



# Der Zauberwald



1./2. Klasse



45 min



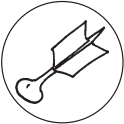
Parcourskarten, Zauberschnur, mehrere Springseile



Die Kinder erleben ihren Körper beim Laufen und überwinden Hindernisse. Mit der Zauberschnur werden sie an das Seilspringen herangeführt.



4 von 8 Parcourskarten kopieren und ausschneiden



- Der Parcours wird mithilfe der Parcourskarten erklärt und von den Kindern mehrere Male durchlaufen.
- Der Lehrer erzählt die Geschichte vom Zauberwald:  
*Vor langer Zeit lebte ein Zauberer. Er zauberte sich den frühen Morgen stets eine Stunde länger, damit er ausgiebiger schlafen konnte. Seine Zähne zauberte er sich sauber, sodass er sie nicht mehr putzen musste und so kam ihm noch vieles mehr in den Sinn. Seine Lieblingsbeschäftigung aber war es, Tiere zu verzaubern. Den Vögeln zauberte er einen Rüssel und den Katzen eine Schweinsnase. Bären hatten plötzlich lange Hasenohren und Eichhörnchen einen Rattenschwanz. Auch wenn die Tiere sich ärgerten, freute sich der Zauberer. Er wollte fit bleiben, damit er sich sein Leben lang die witzigsten Dinge zaubern konnte. Doch seine Fitness konnte er sich nicht zaubern, dafür musste er stets selbst etwas tun. Also ging er tagtäglich eine Runde im Zauberwald joggen. Eine Zauberschnur begleitete ihn und zeigte ihm die richtige Laufrichtung an. Das war eine enorme Hilfe für den Zauberer, doch die Tiere im Zauberwald mussten nun besonders gut aufpassen. Wenn sie die Zauberschnur berührten, dann wirkten die magischen Kräfte des Zauberers und sie wurden verzaubert. Jedes Tier, das wieder vom Zauber befreit werden wollte, musste sein Können im Parcours des Zauberers unter Beweis stellen.*
- Nun wird das Zauberwaldspiel gemeinsam gespielt. Dazu werden alle Kinder zu einem Tier im Zauberwald. Jedes Kind kann sich sein Tier selbst wählen.
- Ein Kind ist der Zauberer und hält die Schnur an einem Ende fest. Der Lehrer hält das andere Ende der Zauberschnur. Anfangs wird die Schnur nah am Boden gehalten.
- Die Tiere stehen der Schnur gegenüber und wollen durch den Zauberwald laufen.
- Auf ein Kommando, z. B. „Lauft durch den Zauberwald!“, dürfen die Tiere versuchen, die Zauberschnur zu überqueren. Dabei dürfen sie die Schnur nicht berühren.
- Hat ein Kind die Zauberschnur berührt, muss es den Parcours des Zauberers durchlaufen. Erst danach kann es sich wieder zu den anderen Kindern stellen.
- Ein Kind, das besonders schnell oder geschickt die andere Seite erreicht hat, darf im nächsten Durchgang Zauberer sein und die Zauberschnur halten.
- Die Schnur wird in jeder neuen Runde anders gehalten. Variiert werden kann:
  - die Höhe, in der die Schnur gehalten wird.
  - die Bewegung der Schnur auf der Stelle (in Wellen, kreisend, schwingend)
  - die Bewegung der Schnur im Raum (von einer Seite zur anderen etc.)



