

Große Spielesammlung: Spiele zur Naturerziehung

Kurzbeschreibung der häufigsten Spiele, die bei Führungen eingesetzt werden.

1.) Nasen (Tiere raten)

Man liest zehn Aussagen von einem Tier vor.

Wer meint, das Tier erraten zu haben, legt den Finger auf die Nase.

Am Ende kommt der Satz "Ich bin ein(e)" Erst dann rufen die Kinder laut den Namen des Tieres.

2.) Tiere darstellen in der Gruppe (Tierpantomime)

Eine Gruppe (vier bis sechs Personen) stellen ein Tier oder einen biologischen Ablauf in der Bewegung (z.B. Füttern von Jungvögeln, Kranichzug in den Süden) dar, das bzw. der erraten werden soll.

3.) Eichhörnchenspiel

Eine Klasse wird in zwei (drei) Gruppen aufgeteilt, nämlich A-Hörnchen und B-Hörnchen (Mäuse). Jedes der Hörnchen erhält 15 Bohnen. A-Hörnchen dürfen nur ein bis drei Bohnen zusammen verstecken, B-Hörnchen fünf oder mehr. Wenn alle Bohnen versteckt sind (Zeitlimit 90 sec.) wird es Winter, und die Eichhörnchen müssen sich nun ihre Nahrung suchen. Im Dezember müssen sie drei Bohnen innerhalb einer Minute gefunden haben, im Januar vier und im Februar fünf (Mäuse jeden Monat eine). Wer nicht genügend findet ist verhungert und scheidet aus.

4.) Geräuschkarte

In der Mitte einer Postkarte den eigenen Standort markieren. Nun Symbole für Geräusche festlegen. Die Schüler verteilen sich und halten einen Abstand von 20 m. Die wahrgenommenen Geräusche und die Richtung auf der Karte eintragen.

5.) Jägerprüfung

Die Gruppe setzt sich an einer geeigneten Stelle in den Wald (Baumstamm, Hochsitz). Es wird erklärt, daß Jäger, um Wild beobachten zu können, oft zwei Stunden stille sitzen müssen. Wer ist dazu geeignet? Wer schafft es zwei Minuten lang, keine Geräusche zu machen? Dabei Augen schließen und alle Geräusche merken und bestimmen, die man hört.

6.) Duftspiel

Riechende, stinkende und stark duftende Pflanzen sammeln, erklären und dann mit verbundenen Augen riechen lassen (z.B. Douglasie...).

7.) Baumtelefon

Baumstämme oder -stücke als Telefon benutzen. Geräusche durch Trommeln, Klopfen, Schlagen, Kratzen usw. an dem einen Ende des Stammes erzeugen, und am anderen Ende das Ohr an den Stamm legen.

8.) Einen Baum bauen

Die einzelnen Schichten (Querschnitt) eines Stammes mit Personen darstellen Kernholz, Pfahlwurzeln, Haarwurzeln (schlüpfen Wasser), Splintholz (Saftholz, Xylem) transportiert das Wasser nach oben zu den Blättern, Zuckerholz, (Bastteil) transportiert Nährstoffe (Zucker) zu den Wachstumszonen, die Rinde schützt vor angreifenden Borkenkäfer.

9.) Walddedektive (Wer war der Täter - Auf Spurensuche)

Den Teilnehmern ein oder zwei Spuren von Tieren zeigen, und diese erklären (z.B. Fraßspuren, Baumhöhlen, Fährten usw.). Danach sollen die Schüler selbst Spuren suchen, die dann erklärt werden.

10.) Waldfee (Tastspiel)

Die Teilnehmer erhalten in die rechte Hand einen Gegenstand aus der Natur, den sie ertasten müssen. Die Hände sind dabei und während des ganzen Spiels auf dem Rücken. Jeden Gegenstand gibt es zweimal. Die Teilnehmer müssen ihren Partner finden, indem sie Rücken an Rücken stehend die Gegenstände kurz tauschen. Paare, die sich gefunden haben, beraten sich, was sie in der Hand haben. Wenn sich alle Paare gefunden haben, sagt jedes Paar, was es vermutet. Dann erst werden die Gegenstände allen vorgezeigt.

