

MËLLERDALL OUTDOOR!

Erlebnisrucksack mit
waldpädagogischer Spielefibel

Inhaltsverzeichnis

EINLEITUNG 04

MÖLLERDALL OUTDOOR! 04

ERLEBNISRUCKSACK MIT SPIELEFIBEL 05

WARM-UP-SPIELE 06

ATOMSPIEL 08

KOTZENDES KÄNGURU 09

NAMENSBALL 10

RAUPENRENNEN 11

SCHNELLSTES NAMENSSPIEL
DER WELT 12

RINGELNATTERFANGEN 13

WALDPÄDAGOGISCHE SPIELE 14

BAUMBEGEGNUNG 16

DIE BLINDE RAUPE 17

SAMMELRENNEN 18

SAMMELSTAFFEL 19

TURMBAU ZU BABEL 20

WO IST MEIN HUHN? 21

ANSCHLEICHSPIEL 22

DAS EICHHÖRNCHENSPIEL 23

FOTOGRAF UND KAMERA 24

GERÄUSCHELANDKARTE 25

KALTES HÄNDCHEN 26

NATURBILD LEGEN 27

WALDMEMORY 28

EULEN UND KRÄHEN 29

DIE BODENLEITER 30

NETZWERK WALD 31

NIGHTLINE 32

TIERE RATEN 33

TIERSPUREN SUCHEN 34

DAS GROSSE KRABBELN 35

IMPRESSUM 36



MËLLERDALL OUTDOOR!



Die Region Müllerthal - Kleine Luxemburger Schweiz verfügt über eine Landschaft, die einfach nur begeistert! Felsen, Wälder und tief eingeschnittene Täler laden zu aktivem Naturerleben ein und sind die Grundlage für ein breit gefächertes touristisches und sportliches Outdoor-Angebot. Um diese Landschaft und die Region näher an die Menschen zu bringen, ist das LEADER-Projekt („Liaison Entre Actions de Développement de l'Économie Rurale“) „Mëllerdall Outdoor!“ entstanden.

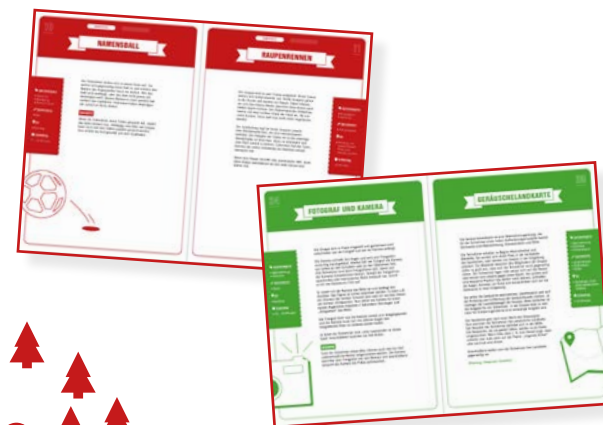
Mit diesem Projekt versuchen die Luxemburger Jugendherbergen Menschen für die Arbeit in dem Naturraum der Region Müllerthal – Kleine Luxemburger Schweiz zu gewinnen und auszubilden, damit sie in der Lage sind ihre Gruppen für die Gegend und ihre Natur zu begeistern. So ermöglichen die Luxemburger Jugendherbergen zusammen mit regionalen Akteuren, nachhaltiges und soziales Lernen, welches aktiv in die Landschaft eingebunden wird. Zentrales Element ist die Ausbildungsreihe zum Outdoor- und Adventureguide. Hierfür arbeiten die Luxemburger Jugendherbergen mit lokalen Partnern zusammen, um neue Programmangebote für die Region auf die Beine zu stellen. Im Fokus stehen teamorientierte Angebote in der freien Natur.



ERLEBNISRUCKSACK MIT SPIELEFIBEL

Eines der erwähnten Programmangebote ist der Erlebnissacksack, den Ihr gerade in den Händen haltet. Hierbei handelt es sich um einen Rucksack mit einfach umsetzbaren Spielen, dazugehörigem Material und einer Anleitung für unterwegs.

Auf den nächsten Seiten findet Ihr einen Katalog mit einer großen Auswahl an kooperativen Abenteuerspielen, die Ihr (fast) überall umsetzen könnt.





WARM-UP-SPIELE

ATOMSPIEL

Alle Stoffe bestehen aus Atomen, die sich zu Molekülen verbinden. Bei diesem Spiel werden die Teilnehmer ebenfalls zu Atomen und Molekülen.

Die Teilnehmer bewegen sich frei auf der Spielfläche und sind einzelne Atome. Sobald der Spielleiter „**Molekül drei**“ ruft, nehmen sich **drei** Spieler an der Hand und formen einen kleinen Kreis. Ruft der Spielleiter „**Molekülzerfall!**“ verwandeln sich die Moleküle wieder in Atome und bewegen sich frei in der Natur.

Der Spielleiter ruft nun unterschiedliche Molekülgrößen auf, die die Teilnehmer bilden sollen.

Das Ende des Spiels bildet das Molekül, das alle Teilnehmer umfasst. Besteht die Gruppe aus 18 Teilnehmern, wäre dies „**Molekül achtzehn!**“. Der Spielleiter sollte Zahlen vorgeben, die zur Größe der Gruppe passen (also aufgehen). Wenn dennoch Spieler übrig bleiben, sind diese Teilnehmer „frei herumschwirrende Teilchen“ die in der nächsten Runde wieder mit dabei sind. Wichtig bei diesem Spiel ist die Geschwindigkeit.

Am Schluss stehen die Teilnehmer im Kreis, haben sich vorher bewegt und sind nun aufnahmefähig.

Spielekategorie

- Warm Up
- Reaktion
- Schnelligkeit

Spielmaterial

- Keins

Ort

- Beliebig
- Untergrund beachten

Zeitungfang

- 5 – 10 Minuten

KOTZENDES KÄNGURU

Die Teilnehmer bilden einen Kreis. Ein Spieler steht in der Mitte des Kreises. Er zeigt deutlich auf einen der Spieler im äußeren Kreis und ruft laut eine Spielfigur. Die Person, auf die gezeigt wurde, stellt den Mittelteil der gerufenen Figur dar. Sein rechter und linker Nachbar stellen jeweils Anfang und Ende dar. Sobald einer der drei bei der Darstellung der gerufenen Figur einen Fehler macht, tauscht er seinen Platz mit dem Spieler in der Kreismitte.

