



# Werkzeug

*Die kleinen Helden erleben die Natur*

*Naturerlebnis als Angebot*

*im Rahmen der Ganztageschule*



# Inhalt

Impressum	4	<b>Winter: Einheit 1</b>	
<b>Kleine Helden entdecken die Natur</b>	5	Einführung in das Rollenspiel	29
<b>Herbst: Einheit 1</b>		Gorilla und Storch	29
Spiel zum Kennenlernen:	7	Tiere im Regen	30
Naturmaterialien sammeln	7	Wettermobile	30
Amulett basteln	8	<b>Winter: Einheit 2</b>	
Einführung in das Rollenspiel	8	Tee-Test	32
<b>Herbst: Einheit 2</b>		Brennball	32
Rollenspiel-Weiterführung	9	Seifen selbst gemacht	33
Schnitzeljagd	9	<b>Winter: Einheit 3</b>	
Mutproben: Balance-Baumstamm	9	O ja- Spiel	34
Waldfenster	10	Früchtebrot backen	35
Eissturz	10	Lebkuchenhäuser	35
Reflexion	11	<b>Winter: Einheit 4</b>	
<b>Herbst: Einheit 3</b>		Hüte basteln	37
Weiterführung des Rollenspiels	12	Lichtspiel	37
Kürbismasken	12	<b>Winter: Einheit 5</b>	
Indianersäckchen	14	Tiere im Schnee	38
Tastspiel	14	Schneeflocken unter der Lupe	38
Reflexion	16	<u>Spiele im Schnee</u> : Luftballonspiel	39
<b>Herbst: Einheit 4</b>		Fangen im Schnee	39
Regenmacher	17	Skulpturen im Schnee	40
Interaktionsspiele	17	<b>Winter: Einheit 6</b>	
<b>Herbst: Einheit 5</b>		Wärmeschnecke	41
Indianerstirnbänder	19	Fangspiel	41
Quiz	19	Farbige Schneeskulpturen	42
Stöcklespiel	20	<b>Winter: Einheit 7</b>	
Reflexion	20	Salzteig	43
<b>Herbst: Einheit 6</b>		Bussard und Kaninchen	43
Kürbislaternen	21	Stille Post	43
Tierpartnerspiel	21	<b>Winter: Einheit 8</b>	
<b>Herbst: Einheit 7</b>		Zauberstäbe	45
Rollenspiel	22	Eulen und Mäuse-Spiel	45
<u>Herbstrallye</u>	22	<b>Winter: Einheit 9</b>	
Station 1: Früchte malen und erraten	22	Fisch-Angler-Mücke	47
Station 2: Suchspiel	23	Ostereier selbst gefärbt	47
Station 3: Holztiere suchen	24	<b>Winter: Einheit 10</b>	
Station 4: Seiltastspiel	25	Winterrallye	48
Station 5: Hörspiel	25	1: Grimassen 2: Impulsspiel	48
Station 6: Eichhörnchenspiel	26	3: Walnusschiffchen	49
Reflexion	26	4: Schlangenball 5: Rätsel	50
		6: Früchte ertasten 7: Haus vom	51
		Nikolaus 8: 1-Wort-Geschichte	51
		Ausklang: Wunschkunsch	53

<b>Frühling: Einheit 1</b>		<b>Sommer: Einheit 1</b>	
Einstieg in das Rollenspiel	56	Flöße bauen	68
Filzen	56	„Go-Round“	68
<b>Frühling: Einheit 2</b>		<b>Sommer: Einheit 2</b>	
Geräuschelandkarte	57	Feuermachen	69
Steine bemalen	57	Stockbrot	69
Baumtelefon	58	Holunderpfannkuchen	70
<b>Frühling: Einheit 3</b>		<b>Sommer: Einheit 3</b>	
Farbbrillen	59	Ausflug zu den Tieren	71
Rollenspiel	59	<b>Sommer: Einheit 4</b>	
Tierkartenspiel	60	Kamelrennen	72
Fotograf-Kamera-Spiel	60	Begriffe raten	72
<b>Frühling: Einheit 4</b>		Seifenblasen	72
Kreide selbstgemacht	62	<b>Sommer: Einheit 5</b>	
Versteck-Spiel	62	Jonglierbälle	74
Märchen-Kettengeschichte	62	Schwamm-Spiel	74
<b>Frühling: Einheit 5</b>		<b>Sommer: Einheit 6</b>	
<u>Frühlingsrallye</u>	64	Stofftaschen mit eigener Farbe	75
Station 1: Kräutermix	64	bemalen Impulsspiel	75
Station 2: Frühlingsverse	65	<b>Sommer: Einheit 7</b>	
Station 3: Wildschweinjagd	65	Sommerabschlussfest	76
Station 4: Steingewicht	66	<b>Nachwort</b>	
Station 5: Naturgeräusche erraten	66	<b>Literatur</b>	
Station 6: Zaubergetränke	66	<b>Anhang</b>	
			80



Redaktion: Betti Melzner, Sandra Mutter

Unser besonderer Dank gilt Gerd Weitbrecht, Patrick Ebi, Renate Schrembs und Barbara Lupp ohne die diese Mappe nicht entstehen hätte können.

Bei der Durchführung der Kinderaktionen haben uns Frauke Huhn, Lisa Müller, Julia Müller, Renate Schrembs und Patrick Ebi geholfen. Dafür vielen Dank.

Kontakt: diekleinenhelden@web.de

Homepage: <http://www.umweltkindergruppe.de>

Gestaltung und Zeichnungen: Patrick Ebi

## *Kindergruppenbetreuerinnen*

Die Kooperation mit der beteiligten Grundschule kam durch Vermittlung der Kindergruppenbetreuerinnen des BUND zustande. Das Projekt „Kindergruppenbetreuerinnen“ wurde von der UNESCO als Dekade-Projekte zur „Bildung für nachhaltige Entwicklung“ ausgezeichnet.



## *Förderung*

Wir bedanken uns ganz besonders bei Muna für die Förderung. <http://www.dbu.de/muna/>



# *Kleine Helden entdecken die Natur - Anleitung für Große*



Das Spielen in und mit der Natur ist für viele Kinder nicht mehr selbstverständlich. Abenteuer erleben beschränkt sich für sie oft auf irrealen Welten in Computerspielen. Diese CD soll für all jene sein, die Lust auf ein Abenteuer mit Kindern in der Natur haben.

Zwölf Mädchen und Jungen der zweiten bis vierten Klasse freuten sich genauso wie wir auf 90 Minuten wöchentliche AG, die den Namen Naturerlebnis bekam. Der Name war für uns leitend. Wir wollten auf der einen Seite ge-

meinsam mit ihnen die Natur erleben und entdecken, auf der anderen Seite aber auch Neues über sie lernen und erfahren. Im Vordergrund standen neben Spiel und Spaß ein verantwortungsvoller Umgang mit der Natur sowie mit uns selbst und gegenüber den anderen Teilnehmern. Außerdem sollten Sachinformationen nicht fehlen. Es entwickelte sich mit der Zeit ein Gemeinschaftsgefühl und Gruppenbewusstsein, was uns sehr wichtig war.

**M**ethodisch versuchten wir so vorzugehen, dass wir möglichst viele Einheiten in der Natur verbringen konnten. Am Anfang der Stunde stand ein kurzer Input, der sich dann zum Gespräch entwickelte. Den Kindern machte es großen Spaß, ihr Spezialwissen mitzuteilen. Neuerlerntes sollte dann praktisch erfahrbar werden.

Den äußeren Rahmen bildeten die vier Jahreszeiten: *Frühling, Sommer, Herbst* und *Winter*. Um die Fantasie der kleinen Entdecker anzuregen, half ein Rollenspiel, in das die Kinder nach Lust und Laune ihre eigenen Ideen einbringen konnten.

Die Natur befindet sich in großer Gefahr, so die kleine Hexe Pimpinella, die mit Hilfe ihres Freundes Krabax gegen böse Zauberer, unheimliche Kürbisgeister u.a. kämpfen muss. Doch alleine kann Pimpinella es nicht schaffen und so bittet die Hexe um die Hilfe der Kinder, die sich anhand von Aufgaben zu Experten in Sachen, Bäumen, Blumen, Spuren lesen... ausbilden lassen können. Zum Ende einer Jahreszeit müssen die Helden dann ihre Fähigkeiten in einer Abenteuerrallye unter Beweis stellen und somit den Zauberer Wintrax besiegen.

**D**ie Aufgaben des Heldentrainings sind eine Mischung aus Basteln und Bauen mit Naturmaterialien, aus Spielen und Informationen. Durch das Basteln werden Kreativität und Handwerklichkeit gefördert, wohingegen beim Spiel eher Spaß und soziale Kompetenzen im Vordergrund stehen. Die Gruppendynamik kann durch bestimmte Spiele gestärkt werden, außerdem waren während der Rallye Rücksichtnahme und gegenseitiges Helfen beim Lösen der Aufgaben nötig. Ihr Wissen wurde anhand von Informationen vertieft und vergrößert.

# *Die kleinen Helden entdecken den Herbst*



*„Im Nebel ruhet noch die Welt,  
Noch träumen Wald und Wiesen:  
Bald siehst du, wenn der Schleier fällt,  
Den blauen Himmel unverstellt,  
Herbstkräftig die gedämpfte Welt  
In warmem Golde fließen.“*

*(Eduard Mörike)*



# **1. Einheit Herbst:**

## ***Spiel zum Kennenlernen, Naturmaterialien sammeln, Amulett basteln, Einführung in das Rollenspiel***

### ***Spiel zum Kennenlernen:***

**Intention:** Dieses Spiel eignet sich besonders, um erste Berührungängste zu überwinden und sich dabei spielerisch die Namen der noch unbekanntesten Gesichter einzuprägen.

**Material:** ein Wollknäuel

**Zeitaufwand:** 10 Minuten

**Ort:** drinnen oder draußen

**Teilnehmer:** 8 - 15

**Durchführung:** Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Der Gruppenleiter hält den Anfang des Wollknäuels in der linken Hand fest. Mit der rechten Hand wirft er das Wollknäuel einem Mitspieler zu, den er zuvor mit dessen Namen ruft. Dieser fängt das Knäuel, hält wiederum mit der linken Hand den Faden fest, so dass mit der Zeit eine Art „Spinnennetz“ entsteht. Wenn alle Mitspieler einen Faden in der Hand halten, löst mandurch Zurufen der Namen das Netz wieder auf.

**Tipps:** Interessant ist das Spiel dann, wenn das Knäuel möglichst weit entfernt Stehenden zugeworfen wird. Als Variante kann am Ende des ersten Durchgangs ein Mitspieler seinen Faden fallen lassen. Die übrigen Mitspieler sollen am Netz ziehen und beobachten, was passiert. Anschließend kann besprochen werden, wie wichtig jeder Einzelne für eine Gemeinschaft ist.

### ***Naturmaterialien sammeln***

**Intention:** Hier wird der Schwerpunkt auf die Wahrnehmung und das Kennenlernen der Jahreszeit und der in ihr vorkommenden Früchte gelegt. Die Sinne sollen sensibilisiert werden, gleichzeitig kann zwischen den Teilnehmern und den Anleitern ein Gespräch stattfinden.

**Material:** Eicheln, Kastanien, Blätter, Bucheckern, Hagebutten, Haselnüsse, Walnüsse etc. sammeln.

**Zeitaufwand:** ca. 35 Min.

**Ort:** draußen, möglichst in der Nähe eines Waldes

**Teilnehmer:** unbegrenzt

### *Amulett basteln*

Intention: Förderung von Kreativität, Fingerfertigkeit, Geschicklichkeit; Kennenlernen und Verarbeiten von Naturmaterialien

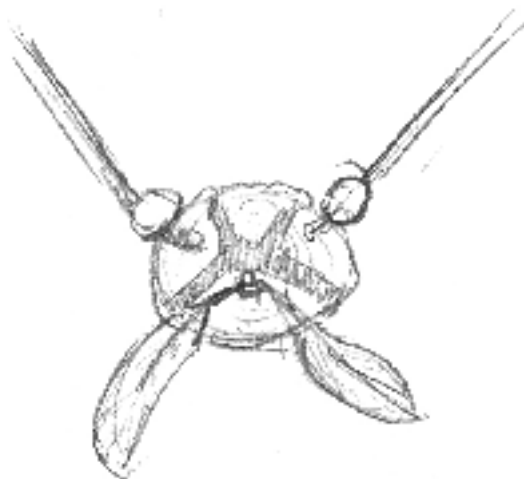
Material: in Stücke gesägte Holz-scheiben mit Loch, Holzkleber, Scheren, Wolle, Perlen, Schnüre, Lederbänder, Federn, Stifte etc.

Zeitaufwand: 35 Min.

Ort: am Tisch

Durchführung: Die Teilnehmer können die Holz-scheiben nach Belieben bekleben. Wer möchte, kann sich einen Fantasienamen ausdenken und auf das Amulett schreiben. Anschließend das Lederband durch das Loch fädeln und Perlen aufziehen.

Tipps: Die geschnittenen Holz-scheiben sollten nach Möglichkeit bereits geschliffen sein. Es sollten ausreichend Klebstoff und Scheren vorhanden sein.



### *Einführung in das Rollenspiel*

**D**ie Hexe Pimpinella bittet die kleinen Helden um ihre Mithilfe gegen den unheimlichen König Kurbi-Kar. Dieser versucht, so viele Vorräte wie möglich für sich für den Winter zu bunkern und niemandem etwas von den Kartoffeln, Kürbissen u.a. abzugeben.

Der Leiter kann diese Botschaft in Form eines Briefes, einer Flaschenpost u.a. den Helden mitteilen.





## 2. Einheit Herbst: Rollenspiel-Weiterführung, Schnitzel- jagd, Mutproben, Reflexion

### *Rollenspiel-Weiterführung:*

**P**impinella fragt die Teilnehmer, ob sie Lust auf eine Mutprobe hätten. Sie möchte wissen, ob die Teilnehmer genügend Mut für die bevorstehenden Aufgaben aufbringen können. Die in der letzten Stunde angefertigten Amulette können ihnen dabei Glück bringen.

### *Schnitzeljagd:*

Intention: Stärkung des Gemeinschaftsgefühl, Spannung

Material: bunte Tücher

Zeitaufwand: abhängig vom Zielort

Ort: draußen, Wald- und Wiesengebiet

Teilnehmer: ab 4

Durchführung: Die Tücher werden im Vorfeld an allen Wegkreuzen nicht sofort sichtbar aufgehängt. Die Gruppe muss selbstständig den Weg auskundschaften.

### *Mutproben:*

#### *Balance-Baumstamm*

Intention: Geschicklichkeit, Stärkung des Gruppengefühls, Kreativität, Sozialkompetenz

Material: möglichst breiter und langer Baumstamm

Zeitaufwand: 15 Min.

Ort: draußen, Wald(-rand)

Teilnehmer: 6-12

Durchführung: Auf Kommando des Leiters sollen sich alle Kinder auf den Baumstamm stellen. Zuerst sollen die Kinder versuchen, sich der Größe nach zu ordnen, ohne dabei zu sprechen und ohne vom Baumstamm zu fallen.

Tipp: Es bleibt dem jeweiligen Leiter selbst überlassen, ob er dabei ein gewisses Zeitlimit vorgibt oder nicht. Dies kann zum einen die Gruppendynamik verstärken, zum an-



deren kann es aber auch zu Chaos und Verwirrung führen.

Erfahrungsgemäß erscheint es sinnvoll, sich als Leiter bei der Aufgabenbewältigung der Teilnehmer herauszuhalten. Man wird schnell feststellen, dass eine gewisse Gruppendynamik entsteht und die Kinder selbst die Herangehensweise des Problems managen.

Dieses Spiel lässt sich beliebig abwandeln. Neben der Körpergröße kann man andere Vorgaben nennen, wie z.B. die Anordnung nach Anfangsbuchstaben, Geburtsmonat etc.

