



**Amt für Gesundheitsvorsorge**  
ZEPRÄ

ZEPRÄ, Unterstrasse 22, 9001 St.Gallen

---

## Spiel im Wald

Es ist schon etwas Besonderes, einen wunderschönen Tag im Wald zu erleben. Der Wald ist sowohl für Kinder, als auch für Erwachsene sehr faszinierend. Dort gibt es so viel zu entdecken: Tiere des Waldes, seine große Pflanzenvielfalt, verschlungene Wege und Pfade, vielleicht einen kleinen Bach und vieles weitere mehr. Doch kann man im Wald nicht nur spazieren gehen. Man kann dort auch ganz tolle Spiele machen.

### 1. Zapfenhüpfen

Ein Tannenzapfen wird an eine Schnur gebunden. Die Spieler stehen im Kreis. In der Mitte des Kreises steht der Zapfenschnur-Schwinger. Die Schnur am Tannenzapfen ist um 50 cm länger, als der Abstand zu den ringsherum stehenden Kindern. Der Zapfenschnur-Schwinger dreht sich mit der Zapfenschnur und schwingt diese dabei ringsherum am Boden im Kreis. Die Mitspieler müssen nun hüpfend dem schwingenden Seil ausweichen. Wer vom Seil getroffen wird, muss ausscheiden. Wer wird der Sieger im Zapfen-Hüpfen.

### 2. Tannenzapfenwerfen

2-3 Spieler stellen sich an einer Linie auf. Auf das Startkommando werfen die Spieler ihre Tannenzapfen so weit als möglich in den Wald hinein. Wessen Zapfen flog am weitesten? Danach sind die nächsten Spieler an der Reihe. Die Sieger aus allen Spielrunden treten in einem Finale gegeneinander an.

### 3. Waldkönig

Es wird ein Baumstamm ausgesucht. Mit gewissem Abstand wird von einem markierten Punkt aus auf diesen Ziel-Baumstamm geworfen. Jeder Spieler hat drei Würfe bzw. erhält drei Tannenzapfen. Die Spieler sind nacheinander an der Reihe und werfen einen Tannenzapfen nach dem anderen in Richtung Baumstamm. Wer trifft am häufigsten den Baumstamm und wird der Waldkönig? Dieser erhält eine Waldkrone oder darf auf einen Waldthron sitzen.

### 4. Baumverstecke

Dieses Spiel läuft wie das bekannte Verstecken ab.  
Ein Spieler zählt an einem Baum auf 10 oder 15 (vorher vereinbaren).  
Die anderen verstecken sich derweils.  
Hat er fertig gezählt, ruft er: "Ich komme!"  
Er muss nun die anderen suchen und finden.

### 5. Die Baumschaukel

Ein Korb wird mit einem Seil an den Ast eines Baumes gehängt und in Schwung versetzt. Etwa 1-2 m (je nach Alter der Kinder) entfernt befindet sich eine Abwurflinie. Die Kinder stellen sich dorthin und werfen z.B. Kastanien, Eicheln oder Zapfen in den schwingenden Korb. Der Korb muss des öfteren neu in Schwung gebracht werden. Alle Kastanien, die nicht im Korb gelandet sind, werden wieder aufgesammelt, neu verteilt und wieder geworfen. (von Daniela Shahab)

## **6. Der Baum war's!**

Einer bekommt die Augen verbunden. Dann wird er - mit ein paar Wendungen zu einem Baum geführt. Er muss ihn ganz genau betasten und vielleicht auch beriechen und versuchen, sich alle Besonderheiten zu merken. Danach wird er zum Platz zurückgeführt, an dem er gestartet war. Jetzt nimmt er die Augenbinde ab und sucht den richtigen Baum. Hat er alle Merkmale wiedererkannt, dann hat er davor seinen Baum gut erfühlt. Jetzt ist der Nächste dran.

## **7. Adlerauge**

Markiert euch mit Stecken und einer Schnur auf dem Waldboden ein Quadrat von ungefähr 3 Meter Seitenlänge. Betrachtet dann das Bodenstück ganz genau und prägt euch alles gut ein, was ihr seht. Dann dreht euch um. Einer verändert nun auf dem Waldboden 5 Dinge, z. B. einen Zapfen entfernen, einen abgerissenen Zweig anderswohin legen, etwas Neues dazulegen usw. Wer entdeckt alle Veränderungen?