11.) Baum fühlen (Baum begegnen)

Der Mitspieler führt seinen Partner, der die Augen verbunden hat zu einem Baum. Dieser befühl und betastet den Baum (Narben, Äste, Rindenart, Dicke, Wurzeln etc.). Dann wird der Blinde zum Ausgangspunkt zurückgeführt. Nachdem er die Augenbinde abgenommen hat, soll er seinen Baum wiederfinden.

12.) Nachtwanderung

Jeder Teilnehmer geht einen möglichst abwechslungsreichen Weg (kurvig, hügelig etc.) alleine mit verbundenen Augen. Der Leiter oder die Vertrauensperson hilft nur bei Verletzungsgefahr. Steigerungsform für Jugendliche: Mit verbundenen Augen quer durch den Wald bis zu einem Weg.

13.) Blinde Karawane, (Barfußraupe)

Alle Teilnehmer ziehen die Schuhe aus, stellen sich hintereinander auf und legen die Hände auf die Schulter des Vordermannes. Alle setzen eine Augenbinde auf oder schließen die Augen. Nur der Erste (der Kopf) der Raupe kann sehen und führt die Raupe (Gruppe) über einen möglichst abwechslungsreichen Boden (Gras, Laub, Nadeln, feucht, trocken usw.)

14.) Anschleichen

Ein Teilnehmer stellt sich mit verbundenen Augen in die Kreismitte (\emptyset ca. 10 m). In der Hand hat er eine Spritze oder Sprühflasche. Er stellt eine Ameise dar, die ein Schüler dem Kreis fangen soll. Dieser muß sich anschleichen, um sie zu überlisten. Wenn die Ameise ihn bemerkt, wird er mit Ameisensäure (Wasser aus der Spritze oder Sprühflasche) bespritzt. Wenn er die Ameise berührt ohne naß zu werden, löst er die Ameise ab.

15.) Falter und Fledermaus

Ein Spieler wird als Fledermaus bestimmt und bekommt die Augen verbunden. Drei bis fünf weitere Spieler sind Nachtfalter. Alle anderen bilden einen Kreis (Spielfeld/ Biotopgrenze). Wenn die Fledermaus "Falter" ruft, müssen die Falter mit "bat" antworten. Die Fledermaus muß die Falter fangen (berühren).

16.) Memory

Ca. zehn Gegenstände, die es in der Umgebung häufig gibt sammeln und unter ein Tuch legen. Das Tuch ca. 15 sec. lang wegnehmen. Danach müssen die Teilnehmer möglichst alle Gegenstände in der Umgebung suchen und sammeln.

17.) Ich kenne mein Biotop genau (Landschaft verändern)

Zwei ca. 20 Quadratmeter große Flächen mit einem Seil oder mit einer Schnur abgrenzen. Möglichst Sichtkontakt meiden, zwei Gruppen bilden. Jede Gruppe prägt sich ihr Biotop (Waldboden) möglichst gut ein. Dann wechseln die Gruppen das Biotop und nehmen drei bis fünf Veränderungen vor, indem sie Gegenstände in das Biotop hineinlegen oder im Biotop etwas verlegen. Unter jede Veränderung muß eine Spielkarte als Kontrolle gelegt werden.

18.) Suchliste

Auf einer Wanderung müssen Gegenstände, die auf der Suchliste (Handreichung 2) stehen, gesammelt werden. Nach etwa 20 min. stellen alle Teilnehmer ihre gefundenen Schätze vor.

19.) Laubstreuleiter

Zwei große Äste parallel legen. Mit kleinen Ästen Sprossen markieren. Nun in jedes Sprossenfach eine Schicht mehr Laubstreu entfernen (Ideal fünf Schichten). Ergebnis diskutieren (Handreichung 3).

20.) Reaktionsspiel

Der Spielleiter gibt die Laufrichtung und das Ziel für falsche (nach links) und richtige (nach rechts) Aussagen an. Wer in die falsche Richtung läuft, scheidet, bekommt Minuspunkte oder Tippel (Rennpunkte). Der Spielleiter macht Aussagen über Pflanzen und Tiere oder zeigt diese und sagt einen Namen.

