

Spiele am Schullandheim

1. Kennlernspiele:

- **"Alle in einer Reihe"**
Die Gruppe sortiert sich in eine Reihe nach einem vom Spielleiter angesagten Kriterium: Anfangsbuchstaben der Vornamen, Geburtstage im Jahr, Schuhgröße, Alter . .
(Baer, Ulrich - 500 Spiele)
- **"Hauptsender - Nebensender"**
Im Kreis legt der Hauptsender beide Damen an die Schläfen, mit den anderen Fingern winkt er und ruft: Hauptsender Otto (eigener Name) ruft Hauptsender Susi. Seine beiden Nachbarn legen als Nebensender nur die im zugewandte Hand an die Schläfe und wunken mit. Der andere Hauptsender darf weiterfunken.
(Steiner Kartei)
- **"Schmusebär"**
Alle laufen kreuz und quer durch den Raum. Der Spielleiter stellt die Musik leiser und ruft laut: "Schnusebär - Hosenfarbe". Sogleich finden sich alle Spieler mit derselben Hosenfarbe zusammen. Die Spieler können sich kurz unterhalten (oder auch "schmusen"). Beginnt die Musik, laufen sie wieder weiter. (Augenfarbe, Geburtsmonat, Sternzeichen, Lieblingstier, Alter . . .)
(LeFevre - das kleine Buch der neuen Spiele)
- **"Obstkorb"**
Jeder im Kreis bekommt eine Obstsorte zugeteilt.(jede Obstsorte ins mind. zwei- oder auch mehrmals vorhanden) Ein Spieler ohne Stuhl ruft nun eine Sorte, welche dann ihre Plätze wechseln müssen. Er selbst versucht nun, einen freien Platz zu finden. Einer bleibt ohne Stuhl, er darf rufen. Bei Obstkorb (Obstsalat) wechseln alle ihre Plätze.
(Steiner Spiele-Kartei)
- **"Ring suchen"**
Die Spieler sitzen im Kreis und halten mit beiden Händen eine durchgehende Schnur, auf der ein Ring aufgezogen ist. Der Ring wandert von einem zum anderen. Um den Mitspieler in der Mitte zu täuschen, bewegen alle ihre Fäuste an der Schnur. Nach 3 - 5 vergeblichen Rateversuchen kann ein Freiwilliger seinen Platz einnehmen.
(Steiner Spiele-Kartei)

2. Naturerfahrungsspiele

- **"Mein Baum"**
Mit verbundenen Augen wird ein Partner im Wald zu einem Baum geführt, den er sich tastenderweise einprägen soll. Anschließend wird er wieder zurückgeführt. Jetzt soll er mit offenen Augen seinen Baum wiedererkennen.
(Cornell- Mit Kindern ../ Kersberg - Spiele .. S. 36)
- **"Verstecken - Entdecken"**
In einem Baum werden eine Anzahl fremder Naturmaterialien angebracht, die entdeckt werden sollen.
(Cornell- Mit Kindern ../ Kersberg - Spiele .. S. 44)
- **"Löwe am Wasserloch"**
Mit verbundenen Augen und einer Wasserpistole steht der Löwe am Wasserloch. Um ihn herum sind gefüllte Trinkgefäße. Die anderen schleichen sich an und versuchen zu trinken. Bemerkt der Löwe einen, zielt er mit der Pistole auf ihn. Wird er getroffen, scheidet er aus.
(Cornell- Mit Kindern ../ Kersberg - Spiele ..)
- **"Knüppelmikado"**
Auf einem Baumstumpf werden reihum Knüppel - je zwei längs, zwei quer -gelegt. Bei wem der Turm umfällt, der muss ausscheiden oder alles nehmen.
(Cornell- Mit Kindern ../ Kersberg - Spiele ..)

- **Reaktionskreis"**
Alle stellen sich im Kreis auf und halten mit der rechten hand einen Stock vor sich. (linke Hand auf dem Rücken).Ertönt ein Signal (Pfiff), läßt jeder seinen Stock los und greift den Stock links von sich. Wer keinen Stock erwischt, scheidet aus und nimmt den umgefallenen Stock mit aus dem Kreis. Die Übriggebliebenen rutschen zusammen zur nächsten Runde.
Variation: Bei einem zweiten Signal (Doppelpfiff) greift man den Stock rechts von sich.
(Cornell- Mit Kindern ../ Kersberg - Spiele ..)

