehmen. Achtet darauf, dass es manche Samen gibt die schnell sprießen (z.B. Bohnen oder Sonnenblumen) und es manche gibt die etwas länger dauern. Außerdem macht es Sinn gleich mehrere Samen zu säen, falls ein Same nicht sprießen möchte.

**Samen, die sich gut für die Aktion eignen:** Kresse-Samen, Bohnen, Ringelblumen, Sonnenblumen

Bereitet nun einen Topf mit Erde vor. Achtet darauf, dass der Topf ein Loch unten hat, damit Wasser ablaufen kann.

**Tipp:** Anstatt einem Topf könnt ihr auch einen alten Milchkarton nehmen, den ihr in der Hälfte abschneidest und unten ein kleines Loch für das Wasser hineinschneidet. Wenn ihr mehrere große Samen säen möchtet, nehmt am besten auch mehrere Töpfe oder Milchkartons.

Die ausgewählten Samen werden nun in den Topf gelegt. Manche Samen müssen dann mit Erde bedeckt werden, andere, wie z.B. Kresse kannst du unbedeckt lassen.

**Tipp:** Wie die Samen behandelt werden wollen steht auf der Samenpackung.

Stellt den Topf nun auf einen kleinen Teller und gießt die Erde vorsichtig, damit alles gut feucht ist. Mit einem durchsichtigen Pflastsack oder einem kleinen Stück Plastikfolie könnt ihr den Topf abdecken. Dadurch bleibt die Feuchtigkeit länger auf der Erde. Am besten schreibt ihr nun auf einen kleinen Zettel den Namen des Samens und das Datum auf, an dem ihr gesät habt und legt ihn neben den Topf. Stellt den Topf nun an einen Platz am Fenster, jedoch ist es gut, wenn die Sonne nicht direkt darauf strahlt.

### Materialien im Überblick:

- Samen
- Topf oder Milchkarton
- Kleiner Teller
- Gießkanne oder Sprühflasche
- Erde (evtl. Aussaaterde)
- Schere
- Stift
- Zettel
- Pflastsack oder Plastikfolie

## Schritt 2: Beobachten und staunen

Nun heißt es behutsam gießen und abwarten. Mit euren Fingern könnt ihr am besten erfühlen, ob die Erde feucht ist. Gerade zu Beginn ist es wichtig, dass die Erde feucht bleibt, jedoch sollte sie nicht zu nass sein. Achtet beim Gießen immer darauf, dass du nicht direkt auf den Samen, sondern etwas daneben und mit wenig Wasser gießt. Damit schützt ihr die wachsenden Pflänzchen.

Wenn sich die Samen wohl fühlen und du Glück hast, wirst du bald erkennen, dass die Samen keimen und die Pflanze anfängt zu wachsen. Ihr könnt nun jeden Tag beobachten und darüber staunen, wie sich die Pflanze mit deiner Pflege entwickelt und größer wird.

**Tipp:** Auf der Samenpackung könnt ihr nachlesen, wie lange es normalerweise dauert bis sich die Pflanzen zeigen. Falls die Samen nicht keimen, versucht es einfach nochmal. Je nach Länge eures Angebots könnt ihr den Behälter mit den gepflanzten Samen auch den Kindern zur Beobachtung zu Hause mitgeben.

## Schlechtwetter

Schlechtes Wetter bedeutet nicht, dass ihr den ganzen Tag in einem Saal verbringen müsst oder euer Treffen absagen müsst. Im Gegenteil, es bietet ganz eigene Möglichkeiten. So könnt ihr zum Beispiel die Natur bei Regen erkunden oder die Chance nutzen und eure Kirche besser kennenlernen.

## REGENSPIELE

Plitschplatsch nass! Draußen spielen auch bei Regenwetter? Aber sicher doch. Kinder stört Regen nicht, sie finden ihn sogar richtig interessant! Das Motto hierbei ist: „Es gibt kein schlechtes Wetter, nur schlechte Kleidung.“ Heißt also: Mit der richtigen Regenmontur macht auch draußen spielen Spaß!