21.) Eule und Krähen

(Ähnlich dem Reaktionsspiel; nur gibt es zwei Gruppen). Die Eulen laufen bei einer falschen Aussage weg und fangen bei einer richtigen Aussage. Die Krähen laufen bei einer richtigen Aussage den Eulen weg und fangen bei einer falschen Aussage. Gefangene wechseln die Gruppen.

22.) Pflanzenstaffel (Bestimmungsspiel)

Zwei gleich große Gruppen werden jeweils durchnummeriert. An eine etwas entfernte Stelle (ca. 15 m) liegen je zwei Reihen Blätter oder andere Teile einer Pflanze (jeder Gegenstand ist in beiden Reihen vertreten). Nummernweise werden die Spieler aufgerufen, aus ihrer Reihe das Teil eines bestimmten Baumes/einer bestimmten Pflanze zu holen. Der Teilnehmer, der dies zuerst schafft, bekommt einen Punkt.

Variante: Jeder Mitspieler erhält einen anderen Pflanzennamen und dann muß die Gruppe als Staffel laufen.

23.) Baumsteckbriefe

Man teilt die Mitspieler in so viele Gruppen ein, wie es Baumarten in der Nähe (ca. 100 m) gibt. Jede Gruppe erhält einen Steckbrief von einem Baum (Handreichung 4). Die Gruppe hat dann die Aufgabe, den Baum zu suchen und einen Teil davon mitzubringen, um den Baum besser vorstellen zu können. Der Baum erhält von der Gruppe einen Phantasienamen, den sie bei der Vorstellung als erstes nennt. Dann erklärt sie mit Hilfe des Steckbriefes den Baum. Alle anderen müssen raten, welcher Baum gemeint ist.

24.) Baumwurzeln

Um die Reichweite der Wurzeln eines Baumes zu demonstrieren, bilden wir einen Kreis um einen Baum. Wir stellen uns so auf, daß die rechte Schulter zum Stamm zeigt. Nun peilen wir über den rechten, nach oben zeigenden Arm die Krone an, und gehen soweit auseinander, das wir genau senkrecht unter dem Kronenrand stehen. Jetzt kann man sehen, wie weit das Wurzelwerk reicht.

25.) Camera natura (Fotopirsch)

Die Teilnehmer bilden Paare, wobei einer der Fotograf und der andere die Kamera spielt. Der Fotograf hält der Kamera mit den Händen die Augen zu und stellt die Kamera vor ein besonders schönes Motiv (Nahaufnahme oder Fernsicht). Öffnet für kurze Zeit (zwei bis drei sec.) die Augen und führt die Kamera dann wieder weg. Es können mehrere Aufnahmen gemacht werden. Das beste Bild wird entwickelt (gezeichnet). Partnerwechsel beider Funktionen.

26.) Schiffe versenken mit Blättern (Blätter raten)

Jedes Paar hat die gleichen 20 - 30 Blätter von Bäumen und Sträuchern (geht auch mit Blütenpflanzen). Ein Paar markiert für das andere Paar unsichtbar ein Blatt, welches es zu erraten gilt. Dabei versucht jedes Paar mit möglichst wenigen Fragen das bestimmte Blatt herauszufinden. Die Befragten dürfen nur mit ja oder nein antworten (z.B. Hat der Nadeln, ist das Blatt gefiedert, ist der Rand gesägt, usw.). Am Ende steht der Name des Baumes:

27.) Stockspiel

Jeder Teilnehmer sucht sich einen Stock, den er sich durch betasten genau einprägt. Dann schließen alle die Augen und die Stöcke werden nach links im Kreis weitergereicht. Wer seinen Stock wiedererkennt darf die Augen öffnen und behalten. Der Spielleiter vertauscht während des Weitergebens die Reihenfolge der Stöcke.

28.) Waldbild

Mit vier Stöcken legt eine Gruppe (4 Personen) einen Bilderrahmen. Danach hat die Gruppe die Aufgabe mit Naturmaterialien, die auf dem Boden liegen ein Bild zu gestalten. Das Thema kann vorgegeben aber auch frei gewählt sein.