3. Spiele mit Naturmaterial

- **"Steinklopfen"**
Mit zwei Steinen einen Rhythmus vorgeben, der vom nächsten Kind nachgeklopft werden muss
Variante: neuen Rhythmus zur anderen Seite losschicken
- **" Mein Stein"**
Jedes Kind sucht sich einen auffälligen Stein, Augen schließen und Stein abtasten, Merkmale einprägen, die Steine werden eingesammelt und der Reihe nach wieder ausgeteilt.
Die Steine werden solange in der Runde wandern müssen, bis jeder "seinen Stein" gefunden hat.
- **" Regenzauber"**
Die Kinder sitzen im Kreis, jeder hat zwei Steine in der Hand und die Augen geschlossen. Der Spielleiter geht im Kreis und tippt jeden an der Schulter an, worauf dieser seine Steine aneinanderschlägt. (1x antippen = langsam klopfen, 2x antippen = schnell klopfen) Nach und nach werden die Klopfgeräusche immer stärker, was sich etwa wie ein regenschauer anhört.
- **" Umpf und Schnorch"**
Ein Stein wird im Kreis nach rechts weitergegeben. Frage: "Was ist das?" Antwort: "Ein Schnorch", dasselbe mit dem "Umpf" - Stein nach links. Die Frage muss jeweils von einem Spieler zum anderen zum Ausgangspunkt zurückgestellt werden. Der Spieler, der den "Umpf" oder den "Schnorch" gerade in der Hand hält, muss solange warten, bis die Antwort (auch wenn er sie schon kennt) bei im angelangt ist. Richtig lustig wird es erst, wenn "Umpf" und "Schnorch" sich treffen.
- **"Tastdetektiv"**
Jeder Teilnehmer sucht ein sich interessant anfühlendes "Ding" aus dem Wald. Der Spielleiter sammelt sie unter einem Tuch. Kein Mitspieler darf den Fund der anderen sehen. Jetzt darf einer aus der Gruppe unter das Tuch fühlen und einen gegenstand herausgreifen (aber nicht ans Licht holen !), gründliche abtasten und dabei beschreiben, wie er sich anfühlt. Die Mitspieler suche daraufhin im Wald einen sochen gegenstand, von dem sie glauben, dass es sich um ihn handelt. Dann wird das geheimnis gelüftet. Danach darf der nächste unter das Tuch fassen.
(Handbuch zur Natur- und Umweltpäd.)

4. Spielen mit allen Sinnen

- **"Gordischer Knoten"**
Die Spieler gegen zu einem engen Kreis zusammen. Mit geschlossenen Augen strecken sie ihre Hände in der Mitte in die Höhe und fassen jeweils eine andere Hand. Mit geöffneten Augen versuchen sie gemeinsam, ohne loszulassen das Knäul aufzulösen.
(Schulspielkartei)
- **Fotoalbum"**
Jeweils 4 oder 5 Spieler denken sich eine Szene für das Fotoalbum aus (Taufe, Hochzeit, Geburtstag...) und stellen diese als "lebendes" Bild dar.
- **" Diebe unter uns"**
Bis zu 10 gegenstände werden auf den Tisch / die Wiese gelegt und 15 Sek. Betrachtet. Gegenstände werden mit einem Tuch abgedeckt. Der Spielleiter entfernt einen Gegenstand.
(Stibitz Otto Maier Verlag)

- **"Detektivspiel"**
Partner stehen sich gegenüber, einer dreht sich um. Der andere verändert eine Kleinigkeit an sich selbst. Jetzt muss der erste raten, was sich verändert hat. (Auch Veränderungen an einer ganzen Gruppe sind möglich.)
(Brücken - Kimspiele)
- **"Goofy"**
Alle gehen mit geschlossenen Augen durch den Raum. Trifft man auf jemanden, fragt man "Goofy"? Fragt der andere zurück, geht man weiter. Erhält man keine Antwort, so hat man Goofy gefunden und legt diesem die Hand auf die Schulter. So wird man selbst zu Goofy und darf nun nicht mehr zurückfragen.
(Baer - 500 Spiele)