Die **Grundausrüstung** für den Spaß im Regen ist: Gummistiefel, Matschhose zum Überziehen und eine Regenjacke mit Kapuze. Damit sollten alle Kinder ausgestattet sein, damit man bei Regenwetter auch längere Zeit draußen verbringen kann. Wenn es danach für die Kinder nicht gleich nach Hause geht, sind sicherheitshalber auch Wechselkleidung und ein Handtuch empfehlenswert, damit niemand mit nassen Sachen rumlaufen muss und sich verkühlt. Wenn man dann auch noch warmen Tee und ein paar flauschige Decken zur Verfügung hat, kann man es sich richtig gemütlich machen und die Regenentdeckungstour Revue passieren lassen.

### 1. Regen sammeln

Nehmt einen Becher mit und stoppt die Zeit, wie lange der Becher braucht, bis er voll ist. Und dann lauft mit den Kindern mit offenen Augen durch den Regen und achtet genau drauf: Wo kann ich besonders viel Regenwasser sammeln (z.B. unter einer Regenrinne), wo fällt nur wenig Regen (z.B.

unter einem Baum). Mit den Kindern aufmerksam durch den Regen gehen und auf die Natur achten macht wirklich viel Spaß.

## 2. Boote bauen

Baut mit den Kindern kleine Boote aus Kork. Die schwimmen auch wunderbar bei Regen. Danach nehmt ihr die Boote und die Kinder ab nach draußen und sucht euch die größte Pfütze.

<https://nl.pinterest.com/pin/341710690449830630/>

Auch aus Kork, halben Walnusschalen, einem Stück Baumrinde und vielen anderen Naturmaterialien kannst du mit den Kindern kleine Boote bauen. Stecke dafür einen Zahnstocher als Mast in den Korken oder befestige ihn mit etwas Knete in der Walnusschale. Ein Pflanzenblatt, das auf den Zahnstocher gespießt wird, fungiert als Segel. Nimm eine große Schüssel mit nach draußen, lege pro Teilnehmer/in ein Boot hinein und warte, bis der Regen die Boote schwimmen lässt. Welches Boot wird wohl zuerst fahren? Wenn zusätzlich Wind weht, schaffen es die kleinen Boote womöglich sogar, ein ganzes Pfützen-Meer zu überqueren.

## 3. Matschbilder malen

Im Regen kann man auch ganz toll kreativ werden. Nehmt ein Blatt Papier oder besser noch weißen Fotokarton (der ist robuster). Dann sucht ihr euch ein schönes Matschloch und lasst die Kinder mit den Matsch Bilder aufs Papier malen. Zuhause getrocknet könnt ihr Haarspray oder Sprühkleber draufgeben – und fertig ist der beste Beweis, dass man auch im Regen ganz viel Spaß haben kann.

## 4. ein Laub-Lexikon erstellen

Sammelt bei einem Spaziergang die verschiedensten Blätter vom Boden auf. Das geht auch im Regen. Legt die Blätter zum Trocknen auf ein Küchenpapier, legt es in ein Buch und presst es dort für 1 bis 2 Tage. Klebt die Blätter danach jeweils auf ein Blatt Papier und fertigt einen Ordner an. Sucht die Namen der Bäume aus dem Lexikon oder dem Internet und schreibt sie unter euren Fund. Darunter könnt ihr noch zusammen schreiben, wo ihr die Blätter gefunden habt. Damit legt ihr einen tollen Order an und ihr lernt noch etwas dazu. Denn mal ehrlich, wer von uns kennt denn schon die Namen der Bäume dessen Blätter so im Wald auf dem Boden liegen?

## 5. Expedition Tierreich

Wenn es regnet kommen viele Tiere aus ihren Löchern, die sich sonst irgendwo unter dem Laub oder Gehölz verstecken. Geht mit den Kindern auf Entdeckungstour und schaut genau, welche Tiere den Regen lieben.

