

Fledermaus und Nachtfalter

Spielart: Wahrnehmungsspiel

Spielabsicht: Hören, Konzentration, Wissen erweitern

Materialien: 1 - 2 Augenbinden



Die Gruppe bildet einen Kreis von 3-5m im Durchmesser. Der Spielleiter wählt einen Teilnehmer aus, der als Erster die Fledermaus spielt. Dieser kommt in die Mitte des Kreises, seine Augen werden verbunden. 3-5 andere Kinder sind die Nachtfalter und kommen auch in den Kreis. Nun versucht die Fledermaus die Nachtfalter zu fangen.

Jedes Mal, wenn die Fledermaus „Piep!“ ruft, antworten die Nachtfalter mit „Piep!“. Mit der Gruppe wird erarbeitet, dass die Fledermaus in der Natur Ultraschallortung verwendet, um sich zu orientieren und Beute zu fangen. Ihr Signal prallt an den Nachtfaltern ab und kehrt wie ein Radarsignal zu ihr zurück. Die Fledermaus stellt auf diese Weise fest, ob etwas in ihrer Nähe ist. Eine Fledermaus muss sehr genau auf die Rufe der Falter horchen, um sie verfolgen zu können und benötigt Konzentration, Selbstvertrauen und Gewandtheit, um erfolgreich zu sein.

Variante: wenn die Fledermaus Hilfe benötigt, kann der Kreis verkleinert werden, indem jeder einen kleinen Schritt nach vorne macht.

Das Spiel verdeutlicht wissenschaftliche Begriffe wie „Anpassung“, „natürliche Auslese“ und „Räuber-Beute-Beziehung“. Außerdem schult es Konzentration und aufmerksames Zuhören. Im Anschluss kann besprochen werden, ob jemand bei einem Falter eine charakteristische Verhaltensweise bemerkt hat, die ihm ein längeres Überleben ermöglicht hat.

Zu einem Baum erstarren

Spielart: Wahrnehmungsspiel, Bewegungsspiel

Spielabsicht: Hören, Konzentration, Bewegung

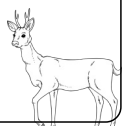
Materialien: keine

Dieses Spiel kommt dem Bewegungsdrang junger Schüler besonders entgegen. Wie beim „Versteinern“ versuchen zwei oder drei Teilnehmer der Gruppe, die anderen durch Berühren zu Bäumen erstarren zu lassen, die allerdings auch wieder „erlöst“ werden können.

Tierpantomime

Materialien: keine

Die Teilnehmer schließen sich in kleinen Gruppen zusammen. Sie wählen selbst ein Waldtier und beraten leise, wie sie dessen Verhalten am besten nachahmen könnten. Danach wird den anderen Teilnehmern das Tier vorgestellt und diese müssen erraten, um welches es sich handelt.



Das Eichhörnchenspiel (am besten draußen an einem geeigneten Platz im Wald)

Spielart: Wahrnehmungsspiel

Spielabsicht: Merkfähigkeit, Raumorientierung, Konzentration, Wissen erweitern

Materialien: Säckchen mit genug Gegenständen, die die SuS verstecken können



Der Spielleiter nimmt ein Säckchen von Gegenständen mit, die nicht im Wald vorkommen (Saubohnen, Erdnüsse oder ähnliches), und gibt jedem Teilnehmer 20 Stück. Die Teilnehmer spielen Eichhörnchen, das heißt sie müssen im Gelände Vorratskammern anlegen. Der Spielleiter lässt in Form einer Geschichte die

Jahreszeiten vorüberziehen: "Es wird kälter, die Eichhörnchen haben 2 Minuten Zeit, ihre Vorratskammern anzulegen". Sie schwirren aus und verteilen ihre Nüsse auf mehrere Verstecke.

"Es fällt Schnee, die Eichhörnchen haben Hunger, jedes

Eichhörnchen muss 2 Nüsse fressen (beim Spielleiter abgeben), um zu überleben". Dabei dürfen natürlich auch fremde Verstecke geplündert werden. Wer zu wenig Nüsse abgibt oder die vorgegebene Zeit (z.B. 30 Sek. oder 1 Minute) nicht einhalten kann, ist "verhungert" und scheidet aus.

Schmetterlinge

Material: keines



Alle Kinder werden in Schmetterlinge verwandelt und flattern in der Gegend umher. Der Leiter ruft ihnen zu: „Frühling“, „Vogel“, „Regen“ oder „Hochzeit“. Bei „Frühling“ sausen alle ganz schnell durcheinander. Bei „Vogel“ ducken sie sich und stellen sich tot. Bei „Regen“ suchen sich alle ein Versteck. Bei „Hochzeit“ suchen sich alle Schmetterlinge einen Partner.

Auf der Pirsch (am besten draußen im Gelände mit einem abwechslungsreichen Bodenbelag)

Material: Augenbinde

Ein freiwilliges Kind (=Reh) sitzt sich in die Mitte des Raums und bekommt die Augen mit einer Augenbinde verbunden. Ein anderes freiwilliges Kind wird zum Luchs. Die Kinder verteilen sich im Raum und schleichen umher. Mit einem Signal bleiben alle Kinder stehen, nur der Luchs schleicht sich an das sitzende Reh heran.

Der Luchs versucht nun, sich so leise wie möglich an das Reh heranzupirschen. Das Reh hört genau hin und versucht herauszufinden, aus welcher Richtung die Gefahr droht. Sobald das Reh hört, aus welcher Richtung der Luchs kommt, zeigt es mit der Hand in diese Richtung. Stimmt diese Richtung, werden die Rollen neu verteilt.

