

Spiele mit Abstand

Babyelefant spielt mit!

In Zeiten der Corona-Pandemie gelten auch bei Veranstaltungen mit Kinder- und Jugendgruppen besondere Sicherheits- und Hygienestandards. Wir möchten dennoch die KiJu-BetreuerInnen der Naturfreunde ermutigen, mit Augenmaß und Kreativität den Kindern eine erlebnisreiche Freizeit zu ermöglichen.

Dafür haben wir Spiele zusammengestellt, die auch ohne engen Kontakt Spaß machen. So kommen Bewegung, Kreativität und Gemeinschaft auch im Sommer 2020 nicht zu kurz!

Euer Team der Naturfreundejugend Österreich

PS ♥

Kinder haben Bedürfnisse nach persönlicher Nähe, Hilfestellung und Geborgenheit. Bei aller Vorsicht liegt es uns am Herzen, dass der Umgang mit den Sicherheitsvorkehrungen mit Hausverstand, Gelassenheit und möglichst spielerisch erfolgt!

Zur besseren Lesbarkeit werden Personenbezeichnungen im Wechsel weiblich und männlich verwendet – gemeint sind natürlich alle Kinder und Jugendlichen bzw. Betreuungspersonen.



Spiele von A bis Z

ABC-Spiel	13
Am laufenden Band	5
Bäumchen, Bäumchen, wechsle dich	14
Bewegungs-Domino.....	8
Broschüre „Waldbewohnern auf der Spur“	19
Der Hase läuft über das Feld	11
Eins, zwei, drei, abgepasst!	10
Erlebnisbahn.....	6
Evolutionsknobeln	8
Feuer – Wasser – Sturm	10

Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?	13
Geräusche raten	11
Geschicklichkeits-Parcours	6
Handtuch-Volleyball.....	15
Hausknecht.....	7
Himmel und Hölle (Tempelhüpfen)	12
Ich packe meinen Koffer	12
Ich seh, ich seh, was du nicht siehst	12
Kaiser, wie viele Schritte darf ich gehen?	11
Kommando Pimperle	4
Lebendes Memory	8
Methodenbox „Kunstlicht, Nacht- und Sternenhimmel“	18
Methodenbox „Wald im Klimawandel“	18
Pantomime	4
Pferderennen.....	3
Räuber und Gendarm.....	10
Rettungsinseln.....	15
Schattenfangen.....	6
Schere, Stein, Papier	5
Schneider, leih mir deine Schere!.....	10
Segelfahrt	3
Silbentrennung	3
Spiegel-Spiel	6
Spiele mit dem Fallschirmtuch	15
Spots in Movement.....	9
Steinchen-Knobeln.....	5
Stuhl-Aerobic.....	4
Was bin ich?	12
Was fehlt?	5
Wer ist der Mörder?	9
Wurf ins Quadrat	9
Zauberhexe Lilibilli	9
Zehnerln	14
Zeitungsmarathon	8
Zeitungstwist	13

Segelfahrt

Jedes Kind sitzt auf einem Stuhl. Eine Person spricht die Kommandos und zeigt die Bewegungen vor, die Kinder machen die Bewegungen nach:

- „Windstille“: Arme nach oben ausgestreckt
- „Wind von rechts“: Arme nach links biegen
- „Wind von links“: Arme nach rechts biegen
- „Starker Sturm“: nach rechts, links, vorne, hinten biegen
- „Wir kentern!“: vom Stuhl fallen
- „Schwimmen!“: auf den Stuhl legen
- „Zurück ins Boot!“: auf den Stuhl setzen

➤ Zwischendurch, Bewegung, Aufwärmen, Indoor

Pferderennen

Alle Kinder knien oder sitzen im Kreis. Die Spielleiterin erklärt den Ablauf des Pferderennens und alle „Pferde“ laufen los, indem sie mit ihren Händen gleichzeitig auf die Oberschenkel klatschen.

- *Rechtskurve*: alle klatschen weiter und beugen den Oberkörper nach rechts
- *Linkskurve*: alle klatschen weiter und beugen sich nach links
- *Holzbrücke*: alle klopfen sich auf die Brust
- *Wassergraben*: Hechtsprung andeuten
- *die Zuschauer jubeln*: alle reißen jubelnd die Arme hoch
- *an der Tribüne vorbei*: alle lächeln und winken
- *Endspurt*: alle werden schneller
- *Geschafft*: alle laufen langsam aus

➤ Bewegung, Aufwärmen, Zwischendurch, Indoor, Outdoor

Silbentrennung

Ein Kind verlässt den Raum. Die Gruppe überlegt sich ein Wort mit mehreren Silben, z. B. „Fotoapparat“. Es werden Zeitungen/bunte Zettel/Kleidungsstücke etc. auf dem Boden verteilt, jedes Teil steht für 1 Silbe des Wortes. Jeweils 1–2 Kinder merken sich eine Silbe und den dazugehörigen Gegenstand. Das erste Kind wird wieder hereingeholt und tippt die einzelnen Gegenstände auf dem Boden mit dem Fuß an. Bei jeder Berührung ertönt von den jeweiligen Kindern die entsprechende Silbe (Fo, Fo, to, to, to, rat, rat, appa, appa, Fo, to, appa, rat ...). Auf diese Weise versucht das Kind die Silben in die richtige Reihenfolge zu bringen und das Wort zu erraten.

➤ Konzentration, Indoor

Pantomime

Die Gruppe bildet einen großen Kreis. Ein Kind beginnt, geht in die Mitte und ahmt einen Beruf nach. Am besten schreibt der Spielleiter möglichst „bewegungsfreudige“ Berufe auf Zettel, die die Kinder ziehen können, z. B.: Bauarbeiter, Tänzerin, Reiter, Zirkusartistin, Clown, Tennis- bzw. Fußballspielerin, Eisverkäufer, Briefträgerin, Bäcker, Malerin ... Wer den Beruf zuerst errät, darf dann in die Kreismitte und einen neuen Beruf darstellen.