Dieses Spiel eignet sich gut als Einstieg!

### ***Waldfenster***

Intention: Wahrnehmung, Konzentration

Material: Stöcke zum Kennzeichnen einer ca. 1x1 Meter großen Fläche

Zeitaufwand: 15 Min.

Ort: draußen, Wald/ Wiese

Teilnehmer: ab 5

Durchführung: Eine bestimmte Stelle im Wald wird ausgesucht und mit Stöcken sichtbar gekennzeichnet. Nun wird jedes Kind aufgefordert, zwei identische Gegenstände aus der Natur zu suchen. Nachdem die Kinder sich nach der Suche wieder eingefunden haben, stellt jeder der Reihe nach seinen Gegenstand vor und legt ihn in das „Waldfenster“. Nun kann man entweder Teams erstellen oder jeden Einzelnen raten lassen. In Abwesenheit entweder einer Gruppe oder einer einzelnen Person entfernen die anderen einen Gegenstand aus dem Fenster. Aufgabe des Teams/ der Einzelperson ist es nun, zu erraten, welches der gesammelten Dinge fehlt.



### ***Eisturz***

Intention: Kreativität, Stärkung des Gruppengefühls

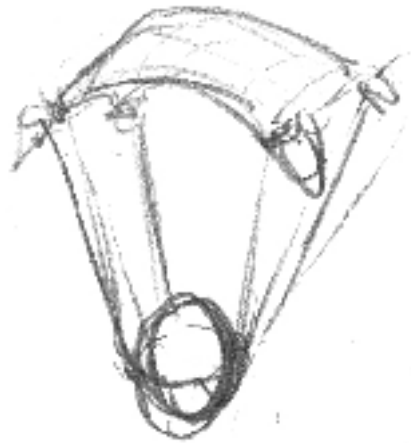
Material: rohe Eier (je nach Gruppenanzahl)

Zeitaufwand: 15 Min.

Teilnehmer: ab 6

Ort: draußen

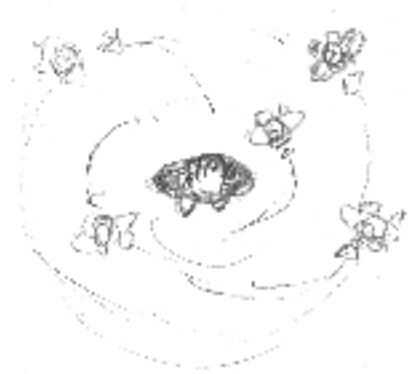
Durchführung: Es werden Kleingruppen von jeweils 3-4 Kindern gebildet. Jede Gruppe bekommt ein rohes Ei. Aufgabe jeder Gruppe ist es nun, innerhalb von 5 Minuten das Ei mit Naturmaterialien so zu verpacken, dass es einem Sturz aus 2 Metern Höhe Stand hält.



Tipp: Es darf auf keinen Fall ein Fotoapparat fehlen, denn erfahrungsgemäß entstehen dabei die schönsten Kunstwerke!

### *Reflexion*

„Go-round“: Die Teilnehmer bilden einen Kreis, in dessen Mitte sich der Leiter befindet, und bewegen sich im Kreis um ihn herum. Der Leiter nennt Schlagworte wie beispielsweise „Gemeinschaftsgefühl, Spaß, Vertrauen, Angst etc.“. Je nach Empfinden nähern sich die Teilnehmer dem Leiter in der Kreismitte, wenn sie diesem Gefühl zustimmen. Andernfalls entfernen sie sich von ihm.



### ***3. Einheit Herbst: Weiterführung des Rollenspiels, Kürbismasken basteln, Indianer- säckchen basteln, Tastspiel***

#### *Weiterführung des Rollenspiels*

**D**ie Hexe Pimpinella fragt die Teilnehmer, ob sie eine Ausbildung machen und sich Spezialwissen, z.B. über Kürbisse, aneignen wollen. Dieses Wissen ist erforderlich, um die später anstehende Rallye zu bewältigen.

#### *Kürbismasken*

Intention: Kreativität, Geschicklichkeit, Fingerfertigkeit

Material: gelbes Tonpapier, Gummiband, Schere, Stifte, Locher, evtl. Lederreste, Perlen, Federn

Zeitaufwand: 30 Min.

Teilnehmer: unbegrenzt

Ort: am Tisch

Durchführung: Die Vorlage wird auf dem Tonpapier nachgezeichnet und dann ausgeschnitten. Anschließend werden Augen, Nase und Mund ausgeschnitten. An den beiden Enden muss ein Loch angebracht werden, durch das ein Gummiband gezogen wird. Die fertigen Masken können noch mit Lederresten, Federn und Perlen verziert werden.

Tipp: Als kleiner Input oder auch während des Basteln kann vom Leiter ein Gespräch über die unterschiedlichen Arten von Kürbissen und ihre Verwendung angeregt werden. [www.kuerbis.net](http://www.kuerbis.net)



### *Indianersäckchen*

Intention: Kreativität, Fingerfertigkeit, Geschicklichkeit

Material: Lederreste (kann man manchmal umsonst in Lederläden bekommen), Lederbänder bzw. Paketschnur, (Leder-)Locher bzw. Stanzgerät

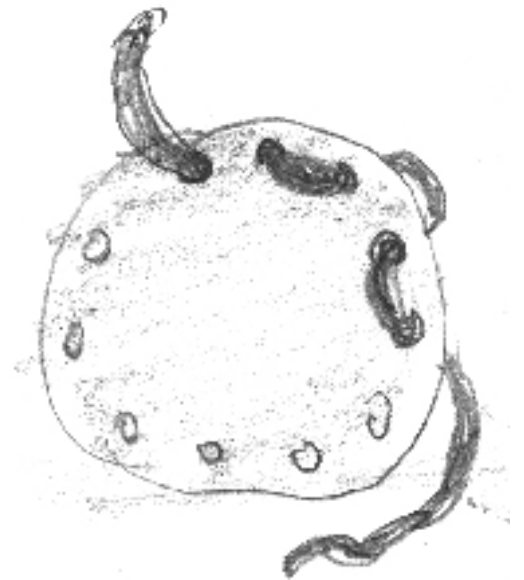
Zeitaufwand: 30 Min.

Ort: am Tisch

Teilnehmer: unbegrenzt

Durchführung: Jedes Kind schneidet sich aus dem Leder eine kreisrunde Fläche aus (etwa so groß wie eine Handfläche). Anschließend werden am Rand des Kreises Löcher hineingestanzt und durch diese ein Lederband bzw. eine Paketschnur durchgezogen.

Tipp: Das Lederband möglichst lang lassen, damit die Teilnehmer es am Gürtel tragen können.



### *Tastspiel*

Intention: Wahrnehmung, Fantasie, Feingefühl, Stärkung des Gemeinschaftsgefühls

Material: kleine Zettel, auf denen folgende Eigenschaften stehen:

Finde etwas Weiches

Finde etwas Hartes

Finde etwas Dunkles

Finde etwas Helles

Finde etwas Leichtes

Finde etwas Farbiges

Finde etwas Brüchiges

Finde etwas Rundes

Finde etwas Eckiges

Weitere Möglichkeiten:

Finde genau 100 Exemplare einer Sache

Finde etwas Flauschiges

Finde etwas Scharfes

Finde etwas vollkommen Gerades

Finde etwas Schönes

Finde etwas das ein Geräusch macht

Finde etwas Geheimnisvolles

Finde etwas Ekliges

Finde etwas Zartes

Finde etwas Raues

Finde etwas Weißes

Finde etwas Kuscheliges

Finde etwas Feuchtes

Finde etwas Glitschiges

Finde etwas Kaltes

Finde etwas Zackiges

Finde etwas Stinkendes

Finde etwas Duftendes

Finde etwas Bezauberndes

Finde etwas Leckeres

Finde etwas Giftiges

Finde etwas Besonderes

Finde etwas Winziges

Finde etwas Grosses

Finde etwas Lebendiges

Finde etwas Schweres

Zeitaufwand: 30 Min.

Ort: draußen

Teilnehmer: ab 6

Durchführung: Die vorbereiteten Zettel werden verteilt und jeder Teilnehmer muss nun einen bestimmten Gegenstand suchen.

Alle Teilnehmer stellen sich im Kreis auf. Ein Teilnehmer fängt an und gibt seinen Gegenstand, den es gesammelt hat, hinter dem Rücken im Kreis herum. Danach können die Teilnehmer sagen, wie sich dieser Gegenstand angefühlt hat. Nach und nach soll erraten werden, welche Gegenstände die Teilnehmer gesammelt haben.

### *Reflexion*

Jeder sagt der Reihe nach, was ihm heute besonders gefallen hat. In einer zweiten Runde können die Teilnehmer äußern, was ihnen heute nicht so gut gefallen hat.



## 4. Einheit Herbst: Regenmacher basteln, Interaktionsspiele

### Regenmacher

Intention: Wahrnehmung (akustisch, taktisch)

Material: Pappkartonröhren (gibt es oft kostenlos in Architekturbüros), Nägel, Reis, Linsen, gesammelte Steine, buntes Tape, Scheren, Messer, Hammer

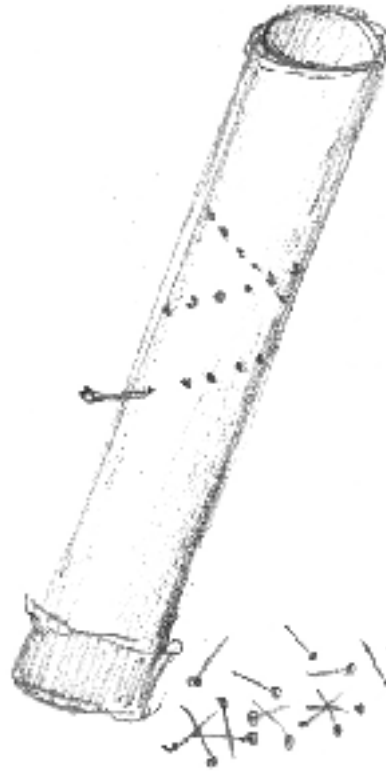
Zeitaufwand: 70 Min.

Ort: drinnen und draußen

Teilnehmer: unbestimmt

Durchführung: Die Pappkartonröhren auf die gewünschte Größe zuschneiden. Eine Seite der Röhre zukleben und mit unterschiedlichen Materialien füllen. Anschließend die Nägel an allen möglichen Stellen (auch kreuzend) eindrücken, die andere Seite verschließen und die Röhre außen mit Tape bekleben.

Tipp: Bevor die zweite Seite zugemacht wird, kann man die Teilnehmer ausprobieren lassen, wie sich die jeweiligen Materialien anfühlen.  
Ein Gespräch über die Verwendung von Regenmachern bei den Aborigines würde sich hier anbieten: <http://de.wikipedia.org/wiki/Aborigine>



### Interaktionsspiele

Intention: Wahrnehmung, Förderung des Gemeinschaftsgefühls, Reaktionsfähigkeit

Material: großes, weißes Tuch; verschiedene Naturmaterialien (Blätter, Früchte)

Zeitaufwand: 20 Min.

Ort: drinnen und draußen

Teilnehmer: ab 4

Durchführung: Die Teilnehmer sitzen in einem Kreis. Vor ihnen liegen die verschiedenen Gegenstände (z.B. Kastanien, Eicheln, Ahornblätter u.a.). Alle Teilnehmer prägen sich

die Gegenstände zunächst gut ein. Anschließend werden zwei Mitspieler nach draußen geschickt. Die Anderen nehmen drei Gegenstände weg und das weiße Tuch wird darüber gelegt. Die Teilnehmer kommen wieder herein und das Tuch wird weggezogen. Auf Kommando fangen beide gegeneinander an, zu raten, welche Gegenstände fehlen.

Tipp: Bei mehreren Teilnehmern können Gruppen gebildet werden.

# 5. Einheit Herbst: Indianerstirnbänder basteln, Quiz, Stöcklespiel

## Indianerstirnbänder

- Intention:** Kreativität, Geschicklichkeit, Fingerfertigkeit
- Material:** Leder, Kartoffeln, Messer, Schnüre, Scheren, Locher, wasserfeste Farben, Federn
- Zeitaufwand:** 50 Min.
- Ort:** am Tisch
- Teilnehmer:** unbegrenzt
- Durchführung:** Die Kartoffeln halbieren und daraus Stempel schnitzen. Aus dem Leder ca. 5cm breite Streifen schneiden und den Köpfen der Teilnehmer anpassen. An beiden Enden lochen und durch die beiden Löcher die Schnüre ziehen. Je nach Belieben der Teilnehmer mit Federn schmücken und mit Kartoffelstempel bedrucken.



## Quiz

- Intention:** Wissensvermittlung, Stärkung des Gemeinschaftsgefühls
- Material:** vorbereitete Fragekarten rund um die Natur
- Zeitaufwand:** 10 Min.
- Ort:** drinnen und draußen
- Teilnehmer:** ab 8
- Durchführung:** Die Teilnehmer in zwei Gruppen einteilen. Die Hexe Pimpinella prüft ihre Schützlinge, indem sie Fragen über bisher vermitteltes Wissen stellt. Können die Helden mehr als sechs Fragen beantworten, so werden sie zur Rallye zugelassen.

## Stöcklespiel

- Intention:** Teamgeist, Bewegung, Spaß
- Material:** kleine Stöckchen
- Zeitaufwand:** 30 Min.
- Ort:** draußen, auf der Wiese
- Teilnehmer:** ab 8



Durchführung: Es werden zwei gleich große Gruppen gebildet. Eine Gruppe baut mit drei Stöckchen eine Pyramide. Anschließend schwärmen sie aus, um die Teilnehmer der anderen Gruppe zu fangen. Wird ein Teilnehmer gefangen muss er freiwillig mit zum Lager kommen. Er kann nur befreit werden, wenn ein Teilnehmer seiner Mannschaft die Stöckchenpyramide zerstört. Ist dies geschehen, sind alle Gefangenen befreit. Die Fänger müssen zunächst die Stöckchen wieder zur Pyramide aufstellen, bevor die Jagd weitergehen kann.

***Reflexion:***

Die Teilnehmer sitzen im Kreis und äußern der Reihe nach, was ihnen heute am Besten gefallen hat. Zu Beginn sollte die Gesprächsregel aufgestellt werden, dass jeweils nur einer spricht und die anderen ihm zuhören. Anschließend sollen die Teilnehmer Anregungen und Wünsche für die nächsten Einheiten äußern.

## 6. Einheit Herbst: Kürbislaternen basteln, Tierpartner- spiel

### Kürbislaternen

Intention: Kreativität, Geschicklichkeit, Fingerfertigkeit

Material: Luftballons (gibt es oft kostenlos bei Banken und in Drogeriemärkten), gelbes und oranges Transparentpapier, Kleister, Behälter (z.B. leere Joghurtplastikbecher), Schnur zum Aufhängen

Zeitaufwand: 80 Min.

Ort: am Tisch

Teilnehmer: unbegrenzt

Durchführung: Zunächst die Luftballons aufblasen und zuknoten. Den Kleister mit Wasser anrühren und das Transparentpapier in Streifen reißen. Danach die Streifen in den Kleister tauchen und mehrschichtig über den Luftballon kleben. Zum Schluss eine Schnur um das Ende des Luftballons binden und diese an einem geschützten Ort einige Tage zum Trocknen aufhängen.



### Tierpartnerspiel

Intention: Fantasie, Rollenbewusstsein

Material: vorbereitete Kärtchen mit einem Tiernamen darauf (jeder Tiername muss zweimal vorkommen)

Zeitaufwand: ca. 30 Min.

Ort: draußen und drinnen

Teilnehmer: ab 8

Durchführung: Zunächst verteilt man an jeden Teilnehmer ein Kärtchen mit einem Tiernamen. Es geht darum, dass sich die Tierpartner als Paar zusammen finden, indem jeder mit Gestik und Geräuschen sein Tier nachahmt.

