



## Spielend unterwegs – Natur erleben mit einer Tier-Spielekette

Warum nicht einmal einen Draußen-Familien-Aktionstag mit Spiel und Spaß gemeinsam verbringen? Ohne großen Aufwand und Vorbereitung können so Erwachsene und Kinder gleichermaßen begeistert werden.

Spiel, Bewegung, Abenteuer und Spaß sind die Elemente eines gesundheitsfördernden Draußen-Familien-Aktionstags. Die Natur bietet in ihrer Vielfalt ideale Möglichkeiten und Anreize sich spielend zu bewegen. Bei den Spielen stehen nicht Konkurrenz und Leistungsvergleich im Vordergrund. Die Leit motive sind Partnerschaft, Rücksichtnahme, Offenheit und Kreativität. Besonders viel Spaß machen Bewegungsspiele mit einfachen Spielregeln, die die Kinder schon aus der Kindertagesstätte kennen. Geeignete Spiele werden einfach umbenannt, passend zu Ort und Gelände. Wer Kindern jetzt noch genügend Freiräume und Abenteuer lässt, sich keine Sorge um schmutzige Kleidung macht, Mut und Wagnisbereitschaft für ungewohnte Aktionen aufbringt, der schafft es spielend, Kinder und natürlich auch skeptische Erwachsene fürs Draußen-Sein und fürs Spielen zu begeistern.

Bei der Spiekekette gehen große und kleine Spielerinnen und Spieler gemeinsam auf eine Reise in Wald, Feld oder in den Park. Dabei lösen die Mitspielenden, die in Gruppen eingeteilt, sind Tierrätsel. Die Plätze für die einzelnen Spiele werden von der Spielleitung, je nach Zeitrahmen (Halbtagesaktion oder Tagesaktion) ausgewählt. Zwischen den Spielen wird gewandert und natürlich genügend Zeit für eine Brotzeitpause eingeplant.

### *Materialbedarf und Vorbereitung*

- je nach Anzahl der Spiele farbige Karten, auf der Vorderseite steht eine Aussage zum Tier, auf der Rückseite ein Buchstabe des Tiernamens.
- Material für die Spiele, z. B. Augenbinden, Seile als Spielfeldabgrenzung.
- geeignete Plätze für die Spiele aussuchen z.B. für Lauf- und Fangspiele.
- Spielplätze und Wege auf einer Skizze oder Karte festhalten.
- Hinweis für Erwachsene: Bitte praktische Kleidung, feste Schuhe, Sonnen-, Regen- und Insektenschutz, gesunde Brotzeit und Getränke mitbringen. Wir sind bei (fast) jedem Wetter unterwegs.
- Für Spiel und Abenteuer gibt es Spielregeln und Sicherheitsmaßnahmen. Diese gelten dann gleichermaßen für die „Großen“ und alle Kinder.
- Erste Hilfe einpacken.

### *Durchführung einer Spiekekette*

- Mitspielende in Gruppen einteilen, z.B. zwei bis drei Familien zusammen, Erwachsene und Kinder gemischt.
- Die Gruppen geben sich einen Gruppennamen, z.B. wilde Räuberbande.
- Alle machen sich auf den Weg, wandern gemeinsam zum ersten Spielplatz.
- Am ausgesuchten Platz erfolgt das erste Spiel, z.B. Katz und Maus.
- Nach dem Spiel erhält jede Gruppe immer eine gleiche, farbige Tierkarte, z.B. gelb
- Jetzt geht es weiter an den nächsten Platz, bis alle Karten verteilt sind.
- Nach dem letzten Spiel stellt jede Gruppe ihr Tier vor.
- Dabei sind kreative Ideen gefragt, z.B. in Gedichtform, als Lied oder als Pantomime.



## Spielekette - Tiere in Wald, Feld und Park

### *Katz und Maus*

Platz: Große freie Fläche

Zeit: ca. 15 Minuten

für Kinder ab 5 Jahren, für Gruppen ab 10-40 Mitspielende.

Alle Mitspieler stehen im Kreis mit Handfassung. Die Katze versucht die Maus zu fangen. Die Maus kann überall durchschlüpfen, die Katze nur durch ein Tor. Auf Kommando Hände hoch, dürfen Katz und Maus überall durchschlüpfen.