- Konzentration, Indoor, Outdoor

Stuhl-Aerobic

Auf schnelle Ansagen der Leiterin bewegen sich die Kinder rund um ihren Stuhl: draufstellen, durchkriechen, verkehrt draufsetzen, linkes Bein auf die Sitzfläche, rechtes Bein auf die Lehne, alle klatschen 4x in die Hände, dann auf den Oberschenkel, dann auf die Sitzfläche der Stühle, pflücken hoch oben die Kirschen, heben den linken Arm, fassen mit der rechten Hand ans linke Ohr, hüpfen einbeinig um den Stuhl, machen Kniebeugen und singen ein Lied ...

- Bewegung, Aufwärmen, Indoor

Kommando Pimperle

Für dieses Reaktionsspiel werden mehrere Kommandos vereinbart und geprobt, etwa:

- „*Pimperle*“: den Zeigefinger auf den Tisch legen
- „*Hoch*“: die Arme in die Höhe strecken
- „*Tief*“: die Arme unter den Tisch stecken
- „*Flach*“: die Handfläche auf den Tisch legen
- „*Faust*“: die Faust auf den Tisch legen
- „*Ellbogen*“: die Ellbogen am Tisch aufstützen

Das Spiel lässt sich nach Belieben abändern, indem weitere Aufgaben erfunden werden. Etwa Kommandos mit Bewegungsaufgaben: bei „*Tief*“ z. B. eine Kniebeuge machen, bei „*Flach*“ auf den Boden legen, bei „*Pimperle*“ eine witzige Figur machen ...

Der Spielleiter darf nun die Kommandos geben, die er und die anderen sofort auszuführen haben. Allerdings: Nur wenn der Befehl mit „*Kommando ...*“ beginnt, dürfen ihn die anderen auch ausführen. Ansonsten ist der Befehl zu ignorieren, bei „*Flach!*“ darf man sich also nicht bewegen, nur bei „*Kommando: Flach!*“. Der Spielleiter kann die Aktion immer durchführen oder antäuschen, um die anderen zu verwirren.

Wer sich ohne „*Kommando: ...*“ bewegt und wer bei gültigem Kommando keine oder die falsche Aktion durchführt, bekommt einen Strafpunkt, scheidet aus, muss ein Pfand abgeben oder wird zur nächsten Kommando-Geberin ...

- Konzentration, Bewegung, Aufwärmen, Reaktion, Indoor, Outdoor

Am laufenden Band

Wahrscheinlich kennt keiner mehr die 70er-Jahre-Spielshow „Am laufenden Band“ mit Rudi Carrell, oder? Höhepunkt war am Ende der Sendung das laufende Band voller Konsumgüter, die sich der Gewinner des Abends einprägen musste. Alle Gegenstände, die er danach noch benennen konnte, durfte er behalten.

Mit einem Tisch und verschiedenen Alltagsdingen (Kleidung, Lebensmittel, Spielsachen, Ziergegenstände ...) können wir das nachspielen. Das Team bestückt ihn mit z. B. 20 Gegenständen, die Kandidatin hat eine Minute Zeit, sich alles einzuprägen und geht dann in einen Nebenraum. Wie viel hat sie sich gemerkt? So ist jeder reihum einmal Kandidat, und immer wird der Tisch neu „gedeckt“: Wer kann sich die meisten Dinge merken?

- Konzentration, Merkfähigkeit, Indoor

Was fehlt?

Funktioniert nach dem gleichen Prinzip wie „Am laufenden Band“, nur dass nach dem Einprägen einige Gegenstände entfernt werden und die Spielenden erraten müssen, welche Gegenstände fehlen. Dieses Spiel ist auch im Freien mit Naturmaterialien und/oder Gegenständen aus dem Rucksack möglich!

- Konzentration, Merkfähigkeit, Indoor, Outdoor

Schere, Stein, Papier

... oder auch Schnick, Schnack, Schnuck: Dreimal gehen die geballten Fäuste beider Spieler gleichzeitig auf und nieder, mit den Worten „Schere-Stein-Papier“. Dann öffnen sie sich schnell und zeigen entweder Schere (gespreizter Zeigefinger und Mittelfinger), Papier (ausgestreckte Hand) oder Stein (bleibt eine Faust). Wer schlägt wen? Der Stein schleift die Schere, die Schere schneidet das Papier und das Papier deckt den Stein zu. Wählen beide dasselbe Symbol, ist es unentschieden. Das Spiel lässt sich beliebig oft wiederholen und geht zu zweit, aber auch zu dritt: Wer schafft als Erster z. B. zehn Siege? Auch zum Auslosen oder für Entscheidungen geeignet.

- Zwischendurch, Indoor, Outdoor

Steinchen-Knobeln

Jede Spielerin erhält 3 Kieselsteine und kann zwischen 0 und 3 Stück in ihre aktive Spielhand nehmen, wobei die anderen das nicht sehen dürfen. Alle bilden einen Kreis und strecken ihre Faust in die Mitte. Dann darf jede Spielerin einen Tipp abgeben, wie viele Steinchen insgesamt im Spiel sind (bei drei Spielerinnen können das zwischen 0 und 9 sein). Dann werden die Hände geöffnet und gezählt. Wer am nächsten dran ist, gewinnt die Runde.

- Zwischendurch, Indoor, Outdoor

Spiegel-Spiel

Die Kinder stehen sich jeweils paarweise gegenüber. Spielerin A beginnt, mit den Händen, Armen, Kopf oder Beinen Bewegungen zu machen, die Spieler B möglichst genau und schnell nachahmen soll. Auch Grimassen oder bestimmte Bewegungsabläufe sind möglich und können das Gegenüber besonders herausfordern.

- Wahrnehmung, Koordination, Indoor, Outdoor

Schattenfangen

Ein Kind ist die Fängerin und versucht auf die Schatten der anderen Kinder zu treten. Hat es einen Schatten erwischt, so ist diese Person nun der Fänger, und das Spiel beginnt von Neuem. Ein Sicherheitsabstand ist bei diesem Spiel allerdings nur bei langen Schatten möglich, also morgens, abends und im Winter.

