

Abenteuerspielplatz Wald

Elfentanz und Spinnenjagd

Kinder retten das „Land Timuria“ Folge 1

Vorbemerkungen/Ziele

Abenteuer- und phantastische Geschichten spielen im Leben der Kinder eine wichtige Rolle. Bücher von Harry Potter, Der Herr der Ringe und später deren Verfilmung, stehen hoch im Kurs. Warum also nicht ein Abenteuer selbst erleben? Die in mehreren Folgen angelegte Abenteuergeschichte, soll die Phantasie der Kinder anregen. Bei den Spielen geht es nicht um Verlierer oder Gewinner, sondern vielmehr um die Zusammenarbeit aller Kinder. Sie sollen erfahren, dass die Grundlage jeder Form des Sporttreibens, die Körperbeherrschung und die Schärfung der eigenen Sinne ist – und dass Spaß und Spannung gute Voraussetzungen für Leistungsbereitschaft und Ausdauer sind. Bei dem Abenteuerspiel werden die Kinder zudem sensibilisiert für solidarisches Miteinander und die Lösung von Konflikten. Für Vorbereitung und Durchführung ist ein/e weitere Person zur Unterstützung sehr hilfreich.



Zum Ausschneiden und Sammeln

Zeit:

Vorbereitung etwa 1 Stunde

Spielzeit: 90 - 120 Minuten

Teilnehmer/innen:

Gruppe mit 12 – 15 Kindern
(8-10 Jahre)

Ort:

Waldgebiet

Material:

Stifte, Kneifzange, um die Nägel wieder aus den Bäumen zu ziehen

Vorbereitung im Wald

14 Autogrammkarten mit Buchstabenabrisse mit Hammer und Nägel an Bäumen befestigen; Engelshaar (aus dem Weihnachtsfundus) an Bäumen bis zum Elfentanzplatz markieren; magische Steine (je Kind 1 Stein) mit Glitzerspray besprühen und am „Elfenplatz“ verteilen. Mit roten Kieselsteinen/Splitt den Weg vom Elfentanzplatz bis zur Stelle der „Weisen Frau“ markieren, 3 blaue Wasserflaschen ohne Etikett mit Zitronenlimonade füllen und verstecken. Korb, gefüllt mit: Hut oder Tuch, Päckchen blauer Lebensmittelfarbe, Natron, Teelöffel, Schneebeesen, Schöpfkelle, Gläsern und großer Glasschüssel, bereitstellen.

Stundenverlauf / Inhalte

● = Inhalt

○ = Organisation

EINSTIMMUNG

- Heute wollen wir das geheimnisvolle Land Timuria besuchen. Es ist das Land der Hexen, Elfen, Spinnen, Zwerge und Trolle. Dass dessen Bewohner in Harmonie zusammenleben, haben sie einem besonders schönen Vogel, dem Phönix, zu verdanken. „Denn er wacht mit seinen magischen Federn über das Wohlergehen der verschiedenen Völker im Wald“.

Doch jemand hat die wertvollen Federn gestohlen, die wir wieder finden wollen. Wir Kinder bieten dem Land Timuria Hilfe an. Zunächst jedoch braucht jedes Kind einen magischen Stein, der vor Hexenzauberkraft und vielen anderen Dingen schützt. Den Ort, an dem wir diese Steine finden, wollen wir suchen.

Absichten / Gedanken

● = Absichten / Gedanken

➔ = Hinweis

- *Gemeinschaftliches Erleben im Spiel Teamgeist entwickeln, Stärkung des Gruppengefühls, Spaß und Freude am spielerischen Erleben, Naturerfahrung*
- *Erfolgserlebnis, Anregung der eigenen Phantasie.*

Abenteuer,
Erlebnis,
Körper-
erfahrung

07/03



Praktisch für die Praxis

**Autorin:
Ingeborg
Baumeister**

Stundenverlauf / Inhalt

SCHWERPUNKT

Autogramm jagd

- o Jedes Kind bekommt einen Stift.

