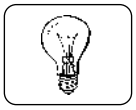
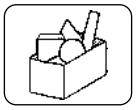
Wir werden ein Team – Spiele und Aktionen für die ganze Klasse

Gemeinsam draußen lernen bedeutet immer auch soziales Lernen, Bewegung, Spaß und mal eine Auszeit nehmen. Viele Themen zu Wald, Sträuchern und Hecken eignen sich, um neben der inhaltlichen Arbeit auch die Sozialkompetenzen der Kinder zu erweitern und das Wir-Gefühl in der Klasse zu stärken. Bewegung, Kooperation, Vertrauen und gute Absprachen stehen dabei im Fokus.

Mücke, Vogel, Fuchs – Hinweise für die Lehrkraft

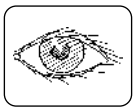


„Mücke, Vogel, Fuchs“ ist eine **kooperative** und **bewegungsorientierte** Form des Spieleklassikers „Schere, Stein, Papier“.



- Seil oder Stöcke (zur Markierung der Mittellinie)
- Hütchen o. Ä. (zur Markierung der Spielfeldbegrenzung)

- flaches Gelände mit einer freien Fläche von ca. 30 m × 10 m (Achtung: Stolperfallen und Löcher vermeiden)



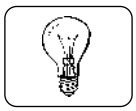
Halten sich alle Kinder an die Absprache der Gruppe und zeigen das gleiche vereinbarte Tier?
Wer bestimmt, welches Tier in der nächsten Runde genommen wird? Sind alle Kinder am Abstimmungsprozess beteiligt?

Spielanleitung:

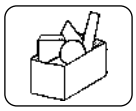
Zunächst werden in der Gruppe jeweils eine Geste und ein Laut für „Mücke“, „Vogel“ und „Fuchs“ vereinbart und es wird erklärt, welches Tier gegen welches andere gewinnt:
„Der Vogel gewinnt gegen die Mücke, weil er sie in der Natur frisst.“
„Der Fuchs gewinnt gegen den Vogel, weil er ein natürlicher Feind ist.“
„Die Mücke gewinnt gegen den Fuchs, weil sie diesen piesackt und nervt.“
Die Kinder werden zunächst in zwei gleich große Gruppen aufgeteilt. Pro Spielrunde berät sich die Gruppe, welches Tier sie in dieser Runde wählt, und stellt sich an die Mittellinie, sobald sie bereit ist. Auf ein Signal hin zeigen alle Kinder die Geste des gewählten Tieres und machen das entsprechende Geräusch. Nun gilt es für jedes Kind, schnell zu entscheiden: Haben wir gewonnen? Dann versuche ich, ein Kind der anderen Gruppe zu fangen, bevor es hinter die Linie rennt. Haben wir verloren? Dann muss ich schnell hinter die Linie laufen, um mich in Sicherheit zu bringen. Werden Kinder gefangen, wechseln sie die Gruppe.
Bis zwei Kind aus einer Gruppe übrig, hat es gew

VORSCHAU
netzwerk lernen
zur Vollversion

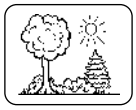
Schnelles Verstecken – Hinweise für die Lehrkraft



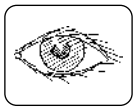
Das Spiel ist eine besonders dynamische Variante des Klassikers. Hier gilt es, möglichst schnell ein gutes Versteck zu finden und geschickt zu **planen**, wo das nächste Versteck sein soll.



- kein Material erforderlich



Waldstück o. Ä. in der Nähe, das einige Verstecke für die Kinder bietet; zuvor mögliche Gefahrenstellen besprechen



Wer hält sich an die Absprachen, jedes Mal das Versteck zu wechseln?
Welche Kinder klatschen wirklich ab, bevor sie das Versteck wechseln?

Spielanleitung:

Zwei Kinder („Sucherkinder“) starten am „Basislager“ und strecken mit geschlossenen Augen ihre Arme nach vorn, Handflächen nach oben. Der Rest der Gruppe steht zunächst um die beiden Kinder herum.
Nun beginnen die beiden, von 20 rückwärts zu zählen.
Pro Runde müssen die übrigen Kinder erstens zunächst zum Basislager und die Hände der Sucherkinder abklatschen und zweitens ein Versteck aufsuchen. Dabei dürfen die Kinder sich nicht in jeder Runde im selben Versteck verstecken.

Nun öffnen die Sucherkinder die Augen und schauen, ob sie andere Kinder in ihren Verstecken finden können – ohne das Basislager zu verlassen! Wenn sie ein Kind gefunden haben, nennen sie den Namen. Wenn sie richtig lagen, vergrößert sich die Sucherkindergruppe.

Und dann wird von 19, dann von 18, dann 17 etc. runtergezählt. Wer schafft es, selbst bei der 5 noch ein Versteck zu finden?

VORSCHAU

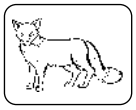
netzwerk lernen
© PERSEN Verlag
zur Vollversion

Die Stadt aus Laub – Impulskarte

Entwerft eine **Stadt aus Laub**! Sammelt Vorschläge, welche Gebäude in einer Stadt nicht fehlen sollten. Je drei Kinder sollen später ein Gebäude bauen. Wie viele Gebäude könnt ihr dann bauen? Wählt eine entsprechende Anzahl aus den Vorschlägen aus.

Bildet Teams mit je drei Kindern. Geht das nicht auf, macht ihr zusätzlich ein Zweierteam oder ein Team mit vier Kindern. Jedes Team baut eines der ausgewählten Gebäude. Welches Gebäude werdet ihr bauen? Sprecht euch mit den anderen ab. Sammelt im Team Zweige, Blätter und Früchte sowie andere Naturmaterialien zur Gestaltung eures Gebäudes.

Macht nun eine kleine Fläche von Laub frei und nutzt eure Naturgegenstände zur Gestaltung des Gebäudes. Kennzeichnet es, sodass man erkennen kann, um welches Gebäude es sich handelt. Die Teams, die als erste fertig sind, fangen an, die Gebäude mit schmalen, laubfreien Wegen zu verbinden. Am Ende sollten alle Gebäude mit Wegen verbunden sein.



Welche Fragen sind euch beim Entdecken und Tun bisher eingefallen? Schreibt sie in euer Naturtagebuch.
Der Fuchs hat noch weitere Fragen. Beantwortet die Fragen gemeinsam:

- Ist es sinnvoll, Gebäude in der Stadt zu haben, die man oft braucht (z. B. Lebensmittelgeschäft) oder nur hin und wieder (z. B. Schwimmbad)?
- Gibt es Gebäude, die man nur selten braucht, die aber trotzdem nicht in einer Stadt fehlen sollten?
- Warum ist es nicht gut, wenn man zu viele Straßen in einer Stadt hat?

Der Maulwurf hat auch noch Fragen an euch. Beantwortet sie gemeinsam:

- Wer soll entscheiden, an welche Stelle die Gebäude gebaut werden: die Teams oder die ganze Klasse?
- Was kann man machen, wenn sich die Klasse oder die Teams nicht einigen können?

Zeichne einen Plan der Laubstadt.
Welche Gebäude wurden „gebaut“? Mache eine Liste.
Wie wurden die Gebäude „gebaut“? Beschreibe eure Teamarbeit.
Was ist bei der Besprechung und in der „Bauphase“ gut oder schlecht gelaufen? Nenne ein oder mehrere Beispiele.

VORSCHAU

netzwerk lernen
© PERSEN Verlag
zur Vollversion