- Aufwärmen, Reaktion, Bewegung, Outdoor

Erlebnisbahn

Draußen oder drinnen werden verschiedene Hindernisse aufgebaut: z. B. 6–7 Stühle/ Holzklötze hintereinander aufstellen, danach 2 Seile hintereinander legen, eine Decke auf dem Boden ausbreiten und einen Tisch dahinter stellen. Nun kriechen die Kinder zuerst so schnell wie möglich unter den Stühlen hindurch, balancieren anschließend über beide Seile und machen auf der Decke einen Purzelbaum. Zum Schluss klettern sie auf den Tisch und springen wieder auf den Boden. Wer kommt am schnellsten ins Ziel?

Wenn die Kinder selbst den Parcours mitgestalten dürfen, macht es noch mehr Spaß!

- Aufwärmen, Bewegung, Indoor, Outdoor

Geschicklichkeits-Parcours

Es wird ein kleiner Parcours aufgebaut, indem mehrere Stühle/Holzklötze mit ein wenig Abstand hintereinander aufgestellt werden. Ein Kind nach dem anderen legt sich ein Buch (oder einfacher: ein gefaltetes Handtuch) auf den Kopf und versucht damit den Parcours zu absolvieren: über die Stühle steigen, etwas vom Boden aufheben, Slalom laufen ... Wenn das Buch/Handtuch herunterfällt, wird von vorn angefangen.

Varianten: Die Kinder legen ein Buch mit 1–3 Gegenständen (Zapfen, Jonglierball ...) wie ein Serviertablett auf ihre Handfläche oder transportieren eine Kartoffel mit einem Löffel. Wer bringt alles sicher und schnell ins Ziel?

Mit 2 identischen Parcours nebeneinander können jeweils 2 Kinder um die Wette laufen.

- Bewegung, Koordination, Aufwärmen, Indoor, Outdoor

Hausknecht

Mehrere Kinder sitzen im Kreis. Zuerst werden Rollen vergeben. Es gibt je 1:

- Meister (= Spielleitung)
- Hausknecht
- Wie viel
- So teuer
- Was
- Aha
- Alle anderen sind „Gulden“. Die Kinder heißen „1 Gulden“, „2 Gulden“, „3 Gulden“ usw., je nach Anzahl der Mitspielenden.

Der Meister (Spielleiter) steht in der Mitte und beginnt einen gleichbleibenden Dialog:

- *Meister: „Hausknecht!“*
- *Hausknecht (steht auf): „Was wünscht der Herr/die Dame?“*
- *Meister: „Was kostet der Hafer?“*
- *Hausknecht: „2 Gulden.“*
- *Meister: „2 Gulden?“ (und spricht damit das Kind mit dem Namen „2 Gulden“ an)*
- *2 Gulden (steht auf): „Was wünscht der Herr/die Dame?“*
- *Meister: „Was kostet der Hafer?“*
- *2 Gulden: „3 Gulden.“*
- *Meister: „3 Gulden?“*
- *3 Gulden: „Was wünscht der Herr/die Dame?“*
- *usw.*

Der Meister kann sich aber auch verhören oder nachfragen. Dann muss das genannte Kind antworten:

- *3 Gulden: „Was wünscht der Herr/die Dame?“*
- *Meister: „Was kostet der Hafer?“*
- *3 Gulden: „1 Gulden.“*
- *Meister: „Wie viel?“*
- *Wie viel (steht auf): „Was wünscht der Herr/die Dame?“*

Es gilt also nur das, was der Meister sagt. Wenn der Meister fragt: „So teuer?“ spricht er damit das Kind mit dem Namen „So teuer?“ an usw.

Wer einen Fehler macht, bekommt einen Punkt, und der Dialog wird wieder neu vom Meister mit dem Hausknecht begonnen.

Das Spiel soll so schnell wie möglich gespielt werden. Je mehr daran teilnehmen, umso lustiger ist es.

- Konzentration, Merkfähigkeit, Reaktion, Indoor, Outdoor

Zeitungs-Marathon

Jedes Kind bekommt einen Zeitungsbogen und muss damit 10 Sekunden lang (die Zeit kann variiert werden!) so schnell laufen, dass dieser Bogen vor dem Bauch haften bleibt. Festhalten ist streng verboten! Wer seinen Bogen verliert, scheidet aus (oder es werden mehrere Chancen vereinbart). Gewonnen hat, wer bis zum Schluss seine Zeitung nicht verliert.

- Aufwärmen, Bewegungsspiel, Indoor, Outdoor

Evolutionsknobeln

4 Figuren stellen verschiedene Entwicklungsstufen der Evolution dar. Zu jeder Stufe gibt es eine Bewegung und ein Geräusch. Alle beginnen auf der niedrigsten Stufe. Durch das Spiel „Schere-Stein-Papier“ entscheidet sich, ob man in der Evolution aufsteigt oder auf der gleichen Stufe bleibt. Es können jeweils Personen auf der gleichen Evolutionsstufe miteinander knobeln. Die Stufen sind:

- Ei (am Boden hocken)
- Dinosaurier (Klauen in die Höhe, brüllen)
- Urmensch (Gorilla-Gang, „Ugu-ugu“)
- Weiser Mensch (am Rand stehen, imaginären Bart streicheln, Buch lesen)

Wer die Stufe „Mensch“ erreicht hat, braucht nicht mehr mitzuknobeln. Zuletzt bleibt auf jeder Stufe eine Person über, das Spiel kann aber schon vorher beendet werden, wenn die Mehrheit zum Menschen aufgestiegen ist.

- Aufwärmen, Zwischendurch, Indoor, Outdoor

Lebendes Memory

Die Kinder stehen im Kreis (eine gerade Anzahl). 2–3 Kinder gehen hinaus und warten, bis sie wieder gerufen werden. Inzwischen machen sich je zwei Spielerinnen im Kreis eine gemeinsame Grimasse oder Bewegung aus, z. B.: Zunge rausstrecken, sich am Kopf kratzen, in die Hocke gehen (die Paare sollten sich deutlich voneinander unterscheiden). Haben alle Paare eine Grimasse/Bewegung einstudiert, werden die 2–3 Kinder von draußen wieder hereingeholt. Wie beim richtigen Memory dürfen sie jetzt abwechselnd zweimal „aufdecken“: Sie nennen die Namen von 2 Kindern, die dann ihre Grimasse oder Bewegung vorführen. Wurde ein Paar gefunden, so stellt sich dieses an den Rand. Wer mehr Paare findet, hat gewonnen!