FIGUREN

Mixer: Der Spieler in der Mitte, stellt mit seinen Armen, die er über die Köpfe seiner Nachbarn hält, die Halterung für den Mixeraufsatz dar. Seine beiden Nachbarn drehen sich nun wie der Aufsatz eines Mixers.

Waschmaschine: Die Spieler zur Linken und Rechten formen mit ihren Armen das Sichtfenster der Waschmaschine. Der Spieler in der Mitte „schleudert“ seinen Kopf in der Mitte des Kreises wie ein Paar Socken im Hauptwaschgang.

Toaster: Die Nachbarn nehmen sich an der Hand und formen den Schlitz des Toasters. Der Spieler in der Mitte ist die Scheibe Toastbrot und hüpf auf und ab.

Pharao: Die beiden Nachbarn formen mit den Händen eine Pyramide. Der Spieler in der Mitte ist der Pharao, steht in der Pyramide und zeigt mit dem linken Arm nach vorne und mit dem rechten Arm nach hinten.

Kotzendes Känguru: Der Spieler in der Mitte ist die Kängurumama und formt mit den Händen den Beutel. Die Nachbarn sind die Kängurukinder. Sie hüpfen auf und ab und beugen sich dabei über den Beutel und machen Würgegeräusche.

Dönerbude: Der Spieler in der Mitte ist der Dönerspieß und dreht sich schnell um die eigene Achse. Der linke Nachbar ist die Halterung des Spießes und berührt mit seinem rechten Zeigefinger den Kopf des Spielers in der Mitte. Der rechte Nachbar ist der Dönerverkäufer. Dieser „schneidet“ Fleisch vom Spieß.

Oh James: Der Spieler in der Mitte ist James, ein sehr berühmter Filmstar, der gerade den Oskar erhalten hat. Er hält den Pokal mit beiden Händen in die Höhe. Die Nachbarn sind die Autogrammjäger. Sie knien neben „James“, beten ihn an und rufen dabei „Oh James“.

Elefant: Die beiden Nachbarn formen die Ohren des Elefanten und bilden mit den Armen jeweils einen großen Kreis. Der Spieler in der Mitte fasst sich mit der Hand an die Nase und formt mit der linken Hand den Rüssel des Elefanten und trompetet laut.

Spielekategorie

- Warm Up
- Spaß
- Reaktion
- Koordination

Spielmaterial

- Keins

Ort

- Flaches Gelände

Zeitungfang

- 10 – 15 Minuten

NAMENSBALL

Die Teilnehmer stellen sich in einem Kreis auf. Sie werfen sich gegenseitig einen Ball zu und nennen den Namen des Angespielten bevor sie werfen. Wer den Ball nicht auffängt, oder den Ball nicht genau auf denjenigen wirft, dessen Namen er zuvor gerufen hat, verlässt den Spielkreis. Gewonnen haben diejenigen, die zuletzt im Kreis stehen.

VARIANTE

Wenn ein Teilnehmer einen Fehler gemacht hat, startet das Spiel einfach neu. Abhängig vom Alter der Gruppe kann auch mit zwei Bällen parallel gespielt werden. Dies erhöht die Komplexität und den Spaßfaktor.

Spielekategorie

- Warm Up
- Bewegung
- Kennen lernen

Spielmaterial

- Ball

Ort

- Beliebig

Zeitumfang

- 5 – 10 Minuten



RAUPENRENNEN

Die Gruppe wird in zwei Teams aufgeteilt. Beide Teams stellen sich hintereinander auf. Die Teilnehmer gehen in die Hocke und werden zur Raupe. Dabei müssen sie sich ihre linken Hände zwischen ihren Knien nach hinten durch reichen. Der Hintermann/die Hinterfrau fasst mit ihrer rechten Hand die Hand an, die von vorne kommt. Diese darf nun nicht mehr losgelassen werden.

Die Spielleitung legt für beide Gruppen jeweils eine Wendemarke fest, die sich nebeneinander befinden. Die Aufgabe der Teams ist es, ihre jeweilige Wendemarke zu erreichen, diese zu umrunden und zum Start zurück zu kehren. Gewonnen hat das Team, welches als erstes vollständig die Startlinie wieder überquert hat.

Wenn eine Raupe zerreißt oder auseinander fällt, kehrt diese Raupe automatisch an den Start zurück und startet neu.

Spielekategorie

- Kooperation
- Warm Up

Spielmaterial

- Wendemarken

Ort

- Beliebig
- Auf ausreichenden Platz zum Wenden achten!

Zeitumfang

- 15 Minuten



SCHNELLSTES NAMENSSPIEL DER WELT

Die Gruppe steht in einem Kreis. Sie hat die Aufgabe einen Ball herum zu geben. Derjenige der den Ball bekommt, ruft laut seinen Namen und gibt den Ball an seinen Nachbarn weiter.

Die Gruppe bekommt von der Spielleitung eine Zeitvorgabe für diese Aufgabe. Diese kann nach Alter und Stimmung der Gruppe variiert werden. Bei 20 Teilnehmern wären 20 Sekunden leicht zu erfüllen, wohingegen 12 oder 15 Sekunden schon einen hohen Aufforderungscharakter für die Gruppe haben.

TIPP

Wie können die Teilnehmer ihre Zeit verbessern? Wenn die Schüler auf die Lösung kommen sich nebeneinander zu stellen, erreichen sie ihre Bestzeit!

Spielekategorie

- Warm Up
- Bewegung
- Schnelligkeit

Spielmaterial

- Ball

Ort

- Beliebig

Zeitungfang

- 5 – 10 Minuten



RINGELNATTERFANGEN

Die Gruppe teilt sich in mehrere kleine Ringelnattern auf. Hierfür stellen sich die Teilnehmer hintereinander auf und fassen sich an den Schultern. Die Schlangen versuchen sich nun gegenseitig zu „beißen“. Eine Schlange ist dann „gebissen“ worden, wenn der Kopf (erster Spieler) der „beißenden“ Schlange, den Schwanz (letzter Spieler) der angegriffenen Schlange leicht auf die Schulter geklopft hat.

