



Kleine Spielesammlung als Ergänzung zur Kindermeilen-Kampagne

Spielen macht Spaß! Deshalb waren Spielideen von Anfang an Teil unseres Begleithefts, doch aus Platzgründen ist die Auswahl immer sehr klein geblieben bzw. musste bei mancher Überarbeitung neuen Ideen weichen.

Hier sollen nun alte Materialien wieder einen Platz finden und werden durch viele weitere Spiele ergänzt, die unserer Meinung gut zu den Themen nachhaltige Mobilität und Klimaschutz passen und die Bausteine unseres Begleitheftes ergänzen.

Ihr kennt weitere Spiele und Tools? [Schickt sie uns](#) und wir ergänzen sie hier



Formel 1

Bewegung, Gehörsinn, Kooperation

Anzahl: ab 8 Personen

Dauer: ca. 10 Minuten

Alter: ab 6 Jahren

Material: Absperrband, Augenbinde

Es wird eine Formel-1-Strecke abgesteckt. Es werden zwei gleich große Gruppen gebildet.

Je ein/-e Mitspieler*in der Gruppe bekommt die Augen verbunden und muss nun durch Ansagen der Mitspielenden die Strecke schnellstmöglich ablaufen. Läuft der/die Formel-1-Fahrer*in jedoch über die Linie, muss er/sie wieder von vorne anfangen. Die schnellste Gruppe hat gewonnen.

Variante: ohne Augenbinde, aber mit unterschiedlichsten Verkehrsmitteln oder Tiergängen wie Entenwatscheln, Hühnertrippeln, Froschhüpfen und Pferdchensprung

Passt gut zu

- Block Mobilität, Baustein 2, Seite 13: „Welche Verkehrsmittel gibt es?“
- Block Mobilität, Baustein 11, Seite 21: „Was hörst du? Ein Hörspaziergang“

Falter und Fledermaus

Bewegung, Naturerleben, Kooperation, Verbundenheit Mensch/Natur/Tier

Anzahl: ab 15 Personen

Dauer: 10 Minuten und länger

Material: Augenbinden

Ort: ebene, hindernisfreie Fläche (keine Sturzgefahr)



Einstieg: Die Fledermaus ist ein ganz besonderes Säugetier, denn sie kann fliegen und dabei jagen – und das sogar bei absoluter Dunkelheit! Die Fledermaus benutzt dazu ihr Echolotsystem, d. h. sie stößt einen Laut aus und fängt dann das Echo (also der Schall, der zurückkommt) wieder ein. Anhand des Echos kann die Fledermaus feste und bewegliche Hindernisse und auch ihre Größe erkennen. Wie das funktioniert und wie schwer das für uns Menschen ist, wollen wir mit diesem Spiel erkunden.

Beschreibung: Die Gruppe bildet einen Kreis und stellt damit eine Höhle dar. Die Spielleitung holt eine Person als Fledermaus in die Mitte und verbindet ihr die Augen. Nun werden noch 3–5 Nachtfalter bestimmt, auch sie stellen sich in den Kreis. Die „blinde“ Fledermaus muss nun versuchen, so viele Falter wie möglich durch Berührung zu fangen. Damit die Fledermaus die Falter „orten“ kann, müssen diese immer „bat“ (englisch: Fledermaus, alternativ „hier“) antworten, wenn die Fledermaus „Falter“ ruft. Die übrigen Teilnehmenden („Höhlenwand“, darf keine Geräusche von sich geben) achten darauf, dass Falter und Fledermaus die Höhle nicht verlassen.



Tipps: Je nach Untergrund, z. B. Laub, Gras, Nadelstreu, Steine usw., muss der Kreis größer oder kleiner gemacht werden. Wenn die Fledermaus nicht erfolgreich ist, sollte man den Kreis kleiner machen, um den Aktionsradius der Falter einzuschränken.

Variation: Zwei Kinder machen Geräusche wie vorbeifahrende Autos. Wie fühlt sich das für die Fledermaus an? Findet sie die Falter noch?

Passt gut zu

- **Block Mobilität, Baustein 11, Seite 21: „Was hörst du? Ein Hörspaziergang“**
- **Baustein 23, Seite 30: „Im Amazonasregenwald“**

Haben Laubbäume Nadeln?

Wissensvermittlung, Bewegung, Umweltbildung

Anzahl: ab 8 Personen

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Alter: ab 6 Jahren

Material: ebene Fläche von ca. 3x10 m abstecken, in der Mitte eine Linie ziehen

Die Kinder werden in zwei Gruppen aufgeteilt: die eine kämpft für die Wahrheit, die andere liebt die Lüge. An der Mittellinie stehen sich die beiden Parteien gegenüber. Sagt die Spielleitung eine Unwahrheit, z. B. „die Fichte hat rote Beeren“, müssen die Lügner*innen versuchen, die Wahrheitsliebenden zu fangen. Diese sind erst in Sicherheit, wenn sie am Ende ihres Spielfeldes angekommen sind. Wer gefangen wurde, wechselt die Gruppe.

Wird die Wahrheit gesagt, fangen die Wahrheitsliebenden die Lügner*innen. Die Fragen können im Schwierigkeitsgrad sehr variieren. Das Spiel kann so lange gespielt werden, bis die Teilnehmenden keine Lust mehr haben oder eine komplette Gruppe eingefangen wurde.