29.) Altersbestimmungen

a) Jeder Schüler erhält eine Baumscheibe als Geschenk. (z.B. bei einem Besuch im Wald). Die Schüler zählen die Jahresringe um festzustellen, wie alt der Baum an dieser Stelle war. Mit Stecknadeln markieren sie den Jahresring in dem sie geboren wurden; in dem ihr Vater/Mutter geboren wurde, in dem ihr Opa/Oma geboren

wurde oder andere Ereignisse stattfanden. Wer hat eine Scheibe mit Verletzungen, Ästen oder ungleichen Ausbildungen der Jahresringe. Wer kann dann eine Geschichte erzählen.

- b) Die Knospenbildung bei vielen Nadelbäumen erklären und die dabei jährlich entstehenden Astwinkel. Mit Hilfe der Astwirbel das ungefähre Alter der Bäume bestimmen. Für die ersten nicht mehr erkennbaren Jahresringe etwa 5 Jahre hinzuzählen.

30.) Höhenbestimmung

- a) Jeder Teilnehmer legt sich unter einen Baum, so daß der Kopf den Stamm berührt. Nun läßt er den Blick langsam am Stamm hochwandern, wie eine Ameise, die die Blattläuse in der obersten Spitze melken will. Dabei schätzt der die Höhe des Baumes.
- b) Jeder Teilnehmer sucht sich einen Stock, der mindestens so lang ist wie die Entfernung von seiner Fingerspitze bis zur Schulter. Er mißt diese Entfernung ab und hält dann den Stock mit diesem Abstand senkrecht nach oben. Nun geht er von dem zu messenden Baum so weit zurück, bis die Stockspitze mit der Baumspitze und der Griffansatz mit der Wurzel des Baumes übereinstimmt. Die Entfernung zum Baum ist gleich die Höhe des Baumes.

31.) Purzelbaum bergauf

Die Teilnehmer machen an einem grasbewachsenen Hang der relativ stark geneigt ist einen Purzelbaum bergauf, oder versuchen am Hang eine Kerze zu machen. Dabei sollen sie erfahren, wieviel Kraft es kostet am Hang nicht abwärts zu rutschen. Vielleicht müssen sogar die Arme seitlich gestellt werden um nicht wegzurutschen. Diese Aufgabe übernehmen beim Baum die Wurzeln.

32.) Natur im Rahmen

- a) sehr dünn, möglichst durchsichtige Naturmaterialien in Diarahmen mit Glas legen und dann durch den Diaprojektor oder unter einem Binokular betrachten.
- b) Besonders schöne Naturmaterialien als Bild gestalten z.B. Spinnennetz mit Klarlack besprühen und auf eine Scheibe kleben. Verschiedene gefärbte Blätter zu einer Collage zusammenfügen usw.

33.) Herzschlag eines Baumes

Mit einem Stetoskop im Frühjahr die Saftströme des Baumes (möglichst dünne Rinde) abhören.

34.) Waldschadensbilder

Die Teilnehmer sollen mit Hilfe von Abbildungen und Beschreibungen (z.B. Faltblatt SDW) an typischen, eindeutig geschädigten Bäumen die Schadstufe ermitteln.

35.) Durchforstungsspiel

Alle Kinder hocken sich ganz dicht zusammen. So bilden sie z.B. eine Fichtendickung. Damit die Kinder aufstehen können ohne sich zu berühren (damit die Bäume besser wachsen können) muß der Förster (Spielleiter) einige Bäume als Weihnachtsbaum entfernen. Damit die stehenden Schüler die Arme (die Bäume ihre Kronen) entfalten

können muß der Förster wieder Durchforsten und einige Kinder entfernen. Bei der nächsten Durchforstung müssen sich die Kinder mit ausgebreiteten Armen drehen können. Und als letztes braucht jeder soviel Platz, daß er sich auf einen Bein mit einem ausgestreckten Arm drehen kann ohne das ein anderer in diesen Kreis seine Hand hineinstreckt. Von 30 Schülern bleiben am Ende vielleicht 5-6 übrig.

36.) Altersphasen

Das Alter der Bäume in Relation zu den Altersphasen des Menschen (z.B. Baby, Säugling Kleinkind, Kind, Jugendlicher, Heranwachsender, Erwachsener, Greis, Leiche) bringen, damit Schüler einen Vergleich haben.