- Wahrnehmung, Konzentration, Merkfähigkeit, Indoor, Outdoor

Bewegungs-Domino

Jedes Kind bekommt von der Spielleitung 2 Bewegungen genannt: Eine, auf die es reagieren muss, und eine, die es ausführen muss. Beispiel: Kind 1: Kniebeuge, Strecksprung. Kind 2: Strecksprung, linken Arm wegstrecken, Kind 3: linken Arm wegstrecken, Ausfallschritt ...

Die Spielleiterin beginnt das Spiel mit einer Kniebeuge → Kind 1 sieht die Kniebeuge und muss einen Strecksprung machen → Kind 2 sieht den Strecksprung und muss den linken Arm ausstrecken ...

- Aufmerksamkeit, Konzentration, Merkfähigkeit, Indoor, Outdoor

Wer ist der Mörder?

Die Kinder verteilen sich im Raum, ein Kind geht hinaus. Währenddessen wird im Raum jemand als „Mörderin“ oder „Mörder“ bestimmt. Das Kind von draußen wird als „Detektiv“ oder „Detektivin“ wieder reingeholt. Der Mörder hat eine ganz eigenartige Waffe – seine Augen. Wird ein Kind von ihm angeblinzelt, sinkt es langsam und mit lautem Schrei zu Boden. Der Mörder versucht dabei nicht vom Detektiv ertappt zu werden. Ist der Mörder entlarvt, beginnt das Spiel mit einer neuen Rollenverteilung.

- Aufmerksamkeit, Achtsamkeit, Indoor, Outdoor

Spots in Movement

Die Kinder bewegen sich zu Musik durch den Raum. Die Spielleitung stoppt die Musik und gibt eine kurze Aufgabe vor, die die anderen pantomimisch darstellen oder gleich ausführen z. B.: Zähne putzen, Koffer packen, auf einem Bein hüpfen ...

- Aufwärmen, Bewegung, Zwischendurch, Indoor, Outdoor

Zauberhexe Lilibilli

Alle Kinder laufen, hüpfen oder bewegen sich durch den Raum. Plötzlich erscheint die Hexe Lilibilli und verzaubert alle Kinder in Tiere: „*Schurzputzi, eins-zwei-drei, Elefanten kommen jetzt herbei.*“ Daraufhin bewegen sich alle Kinder wie Elefanten. Der Zauber endet mit dem Spruch: „*Schurzputzi, vier-drei-zwei, der Zauber ist nun wieder vorbei!*“ Bald erscheint die Hexe wieder und hat sich ein neues Tier ausgedacht (auch die Darstellung von Sportarten oder Berufen ist möglich).

- Aufwärmen, Bewegung, Indoor, Outdoor

Wurf ins Quadrat

Auf den Boden zeichnet man ein Quadrat, durch das zwei Diagonalen laufen. Die so entstandenen vier Dreiecke erhalten unterschiedliche Punktwerte, z. B.: 3, 5, 8 und 10. Aus einigen Metern Entfernung zielt nun die erste Person mit einem Stein auf das Quadrat, natürlich mit dem Ziel, den Stein in eines der Felder mit hohem Punktwert zu werfen. Trifft man auf eine Diagonale, so werden die Punkte der beiden Nachbarfelder addiert. Trifft jemand genau den Kreuzungspunkt in der Mitte, werden alle 4 Punktezahlen addiert. Jede Person bekommt 3 oder 5 Steine, die sie nacheinander wirft. Danach werden die erzielten Punkte zusammengezählt.

- Konzentration, Zwischendurch, Indoor, Outdoor

Schneider, leih mir deine Schere!

Idealer Spielort ist ein Platz mit einigen Bäumen (ansonsten können auch Sessel, Kisten, Holzpflocke etc. verwendet werden). Wichtig ist, dass die Bäume nicht ganz knapp nebeneinanderstehen. Alle Kinder – bis auf eines – stellen sich kreisförmig an den einzelnen Bäumen auf und halten sich mit einer Hand daran fest. Das Kind in der Mitte geht zu einem Baum und spricht dort das Kind an: „*Schneider, leih mir deine Schere!*“ Das angesprochene Kind antwortet: „*Ich hab leider keine (Ausrede einfallen lassen) – geh doch zum Nachbarn.*“

Die übrigen Kinder müssen während dieses Dialogs die Plätze tauschen. Das Kind in der Mitte versucht, schneller als die anderen Kinder einen frei gewordenen Baum zu erreichen. An jedem Baum darf sich immer nur eine Person festhalten. Das Kind, das ohne Baum übrig bleibt, wird der neue Fragesteller.

- Bewegung, Reaktion, Gelände, Indoor, Outdoor

Eins, zwei, drei, abgepasst!

Ein Kind schaut ein und zählt laut, während sich die anderen Kinder verstecken. Bei „*ich komme*“ geht es los und versucht die anderen Kinder zu finden. Entdeckt es eines, so muss es mit ihm um die Wette zum „Einschauplatz“ laufen. Ist das Kind, das sich versteckt hatte, schneller, dann ruft es: „*Eins, zwei, drei, ich bin frei*“, ist der Abpasser schneller, ruft er: „*Eins, zwei, drei (Name des Kindes) abgepasst*“. Sind alle Kinder abgepasst oder befreit, beginnt das Spiel von vorne. Das Kind, das als erstes vom Abpasser erwischt wurde, darf als nächstes einschauen.

Damit der Mindestabstand von einem Meter eingehalten werden kann, sollte der Einschauplatz großzügig gewählt und vorab ausgemacht werden, wer auf welcher Seite abschlägt.

- Bewegung, Outdoor

Räuber und Gendarm

Es werden ein oder zwei Gendarmen ausgewählt, die restlichen Kinder sind die Räuber. Die Räuber verstecken sich im Gelände. Nach einer vereinbarten Zeit beginnen die Gendarmen zu suchen. Haben die Gendarmen einen Räuber gefangen, bringen sie ihn zum Gefängnis (vorher festgelegter Bereich). Maximal 3 Räuber können durch Antippen (hier könnte man eine Schwimmmudel verwenden) von ihren Kollegen wieder aus dem Gefängnis befreit werden. Wenn alle Räuber gefangen sind, werden die ersten 2 gefangenen Räuber die neuen Gendarmen.