Tipp: Dieses Spiel eignet sich auch gut, um Paare für ein Spiel zu bilden.

# 7. Einheit Herbst: Rollenspiel, Herbstrallye

## Rollenspiel

Die Hexe Pimpinella lobt die Teilnehmer für ihre bereits erlernten Fähigkeiten. Jetzt stehen sie vor der großen Aufgabe, ihr Expertenwissen anzuwenden. Um den gefährlichen König Kurbi Kar, der alle Kürbisse, Kartoffeln und andere Knollengemüse für sich verstecken wollte, zu besiegen, müssen sie fünf Stationen erfolgreich meistern. Sie bittet die Teilnehmer, ihre Amulette, Stirnbänder, Lederbeutelchen u.a. anzulegen. Es ist sinnvoll, dass die Teilnehmer die Aufgaben gemeinsam bewältigen!



**Tipp:** Es wirkt schön, wenn der Leiter im Vorfeld den Weg mit den selbstgebastelten Kürbislaternen markiert.

## Herbstrallye

### 1. Station: Früchte malen und erraten

**Intention:** Wiederholung des erlernten Wissens, Wahrnehmung

**Material:** Kopiervorlage (siehe Anhang), verschiedene Früchte (z.B. Walnuss, Kastanie, Hagebutte, Buchecker, Eicheln, Vogelbeeren), Stifte, Decke oder großes Tuch

**Zeitaufwand:** 15 Min.

**Ort:** Die ganze Rallye findet draußen auf einem Wiesenstück statt!

**Teilnehmer:** ab 6

**Durchführung:** Die Früchte liegen unter einem Tuch. Ein Teilnehmer zieht eine Frucht und hält sie hoch. Die Anderen malen die Frucht und tragen den dazugehörigen Baum in das Nebefeld ein.



## 2. Station: Suchspiel

Intention: Wahrnehmung, Auge für die Umwelt schärfen

Material: Zwiebel, Banane, Tomate, Zitrone, Mandarine. Kartoffel. Schnur

Zeitaufwand: 15 Min.

Ort: im Wald

Teilnehmer: ab 6



Durchführung: Die oben genannten Gegenstände werden im Vorfeld von dem Leiter gut versteckt bzw. an Stellen angebracht, wo die Teilnehmer nicht damit rechnen würden. Die Teilnehmer sollen innerhalb der nächsten zehn Minuten alle für sie waldfremden Gegenstände suchen.

Tipp: Anfang und Ende der Suchstrecke sollten markiert werden. Statt Früchten können beliebige andere naturferne Materialien im Wald versteckt werden, dabei sollten unterschiedlich große und verschiedenfarbige Dinge verwendet werden.

## 3. Station: Holztiere suchen

Intention: Spaß am Suchen von Gegenständen, Wahrnehmung

Material: Holztiere (aus Sperrholzplatten, die im Vorfeld ausgesägt und bemalt werden sollten)

Zeitaufwand: 15 Min.

Ort: Waldstück, mit Hölzern

Teilnehmer: ab 6

Durchführung: Die Tiere im Vorfeld verstecken. Auf Kommando müssen die Teilnehmer diese suchen. Erfahrungsgemäß ist es schwierig, die Tiere zu finden, da sie sich nicht so sehr von der Natur abheben.



Tipp: Hier und bei Station 2 kann die Tarnfärbung der Tiere angesprochen werden. Ebenso die Warnfärbung auffälliger Tiere.

#### 4. Station: Seiltastspiel

Intention: Vertrauen, Tastsinn, Wahrnehmung

Material: verschiedene Gegenstände/ Früchte (siehe Suchspiel), Seil, Augenklappen, fünf Tücher (zum Verdecken der Gegenstände)

Zeitaufwand: 15 Min.

Ort: draußen, zwei Bäume im Abstand von ca. fünf Metern

Teilnehmer: ab 6



Durchführung: Es werden jeweils in gleichen Abständen fünf Knoten in das Seil geknotet. Das Seil wird ungefähr auf Schulterhöhe der Teilnehmer zwischen den zwei Bäumen gespannt. Jeweils unterhalb eines Knotens befindet sich ein Gegenstand, der mit einem Tuch bedeckt ist. Ein Teilnehmer bekommt nun die Augen verbunden und wird an den Anfang des Seils geführt. Er kann mit Hilfe des Knotens im Seil herausfinden, wo sich ein Gegenstand befindet, den er anschließend befüllt. Jeder Teilnehmer durchläuft die Station und merkt sich die Namen der Gegenstände. Wenn alle Teilnehmer die Station einmal durchlaufen haben, können sie sich gemeinsam besprechen und dem Leiter mitteilen, welche Gegenstände in welcher Abfolge zu ertasten waren.



## 5. Station: Hör-Spiel

Intention: Gehör schulen, Wahrnehmung, Fantasie

Material: Fotodöschen (gibt es oft kostenlos in Fotoläden), Inhalte (z.B. Reis, Zucker, Pfefferkörner, Perlen, Steine, Linsen etc.), Zettel mit Namen der Zutaten

Zeitaufwand: 10 Min.

Ort: überall

Teilnehmer: ab 6



Durchführung: Die Zutaten werden im Vorhinein in die Döschen gefüllt. Die Zettel mit den Namen der Zutaten werden in einer Reihe hingelegt. Jeder Teilnehmer darf der Reihe nach ein Döschen schütteln. Nach einem Durchlauf entschließt sich die Gruppe für die richtige Zuordnung.

## 6. Station: Eichhörchenspiel

Intention: Spaß, Wissen spielerisch vermitteln

Material: Holzstöcke, Nüsse bzw. Eicheln/ Kastanien u.a.

Zeitaufwand: 20 Min.

Ort: draußen, im Wald bzw. einem angrenzenden Waldstück

Teilnehmer: ab 6

Durchführung: Der Leiter legt mit gut sichtbaren Stöckchen den sog. Eichhörchenkobel aus. Danach verteilt er an jeden Mitspieler bzw. Eichhörchen jeweils fünf Nüsse, die dieser dann auf das Kommando des Leiters innerhalb von fünf Minuten verstecken soll. Danach kommen alle Mitspieler wieder zurück zum Leiter. Der Leiter fordert die Eichhörchen auf, in einen tiefen Schlaf zu fallen. Anschließend erwachen diese wieder und verspüren einen großen Hunger.

Innerhalb von fünf Minuten sollen sie dem Leiter drei ihrer versteckten Nüsse bringen. Wer seine Nüsse nicht mehr findet, fällt in einen tiefen Winterschlaf.

Die Anderen werden nun beauftragt, die restlichen Nüsse zu bringen. Diejenigen, die ihre fünf Nüsse wieder finden konnten, haben gewonnen!

Tipp: Nach dem Spiel kann das Wissen über das unterschiedliche Verhalten der Tiere im Winter (Winterschlaf, -starre; Sammeln von Vorräten etc.) vertieft werden.

### *Reflexion*

Die Hexe Pimpinella lobt die kleinen Helden für ihren Mut und ihren Einsatz. Durch ihre Hilfe und das Bestehen der Aufgaben konnte der böse König Kurbi-Kar besiegt werden. Als kleines Dankeschön hat sie Tee und Kekse mitgebracht, damit die kleinen Helden wieder zu Kräften kommen.

## *Die kleinen Helden entdecken den Winter*



*„Wintergedanken eines Gärtners“*

*Alljährlich pflegen wir zu sagen,  
daß die Natur ihren Winterschlaf antrete...  
Du lieber Gott, und das soll Schlaf sein? ...  
Eher möchte man sagen, die Natur habe aufgehört,  
nach oben zu wachsen, weil sie keine Zeit dafür hat.  
Sie krepelt sich nämlich die Ärmel auf und wächst nach unten...  
Hier wachsen neue Stengel; von hier bis dort,  
in diesen herbstlichen Grenzen drängt das märzliche Leben hervor,  
hier unter der Erde wird das grosse Frühlingsprogramm entworfen.  
Jetzt, wo der Garten im Schnee versinkt,  
erinnert sich der Gärtner plötzlich, das er eines vergessen hatte:  
den Garten anzusehen.  
Denn dazu ... hat er ja niemals Zeit gehabt.  
Wollte er im Sommer den blühenden Enzian betrachten,  
mußte er unterwegs stehenbleiben,  
um den Rasen von Unkraut zu reinigen.  
Wollte er sich an der Schönheit des Rittersporn erfreuen,  
mußte er ihm Stöcke geben...  
Standen die Flammenblumen in Blüte,  
jätete er die Quecken aus...  
Was wollt ihr, immer gab es etwas zu tun.  
Kann man denn die Hände in die Taschen stecken  
und im Garten herumgaffen?“*

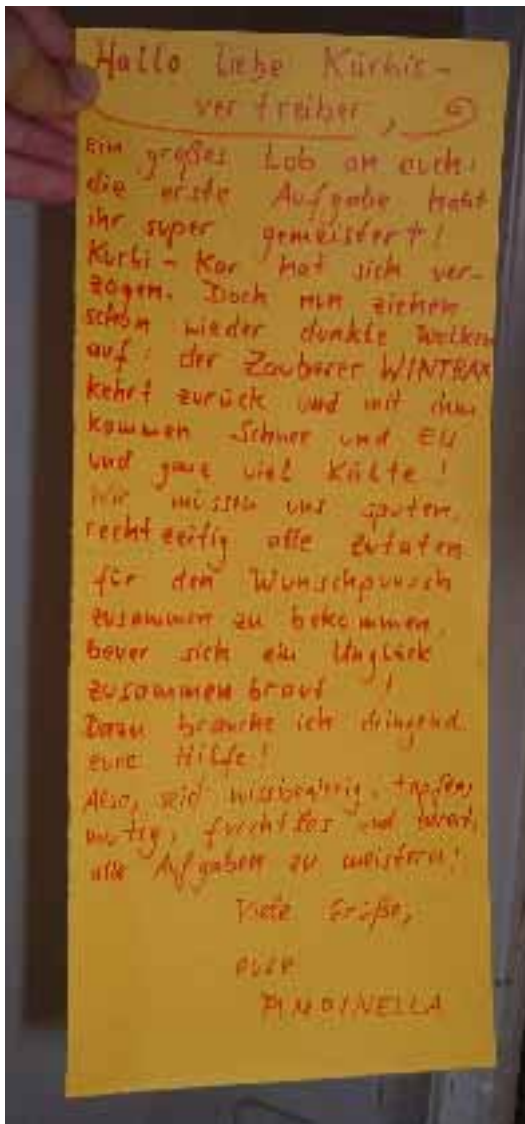
*( Karel Capek)*

# 1. Einheit Winter: Einführung in das Rollenspiel, Tierspiele, Wettermobile

## Einführung in das Rollenspiel

Der Leiter versteckt einen Auftragszettel der Hexe Pimpinella, den die Teilnehmer suchen und vorlesen sollen. Hierin bittet die Hexe Pimpinella die Teilnehmer um ihre Hilfe.

Beim Verfassen des Briefes sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt!



## Tierspiele:

### Gorilla und Storch

Intention: Spaß

Material: keines

Zeitaufwand: 10 Min.

Teilnehmer: ab 8

Ort: draußen und drinnen

Durchführung: Die Teilnehmer bilden paarweise einen Kreis. Zwischen jedem Paar sollte ein Abstand von ca. einem Meter sein. Zwei Freiwillige suchen sich wahlweise die Rolle des Storches bzw. des Gorillas aus. Der Gorilla ahmt die typischen Bewegungen und Laute eines Gorillas nach und versucht, den Storch, der mit imitierter Schnabelbewegung und „Storchenschritt“ flieht, zu fangen. Der Storch kann, um sich zu retten, sich neben ein Paar stellen. Der Außenstehende nimmt nun die Rolle des Gorillas an, während sich der Gorilla in den Storch verwandelt. Sobald der Gorilla den Storch fängt, werden ebenfalls die Rollen getauscht.



### *Tiere im Regen*

Intention: Wissensvermittlung, Nachempfinden des Verhaltens der Tiere, Fantasie, Spaß, Schnelligkeit

Material: evtl. Regenschirm

Zeitaufwand: 30 Min.

Ort: im Wald

Durchführung: Die Teilnehmer werden gefragt, ob sie wissen, wie sich verschiedene Tiere bei Regen verhalten. Nach der Ideensammlung vertieft der Leiter das Wissen:



Es gibt vier verschiedene Verhaltensweisen bei Tieren im Regen:

1. Die Tiere verstecken sich im Bau/ in einer Höhle, wie z.B. Fuchs, Dachs, Specht oder Maus.
2. Die Tiere suchen Zuflucht unter einem Unterstand, wie z.B. Igel, Schmetterling, Biene oder Hase.
3. Die Tiere warten ab oder harren aus, wie z.B. Ente, Storch, Amsel oder Bussard.
4. Die Tiere fühlen sich im Regen wohl und reagieren mit Aktivität, wie z.B. Frosch, Kröte, Salamander oder Schnecke.

Die Teilnehmer bauen zunächst mit Naturmaterialien eine Höhle und einen Unterstand (Regenschirm). Dann kommen alle wieder zusammen. Der Leiter nennt nun einen Tiernamen, woraufhin die Teilnehmer das Verhalten des Tiers im Regen nachahmen müssen.

### *Wettermobile*

Intention: Kreativität, Geschicklichkeit

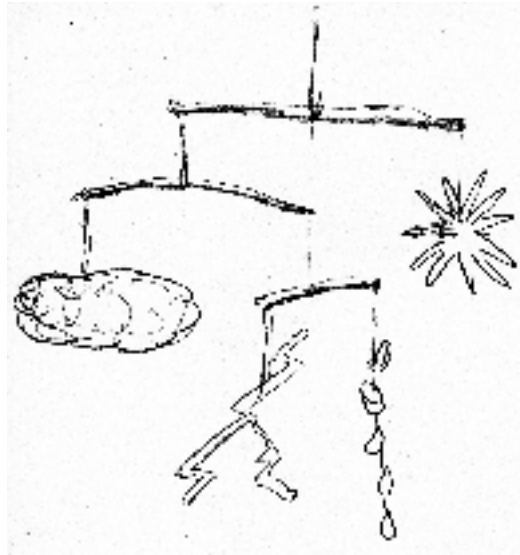
Material: jeweils zwei kleine Äste, Wolle, buntes Tonpapier, Wattebäusche, Schere, Kleber, Locher

Zeitaufwand: 45 Min.

Ort: drinnen und draußen

Teilnehmer: unbegrenzt

Durchführung: Die gesammelten Äste werden überkreuzt und mit der Wolle zusammengebunden. Danach schneiden die Teilnehmer Wolken, Regentropfen, Blitze, Sonnenstrahlen u.a. aus dem Tonpapier aus. Diese werden gelocht und mit Fäden an den Ästen aufgehängt.



Tipp: Einleitend bzw. während des Bastelns kann ein Gespräch über die verschiedene Wolkenarten, Blitzarten, Entstehung von Gewitter u.a. initiiert werden. [www.kidsweb.at/wolken/gewo\\_titel.htm](http://www.kidsweb.at/wolken/gewo_titel.htm)

## ***2. Einheit Winter: Tee-Test, Brennball, Seifen selbst- gemacht***

### *Tee-Test*

- Intention: Wissensvermittlung, Sensibilisierung der Sinne
- Material: kleine Schüsselchen, Becher, Teefilter, heißes Wasser, Kärtchen mit Namen der Kräuter, verschiedene Kräuter (Anis, Fenchel, Salbei, Brennnessel, Holunder, Hagbutte, Pfefferminze, Lindenblüten, Zitronenmelisse u.a.)
- Zeitaufwand: 30 Min.
- Ort: drinnen am Tisch
- Teilnehmer: unbegrenzt
- Durchführung: Der Leiter bereitet im Vorhinein die verschiedenen Kräuterteesorten in den Bechern zu. Die Schüsselchen werden mit den Kräutern gefüllt. Die Teilnehmer sitzen im Kreis am Tisch und probieren der Reihe nach von einem Becher. Anschließend tauschen sich die Teilnehmer über den probierten Tee aus und ordnen ein Kärtchen dem entsprechenden Schälchen zu.
- Tipp: Die Teilnehmer können sich anschließend selbst eine eigene Kräuterteemischung zusammenstellen.