37.) Wildlinge

Die Teilnehmer einer Exkursion nehmen oft gerne etwas mit nach Hause. Deshalb kann man in den Jahren in denen eine gute Naturverjüngung aufgelaufen ist, die Teilnehmer Wildlinge ziehen lassen und in kleine Töpfe (z.B. Jogurtbecher) pflanzen lassen, damit sie diese im Garten, Anlagen und Parks eventuell auspflanzen. Schulklassen können damit ihr Schulgelände begrünen usw.

38.) Tastboxen

Tastboxen oder Tastsäckchen mit harten Teilen von Bäumen bestücken und diese durch Fühlen bestimmen lassen (z.B. Zapfen und Rindenstücke).

39.) Bestimmungsschlüssel

Da die meisten heimischen Laubbäume mit Hilfe der Blätter gut zu bestimmen sind, wäre es sinnvoll einen Bestimmungsschlüssel mit Blättern herzustellen.

40.) Blättersammlung

Zum Bestimmungsschlüssel für Laubblätter eine Blättersammlung anlegen. Blätter sammeln, trocken und pressen. Dann mit selbstklebender Folie auf DIN-A 5 Karton kleben. Mit diesen Karten kann man dann spielen oder sie für Bestimmungsübungen benutzen (z.B. Memory, wenn man jeden Baum doppelt hat oder Domino, wenn man Namenskärtchen mit zwei Namen anlegt).

41.) Rindenabdruck

Mit einem weißen Blatt Papier und Wachsmalkreide einen Rindenabdruck herstellen. Man drückt das Papier an die Rinde und reibt mit der Kreide leicht über das Papier. Das Muster der Rinde bildet sich dann auf das Papier ab.

42.) Stockwerkaufbau

Man spannt eine Schnur zwischen zwei Bäumen, so daß man 5 Etagen erhält. Jede Etage stellt ein Stockwerk dar z.B. Moosschicht, Krautschicht, Strauchschicht, 2. Baumschicht, 1. Baumschicht. Nun sammelt man Teile von den verschiedenen Pflanzen, die in den einzelnen Schichten wachsen und hängt diese in der jeweiligen Etage an die Schnur. Man kann die Pflanzen beschriften, wenn man sie in einem Gefrierbeutel aufhängt.

43.) Wie schnell wachsen Bäume

Bei gefälltten Bäumen an beiden Schnittflächen die Jahresringe zählen und die Differenz bilden. Dann die Länge des Stammes durch die Jahre teilen und man erhält den durchschnittlichen Längenzuwachs im Jahr.

44.) Mit Pflanzen malen

Jedes Kind bekommt einen weißen Karton A 5 oder A 6 und versucht mit Blättern, Blüten, Erde oder Früchten ein Bild zu malen.

45.) Bodenfenster

In ein großes Tuch oder eine Folie (5 x 5 m) schneidet man in der Mitte ein Fenster von 1 x 1 m. Das Tuch wird auf den Laubboden gelegt und alle Teilnehmer legen sich mit dem Gesicht zum Fenster darauf. Jeder Teilnehmer soll nun einen kleinen Ausschnitt des Fensters, der vor ihm liegt genau beobachten und untersuchen. Welche Entdeckungen werden da wohl gemacht?

46.) Spiegelgang

Einen Rasierspiegel (DIN A 5 - A 6) unter die Nase halten. Dann durch den Wald gehen, in dem man nur in den Spiegel schaut, also die Natur von unten sieht.

47.) Pirschpfad

- a) Künstliche Gegenstände längs einer Wegstrecke aufhängen, die entdeckt werden sollen.
- b) Tiersilhouetten längs eines Weges aufstellen oder aufhängen (auch Präparate) die entdeckt werden sollen.
- c) Natürliche Gegenstände z.B. Früchte, Blätter, Zweige längs eines Weges an Pflanzen befestigen zu denen sie nicht gehören. Wer entdeckt die meisten Fehler.

