



Eva Fuchs

Naturerleben für Kleinkinder

Psychomotorische Spielideen
für Wald und Wiese

Eva Fuchs

Naturerleben für Kleinkinder

Psychomotorische Spielideen für
Wald und Wiese

Mit 87 Abbildungen

Ernst Reinhardt Verlag München

Eva Fuchs, Kindheitspädagogin, arbeitet am von ihr mitgegründeten naturpädagogischen Bildungszentrum Naturkind e.V. in Rahden und bietet unter anderem Fortbildungen im Bereich „Psychomotorik draußen“ für ErzieherInnen an.

Hinweis: Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnungen nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <<http://dnb.d-nb.de>> abrufbar.

ISBN 978-3-497-03029-3 (Print)

ISBN 978-3-497-61494-3 (PDF-E-Book)

ISBN 978-3-497-61495-0 (EPUB)

© 2021 by Ernst Reinhardt, GmbH & Co KG, Verlag, München

Dieses Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne schriftliche Zustimmung der Ernst Reinhardt GmbH & Co KG, München, unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen in andere Sprachen, Mikroverfilmungen und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Printed in EU

Cover unter Verwendung eines Fotos von [iStock.com/chorzhevskia](https://www.istock.com/chorzhevskia)
(Agenturfoto. Mit Models gestellt)

Satz: Sabine Ufer, Leipzig

Ernst Reinhardt Verlag, Kemnatenstr. 46, D-80639 München

Net: www.reinhardt-verlag.de E-Mail: info@reinhardt-verlag.de

Inhalt

Vorwort	9
1 Bewegung in der Natur als Raum und Motor für gesunde kindliche Entwicklung	12
1.1 Naturerleben als Raum für gesunde Entwicklung	13
1.1.1 Besonderheiten der tiergestützten Arbeit	14
1.2 Bewegung als Motor einer gesunden Entwicklung	18
1.3 Sinneserfahrungen in der Natur	21
2 Bewegung und Spielen in der Natur planen	25
2.1 Inhaltlich-methodische Planung eines Naturtages	26
2.1.1 Aufbau eines Angebotes	26
2.1.2 Der Umgang mit Tieren und Pflanzen	27
2.1.3 Struktur und Rituale	28
2.1.4 Materialien für die Spielaktion	30
2.2 Praktisch-organisatorische Planung	30
2.2.1 Jahreszeiten und Wetter	31
2.2.2 Alter der Kinder und deren Bedürfnisse	32
2.2.3 Gruppengröße und Dauer der Spielaktion	35
2.2.4 Sicherheit und Risiken	35
2.3 Weitere wichtige Planungsaspekte	38
3 Praktische Bewegungs-, Spiel- und Entspannungsanregungen für verschiedene Naturumgebungen	40
3.1 Spiele im Wald	41

3.1.1	Lebendige Kamera	42
3.1.2	Waldkunst	43
3.1.3	Umarme einen Baum	44
3.1.4	Baumgesichter	46
3.1.5	Im Blätterdach laufen	48
3.1.6	Rinden-Rubbelbilder	49
3.1.7	Waldbingo	50
3.1.8	Barfußpfad	52
3.1.9	Waldmobile/Windspiel	53
3.1.10	Waldschaukel	54
3.1.11	Walddetektive	58
3.1.12	Kleine Naturforscher	59
3.1.13	Wer findet den Partner?	60
3.1.14	Waldhütte/Waldsofa	61
3.1.15	Ein Besuch bei den Waldtrollen	63
3.1.16	Wir dekorieren das Trollland	66
3.1.17	Zapfenzielen	67
3.1.18	Wackelwippe	68
3.1.19	Waldgeister	69
3.1.20	Schatzsuche	71
3.2	Spiele auf der Wiese	72
3.2.1	Häschen hüpf	73
3.2.2	Visitenkarten (Ich-Karten)	74
3.2.3	Tiere, Tiere	76
3.2.4	Spiele mit dem Schwungtuch	77
3.2.5	Wer fühlt den Schatz?	80
3.2.6	Einen Beutel mit Blüten bedrucken	82
3.2.7	Wer findet die Farben?	83
3.2.8	Ein Naturbild malen	84
3.2.9	Sternschnuppen	86
3.2.10	Seifenblasen XXL	87
3.2.11	Zirkus	89