### ***Brennball***

- Intention: Bewegung, Spaß, Motorik
- Material: Ball, zwei Äste (zur Spielfeldmarkierung)
- Zeitaufwand: 20-30 Min.
- Teilnehmer: ab 10
- Ort: draußen, auf einer Wiese
- Durchführung: Zunächst markieren die Teilnehmer mit gesammelten Ästen ein Spielfeld (ca. 15x10 Meter), in dessen Mitte ein kleines Quadrat mit Zweigen gelegt wird (ca. 1x1 Meter). Dann werden die Teilnehmer in zwei Gruppen eingeteilt. Eine Gruppe verteilt sich innerhalb des Spielfeldes. Ein Mitspieler dieser Gruppe stellt sich in das Quadrat. Dieser stellt den „Brennmeister“ dar. Die andere Mannschaft stellt sich hintereinander an einen Eckpunkt des Rechtecks. Der Erste der Mannschaft bekommt den Ball und wirft ihn so weit wie möglich, dass die andere Mannschaft es schwer hat, ihn zu fangen. Sobald der Spieler den Ball geworfen hat, versucht er, das Spielfeld zu umrunden. Währenddessen versucht die andere



Mannschaft, den Ball so schnell wie möglich zu ihrem Brennmeister zu befördern, der ihn mit dem Ausruf „verbrannt“ in der Mitte seines Quadrats auf den Boden wirft. Befindet sich der laufende Spieler an einem der Eckpunkte, so ist er sicher. Wenn nicht, ist er „verbrannt“ und muss zurück zum Start. Für jeden Spieler, der das Spielfeld umrundet, gibt es einen Punkt. Wer es schafft, innerhalb seines Wurfes das Spielfeld zu umrunden, bekommt drei Punkte. Nach zehn Minuten werden die Aufgaben der Mannschaft getauscht. Gewonnen hat, wer mehr Punkte hat.

Tipp: Es können zusätzlich Hindernisse bzw. Zwischenstationen eingebaut werden, wie z.B. Balancieren über einen Baumstamm.

Skizze: Siehe Anhang

### ***Seifen selbst gemacht***

Intention: Wahrnehmung, Fingerfertigkeit

Material: Kräutertee (Ringelblume-Rose-Rosmarin bzw. Kamille-Lavendel-Salbei), Kernseife, Schüsseln, Reibe, ätherische Öle (z.B. Pfefferminz, Zitronengras), Gewürze (z.B. Kurkuma, Zimt, Paprika), Distelöl, Dekoration (z.B. Zimtstangen), Lebensmittelfarbe, Plastikfolie

Zeitaufwand: 30 Min.

Ort: drinnen und draußen

Teilnehmer: unbegrenzt

Durchführung: Die Kernseife zunächst in die Schüsseln raspeln. Dann einen Teelöffel Öl und einen Esslöffel Tee, ätherisches Öl und Lebensmittelfarbe nach Belieben hinzufügen und gut fünf Minuten lang durchkneten. Danach die Seife formen, auf die Plastikfolie legen und mit Dekoration schmücken. In die Plastikfolie einpacken.

### **3. Einheit Winter: O ja- Spiel, Früchtebrot, Lebkuchen- häuser**

#### *O ja- Spiel*

Intention: Auflockerung, Aufwärmen, Hemmungen verlieren, Kreativität, Spaß

Material: keines

Zeitaufwand: 10 Min.

Ort: drinnen und draußen

Teilnehmer: ab 8

Durchführung: Die Teilnehmer laufen kreuz und quer durch den Raum. Der Leiter ruft eine Aufforderung wie z.B. „Lasst uns alle auf einem Bein hüpfen“ in den Raum, worauf die Teilnehmer gemeinsam mit „o ja!!!!“ antworten. Diese Aktivität wird beendet, indem ein Teilnehmer einen neuen Vorschlag macht, dem die Gruppe dann erneut mit „o ja!!!“ entgegnet. Mit jedem neuen Vorschlag wird das „o ja“ lauter, dynamischer, enthusiastischer und ausdrucksstärker. Das Spiel endet mit dem Vorschlag des Leiters, der den nächsten Programmpunkt vorschlägt.

Beispiele: „Lasst uns alle an der Nase kratzen“

„Lasst uns alle klatschen“

„Lasst uns alle auf dem Boden kriechen“

„Lasst uns alle rückwärts laufen“

„Lasst uns alle an den Händen halten und einen Kreis bilden“

Tipp: Das Spiel eignet sich sehr gut zum ankommen. Durch Bewegung und Gruppendynamik sind die Teilnehmer für alles Kommende aufnahmefähiger. Jeder Vorschlag wird bestätigt, stützt dadurch die positive Selbstwahrnehmung und lässt auch eher schüchterne Teilnehmer aus sich herauskommen. Außerdem wird die Konzentration für den weiteren Programmablauf gefördert.

### **Früchtebrot backen**

**Intention:** handwerkliche Fähigkeit, Wissensvermittlung, Freude am Backen vermitteln durch die Gruppe, Spaß am Selbstgemachten,

**Material:** Backpapier, kleine Schüsselchen, Trockenfrüchte, Nüsse, Mandeln, Gewürze(Zimt-, Nelkenpulver)

Zutaten (Teig für ein Brot):

750 g Weizenmehl Type 405  
125 g Butter  
125 g Zucker  
2 Eier  
ca. 300 ml lauwarme (!) Milch  
1 TL Salz  
1 Würfel Hefe



**Zeitaufwand:** 60 – 90 Min. (Backen inklusive)

**Ort:** drinnen am Tisch und Möglichkeit zum Backen

**Teilnehmer:** unbegrenzt

**Durchführung:** Der Hefeteig wird vom Leiter im Vorhinein vorbereitet. Jeder Teilnehmer bekommt eine gute Handvoll des Teigs. Früchte, Nüsse u.a. werden von den Teilnehmern klein geschnitten und dann je nach Geschmack mit dem Teig verarbeitet. Das Brot kommt dann für gute 40 Minuten in den Backofen.

**Tipp:** Es eignet sich sehr gut, das Brot im Herbst zu backen. Die Nüsse könnten im Vorfeld mit den Teilnehmern gemeinsam gesammelt werden.

### **Lebkuchenhäuser**

**Intention:** Weiterführung des Rollenspiels, Kreativität, Geschicklichkeit und Geduld, Spaß am Bauen

**Material:** Lebkuchen bzw. Butterkekse (sind günstiger zu bekommen und eignen sich besser für kleinere Häuser), Puderzucker, Zitronensaft, heißes Wasser, Schüssel für Verzierungen: Gummibärchen, Smartis, bunter Streusel, Mandeln, Rosinen

**Zeitaufwand:** 30 Min.

**Ort:** drinnen am Tisch



Teilnehmer: unbegrenzt

Durchführung: Zunächst wird der Zuckerleber selbst hergestellt, indem man heißes Wasser mit dem Puderzucker und dem gepressten Zitronensaft mischt und zu einem dicklichen Saft verarbeitet. Teilnehmer können nach eigener Fantasie ein Haus für die Hexe Pimpinella bauen.

Tipp: Als Abschluss kann jeder Teilnehmer noch etwas zu seinem gebauten Haus erzählen. Dies kann man auch in Form einer Kettengeschichte durchführen. Das heißt, dass jeder Teilnehmer der Reihe nach einen Satz sagt bzw. den Satz des Vordermanns ergänzt.

## 4. Einheit Winter: Hüte basteln, Lichtspiel

### Hüte basteln

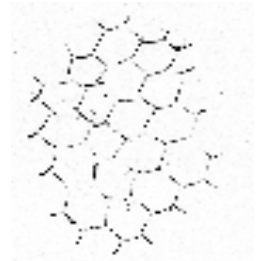
Intention: Kreativität, Fantasie, handwerkliches Geschick

Material: grobmaschiger Draht, alte Zeitungen, Kleister, Behälter (z.B. Joghurtbecher), Stoff(reste) (bekommt man oft kostenlos in Stoff- oder Gardinenläden), Zange

Zeitaufwand: 70-80 Min.

Teilnehmer: unbegrenzt

Ort: drinnen am Tisch



Durchführung: Zunächst den Draht entsprechend dem Kopfumfang der Teilnehmer zurechtschneiden. Die Enden miteinander verbinden und zu einem Kegel formen. Den Kleister packungsgemäß anrühren. Danach die Zeitungen in etwa drei bis fünf Zentimeter große Stücke reißen. Die Streifen in den Kleister tunken und das Drahtgestell mit mindestens drei Schichten damit bekleben. Etwa zehn Minuten trocknen lassen und anschließend den Hut mit den Stoffen bekleben.

Tipp: Wer möchte, kann den kleinen Helden den Auftrag geben, einen Hut für Pimpinella zu basteln.

### Lichtspiel

Intention: Spaß

Material: Teelichte

Zeitaufwand: 10 Min.

Teilnehmer: ab 6

Ort: draußen im Schnee, möglichst windstill

Durchführung: Die Teilnehmer stellen sich im Kreis um ein Teelicht auf (ca. drei bis fünf Meter entfernt). Wer zuerst das Teelicht mit Schneebällen löschen kann, ist der Sieger.

## ***5. Einheit Winter: Tiere im Schnee, Schneeflocken unter der Lupe, Spiele im Schnee***

### *Tiere im Schnee*

Intention: Wissensvermittlung, Freude am Experiment, Forschergeist wecken

Material: Filmdöschen, heißes Wasser (in Thermoskannen), Thermometer

Zeitaufwand: 45 Min.

Teilnehmer: unbegrenzt

Ort: draußen im Schnee

Durchführung: Alle Teilnehmer schlüpfen in die Rolle von wechselwarmen Tieren (Amphibien, Reptilien). Bei diesen ist es sehr wichtig, dass ihre Körperflüssigkeiten nicht einfrieren, da sie sonst sterben würden. Sie mussten Strategien gegen Kälte entwickeln, da sie die Umgebungstemperatur annehmen. Sie entziehen auf der einen Seite dem Körper Flüssigkeit, so dass die Körperzellen mit gelösten Eiweißstoffen, Salzen und Zucker angereichert sind. Auf der anderen Seite suchen sie sich frostfreie Verstecke wie z.B. im Boden oder unter Laub. Durch diese Strategien wird der Gefrierpunkt auf bis zu -10 Grad Celsius gesenkt.

Die Teilnehmer füllen heißes Wasser in ihr Filmdöschen. Die Temperatur des Wassers wird gemessen und das Filmdöschen geschlossen. Die Teilnehmer werden beauftragt, das Döschen so zu verstecken, dass die Temperatur des Wassers nicht abkühlt. Nach ca. 30 Minuten werden die Teilnehmer aufgefordert, das Döschen aus dem Versteck zu holen. Die Temperatur wird erneut gemessen und mit der Anfangstemperatur verglichen. Anschließend wird darüber diskutiert, ob das Tier überlebt hätte oder nicht.

Tipp: Man kann noch ein weiteres Filmdöschen als Gegenprobe auf einer freien Fläche aufstellen und danach mit den anderen vergleichen.



### *Schneeflocken unter der Lupe*

Intention: Forschergeist wecken, Umgang mit der Lupe, Wissensvermittlung

Material: Becherlupen

Zeitaufwand: 10 Min.

Teilnehmer: unbegrenzt

Ort: draußen im Schnee

Durchführung: Die Teilnehmer fangen mit den Becherlupen Schneeflocken ein und beobachten dabei, wie diese aufgebaut sind. Anschließend soll ein Gespräch über die verschiedenen Schneearten und den Aufbau der Schneekristalle stattfinden. [de.wikipedia.org/wiki/Schnee](http://de.wikipedia.org/wiki/Schnee)

### *Spiele im Schnee:*

#### *Luftballonspiel*

Intention: Bewegung, Spaß

Material: Luftballon

Zeitaufwand: 10 Min.

Teilnehmer: 8-10

Ort: draußen im Schnee

Durchführung: Zunächst wird ein rechteckiges Spielfeld markiert (ca. 10x8 Meter). In der Mitte der längeren Seite wird eine Linie gezogen, die die zwei Mannschaften voneinander trennt. Zunächst werden die Mannschaften eingeteilt und der Luftballon aufgeblasen. Der Luftballon wird in die Mitte gelegt. Ziel des Spiels ist es, mit Hilfe von Schneebällen den Luftballon hinter die gegnerische Auslinie zu schießen.

#### *Fangen im Schnee*

Intention: Bewegung, Spaß

Material: keines

Zeitaufwand: 15 Min.

Ort: draußen im Schnee

Teilnehmer: 8-10

Durchführung: Zuerst wird ein Fänger bestimmt, der den Zauberer Wintrax darstellt. Er kann die Teilnehmer erstarren lassen, indem er sie abschlägt und diese breitbeinig verharren lässt. Die übrigen Teilnehmer können die Erstarteten befreien, indem sie zwischen ihren Beinen durchkriechen. Hat Wintrax alle zum Erstarren gebracht, wird ein neuer Fänger bestimmt. Es kann jedoch auch schon früher ein Wechsel stattfinden.

### *Skulpturen im Schnee*

Intention: (Selbst-)Wahrnehmung, Kreativität

Material: keines

Zeitaufwand: 20 Min.

Teilnehmer: ab 8

Ort: draußen im Schnee

Durchführung: Jeder Teilnehmer sucht sich einen Partner und bestimmt einen Bildhauer. Dieser darf seinen Partner nach Belieben gestalten. Er bestimmt die Position, Gestik und Mimik des Partners, der die Skulptur darstellt. Danach schauen sich die Bildhauer gemeinsam ihre Werke an. Jede Skulptur äußert einen Satz über ihr Empfinden, z.B. „Ich fühle mich wie ein Baum“, „Ich wünschte, ich könnte fliegen“ u.a. Danach überlegen sich die Bildhauer, in welcher Reihenfolge sie die Skulpturen aufstellen können, damit es eine Geschichte ergibt. Die Skulpturen wiederholen einer nach dem anderen ihren Satz. Danach werden die Rollen getauscht.



## 6. Einheit Winter: Wärmeschnecke, Fangspiel, farbige Schneeskulpturen

### *Wärmeschnecke:*

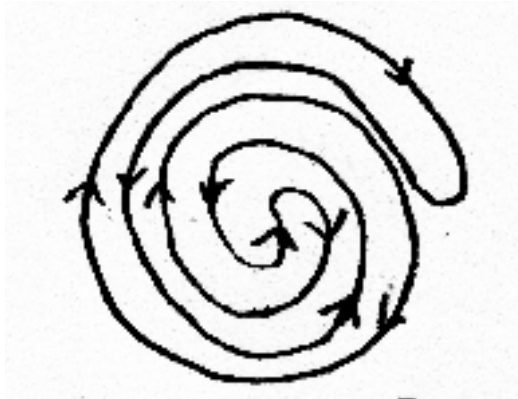
Intention: Aufwärmen, Verhalten von Tieren nachempfinden, Spaß

Material: keines

Zeitaufwand: 5-10 Minuten

Ort: überall

Teilnehmer: ab 6



*Pinguinkolonien in der Antarktis halten sich warm, indem die Tiere dieser Spirale folgen (mehr oder weniger). Die Tiere im Inneren können sich Aufwärmen, während die Außenstehenden den Sturm abhalten.*

Durchführung: Alle Teilnehmer halten sich an den Händen und bilden eine lange Schlange. Ein Ende der Schlange bleibt stehen, während sich die Teilnehmer um das Ende der Schlange herum wickeln. Wenn die Schlange aufgerollt ist, können die anderen noch hüpfen, um sich gegenseitig zu wärmen.