Ist nun eine Schlange gebissen worden, wird sie zum Bestandteil der beißenden Schlange und schließt sich hinten an. „Gewonnen“ hat die längste Schlange.

Zum Abschluss bilden alle Teilnehmer eine große Schlange und der Kopf versucht den Schwanz zu fangen.

HINWEIS

Es sollte bei dem Spiel nicht gerannt werden.

Spielekategorie

- Warm Up
- Bewegung

Spielmaterial

- Keins

Ort

- Beliebig
- Untergrund beachten

Zeitungfang

- 5 – 10 Minuten





WALDPÄDAGOGISCHE SPIELE

BAUMBEGEGNUNG

Dieses Spiel ist ein „Blindspiel“. Die Teilnehmer führen sich abwechselnd gegenseitig im Gelände. Sie werden blind an einen Baum geführt und sollen diesen später identifizieren.

Gespielt wird paarweise. Ein Teilnehmer bekommt die Augen verbunden. Der zweite Teilnehmer ist für seinen „blinden“ Partner verantwortlich. Der Sehende sucht sich in der Umgebung einen Baum aus und führt seinen Partner an diesen Baum. Hierbei führt er den Blinden entweder von hinten an den Schultern oder hält ihn am Oberarm fest. Der Führende achtet auf Hindernisse wie Steine, Wurzeln oder tiefhängende Zweige, die sich auf dem Weg oder vor dem Blinden befinden. Er führt seinen Partner um diese herum oder macht ihn darauf aufmerksam. Die Spieler bewegen sich langsam und vorsichtig im Gelände. Am Baum angekommen, beginnt der Blinde den Baum zu entdecken. Hierfür stehen ihm alle Sinne, bis auf den Sehsinn, zur Verfügung. Wie/Wo sind die Wurzeln? Wie ist die Rinde beschaffen? Wie riecht der Baum? Wie dick ist der Stamm? Wo beginnen die Äste? Befindet sich Moos auf dem Stamm?

Die Teilnehmer bleiben bei dem Spiel **immer in Sichtweite** des Spielleiters. Nach einiger Zeit gibt dieser ein Signal an die Gruppe. Die Blinden werden nun zum Spielleiter zurückgebracht, ein paar Mal um die eigene Achse gedreht und nehmen die Schlafmasken/Augenbinden ab. Sie können nun wieder sehen. Im Anschluss versuchen sie „ihren“ Baum wiederzufinden. Anschließend tauschen die Partner ihre Rolle.

Das Spiel eignet sich für ebenes, nicht absturzgefährdetes Gelände. Idealerweise wird dieses Spiel in einem offenen Laubbaumbestand mit verschiedenen Baumarten gespielt. Bei der Auswahl des Spielortes muss auf Äste in Augenhöhe und Bewuchs/Hindernisse am Boden geachtet werden.

Spielekategorie

- Wahrnehmung
- Vertrauen

Spielmaterial

- Schlafmasken oder Augenbinden

Ort

- Idealerweise flaches, nicht absturzgefährdetes Gelände

Zeitungfang

- 15 – 20 Minuten

DIE BLINDE RAUPE

Die Teilnehmer stellen sich hintereinander in einer Reihe auf. Alle erhalten eine Schlafmaske und ziehen diese an. Nun legen alle ihre Hände auf die Schultern der Vordermenschen. Die Gruppe bekommt nun das Spiel erläutert.

Der erste in der Raupe, also der „Kopf“, bekommt von der Spielleitung Hinweise in welche Richtung er gehen soll. Einmaliges Schnippen bedeutet nach links und zweimaliges Schnippen nach rechts gehen. Der „Kopf“ der Raupe erhält auch Hinweise, wenn sich Äste im Weg befinden, Baumstämme quer liegen oder über einen großen Stein gestiegen werden muss. Wenn die Gruppe leise ist, werden die Hinweise sogar von allen gehört und ggf. auch an die Hinterleute weiter gegeben werden.

Die Position des ersten Spielers sollte mehrfach neu besetzt werden. Ein großes Problem ist die Geschwindigkeit der Raupe. Je geringer die Geschwindigkeit ist, umso entspannter ist das Spiel für alle Teilnehmer.

Der Verlauf der Strecke sollte an das Alter und die Situation der Gruppe angepasst werden.

VARIANTE 1

Der erste Spieler hat keine verbundenen Augen und kann so sehen, wohin die Reise geht. Bitte auf das Tempo achten!

VARIANTE 2

Der erste Spieler bekommt einen Stock in die Hand, mit dem er von der Spielleitung geführt wird.

VARIANTE 3

Bei sehr jungen Teilnehmern kann ein Seil in der Mitte durchgegeben werden, das die Spieler in einer Hand halten.

Spielekategorie

- Wahrnehmung
- Kooperation

Spielmaterial

- Schlafmasken
- evtl. Seil

Ort

- Idealerweise flaches, nicht absturzgefährdetes Gelände

Zeitungfang

- 20 – 30 Minuten

SAMMELRENNEN

Die Gruppe wird in Kleingruppen von maximal fünf Mitgliedern aufgeteilt. Jedes Team erhält von der Spielleitung eine Sammeliste auf der Eigenschaften von Gegenständen aus der Natur beschrieben werden (z.B. etwas langes, kurzes, weiches, hartes, von einer Pflanze, etwas das aussieht wie von einem anderen Stern, usw.).

Alle Gruppen beginnen nun Dinge zu sammeln, die diese Eigenschaften besitzen. Zu jeder einzelnen Eigenschaft wird von der Gruppe ein Gegenstand gesammelt. Jede Gruppe trägt ihre „Beute“ an einem festen Platz zusammen. Alle Gruppen erhalten ausreichend Zeit, die Aufgabe zu beenden.

Zum Abschluss präsentieren die Gruppen ihre Ergebnisse jeweils gegenseitig.

Wichtig ist, dass bereits zu Beginn des Spiels Teilnehmern erläutert wird, dass sie weder Pflanzen beschädigen noch Tiere einfangen dürfen.

