

## Wasserspielplatz «Gwunderwasser» Spielideen für Schulklassen und Gruppen

### FROSCHKÖNIG

#### Klassenspiel

Dauer: **10 Minuten**

Zum Auflockern und Bewegen

#### Ablauf

Die Kinder stehen in einem Kreis.

Jedes Kind wählt für sich im Geheimen seinen Froschkönig aus. Der Froschkönig ist eine andere, anwesende Person im Kreis. Diese Person weiss nicht wer sie als Froschkönig gewählt hat. Nach dem Startruf «**Froschkönig!**» umspringt jedes Kind wie ein Frosch 3 mal seinen Froschkönig. Das Gewimmel im Fröscheteich ist nun los!

### WILDBACHÜBERQUERUNG

#### Klassenspiel

Dauer: **30 Minuten**

Wettkampf, Teamgeist fördern

Zum Bewegen, Balancieren

#### Ablauf

Gruppen bilden von 4-6 Kinder pro Gruppe.

Jede Gruppe sucht Gegenstände zum draufstehen (Anzahl Gegenstände = Anzahl Gruppenmitglieder plus 1). Eine bestimmte Strecke (ca. 6 – 8 m) wird mit einer Start und Ziellinie abgesteckt. Das dazwischenliegende Gelände ist ein imaginärer Wildbach.

Die Gruppen haben eine Minute Zeit, ihre Strategie zum Überqueren des Wildbaches festzulegen. Die Gruppen sind startbereit, wenn alle Kinder mit den gesammelten Gegenständen hinter der Startlinie stehen.

Nach dem Startruf «**Wildbach!**» versucht jede Gruppe den Wildbach auf den Gegenständen zu überqueren. Bei jeglicher Berührung eines Körperteiles mit dem Boden muss der / die Fehlbare folgenden Satz 3 mal laut ausrufen, bevor er / sie den Wildbach weiter überquert: «**Bitte liebe Wasserfee Plitsch Platsch hilf mir aus dem wilden, wilden Wildbach!**»

Gewonnen hat die Gruppe, die zuerst inklusiv allen Gegenständen hinter der Ziellinie ist. Die anderen Gruppen machen weiter bis auch sie den Wildbach überquert haben.

#### Spielvarianten:

Anstelle des Ausrufs «Bitte liebe Wasserfee...!», kann die ganze Gruppe inkl. Gegenständen hinter die Startlinie zurückgerufen werden, wenn ein Kind bei der Überquerung den Boden berührt.

Der Wettkampf kann ein zweites Mal durchgeführt werden. Nach dem Startruf darf nun aber ausser dem «Bitte liebe Wasserfee...!» **kein Wort** gesprochen werden.

#### Material:

Naturmaterial vor Ort, z.B. Steine, Holzstücke, Äste, usw.

**Bitte nicht die Holzstücke und Staelemente aus der Spielzeugkiste verwenden!**

Die Gegenstände werden nach Beendigung des Spiels wieder an ihren Ursprungsort zurückgelegt.

## STEINMANDLI BAUEN

### Gruppenspiel

Dauer: **15 Minuten**

Wettkampf, Geschicklichkeit

Zum Beruhigen und Konzentrieren

### Ablauf

Gruppen bilden von 3-6 Kinder pro Gruppe oder als Einzelaufgabe.

Jedes Kind sammelt 5-10 maximal faustgrosse Steine. Jede Gruppe bereitet für sich einen Platz von ca. 1 m<sup>2</sup> vor (lose Steine wegräumen). In der ersten Runde legen die Kinder je einen Stein nebeneinander auf den Boden. In den weiteren Runden legen die Kinder der Gruppe nacheinander einen Stein auf den entstehenden Steinturm. Gewonnen hat jene Gruppe, die das höchste Steinmandli bauen konnte.

### Spielvarianten:

Wer den Steinturm beim Legen eines Steines zerstört, muss alle runtergefallenen Steine zu sich nehmen. Gewonnen hat jenes Kind, das zuerst keine Steine mehr hat.