- Bewegung, Outdoor

Feuer – Wasser – Sturm

Die Kinder bewegen sich durch den Raum (mit Musik) oder im Gelände. Ein Kind wird als Wetterfee/Wetterfrosch ausgewählt und kündigt eines der folgenden Ereignisse an: Feuer, Wasser, Sturm oder Blitz.

Bei „*Feuer*“ legen sich alle Kinder flach auf den Boden, bei „*Wasser*“ klettern alle auf einen Sessel, Tisch, Baumstamm etc. hinauf, bei „*Sturm*“ halten sie sich an etwas Stabilem (z. B.: Baum, Fels, Sprossenwand, Bank) fest und bei „*Blitz*“ hocken sie sich so klein wie möglich auf den Boden. Wer einen Fehler macht, übernimmt die nächste Wetteransage.

- Bewegung, Reaktion, Indoor, Outdoor

Der Hase läuft über das Feld

Ein Kind steht in einiger Entfernung mit dem Rücken zu den anderen Kindern und sagt laut: „*Der Hase läuft über das Feld*“ (oder „*Donner, Wetter, Blitz*“ oder einen anderen vereinbarten Satz). Dies kann ganz schnell ausgesprochen werden oder sehr langsam mit Pausen zwischen den Wörtern. Beim ersten Wort laufen die anderen Kinder los. Nach dem letzten Wort dreht sich das einschauende Kind um, und die anderen Kinder erstarren. Wer jetzt noch in Bewegung ertappt wird, muss zurück an den Start. Das erste Kind, das es ins Ziel schafft, schaut in der nächsten Runde ein.

- Reaktion, Zwischendurch, Indoor, Outdoor

Kaiser, wie viele Schritte darf ich gehen?

Vorab werden unterschiedliche Schrittararten vereinbart und ausprobiert, z. B.: normaler Schritt, Riesenschritt, Zwergenschritt, Kochlöffel (drehender Hüpfen um die eigene Achse), Schere (man steht mit gegrätschten Beinen und klappt die Füße im Vorwärtshüpfen wie eine Schere zusammen), Flohhüpfer, Froschsprung, Kängurusprung ...

Die Kaiserin wird durch einen Auszählreim bestimmt. Sie steht auf einer Seite des Spielfelds auf einem symbolischen Thron, die übrigen Kinder auf der anderen Seite. Ein Kind nach dem anderen fragt: „*Kaiserin, wie viele Schritte darf ich machen?*“ Die Kaiserin nennt daraufhin eine Zahl einer bestimmten Schrittarart, z. B.: 3 Froschsprünge. Ein Kind nach dem anderen ist an der Reihe und macht die angegebenen Schritte. Die Kaiserin darf auch bestimmen, ob die Schritte vorwärts oder rückwärts gemacht werden sollen. Rückwärtsbewegungen darf sie allerdings nur 3 Mal befehlen. Sie muss sich also gut überlegen, wen sie zurückschickt. Ziel der Kinder ist es, zur Kaiserin zu gelangen (Markierung 1 Meter vor dem Thron). Das Ziel der Kaiserin ist es, so lange wie möglich auf dem Thron zu bleiben.

Variation: Die Kinder fragen: „*Kaiser, wohin darf ich reisen?*“ Hier wird als Antwort der Name einer Stadt oder eines Landes gegeben. Die Antwort wird in Silben zerlegt und pro Silbe darf das fragende Kind einen Schritt machen. z. B.: Italien → I | ta | li | en = 4 Schritte

- Bewegung, Gelände, Zwischendurch, Indoor, Outdoor

Geräusche raten

Auf einem Diktiergerät/Smartphone/Laptop sind verschiedene Geräusche aufgenommen. Die Gruppe sitzt mit geschlossenen Augen und versucht die Geräusche zu erraten. Die Gruppe kann natürlich auch geteilt werden, und das Team, das zuerst das Geräusch richtig errät, erhält einen Punkt.

- Wahrnehmung, Konzentration, Zwischendurch, Indoor

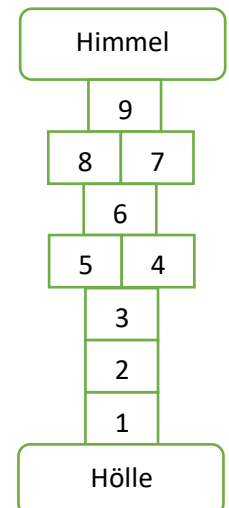
Himmel und Hölle (Tempelhüpfen)

Beim Tempelhüpfen gibt es viele verschiedene Varianten. Die Grundregeln sind einfach: Zuerst wird ein Grundriss auf den Boden gezeichnet (entweder mit Kreide auf Asphalt, mit einem Stock oder spitzen Stein in die Erde oder mit Klebeband auf den Fußboden). Dann wird ein Steinchen hineingeworfen und einzeln von Feld zu Feld gehüpft. Bei der Zeichnung und den Zusatzregeln kann man selbst kreativ werden!

Spielanleitung für klassisches Himmel und Hölle:

Ein Kind steht in der Hölle. Es wirft den Stein ins 1. Feld, überspringt mit einem Bein das 1. Feld, springt also gleich von der Hölle ins 2. Feld und hüpfet weiter. In den Doppelfeldern darf man mit beiden Füßen auftreten. Im Himmel macht man eine Kehrtwendung und springt auf die gleiche Weise retour. So geht es Runde für Runde – der Stein wird nacheinander in jedes Feld geworfen. Als Fehler gilt: in bestimmten Feldern mit dem zweiten Fuß den Boden berühren, mit dem Fuß oder dem Stein eine Linie berühren, den Stein in ein falsches Feld werfen. Wer einen Fehler macht, für den ist die Runde zu Ende und das nächste Kind ist an der Reihe. Bei der nächsten Runde darf man dort weitermachen, wo man aufgehört hat, muss also nicht wieder von vorne beginnen. Gewonnen hat, wer es zuerst bis in den Himmel schafft.