3.2.12	<i>Schnecke, pass auf!</i>	90
3.2.13	<i>Ein Kind umrahmen</i>	92
3.2.14	<i>Samenkugeln selber machen</i>	93
3.2.15	<i>Wie riecht der Sommer?</i>	96
3.2.16	<i>Spiele mit dem Seil</i>	97
3.2.17	<i>Hexe, Hexe, was kochst du heute?</i>	102
3.3	Spiele im Sand	103
3.3.1	<i>Der Sandmann kommt</i>	104
3.3.2	<i>Sandmaler</i>	105
3.3.3	<i>Goldgräber</i>	106
3.3.4	<i>Sandfabrik</i>	107
3.3.5	<i>Sandbälle</i>	108
3.4	Spiele im und am Wasser	108
3.4.1	<i>Einfach nur Wasser</i>	109
3.4.2	<i>Wassertransport</i>	110
3.4.3	<i>Staudamm</i>	111
3.4.4	<i>Spiel an Pfützen</i>	111
3.4.5	<i>Floßbau</i>	113
3.4.6	<i>Angeln</i>	114
3.4.7	<i>Schwämme</i>	115
3.5	Spielideen zur Entspannung in der Natur	116
3.5.1	<i>Wolkenbilder</i>	117
3.5.2	<i>Tierarztpraxis</i>	117
3.5.3	<i>Igelballmassage</i>	118
3.5.4	<i>Taktiler Telefon</i>	119
3.5.5	<i>Jahreszeitenkonzert</i>	120
3.5.6	<i>Himmelsschaukel</i>	121
3.5.7	<i>Pizzabacken</i>	121
3.5.8	<i>Traumreisen</i>	123
	Literatur	126

können angesprochen werden, z. B. könnte erläutert werden, warum die älteren Bäume dickere Stämme haben.

Tipp: Dieses Spiel ist auch für gemischte Altersgruppen gut geeignet. Ältere Kinder können die Jüngeren in das Spiel integrieren.

3.1.4 Baumgesichter

Bei diesem Spiel dürfen die Kinder den Bäumen ein Gesicht geben, von zauberhaft mystisch bis fröhlich, jeder Baum wird anders aussehen. Baumgesichter lassen sich in verschiedene Themen integrieren (z. B. Märchen, Gefühle etc.).

- **Spielort:** Wald
- **Gruppengröße:** Gruppen-, Partner- und Einzelspiel
- **Förderbereich:** Kreativität, Geduld, Kommunikation, taktile Wahrnehmung, materiale Erfahrung
- **Material:** Mehlkleber (ungiftig, Rezept siehe unten) fertig angerührt oder Material dafür, kleine Behälter für jede Gruppe zum Abfüllen des Kleisters, feuchte Waschlappen in Dose oder Tüte verstaut zum Reinigen der Hände, evtl. Gefühlssteine (in der Natur gesammelte flache Steine, die auf der einen Seite ein fröhliches und auf der anderen Seite ein trauriges Gesicht mit Hilfe eines Stifts bekommen)

Vorbereitung: Zuerst wird der Mehlkleber gemeinsam mit den Kindern angerührt (Rezept s. u.) und in einer Schüssel aufbewahrt. Dies muss nicht im Wald geschehen.

Spielablauf: Die Gruppe versammelt sich an einem schönen Ort und Herr Rotfuchs kann mit Geschichten und Fragen das geplante Thema einleiten.

Sollte das Thema „Märchen“ sein, so kann Herr Rotfuchs die Kinder fragen, welche Märchen sie schon kennen. Alternativ wird das Märchen vom Spielleiter vorgegeben, da es z. B. schon seit längerer Zeit Thema im Sitzkreis war. **Impuls:** „Heute dürft ihr die Silbertaler, die im Sterntaler-Märchen vom Himmel gefallen sind, an den Bäumen darstellen.“

Eine Einführung zum Thema „Gefühle“ durch Herrn Rotfuchs könnte so aussehen: **Impuls:** „Wie fühlst du dich heute? Bist du fröhlich, weil du mit deinen Freunden spielen darfst? Oder bist du traurig, weil du deinen Teddy zuhause vergessen hast?“ Das Thema Gefühle kann zuerst mit Bildern oder Gefühlssteinen angeleitet werden (fröhlicher Mund, trauriger Mund). Herr Rotfuchs ruft den Kindern zu: „Heute dürft ihr den Bäumen im Wald ein Gesicht geben und euch überlegen, wie sie sich fühlen.“

Im Anschluss an die Einleitung im Sitzkreis teilt der Spielleiter die Kinder je nach Alter und Gruppengröße zu jeweils drei bis fünf Kindern ein. Er beginnt das Spiel, indem er sich etwas Mehlkleister (ca. eine Handvoll) nimmt und einem Baum ein trauriges oder fröhliches Gesicht gibt. Im Anschluss dürfen die Kinder erraten, um welches Gefühl es sich handelt.

Jede Gruppe bekommt nun eine kleine Menge Mehlkleber und sucht sich einen Baum. Der Teig darf an der Rinde befestigt und im Anschluss mit gesammelten Naturmaterialien verziert werden. Nachdem alle Kinder fertig sind, darf jede Gruppe ihr Baumgesicht vorstellen.



Abb. 30:
Baumgesicht

Rezept für Mehlkleber

1 kg Mehl, eine Handvoll Salz und etwas Wasser.

Das Mehl wird mit dem Salz in einer großen Schüssel verrührt. Langsam wird das Wasser dazugegeben, bis die gewünschte Festigkeit erreicht ist. Der Mehlkleber sollte eine ähnliche Konsistenz wie Knete haben. Dieser kann auch ein paar Tage im Kühlschrank in einem verschlossenen Behälter aufbewahrt werden.