Spielkategorie

- Bewegung
- Wahrnehmung

Spielmaterial

- Sammellisten

Ort

- Nicht absturzfähiges Gelände

Zeitumfang

- 20 Minuten



SAMMELSTAFFEL

Hier ist das Spielfeld ein Waldweg. Zunächst markiert der Spielleiter das Ende des Spielfeldes. Dieses muss sich in Sichtweite der Gruppe befinden. Der Spielleiter verteilt Gegenstände auf dem Spielfeld, die der Anzahl der Teilnehmer entspricht. Hierbei kann es sich um Spielfiguren, Nüsse oder Gegenstände, die nicht in diesen Wald gehören, handeln (schwieriger).

Die Gruppe wird in zwei Teams aufgeteilt, die sich in zwei Reihen hintereinander aufstellen. Die ersten Mitglieder der Gruppen laufen nun los und suchen auf dem Spielfeld nach einem der verteilten Gegenstände. Sobald sie einen erblicken, nehmen sie diesen auf und laufen zu ihrem Team zurück. Bei ihrem Team angekommen, legen sie den Gegenstand auf den Boden und schlagen den nächsten Läufer ab, der dann losrennt.

Gewonnen hat das Team, dessen Mitglieder alle einen Gegenstand zurück gebracht haben.

Spielkategorie

- Bewegung
- Wahrnehmung

Spielmaterial

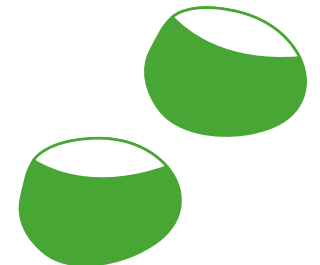
- Nüsse
- Kastanien
- Spielfiguren

Ort

- Ebener Waldweg ohne Hindernisse

Zeitumfang

- 15 Minuten



TURMBAU ZU BABEL

Das Spiel wird in kleinen Teams mit höchstens vier Teilnehmern gespielt. Die Herausforderung ist, den höchsten Turm aus Naturmaterialien zu bauen (Zapfen oder Äste). Das Material wird vom Spielleiter vorgegeben.

Wenn ein Turm umfällt, wird einfach neu gestartet.

Es ist nicht erlaubt, auf den anderen Baustellen Material zu stehlen.

Spielkategorie

- Spaß
- Geschicklichkeit

Spielmaterial

- Keins

Ort

- Beliebig
- Totholz oder Zapfen müssen vorhanden sein

Zeitumfang

- 10 – 15 Minuten

WO IST MEIN HUHN?

Hier spielt die ganze Gruppe gegen den Spielleiter (SL). Der Spielleiter steht auf einer Seite des Spielfeldes und hat vor sich ein Gummihuhn auf dem Boden liegen. Die Gruppe startet auf der gegenüber liegenden Seite und steht in einer Linie nebeneinander. Sie dürfen sich nur bewegen, wenn sie den Rücken des SL sehen und dieser „Wo ist mein Huhn?“ ruft. Sobald sich der SL umdreht und die Gruppe anschaut, stehen die Teilnehmer still. Bewegt sich nun einer der Teilnehmer, zeigt der SL auf ihn und schickt ihn an die Startlinie zurück.

Ziel des Spiels ist es das Spielfeld zu überqueren, das Huhn aufzuheben und mit ihm zur Startlinie zurückzukehren.

Sobald das Huhn „verschwunden“ ist, hat es die Gruppe in ihren Besitz gebracht. Nun muss die Gruppe das Huhn zur Startlinie zurück transportieren, ohne dass der SL errät, wer das Huhn in den Händen hält.

Das Huhn darf nur in den Händen transportiert werden und keinesfalls unter der Kleidung versteckt, noch geworfen werden. Auch jetzt dürfen sich die Spieler nur dann bewegen, wenn der SL von der Gruppe wegschaut und ruft „Wo ist mein Huhn?“.

Teilnehmer die sich nun bewegen, werden vom Spielleiter an den Start zurück geschickt. Jedes Mal, wenn die Gruppe still steht, versucht der Spielleiter zu erraten, wer das Huhn in den Händen hält. Wird der richtige Teilnehmer erraten, startet die Gruppe neu und das Huhn wird an seine Ausgangsposition zurückgelegt.

Spielkategorie

- Bewegung
- Kooperation

Spielmaterial

- Gummihuhn

Ort

- Flaches, freies Gelände
- Wird an einem Hang gespielt, startet die Gruppe bergauf

Zeitumfang

- 20 – 30 Minuten



ANSCHLEICHSPIEL

shhhhh...

Die Teilnehmer können ausprobieren wie schwer es für manche Tiere ist, ihre Beute zu erwischen und wie aufmerksam manche Tiere sein müssen, um nicht zur Beute zu werden.

Hierfür begibt sich ein Teilnehmer in die Mitte. Dieser bekommt die Augen verbunden und ist die Beute. Alle anderen Teilnehmer stehen in einem Kreis um diesen herum. Der Spielleiter zeigt mit der Hand auf ein Kind, das im äußeren Kreis steht. Dieses versucht sich nun an das Kind in der Mitte anzuschleichen und dieses abzuklatschen.

Das Kind in der Mitte hat nun die Aufgabe aufmerksam zu lauschen, ob sich jemand anschleicht. Sobald es dem Kind in der Mitte gelingt denjenigen zu hören, zeigt es mit einer Hand in dessen Richtung. Wenn das Kind in der Mitte in die richtige Richtung gezeigt hat, wird der Jäger zur Beute und das Kind aus der Mitte wechselt in den äußeren Kreis zurück.

Abhängig vom Untergrund des Spielfeldes (trockenes Laub, viele Äste) ist das Spiel schwieriger oder leichter.