Passt gut zu

- **Baustein 22, Seite 29: „Fundgrube Wald“**

Naturmemory auf dem Weg

Tastsinn und Gedächtnis

Spieldauer: ca. 30 Minuten

Alter: ab 6 Jahren

Material: großes Tuch



Alle versammeln sich im Kreis. Unter einem Tuch sind verschiedene Gegenstände versteckt, die in der näheren Umgebung/entlang des Weges zu finden sind. Die Teilnehmenden schauen sich alle Dinge gemeinsam an, nennen deren Namen und tauschen sich aus, was sie darüber wissen. Sie sollen sich alles gut einprägen, denn nun wird das Tuch wieder darüber gedeckt und die Gegenstände müssen in einem vorgegebenen Umkreis bzw. auf dem Rückweg nochmals gefunden werden. Zum Abschluss/am Ende des Weges können wir im Kreis mit geschlossenen Augen den Dingen in unseren Händen nachspüren und sie in der Runde herumgeben – wurden alle Dinge, die anfangs unter dem Tuch lagen gefunden?

Passt gut zu

- **Baustein 22, Seite 29: „Fundgrube Wald“**



Tierweitsprung – so energiereich sind Fuchs und Floh unterwegs

Bewegung, Wissensvermittlung über Tiere

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Alter: ab 6 Jahren

Material: Maßband, Abbildungen von Tieren



Mit einem Maßband wird eine ast- und steinfreie Sprungbahn markiert. An den Rand legen die Kinder jeweils zur entsprechenden Sprungweite die Bilder der Waldtiere. Nun wird ausprobiert – springt ein Kind so weit wie der Hirsch oder eher wie ein Hase? Hier die Sprungweiten einiger Tiere: Feldhase 3m, Eichhörnchen 90cm; Heuschrecke/ Wildschwein/ Frosch 2m; Fuchs 2,80m; Rothirsch 11m; Floh 60cm, Waldmaus 70cm.

Passt gut zu

- Baustein 11, Seite 21: „Was hörst du? Ein Hörspaziergang“ (wurden Tiere gehört?)
- Baustein 14, Seite 23 „Wir planen einen umweltfreundlichen Ausflug“

Diese und weitere Spielideen finden sich in der Zeitschrift der Wanderjugend [WALK & more_2017-02](#)

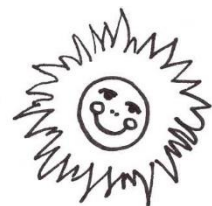


Onlinespiele zum Thema Energie (für Grundschulalter)

Passend zu den Bausteinen 27 – 35 aus dem Block Abdrehen und Energiesparen (Seite 33-41), stellen wir hier ein paar Apps zum Erforschen von Strom und Energie der Stiftung Kinder forschen vor.

Meine Stromwerkstatt

In zwei getrennten Räumen können Kinder ab Klasse 3 verschiedenste Gegenstände erkunden und dabei z.B. austesten wie ein Stromkreislauf funktioniert (Unterschied Reihen- und Parallelschaltung) oder erfahren wie viel Strom bestimmte Geräte verbrauchen (umgerechnet in Gummibärchen).



"Energie ist überall, Teil I" – Interaktive Wimmel-App (ab 6 Jahre)



Sechs Wimmelbilder zeigen unterhaltsame Szenen in Schule, Stadt und auf dem Land. Darauf finden sich zahlreiche interaktive Animationen, kleine Geschichten und viele Anreize zum Entdecken von "Energie". Die Kinder lernen unterschiedliche Energieformen und Umwandlungsprozesse kennen und werden angeregt selbst darüber nachzudenken, warum Energie mehr als nur Strom ist.



"Energie ist überall, Teil II" – Schnitzeljagd mit dem Tablet (ab 2. Klasse)

Ein Roboter schickt die Kinder auf die Suche nach QR-Codes. Hinter diesen verstecken sich interaktive Aufgaben zum Thema Energie, mit engem Bezug zum Alltag und zur Umgebung der Kinder.

Die Lernbegleitung kann optional eigene Aufgaben via QR-Codes ergänzen, um die Kinder z.B. das eigene Schulgebäude erkunden zu lassen.

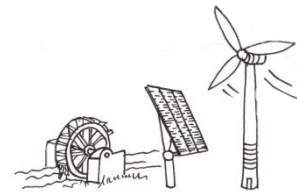
Strom und Technik: Fridas Fahrradwerkstatt (6- 19-jährige)



Wieso leuchten die Lichter am Fahrrad nicht? Zum Glück kennt sich Frida aus. Mit Unterstützung der Kinder sucht und repariert sie die defekten Stellen. Und weil das so viel Spaß macht, basteln sich die Kinder ein total überbeleuchtetes Fahrrad mit ganz vielen Lampen. Ob das funktioniert? Durch Ausprobieren bekommen die Kinder ein Gefühl dafür wie viel Strom welche Installation benötigt (z.B. LED-Lampe im Vergleich zu einer herkömmlichen).

Strom und Energie: Katis Strom-O-Mat (6-10 Jahre)

Die Kinder erfahren wie Strom aus Sonne, Wind und Wasserkraft gewonnen wird. Dazu müssen sie allerdings die Solarmodule nach dem Sonnenstand und das Windrad entsprechend der Windrichtung ausrichten. Bei ruhigem Wetter ist das kein Problem. Aber an manchen Tagen kann einem schon fast schwindlig werden, so schnell ändert sich das Wetter. Bei Regen kann auch das Wasserkraftwerk Strom erzeugen. Dazu muss es allerdings eingeschaltet werden.



Apps im Überblick unter

<https://www.stiftung-kinder-forschen.de/de/praxisanregungen/begleitende-materialien/kinder-apps-strom-energie>

Sie kennen weitere spannende Spiele und Tools?

[Lassen Sie uns davon wissen](#) und wir ergänzen sie hier.

Kleine Klimaschützer unterwegs

Eine Kampagne des

