



## Praxisbeispiele

### Abenteuerspielplatz Wald

Der Lebensraum Wald bietet zahlreiche Bewegungsmöglichkeiten für jedes Alter. Oftmals ist das Anleiten von Spielen im Wald gar nicht nötig, denn der Aufforderungscharakter, den der Wald bietet, ist für Kinder enorm groß. Kinder entwickeln ganz alleine tolle Spielideen, die aufgegriffen und weiterentwickelt werden können. Das wiederum fordert und fördert die Fantasie und Kreativität.

In der heutigen medialen Welt in der die Kinder aufwachsen ist es wichtig ihnen diesen Freiraum für das eigene Gestalten zu schaffen. Im Wald haben die Kinder weitaus mehr Gelegenheiten ihren Körper und ihre Sinne zu gebrauchen, als in geschlossenen Räumen. Die Natur bietet situative Bewegungsanlässe, die die Kinder dazu herausfordern ihr Bewegungskönnen auf die Probe zu stellen und zu erweitern. Gleichzeitig lernen sie die räumliche und die gegenständliche Umwelt kennen: Auf weichem Waldboden läuft man anders als auf hartem Asphalt, die Geräusche im Wald sind anders als auf einer Straße.

Im Wald können die Kinder eine Laubschlacht veranstalten ohne sich weh zu tun, in große Laubmulden oder Haufen können sie sich fallen lassen. Bei Regen können sie beobachten, wie sich der Boden in einen Sumpf verwandelt, durch den man waten kann, dass Pfützen entstehen, die sie überspringen können. Sinnliche Erfahrungen werden wie selbstverständlich gewonnen.

Durch Hinweise und Fragen durch die Erwachsenen können die Kinder auf ihre Umwelt aufmerksam werden. Der achtsame Umgang mit der Natur kann durchaus in spannende, erlebnisreiche Spiele eingebunden werden.

#### **Waldgeräusche hören**

Auf mitgebrachte Decken oder Handtücher legen. Wer möchte kann die Augen schließen. Was hörst du? Kennst du alle Geräusche? Anschließend kann das Gehörte aufgeschrieben oder gemalt werden.

#### **Baumrinden fühlen**

Die Kinder bilden Paare. Einem Kind werden die Augen verbunden. Der Partner führt den „Blinden“ zu einem Baumstamm. Der Baumstamm muss befühlt, beschrieben und eventuell benannt werden. Nach 4-5 Bäumen die Augenbinden entfernen. Gemeinsam gehen beide sehend zu den Bäumen, um sie wiederzuerkennen. Rollenwechsel. Möchten Kinder die Augen nicht verbunden haben, werden die Augen nur geschlossen.



#### **Spiegellauf**

Die Kinder bilden Paare. Ein Kind bekommt einen Spiegel. Der Spiegel wird so gehalten, dass der Himmel und die Baumkronen zu sehen sind. Vom Partner wird es durch den Wald geführt.

### **Bäume legen**

Die Kinder sammeln ganz viele Äste und Stöcke und versuchen gemeinsam aus dem gesammelten Material einen Baum auf dem Boden nachzulegen.

### **Blindschleiche**

Mit einem langen Tau wird ein Weg durch den Wald gelegt. Das Tau kann an Bäumen befestigt, um Bäume geschlungen und auf die Erde gelegt werden. Die Kinder schließen oder verbinden die Augen und tasten sich am Tau entlang. Augen schließen oder verbinden ist immer freiwillig!

### **Zielsteinwurf**

Die Kinder sammeln verschieden große Steine. Ein großer Stein wird als Zielstein bestimmt. Von einem festgelegten Ort versuchen die Kinder den großen Stein zu treffen oder ihre Steine so nah wie möglich am Zielstein zu platzieren.

### **Rettet das Schiff**

Gibt es einen kleinen Bach oder eine Pfütze im Wald, können die Kinder kleine Papierschiffchen falten und diese schwimmen lassen. Mit einem Strohhalm können die Schiffe noch angetrieben werden.

### **Himmel und Hölle**

Ein altes Kinderspiel, welches auf dem Waldboden mit Hölzchen, Ästen und Steinen gelegt wird. Jedes Kind sucht sich einen Stein, eine Eichel, Kastanie oder Tannenzapfen. Das Kind, das an der Reihe ist, wirft seinen „Wurfstein“ in das erste Feld. Dieses erste Feld wird übersprungen und in die übrigen Felder hineingesprungen. Hat das Kind Feld 10 erreicht, geht es wieder zurück. Auf dem Rückweg wird der „Wurfstein“ wieder aufgehoben und das Feld wird übersprungen. In der nächsten Runde muss der „Wurfstein“ in das zweite Feld geworfen werden, jetzt darf das zweite Feld nicht gesprungen werden. In die Felder der Zahlen 4 und 5 sowie 7 und 8 wird ein Grätschsprung gemacht. Hat ein Kind einen Fehler gemacht, kommt das nächste Kind an die Reihe.



### **Springmaus**

Äste werden in bestimmten Entfernungen auf den Böden gelegt und die Kinder müssen diese überspringen, überlaufen oder darüber hüpfen. Es können Mannschaften gebildet werden und die Mannschaften laufen gegeneinander.

### **Eichhörnchen**

Die Kinder werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Die eine Gruppe bekommt einen Vorrat an Nüssen. Wie es die Eichhörnchen im Herbst tun, verstecken die Kinder die Nüsse in der näheren Umgebung. Die zweite Gruppe beobachtet genau, wo die Nüsse versteckt werden. Sind alle Nüsse versteckt, versucht die andere Gruppe die Nüsse alle wiederzufinden. Daraus kann auch ein Zahlenspiel werden, wenn die Spielleiterin angibt: „Bringt mir jeder 2 Nüsse oder 6 Nüsse.“

### ***Turmbau zu Babel***

4-6 Kinder bilden eine Mannschaft. Die Kinder haben die Aufgabe Äste und Stöcke zu suchen und daraus einen möglichst hohen Turm zu bauen. Die Kinder sollen sich vorher besprechen, wie sie den Turm bauen wollen. Nach der Bauphase werden gemeinsam die verschiedenen Strategien beim Bau besprochen.

### ***Zapfenhüpfen***

Ein Fichtenzapfen wird an eine Schnur gebunden. Die Spieler stehen im Kreis. In der Mitte des Kreises steht der Zapfenschnur-Schwinger. Die Schnur am Fichtenzapfen ist um 50 cm länger, als der Abstand zu den ringsherum stehenden Kindern. Der Zapfenschnur-Schwinger dreht sich mit der Zapfenschnur und schwingt diese dabei ringsherum am Boden im Kreis. Die Mitspieler müssen nun hüpfend dem schwingenden Seil ausweichen. Wer vom Seil getroffen wird, muss ausscheiden. Wer wird der Sieger im Zapfen-Hüpfen?