Spielekategorie

- Wahrnehmung
- Konzentration

Spielmaterial

- Schlafmaske

Ort

- Untergrund beachten

Zeitungfang

- 10 – 20 Minuten

DAS EICHHÖRNCHENSPIEL

Die Teilnehmer erhalten zu Beginn des Spiels zwei Hinweise. Außerdem verteilt der Spielleiter an jeden Spieler eine ungerade Anzahl Nüsse oder Kastanien (z.B. sieben). Die „Eichhörnchen“ brechen nun auf um ihre erhaltenen Wintervorräte zu verstecken. Sie müssen sich diese Plätze nun genau merken. Die Gruppe versammelt sich wieder und es geht mit einer **anderen** Aktivität am gleichen Ort weiter.

Das Eichhörnchenspiel wird in den **Spielpausen** zwischen den anderen Aktivitäten weiter gespielt. Die Spieler erhalten die Information: „Weihnachten steht vor der Tür. Unsere Eichhörnchen erwarten Besuch und laufen los und holen X Nüsse/Kastanien“. „Bald ist Karneval. Unsere Eichhörnchen haben andere Eichhörnchen eingeladen und holen Y Nüsse/Kastanien.“ Dies wird solange fortgesetzt, bis alle Gegenstände wieder eingesammelt sind.

Die Teilnehmer müssen entscheiden, ob sie alle Gegenstände an einem Platz (leichter zu merken) oder an verschiedenen Plätzen deponieren. Die Teilnehmer dürfen auch die Vorräte der anderen Spieler „plündern“.

Die Spieler müssen sich während des Spiels in **Sichtweite** des Spielleiters aufhalten.

HINWEIS 1

Eichhörnchen wohnen in einem Kobel (kugelförmiges Nest). Sie sammeln Wintervorräte und verbergen diese an versteckten und geschützten Plätzen.

HINWEIS 2

Eichhörnchen halten keinen Winterschlaf, sondern Winterruhe. Sie verschlafen also nicht den ganzen Winter, sondern werden immer wieder aktiv.

SPIELAUFBAU

- Einleitung Eichhörnchenspiel
- Verteilen der Nüsse
- Andere Aktivität
- Sammelauftrag
- Andere Aktivität
- Sammelauftrag
- Andere Aktivität
- Sammelauftrag
- Andere Aktivität
- Sammelauftrag
- Abschluss

Spielekategorie

- Bewegung
- Wahrnehmung
- Konzentration

Spielmaterial

- Nüsse
- Kastanien

Ort

- Beliebiges nicht absturzgefährdetes Gelände

Zeitungfang

- 20 Minuten

FOTOGRAF UND KAMERA

Die Gruppe wird in Paare eingeteilt und gemeinsam wird entschieden wer als Fotograf und wer als Kamera anfängt.

Die Kamera schließt ihre Augen und wird vom Fotografen vorsichtig herumgeführt. Hierbei hält der Fotograf die Kamera von hinten an den Schultern oder an den Oberarmen fest. Alle Teilnehmer sind beim Fotografieren still, damit sich die Kameras konzentrieren können. Sobald der Fotograf ein spannendes oder interessantes Motiv entdeckt hat, nimmt er mit der Kamera ein Foto auf.

Er visiert mit der Kamera das Motiv an und betätigt den Auslöser. Das Signal ist vorher vereinbart worden. Es kann z.B. ein Drücken der rechten Schulter sein oder ein leichtes Ziehen am rechten Ohrfläppchen. Nun öffnet die Kamera für einen kurzen Augenblick (maximal 2 Sekunden) ihre Augen und „fotografiert“ das Motiv.

Der Fotograf führt nun die Kamera zurück zum Ausgangspunkt und die Kamera muss nun mit offenen Augen den fotografierten Platz im Gelände wieder finden.

Je leiser die Teilnehmer sind, umso spannender ist dieses Spiel! Anschließend tauschen sie ihre Rollen.

VARIANTE

Sind die Teilnehmer etwas älter, können auch drei bis fünf unterschiedliche Motive aufgenommen werden. Die Kamera berichtet dem Fotografen von den Motiven und anschließend versucht die Kamera die Plätze aufzusuchen.

Spielekategorie

- Wahrnehmung
- Vertrauen

Spielmaterial

- Keins

Ort

- Beliebig

Zeitungfang

- 15 – 20 Minuten

GERÄUSCHELANDKARTE

Die Geräuschemarkkarte ist eine Wahrnehmungsübung, die für die Teilnehmer einen hohen Aufforderungscharakter besitzt. Stichworte sind Wahrnehmung, Konzentration und Stille.

Die Teilnehmer erhalten zu Beginn Klemmbretter und Bleistifte. Sie suchen sich einen Platz in der Sichtweite des Spielleiters, oder werden von diesem in der Umgebung platziert. Die Abstände zwischen den Mitgliedern der Gruppe sollen so groß sein, dass sich die Teilnehmer nicht gegenseitig stören. Die Teilnehmer legen oder setzen sich auf den Boden oder lehnen sich sitzend gegen einen Baum. Sie suchen sich eine bequeme Position (sie dürfen nicht stehen), schließen die Augen, kommen zur Ruhe und konzentrieren sich auf die Geräusche in ihrer Umgebung.

Sie sollen die Geräusche wahrnehmen, identifizieren und sich die Richtung und Entfernung der Geräuschquelle merken. Je niedriger der Lautstärkepegel der Gruppe, desto einfacher ist die Aufgabe für die Teilnehmer. In der Gruppe leise zu sein kann für Kinder/Jugendliche eine schwierige Aufgabe sein.

Der Spielleiter gibt nach einer Weile das Stoppsignal. Nun zeichnen die Teilnehmer ihre persönliche Landkarte. Der Standort der Teilnehmer befindet sich in der Mitte. Die Geräusche, die sie gehört haben, werden in die Karte eingezeichnet. Wenn links oben z. B. eine Amsel singt, dann schreibt man links oben auf das Papier „singende Amsel“ oder zeichnet eine Amsel.

Anschließend stellen sich die Teilnehmer ihre Landkarte gegenseitig vor.

Witterung, Temperatur beachten!

Spielekategorie

- Wahrnehmung
- Erholung
- Konzentration

Spielmaterial

- Klemmbretter
- Notizblöcke
- Stifte

Ort

- Beliebiges, nicht absturzfähiges Gelände

Zeitungfang

- 20 Minuten



KALTES HÄNDCHEN

Die Teilnehmer sitzen im Kreis. Der Spielleiter gibt nun nacheinander fünf verschiedene Gegenstände, die er im umgebenden Wald gesammelt hat, im Kreis herum.

