

Auch für große Gruppen

Balanceakt - Ordnung auf dem Stamm

Alle Personen stellen sich wahllos nebeneinander auf einen Baumstamm. Jetzt sortiert sich die Gruppe, z.B. nach Geburtstag (1.1. wäre ganz links, 31.12. ganz rechts) oder alphabetisch nach dem Vornamen oder – wenn die Gruppe eine ähnliche Altersstruktur hat – auch nach Größe. Wichtig: Der Baumstamm darf nicht verlassen werden, Auftreten auf den Boden ist nicht erlaubt. Ist es in drei Minuten zu schaffen? Wer kennt die Tricks? Wer hat die längsten Beine und den sichersten Halt? Zusammen ist man am stärksten! Seid Ihr mehr als 12 Personen, dann teilt Euch in zwei Gruppen und macht ein Wettspiel. Welche Gruppe schafft es am schnellsten mit den wenigsten Bodenberührungen?

Dies Spiel ist für einzelne Baumstämme am Wegesrand geeignet. Holzlagerplätze dürfen nicht beklettert oder betreten werden – das ist lebensgefährlich!

Das Eichhörnchen-Spiel

Die „Eichhörnchen“ sind unterwegs! Jedes sammelt zunächst 15 gleiche Nüsse (oder auch Steine oder Bucheckern) für den Wintervorrat. Alle Nüsse werden von den Kindern versteckt, aber nur so gut, dass sie sich die verschiedenen Verstecke auch merken können. Versteckt wird in einer Zeitspanne von vier Minuten. Los geht's! Kommt während der Winterruhe der Hunger, muss jedes „Eichhörnchen“ sein Futter wiederfinden. Es wird nach und nach gesucht und immer in einer bestimmten Zeit. November: 2 Nüsse in 1 Minute – wer nur eine Nuss bringt, darf noch einmal mitmachen. Wer keine wiedergefunden hat, scheidet aus, da er „verhungert“ ist. Und so geht das Spiel auch weiter: Dezember: 3 Nüsse in 2 Minuten – Bittere Kälte! Januar: 4 Nüsse in 2 Minuten – Viel Schnee! Februar: 4 Nüsse in 2 Minuten – Starker Frost! März: 2 Nüsse in 2 Minuten. April: Der Frühling liefert wieder frische Nahrung. Der Winter ist geschafft! Das Überleben war sicher nicht leicht. Wie erging es Euch?

Floh-Vogel-Spinne

In diesem an Schnick-Schnack-Schnuck angelehnten Spiel gibt es drei Tierarten, die wie folgt dargestellt werden:
Floh: durch Stechen mit dem Zeigefinger in die Luft
Vogel: durch Flügelschlagen mit den Armen
Spinne: durch spinnenähnliches Krabbeln in der Luft mit den Händen.



Es gibt: Vogel frisst Spinne, Spinne frisst Floh, Floh sticht Vogel. Eine Spielfeldbegrenzung sowie die Mittellinie müssen festgelegt und grob markiert werden. Wenn sich zwei Gruppen gebildet haben, überlegt

sich jede Gruppe still für sich, welches Tier sie darstellen möchte. Die Gruppen stellen sich gegenüber an der Mittellinie auf. Der Spielleiter ruft „Floh-Vogel-Spinne“ und alle Kinder machen ihre Figuren. Welche Gruppe gewinnt? Welche hat verloren? Die Gewinnerkinder rennen los, die Verliererkinder abzuschlagen. Diese sollten schnell wegrennen. Wer dennoch innerhalb des Spielfeldes „gefressen“ oder „gestochen“ wurde, gehört in der nächsten Runde zur anderen Mannschaft. Wer richtig schnell war, bleibt in seiner Gruppe, eine neue Runde kann beginnen.

For the Digital Natives



Gerade in den Wanderpausen kommt bei den größeren Kindern die Lust auf ihre gewohnte mediale Beschäftigung auf. Wie wäre es damit, schon vor Ort kreativ zu werden und sich als Superhelden zu fotografieren? Zusammen lassen sich coole Fotos machen! Zum Vergleichen könnt Ihr sie auf Instagram hochladen und den Naturpark (naturparkteuto_egge) darauf markieren.



Naturpark
Teutoburger Wald
Eggegebirge

Naturpark Teutoburger Wald/Eggegebirge
Grotenburg 52 / 32760 Detmold
www.naturpark-teutoburgerwald.de



September 2018
Text: Naturpark, Rolfscher Hof, Fotolia: coldwaterman,
Monkey Business, Christian Schwier
Layout | Gestaltung: G3 Werbung, Almut Gröning



Gefördert durch:



NATÜRLICH spielen

Tipps für abwechslungsreiche
Ausflüge in die Natur



Naturpark
Teutoburger Wald
Eggegebirge

www.naturpark-teutoburgerwald.de

Natur-Schatz-Suche

Suche Dir folgende Schätze aus der Natur: Halte einfach die Augen offen!

