



Kunstwerke bauen aus Naturmaterialien

Kreativspiel, Konstruktionsspiel; geeignet für 5 bis 7 Klasse

Die Schüler der Unterstufe setzen sich mit ihrer Umwelt und Umgebung auseinander und können ihre Kreativität zum Ausdruck bringen.

(Kreativität, Gegenstandsbezogen, Bewusstsein für unsere Umwelt)

Den Schülern wird der Auftrag übermittelt aus Naturmaterialien, die sie im Umkreis finden, etwas zu formen, basteln oder darzustellen. Dies können sie alleine oder in kleinen Gruppen erledigen. Bei diesem Spiel gibt es keinen Gewinner.

Herbarium

Informationsspiel, Suchspiel; geeignet für 6 bis 8 Klasse

Material: Aufbewahrungsort für die Pflanzen

Die Schüler achten mehr auf ihre Umwelt und ihre Aufmerksamkeit wird gefordert. Die Schüler arbeiten als Klasse zusammen, müssen Aufgaben verteilen und zuverlässig erledigen. Außerdem wird ein Lerneffekt erzielt. Die Schüler lernen möglicherweise neue Pflanzen kennen

(Aufmerksamkeit, Konzentration, Teamfähigkeit, Lerneffekt)

Hier müssen die Schüler zusammen 10 vorgegebene Blätter oder Blumenarten finden und sammeln. Welche Pflanzen zu suchen sind, ist routenabhängig und jahreszeitabhängig. Die Pflanzen müssen sorgfältig transportiert und zuverlässig gepresst werden. Die Schüler müssen unter sich aufteilen, wer welche Aufgaben übernimmt. Am Ende sollen die Pflanzen in einem Ordner gesammelt werden.



Natursuchspiel

Suchspiel; geeignet für 5 bis 8 Klasse

Material: Handy

Die Schüler legen ihren Fokus und ihre Aufmerksamkeit auf die Natur und setzen ihre Handys sinnvoll für die Aufgabe ein.

(Naturbezogen, Aufmerksamkeit)

Die Schüler fotografieren auf ihrer Route vorgegebene Dinge, beispielsweise Baumarten, Blumenarten, Tiere, usw. Dies wird entweder alleine oder in Partnerarbeit gemacht. Ziel ist es, alle vorgegebenen Motive fotografiert zu haben. Der Sieger ist das Team bzw. derjenige, der alle oder die meisten Motive gesammelt hat.

Fuchs und Hase

Such – und Fangspiel; geeignet für 5 bis 12

Die Schüler können sich an der frischen Luft bewegen. Hauptsächlich steht Spaß im Vordergrund.

Die Schüler bestimmen einen Fuchs, der die Augen schließt und von 30 runterzählt. Die Restlichen, die Hasen, verstecken sich in einem festgelegten Umkreis. Wenn der Fuchs fertig gezählt hat, sucht er die Hasen und muss sie fangen. Das Ziel des Fuchses ist es, alle Hasen zu fangen, das Ziel der Hasen ist, in einer festgelegten Zeit nicht gefunden zu werden.

Baummarkierung

Teamspiel, Geschicklichkeitsspiel; geeignet für 5 bis 12

Material: Kreide, oder eine andere Markierungsmöglichkeit

Die Schüler arbeiten zusammen eine Idee aus um zu gewinnen. (Teamfähigkeit, Kreativität)

In diesem Spiel geht es darum, einen Baum so weit oben wie möglich zu markieren, ohne dabei zu klettern.



Waldfußball

Geschicklichkeitsspiel, Teamspiel; geeignet für 5 bis 12

Material: Fußball

Die Schüler müssen sich mit einer anderen Umgebung auseinandersetzen und sich stärker konzentrieren als bei normalen Fußball. Ihre Teamfähigkeit wird geschult. (Anpassung, Konzentration, Teamfähigkeit)

Die Schüler spielen mit den normalen Regeln Fußball. Es gibt kein Feld. Die Schüler spielen im Wald. Als Tore werden Bäume ausgewählt.