Die Teilnehmer sind still und haben die Hände auf dem Rücken. Sobald ein Teilnehmer die Untersuchung „seines“ Gegenstandes beendet hat, gibt er diesen an seinen Nachbarn weiter. Die Gegenstände sind so **immer** hinter den Rücken der Teilnehmer unterwegs.

Am Ende sammelt der Spielleiter die Gegenstände wieder ein und die Teilnehmer dürfen raten, was sie in den Händen hielten.

VARIANTE

Die Teilnehmer versuchen die Gegenstände, die sie in der Hand hatten in der Umgebung zu finden.

📁 Spielkategorie

- Wahrnehmung

🔪 Spielmaterial

- Naturmaterialien

📍 Ort

- Beliebig

🕒 Zeitumfang

- 10 – 15 Minuten

NATURBILD LEGEN

Die Teilnehmer legen aus Naturmaterialien einzelne Bilder oder ein gemeinsames Kunstwerk. Das Thema des Bildes kann je nach Aufgabenstellung der Aktivität vorgegeben werden und muss der Altersstufe der Kinder angepasst sein. Wenn die Teilnehmer in Gruppen arbeiten, kann z. B. jeder eine Teilfläche des Bildes gestalten.

Die Kinder sammeln dabei verschiedene Dinge aus der Natur, z. B. Blätter, Blüten, Äste, Zapfen, Kastanien, Steine, usw. Anschließend werden die gesammelten Naturmaterialien zusammen im Team zu einem Natur-Kunstwerk gelegt.

Der Reiz der Aufgabe liegt darin, dass die Gruppe nur Naturmaterialien verwendet. So werden die Teilnehmer dazu angehalten, die Umgebung genau zu beobachten und zu untersuchen. Es dürfen hierbei keine Pflanzen oder Tiere geschädigt werden.

Dieses Spiel bietet sich zum Abschluss einer Aktivität an. Als Themen eignen sich:

- Was nehme ich aus dem Wald mit?
- Was hat mir heute gut gefallen?
- Welche Tiere leben hier im Wald?

📁 Spielkategorie

- Kreativität
- Teamfähigkeit

🔪 Spielmaterial

- Naturmaterialien

📍 Ort

- Beliebig

🕒 Zeitumfang

- 20 – 30 Minuten

WALDMEMORY

Die Gruppen spielen in zwei Teams gegeneinander. Auf einem Spielfeld werden Gegenstände aus der Natur angeordnet. Beide Teams gehen über das Spielfeld und merken sich die Gegenstände und deren Position. Die Teams werden nun weggeschickt.

Anschließend verändert die Spielleitung die Anordnung der Gegenstände auf dem Spielfeld oder tauscht Gegenstände aus.

Sobald der Umbau beendet ist, werden die Teams zurück gerufen. Sie gehen nun wieder über das Spielfeld und schauen sich die Veränderungen an.

Die Gruppe, die die meisten Veränderungen benennen kann, hat gewonnen.

VARIANTE 1

Das Spielfeld ist ein Tuch oder eine Plane.

VARIANTE 2

Das Spiel wird auf einem Weg gespielt. Dazu werden ein Anfang und ein Ende des Spielfeldes auf dem Weg markiert. Wanderer und Mountainbiker müssen gewarnt werden.

Spielekategorie

- Wahrnehmung

Spielmaterial

- Naturgegenstände
- Tuch/Plane

Ort

- Idealerweise flaches, nicht absturzfährdetes Gelände oder ebener Waldweg ohne Hindernisse

Zeitungfang

- 15 – 20 Minuten

EULEN UND KRÄHEN

Vor Beginn des Spieles werden das Spielfeld und die Nester der Eulen und Krähen markiert. Die Teilnehmer werden nun in „Eulen“ und „Krähen“ eingeteilt.

Die „Eulen“ jagen die „Krähen“ wenn eine Aussage richtig ist. Die „Krähen“ jagen die „Eulen“, wenn eine Aussage falsch ist. Gefangen wird durch Abschlagen. Abgeschlagene Teilnehmer wechseln in der nächsten Runde das Team.

Die Spielleitung trifft eine Aussage die entweder richtig oder falsch ist. Die Teilnehmer müssen dann entscheiden ob diese wahr oder falsch ist und beginnen sich zu jagen. In ihren Nestern sind die Spieler in Sicherheit und können nicht abgeschlagen werden.

AUSSAGEN

Rehe knabbern im Winter an Bäumen.	WAHR
Hirschkäfer röhren während der Brunft.	FALSCH
Wildschweine wohnen in Kobeln.	FALSCH
Eichhörnchen schlafen den ganzen Winter.	FALSCH
Regenwürmer fressen altes Laub.	WAHR
Eichhörnchen sammeln Wintervorräte.	WAHR
Eulen brüten im Februar.	WAHR
Die Fledermaus ist eine Maus.	FALSCH
Das Reh ist die Frau vom Hirsch.	FALSCH
Fichtenzapfen hängen nach unten am Baum.	WAHR
Tannenzapfen stehen nach oben.	WAHR
Wildschweine graben nach Nahrung.	WAHR
Hirsche verlieren ihr Geweih jedes Jahr.	WAHR
Dachse wohnen auf Bäumen.	FALSCH
Die Kröte lebt im Wasser.	FALSCH
Der Biber fällt Bäume.	WAHR
Fuchs und Dachs wohnen oft im gleichen Bau.	WAHR

Spielekategorie

- Wissen
- Bewegung

Spielmaterial

- Aussagenliste
- Spielfeldmarkierung

Ort

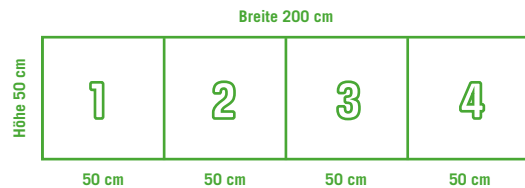
- Flaches Gelände

Zeitungfang

- 15 – 20 Minuten

DIE BODENLEITER

Die Teilnehmer legen aus Ästen vier gleichgroße Quadrate, die unmittelbar aneinander grenzen (je Quadrat circa 50 cm Seitenlänge).