- Bewegung, Koordination, Zwischendurch, Indoor, Outdoor



Ich seh, ich seh, was du nicht siehst

Eine Person sagt: „*Ich seh, ich seh, was du nicht siehst, und das ist ... grün!*“, und denkt dabei an einen grünen Gegenstand im gemeinsamen Blickfeld, den die anderen erraten sollen. Wer den gemeinten Gegenstand errät, ist als Nächstes dran.

Variante: Statt Farben kann man auch andere Eigenschaften nennen (z. B. rund, nass, alt, nur im Sommer da, vom Menschen gemacht ...).

- Zwischendurch, Wahrnehmung, Indoor, Outdoor

Ich packe meinen Koffer

Ein Klassiker unter den Gedächtnisspielen. Wer dran ist, sagt: „*Ich packe in meinen Koffer ...*“, zählt in der richtigen Reihenfolge die bereits genannten Dinge auf und fügt etwas Neues hinzu. Wer zum zweiten Mal etwas vergisst, scheidet aus, bis der Sieger oder die Siegerin übrigbleibt.

- Merkfähigkeit, Konzentration, Zwischendurch, Indoor, Outdoor

Was bin ich?

Ein Kind überlegt sich ein Tier. Um das gewählte Tier zu erraten, stellen die anderen reihum Fragen, die nur mit *Ja* oder *Nein* beantwortet werden können. Bei *Ja* darf die Person weiterfragen, bei *Nein* stellt jemand anderer die nächste Frage.

Wer das Tier errät, ist als Nächstes an der Reihe, sich etwas auszudenken. Das Ratespiel funktioniert natürlich auch mit bekannten Personen, Comicfiguren, Berufen, Pflanzen, Ländern oder Sehenswürdigkeiten.

- Konzentration, Zwischendurch, Indoor, Outdoor

ABC-Spiel

Ein Kind denkt sich ein Wort aus. Mit dem letzten Buchstaben des Wortes bildet das nächste Kind ein neues Wort, z. B.: Auto → Ohr → Radiergummi ...

Fortgeschrittene können sich vorher ein Thema ausmachen, zu dem alle Wörter passen müssen (z. B. Tiere, Essen, Kofferpacken, Ferien, Natur, Sport ...)

Variante: Ein Kind denkt sich ein zusammengesetztes Hauptwort aus. Mit dem zweiten Teil des Wortes wird ein neues zusammengesetztes Hauptwort gebildet, z. B.: Autotür → Türstock → Stockwerk → Werkbank ...

- Konzentration, Zwischendurch, Indoor, Outdoor

Zeitungstwist

Jedes Kind hat ein Zeitungsblatt vor sich liegen, die Spielleitung sagt verschiedene Aufgaben an:

- beidbeinig vor- und zurückspringen
 - Wechselsprung: ein Fuß vor, ein Fuß hinter die Zeitung
 - Wedelsprung rechts und links neben die Zeitung (beidbeinig)
 - einbeinig vor- und zurückspringen
 - beidbeinig um die Zeitung herumspringen
 - ...
- Koordination, Bewegung, Aufwärmen, Indoor, Outdoor

Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?

Ein Kind ist der Fischer und steht auf der einen Spielfeldseite, die restlichen Kinder stehen auf der anderen Seite. Die Gruppe ruft: „Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?“. Der Fischer antwortet: „X Meter tief.“ Gruppe: „Und wie können wir zu dir hinüberkommen?“ Als Antwort nennt der Fischer eine beliebige Fortbewegungsart, z. B.: Hüpfen, Kriechen, Krabbeln, Krebsgang, Spinnengang, auf einem Bein hüpfen, rückwärtslaufen ...

Wer als Erster am anderen Ufer ankommt, wird zum neuen Fischer.

- Bewegung, Aufwärmen, Koordination, Outdoor

Bäumchen, Bäumchen, wechsle dich

Jedes Kind, bis auf eines, hat einen Reifen. Das Kind ohne Reifen ruft: „*Bäumchen, Bäumchen, wechsle dich!*“ Nun müssen alle Kinder ihren Reifen verlassen und schnell einen neuen suchen. Auch das Kind ohne Reifen versucht einen Reifen zu ergattern. Wer ohne Reifen übrig bleibt, ruft als Nächstes: „*Bäumchen, Bäumchen, wechsle dich!*“

Größere Gruppen können in Kleingruppen (Schleifen, T-Shirts etc. zur Unterscheidung) geteilt werden, die abwechselnd in Bewegung sind.

- Bewegung, Aufwärmen, Outdoor

ZehnerIn

Beim ZehnerIn gibt es viele verschiedene Versionen. Wir haben hier 3 verschiedene Varianten ausgewählt. Prinzipiell geht es darum, einen Ball gegen eine Wand zu werfen und vor dem Auffangen schnelle Bewegungen auszuführen.

- **Einfaches ZehnerIn**

Die Spielerin stellt sich im Abstand von 1–3 Metern vor eine Wand. Sie wirft einen Ball an die Wand, klatscht in die Hände und fängt ihn wieder auf. Zuerst 1-mal, dann 2-mal, dann 3-mal klatschen – wer schafft es 10-mal?

- **Schweres ZehnerIn**

Funktioniert im Prinzip wie das leichte ZehnerIn, nur kommen komplexere Bewegungen dazu, z. B.: den Ball unter der Kniebeuge durchwerfen; einmal um die eigene Achse drehen; mit dem Rücken zur Wand den Ball werfen, sich umdrehen und fangen; den Ball unter dem anderen Arm durchwerfen; den Ball gegen die Wand köpfeln ... und was einem sonst noch so einfällt.

- **Ich bin ein Student**

Bei dieser Version des ZehnerIns sagt der Spieler einen Spruch auf und ahmt zwischen Werfen und Fangen die jeweils angesprochene Tätigkeit nach.