### *Jäger, Spatz und Mücke*

Platz: Große freie Fläche

Zeit: ca. 15 Minuten

für Kinder ab 5 Jahren, für Gruppen ab 10-40 Mitspielende.

Ähnlich wie Katz und Maus, nur mit drei Spielrollen. Die Gruppe bildet einen Kreis. Drei Spieler verfolgen sich gegenseitig. Der Jäger jagt den Spatz, der Spatz will die Mücke fressen und die Mücke will den Jäger stechen. Wenn ein Spieler gefangen ist, wird ausgewechselt. Die Jagd geht kreuz und quer durch und um den Kreis.

### *Fuchs und Hase*

Platz: Große freie Fläche

Zeit: ca. 15 Minuten

für Kinder ab 5 Jahren, für Gruppen ab 10-40 Mitspielende.

Es werden Paare gebildet. Auf einer großen Fläche stellen sich hintereinander mit großem Abstand auf. Ein Paar wird aufgeteilt: Eine Person ist der Fuchs, die andere der Hase. Der Fuchs versucht den Hasen zu fangen. Wenn der Hase sich hinter oder vor ein Pärchen stellt, so wird der Spieler, der auf der anderen Seite steht zum Hasen und muss vor dem Fuchs weglaufen. Wird der Hase vom Fuchs gefangen, wechseln die Rollen.

### *Salamander*

Platz: Wiese, oder abwechslungsreiches Gelände, Grenzen sind gekennzeichnet

Zeit: ca. 10-15 Minuten

für Kinder ab 6 Jahren, für Gruppen ab 8-40 Mitspielende

Die Mitspielenden bewegen sich frei auf dem Platz. Die Spielleitung ruft plötzlich Sonne, Regen oder Blitz. Bei Sonne laufen alle müssen zu einem vorher ausgemachten Platz. Bei Regen machen sich alle groß oder steigen hoch. Bei Blitz legen sich alle flach auf dem Boden, um nicht vom Blitzschlag getroffen zu werden. Jeweils die letzte Person, die das Kommando befolgt, scheidet aus und darf das nächste Kommando rufen.

### *Barfußraupe*

Platz: Wiese, Wald, abwechslungsreiches Gelände

Material: 1 Augentuch pro Mitspielende

Zeit: ca. 20-30 Minuten

für Kinder ab 4 Jahren, für Gruppen ab 6-20

Große Gruppen werden in kleinere Gruppen aufgeteilt (6-10 Personen). Alle bekommen die Augen verbunden. Alle Mitspieler halten sich an den Schultern fest. Die Spielleitung (Raupenkopf) ohne verbundene Augen, führt die blinde Raupe langsam und vorsichtig über die Wiese oder durch den Wald. Dabei wird die Umgebung erfühlt und anschließend erzählt, was alles gefühlt wurde. (Laubboden, Sand, Steine, Blätter, Moos, Blumen).



### *Kleine Barfußbrauen*

für Kinder ab 4 Jahren

Bei jüngeren Kindern kann das Spiel auch paarweise gespielt werden. Mama oder Papa führen das blinde Kind durch den Wald. Anschließend werden die Rollen gewechselt.

### *Der Fischer Hans und die Fische*

Platz: große Wiese, Grenzen markiert (Teich)

Zeit: ca. 10-15 Minuten

für Kinder ab 6 Jahren, für Gruppen ab 8-40 Mitspielende.

Ein abgegrenztes Spielfeld (Kreis) wird zum großen Teich. Im Teich schwimmen Fische. Am Ufer steht Hans der Fischer. Hans fängt Fische, indem er in den Teich läuft und die Fische abschlägt. Ist ein Fisch abgeschlagen, wird er auch zum Fischer. Da ein Fischer unter Wasser nicht atmen kann, muss er immer wenn er im Teich ist, DODODODO rufen. Luft holen kann es nur wenn er den Teich verlässt. Wenn der Fischer aufhört zu rufen, während er noch im Teich ist, wird er auch zum Fisch.

### *Falkenauge*

Platz: Wiese oder abwechslungsreiches Gelände

Zeit: ca. 10-15 Minuten

für Kinder ab 4 Jahren, für Gruppen ab 5 Mitspielende.

Auf einem abwechslungsreichen Waldboden- oder Wiesenfeld wird ein Bilderrahmen (1 mal 1 Meter) aus Stecken gelegt. Jede Gruppe bekommt Zeit sich das Bild einzuprägen. Anschließend dreht sich die Gruppe um und ein Mitspieler verändert ein Teil des Bildes, z.B. Tannenzapfen umlegen, Steine verändern. Kann die Gruppe anschließend alle veränderten Dinge erkennen? Wer etwas erraten hat darf als nächstes etwas verändern.