Frösche und Kröten z.B. werden bei Regen erst richtig aktiv. Wenn die Temperaturen zusätzlich über 5° Celsius liegen, lassen sich die scheuen Tiere in der Nähe von Gewässern besonders gut beobachten.

Bei der warmen Tasse Tee werdet ihr euch viel zu erzählen haben.

## 6. Regenwürmer zählen

Macht euch auf die Suche nach Regenwürmern. Das Prasseln der Regentropfen auf dem Boden signalisiert den Tierchen, dass es regnet und schon recken sich ihre Köpfe Richtung Himmel, sie kriechen über Wiesen und Wege. Welches Kind entdeckt die meisten Regenwürmer in einer festgelegten Zeit?

## 7. Physikalische Gesetze erforschen

Eine große Pfütze wird erst richtig spannend, wenn man Dinge hineinwerfen kann. Suche mit den Kindern Steine, Äste und andere Naturmaterialien und untersucht gemeinsam, welche Dinge im Wasser untergehen und welche schwimmen.

## 8. Mit dem Regen malen

Wusstest du, dass der Regen auch kleine Kunstwerke hervorbringen kann? Malt zu Hause mit Wasserfarben verschiedene Muster auf ein Blatt Papier und wartet, bis die Farben getrocknet sind. Weil dieser Vorgang etwas länger dauern kann, eignet sich dieses Spiel eher für einen langen Regentag. Nun geht ihr mit den Bildern in den Regen und könnt beobachten, wie die Regentropfen die Bilder verändern.

## 9. Wassergraben

Mit Schaufeln wird an einer erhabenen Stelle ein Auffangbecken für den Regen gegraben. Von einer Stelle weiter unten wird nun ein kleiner Graben bergauf gegraben. Kurz vor dem Bassin wird der Graben geflutet.

## 10. Steinbrücke

Mit Steinen eine Brücke durch eine große Pfütze anlegen. Sind die Steine groß genug, kann man anschließend noch eine Balance-Übung draus machen.

## 11. Pfützenvermessen

Das Pfützenvermessen macht Kindern mit Forschungsdrang großen Spaß. Auch hier braucht es wenige Utensilien. Ein Zollstock und ein Notizblock mit Stift reichen aus, damit die Expedition beginnen kann. Jede Pfütze wird genau betrachtet, um eine Vermutung über deren Tiefe abzugeben. Anschließend hält der/die Gruppenleiter/in den Zollstock hinein – wie genau schaffen die Kinder es die Tiefe zu schätzen?

## KIRCHENERKUNDUNG

Wenn es draußen regnet und ihr die Zeit lieber drinnen verbringen möchtet, könnt ihr sie zur Erkundung eurer Kirche verwenden.

Vielleicht hat auch jmd. Zeit euch und den Kindern Fragen zur Kirche zu beantworten (z.B. ein Priester oder Pastoralassistent/in) und euch Teile der Kirche zu zeigen, zu denen man als normale/r Kirchenbesucher/in keinen Zutritt hat. Wichtig hierbei: Weniger ist mehr. Es sollte nicht der Anspruch bestehen, die Kirche einmalig komplett zu zeigen. Lasst euch stattdessen Zeit sie in aller Ruhe mit den Kindern gemeinsam zu erkunden. Wichtig ist, dass es Spaß macht.

Wenn niemand dabei ist, der sich gut mit der Kirche und ihren Besonderheiten auskennt, ist es gut, wenn du dich im Vorhinein darüber informierst. Falls Fragen aufkommen, die du nicht beantworten kannst, dann sagen das den Kindern auch und mache eventuell mit ihnen aus, dass du dich bis zu eurem nächsten Treffen darüber informierst und es ihnen dann erzählst. Schreibe dir die Fragen am besten auf. Bis dahin könnt ihr auch gemeinsam überlegen, was die Antwort sein könnte.