Dann gehen die Teilnehmer wieder in die Ausgangsposition zurück. Jetzt rollen sie sich um das andere Ende auf.

Noch lustiger wird das Ganze, wenn alle Teilnehmer beim Auf- und Abrollen rennen.

Tipp: Während des Spiels kann den Teilnehmern erklärt werden, dass sich Bienen bei Kälte genau so verhalten.

### *Fangspiel:*

Intention: Weiterführung des Rollenspiels

Material: Seile zum Markieren eines Spielfeldes

Zeitaufwand: 10 Minuten

Ort: draußen

Teilnehmer: ab 8

Durchführung: Mit Seilen (oder anderen Gegenständen) markiert man ein rechteckiges Spielfeld von ausreichender Größe. Die Hexe Pimpinella (Spielleiter) stellt sich außerhalb des Rechtecks an eine der kurzen Seiten. Sie erklärt den Teilnehmern die Spielregeln: ein Teilnehmer verkörpert den bösen Zauberer Wintrax, dieser wird ausgewählt; Wintrax positioniert sich innerhalb des Spielfeldes auf der Seite

Pimpinellas; alle anderen Teilnehmer positionieren sich innerhalb des Spielfelds an der gegenüberliegenden Seite von Wintrax. Ziel des Spiels ist es, auf die Seite Pimpinellas zu gelangen, ohne von Wintrax gefangen zu werden. Derjenige Teilnehmer, der von Wintrax abgeschlagen wird, muss Wintrax beim Fangen behilflich sein. Gelingt es einem Teilnehmer zu Pimpinella zu gelangen, so kann er erneut beginnen. Das Spiel kann über mehrere Runden fortgeführt werden. Ein Ende ist dann erreicht, wenn es Wintrax gelingt, alle Teilnehmer zu fangen.

### *Farbige Schneeskulpturen*

Intention: Fantasie, Kreativität, handwerkliches Geschick fördern

Material: Schnee (Pappschnee eignet sich hierzu am Besten), eventuell Handfeger, Bretter, Blumensprühflaschen mit farbigem Wasser (kann mit Lebensmittelfarben, Natureierfarben oder Wassermalfarben im Vorhinein angerührt werden)

Zeitaufwand: 70 Minuten

Ort: draußen im Schnee

Teilnehmer: unbegrenzt

Durchführung: Im Zusammenhang mit dem Rollenspiel können die kleinen Helden sich hier zwischen Schneegeist, Lichtzauberer oder Windheuler entscheiden. Ihren Vorstellungskräften sind hierbei keinerlei Grenzen gesetzt. Zunächst werden Grobformen gefertigt, die dann verfeinert werden. Zum Schluss werden die fertigen Figuren mit den Farben besprüht, die auf dem Schnee fest werden.

# **7. Einheit Winter: Salzteig, Bussard und Kaninchen, Stille Post**

## ***Salzteig***

Intention: Kreativität, handwerkliches Geschick

Material: 200g Mehl, 200g Salz, 125ml Wasser, Lebensmittelfarbe, Backpapier, Nelken, Pfefferkörner, bunter Streusel, Rosinen u.a.

Zeitaufwand: 90 Minuten

Ort: drinnen, Backofen sollte vorhanden sein

Teilnehmer: unbegrenzt

Durchführung: Der Salzteig kann entweder mit oder ohne die Teilnehmer zubereitet werden. Dazu Mehl, Salz, Wasser gut kneten, bis er fest wird. Thema kann vorgegeben werden (z.B. Herbst). Backofen auf 150 Grad vorheizen. Die Teilnehmer formen aus dem Teig Figuren ihrer Wahl und Vorstellung und verzieren diese anschließend. Figuren auf Backpapier legen und für eine Stunde in den Ofen geben.

## ***Bussard und Kaninchen***

Intention: Bewegung, Spaß

Material: keines

Zeitaufwand: 20 Min.

Ort: draußen

Teilnehmer: ab 8

Durchführung: Zunächst werden ein Bussard und ein Kaninchen bestimmt, die einander jagen sollen. Die Anderen suchen sich einen Partner und legen sich nebeneinander auf den Bauch auf den Boden. Dann jagt der Bussard das Kaninchen und versucht, es zu fangen. Das Kaninchen kann im Bau Zuflucht finden, indem es sich neben ein Pärchen legt. Die nun in der Mitte liegende Person bleibt, wo sie ist, wohingegen der andere Teilnehmer zum Bussard wird und denjenigen Teilnehmer jagt, der zuvor noch Bussard war und nun Kaninchen ist. Wenn der Bussard das Kaninchen fängt, so tauschen beide blitzartig die Rolle.

## ***Stille Post***

Intention: Kommunikation unter den Teilnehmern fördern

- Material: keines
- Zeitaufwand: 15 Minuten
- Ort: überall
- Teilnehmer: je mehr desto lustiger
- Durchführung: Teilnehmer sitzen entweder auf Stühlen oder auf dem Boden im Kreis. Ein Freiwilliger überlegt sich ein Wort, das im Zusammenhang mit dem Rollenspiel oder der Jahreszeit steht, und flüstert es seinem rechten Nachbarn zu. Der letzte der Runde spricht das Wort laut aus. Meist kommt hierbei ein völlig anderes Wort als zu Beginn heraus.

## 8. Einheit Winter: Zauberstäbe, Eulen und Mäuse-Spiel

### *Zauberstäbe*

Intention: Kreativität, Rollenspiel, handwerkliches Geschick, Umgang und Verarbeitung von Naturmaterialien

Material: Taschenmesser, Wattekugeln, Glöckchen, bunte Federn, Stoffe, Kleber, Schere, bunte Reißnägeln

Zeitaufwand: 70 Min.

Teilnehmer: unbegrenzt

Ort: draußen am Waldrand

Durchführung: Zunächst bekommen die Teilnehmer den Arbeitsauftrag, einen Stock zu suchen. Es werden kurz die Regeln beim Gebrauch eines Messers erklärt, wie das Von-Sich-Weg-Schnitzen und das Schnitzen auf festem Untergrund. Die Stöcke sollen zugespitzt werden und können je nach Belieben weiter verziert werden. Danach setzt man die Wattekugel auf das gespitzte Ende. Diese wird mit Stoffen, Glöckchen und Federn mit Hilfe der Reißnägeln verziert. Anschließend werden die Teilnehmer dazu ermuntert, mit Hilfe ihrer Zauberstäbe in eine Rolle zu schlüpfen (z.B. Pimpinella, Zauberer Wintrax etc.) und diese in Interaktion mit den Anderen auszuüben.



### *Eulen und Mäuse-Spiel*

Intention: Spaß, Bewegung

Material: keines

Zeitaufwand: 20 Min.

Teilnehmer: ab 8

Ort: draußen

Durchführung: Das Spielfeld auf einem Waldweg/Wiese wird durch vier Stöcke (|) abgegrenzt:

1|        2|    |3        |4

Die Teilnehmer bilden zwei Gruppen, die sich an den Positionen 2 („Eulen“) und 3 („Mäuse“) aufstellen. Der Spielleiter (L.) steht seitlich zwischen 2 und 3 und macht eine Aussage: z. B. „Tannenzapfen wachsen auf Eichen.“

Ist die Aussage WAHR fangen die Eulen (2) die Mäuse (3), die Mäuse sind in Sicherheit, wenn sie sich in ihre Mauseloch (4) geflüchtet haben. Wird eine Maus gefangen wird sie zur Eule. Analog fangen die Mäuse die Eulen bei einer FALSCHEN Aussage.

## **9. Einheit Winter: Fischer-Angler-Mücke, Ostereier selbst gefärbt**

### *Fisch-Angler-Mücke*

Intention: Spaß, Bewegung, Reaktionsvermögen

Material: Seil

Zeitaufwand: 20 Min.

Teilnehmer: ab 8

Ort: draußen, auf der Wiese

Durchführung: Das Spiel ähnelt dem beliebtem „Schnick-Schnack-Schnuck“-Spiel. Dabei gibt es die Mücke, die mit einem „bsssss“ nachgeahmt wird. Sie attackiert den Angler, wird aber vom Fisch gefressen. Der Angler wirft lautlos seine Angel. Er fängt den Fisch und wird von der Mücke geärgert. Der Fisch wird durch ein „bloob-bloob“-Geräusch dargestellt. Er frisst die Mücke und wird vom Angler gefangen.

Es werden zwei Mannschaften gebildet, die sich gegenüber stehen. In die Mitte wird als Abgrenzung ein Seil gelegt. Jede Mannschaft einigt sich auf eines der drei Zeichen. Der Spielleiter ruft „Schnick-Schnack-Schnuck“ und die beiden Gruppen machen gleichzeitig ihr Zeichen. Wählt z.B. eine Mannschaft „Fisch“, die andere „Mücke“, so fängt die Mannschaft des „Fischs“ die der „Mücken“. Wurden alle „Mücken“ gefangen, beginnt eine neue Runde.

### *Ostereier selbst gefärbt*

Intention: Bearbeitung von Naturmaterialien,

Material: Eier, Zwiebelschalen, Essig, Nylon-Strümpfe, Kochtöpfe, Gräser

Zeitaufwand: 70 Min.

Teilnehmer: unbegrenzt

Ort: drinnen, Herd

Durchführung: Zunächst werden verschiedenste Gräser gesammelt. Die Zwiebelschalen werden unter Zugabe von etwas Essig in heißem Wasser gekocht. Die Eier werden mit den Gräsern geschmückt. Sie werden in einen Nylonstrumpf gelegt und an beiden Enden zugebunden. Der Strumpf wird in das Zwiebelschalenwasser gelegt und somit gefärbt.

# 10. Einheit Winter: Rallye

**D**ie Hexe Pimpinella fragt die Helden, ob sie bereit seien für ein neues Abenteuer. Sie bräuchte ihre Hilfe beim Finden der richtigen Zutaten für den Wunschpunsch.

Ziel der Rallye ist es, die Zutaten für den Wunschpunsch zu erraten. Nach jeder erfüllten Station bekommen die Teilnehmer ein Rätsel, das sie lösen müssen.

## 1. Station: Grimassen-Spiel

Intention: Fremd- und Selbstwahrnehmung, Interaktion, Spaß, Freude am Grimassenschneiden, Spontaneität fördern

Material: keines

Zeitaufwand: 10 Min.

Teilnehmer: ab 10

Ort: drinnen und draußen

Durchführung: Die Teilnehmer stellen sich im Kreis auf und senken den Blick zum Boden. Jeder überlegt sich, wem er eine Grimasse schneiden möchte. Auf das Klatschen des Spielleiters blicken die Teilnehmer schnell den ausgesuchten Partner an. Schneiden sich zwei Grimassen, so scheiden die beiden aus. Anschließend wird das Rätsel vorgelesen.

### 1. Zutat:

Ich bin ein Busch und habe im Mai besonders duftende, viele weiße kleine Blüten. Daraus kann man Sekt und Limonade machen. Im September habe ich dann kleine, blau-violette Beeren, aus denen man Saft machen kann. Mein Name hat mit der Frau Holle zu tun. Wer bin ich?  
[Holunder]

## 2. Station: Impuls-Spiel

Intention: Reaktionsvermögen, Gruppendynamik, Schnelligkeit

Material: Geldstück, Pfeife oder Klingel

Zeitaufwand: 10 Min.

Teilnehmer: ab 10

Ort: draußen



**Durchführung:** Die Teilnehmer stellen sich in zwei Teams in einer Reihe nebeneinander auf und fassen sich an den Händen. Es wird mit dem Spielleiter vereinbart, dass bei „Kopf“ der geworfenen Münze ein Impuls weitergegeben wird. Die beiden ersten der Reihe nehmen Kontakt mit dem Spielleiter auf. Wirft der Spielleiter „Kopf“, so versuchen, die beiden Ersten per Händedruck den Impuls so schnell wie möglich durch die Reihe zu schicken. Ist der Impuls beim Letzten der Reihe angekommen, so holt dieser die Pfeife bzw. Klingel, die zwischen den beiden Mannschaften liegt und gibt damit ein Geräusch von sich. Nach einem Durchlauf reiht sich der Erste hinten an. Ein Teilnehmer der Siegergruppe darf das Rätsel vorlesen.

## 2. Zutat:

Ich wachse in den warmen Ländern und bin eine beliebte Frucht in der Winterszeit. Mich gibt es als Frucht oder Saft und meine Schale wird für den Weihnachtsstollen gebraucht. Mein Name ist auch der Name meiner Farbe. Wer bin ich? [Orange]

## 3. Station: Walnussschiffchen

**Intention:** Kreativität, Experimentierfreude, Wissensvermittlung

**Material:** Walnusshälften, kleine, dünne Kerzen, Feuerzeug, Wanne mit Wasser bzw. Bach

**Zeitaufwand:** 15 Min.

**Teilnehmer:** unbegrenzt

**Ort:** draußen (wenn möglich in der Nähe eines Baches)

**Durchführung:** Im Vorhinein werden die Walnusshälften im Umkreis der Spielstation verteilt. Die Teilnehmer bekommen den Auftrag, in den nächsten zehn Minuten die Kerze mit Hilfe von Naturmaterialien zum Schwimmen zu bringen. Am Ende testen die Teilnehmer, ob ihre Kerzen in der Wanne schwimmen. Benutzt niemand eine Walnusshälfte als Schiffchen, so kann der Leiter diese als eine Möglichkeit demonstrieren. Anschließend darf jemand das Rätsel vorlesen.



### 3. Zutat:

Ich wachse in den Ländern, in denen die Sonne viel scheint. Mein Saft wird zum Kochen, für Salate und als Nachtisch verwendet. Meine Schale braucht man für Kuchen und Gebäck. Erst bin ich grün, später werde ich gelb. Ich schmecke sauer. Wer bin ich? [Zitrone]

### 4. Station: Schlangenball

Intention: Geschicklichkeit, Schnelligkeit, Spaß, Zusammenspiel, Gruppendynamik

Material: Ball, Schnur

Zeitaufwand: 10 Min.

Teilnehmer: ab 8

Ort: draußen, auf der Wiese

Durchführung: Die Teilnehmer stellen sich hintereinander auf, so dass jeder den Rücken seines Vordermanns sieht. Der Leiter legt das Seil ca. 10 Meter entfernt waagrecht vor den ersten Teilnehmer auf den Boden. Der Vordermann bekommt auf das Kommando des Spielleiters den Ball. Die Teilnehmer haben von nun an acht Minuten Zeit, gemeinsam hinter die Linie zu kommen. Die Teilnehmer stehen in einer Grätsche. Der Vordermann beginnt, den Ball nach hinten durch die Beine durchzugeben. Alle helfen mit ihren Händen mit, bis der Hintermann den Ball zu fassen bekommt und ihn mit nach vorne nimmt und ihn erneut nach hinten durchgibt. Sobald ein Teilnehmer die Linie innerhalb der Zeitvorgabe übertritt, bekommt die Gruppe das nächste Rätsel.

Tipp: Es könnten auch zwei Mannschaften gegeneinander antreten. Jedoch steht bei dieser Variante dann nicht der gemeinsame Geist und ein gemeinsames Ziel im Vordergrund.

### 4. Zutat:

Ich habe den gleichen Namen wie eine Blume. Ich bin aber ein Gewürz und helfe bei Zahnschmerzen. Ich bin klein und braun und meistens braucht man mehrere von mir. Wer bin ich? [Nelke]



## 5. *Station:*

Ein Zettel, auf dem das Rätsel steht, wird möglichst gut versteckt.

### 5. *Zutat:*

Ich werde für Brot und Gebäck verwendet. Aus mir kann man auch Schnaps machen. Auch Plätzchen tragen meinen Namen. Mich gibt es ganz klein und auch als Stern. Wer bin ich?  
[Anis]

## 6. *Station: Früchte ertasten*

Intention: Tastsinn fördern, Wahrnehmung, Ratespaß

Material: Eichel, Kastanie, Haselnuss, Walnuss, Nelke u.a.