Erklärung zum Spiel:

- An den vielen Bäumen hat die Hexe ihre Spuren hinterlassen (= Autogrammzettel).

Ihr dürft, wenn ihr euren Namen darauf hinterlasst, also ein Autogramm gebt, einen Buchstaben davon abreißen. Aus allen Buchstaben ergibt sich das Lösungswort. Das ist der Ort, an dem wir die magischen Steine finden werden. Ihr habt 15 Minuten Zeit, müsst jedoch aufpassen, denn es gibt (zwei) Wachtposten (ÜL und Helfer/in oder 2 Kinder), die im Wald umherziehen. Trefft ihr auf einen, müsst ihr stehen bleiben und den Buchstaben abgeben.

Das Lösungswort ist : Elfentanzplatz

- Wir machen uns nun auf die Suche nach dem Elfentanzplatz. Dort befinden sich die magischen Steine, die so groß sind, wie eine Kastanie und glitzern. Den Ort erkennt man an den Elfenhaaren in den Bäumen, Elfenhaare weisen auch den Weg dorthin. **Am Elfentanzplatz darf nicht geredet werden**, da sonst die Steine ihre magische Kraft verlieren und die Elfen, die sich dort versteckt haben, erschreckt werden.

Die Kinder machen sich auf den Weg und folgen den Elfenhaaren.

- Am **Elfentanzplatz** suchen die Kinder nach den magischen Steinen (je Kind 1 Stein).

Gemeinsam betrachten und betasten sie die funkelnden Steine. Damit die Steine ihre magische Kraft behalten, müssen sie von der „Weisen Frau“ gesegnet werden. Zur „Weisen Frau“ gelangt man, indem man den roten Steinen folgt.

- o ÜL (Helfer/in) läuft vor, zum Endpunkt, setzt sich einen Hut auf, bindet sich ein Tuch um.

- Sie begrüßt als „weise Frau“ die Kinder.

- Sie benötigt für den Zauberspruch, der die magischen Kräfte verleiht, noch 3 Zaubersprüche, die die Kinder im Waldgebiet suchen.

Dann wird der magische Trank gebraut und der Zauberspruch gesagt.

- o Die weise Frau gießt die Zitronenlimonade in eine Glasschüssel, gibt anschließend die blaue Lebensmittelfarbe dazu, (soviel davon nehmen, bis die gewünschte Farbe da ist) und vermischt alles mit dem Schneebesen. Soll es noch aufbrausen, gibt man nach Bedarf 1-2 Teelöffel Natron hinzu. Das schäumt schön, wenn man es verrührt.

Die Waldfrau verleiht dann in einer entsprechenden Zeremonie den Steinen magische Kraft. Jedes Kind bekommt ein Glas vom Zauberspruch. Das blau-schimmernde Getränk schmeckt ausgezeichnet.

AUSKLANG

- Die magischen Steine werden uns bei unserer weiteren Suche, die beim nächsten Mal ins Spinnenland führt, helfen. Gestärkt vom Zauberspruch und den magischen Steinen, die von den Kindern in der nächsten Stunde wieder mitgebracht werden, gehen die Kinder beflügelt nach Hause.

Absichten / Gedanken

- *Gute Zusammenarbeit aller Kinder ist nötig, um zur Lösung zu kommen. Stärkung des Gruppengefühls.*



- *Zusammengehörigkeitsgefühl wird gestärkt – gemeinsam aufbrechen – und Regeln müssen eingehalten werden = nicht reden dürfen.*

- *Steinwahrnehmung: Wie sieht er aus, wie fühlt er sich an.*

- *Zusammenarbeit und Phantasie fördern*

- *Konzentrieren, Beobachten, Geschmackssinn wird angesprochen*



- *Gemeinsamer Abschluss und Spannung aufbauen für das nächste Abenteuer im Land Timuria.*