Ein Besuch der Kirche muss nicht zwangsläufig in der Kirche beginnen. Das gesamte Außengelände oder das Äußere der Kirche kann als Ausgangspunkt dienen. (Dieser Punkt kann natürlich auch den aufgelockerten Abschluss eines Besuches bilden.)

## 1. Erspüren und Erfahren

- **Grundriss mit einem Seil legen**

- **Lieblingsplatz suchen**

Wo fühle ich mich wohl?

- **Spiel: Der schönste Platz**

Material: Teelichter oder Blumen und Blumenvase. Eine einfache, aber sehr wirkungsvolle Möglichkeit zur Annäherung der Kinder an einen Kirchenraum bietet zu Beginn der Erkundung ein Gang zu den Plätzen und Dingen in der Kirche, die die Kinder spontan ansprechend, schön oder spannend finden. An diese Plätze kann man mitgebrachte Blumen oder Teelichter legen. Die Plätze werden nacheinander aufgesucht und die Kinder erzählen sich, was sie dort anziehend oder schön finden. Im Anschluss an die Kirchenerkundung werden die Teelichter oder die Blumen wieder von den verschiedenen Orten zurückgeholt und als Lichtermeer oder großer Strauß in eine Vase auf den Boden vor den Altar gestellt. So hinterlassen die Kinder Spuren von ihrem Besuch in der Kirche und gestalten sogar ein Stück des Kirchenraumes aktiv mit.

- **Von der Kanzel lesen**

- **Verhüllen von Gegenständen**

Mit einem großen Tuch ist ein markanter Einrichtungsgegenstand der Kirche verhüllt (z.B. Taufbecken). Die Kinder können durch Befühlen erraten, was darunter ist. Wichtig ist natürlich, dass der Gegenstand schon verhüllt ist, wenn die Kinder in die Kirche kommen.

Ziel: Das Augenmerk wird auf eine besondere Sache gelenkt, es wird Neugier erzeugt. Wenn der Gegenstand dann wirklich zu sehen ist, wird er in der Regel intensiver betrachtet.

- **Spiel: „Ich sehe was, was du nicht siehst.“**

Kinder haben eine besondere Stärke für Details. Ziel: Die Kinder werden zu „Kirchenführern“. Ein Kind macht die anderen Kinder auf Details aufmerksam.

- **Symbole suchen**

Die Symbole im Raum suchen (z.B. Fisch), überlegen (nachschnagen), was sie wohl bedeuten.

- **Gegenstände wieder finden**

In einen Korb sind verschiedene Gegenstände gelegt, die im Kirchenraum vorkommen (Lamm, Weintraube, Kreuz usw.). Die Kinder können sich einen Gegenstand aus dem Korb ziehen (der Korb ist mit einem Tuch abgedeckt, so dass die Kinder nicht sehen, was für einen Gegenstand sie ziehen). Die Kinder können dann den Gegenstand in der Kirche suchen. Vielleicht ist es angebracht, dass zwei Kinder gemeinsam einen Gegenstand in der Kirche wieder entdecken.

- **Engel, Drache, Hl. Statue - Suchen von Motiven**

Material: Bildausschnitte, Grundriss Kirche, Fotoapparat.

Fotografiert im Vorhinein verschiedene Bildausschnitte oder Gegenstände in eurer Kirche. Die Kinder bekommen die Fotokarten und suchen die verschiedenen Bilder. Wenn sie es gefunden haben, zeichnen sie es in einem kleinen Grundriss von eurer Kirche ein. Ihr könnt euch auch thematisch fokussieren und z.B. nur Fotos von Tiermotiven machen. Natürlich können die Kinder auch selber auf die Suche nach spannenden und interessanten Dingen geschickt werden, um diese mit dem Handy oder Fotoapparat zu fotografieren, z.B. Engel, Kopfbedeckung von einer Hl. Statue, Tiere in der Kirche. Mit den ausgewählten Bildern der Kinder könnt ihr einen kleinen Kirchenführer für Besucher eurer Pfarrkirche gestalten.

