

Natur-Spiele

Spieleideen für draußen, Spieleideen für den Urlaub:

Vulkanmurmeln:

mind. 2 Spieler, ab 5J., Sand, Murmeln oder Nüsse, Kastanien, Eicheln, Steine
Zuerst wird aus Sand ein Vulkan aufgeschichtet, in dessen Mitte befindet sich natürlich ein Krater in Faustgröße. Um den Vulkan zieht man einen Kreis. Je älter die Spieler, desto weiter weg darf sie sein.

Der Jüngste Spieler beginnt. Er wirft von der Kreislinie alle Murmeln (5, bei kleinen Händen 3) auf einmal in den Krater. Die anderen Spieler tun nacheinander das gleiche. Sind welche daneben gefallen? Dann darf jeder nun reihum eine Murmel durch schnippen doch noch im Krater versenken. Der Spieler, der die letzte Murmel versenkt, hat gewonnen.

Je flacher der Vulkan, desto einfacher. Oder man gräbt nur eine Mulde.

Naturflipper:

Mind. 2 Spieler, ab 5J., Murmeln oder Nüsse, Steine, Eddingstift, Kreide. Zunächst einmal sammelt man ca. 5 etwa gleich große Steine, auf die Oberseite schreibt man mit wasserfestem Stift die Ziffern 1-5. Die Steine werden nun hintereinander in verschiedenem Abstand auf einer ebenen Fläche ausgelegt. Uns diente der Steintisch im Rathausgarten dazu. Außerdem malt man z.B. mit Kreide noch eine Start und eine Ziellinie dazu.

Aufgabe der Spieler ist es nun, ihre Kugel durch den Parcours zu rollen durch leichtes Anschubsen oder Schnipsen. Dabei beginnt man von der Startlinie aus und muss den Stein mit der Nummer 1 treffen. Berührt seine Kugel diesen Stein, dann darf sie der Reihenfolge nach weiter gerollt werden. Wird ein Stein nicht getroffen, so ist der nächste Spieler an der Reihe. Gewonnen hat, wer als erster seine Murmel im Ziel hat.

Stöckchenzielen:

Mind. 2 Spieler, keine Altersbegrenzung, Bindfaden, Stöckchen, Gläser oder Flaschen. Jedem Mitspieler wird ein Bindfaden um die Taille gebunden. Die Schleife sitzt am Rücken, wobei ein langes Ende übrig bleiben sollte. Daran wird ungefähr in Kniehöhe ein Stöckchen gebunden, das nun so hinter dem Mitspieler baumelt. So stellen sich zwei Gegenspieler mit Blick zueinander über ein Glas. Auf Kommando versucht nun jeder möglichst als Erster mit seinem Stöckchen in das Glas zu treffen. Mithilfe der Hände natürlich nicht erlaubt! Schwieriger wird es, für größere Kinder, wenn man als Ziel eine Flaschenöffnung benützt.



Naturmikado:

Mind. 2 Spieler. Holzstäbe, Schilf, farbige Klebstreifen, evtl. Kreide. Dazu brauchst Du nur Holzstäbe aus der Natur! Wir haben uns eine übergroße Genialvariante gebastelt aus Schilf. Die braunen Schilfstäbe musst Du von Blattresten befreien, Außerdem kann man darauf achten, dass alle Stäbe ungefähr die gleiche Länge haben. Mit farbigem Klebeband wurden die Stäbe dann verziert, ähnlich dem Original. Jetzt bekommt noch jeder Stab noch seine eigenen Punkte und schon kann es losgehen!

Die Stäbe werden zu einem Bündel zusammengefasst und aufrecht hingestellt. Durch schnelles Loslassen entsteht ein Haufen in dem alle kreuz und quer liegen. Ziel ist es nun einen Stab nach dem anderen so aus dem Haufen zu entfernen, ohne dass ein weiterer sich bewegt. Jeder Mitspieler darf

so lange Stäbe wegnehmen, solange er es schafft, dass dabei alle anderen Stäbe ruhig liegen bleiben. Schafft er es nicht, so ist der nächste Mitspieler reihum dran. Zum Schluss werden die Punkte für die gesammelten Stäbe zusammengezählt. Der Mitspieler mit den meisten Punkten hat logischerweise gewonnen.



Indianerfessel:

Min. 4 Spieler. Mit einfachen Stricken werden zwei Kinder an einen Baum gefesselt. Die Arme müssen dabei unten sein. Darauf ist zu achten, dass kein Kind verletzt wird, das bedeutet z.B., dass der Hals frei bleibt und die Fesseln nicht zu eng sind. Auch wenn das gefesselte Kind „stop“ sagt oder Hilfe braucht, wird dem sofort nachgegeben. Auf Kommando dürfen die Kinder versuchen, ihre Fesseln zu lösen. Wer es als erster schafft, hat gewonnen. Die Kinder haben dabei die verschiedensten Knotenvarianten ausprobiert und sich gegenseitig gestoppt.

Naturmemorie, bzw. Blinde-Kuh:

Mind. 2 Spieler, Naturmaterialien jeweils doppelt, ein großes Tuch, oder eine Jacke. Die Kinder machen sich auf die Suche, was man in der Natur so alles doppelt finden kann: verschiedene Blätter, Stöcke, Blüten, Rinden, Federn, Steine, Schneckenhäuser, Muscheln, usw. Dann werden die gesammelten Gegenstände abgedeckt. Jeder Mitspieler darf nun drunter fassen und holt einen Gegenstand hervor und benennt ihn. Nun muss er versuchen nur durch Ertasten das entsprechende Gegenstück zu finden. Schafft er es, ist der nächste dran, bzw. schafft er das in einer bestimmten Zeit nicht, so muss er die beiden nicht zusammenpassenden Gegenstände wieder zurücklegen. Und es ist ebenso der nächste Spieler dran. Gewonnen hat, wer die meisten zusammenpassenden Gegenstände Ertasten konnte.

Steinboule:

Mind. 2 Mitspieler, verschiedene Steine, evtl. eine große Glasmurmel, buntes Klebeband. Wie bei seinem großen Bruder, dem Original-Boule gibt es eine Zielkugel. Das kann ein besonders schöner Stein, etwas kleiner als die anderen oder eine Glasmurmel sein. Dann wird eine Linie gezogen, die man beim Werfen nicht übertreten darf. Jeder sucht sich einen Stein aus und markiert ihn mit farbigem Klebeband. Als erstes wird die Zielkugel geworfen. Man versucht nun, seinen Stein möglichst nah an die Zielkugel heran zu werfen. Gewonnen hat dann der Stein, der am nächsten dran ist. Bei geschätztem gleichen Abstand, kann man mithilfe eines Stockes die Abstände abmessen. Bei Gleichheit kommt es zum Stechen. Das heißt jene Spieler dürfen ihren Stein aufnehmen und es mit einem zweiten Wurf noch einmal versuchen.