1. „*Ich bin ein Student*“: Hochwerfen und fangen
2. „*Und wasch mir die Händ*“: Hochwerfen, Hände reiben, fangen
3. „*Ich trockne sie ab*“: Hochwerfen, Hände schütteln, fangen
4. „*Ich steck sie in den Sack*“: Hochwerfen, Hände in die Tasche stecken, fangen
5. „*Ich knie mich nieder*“: Hochwerfen, hinknien, fangen
6. „*Ich steh wieder auf*“: Hochwerfen, aufstehen, fangen
7. „*Und fang den Ball mit einer Hand*“: Hochwerfen, einhändig fangen

- Koordination, Konzentration, Bewegung, Indoor, Outdoor

Rettungsinseln

Jeweils vier Kinder fassen eine Matte/Decke/Plane an den vier Ecken und tragen sie durch den Saal oder über die Wiese. Auf das Kommando der Spielleitung (Sturmwarnung!) müssen die Kinder ihre Matte/Decke/Plane blitzschnell ablegen und sich auf ihre Ecke setzen. Welche Gruppe sitzt als erste komplett auf der Matte?

- Reaktion, Bewegung, Aufwärmen, Indoor, Outdoor

Handtuch-Volleyball

Je 2 Kinder bilden ein Team und halten ein Handtuch gespannt zwischen sich. Nun spielen immer 2 Teams gegeneinander Volleyball, wobei der Ball (man kann auch einen Luftballon verwenden) nur mit dem Handtuch berührt werden darf. Wenn ein Team den Ball nicht erwischt, so bekommt die gegnerische Mannschaft einen Punkt.

- Bewegung, Koordination, Aufwärmen, Indoor, Outdoor

Spiele mit dem Fallschirmtuch

Fallschirmtücher gibt es in unterschiedlichen Größen, z. B. 5 m (für 13–18 Personen) und 7,5 m (für ca. 40 Personen). Mit einem ausreichend großen Fallschirmtuch kann also auch Abstand zwischen den Spielenden gehalten werden.

- **Pilz**

Alle knien auf dem Boden und halten den Fallschirm streng gespannt. Auf das Kommando: „1, 2, 3“ stehen alle auf und heben den Fallschirm über den Kopf. So bildet sich ein riesiger Pilz. Lassen alle den Fallschirm am höchsten Punkt los, fliegt der Pilz davon.

Will man vermeiden, dass der Fallschirm an einer Stelle von verschiedenen Kindern angefasst wird, verzichtet man auf das „Fliegenlassen“ und der Fallschirm wird einfach wieder am Boden abgelegt.

- **Iglu**

Es wird ein Pilz gebildet, wie oben beschrieben. Dann gehen alle einen Schritt nach innen, führen den Fallschirm hinter ihrem Rücken auf den Boden und setzen sich drauf. Nun sitzen alle wie in einem Iglu.

- **Herzschlag**

Alle halten den Fallschirm und bilden einen Pilz. Nun gehen alle gleichzeitig ein oder zwei Schritte nach innen und wieder nach außen. So fängt der Fallschirm an zu „pulsieren“ wie beim Herzschlag.



- **Wellenreiten**

Alle halten den Fallschirm. Nun wird ein leichter, großer Ball auf den Fallschirm gelegt und soll im Kreis rundherum rollen. Dazu muss der Fallschirm gesenkt und im richtigen Moment wieder gehoben werden.
- **Knall-Kim**

Alle sitzen im Kreis um den Fallschirm und machen große Wellen. Drei aufgeblasene Luftballons werden darunter versteckt. Nun geht ein Kind in das Wellenbad und versucht die Luftballons zu zertreten. Wenn es ein sehr großes Fallschirmtuch ist, können auch mehrere Kinder gleichzeitig auf das Tuch steigen, um die Luftballons zu suchen.
- **Zeigt her eure Füße**

Der Fallschirm wird von der ganzen Gruppe straff in Hüfthöhe gehalten, und ein Kind geht darunter. Von der restlichen Gruppe wird durch Deuten, Kopfnicken, Blicke ein weiteres Kind bestimmt, das nun eine Runde um den Fallschirm läuft. Das Kind unter dem Fallschirm muss erraten, um wen es sich handelt.
- **Hase und Hund**

Alle stehen um den Fallschirm und es werden 2 unterschiedliche Bälle (z. B. Basketball und Schaumgummiball) hineingeworfen. Ein Ball ist der Hund, der den anderen Ball, den Hasen, jagen soll.

Die Spielenden können auch in eine Hasen- und eine Hundegruppe geteilt werden (reihum steht immer abwechselnd ein Hase und ein Hund). Die Hasengruppe versucht ihrem Ball beim „Davonlaufen“, die Hundegruppe ihrem Ball beim „Jagen“ zu helfen.
- **Fallschirm-Golf**

Für dieses Spiel benötigt man einen Fallschirm mit Loch in der Mitte. Alle stehen um den Fallschirm und versuchen einen Ball wie beim Golf einzulochen. Der Ball muss dazwischen immer wieder an den Rand und neu „abgeschlagen“ werden.
- **Schlangenbiss**

Alle stehen um den Fallschirm, und darauf liegen Schnüre – die Schlangen. Die Kinder werden in 2 Gruppen (Halbkreise) geteilt. Nun versuchen die beiden Gruppen sich gegenseitig die Seile zuzuwerfen. Wer von einem Seil berührt wird, wurde von einer Schlange gebissen. Die Bisse können gezählt werden oder die gebissene Person scheidet aus.
- **Urknall**

Alle halten den Fallschirm, und in der Mitte liegen einige Softbälle. Auf das Kommando: „1, 2, 3 – hoch“ wird der Fallschirm in die Höhe gehoben und auf ein weiteres Kommando zu Boden „geknallt“, sodass die Bälle in die Höhe fliegen.
- **Popcorn**

Alle halten den Fallschirm und machen Wellenbewegungen, nach und nach wirft die Spielleitung immer mehr kleine Bälle hinein. So entsteht eine riesige Popcornmaschine.