Tipp: Sollte der Mehlkleber nicht gut haften, muss noch etwas Salz dazugegeben werden. Auf trockenen Bäumen haftet der Kleber besser als auf nassen. Spannend ist es auch auszuprobieren, wie unterschiedlich gut die Haftkraft auf verschiedenen Rindenstrukturen ist.

Im Wald stören die Baumgesichter voraussichtlich niemanden. An Orten, an denen sich viele Menschen aufhalten (z. B. in Parks) sollte vorab eine Genehmigung eingeholt werden. Die Materialien sind auch für Tiere ungiftig (daher bitte nur wenig Salz verwenden!) und werden innerhalb weniger Wochen vom Regen langsam wieder entfernt.

Da der Mehlkleber mit den Händen aufgetragen wird, ist es sinnvoll, einige feuchte Waschlappen (in einer Tüte oder Dose verstaut) mit in den Wald zu nehmen.

Bei jüngeren Kindern (unter drei Jahren) empfiehlt sich, gemeinsam die Gesichter anzufertigen. Einigen Kindern ist es unangenehm, den Kleister zu berühren. Dennoch können auch diese Kinder aktiv sein, da reichlich Material gesammelt werden muss. Außerdem werden kluge Köpfe benötigt, die der Gestalt einen Namen geben können.

3.1.5 Im Blätterdach laufen

Bei diesem Spiel wird die Welt mit Hilfe eines Spiegels auf den Kopf gestellt und geschaut, wie prachtvoll das Blätterdach aus einer anderen Perspektive erscheint.

- **Spielort:** Wald
- **Gruppengröße:** Partner- und Gruppenspiel
- **Förderbereich:** Konzentration, visuelle Wahrnehmung, Raumorientierung
- **Material:** ein kleiner Handspiegel, bei Gruppen ggf. ein Seil

Vorbereitung: Es ist keine weitere Vorbereitung erforderlich.

Spielablauf: An einem schönen ruhigen Platz im Wald kann gemeinsam besprochen werden, wie es anderen Tieren an diesem Ort ergeht. Herr Rotfuchs leitet das Spiel ein. **Impuls:** „Sehen wohl alle das Gleiche wie wir? Oder kann

es sein, dass ein kleiner Käfer etwas ganz anderes sieht als ein großes Reh? Was erkennt wohl ein Eichhörnchen oder ein Vogel hoch oben im Baum?“

Je nach Gruppengröße und Alter werden die Kinder aufgeteilt. Sind es sehr junge Kinder, ist es ratsam, dass der Spielleiter die Kleinen an die Hand nimmt und langsam unter den Bäumen entlang führt. Das Kind wird aufgefordert, den Spiegel unter das Gesicht/Kinn zu halten und hinein zu schauen. Der Spiegel sollte so gehalten werden, dass das Blätterdach gut zu erkennen ist. Hierbei darf der Spielleiter gerne behilflich



Abb. 31: Kind mit Spiegel

sein. Spaß macht es, den Spiegel immer etwas zu verändern, z. B. abwechselnd höher oder tiefer zu halten. Es ist spannend, wie sich dadurch auch die Perspektive verändert.

Variation: Sind die Kinder schon etwas älter, können sie sich gerne auch gegenseitig führen. Außerdem ist es möglich, dass der Gruppenleiter ein Seil in der Hand hält, an dem sich alle Kinder mit einer Hand festhalten. In der anderen halten sie den Spiegel. Der Spielleiter kann dadurch mehrere Kinder auf einmal mitnehmen, ohne dass lange Wartezeiten entstehen.

3.1.6 Rinden-Rubbelbilder

Die Kinder suchen sich einen beliebigen Baum und erstellen mit Hilfe eines Blatts und Wachsmalstiften ein eigenes Bilderkunstwerk.

- **Spielort:** Wald
- **Gruppengröße:** Einzelspiel
- **Förderbereich:** Farben lernen, Feinmotorik, taktile Wahrnehmung, Wissensvermittlung Baum
- **Material:** verschiedene Stifte (z. B. Wachsmalstifte oder Buntstifte), Papier und Klebeband

Vorbereitung: Es ist keine weitere Vorbereitung erforderlich.

Spielablauf: Auf dem Weg in den Wald können die vielen verschiedenen Farben der Natur betrachtet werden. Herr Rotfuchs hat dazu eine gute Spielidee, seine Lieblingsfarbe ist grün. **Impuls:** „Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist grün.“ Das Kind, welches das Objekt als erstes errät, ist als nächstes an der Reihe.

Im Wald darf sich jedes Kind einen Baum aussuchen. An der Rinde befestigt der Spielleiter mit Hilfe des Klebebandes das Papier in Höhe des Kindes. Jetzt kann der kleine Künstler mit beliebigen Farben das Rindenbild gestalten. Dazu sollte der Wachsmalstift quer gehalten werden, damit das Papier an unebenen Stellen nicht zerreißt.

Nachdem alle Kinder ein Bild gemalt haben, sagt Herr Rotfuchs: „Schaut euch mal eure Bilder



Abb. 32: Rinden-Rubbelbild