48.) Mimikri

Eine gleich große Anzahl (z.B. 50 Stück) von verschieden gefärbten Zahnstochern (grün, weiß, blau, rot, gelb, braun) auf eine abgegrenzte Fläche ausstreuen. Die Teilnehmer bilden Brutpaare eines Vogels (z.B. Amsel) die ihre Jungen füttern müssen. Es darf nur ein Elternteil Futter (Zahnstocher) suchen, daß andere Elternteil bewacht das Nest. Welches Vogelpaar hat das meiste Futter in einer bestimmten Zeit, wobei gewechselt werden darf, gefunden. Von welcher Farbe wurden die meisten Zahnstocher wiedergefunden? Von welchen Farben die wenigsten? Welche Tiere sind gut getarnt, welche schlecht?

49.) Bodenuntersuchung

- a) An einem Windwurfteiler Bodenproben entnehmen lassen z.B. aus Lehmboden Kugeln formen lassen, dann trocknen.
- b) Mit Bohrstock Bodenproben entnehmen und die Schichtungen zeigen
- c) PH-Wert messen lassen

50.) Vernetzungsspiel

- a) Jeder Teilnehmer stellt einen Faktor in einem Ökosystem dar (z.B. Licht, Wasser, Wärme, Baum, Kräuter, Vogel, Insekt usw.). Alle Teilnehmer fassen an ein Seil, das zusammengeknotet ist, an. Sie spannen das Seil, indem sie sich zurücklegen. Wenn nur (ein Faktor) ein Teilnehmer los läßt, kann der Kreis so gestört werden, daß alle hinfallen.

- b) Das selbe geht auch mit einem Tuch, das zusammengenäht ist, in dem sich alle Teilnehmer von innen reinlegen.

51.) Nachhaltigkeitsspiel

Die Gruppe (mindestens 12 Personen) wird in vier gleich große Gruppen aufgeteilt. Wir bauen mit drei Gruppen (Altholz, Stangenholz, Kultur) einen Plenterwald auf. Die vierte Gruppe sind die Waldarbeiter, die immer nur das Altholz fällen und aus dem Wald transportieren. Nachdem die anderen Bäume in die nächste Altersstufe gewachsen sind, übernehmen die Waldarbeiter die Aufgabe der Naturverjüngung und die gefälltten Bäume werden zu Waldarbeitern.

52.) Ameisenspiel

Wer einem Ameisenvolk angehört, erkennt seine Mitglieder am gleichen Geruch. In der Gruppe werden Holzwäscheklammern, die mit einem Duftstoff (Rosenöl, Maggi, Rasierwasser, Parfüm usw.) versehen sind, verteilt. Jeder Teilnehmer hat nun die Aufgabe, die Mitglieder seines Volkes zu finden.

53.) Klangwanderung

In einem abgegrenzten (Straße, Weg, Bachlauf usw) Waldstück werden 3-6 Helfer mit Klanginstrumenten (Flöte, Glocke, Mundharmonika, Jagdhorn usw) versteckt. Die Helfer stehen soweit auseinander, dass sie das nächste Geräusch nicht hören können. Wären die Helfer nun regelmässig Geräusche machen, versuchen die Teilnehmer diese zu finden, wobei sie von diesen dann jeweils die Richtung in der der Nächste steht gezeigt bekommen.

54.) Lichterrallye

Bei einer Nachtwanderung wird der Weg mit Teelichtern markiert. Die Teilnehmer versuchen von Teelicht zu Teelicht den Weg zu finden.

55.) Brennesseleessen

Wer ist so mutig und kann eine Brennessel essen ohne sich zu verbrennen? Das gepflückte Brennesselblatt wird von der Spitze her unterseits eingerollt. Mit Sauerklee als Dressing dann zerkaut. mmm!

56.) Baum fällt

Wie einem Baum zu Mute ist wenn er vom Sturm geworfen wird, kann man selbst erleben. Man lässt sich von einem schulterhohen Standort in die ausgestreckten Arme von mindestens 8 Personen fallen. Die Personen stehen sich dabei im Abstand einer Armlänge gegenüber ohne sich zu berühren.

57.) Spinnennetz

Ein Spinnennetz mit 20-30 Feldern (so groß, dass eine Person durchkriechen kann) wird quer zum Weg gespannt. Die Gruppe kann nur durch das Spinnennetz ihren Weg fortsetzen. Dabei darf jedes Feld nur einmal durchquert werden und kein Faden des Netzes berührt werden.