Zeitaufwand: 10 Min.

Teilnehmer: ab 8

Ort: draußen und drinnen

Durchführung: Die Teilnehmer stehen im Kreis mit den Händen hinter ihrem Rücken. Der Leiter gibt einem Teilnehmer eine Frucht in die Hand, die dieser dann, nachdem er sie erfühlt hat, seinem rechten Nachbarn hinter dem Rücken weiterreicht. Am Ende jeder Runde tauschen sich die Teilnehmer über die Beschaffenheit der befühlten Frucht aus und legen sich auf eine Frucht fest. Sobald alle Früchte erraten wurden, bekommen die Teilnehmer das Rätsel.

### 6. *Zutat:*

Ich bin ein Gewürz, das manchmal im Brot vorkommt. Aus mir kann man Tee für den Magen machen. Mich gibt es auch als Gemüse. Wer bin ich?  
[Fenchel]

## 7. *Station: Haus vom Nikolaus*

Intention: Eigeninitiative, Vorstellungsvermögen, Spaß

Material: ca. 15 Meter langes Seil

Zeitaufwand: 10 Min.

Teilnehmer: unbegrenzt



Ort: draußen

Durchführung: Die Teilnehmer sollen mit dem Strick „Das Haus vom Nikolaus“ in einem Stück legen. Dabei darf keine Linie doppelt gelegt werden.

#### **7. Zutat:**

**F**ür die Weihnachtsbäckerei bin ich nicht wegzudenken. Mich gibt es in Stangen  
oder gemahlen. Auf Brei schmecke ich gut. Wer bin ich?  
[Zimt]

#### **8. Station: Ein-Wort-Geschichte**

Intention: Kreativität, verbale Ausdrucksstärke fördern, Konzentration

Material: keines

Zeitaufwand: 10 Min.

Teilnehmer: unbegrenzt

Ort: drinnen und draußen

Durchführung: Die Teilnehmer stellen sich im Kreis auf. Der Leiter gibt drei Begriffe vor, wie z.B. „Eichhörnchen – Gefahr – Schnee“. Nun nennt jeder Teilnehmer der Reihe nach ein Wort, so dass eine Geschichte entsteht, in der die Begriffe vorkommen.

#### **8. Zutat:**

**M**ein Name besteht aus einem Geschmack und aus dem Material, aus dem man Möbel  
macht. Mein Geschmack erinnert an Zucker. Ich bin in vielen Teemischungen zu fin-  
den. Wer bin ich? [Süßholz]

### 9. Station:

Ein Zettel, auf dem das Rätsel steht, wird möglichst gut versteckt.

### 9. Zutat:

**I**ch kann gut süßen und schmecke auch auf Brot lecker. Ich bin klebrig und gelbbraun. Ich werde von Insekten gesammelt und diese stellen auch das Material her, das man für Kerzen verwenden kann. Wer bin ich? [Honig]

Ausklang: Wunschpunsch

**Z**um Abschluss benennen die Teilnehmer nochmals alle Zutaten für den Wunschpunsch und bereiten ihn nach dem Rezept gemeinsam zu. Bevor der Wunschpunsch getrunken wird, sprechen die Teilnehmer gemeinsam den Zauberspruch, (vgl. nächste Seite) während sich jeder etwas wünschen darf, das er nicht ausspricht. Der Wunschpunsch steht für die Vertreibung des Winters.

Tipp: Für die Rallye können die zuvor gebastelten Hüte, Zauberstäbe, Farbbrillen u.a. mitgebracht werden.



*Nur zur Zeit an der Jahres Ende,  
nach der Wintersonnenwende,  
wo die Tage kurz, die Nächte länger sind,  
mischt man –das weiß jedes Kind–  
einen Wunschpunsch.*

*Doch da braucht es viele Hände,  
dass ein Werk wohl gut zusammen fände,  
helfen alle Helden bei den Dingen,  
denn nur so kann es gelingen.*

*Um den Wunschpunsch zu bekommen,  
muss man viele Dinge nicht nur raten,  
sondern genau wissen, welche der Zutaten,  
in den Wunschpunsch wohl gehören.*

*Achtung, liebe Helden, eins, zwei, drei,  
werft nicht wahllos alles in den Kessel  
mit Geschrei,  
denn nur wenn die Reihenfolge stimmt,  
ist es sicher, dass der Punsch gelingt!*

*Aus der Äpfel süßen Saft,  
gibt es dem Punsch zuerst mal Kraft.  
Nun –Potzblitz- kost' was es wolle,  
gießt hinzu den Saft der Frau Holle.  
Jetzt denkt an die Farbe einer Frucht,  
deren Saft und Schale ihr nicht lang' gesucht.*

*Nun kommt der Saft einer gelben Frucht dazu.  
Abrakadabra Hexenschleim,  
so nun kommen die Gewürze hinein.  
Das erste den Namen einer Blume ziert,  
seid vorsichtig, dass ihr dabei nichts verliert.  
Das zweite kommt aus einem Land so fern,  
es besitzt die zackige Form eines Stern.  
Das dritte, ihr Helden, leiht einem Gemüse den  
Namen,*

*gibt es als Tee – dies ist jedoch der Samen.  
Das vierte Gewürz – ihr habt es in Stangen,  
werft es in kleinen Stücken hinein, ohne zu  
bängen.*

*Danach folgt das fünfte – es dient der Süße.  
Nehmt einige Löffel aus dem Saft der Waben,  
den die Bienen im Sommer gesammelt haben.*

*Nun sind wir schon fast am Ende der Zauberei,  
trinkt einen Schluck des Wunschpunsch-Allerlei.  
Nur wenn alle trinken einen Schluck davon,  
bekommt ihr Helden euren verdienten Lohn!*

*Sprecht nun aus eure Wünsche  
In dieser schummrigen Nacht.*

*Ihr ward fleißig und mutig*

*Und habt vieles vollbracht!*

*So werdet ihr bald in der Zukunft sehen,  
dass eure Wünsche in Erfüllung gehen!*

*(Gedicht entnommen aus [1])*

# *Die kleinen Helden entdecken den Frühling*

*„Der Frühling ist die schönste Zeit!  
Was kann wohl schöner sein?  
Da grünt und blüht es weit und breit  
Im goldnen Sonnenschein.  
Am Berghang schmilzt der letzte Schnee,  
Das Bächlein rauscht zu Tal,  
Es grünt die Saat, es blinkt der See*

*Im Frühlingssonnenstrahl.  
Die Lerchen singen überall,  
Die Amsel schlägt im Wald!  
Nun kommt die liebe Nachtigall  
Und auch der Kuckuck bald.  
Nun jauchzet alles weit und breit,  
Da stimmen froh wir ein:  
Der Frühling ist die schönste Zeit!  
Was kann wohl schöner sein?“*

*(Annette von Droste- Hülshoff)*

# 1. Einheit Frühling: Einstieg in das Rollenspiel, Filzen

## *Einstieg in das Rollenspiel*

**D**er Leiter bringt ein großes Blatt Tonpapier mit, auf dem in der Mitte „Frühling“ steht. Die Teilnehmer schreiben dazu ihre persönlichen Assoziationen auf und erklären diese. Danach stellt der Leiter die Frage, welche Rolle die Teilnehmer gerne im Frühling in der Natur spielen würden, z.B. Zwerg, Waldläufer, Elfe, Kräuterfrau u.a.. Ihre Fähigkeiten können sie später in der Frühlingsrallye unter Beweis stellen.

## *Filzen*



**Intention:** Kreativität, handwerkliches Geschick, Fingerfertigkeit, Verarbeitung von Naturmaterialien

**Material:** gefärbte Filzwolle, Seifenwasser, Schüsseln, Geschirrtücher

**Zeitaufwand:** 80 Min.

**Teilnehmer:** unbegrenzt

**Ort:** drinnen am Tisch



**Durchführung:** Der Leiter informiert die Teilnehmer über das Entstehen der Wolle. [members.chello.at/roseanne/Entstehung/entstehung.html](http://members.chello.at/roseanne/Entstehung/entstehung.html)

Er lässt die unbehandelte Wolle mit der gefärbten Wolle vergleichen. Der Leiter kündigt ein Experiment an. Dazu bekommt jeder zunächst ein kleines Stück Wolle, das in den Schuh gelegt wird und erst am Ende der Einheit wieder herausgenommen wird.

Anschließend können die Teilnehmer je nach Vorliebe entweder Bälle, Haarbänder, Ringe oder Schlangen filzen. Dazu nimmt jeder Teilnehmer von jeder Farbe einen hauchdünnen Streifen Wolle und formt diese mit Hilfe von Seifenwasser in die beliebige Form. Durch Reiben der Wolle zwischen den Händen verfilzt diese mit der Zeit. Es können nach und nach immer neue Schichten Wolle herumgelegt werden. Wichtig ist es, dass die Wolle lange genug gefilzt werden muss.

[www.creativ-seiten.de/filzen/filzen.html](http://www.creativ-seiten.de/filzen/filzen.html)



## 2. Einheit Frühling: Geräuschelandkarte, Steine bemalen, Baumtelefon

### Geräuschelandkarte

Intention: akustische Wahrnehmung, besseres Naturverständnis, Kreativität

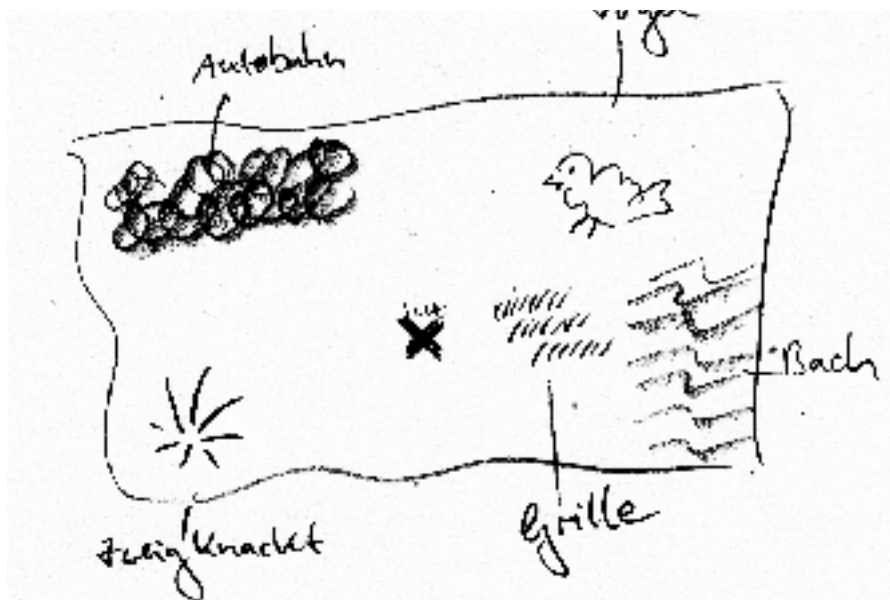
Material: Diktiergerät

Zeitaufwand: 30 Min.

Teilnehmer: unbegrenzt

Ort: draußen

Durchführung: Die Teilnehmer suchen sich einen Partner. Jedes Paar bekommt vom Leiter einen Zettel, auf dem Eigenschaften wie z.B. „schnell, langsam, laut, leise, hell, dumpf, schrill u.a.“ stehen. Nun dürfen sich die Paare ein passendes Geräusch überlegen, es aufnehmen, ohne dass die anderen Teilnehmer es mitbekommen. Anschließend kommen alle zusammen und die Geräusche werden zusammen angehört und erraten.



Tipp: Anschließend kann man die Geräusche in eine Kettengeschichte einbauen. Dazu begeben sich alle Teilnehmer in einen Kreis. Der Leiter gibt einen Satz vor und unterstützt ihn mit Geräuschen, wie z.B. „Als ich heute Nacht („Eulnrufe, Wolfsgeheul u.a.“) von dem Gewitter („lautes Donnern“ z.B. mit Löffel und Töpfen) geweckt wurde...“. Jeder ergänzt die Geschichte reihum. Dabei kann der Leiter die Dynamik der Gruppe lenken.

### ***Steine bemalen***

**Intention:** Kreativität, handwerkliches Geschick

**Material:** Steine, wasserfeste Farben, Zeitungspapier, Pinsel, Joghurtbecher

**Zeitaufwand:** 40 Min.

**Teilnehmer:** unbegrenzt

**Ort:** drinnen am Tisch

**Durchführung:** Zunächst werden mit den Teilnehmern Steine gesammelt. Die Arbeitsfläche wird mit Zeitungspapier ausgelegt. Die Steine können je nach Geschmack von den Teilnehmern gestaltet werden. Danach sollten die Steine einige Zeit zum Trocknen aufbewahrt werden.



### ***Baumtelefon***

**Intention:** akustische Wahrnehmung, Experimentierfreude, Spaß

**Material:** große, liegende Baumstämme

**Zeitaufwand:** 20 Min.

**Teilnehmer:** unbegrenzt

**Ort:** draußen, im Wald

**Durchführung:** Die Teilnehmer suchen sich einen Partner. Jeder setzt sich an ein Ende eines Baumstammes. Abwechselnd ist einer der Anrufer, indem er eine Meldung per Klopfen mitteilt, oder der Zuhörer, der den Anruf entgegen nimmt. Der Zuhörer errät, wie oft der Anrufer geklopft hat.

### 3. Einheit Frühling: Farbbrillen, Rollenspiel, Tierpartnerspiel, Fotograf-Kamera-Spiel

#### Farbbrillen

Intention: Selbst- und Fremdwahrnehmung, Wissensvermittlung, Experimentierfreude und Forschergeist wecken

Material: bunter Pappkarton/ Tonpapier, dickere bunte Glassichtfolie, Gummiband, Locher, Schere

Zeitaufwand: 20 Min.

Teilnehmer: unbegrenzt

Ort: drinnen am Tisch

Durchführung: Die Teilnehmer schneiden sowohl aus dem bunten Tonpapier als auch aus der bunten Folie ein in etwa 20x8 Zentimeter großes Rechteck aus. In das Tonpapier werden zwei Schlitz (Rechtecke, Kreise u.a.) geschnitten. Die Folie wird auf das Tonpapier gelegt, an den Rändern gelocht und ein Gummiband entsprechend dem Kopfumfang der Teilnehmer durchgezogen.

Tipp: Es können auch mehrere verschiedenfarbige Folien übereinander gelegt werden (zur Farbmischung und zum Experimentieren).

#### Rollenspiel

**D**er Spielleiter fragt die Teilnehmer, ob sie denken, dass sie sich in der Natur auch blind zurechtfinden würden. Er bittet die „kleinen Helden“, sich in einer Reihe aufzustellen und sich an den Händen zu fassen. Alle schließen die Augen. Der Leiter erinnert die Teilnehmer daran, dass sich jeder in seine Rolle einfühlend soll (z.B. Schneegeist, Lichtzauberer, Windheuler, Hexe etc.). Anschließend führt er sie ein Stück über möglichst unterschiedlichen Untergrund (Wiese, Waldboden, Kiesweg etc.). Der Spielleiter, der die Augen offen hat, gibt dem ersten in der Reihe per Handdruck ein Signal weiter, sobald eine Gefahr, z.B. in Form von unsicherem Untergrund, auftritt. Dieses Signal wird durch die ganze Reihe weitergeschickt.

**W**enn das Ziel erreicht wurde, bittet der Leiter die Teilnehmer, inne zu halten und der Natur zu lauschen. Dabei sollen sie zählen, wie viele Geräusche sie wahrnehmen können. Sie sollen sich zudem im Geiste den Ort ausmalen, an dem sie sein könnten. Anschließend dürfen sie die Augen öffnen.

Tipp: Es können zuvor auch unterschiedliche Signale ausgemacht werden, z.B. „2x drücken für eine „Gefahr von oben“ z.B. in Form eines herabhängenden Astes.