## **8. Der Baum im Jahr**

Die Spieler schließen sich zu Paaren zusammen, ein Partner ist der Baum. Der Spielleiter erzählt in einer Geschichte, was einem Baum zu den verschiedenen Jahreszeiten alles widerfährt. Er lässt dabei seinen Partner als Baum die Geschichte aktiv miterleben. Z. B. rieselt Schnee auf den ruhig da stehenden Baum, Vögel bauen in der Nackenmulde ein Nest, der Specht sucht in der Achselhöhle nach Käfern ... Die übrigen Spieler machen den Spielleiter nach, d.h. sie gehen auch auf die Knie und reiben sich grunzend an den Beinen ihres Partners, wenn ein sich am Baum scheuerndes Wildschwein dargestellt werden soll. Am Ende des erzählten Jahres wird gewechselt.

## **9. Baumtelefon**

Im Wald findet man häufig gefällte Bäume, die am Boden liegen. Damit kann man prima das Baumtelefonspiel machen: An dem einen Ende des Baumes kratzt oder klopft ein Kind mit einem Stöckchen am Stamm, am anderen Ende halten die anderen Kinder ihre Ohren an den Stamm. Der Baum kann 20 Meter lang oder länger sein: trotzdem kann man das Kratzen und Klopfen ganz genau hören.

## **10. Das Borkenkäferspiel**

Die Teilnehmer werden in drei Gruppen unterteilt. Hierzu stellen sie sich im Kreis auf und halten die Hände hinter den Rücken. Der Spielleiter geht nun von Person zu Person und drückt die rechte, die linke oder beide Hände. Rechte Hand bedeutet „gesunder Baum“, linke Hand bedeutet „kranker Baum“ und beide Hände bedeuten „Borkenkäfer“.

Die „Bäume“ halten geheim, ob sie gesund oder krank sind und verteilen sich in der näheren Umgebung.

Die „Borkenkäfer“ ziehen mit einer vorher festgelegten Anzahl von Schritten von Baum zu Baum und fragen leise, ob er gesund oder krank ist. Hat der Käfer seine Anzahl an Schritten verbraucht, ohne einen kranken Baum zu finden, in den er sich einbohren kann, so stirbt er. Gelingt es ihm aber, kann er zum nächsten Baum ziehen, wobei ihm wieder die vorgegebene Anzahl von Schritten zur Verfügung steht.

Die Anzahl der Schritte sollte sich nach dem Gelände richten, Schritte „aufheben“ oder „sammeln“ gilt nicht.

Haben sich fünf Borkenkäfer in einen Baum eingebohrt, so stirbt dieser und wird selbst zum Borkenkäfer.

Ein Mitspieler kann als Fressfeind (Specht oder Ameisenbuntkäfer) eingesetzt werden. Er erhält dann eine größere Anzahl von Schritten zugebilligt als die Borkenkäfer. Schafft er es nicht, innerhalb dieser Schrittzahl einen Borkenkäfer zu fangen, ist er verhungert. Nach jedem gefressenen Käfer steht ihm wieder das ursprünglich festgelegte Schrittmaß zu Verfügung.

### **11. Das Durchforstungsspiel**

Ein Viertel der Gruppe wird zum Wind erklärt, die übrigen Spieler sind Bäume in einem jungen Waldbestand (Dickung).

Die Spieler gehen möglichst eng nebeneinander in die Hocke. Dann beginnen die „Bäume“ zu wachsen. Sie versuchen ihre Arme zu strecken, was aus Platzgründen nur in die Höhe möglich ist.

Aufgrund des dichten Bestandes haben auch die Wurzeln nur wenig Raum, sich weiter auszudehnen. Die Spieler sollen sich deshalb auf ein Bein stellen.

Nun kommt der „Wind“ und beginnt vorsichtig auf einer Seite des Bestandes zu schieben, spätestens bei Sturmstärke geht der Bestand zu Boden.

Der Spielleiter kann in einer zweiten Runde durch Fragen den Bestand „durchforsten“, d.h. die Spieler, die eine Frage nicht beantworten können, verlassen das Spielfeld. Dadurch haben die übrigen Spieler mehr Platz und können sich besser ausbreiten, z.B. die Beine grätschen, und so dem Wind besser standhalten. [TOP](#)

### **12. Versteck dich oder stell dich tot**

Viele Tiere versuchen, sich durch Totstellen vor Fressfeinden zu schützen. Uns mag dieses Verhalten unsinnig erscheinen, aber oft ist für den Beutegreifer ohne vorhergehende Jagd das Beutetier eben keine Beute und wird deshalb auch nicht gefressen. Einige Tiere, wie z.B. Frösche und Kröten, reagieren nur auf Bewegung, anders können sie ein mögliches Opfer nicht wahrnehmen. Bodentiere reagieren häufig mit Totstellen auf eine bedrohliche Situation. Dies soll durch das Spiel verdeutlicht werden.