### *Heidi: Geiß am Berg*

Platz: Wiese, mit Spielfeldmarkierung

Zeit: ca. 10-20 Minuten

für Kinder ab 4 Jahren, für Gruppen ab 5-40 Mitspielende.

Auf einer Wiesenseite steht die Geißen-Herde von Heidi auf der anderen Seite steht der Geißen-Peter. Die Geißen wollen zum Geißen-Peter laufen. Peter kehrt den Ziegen den Rücken zu. Wenn er ruft „Geiß am Berg, eins zwei, drei“ laufen alle Geißen vorwärts. Die Geißen, die Peter noch in Bewegung sieht, wenn er sich schnell nach dem Ruf umdreht, müssen zum Ausgangspunkt zurück. Gewonnen hat die Geiß, die als erstes beim Geißen-Peter angekommen ist. Sie tauschen dann die Rollen.

### *Tiermemory - Bewegungsmemory*

Platz: Große freie Fläche

Zeit: ca. 15 min.

für Kinder ab 5 Jahren, für Gruppen ab 10-40 Mitspielende.

Zwei Mitspielende sind Memoryspieler, die während der Spielvorbereitung nicht zuschauen dürfen. Die übrigen Mitspieler bilden Memorypaare und überlegen sich eine Bewegung z.B. wie ein Storch laufen, auf einem Bein hüpfen, wie ein Hampelmann springen. Die Memorypaare verteilen sich bunt gemischt auf der Wiese. Dann kommen die Memoryspieler hinzu und berühren abwechselnd zwei Personen, die dann ihre Bewegung vor-machen. Hat ein Memoryspieler zwei gleiche Bewegungen gefunden geht das Memorypaar vom Spielfeld. Natürlich darf nochmals gesucht werden. Das Spiel ist beendet, wenn alle Memorypaare gefunden wurden.



### Tierrätsel-Karten

Höckerschwan, Bachforelle, Kohlmeise, Braunbär, Blindschleiche, Weinbergschnecke  
Marienkäfer, Eichhörnchen

Für jedes Tier 8 Karten vorbereiten. Auf der Vorderseite steht eine Aussage zum Tier:  
z.B. Ich wohne am Fließgewässer.....

Auf der Rückseite steht ein oder mehrere Buchstaben des Tiernamens: .Ba

#### *Bachforelle*

Ich wohne im Fließgewässer mit Kies und Geröllgrund  
Lebe in ganz Europa und in Kleinasien, vielfach in Teichwirtschaften  
Rücken und Seiten sind grünlich bis bräunlich gefärbt, der Bauch ist heller  
Oberhalb der Seitenlinie am Rücken sind schwarze Flecken, am Bauch sind rote Punkte zu sehen  
Ich ernähre mich von Wasserinsekten, Kleinkrebsen und ähnlichen Tieren, kleinen Fischen  
Ich laiche im Spätherbst und Winter  
An einer flachen Stelle im Kiesgrund lege ich 1000 Eier ab, die vom Männchen befruchtet werden  
Ich stehe auf der „Roten Liste“, d.h. Mein Leben ist gefährdet

#### *Höckerschwan*

Ich wohne am Wasser, an Seen, Teichen, und in Parks  
Meine wilden Verwandten leben in Nordeuropa, Norddeutschland und im Osten  
Ich habe eigentlich keine Feinde, verteidige mein Brutrevier, besonders wenn ich Junge habe  
Mein Schnabel ist gelb mit schwarzer Umrahmung, mein Gefieder weiß, manchmal grau braun  
Ich fresse Pflanzen, kleine Wasserlebewesen, die ich unter Wasser suche  
Ich kann schwimmen, tauchen, aber auch große Strecken fliegen  
Meist habe ich 3 bis 5 Junge, die ich im Nest ausbrüte  
Menschen dürfen mir nicht zu nahe kommen, ich mache mich sehr groß und ab und zu zwicke ich

