

Norbert Stockert

SPIELE für Wald und Wiese

für Ganzttag
und Hort





Norbert Stockert

ist Diplom-Pädagoge und Spielpädagoge. Er bildet freiberuflich Lehrkräfte und Erzieher:innen fort, leitet gruppenbezogene Spielprojekte und ist als Buch- und Zeitschriftenautor tätig.

IMPRESSUM

„**Spiele für Wald und Wiese**“ ist ein Sonderprodukt der „Entdeckungskiste – Praxisimpulse für Kitas und Schulkindbetreuung“.

Titelnummer: 25913
ISBN: 978-3-451-25913-5

Redaktion:

Monika Janzer (verantw.), MJa
E-Mail: monika.janzer@herder.de

Felicia Link-Kremers, FLi
E-Mail: felicia.link-kremers@herder.de

Kim Lisa Hermann, KHe
E-Mail: kim-lisa.hermann@herder.de

Rebecca Hönninger, ReHo
E-Mail: rebecca.hoenninger@herder.de

Verlag Herder GmbH
Hermann-Herder-Str. 4
79104 Freiburg

Fragen zur Produktsicherheit an:
produktsicherheit@herder.de

© Verlag Herder GmbH, Freiburg im Breisgau 2025
Alle Rechte vorbehalten
www.herder.de

Autor: Norbert Stockert
Illustrator: Ferdinand Lutz
(Cover-)Vignetten: © GettyImages/Anya Filipeva;
© Sabine Hanel, Gestaltungssaal; © shutterstock/gitasetstudio
Konzept und Idee: Redaktion Entdeckungskiste
Layout und Satz: Sabine Hanel, Gestaltungssaal
Druck und Herstellung: GMP GmbH, Köln

Printed in Poland



Vorwort

Diese Kartei enthält 38 Spiele, die sich für den Wald und die Wiese eignen. Neben traditionellen Spielideen finden Sie neue Bewegungs- und Fangspiele, Kooperationsspiele, Such- und Wahrnehmungsspiele, Reaktionsspiele und Versteckspiele. Teilweise ist die Umsetzung auch im Klassenraum sowie in der Halle und auf dem Schulhof möglich. Alle Spiele benötigen keine Vorbereitung und wenig Materialien, sind aber naturgemäß witterungsabhängig.

Für einen Teil der Spiele, v. a. für die Fangspiele, ist ein abgegrenztes Spielfeld erforderlich. Dieses können Sie mit Hütchen oder Absperrband abstecken. Begehen Sie das Spielgelände vorab und entfernen Sie störende oder gefährliche Fremdkörper. Gehen Sie die Grenzen mit den Kindern ab und markieren Sie sie ggf. mit leuchtenden Farbreifen aus Stoff. Vereinbaren Sie ein Signal, bei dem alle Kinder aus ihrem Versteck kommen – auch wenn das Spiel noch nicht beendet ist. Bei manchen Fangspielen ist es hilfreich, wenn das fangende Kind z. B. durch ein Tuch oder ein Band erkennbar ist. Mit einem Gong oder einer Pflöfe können Sie den Beginn und das Ende eines Spiels signalisieren.

Mit den 38 Spielen für Wald und Wiese haben Sie immer mehrere Spiele parat, die Sie je nach Gruppe und Situation spontan einsetzen können. Versammeln Sie die Kinder zu Beginn jedes Spiels im Kreis und erklären Sie die Spielregeln. Bei vielen Spielen können Sie mitspielen und so die Kinder motivieren sowie bei der Durchführung unterstützen. Die Angaben zu Gruppengröße und Alter der Kinder sowie zur Spieldauer sind Vorschläge, die Sie individuell anpassen können.



Spielart



Dauer



Alter



Materialien



Gruppengröße





Der Fuchs geht um

Die Kinder stehen im Kreis und blicken zur Mitte. Ein einzelnes Kind läuft mit einem geknoteten Tuch in der Hand um den Kreis, während die Gruppe folgenden Spruch wiederholt: „Der Fuchs geht um, der Fuchs geht um, es geht ein wildes Tier herum!“ Das laufende Kind lässt das geknotete Tuch hinter einem beliebigen Kind fallen. Sobald dieses Kind das Tuch hinter sich bemerkt, hebt es das Tuch auf und verfolgt den/die Läufer:in. Gelingt es ihm, das laufende Kind noch vor der Kreislücke einzuholen und mit dem Tuch zu berühren, muss der/die Läufer:in eine weitere Runde drehen. Ist das Kind bereits in der Kreislücke angekommen, beginnt die Runde von vorne und das neue Kind läuft mit dem geknoteten Tuch um den Kreis. Bemerkt ein Kind das Tuch hinter ihm nicht, bevor der/die Läufer:in wieder bei ihm ist, geht es ins „faule Ei“, d. h. es setzt sich in die Kreismitte. Die Gruppe ruft dazu: „Eins, zwei, drei – ins faule Ei!“ Das Kind ist wieder frei, wenn ein anderes Kind ins faule Ei geht.



**Kreis-
spiel, Fang-
spiel, Reaktionsspiel**



ab 6



8 bis 15 Kinder



10 bis 15 Minuten



1 geknotetes Tuch



Mückenflug

Versammeln Sie alle Kinder im Kreis und erzählen Sie, dass eine Mücke herumfliegt und sticht. Ein Kind beginnt und ruft: „Eine Mücke hat mich gestochen!“ Teilnahmsvoll fragen die anderen: „Wohin denn?“ Das Kind nennt die Einstichstelle, z. B. „In die linke Hand!“. Alle Kinder spielen nun, wie sie den Schmerz nachempfinden und kratzen sich an ihrer linken Hand. Anschließend lässt das „gestochene Kind“ die Mücke weiterfliegen und sagt: „Achtung, (Name eines anderen Kindes), die Mücke fliegt zu dir!“ Das angesprochene Kind beginnt von vorne: „Eine Mücke hat mich gestochen!“ So geht das Spiel kontinuierlich weiter. Achten Sie darauf, dass jedes Kind einmal an die Reihe kommt.



Kreisspiel



ab 6



5 bis 15 Kinder



10 bis 15 Minuten



keines





Schatzkammer

Alle Kinder sitzen mit Armlängenabstand in einem großen Kreis auf dem Boden. Sie bilden so die „Schatzkammer“. In der Mitte liegt eine Schatzkiste, z. B. eine kleine Schatulle oder eine Holzkiste. Nun bestimmen Sie ein Kind als Räuber:in. Dieses entfernt sich einige Schritte und schaut weg. Danach bestimmen Sie stumm mit Fingerzeichen ein weiteres Kind als Wächter:in. Der/die Räuber:in betritt nun die Schatzkammer mit der Absicht, die Schatzkiste zu stehlen. Das Räuberkind kann sich zunächst in Ruhe umschauchen. Erst in dem Moment, in dem es die Schatzkiste anfasst, darf der/die Wächter:in aufspringen und versuchen, es noch innerhalb der Schatzkammer zu fangen. Ob es gelingt oder nicht – danach beginnt die nächste Runde.

VARIANTEN: Es gibt zwei Wächter:innen.
Es gibt zwei Schatzkisten und zwei Räuber:innen.



Kreispiel,
Reaktionsspiel



ab 6



10 bis 20 Kinder



10 bis 15 Minuten



1 Schatzkiste, z. B. kleine
Schatulle oder Kiste