- **Handwerker in der Kirche**

Den Kindern werden ganz verschiedene Werkzeuge von Handwerkern gezeigt (z.B. Säge, Hobel, Meißel). Die Kinder raten, von welchem Handwerker das jeweilige Werkzeug stammt. Anschließend Rundgang mit den Kindern: überlegen, wo z.B. Tischler am Werk waren.

- **Raum mit verschiedenen Sinnen wahrnehmen**

Wie riecht es? Was hört man, wenn keiner spricht?

- **Klang im Kirchenraum**

Die Kinder bekommen ein Instrument, mit dem sie sich im Kirchenraum verteilen. Wenn der Name des jeweiligen Kindes gesagt wird, spielt das Kind sein Instrument. Ziel: Die Kinder erfahren den Klang des Raumes. Sie sind selbst daran beteiligt.

- **Himmel sehen**

Auf dem Rücken auf den Boden liegen (bes. bei gotischen Kirchen), die Decke betrachten und sich erzählen, was man beim Emporblicken empfindet

- **Raum vermessen**

Ausmessen, auch mit Körpermaßen, evtl. Proportionen herausfinden, Grundriss aufzeichnen.

- **Orientierung im Kirchenraum**

Himmelsrichtungen und ihre Bedeutung

- **Bibelse zuordnen:** zu Bildern, Skulpturen, Fenstern...

- **Orgel erkunden:** wenn möglich mit Orgelpfeife extra zum selber Töne erzeugen (bedient die Orgel nur mit einer Person, die sich damit auskennt, z.B. der/die Organist/in)

- **Fernrohr:** Fernrohr aus einem zusammengerollten Din A4-Blatt, mit dem man die Kirche auf interessante Details absucht, die zum Schluss den anderen vorgestellt werden

- **Fotografieren:** beim Klang einer Klangschale werden TN zu Fotoapparaten, die sich ein Motiv im Kirchenraum suchen, es betrachten und „fotografieren“(sich gut einprägen); anschließend wird der Film entwickelt, indem das Motiv auf Papier gezeichnet wird

- **Spiel: Der richtige Platz**

Material: liturgische Gegenstände, Dinge die nicht in die Liturgie gehören, 2 Tücher.

Überall in der Kirche hast du liturgische Geräte, Gewänder und Gegenstände verteilt (halb versteckt) sowie Dinge, die nichts mit der Liturgie zu tun haben (z.B. Teddybär, Schulheft, Zeitung, Wecker, Schlüsselbund). Die Kinder gehen nun auf die Suche und bringen alle diese Dinge in die Sakristei, in der ihr sie gemeinsam ordnet. Du hast dort auf dem Boden zwei Tücher aufgebretet. Gegenstände, die mit dem Gottesdienst zu tun haben, werden auf das eine Tuch gelegt und die Gegenstände, die nichts mit Liturgie zu tun haben, auf das andere. Vielleicht sind auch ein paar Dinge dabei, wo ihr euch nicht entscheiden könnt: ein Krug Wasser, ein Laib Brot, Weintrauben, ein weißes Tisch Tuch, eine Gitarre ... Überlegt miteinander beim Sortieren.

- **Singen in Raum:** während einer Prozession, oder als Wechselgesang von verschiedenen Orten aus

- **Smilies an best. Orten ablegen,** was einem gut, was einem weniger gefällt, evtl. noch zusätzlich Fragezeichen

- **Kirchenquiz:** Eine Kirchenquiz muss natürlich auf die Kirche im Ort abgestimmt sein. Der/die Gruppenleiter/in muss sich die Pfarrkirche einmal genau anschauen. Bei einem Kirchenquiz wird die Gruppe in Kleingruppen aufgeteilt und mit Fragestellungen, die auf einem Blatt Papier zusammengefasst sind, in die Kirche geschickt oder auf mehrere Stationen (Kapellen, Wegkreuze, Friedhof, Statuen, ...) verteilt. Natürlich können sich die Kinder auch selber Fragen ausdenken. Eure Ergebnisse könnt ihr auf einem Plakat festhalten und dann der Pfarrgemeinde präsentieren, oder ihr macht am Sonntag nach dem Gottesdienst Interviews und schaut wie gut die anderen Kirchenbesucher/innen ihre Kirche kennen.