Lauschen

Aufmerksamkeitsspiel; geeignet für 5 bis 8

Material: Block und Stift

Die Schüler konzentrieren sich auf ihre Umgebung und lenken ihre Aufmerksamkeit auf die Natur. (Aufmerksamkeit)

Die Schüler versuchen, alle so leise wie möglich zu sein und ihrer Umgebung zu lauschen. Sie sollen alles, was sie gehört haben, notieren und sammeln. Am Ende sollen die Ergebnisse zusammengetragen werden.



Escape Room

Geschicklichkeitsspiel, Konzentrationsspiel; geeignet für 9 bis 12

Material: Stift, Block, Schere, Escape Room Game (Kopien), Picknickdecken

Die Schüler knobeln zusammen an Rätseln, was ihre ganze Konzentration fordert. Außerdem ist ein Escape Game ein echtes Teamspiel (Konzentration, Strategie, Teamfähigkeit)

Die Schüler suchen sich einen windstillen Platz. Zusammen in Gruppen von 5 bis 6 Personen sollen sie versuchen, das Escape Game zu lösen. Jede Gruppe versucht ihr Glück. Dazu haben sie genau eine Stunde Zeit. Das Escape Game besteht meistens aus verschiedenen Denkaufgaben und Rätseln, die ein einzelner nicht lösen kann.

Kunstprojekt

Kreativitätsspiel; geeignet für 5 bis 12

Material: Handy

Die Schüler können ihren kreativen Ideen freien Lauf lassen. (Kreativität)

Die Schüler bekommen am Anfang der Route ein Thema genannt, wie beispielsweise Baum, Vielfalt, Farbenfroh, Lichtblitz, usw. Von diesem Thema inspiriert sollen die Schüler ein Foto machen auf dem Wanderweg. Am Ende der Route werden alle Bilder verglichen und die kreativste Idee gewinnt.



Kompass – Wandern

Konzentrationsspiel; geeignet für 5 bis 12

Material: Kompass

Die Schüler lernen sich selbstständig zu orientieren und Verantwortung zu übernehmen.
(Verantwortungsbewusstsein, Konzentration)

In diesem Spiel wird den Schülern eine unbekannte Route vorgelegt und ihnen nur die nötigsten Informationen dazu gegeben. Die Schüler sollen selbstständig mit dem Kompass die Richtung herausfinden, in die sie als Nächstes gehen müssen. Es werden immer 2 Schüler bestimmt, die für 10 Minuten führen müssen. Danach wechseln die Schüler.

Himmelsrichtungen bestimmen

Strategiespiel; geeignet für die 5 und 6

(Wissen anwenden)

Die Schüler sollen versuchen herauszufinden, wo die Himmelsrichtungen liegen. Dazu dienen Bäume mit Moosbewuchs oder andere Leitmotive, wie die Berge, an denen sie sich orientieren können.

Bestimmungsspiel

Informationsspiel; geeignet für die 5 bis 8

Materialien: Pflanzenführer

(Zusammenarbeit und Genauigkeit)

Die Schüler sollen bestimmte Pflanzen, die sie auf dem Weg finden, mithilfe des Pflanzenführers bestimmen. Dafür müssen sie auf jedes Detail der Pflanze achten, um den Namen herauszufinden.



Komm mit/Renn weg

Schnelligkeitsspiel, Reaktionsspiel geeignet für 5 bis 12

Die Schüler können ihre Reaktionsgeschwindigkeit schulen.

(Reaktionsgeschwindigkeit, Schnelligkeit, Vergnügen)

Alle stehen im Kreis und halten sich an den Händen. Zwei Personen rennen außerhalb des Kreises herum, klatschen irgendwo und rufen entweder „Komm mit“ oder „Renn weg“. Bei „Komm mit“ muss die Person aus dem Kreis die Verfolgung aufnehmen oder bei „Renn weg“ in die entgegengesetzte Richtung laufen und versuchen, als Erster den Kreis zu umrunden und den freien Platz einzunehmen.

Blitzturnier

Strategiespiel; geeignet für die 5 bis 12

In dem Spiel werden Kreativität und Spontanität geschult.