58.) Wunschkugeln

Wunschkugeln lassen sich aus lehmigen oder tonigen Böden durch Kneten und Rollen leicht herstellen. Wenn man dabei ganz fest an einem Wunsch denkt, wird dieser in die Kugel eingerollt. Wenn man nun die Kugel im Wald hinterlegt und der Wunsch nicht materieller Art ist, erfüllt die Waldfee diesen vielleicht.

59.) Tastbretter

Sechs Rinden- oder Fellstücke werden auf einem Tastbrett richtig eingeordnet. Die sechs Doublestücke sind dann mit verbundenen Augen durch Fühlen den richtigen Stücken bei zu legen.

60.) Baumkräfte

Um selbst feststellen zu können, welche Zug- und Druckkräfte auf einen Baumstamm wirken, bekommen die Teilnehmer die Aufgabe möglichst die ganze Gruppe auf einen Baumstubben zu platzieren. Kein Körperteil darf außerhalb der Schnittfläche den Boden berühren. Für eine Klasse mit 25 Schülern braucht man einen Baumstubben von circa 1 Meter Durchmesser.

61) Mimose

Die Teilnehmer bilden eine Stiringasse (Spalier), wobei der Abstand der beiden Reihen etwa die doppelte Armlänge beträgt. Die Teilnehmer, die die Gasse bilden halten ihre Arme waagrecht. Nun soll ein Teilnehmer mit hohem Tempo durch die Spaliergasse laufen. Die Teilnehmer nehmen erst im letzten Moment die Arme herab, so daß der Läufer ohne jemanden zu berühren durch laufen kann.

62) Wildbrettsicherung

Jeweils 4-6 Teilnehmer bekommen die Aufgabe, ohne Hilfsmittel eine möglichst hohe Markierung an einem astfreien, stehenden Baumstamm anzubringen.

63.) Herkulesstautenwand

Eine Wand aus Herkulesstauten, die durch ein in etwa Kopfhöhe gespanntes Seil symbolisiert wird, soll die ganze Gruppe überwinden. Das Seil darf, wie die Herkulesstaute, nicht von einem Körperteil berührt werden. Als einziges Hilfsmittel ist ein circa 5-6 m langes Brett oder ein entsprechendes Baumstämmchen bzw. Ast erlaubt.

64.) Flugschaukel

Man braucht einen Baum, der einen mindestens armdicken (d: 15 cm) Ast hat, der waagrecht absteht. Dieser sollte sich in etwa 6-7m Höhe befinden. Unter dem Ast dürfen keine weiteren Äste sein. In mindestens 3m Abstand vom Stamm wird um diesen Ast eine Bandschlinge (doppelt) gelegt, in der ein Schraubkarabiner eingehakt wird. Durch den Karabinerhaken wird ein elastisches Seil geführt. Das eine Ende des Seiles wird am Rücken des Fliegers am verkehrt herum angezogenen Gurtzeug (Brust- und Sitzgurt oder Kombigurt/) besser ist ein Rettungsgurt befestigt. Der Flieger trägt auf jeden Fall einen Helm. 1,5m über dem Seilende wird ein weiterer Karabinerhaken (besser Holzstück) eingebunden, damit der Flieger nicht bis unter dem Ast gezogen wird. Der Rest der Gruppe nimmt das andere Ende des Seiles in die Hand, wobei sie sich so verteilen, daß sie genügend Platz zum Laufen haben. Auch der Flieger stellt sich etwa 7m in Seilrichtung vom Ast auf. Auf ein Zeichen wird das Seil gestrafft. Der Flieger läuft dann beim Startsignal auf den Ast zu, während die Gruppe in entgegengesetzter Richtung läuft. Der Flieger läuft so lange, bis er schwungvoll abhebt und nach oben saust. Nach kurzer Zeit kann der Flieger von der Gruppe wieder zur Landung herabgelassen werden.

65) Säureteich

Man zieht auf den Waldboden einen Kreis mit etwa 7-8m im Durchmesser. Er kann auch mit Stücken gelegt werden. Am Rande des Kreises stehen sich mindestens zwei stabile Bäume gegenüber. In der Mitte des "Teiches", in dem sich Salzsäure befindet, bildet sich auf einer Insel ein Salzklumpen der mit den Händen geborgen werden muß. Als einziges Hilfsmittel haben die Teilnehmer ein Seil.

