

Abenteuerspielplatz Wald

Elfentanz und Spinnenjagd

Kinder retten das „Land Timuria“ Folge 2

Vorbemerkungen/Ziele

In Folge 2 betreten wir ein neues Land, das Spinnenland. Wieder geht es um gemeinschaftliches Erleben im Spiel, Spaß und Freude und die Förderung der Phantasie.

Vorbereitung im Wald

Verschieden farbige Wollfäden: Rot, Gelb, Blau, Weiß an den Bäumen befestigen (ca. 1 m lang);
Puzzle vorbereiten mit der Aufschrift: Sucht nach 2 Bäumen mit kleinen Zeichen (12-15 Teile ca. handgroß);
Puzzleteile im abgegrenzten Waldgebiet verteilen;
Vogel aus Pappe am Baum befestigen.
2 Bäume mit kleinen Zeichen versehen (Abstand der Bäume 1-2 m) an einem Baum hängt der Spinnenmann (Plastikspinne), am anderen ein Vogelbild in ca. 2 m Höhe;
Spinnenfrau verstecken (Plastikspinne)

Zeit:

Vorbereitung etwa 1 Stunde

Spielzeit: 90 - 120 Minuten

Teilnehmer/innen:

Gruppe mit 12 - 15 Kindern des 3. + 4. Schuljahres

Ort: Waldgebiet

Material:

Wollfäden in drei verschiedenen Farben, Puzzleteile, Vogel aus Pappe, 2 kl. Zeichen, 2 Spinnen aus Plastik, doppelseitiges Klebeband, Nylonband, Schere, Hammer + Nagel für Vogelbefestigung

Abenteuer,
Erlebnis,
Körper-
erfahrung

08/03

Stundenverlauf / Inhalte

● = Inhalt

□ = Organisation

EINSTIMMUNG

- Kurzer Rückblick auf die letzte Stunde. (Elfentanzplatz, magische Steine, weise Frau, Zauberspruch) Habt ihr eure magischen Steine dabei?

Die Elfen haben uns versichert, keine Phönix-Federn gefunden zu haben. Auch die Hexe wusste nicht, wo sie sind. Also müssen wir heute weiter suchen, und zwar im Spinnenland. Die weise Frau hat letzte Woche gesagt: „Passt gut auf eure Steine auf. Ihr werdet sie bestimmt noch mal brauchen“. Auf dem Weg zum Spinnenland müssen wir auf die Spinnenfäden achten.

- Es bilden sich 3-4 gleich große Gruppen, denen eine der vier Farben (rot, gelb, blau, weiß) zugeordnet ist. Spannung und Phantasie fördern

SCHWERPUNKT

- **Spiel: Wollfädensuche**

Die verschieden farbigen Wollfäden wurden im Gelände verteilt. Nach dem Startzeichen sucht jede Gruppe die Wollfäden ihrer Farbe. Jeder Spinnfaden wird zum Ausgangsort (ÜL) gebracht. Doch Vorsicht ist geboten! Eine Kreuzspinne (Helfer/in oder Kind), will euch abschlagen. Seid ihr abgeschlagen worden, tritt eine Körperlähmung ein. Ihr könnt euch nicht mehr bewegen. Ein Kind aus eurer Gruppe kann euch erlösen, indem es mit dem magischen Stein über die berührte Stelle streicht. Damit die Gruppe weiß, dass einer gefangen wurde, denkt sich jede Gruppe ein Codewort aus, z.B. Spinne, Fliegendreck usw., das dann gerufen wird.



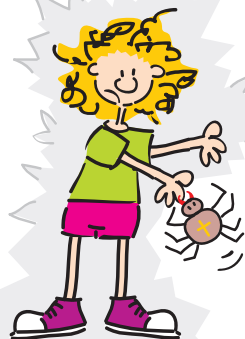
Absichten / Gedanken

● = Absichten / Gedanken

➔ = Hinweis

- Spannung und Phantasie fördern

- Gemeinschaftliches Erleben im Spiel; Stärkung des Gruppengefühls; Spaß und Freude am spielerischen Erleben; Naturerfahrung, An- und Entspannung





**Autorin:
Ingeborg
Baumeister**

Stundenverlauf / Inhalt

- Im Moment der Befreiung könnt ihr nicht von der Spinne ein weiteres Mal abgeschlagen werden.
- Spieldauer etwa 20 Minuten.
Viele Spinnenfäden wurden gesammelt.
- **Doch wo wollen wir das Spinnennetz weben?**
Dazu suchen wir in dem vorher ausgewiesenen Gebiet nach versteckten Puzzleteilen. Zusammengesetzt ergibt sich die Lösung:
- **Sucht nach 2 Bäumen mit einem kleinen Zeichen.**
Die Spinnenfäden werden nun in Teamarbeit von allen zwischen den zwei gefundenen Bäumen zu einem Spinnennetz gewoben. Während des Webens schlägt die Spinne (ÜL/Helfer) Alarm! Ein Vogel will angreifen und die Spinnenfrau fressen. Wir müssen den Vogel vertreiben.
- Den Vogel, der am Baum hängt, versuchen wir, mit kleinen Stöckchen zu treffen und zu vertreiben.
Haben alle einmal getroffen, ist die Spinnenfrau gerettet. Doch diese hat sich versteckt und muss gefunden werden. Zuvor gehen jedoch alle Kinder durch die magischen Kreise:

- **Steinkreise**
4-5 Steinkreise mit einem Stock auf den Waldboden zeichnen: der innere Kreis ist das Ziel, es wird paarweise gespielt, jede/r hat zwei Steine.
- **Magische Steine:**
Jeder legt einen der Steine davon außerhalb des größten Kreises ab. Den anderen Stein versteckt er/sie hinter dem Rücken in einer Hand. Abwechselnd wird geraten, in welcher Hand sich der Stein befindet. Wer richtig rät, darf seinen anderen am Boden liegenden Stein um einen Kreis weiter in die Mitte rücken. Wer seinen Stein zuerst in die Mitte legen kann, hat gewonnen.
- Nun wird die Spinnenfrau gesucht und zum Spinnenmann ins Netz gesetzt.

- ABSCHLUSS**
- **Abschluss**
Es steht noch eine schwierige und spannende Aufgabe bevor. Das selbstgeknüpfte Netz muss von allen ohne Berührung überwunden werden. Erst dann dürfen alle durch das Spinnenland ziehen.

Welche weiteren Gefahren auf die Kinder lauern, erfahren wir beim nächsten Mal, zu dem wieder die magischen Steinen mitgebracht werden müssen.

Absichten / Gedanken

● *Orientierungssinn;
Gemeinschaft fördern*

● *Zielgenauigkeit;
Geschicklichkeit*



● *Spannung aufbauen;
Konzentration*

● *Kooperation und Zusammenarbeit fördern;
Körperwahrnehmung*