### *Tierkartenspiel zur Gruppeneinteilung*

- Intention: Kreativität, Wissensvermittlung, Spaß
- Material: Tierkarten mit etwas Text in zweifacher Ausführung (bzw. Postkarten; gibt es oft bei Naturschutzverbänden kostenlos)
- Zeitaufwand: 5-10 Min.
- Teilnehmer: ab 10
- Ort: drinnen und draußen
- Durchführung: Die Teilnehmer stellen sich im Kreis auf. Der Leiter verteilt die Karten an die Teilnehmer. Anschließend nennen die Teilnehmer reihum drei Eigenschaften, die sie mit ihrem Tier verbinden. In einer zweiten Runde nennt jeder Teilnehmer den Namen seines Partners, den er ausfindig gemacht hat und bildet ein Pärchen.
- Tipp: Sollte man das Spiel länger betreiben wollen, so können die Teilnehmer sich auch jeweils eine kurze Geschichte ausdenken, in der ihr Tier vorkommt.

### *Fotograf-Kamera-Spiel*

- Intention: Fremd- und Selbstwahrnehmung, Rollenspiel, Vertrauen in die Fähigkeiten des Partners, Spaß, Experimentierfreude
- Material: keines
- Zeitaufwand: 20 Min.
- Teilnehmer: unbegrenzt
- Ort: draußen
- Durchführung: Die Teilnehmer stellen sich in Zweiergruppen auf. Einer der beiden stellt den Fotografen dar und der andere die Kamera. Die Kamera hat die Augen geschlossen und wird vom Fotografen blind zu einem Objekt geführt. Der Fotograf kann die Kameraeinstellung variieren, indem er z.B. den „Kopf der Kamera“ in Schräglage legt und ihn entweder weit entfernt oder sehr nah an sein Objekt heranführt. Auf ein ausgemachtes Zeichen, das den Auslöserknopf symbolisieren soll, öffnet die Kamera für ca. fünf Sekunden die Augen, schießt das Bild und verschließt die Augen wieder.
- Pro Durchgang werden fünf Bilder geschossen. Danach werden die Rollen ge-

tauscht. Danach kommen alle im Kreis zusammen und zählen der Reihe nach ihre Bilder auf. In einer weiteren Runde kann jeder Teilnehmer von seinen persönlichen Empfindungen berichten (z.B. Überraschung, Erstaunen, Erschrecken, Orientierungslosigkeit etc.).

## 4. Einheit Frühling: Kreide selbstgemacht, Versteck-Spiel, Märchen-Kettengeschichte

### *Kreide selbstgemacht*

Intention: Naturmaterialien verarbeiten, Experimentierfreude, Fingerfertigkeit

Material: Gipspulver, Kreidepulver, Pappkarton, Tesafilm, Farbpulver bzw. Gewürze (Kurkuma, Paprika etc.), Schüsselchen, Wasser

Zeitaufwand: 90 Min.

Teilnehmer: unbegrenzt

Ort: drinnen und draußen

Durchführung: Aus dem Pappkarton kleine Röllchen formen, diese dicht nebeneinander in eine Form stellen. Das Kreidepulver und das Gipspulver zu gleichen Teilen mischen. Danach das Farbpulver hinzufügen. Mit Wasser zu einem dicken Brei verrühren und sofort in die Pappkartonröllchen füllen. Nach ca. einer Stunde ist die Kreide fertig.

Tipp: Wenn man Leinöl dazugibt, entsteht Fettkreide.



### *Versteck-Spiel*

Nach diesem Teil der Einheit bietet es sich an, ein Bewegungsspiel zu machen. Das fördert die Konzentration und Aufnahmebereitschaft.

### *Märchen-Kettengeschichte*

Intention: Fantasie, Kreativität, verbales Ausdrucksvermögen

Material: Das Märchen „Der Wolf und die sieben Geißlein“

Teilnehmer: ab 8

Zeitaufwand: 30 Min.

Ort: drinnen und draußen

Durchführung: Der Leiter liest das Märchen „Der Wolf und die sieben Geißlein“ vor. Anschließend erzählen die Teilnehmer der Reihe nach das Märchen nach, indem jeder Teilnehmer jeweils nur ein Wort sagt.

Tipp: Anschließend kann das Märchen szenisch dargestellt werden. Dabei ist ein Teil der Gruppe Akteur, der andere Teil Sprecher. Jedem Akteur ist ein Sprecher zugeeignet. Der Leiter übernimmt den Part des Erzählers.

## 5. Einheit Frühling: Frühlingsrallye

**D**ie Stationen werden zuvor von dem Leiter aufgebaut. Die Teilnehmer können je nach Anzahl in Gruppen eingeteilt werden.

### 1. Station: Kräutermix

Intention: Kennen lernen von Kräutern, gemeinsamer Ratespaß

Material: verschiedene Kräutersorten, wie z.B. Schnittlauch, Basilikum, Petersilie, Scharfgarbe u.a., Kärtchen mit Bezeichnungen der Kräuter, Tuch

Zeitaufwand: 10-15 Min.

Teilnehmer: unbegrenzt

Ort: draußen

Durchführung: Die Bezeichnungen werden vom Leiter zuvor auf die Kärtchen geschrieben. Die Kräuter werden auf einem Tuch ausgebreitet und die Kärtchen durcheinander gemischt. Die Teilnehmer sollen nun die Kärtchen den entsprechenden Kräutern unter Diskussion zuordnen.

Tipp: Im Anschluss kann ein Gespräch über die verschiedene Verwendung der Kräuter initiiert werden.

### 2. Station: Frühlingsverse

Intention: Wiederholung von schon Gelerntem, Selbstsicherheit im Vortrag fördern

Material: keines

Zeitaufwand: 15 Min.

Teilnehmer: unbegrenzt

Ort: draußen und drinnen

Durchführung: Die Teilnehmer werden aufgefordert, sich ein Frühlingsgedicht bzw. einen Frühlingsvers zu überlegen. Sie können dabei der Gruppe schon bekannte aber auch neu erfundene Verse vortragen.

### 3. Station: Wildschweinjagd

Intention: Wurfsicherheit, Spaß, Wissensvermittlung



Material: DinA 5 Blatt mit aufgemaltem Schweinekopf, Tennisball, Reißnagel

Zeitaufwand: 10 Min.

Teilnehmer: unbegrenzt

Ort: draußen

Durchführung: Der Schweinekopf wird an einem Baum befestigt. Mit Ästen kann eine Abgrenzungslinie in gewünschter Entfernung gelegt werden. Die Teilnehmer versuchen nacheinander das Schwein zu treffen. Jeder Teilnehmer hat drei Versuche. Pro erfolgreichen Wurf gibt es einen Punkt.

Tipp: Danach kann ein Gespräch über sinnvolles Jagdverhalten initiiert werden.

#### ***4. Station: Steingewicht:***

Intention: Tastsinn, Wahrnehmung, Ratespaß, blinde Kommunikation

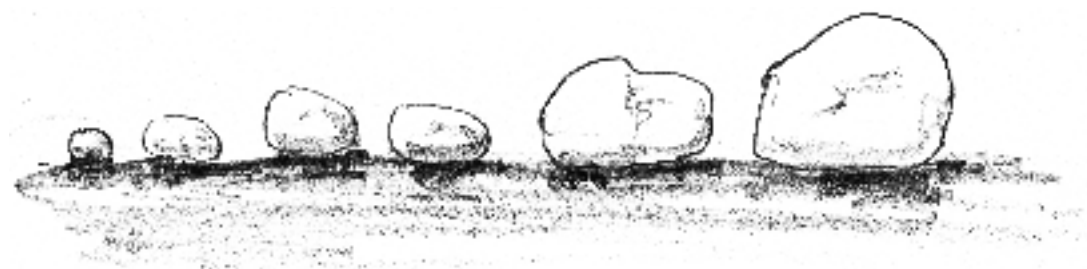
Material: sechs unterschiedlich große und schwere Steine, Waage, Augenbinden, Tuch

Zeitaufwand: 20 Min.

Teilnehmer: unbegrenzt

Ort: draußen

Durchführung: Den Teilnehmern werden die Augen verbunden. Die Steine werden auf ein Tuch vor die Teilnehmer gelegt. Nun sollen die Teilnehmer sich auf die Reihenfolge der Steine vom Schwersten zum Leichtesten einigen. Anschließend überprüfen die Teilnehmer das Gewicht, indem sie die einzelnen Steine abwiegen.



### ***5. Station: Naturgeräusche erraten***

Intention: akustische Wahrnehmung, Vorstellungsvermögen

Material: Tuch, zwei Steine, Nüsse und Nussknacker, Stock, zwei Becher und Wasser u.a.

Zeitaufwand: 15 Min.

Teilnehmer: unbegrenzt

Ort: draußen

Durchführung: Die Materialien liegen unter dem Tuch. Die Teilnehmer schließen die Augen. Der Leiter macht ein Geräusch, indem er z.B. den Stock bricht. Die Teilnehmer erraten gemeinsam um was für ein Geräusch es sich jeweils handelt.

### ***6. Station: Zaubergetränke***

Intention: Geschmackempfinden, Zuordnungsvermögen

Material: verschiedene Säfte z.B. Apfelsaft, Traubensaft u.a., Becher, Schilder mit entsprechenden Bezeichnungen, rote Lebensmittelfarbe

Zeitaufwand: 15 Min.

Teilnehmer: unbegrenzt

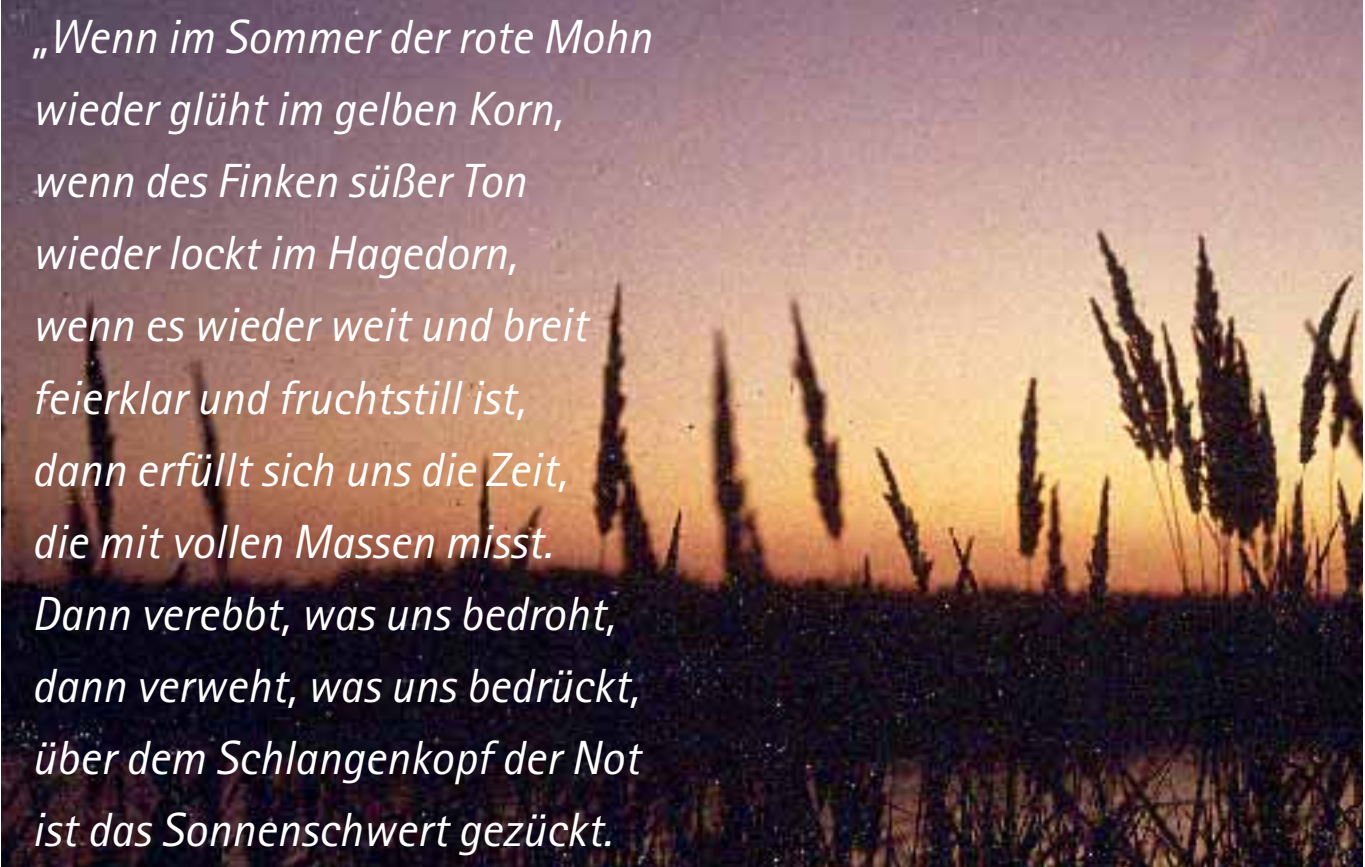
Ort: draußen und drinnen

Durchführung: Der Leiter mischt im Vorhinein die Lebensmittelfarbe in die Säfte. Jeder Teilnehmer darf nacheinander einen Schluck aus einem Becher trinken. Nach jeder Runde wird ein Kärtchen zu dem entsprechenden Becher gelegt.

Tipp: Im Rahmen des Rollenspiels sind die Aufgaben so gestaltet, dass jeder Held seine Rolle, z.B. Zwerg, unter Beweis stellt.



## *Die kleinen Helden entdecken den Sommer*



*„Wenn im Sommer der rote Mohn  
wieder glüht im gelben Korn,  
wenn des Finken süßer Ton  
wieder lockt im Hagedorn,  
wenn es wieder weit und breit  
feierklar und fruchtstill ist,  
dann erfüllt sich uns die Zeit,  
die mit vollen Massen misst.  
Dann verebbt, was uns bedroht,  
dann verweht, was uns bedrückt,  
über dem Schlangenkopf der Not  
ist das Sonnenschwert gezückt.*

*Glaube nur, es wird geschehn!  
Wende nicht den Blick zurück!  
Wenn die Sommerwinde wehn,  
werden wir in Rosen gehn,  
und die Sonne lacht uns Glück!“*

*(Otto Bierbaum)*

**W**ährend der Sommerzeit sollen die kleinen Helden unter Beweis stellen, ob sie in der Natur überleben würden. Dazu werden spezielle Kenntnisse vermittelt. Haben die Helden bestanden, steht am Ende als Belohnung und krönender Abschluss ein Sommerfest.

# 1. Einheit Sommer: Flöße bauen, „Go-Round“

## *Flöße bauen*

Intention: Kreativität, Naturmaterialien verarbeiten, handwerkliches Geschick

Material: Paketschnur, Korken, Schere, Schaschlikspieße, Stoffe

Zeitaufwand: 70 Min.

Teilnehmer: unbegrenzt

Ort: draußen am Fluss



Durchführung: Vermutlich steht zunächst ein längerer Fußmarsch an den nächstliegenden Fluss bevor. Dort suchen die Teilnehmer zuerst Stöcke. Danach kann jeder nach seinem Geschmack mit Hilfe der bereitstehenden Materialien sein eigenes Floß bauen. Die Stoffe mit dem Schaschlikspieß können als Fahne dienen. Je nach Breite des Flusses, kann anschließend ein Floßrennen stattfinden.

## *„Go-Round“*

Intention: Reflexion, Austausch

Material: keines

Zeitaufwand: 15-20 Min.

Teilnehmer: unbegrenzt

Ort: drinnen und draußen

Durchführung: Die Teilnehmer stellen sich im Kreis auf. In der ersten Runde sagt jeder Teilnehmer der Reihe nach, was ihm in dieser Einheit gut gefallen hat und was er weniger gut fand. Die Aussagen bleiben unkommentiert im Raum stehen. In einer zweiten Runde können die Teilnehmer Anregungen, Wünsche u.a. einbringen.