### Material:

Steine vor Ort und beim Steinmandliplatz

## STEINWURF MIT DISTANZ SCHÄTZEN

### Gruppenspiel

Dauer: **15 Minuten**

Wettkampf

Zum Beruhigen, Konzentrieren und Strecken schätzen

### Ablauf

Gruppen bilden von 3-5 Kinder pro Gruppe.

Jedes Kind sucht einen faust- bis kopfgrossen Stein.

Auf dem Boden wird eine Nulllinie festgelegt. Von der Nulllinie werfen die Kinder nacheinander einen Stein maximal 5 m weit und schätzen die geworfene Distanz.

Die Differenz vom geschätzten zum gemessenen Wert wird aufgeschrieben.

Nach 3-5 Runden werden die Differenzen addiert.

Gewonnen hat das Kind mit der kleinsten Summe.

### Spielvarianten:

Es kann auch **vorgängig** eine Distanz angegeben werden. Der Stein wird dann möglichst nahe an diese eigene, nur ausgesprochene Vorgabe geworfen.

### Material:

Steine vor Ort

3 Messbänder aus der Kiste «Material für Gruppenspiele»

Bleistifte aus der Bürokiste

Notizpapier aus der Bürokiste

Schreibunterlagen aus der Bürokiste



REGIONALER  
NATURPARK



**Naturpark Diemtigtal**

Bahnhofstrasse 20, 3753 Oey

T +41 33 552 26 00, info@diemtigtal.ch

www.diemtigtal.ch

## **NENNE DIE UNTERSCHIEDE**

### **Gruppenspiel**

Dauer: **15 Minuten**

Zum Beruhigen, Förderung der Wahrnehmung, genaues Beobachten

### **Ablauf**

Gruppen bilden von 5-10 Kinder pro Gruppe.

Pro Gruppe wird irgendwo am Bach oder im Grünen mit ein paar Steinen eine Fläche von ca. 1-2 m<sup>2</sup> abgegrenzt. Ein Kind der Gruppe wird als «Veränderer» bestimmt. Während ca. 1 Minute betrachten die Kinder die abgesteckte Fläche genau. Die Kinder wenden sich nun von der Fläche ab und schliessen die Augen. Der Veränderer bringt nun 3 oder mehr Veränderungen auf der Fläche an. Dazu kann z.B. eine andere Blume oder ein fremdes Blatt eingelegt oder etwas Markantes entfernt oder umgedreht werden. Die Gruppe wendet sich wieder der Fläche zu und nennt die Unterschiede.

### **Material:**

Naturmaterialien vor Ort

## **GEGENSTANDS MEMORY**

### **Gruppenspiel**

Dauer: **15 Minuten**

Wettkampf, Teamgeist fördern

Genaues Wahrnehmen und Beobachten

### **Ablauf**

Die Lehrperson sammelt vorgängig ca. 20 verschiedene Gegenstände aus der Umgebung (z.B kleiner Stein, grosser Stein, Tannzapfen, grosser und kleiner Ast, Blume, Blatt, herumliegender Abfall, usw.). Die Gegenstände werden auf der einen Hälfte des Tischtuches verteilt und mit der anderen Hälfte zugedeckt. Gruppen bilden von 3-5 Kinder pro Gruppe.

Die Gruppen verteilen sich um das Tischtuch und haben ca.1 Minute Zeit, sich auf eine Strategie zu einigen. Das Tischtuch wird hochgehoben, die Gegenstände ca. 20 Sekunden lang den Kindern präsentiert und dann wieder zugedeckt.

Die Gruppen haben 5 min. Zeit, die gleichen Gegenstände in der Umgebung zu suchen.

Alle Gruppen präsentieren ihre Gegenstände und zählen die Treffer.

### **Material:**

Tischtuch in der Kiste «Material für Gruppenspiele»

## **SPIELEN MIT DEN ANLAGEN AUF DEM WASSERSPIELPLATZ**

### **Gruppenspiel**

Freies Bauen, Stauen, Klettern, Beobachten, Begreifen,

Stauen, Überschwemmen, Entdecken / Forschen, Ruhen, usw.

### **Material:**

Die Wasserspielplatzanlage

**Nach Beendigung des Spiels bitte alle gebrauchten Gegenstände wieder ordnungsgemäss versorgen. Danke**