Auf einem geeigneten Gelände werden in einem Abstand von etwa zehn Metern zwei Linien markiert. Eine der Linien ist die Startlinie, die zweite markiert den Beginn eines sicheren Verstecks.

Ein Spieler wird zum Beutegreifer bestimmt und stellt sich mit dem Rücken zur Startlinie. Die übrigen Spieler nehmen an der Startlinie mit dem Gesicht zum Versteck hin Aufstellung. Auf ein Signal hin versuchen sie, in einer vorher festgelegten Weise das Versteck zu erreichen (z.B. Kriechen, Hüpfen o.ä.). Der Beutegreifer kann sich jederzeit umdrehen, muss dies aber vorher durch Brüllen ankündigen. Die Beutetiere müssen in der Bewegung erstarren, wenn sie das Brüllen hören. Bewegt sich eine Beute noch, kann der Beutegreifer den Namen der betreffenden Person rufen und sie ist ausgeschieden. Das Spiel geht weiter, wenn der Beutegreifer dem Versteck und den Beutetieren wieder den Rücken zukehrt. Das Spiel ist zuende, wenn alle Beutetiere entweder gefressen wurden oder im sicheren Versteck sind.

### **13. Spuren lesen**

Die Spieler stellen sich mit dem Rücken zu einer matschigen Fläche, schließen die Augen und halten sich die Ohren zu.

Der Spielleiter tickt einem der Spieler auf die Schulter und fordert ihn damit auf, einen Fußabdruck auf der Matschfläche zu hinterlassen. Hat der Spieler seinen Platz wieder eingenommen, dürfen alle ihre Augen und Ohren wieder öffnen. Ziel ist es nun, herauszufinden, wer den Abdruck hinterlassen hat. Der Spieler, der es heraus findet, wird für die nächste Runde zum Spielleiter ernannt.

#### 14. Auf der Spur bleiben

Die Spieler werden in Gruppen von zwei bis drei Spielern unterteilt, die Gruppen heißen z.B. Hase, Kaninchen und Maus.

Jede Gruppe bekommt ein Gefäß mit den gelben Kapseln aus Überraschungs-Eiern. Die Kapseln haben auf einer Seite ein kleines Loch und sind mit parfümierten Zellstoff o.ä. gefüllt (Pfefferminzöl, Zitronenaroma und Zwiebeln sind ziemlich beständige Duftnoten). Die Kapseln der Kaninchen, der Mäuse und der Hasen riechen jeweils unterschiedlich. Die Gruppen verteilen sich im Gelände und legen nun eine Spur, indem sie alle sieben Schritte (an unübersichtlichen Stellen öfter) eine Kapsel platzieren. Der Startpunkt der Spur kann mit einem Fähnchen mit dem jeweiligen Gruppennamen markiert werden. Am Ende der gelegten Fährte könnte ein Marmeladenglas mit dem Gruppennamen auf dem Deckel und einer süßen Belohnung stehen.

Nach zehn Minuten kommen die Gruppen zusammen und aus den Kaninchen, Hasen und Mäusen werden nun Füchse, Marder und Wiesel, die den gelegten Fährten folgen sollen (natürlich einer der Fährte, die von einer der anderen Gruppen gelegt wurde). Die Jäger bekommen jeweils eine Kapsel ihrer Beutetiergruppe, damit sie die „Witterung aufnehmen“ können. Ist das „Beutetier“ im Marmeladenglas gefunden worden, darf es gefressen werden.

#### 15. Wer gehört zusammen?

Je zwei Zweige einer Baum- bzw. Strauchart werden geschnitten und an die Mitspieler verteilt, so dass jeder einen Zweig erhält. Die beiden Spieler mit artgleichen Zweigen sollen sich finden und herausbekommen, wo der Baum oder Strauch wächst, zu dem der Zweig gehört.

Dieses Spiel kann natürlich mit belaubten/benadelten oder Zweigen mit Knospen gespielt werden.

#### 16. Knospnpuzzle

Zweige verschiedener Baum- und Straucharten werden in drei Teile geschnitten und auf einen Haufen gelegt. Ziel des Spieles ist es, die zusammengehörenden Teile herauszufinden und den Zweig wieder „zusammenzusetzen“.

Auch dieses Spiel kann mit belaubten und benadelten Zweigen gespielt werden

Viel Spass  
Sonia