(Schnelligkeit und Teamarbeit)

Beim Blitzturnier wird die Klasse in mehrere Gruppen aufgeteilt, außerdem gibt es eine Jury. Jeder Mannschaft werden 5 Aufgaben gestellt. In diesen müssen sie bestimmte Gegenstände finden und zur Jury bringen. Die Gruppe, die als Erste alle Dinge beschafft, gewinnt. Die Dinge können beispielsweise ein weißes Schuhband, ein lila Haargummi, ein blondes Haar, genau 27 Cent oder eine Uhr sein, auf der es halb vier ist.



Sortieren

Kennenlernspiel, Strategiespiel; geeignet für 5 bis 9

In dem Spiel können die Schüler zusammen Strategien entwickeln

In diesem Spiel sollen sich die Schüler, ohne etwas zu sagen, wie vorgegeben sortieren, beispielsweise von jung nach alt oder nach den Geburtsmonaten. Aber auch nach Lieblingsfächern, Kleidung oder Stimmung ist alles möglich. Die Schwierigkeit besteht darin, das Ganze zu machen, ohne ein einziges Wort zu sagen, und sich nur mit Mimik und Gestik sich zu verständigen.

Musikspiel

Reaktionsspiel, Schnelligkeitsspiel; geeignet für 5 bis 12

Material: Zeitungen, Musikbox

(Reaktionsfähigkeit, Schnelligkeit, Spontanität)

Die Schüler gehen/laufen über einen Platz, während die Musik läuft. Überall sind Zeitungen verteilt. Sobald die Musik aus geht, muss jeder Schüler sich eine Zeitung suchen und sich darauf stellen. Wer keine Zeitung hat, scheidet aus. Pro Runde werden drei Zeitungen entfernt. Sieger ist derjenige, der als letztes eine Zeitung hat.

Inselspiel

Strategiespiel; geeignet für die 5 bis 12

Material: Zeitungen

(Schnelligkeit, Zusammenhalt, Teamfähigkeit)

Die Schüler stehen alle auf einer Insel aus Zeitungen. Sie müssen ein Ziel erreichen, das etwa 10 Meter weg ist. Dazu müssen sie so schnell wie möglich einen Weg mit den Zeitungen legen. Die Zeitungen müssen die ganze Zeit berührt werden, sonst werden sie entfernt. Keiner der Schüler darf von der Insel fallen. Ziel des Spiel ist es, alle Schüler über die Ziellinie zu schaffen und das so schnell wie möglich.



Menschenschach

Strategiespiel; geeignet für 7 bis 12

Material: 2 Seile

(Teamfähigkeit, Strategie, Konzentration)

Die Schüler teilen sich in 2 Gruppen auf und stellen sich gegenüber in einer Reihe auf. Zwischen ihnen sollten ca. 5 Meter liegen. Während des Spieles herrscht absolute Stille. Es darf kein Wort gesagt werden. Sollte doch jemand etwas sagen, scheidet derjenige aus. Das Ziel des Spiels ist die Linie auf der anderen Seite zu überqueren. Jedes Team darf pro Zug Einen bestimmen, der hüpfen darf. Er darf nur gerade aus springen und nur so, dass er am Ende sicher steht. Schräg hüpfen ist erlaubt, aber nicht ausschließlich seitwärts oder rückwärts. Sollte der Springer wackeln, scheidet er aus. Sollte er etwas sagen oder aus Versehen fluchen, muss ein weiterer Spieler aus dem Team das Spiel verlassen. Wie groß die Sprünge sind, ist dem Spieler überlassen und kann mit Gestik und Mimik mit den Teamkollegen geklärt werden. Um zu verhindern, dass das gegnerische Team die Linie überquert, können Gegner geschmissen werden. Das kann nur bei dem Zug der Mannschaft geschehen, die gerade dran ist. Dazu springt der Spieler, der dran ist, auf den Gegner zu und tippt ihn an. Er darf dabei nicht hinfallen. Sollte ein Spieler mit einem Fuß aufkommen bei einem Sprung, dann muss er, bis er erneut dran ist, auf einem Bein stehen bleiben. Das Team, das als Erstes einen Spieler über die Ziellinie bringt, gewinnt.