- ☐ 1 langer Wanderstock
- ☐ 4 verschiedene Blätter
- ☐ 4 verschiedene Farben
- ☐ 4 verschiedene Blüten / Früchte
- ☐ 4 verschiedene Gräser
- ☐ eine Feder
- ☐ ein angeknabbertes Blatt
- ☐ etwas Flauschiges / Weiches
- ☐ etwas Schönes
- ☐ etwas Rundes
- ☐ etwas, das ein Geräusch macht
- ☐ ein von Menschen hinterlassenes Abfallstück
(kein Schatz der Natur)
- ☐ etwas, was Dich an Dich selbst erinnert
- ☐ etwas, von dem Ihr überhaupt nicht wisst, was es ist.

Zeigt Euch in einer Pausenzeit gegenseitig Eure Schätze oder legt gemeinsam ein Naturkunstwerk – nehmt hierfür Eure gesammelten Naturschätze! Dies kann z. B. ein Mandala oder ein Gesicht sein. Euch fällt sicher etwas Lustiges oder Gruseliges ein!



Mit allen Sinnen

Verzauberter Wald

Schau Dir die Gegend um Dich herum genau an – die Bäume, Wurzeln, Steine oder Felsen. Ist da nicht ein Gesicht versteckt? Verbergen sich dort nicht Einhörner, Waldgeister oder Jediritter? Mit Fantasie entdeckt Ihr alle möglichen Gestalten in Erde, Blättern, Zweigen und Co.



Finde Deinen Baum

Lass Dir die Augen verbinden und Dich dann im Zick-zack oder auch im Kreis zu einem Baum führen. Ertaste ihn sorgfältig. Kannst Du ihn umarmen? Ist die Rinde glatt oder rau, sind dort Astansätze? Wenn Du Deinen Baum gut kennengelernt hast, hilft Dir Dein Begleiter zurück zum Ausgangspunkt. Dort legst Du die Augenbinde wieder ab. Findest Du Deinen Baum mit offenen Augen wieder? Jetzt ist Dein Begleiter dran – verbinde ihm die Augen und führe ihn auf Umwegen zu einem Baum....

Baumtelefon

Liegt ein Baumstamm am Wegesrand? Hiermit lässt sich prima telefonieren. Dazu muss an jedem Stammende eine Person hocken. An einem wird „gesprochen“, an dem anderen gehört. Hockt Euch gegenüber hin. Als Test kratzt der „sprechende“ Part über die Jahresringe. Das Geräusch wird über die Leitbündel des Baumes transportiert und kommt am anderen Ende an. Wenn das Kratzen dort wahrgenommen wird, dann könnt Ihr auch mit langen oder kurzen Klopfzeichen miteinander kommunizieren. Man nennt dies auch Morsen. Ein langes Signal wird im Morsealphabet durch einen Strich dargestellt, ein kurzes durch einen Punkt. Morse doch einmal HALLO (· · · · — · — · · — · — — ·).



A . .	H	O . . .	V . . .
B	I . .	P	W . . .
C	J	Q	X
D . . .	K . . .	R . . .	Y
E .	L	S . . .	Z
F	M . .	T .	
G . . .	N . .	U . . .	

Wettrennen am Wasser

Lasst an verschiedenen Stellen ein Blatt zu Wasser und beobachtet die unterschiedlichen Fließgeschwindigkeiten und Hindernisse. Welches Blatt macht das Rennen und ist am schnellsten?



Trimm-Dich fit

Ein Kind ist der Fitnesstrainer und gibt an, welche sportlichen Übungen die anderen Kinder nachmachen müssen. Zum Beispiel: über Baumstämme oder Äste springen, eine bestimmte Strecke rückwärts laufen, zehn Meter auf einem Bein hüpfen, im Zickzack laufen.

Dosenlupenbau (für zu Hause)

Du entfernst mit dem Dosenöffner den Deckel und den Boden einer möglichst großen Konservendose. Frage eventuell Deine Eltern, ob sie Dir dabei helfen können. Über ein Dosenende ziehst Du feste, dichte Klarsichtfolie. Diese fixierst Du zunächst mit einem Gummiband, um dann die überhängenden Folienenden abzuschneiden. Jetzt klebe die Folie mit Isolierband gut an der Dose fest, damit das Ganze wasserdicht wird. Klebe über die scharfe Kante am anderen Ende der Dose ebenfalls etwas Klebeband, damit Du dich nicht schneidest. Tauche die Dose mit der Folienseite ins Wasser. Beim Eintauchen ins Wasser wölbt sich die Folie nach innen. Sie wirkt wie eine Lupe. So kannst Du die Unterwasserwelt vergrößert betrachten.