Mögliche Fragen:

- Wann ist die Pfarrkirche erbaut worden?
- Wo befindet sich die Inschrift „.....“

- Wo steht die Kirche im Wohngebiet? Zentral oder am Rand?
- Welche Farbe kommt in der Kirche am häufigsten vor?
- Die Anzahl der Bänke, Sitzplätze in unserer Kirche?
- Schätzfrage: Wie viele Personen passen in die Kirche?
- Wie viele Glocken hängen im Glockenturm?
- Wie hoch ist der Kirchturm?
- Anzahl/Namen der Skulpturen (Figuren) und/oder Bilder?
- Anzahl der (Kerzen-) Leuchter bzw. Lampen?
- Wie viele Mikrophone, Lautsprecher gibt es?
- Schätzfrage: Wie viele Orgelpfeifen hat unsere Orgel?
- Die Ausmaße der Kirche: Umfang, Höhe, Breite, Länge
- Den Umfang könnt ihr am besten mit der ganzen Gruppe und einem langen Seil abmessen (Seillänge mal Anzahl der Seillängen, die ihr benötigt habt um einmal um die Kirche zu kommen).
- Wie sieht der Grundriss der Kirche aus?
- **Liturgische Gewänder:** Verschiedene Kleider ermöglichen verschiedene Stimmungen und vermitteln unterschiedliche Lebensgefühle – so drückt eine Uniform etwas anderes aus als ein legeres Sportdress oder gar die Ministrant/innengewänder. Die liturgischen Gewänder haben eine ganz bestimmte Bedeutung und sollen etwas Besonderes zeigen. Der Fachausdruck für liturgische Gewänder heißt „Paramente“. Priester, Diakone und Ministrant/innen tragen während der Liturgie verschiedene Gewänder. Man kann also bereits an der Kleidung erkennen, wer welchen Dienst vollzieht. Schaut mit den Kindern mal in den Kleiderkasten der Sakristei und entdeckt die unterschiedlichen Gewänder. Bestimmt kann euch eurer Mesner oder Pfarrer die Bedeutung genau erklären.

## 2. Kreativ sein

- Detail, das einen besonders anspricht, **zeichnen**
- **Ausschnitt aus einem Bild weitermalen**
- **Brief an den Künstler eines Fensters schreiben**, wie das Fenster auf einen wirkt (Motiv, Farbe, Größe)
- **Kirchenfenster nachgestalten oder neu entwerfen:** Die Kinder bekommen ein Blatt Papier (du kannst darauf auch schon einen Fensterrahmen vorgeben) und suchen sich dann ihr Lieblingsfenster oder eine (Lieblings-)Bibelstelle, zu der sie ein Fenster gestalten möchten. Hier kann mit Buntstiften oder mit Ölkreiden gearbeitet werden. Abschließend kann das Blatt mit Öl bestrichen werden, so dass es transparent wird. Ihr könnt natürlich auch gleich mit Buntstiften auf Transparentpapier zeichnen.
- Detail (z.B. Taufbecken) mit **Ton formen**
- Verzierungen, Formen, Figuren auf **Goldprägefolie abdrücken**
- **Elfchen zum Raum**, einem best. Detail... (Elfchen = Gedicht aus 11 Wörter: 1 Thema/ 2 worauf sich der Begriff bezieht/ 3 wo und wie der Gegenstand ist/ 4 mit freiem Thema/ 1 Zusammenfassung)