- **Katz und Maus**

Ein Kind ist die Maus, ein anderes die Katze. Die Maus krabbelt unter dem Fallschirm herum, die Katze ist auf dem Fallschirm und versucht die Maus zu fangen. Die restlichen Kinder machen große Wellen, damit die Katze nicht sieht, wo die Maus ist. Die Katze muss sich natürlich vorsichtig bewegen, um die Maus nicht zu verletzen.
- **Streicheleinheiten mit Musik**

Einige Kinder liegen unter dem Fallschirm. Die anderen schwingen das Tuch sanft über ihnen. Nebenbei kann auch Entspannungsmusik laufen.
- **Meeresbrise**

2–3 Kinder liegen unter dem Fallschirm, die anderen sorgen durch Wellenbewegungen für starken Seegang. Besonders angenehm im Sommer zur Abkühlung.
- **Schweben**

Ein Kind legt sich in die Mitte des Fallschirms und die restlichen Kinder rollen den Rand des Fallschirms ein bisschen ein, halten ihn ganz fest und versuchen das Tuch langsam zu spannen, sodass die Person auf dem Fallschirm schwebt wie auf einem fliegenden Teppich. Der Fallschirm sollte nicht an den Schlaufen gehalten werden, da er dann reißen könnte.
- **Platzwechsel über dem Fallschirm**

Alle sitzen um den am Boden liegenden Fallschirm herum. Nun werden nacheinander die Buchstaben des Alphabets gerufen. Bei „A“ laufen alle Kinder über den Fallschirm, deren Namen mit einem A beginnt usw. Oder es werden andere Gemeinsamkeiten ausgerufen: alle, die braune Augen haben, kurze Haare haben, eine Brille tragen, weiße Socken anhaben ...
- **Ola-Welle**

Alle halten den Fallschirm mit einer Hand und laufen damit im Kreis. Nun beginnen zwei Personen den Fallschirm zu heben und die nächsten schließen an. So entsteht die Welle. Sie kann noch mit einem gerufenen „O-la“ unterstützt werden.
- **Namen rufen – Lotsenspiel**

Alle sitzen im Kreis um den auf dem Boden liegenden Fallschirm. Auf dem Fallschirm liegen einige Gegenstände. Eine Person geht in die Mitte des Fallschirms und schließt die Augen. Nun wird sie, ohne dabei Gegenstände zu berühren, von der Gruppe durch Zurufen zu ihrem ursprünglichen Platz gelotst.
- Aufwärmen, Bewegung, Zwischendurch, Outdoor

Es folgt eine Auswahl von Spielen und Übungen aus den bestehenden Methodensammlungen der Naturfreundejugend Österreich, die auch mit Abstand gut durchführbar sind.

Die Wissens- und Methodenboxen „Wald im Klimawandel“ und „Kunstlicht, Nacht und Sternenhimmel“ sind jeweils um 10 Euro zu bestellen, die Broschüre „Waldbewohnern auf der Spur“ und den Folder „Wandern mit Kindern“ senden wir gerne gratis zu!

Mehr auf www.naturfreundejugend.at/service/materialien

Methodenbox „Wald im Klimawandel“

- Nr. 2: Atome und Moleküle
- Nr. 3: Ein System in Bewegung
- Nr. 6: Klimawandel – Brainstorming
- Nr. 7: Reflexion in Szenen
- Nr. 8: Wer bin ich?
- Nr. 12: Blätter – Nadel – Memory
- Nr. 17: Die Filterwirkung des Bodens
- Nr. 18: Luchs und Reh
- Nr. 20: Gespräch mit der Natur
- Nr. 22: Gewitter, Regen, Sturm und Sonne
- Nr. 25: Erosionstest
- Nr. 26: Klima-Frühstück

Methodenbox „Kunstlicht, Nacht- und Sternenhimmel“

- Nr. 1: Sternenhimmel im Wandel
- Nr. 4: Licht-Detektive
- Nr. 5: Die Erde dreht sich um die Sonne
- Nr. 6: Mondphasen-Experiment
- Nr. 7: Finde den Polarstern
- Nr. 9: Lichtverschmutzung – Brainstorming
- Nr. 10: Reflexion in Szenen
- Nr. 12: Nächtliche Entdeckungen

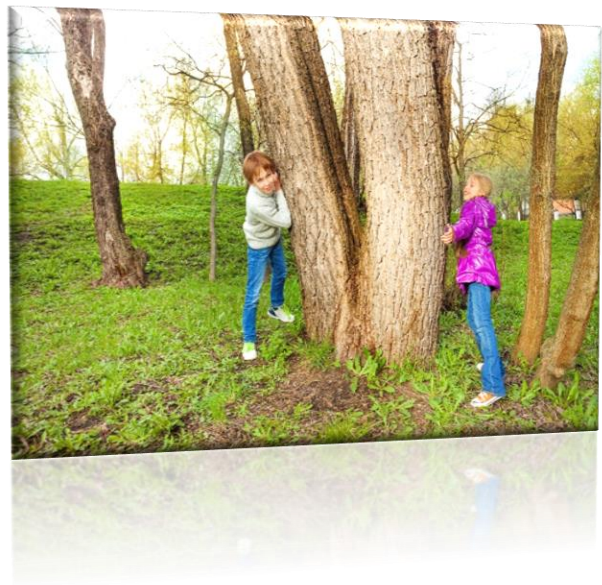
Broschüre „Waldbewohnern auf der Spur“

Spiel, Spaß und Informatives im Winter:

- Nr. 1: Auf der Fährte – eine Fährtsuchaktion
- Nr. 2: Fuchs und Hase – Verfolgungsjagd
- Nr. 4: Mein Baum
- Nr. 5: Schneeturm bauen
- Nr. 6: Leuchtende Schneepyramide
- Nr. 8: Schneeballgeister
- Nr. 9: Spuren im Schnee

Spiel, Spaß und Informatives im Sommer:

- Nr. 1: Schau genau
- Nr. 2: Bild im Wald
- Nr. 3: Waldschatz
- Nr. 4: Wer bin ich?
- Nr. 5: Waldgeist



Hinweis: Einige Methoden müssen in der Praxis leicht abgewandelt werden, um die jeweils erforderlichen Richtlinien zu erfüllen. So ist etwa darauf zu achten, dass die Personen Abstand halten, dass Gegenstände nicht weitergegeben oder kurz nacheinander von mehreren Kindern berührt werden. Hilfreich sind dafür kleinere Gruppen, reichlich Platz, Markierungen und genügend Material für alle Teilnehmenden.