Die Teilnehmer stehen außerhalb der Quadrate. Sie lernen nun den Bodenaufbau kennen. Sie werden von den Begleitern dabei unterstützt folgende Dinge vorsichtig aus den Quadraten zu entfernen:

Quadrat 1: Nichts

Quadrat 2: ganze unzersetzte Blätter/Nadeln sowie Bodenpflanzen

Quadrat 3: wie Quadrat 2 plus alles als Blatt- oder Nadelstreu erkennbare Material

Quadrat 4: die gesamte Humusschicht bis zum oberen Mineralboden

Die Teilnehmer untersuchen die Beschaffenheit der Oberfläche in den einzelnen Quadraten. Wie riecht das Material?

Wie fühlt es sich an? Was können sie erkennen? So nähert sich die Gruppe spielerisch dem Thema Bodenbildung an.

VARIANTE

Die Teilnehmer legen ihre Bodenleiter in unterschiedlichen Baumbeständen oder an verschiedenen Standorten an (Nadel-/Laubwald, feuchter/trockener Standort, offen/geschützt gelegen) und vergleichen diese anschließend.

Spielekategorie

- Wissen

Spielmaterial

- Klappspaten
- Äste

Ort

- Idealerweise flaches Gelände

Zeitungfang

- 15 – 20 Minuten

NETZWERK WALD

Dieses Spiel veranschaulicht den Teilnehmern wie vielfältig der Naturraum Wald funktioniert und wie die Dinge, Tiere und Pflanzen in Beziehung zueinander stehen.

Die Gruppe stellt sich in einem Kreis auf. Der erste Teilnehmer nimmt das Knäuel auf und hält den Anfang der Schnur fest in der Hand. Er nennt nun ein Tier oder eine Pflanze und wirft das Knäuel im Kreis weiter. Der Teilnehmer, der das Knäuel auffängt, nennt nun einen Begriff, der in einer Beziehung zum vorher genannten Begriff steht (z. B. **Nahrungskette:** Haselnüsse - Maus - Fuchs). Dieser hält die Schnur wieder fest und wirft das Knäuel weiter.

Das Knäuel wird so lange im Kreis herum geworfen, bis alle Spieler die Schnur in der Hand halten. Zwischen den Teilnehmern befindet sich nun ein großes Netz, welches auf Spannung gehalten wird. Der Spielleiter benennt nun eine Pflanze oder ein Tier, welches für dieses Spiel „ausstirbt“. Sobald einzelne Teilnehmer (mit dem ausgestorbenen Element) die Schnur loslassen, verliert das gesamte Netz an Spannung. Hierdurch wird gezeigt, dass bereits das Verschwinden einer einzelnen Art, das gesamte System beeinträchtigt und somit Auswirkungen auf die ganze Umwelt hat.

Spielekategorie

- Wissen
- Wahrnehmung

Spielmaterial

- Knäuel oder Schnur

Ort

- Beliebig

Zeitungfang

- 20 Minuten

NIGHTLINE

Spielekategorie

- Wahrnehmung
- Konzentration

Spielmaterial

- Schlafmasken oder Augenbinden
- Reepschnur

Ort

- Absturzgefährdetes Gelände und Nadelwaldbestand vermeiden

Zeitungfang

- 30 Minuten (+15 Minuten Aufbau)

Die Teilnehmer sind mit verbundenen Augen einzeln auf einem, mit einem Seil abgegrenztem Parcours, in einem Waldstück unterwegs.

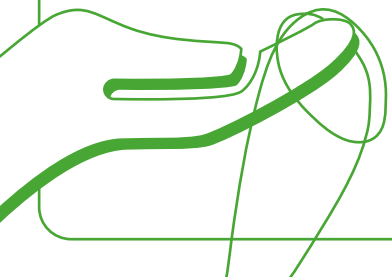
Hierfür wird eine Schnur durch den Baumbestand gespannt. Der Parcours verläuft im Zick-Zack zwischen den Bäumen. Die Schnur wird so gespannt, dass niemand ihr um einen Baum herum folgen muss, sondern sich die Schnur **vor** dem Baum „überkreuzt“. So erkennen die Teilnehmer frühzeitig wie der Parcours verläuft. Er wird so angelegt, dass die Teilnehmer **nicht** umgreifen müssen, sondern immer mit der gleichen Hand am Seil bleiben können. Das Ende des Parcours wird durch einen Gegenstand gekennzeichnet, der in die Schnur eingebunden wird. Somit gibt es eine klare Markierung, die das Ende der Strecke dokumentiert.

Der Spielleiter ist für den Verlauf und die Sicherheit des Parcours verantwortlich. Er kontrolliert den Parcours auf Hindernisse am Boden (**entfernen**) und Äste in Augen- und Körperhöhe der Teilnehmer und geht diesen vor Freigabe einmal mit geschlossenen Augen ab.

Die Teilnehmer gehen nacheinander los und erkunden einzeln den Parcours. Sie halten sich hierfür locker mit einer Hand am Seil fest. Die andere Hand befindet sich in circa 40 Zentimetern Entfernung vor dem Gesicht. Die Teilnehmer bewegen sich mit kurzen, tastenden Schritten durch das Gelände und können so Hindernisse frühzeitig erkennen und entsprechend reagieren.

Wichtig ist, dass sich die Teilnehmer am Ende leise verhalten und diejenigen, die noch unterwegs sind nicht ablenken. Sinnvoll ist es, diese am Ende zu begrüßen und sie dazu anzuhalten solange leise zu sein, bis alle den Parcours absolviert haben.

Das Einrichten und Prüfen des Parcours ist mit einem hohen Vorbereitungsaufwand verbunden. Den Parcours so anlegen, dass die Teilnehmer diesen vorher nicht sehen, sondern überrascht werden.



TIERE RATEN

Die Teilnehmer lösen spannende Rätsel rund um die heimische Fauna. Es gilt mit geschlossenen Fragen herauszufinden, welches Tier gesucht wird. Es gibt zwei Varianten für dieses Spiel.