Schnickschnackschnuck-tunier

Glücksspiel; geeignet für die 5 bis 12

(Vergnügen, Spaß)

Die Schüler spielen jeweils zu zweit Schnickschnackschnuck. Wer verliert, wird „Fan von seinem Sieger“ und feuert ihn an. Der Sieger sucht sich einen anderen Gewinner und spielt dann gegen diesen. Wer verliert, muss sich mit seinem Fan dem Sieger anschließen. Das Spiel geht so lange, bis es zwei Sieger gibt, die hinter sich zwei Fanmengen haben. Derjenige, der als letztes gewinnt und alle Fans hat, gewinnt.

Moderne Wortkunst

Kreativ-Konstruktionsspiel; geeignet für die 5 bis 12

(Kreativität, Spontanität)

Die Schüler werden in kleine Gruppen von 4 bis 6 Leute eingeteilt. Es wird ein Begriff genannt und die Schüler müssen sich innerhalb von 60 Sekunden etwas einfallen lassen und dazu posieren oder etwas in der Gruppe darstellen, beispielsweise Personen wie James Bond, Zeus, einen beliebigen Sänger mit seiner Band oder Begriffe wie Brücke, Karnevall, Banküberfall, Weihnachtsmann oder Pferdekutsche.

Dasselbe kann mit einer Szene gemacht werden aus bekannten Serien oder Lektüren aus der Schule.



Zeitbombe

Glücksspiel; geeignet für die 5 bis 12

(Vergnügen, Schnelligkeit)

In diesem Spiel stellen sich die Schüler in einem Kreis auf und reichen einen Gegenstand im Kreis herum. Ein Schüler steht mit dem Rücken zu der Menge und zählt von einer selbst gewählten Zahl, die zwischen 5 und 20 liegt, runter und sagt „Stopp“, wenn er fertig ist. Der Schüler, bei dem der Gegenstand gerade war, ist ausgeschieden. Das wird so lange wiederholt, bis es nur noch eine Person gibt, die gewinnt.

Blitzkreis

Reaktionsspiel, Gedächtnisspiel; geeignet für die 5 bis 9

(Schnelligkeit, Spontanität, Merkfähigkeit)

Dieses Spiel wird nicht auf einer Wiese oder ähnlichem gespielt. Hier geht es darum, die Schüler spontan zu fordern. Dazu wird am Anfang vor dem Wandern ein Kreis gebildet. Jeder merkt sich seine Nachbarn. Während des Wanderns, wenn der Lehrer Blitzkreis ruft, müssen alle Schüler sich so schnell wie möglich in den Kreis an dieselbe Stelle wie am Anfang stellen. Das kann einmal während des Wanderns gemacht werden oder auch beliebig oft.

Foto-Rally

Aufmerksamkeitsspiel; geeignet für 5 bis 12

(Aufmerksamkeit und Konzentration)

Die Schüler bekommen am Anfang der Route 5 Bilder und müssen während der Wanderung herausfinden, wo die Stelle ist und sich die Uhrzeit notieren. Am Ende wird mit der Lösung abgeglichen und der Sieger ist derjenige, der am meisten Bilder entdeckt hat.



Thesenspiel

Kennenlernspiel; geeignet für 5 bis 9

(Kennenlernen, Konzentration)

In dem Spiel stellen sich alle Schüler in einer Reihe auf, am besten auf einer Wiese oder einem großen Platz.

Der Lehrer stellt verschiedene Thesen auf wie zum Beispiel: „Du hast 2 Geschwister“ oder „Dein Lieblingsfach ist Latein“. Ist die These richtig geht man einen Schritt vor, ist die These falsch geht man einen Schritt nach hinten.

Andere mögliche Spiele, deren Handlung klar sein sollte:

- Versteinern
- Fußball
- Basketball
- Volleyball
- Völkerball
- Werwolf
- Wer bin Ich
- Verschiedene Kartenspiele
- Steine flippen am Alzufer
- Tannenzapfenweitwurf
- Papierfliegerweitwurf

Sonstiges:

Müll sammeln