- **Heilige/n erzählen lassen:** in deren Körperhaltung sich mit ihm/ihr identifizieren, aus seinem/ihrem Mund reden (mithilfe eines Heiligenlexikons)

### 3. Bewegen und körperlich erleben

- **Mit Kerzen Kirche betreten** und langsam nach vorne schreiten, im Zentrum oder am Altar Kerzen abstellen oder jeden Winkel beleuchten - reizvoll in einer fast dunklen Kirche
- **Weg des Kirchenraums** nachvollziehen: mehrere Stationen, z.B. Taufbecken, Mittelgang, Altar
- **Statue:** Körperhaltung einer Figur im Kirchenraum nachahmen, evtl. andere raten lassen oder als Gruppe eine ganze Figurengruppe nachstellen
- **Lebendiges Gewölbe:** gemeinsam (Kreuzrippen)Gewölbe oder Fenster mit den Körpern und Armen nachgebaut (Unterschied romanische - gotische Gewölbe)
- **Turm erkunden,** Glockenstuhl, Inschriften auf Glocken

### 4. Annäherung an die Kirche von außen

- Wenn es die äußeren Bedingungen der Kirche zulassen, kann man mit den Kindern langsam direkt an den **Außenmauern entlang** um die Kirche gehen und diese betrachten. Welche Form hat das Kirchenschiff, welche der Turm? Die Kinder können erfahren, wie besonders der Grundriss einer Kirche ist (Anbauten, das Strebewerk bei gotischen Kirchen usw.). Was ist von außen typisch für eine Kirche? Die Kinder bekommen auch ein Gefühl für die **Größe einer Kirche** im Verhältnis zu ihrem eigenen Körper. Danach Austausch über das Erlebte.
- Wie könnte der **Grundriss** der Kirche aussehen? Lege den Grundriss mit einem Seil!
- Wie sind die Außenmauern gestaltet?
- Was fällt an den Türen auf?
- Wie viele Fenster erkennt ihr? Zählt sie. Sind die Fenster eher klein oder groß, bunt oder einfarbig?
- **Hörschätzaufgabe:** Wie viele Glocken läuten?
- **Spuren entdecken:** Gibt es Hinweise auf das Alter der Kirche? (z.B. Ehrenmal/ Denkmäler/ Grabsteine) Was sagen diese über die Geschichte der Kirche und des Stadtteils?
- Gibt es Hinweise auf **Namensgeber:** Figuren/ Bilder/ Symbole?
- Erkundet die **Umgebung** um die Kirche. Aus welcher Sicht gefällt dir die Kirche am besten und warum?
- **Wo steht die Kirche** (im Ort, außerhalb, auf einem Berg...)? Was könnten die Erbauer sich dabei überlegt haben?
- Die Kinder können einen Teil der Kirche **skizzieren**, der ihnen am besten gefällt.
- Was gehört alles zum **Gelände der Kirche** (z.B. Friedhof, Pfarrgarten, Pfarrgebäude,...) ? Sucht die Örtlichkeiten auf und schaut sie euch an.

## Ausflüge

Ihr könnt mit den Kindern auch Ausflüge machen. Erkundet z.B. ein Museum oder macht eine Wanderung. Hier findest du tolle Ausflugsziele für Kinder in der Steiermark:



**KATHOLISCHE JUNGSCHEAR**

Diözese Graz-Seckau, 8010 Graz, Bischofplatz 4

Tel. 0316 / 8041-131, Fax -271, jungschar@graz-seckau.at, www.jungschar.at/steiermark

[https://www.mamilade.at/ausflugstipps?f%5B0%5D=field\\_adresse%253Aprovince\\_name%3ASteiermark](https://www.mamilade.at/ausflugstipps?f%5B0%5D=field_adresse%253Aprovince_name%3ASteiermark) Es sind auch viele kostenlose Angebote angeführt, wie z.B. tolle Wanderwege.