#### *Marienkäfer, Siebenpunkt*

Ich bin klein (6 – 8 mm), rund und habe einen hoch gewölbten Rücken  
Ich habe Flügel und etwas besonderes sind meine Flügeldecken in rot mit 7 schwarzen Flecken  
Meine Brust ist schwarz mit seitlichen weißen Flecken  
Ich lebe fast das ganze Jahr, und fast überall auf der Welt  
Mein Lieblingsplatz sind Pflanzen mit vielen Blattläusen  
Als Larve und als Käfer esse ich überwiegend Blattläuse  
Als kleine schwarze Larve verpuppe ich mich und werde dann ein Insekt  
Bei Gefahr stelle ich mich tot und spritze eine orangefarbene Flüssigkeit aus  
Im Winter verstecke ich mich im Laub, Holz oder in Wohnungen

#### *Eichhörnchen*

Ich gehöre zur Familie der Hörnchen und Nagetiere  
Ich lebe in ganz Europa, in nördlichen Teilen Asiens und Japans  
Ich bin bis zu 30 cm lang, mein Schwanz kann zusätzlich noch 25 cm werden.  
Am liebsten lebe ich im Mischwald oder Nadelwald oder auch in Parks und Gärten.  
Ich kann sehr gut klettern, bergauf und bergab und geschickt von einem zum anderen Ast springen  
Ich esse gerne Nüsse, Bucheckern, Fichtensamen, Beeren und Insekten  
Im Nest (Kobel) aus Zweigen und Laub liegen etwa 3 bis 7 Junge, die nach 2 Monaten selbständig werden  
Im Nest verbringe ich die meiste Zeit des Winters. Schlafe aber nicht immer.  
Meine Wintervorräte verstecke ich im Garten oder in Parks.



### *Kohlmeise*

Ich wohne in Wäldern, Gärten und in Parks  
Ich habe viele Verwandte, die fast überall in Europa leben.  
Zum Essen brauche ich Insekten, ölhaltige Samen und Obst.  
Ich bin ein wichtiger Schädlingsbekämpfer.  
Mein Schnabel ist hell, mein Kopf und die Streifen am Hals sind blau schwarz. Der Bauch ist gelb.  
Ich such mir die Nistplätze in Höhlen, Mauerlöchern, Rissen im Haus.  
Von April bis Juni lege ich 8 – 10 Eier. Meist sogar zweimal im Jahr  
Meist bleibe ich im Winter in den Gärten und fliege nicht in den Süden.  
Das Weibchen brütet allein, doch hilft der Partner dann bei der Futtersuche.

### *Weinbergschnecke*

Ich lebe in Mittel- und Südosteuropa  
Mein Lebensraum sind Waldränder, feuchte Laub- und Mischwälder, Parks, Gärten und Wiesen.  
Mein Gehäuse kann bis zu 5 cm werden und ist bräunlich gefärbt  
Ins Gehäuse kann ich vor Trockenheit und vor dem Gefressen werden flüchten  
Im Winter falle ich in Winterstarre und verschließe mein Haus vorher mit einem Kalkdeckel  
Eier (5 mm groß) lege ich in ein tiefes, selbst gegrabenes Loch in den Boden  
Ich fresse viele verschiedene Pflanzen. Aber auch mich kann man essen.  
Ich stehe auf der „Roten Liste“, d.h. Mein Leben ist gefährdet

### *Blindschleiche*

Ich lebe fast ganz in Europa und bin nicht giftig  
Mein Lebensraum sind Waldlichtungen, Waldränder, auch Gärten und Parks  
Mein Körper ist glatt, mit glänzenden Schuppen bedeckt  
Ich werde bis zu 50 cm lang,  
meine Farbe ist rötlich braun  
Ab Oktober ruhe ich in einem tiefen Erdversteck  
Im April/Mai habe ich 5 bis 25 fertig ausgebildete Junge  
Ich fresse viele verschiedene Insekten und jage am liebsten in der Abenddämmerung.  
Ich bin keine Eidechse, doch mit ihr verwandt. Ich bin ein Kriechtier.

### *Braunbär*

Ich wohne in einsamen Bergwäldern  
Meine Verwandte leben in Amerika und in der Eisregion  
Ich fresse Fleisch aber auch Beeren und Aas  
Ich werde bis zu 2 Meter groß und bis zu 300 kg schwer  
Ich suche mir geeignete Schlupfwinkel zum schlafen  
Meine Jungen kommen im Winter zur Welt  
Im Winter halte ich eine Winterruhe in einer Höhle  
Ich bin das größte europäische Raubtier