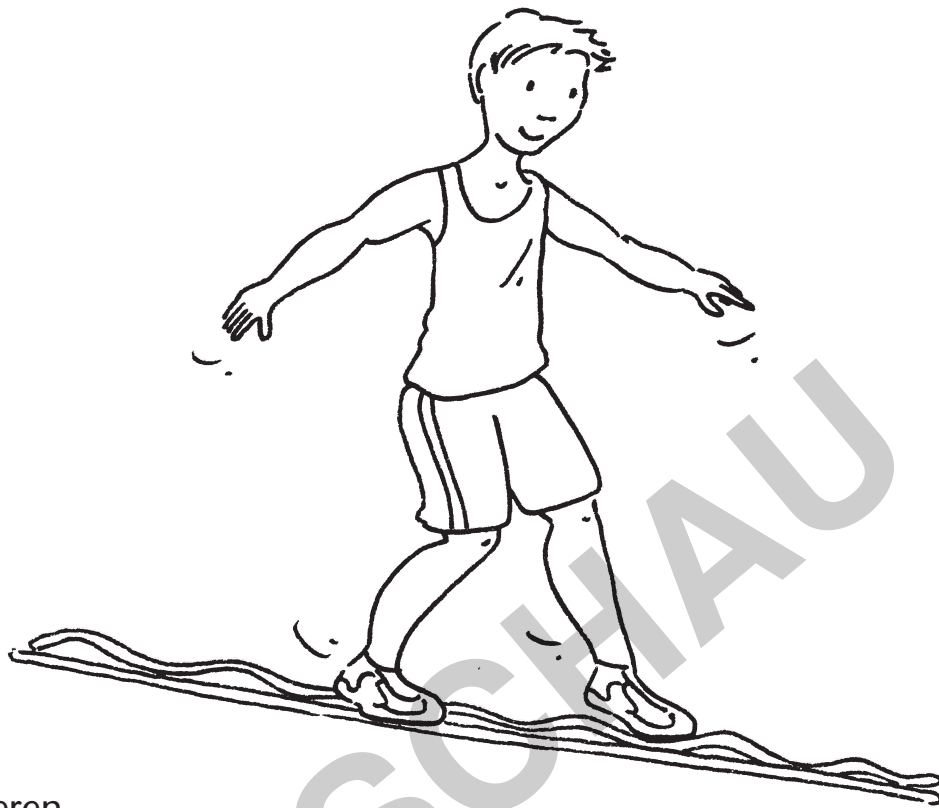
- Zur intensiveren Heranführung ans Seilspringen wird die Zauberschnur wie ein Springseil geschwungen. Die Kinder müssen unter dem schwingenden Seil hindurchlaufen.
- Das Spiel kann auch in Kleingruppen fortgesetzt werden (mit Zauberer und Zauberlehrling).



- Die Geschichte kann auch als Bewegungspause im Klassenzimmer vorgelesen werden. Immer, wenn die Kinder ein Wort der Wortfamilie „zaubern“ hören, bilden sie mit den Händen einen Zauberhut über dem Kopf.
- Ein fächerübergreifender Einsatz der Geschichte bietet sich im Deutsch- und Kunstunterricht an. Mit Fragestellungen wie: „Was hat der Zauberer noch gezaubert?“ oder „Wie werden die Tiere nun aus?“ können Unterrichtsstunden



## Der Zauberwald – Parcourskarten 3 und 4



Balancieren



Sprünge über die Seile



# Schatzsuche



1./2. Klasse



45 min



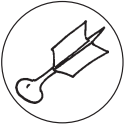
Stofftier oder ähnlicher Gegenstand, Stoppuhr, 2 Kartenspiele



Die Kinder orientieren sich auf dem Gelände und werden mit der Umgebung vertraut. Sie trainieren das ausdauernde Laufen.



Karten eines Kartenspiels im Gelände verteilen



*Wo ist das Versteck?*

- Es wird ein Start- und Zielpunkt festgelegt.
- Ein Kind darf einen Gegenstand (z. B. ein Stofftier) auf dem Gelände verstecken. Während es den Gegenstand versteckt, wird die Zeit gestoppt.
- Die übrigen Kinder haben genauso viel Zeit, diesen Gegenstand gemeinsam auf dem Gelände zu finden und zum Zielpunkt zurückzukehren.

*Memory®-Suche*

- Die Klasse wird in 5–6 Mannschaften aufgeteilt. Jede Mannschaft erhält eine Karte vom Stapel.
- Die Aufgabe für jede Mannschaft ist es, die zu ihrer Karte passende zweite Karte im Gelände zu finden. Wie eine Mannschaft dazu vorgeht, ist ihr überlassen. Alle können zusammenlaufen oder sich aufteilen.
- 2 gleiche Karten müssen mit der gesamten Mannschaft beim Lehrer vorgezeigt werden. Dann zieht ein Mannschaftsmitglied erneut eine Karte vom Stapel, um eine neue Suche für die Mannschaft zu starten.
- Die Mannschaft, die zuerst 5 Kartenpärchen hat, gewinnt.



*Wo ist das Versteck?*

- Die Suche nach dem Gegenstand darf doppelt so lange dauern, wie die Zeit, in der versteckt wurde.
- Es werden mehrere Kinder ausgewählt, die jeweils einen Gegenstand verstecken.

*Memory®-Suche*

- Es wird auf Zeit gespielt. Die Mannschaft mit den meisten Kartenpaaren hat gewonnen.
- Es wird mit nur einem Kartenspiel gespielt. Die Mannschaft muss die zu ihrer Karte passenden 3 weiteren Karten finden. So hat eine gewinnende Mannschaft am Ende z. B. 4 Buben, 4 Damen, ...