VARIANTE 1

Der Spielleiter hält hinter einem Teilnehmer eine Tierkarte mit einer Abbildung in die Höhe. Der Ratende sieht nicht welches Tier in die Höhe gehalten wird. Er versucht mit geschlossenen Fragen (...habe ich Federn?..., ...lebe ich im Wasser?..., ...bin ich weiß?...) herauszufinden, welches Tier hinter ihm in die Höhe gehalten wird. Die Gruppe antwortet auf die Fragen mit JA oder NEIN, bis das richtige Tier geraten wurde.

VARIANTE 2

Ein Teilnehmer sucht sich ein Bild/Tier aus. Die Gruppe weiß nicht welches Tier geraten werden soll. Die Gruppe versucht nun ihrerseits durch geschlossene Fragen herauszufinden, welches Tier gesucht wird.

Die Aufgabenstellung sollte an das Alter der Teilnehmer angepasst werden. Dies kann bedeuten, dass sowohl die Schleiereule wie der Uhu mit der Lösung Eule richtig erraten worden sind.

Spielekategorie

- Wissen

Spielmaterial

- Tierkarten

Ort

- Beliebig

Zeitungfang

- 15 Minuten



TIERSPUREN SUCHEN

Spielekategorie

- Wahrnehmung
- Wissen

Spielmaterial

- Broschüre Spuren (Otterprojekt)
- Lamine „Tierspuren im Schnee bzw. auf dem Waldboden“
- Fotos von Tierspuren

Ort

- Lichter Waldbestand

Zeitungfang

- 20 – 30 Minuten

Die Teilnehmer begeben sich auf die Suche nach Tierspuren. Gesucht werden also Dinge, die die Anwesenheit von Tieren an diesem Platz belegen:

- angenagte Nüsse, Eicheln, Kastanien, Zapfen
- Abwurfstangen (das abgeworfene Geweih des Hirsches)
- Gewölle (herausgewürgter Klumpen von unverdaulichen Nahrungsresten wie Haaren, Federn o. Ä.)
- Wolle und Haare
- Federn
- Knochen
- Reste von einem Nest



DAS GROSSE KRABBELN

Im Untergrund ist jede Menge los. Das Gewicht aller Geschöpfe im Boden beträgt das Zehnfache aller Lebewesen auf der Erde (Tiere und Pflanzen). Die Teilnehmer erkunden spielerisch das Leben im Boden und begeben sich auf eine spannende Suche nach Bodentieren.

Jeder Teilnehmer erhält zu Beginn des Spiels eine Becherlupe. In Dreier- oder Vierergruppen gehen sie auf die Suche nach Insekten und Spinnen, welche sich gerne im Laub, Totholz oder Boden verstecken. Den Teilnehmern stehen als Hilfsmittel Klappspaten, Bestimmungsschlüssel und Becherlupen zur Verfügung. Am Anfang werden die Teilnehmer mit den Spielregeln vertraut gemacht, damit die „Untersuchungsobjekte“ nach dem Ende der Aktivität wieder wohlbehalten ausgesetzt werden können.

Wie kommen die Tiere in die Becherlupe und wie werden sie bestimmt?

Entweder nehmen die Teilnehmer ein Blatt zur Hilfe oder stülpen **vorsichtig** die Lupe über das Tier und schieben den Bestimmungsschlüssel unter die Lupe und den Fund. Die Tiere können dann durch einfaches Zählen der Beine/Beinpaare und mit Hilfe des Bestimmungsschlüssels bestimmt werden.

Wer hat das Tier gefunden, das am Gruseligsten aussieht? Wer hat das Tier gefunden, das am Schönsten aussieht?

Am Ende werden die Tiere, vorsichtig und langsam, wieder an der Stelle ausgesetzt, wo sie die Teilnehmer gefunden haben. Zum Schluss der Aktivität müssen alle Lupen wieder leer und sauber sein.

REGELN

- Weder Tiere, noch Pflanzen dürfen beschädigt werden.
- Die Teilnehmer überlegen, wo sich Bodentiere aufhalten und verstecken können.
- Die Teilnehmer „arbeiten“ vorsichtig und untersuchen das Laub und das Totholz ganz langsam.
- Die Tiere werden nur in der Becherlupe betrachtet.
- In jeder Becherlupe darf sich nur ein Tier befinden.
- In die Lupe dürfen zusätzlich zu den Tieren, auch Blätter oder Gras gelegt werden.
- Die Teilnehmer präsentieren sich die Tiere gegenseitig, so entsteht ein Bodentier-Zoo.
- Bei Beendigung der Aktivität werden alle Tiere wieder vorsichtig ausgesetzt.
- Anschließend werden die Becherlupen geleert/gereinigt.
- Bevor die Becherlupen in den Behälter zurückkommen, kontrolliert der Spielleiter alle Lupen.

Spielekategorie

- Wahrnehmung
- Wissen

Spielmaterial

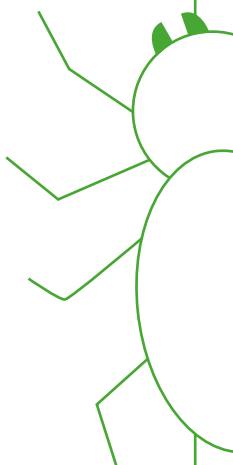
- Becherlupen
- Klappspaten
- Bestimmungsschlüssel

Ort

- Lichter Waldbestand

Zeitungfang

- 20 – 30 Minuten



IMPRESSUM

LUXEMBOURG
YOUTH HOSTELS
lu



**Luxemburgische
Jugendherbergen VoG.**
2, rue du Fort Olisy
L-2261 Luxemburg
T. (+352) 26 27 66 200
info@youthhostels.lu
www.youthhostels.lu



LAG LEADER Region Mœllerdall
www.mu.leader.lu



LE GOUVERNEMENT
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG
Ministère de l'Agriculture, de la Viticulture
et du Développement rural

**Ministerium für
Landwirtschaft, Weinbau
und ländliche Entwicklung**
www.agriculture.public.lu
www.leader.lu



Europäischer Landwirtschaftsfonds für
die Entwicklung des ländlichen Raumes:
Hier investiert Europa in die ländlichen
Gebiete.