## 2. Einheit Sommer: Feuermachen, Stockbrot, Holunderblüten-Pfannkuchen

### *Feuermachen*

Intention: Wissensvermittlung, Faszination, Nachempfinden und -erleben des damaligen Alltags, Verantwortung übernehmen

Material: Feuerstelle, Feuerzeug, trockenes Holz

Zeitaufwand: 90 Min.

Teilnehmer: unbegrenzt

Ort: draußen



Durchführung: Die Teilnehmer werden beauftragt, trockenes Holz zu sammeln. Sie werden nach ihren Erfahrungen im Umgang mit Feuer befragt. Danach wird gemeinsam überlegt, wie man am besten ein Lagerfeuer macht (Luftzufuhr, Erkennen von trockenem Holz u.a.). Je nach Wissensstand der Teilnehmer hilft der Leiter beim Feuermachen.

Tipp: Der Leiter kann nebenher über die Geschichte des Feuermachens und den heutigen Umgang damit informieren (z.B. Feuer als Kochstelle an Stelle des elektrischen Herdes). Als Anzündehilfe können in Spiritus eingelegte Korke vom Leiter verwendet werden.

### *Stockbrot*

Intention: Nachempfinden und -erleben, Freude am Backen, Gemeinschaft am Feuer

Material: 400 gr Mehl, ½ TL Salz, 2 TL Backpulver, 50 gr Butter, 150 ccl Milch, Taschenmesser, Stöcke

Zeitaufwand: 30 Min.

Teilnehmer: unbegrenzt

Ort: draußen am Feuer



**Durchführung:** Der Teig wird im Vorhinein vom Leiter hergestellt. Die Teilnehmer suchen sich einen langen Stock, den sie auf der einen Seite mit dem Taschenmesser zuspitzen. Um diese Spitze wird anschließend der Teig dünn gewickelt. Nun wird der Stock möglichst in die Glut gehalten, bis der Teig leicht braun und innen gebacken ist.

### **Holunderpfannkuchen**

**Intention:** Nachempfinden und -erleben, Experimentierfreude

**Material:** Pfannkuchenteig: (0,5 l Milch, 250 gr Mehl, 4 Eier, Prise Salz), Holunderblüten mit Stiel, feuerfeste Pfannen, Öl

**Zeitaufwand:** 30 Min.

**Teilnehmer:** unbegrenzt

**Ort:** draußen am Feuer

**Durchführung:** Der Pfannkuchenteig wird im Vorhinein von dem Leiter hergestellt. Die Teilnehmer suchen gemeinsam nach Holunderblüten mit Stiel. Zunächst wird etwas Öl in die Pfannen gegossen. Jeder Teilnehmer darf eine Blüte in den Teig tunken und diese daraufhin in der Pfanne backen. Sobald der Teig fest ist können die Blüten gegessen werden.

**Tipp.** Besonders gut schmecken die Pfannkuchen mit etwas Puderzucker.



### ***3. Einheit Sommer: Ausflug zu den Tieren***

Einmal im Schuljahr sollte ein Ausflug geplant werden. Dazu bietet sich der Sommer hervorragend an. Somit erleben die Teilnehmer in der Praxis, was zuvor in der Theorie gelernt wurde. Bei diesem Projekt bot es sich an, den naheliegenden Kamelhof zu besuchen. Spannend ist aber auch ein Besuch beim Imker, Schmetterlingshaus, Bauernhof u.a. Dieser Ausflug sollte sowohl im Vorfeld gut vorbereitet als auch im Anschluss ausführlich nachbesprochen werden. Es ist wichtig, zuvor mit dem Experten zu besprechen, welche Kenntnisse und thematischen Schwerpunkte den Teilnehmern vermittelt werden sollen.



## ***4. Einheit Sommer: Kamelrennen, Begriffe raten, Seifen- blasen***

### ***Kamelrennen***

Intention: Vorbereitung des Ausflugs, Spaß, Dynamik

Material: keines

Zeitaufwand: 15 Min.

Teilnehmer: ab 8

Ort: drinnen und draußen

Durchführung: Die Teilnehmer sitzen im Kreis im Kniesitz auf den Fersen. Der Leiter leitet die Runde an, indem er mit seinen Händen abwechselnd auf den Knien zu schlagen beginnt. Die Kamele stehen unruhig in der Box („alle galoppieren auf ihren Oberschenkeln“). Auf das Kommando „kleines Hindernis“ beugen sich alle in die Mitte. Auf das Kommando „rechte bzw. linke Kurve“ neigen sich alle nach rechts bzw. links. Auf das Kommando „Wassergraben“ füllen die Teilnehmer ihre Backen mit Luft und schlagen sich auf die Wange. Auf das Kommando „Sand“ reiben die Teilnehmer ihre Hände an den Oberschenkeln. Auf das Kommando „Bühne der kreischenden Frauen“ kreischen alle ganz laut. Auf das Kommando „Präsident“ grüßen alle mit Hand-am-Kopf-Gruß. Auf das Kommando „Zielfoto“ rufen alle „klick“ und machen eine Fotogrimasse. Der Leiter kann die einzelnen Kommandos je nach Belieben variieren und die Dynamik der Gruppe regulieren.

Tipp: Anschließend bietet sich ein Gespräch über „Kamele und Wüstentiere“ an. [de.wikipedia.org/wiki/Wüste](http://de.wikipedia.org/wiki/Wüste)

### ***Begriffe raten***

Intention: Aufmerksamkeit, Konzentration, Bewegung, Einüben der Begriffe

Material: 5 DinA4 Blätter

Zeitaufwand: 15 Min.

Teilnehmer: ab 6

Ort: draußen

Durchführung: Der Leiter schreibt im Vorhinein 20 Begriffe rund um das Thema Wüste auf eines der Blätter. Von diesen Begriffen schreibt es nun jeweils fünf auf die vier übrigen Blätter. Diese Blätter verteilt er in einigem Abstand zueinander. Dann



dürfen sich die Teilnehmer diese Blätter durchlesen und anschließend zum Leiter zurückkommen. Nun beginnt das Spiel. Der Leiter nennt einen Begriff der 20 auf seiner Liste und die Teilnehmer müssen sich so schnell wie möglich zu dem entsprechenden Blatt laufen. Wer falsch steht, scheidet aus.

### **Seifenblasen**

**Intention:** Selbsterstellung, Spaß, handwerkliches Geschick

**Material:** 1 Glas Geschirrspülmittel, 1/2 Glas destilliertes Wasser, 1/2-1 Glas Glycerin( in der Apotheke erhältlich), Wolle, feiner Draht, Schere, Zange, Gefäß

**Zeitaufwand:** 60 Min.

**Teilnehmer:** unbegrenzt

**Ort:** draußen

**Durchführung:** Die Teilnehmer basteln mit dem Draht ein lupenähnliches Gestell. Dieses umwickeln sie mit Wolle. Das Geschirrspülmittel, Wasser und Glycerin wird in einem Gefäß zusammen gemischt. Nun können die Teilnehmer das Gestell in das Gefäß tauchen.



## 5. Einheit Sommer: Jonglierbälle, Schwamm-Spiel

### *Jonglierbälle*

Intention: Fingerfertigkeit, Freude am basteln

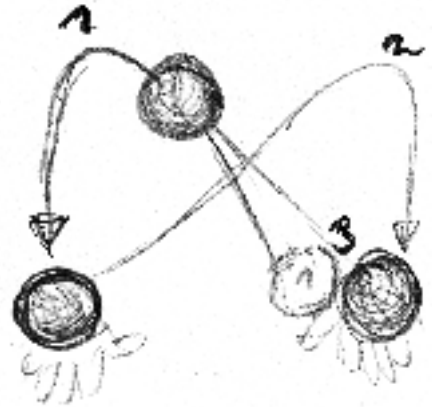
Material: Luftballons (kostenlos bei Banken und Drogeriemärkten erhältlich), Milchreis, Reis bzw. Linsen, Trichter

Zeitaufwand: 60 Min.

Teilnehmer: unbegrenzt

Ort: drinnen und draußen

Durchführung: Zur Ausdehnung wird ein Luftballon aufgeblasen. Mit Hilfe des Trichters wird dieser mit einer der Zutat gefüllt. Danach wird er verknotet. Das Ende eines zweiten Luftballons wird abgeschnitten und über den anderen Luftballon gestülpt. Es können je nach Wunsch entsprechend viele Jonglierbälle hergestellt werden und anschließend mit dem Üben begonnen werden.



### *Schwamm-Spiel*

Intention: Reaktionsvermögen, Schnelligkeit, Bewegung, Spaß

Material: 4 Eimer, 2 Schwämme, Messbecher

Zeitaufwand: 30 Min.

Teilnehmer: ab 8

Ort: draußen im Sommer

Durchführung: Die Teilnehmer werden in zwei Mannschaften eingeteilt und stellen sich pro Mannschaft hintereinander auf so dass jeder den Rücken des Vordermanns sieht. Vor den ersten einer jeden Mannschaft wird ein voller Eimer mit Wasser gestellt. Der beiden leeren Eimer werden gegenüber in einem Abstand von ca. 10 Metern aufgestellt. Der Erste einer jeden Mannschaft tunkt auf ein Kommando den Schwamm in den Eimer und versucht ohne großen Verlust den Schwamm in den leeren Eimer auszuwringen. Nach ca. 5 Minuten wird die Zeit gestoppt und die Wassermenge mit Hilfe des Messbechers miteinander verglichen.

Tipp: Um die Schwierigkeit zu erhöhen können Hindernisse eingebaut werden.

## 6. Einheit Sommer: Stofftaschen mit selbstgemachter Farbe bemalen, Impulsspiel

### *Stofftaschen mit selbstgemachter Farbe bemalen*

- Intention:** Wissenserwerb, Förderung von Kreativität, handwerkliches Geschick
- Material:** tiefgefrorene Himbeeren, Zeitungspapier, Kochtopf, Plastikschüssel/Becher, Stofftaschen, Kakaopulver, Nylonstrümpfe, Sieb, Zwiebelschalen, Essig, Stoffmalfarben, Malkasten, Pinsel
- Zeitaufwand:** 80 Minuten
- Teilnehmer:** unbegrenzt
- Ort:** drinnen
- Durchführung:** Für die rote Farbe werden die Himbeeren in einer Schüssel aufgetaut und mit dem Pürierstab zerkleinert. Ein Nylonstrumpf wird über einer Becher gestülpt und die Himbeermasse mit einem Löffel durchgeseibt. Für die gelbe Farbe werden Zwiebelschalen in kochendes Wasser eingelegt. Nach ca. 5 Minuten werden die Zwiebelschalen abgeseibt. Für ein intensiveres Ergebnis kann etwas Essig beigefügt werden. Für die braune Farbe wird etwas Kakaopulver in einer Schüssel mit warmen Wasser angerührt. Danach werden die Stofftaschen je nach Geschmack gestaltet. Zusätzlich können die Stoffmalfarben verwendet werden.
- Tipp:** Während der Herstellung kann der Leiter ein Gespräch über die Herstellung von Naturfarben initiieren. [www.kindergarten-workshop.de/kreativ/ostern/natur.htm](http://www.kindergarten-workshop.de/kreativ/ostern/natur.htm). Das Besondere an diesen Farben ist, dass sie essbar sind.

### *Impulsspiel:*

- Intention:** Reaktionsvermögen, Konzentration, Belegung des Geistes
- Material:** keines
- Zeitaufwand:** 10 Min.
- Teilnehmer:** ab 8
- Ort:** drinnen und draußen
- Durchführung:** Die Teilnehmer stehen im Kreis. Der Leiter gibt ein Klatschen an seinen Nachbarn weiter, indem er sich diesem zuwendet. Der Nachbar empfängt das Klatschen und gibt dieses wiederum blitzschnell an seinen Nachbarn weiter. Dieser kann ihm das Klatschen aber auch wieder zurückgeben.

## ***7. Einheit Sommer: Sommerabschlussfest***

**A**ls Abschluss der Naturerlebnis-Aktion wird vom Leiter mit den Teilnehmern gemeinsam ein Abschlussfest im Vorfeld geplant. Dabei sollen Freude und Gemeinschaft im Vordergrund stehen. Die Teilnehmer können auf ihre Art und Weise dazu beitragen, dass es ein gelungenes Fest wird, z.B. in Form von Musik-, Tanzeinlagen, kleinen Theatervorführungen u.a.

## *Nachwort:*

**R**ückblickend können wir sagen, dass wir in diesem Jahr die vier Jahreszeiten sehr intensiv mit den Kindern erlebt haben. Sowohl die Kinder als auch wir haben während dieser Zeit sehr viel gelernt. Zu Beginn der Naturerlebnis-AG hatten wir, an uns aber auch an die Kinder, hohe Erwartungen, weshalb die Einheiten gut strukturiert und durchgeplant wurden. Im Verlauf der Zeit stellte sich jedoch heraus, dass es für einige Kinder wichtiger war, diese zwei Stunden in der Woche einfach gemeinsam zu verbringen, als das Angebot ihrer Leiter in vollem Umfang wahrzunehmen. Uns wurde bewusst, dass wir uns auch an den Wünschen der Kinder orientieren mussten, weshalb wir unsere Einheit in Kooperation mit den Kindern planten. Dabei stellten wir fest, dass die Kinder durch die Übernahme von Verantwortung selbst wesentlich aktiver wurden. Häufig trat der Wunsch der Kinder nach Freiem Spiel auf, den wir während der Einheiten immer mehr zu berücksichtigen versuchten.

**I**m Vordergrund stand für uns, dass die Kinder zu einer Gruppe zusammenwachsen konnten. Jedoch sollte man dabei nicht vergessen, dass es sich bei den Kinder um Individuen handelt, die ihre eigenen Bedürfnisse haben. Diesen Bedürfnissen folgend wurde unser Angebot vielfältiger. Dadurch entstand mehr Raum für jeden Einzelnen.

Obwohl die AG primär dem Erleben und Erfahren dienen sollte, war es dennoch notwendig, sich an einige Regeln zu halten. Es bietet sich an, diese in der ersten Sitzung mit den Kindern gemeinsam zu erarbeiten und auf einem Plakat festzuhalten.

**W**ir möchten mit dieser Mappe allen, die Lust verspüren, gemeinsam mit den Kindern die Natur zu erleben, Mut machen, sich in dieses Abenteuer zu stürzen. Es ist eine ungeheure Bereicherung. Viel Spaß, Glück und Erfolg!

Betti Melzner und Sandra Mutter

# *Literaturverzeichnis:*

[1] Hämmerleinsmühle (Hg.):

***Naturzauber – Abenteuer-Spielaktionen zu den vier Jahreszeiten.***

Georgensgmünd: Praxis-Ordner mit herausnehmbaren Arbeitsmaterialien 116 Seiten DIN A 4, Schutzgebühr 14,50 € zuzüglich 3,50 € Versand, Bestellung an:

An das Projektbüro, Verein Hämmerleinsmühle c/o Doris Hautum  
Volkacher Str. 5, 90427 Nürnberg, Telefon: 0160 – 26 91 28 5, E-Mail: haemmerla@aol.com

[2] Jugend-Umwelt-Projektwerkstatt (Hg.):

***Natur-Erlebnis-Mappe.***

Oldesloe: Pachnicke. ISBN 3-934953-00-X

[3] Haiß, Monika: Protokoll

***„Workshop Winterspiele 2005“***

des BUND-RV Südl. Oberrhein

[4] Eschenlohr, Birgit: Protokoll

***„Koffer und Co 2004“***

[5] Joseph Cornell

***Mit Kindern die Natur erleben***

ISBN 3-92727-9978

Eine sehr gute Zusammenstellung naturpädagogischer Literatur bei:

<http://naturpaedagogik.shop.t-online.de>



*Tschüß!*