66) Säuretopf

An einem Topf werden an beiden Henkeln je sechs Wollfäden befestigt. In dem Topf befindet sich ein Zaubertrank, der uns hilft unsere Abenteuer heile zu überstehen. Leider können wir nicht aus dem Topf trinken und er darf auch nicht berührt werden, da er verseucht ist. Die Teilnehmer müssen den Zaubertrank in bereitstehende Becher füllen, ohne etwas zu verschütten, wobei an jedem Faden eine Hand sein muss.

67 Ameisenstärke

Für das Spiel benötigt man superleichte Bambusstäbe von rund 0,5 cm Durchmesser und einer Länge von rund 1,50 bis 2,50 m. Mit dem Spiel soll verdeutlicht werden, wie wichtig eine gemeinsame Strategie und ständige Kommunikation bei der Bewältigung von Aufgaben ist, ähnlich wie in einem Ameisenstaat. Die Teilnehmer bilden zwei Reihen, die sich gegenüberstehen. Jeder Teilnehmer nimmt seine rechte Hand mit ausgestrecktem Zeigefinger nach vorne, so dass sich eine Reihe aus Fingern bildet, auf die der Bambusstab aufgelegt werden kann. Die Teilnehmer müssen den Bambusstab gemeinsam zum Boden führen. Bedingung: Die Finger dürfen den Kontakt zum Stab nicht verlieren (Reaktionszeit höchstens 1 Sekunde).

68 Rangordnungsspiel

Die Teilnehmer versetzen sich in die Lage einer Waschbärfamilie, die ihren Schlafplatz auf einem Lieblingsbaum einnehmen will. Als Schlafbaum sollte ein einzelner, liegender Stamm von rund 40 bis 80 cm Durchmesser gewählt werden.. Die Teilnehmer sollen sich nebeneinander auf den Stamm stellen. Da ihre Rangordnung durcheinander gekommen ist, müssen sie sich wieder sortieren und zwar nach dem Alphabet. Derjenige, dessen Vorname mit A anfängt muss ganz nach links auf den Stamm und der Teilnehmer mit Z nach ganz rechts. Bedingung: Beim Wechsel der Plätze darf kein Fuß den Boden berühren. Die Teilnehmer dürfen sich selbstverständlich gegenseitig helfen, sich festhalten, übereinander steigen u.s.w.

69 Waschbärspiel

Als Hinführung zum Spiel wird das Verhalten von Waschbären geschildert, die meist nachts unterwegs sind und bei der Futtersuche sehr intensiv ihren Tastsinn einsetzen. Die Teilnehmer bilden eine Reihe und fassen sich an den Händen. Sie haben verbundene Augen. Vom Spielleiter wird die Karawane nun zum Beispiel in einen Fichtenbestand geführt. Die Teilnehmer erhalten nun den Auftrag, vom Boden fünf Fichtenzapfen zu ertasten und zu sammeln. Wer fünf Zapfen gefunden hat, darf die Augenbinde abnehmen und nachschauen, ob er das richtige Futter ertastet ist.

70. Waldalphabet

Die Teilnehmer bilden Kleingruppen von 2-5 Personen. Jede Gruppe denkt sich einen Gruppennamen aus oder einigt sich auf einen Tier- oder Pflanzennamen. Nun

sammelt sie im Wald Gegenstände, die mit den Buchstaben beginnen, die in ihren Namen vorkommen. (z.B.: Blatt für B, Müll für M usw.) Aus den Gesammelten Gegenständen wird nun der Name der Gruppe gelegt und die anderen Teilnehmer müssen den Namen erraten.

71. Waldgaststätte

Alle Teilnehmer werden aufgefordert etwas essbares im Wald zu suchen. Der Spielleiter erklärt dann, welche Teile der Pflanze wann und wie gegessen werden können .

Anschließend kann eine Mahlzeit zu bereitet werden.

72. Gleichseitiges Dreieck

Die Teilnehmer erhalten die Teamaufgabe aus einem beliebig langen Seil ein gleichseitiges Dreieck zu legen. Alle Teilnehmer halten dabei das Seil mit verbundenen Augen fest. Vorher dürfen Laufwege und Vorgehensweise abgesprochen werden.