

Aufwärmspiele Försterwelt

Arbeiten des Forstpersonals

Die Arbeit des Forstpersonals ist anstrengend. Dies wird bei diesem Spiel nachempfunden, damit alle wieder warm haben.

Die Teilnehmenden verteilen sich lose auf dem Platz. Folgende Arbeiten werden möglichst bewegungsintensiv als Pantomime nachgespielt. Dabei erzählt/erklärt die Spielleitung, was er macht und führt gleichzeitig nachgespielt. Je bewegungsintensiver desto besser:

- Anzeichnen von Bäumen (Rund herumlaufen und Stamm auf allen Seiten von oben bis unten begutachten)
- Hochheben von verschiedenem Forstmaterial und Tragen zum Arbeitsplatz
- Anwerfen der Motorsäge, die nicht anspringen will (zwischendurch Seite wechseln)
- Fällen des Baumes (Wegrennen bevor er fällt)
- Mit der Axt Holz spalten und anschliessend Aufschichten auf eine Beige
- Graben eines Loches und anschliessendes Pflanzen eines grösseren Baumes
- Entasten eines Baumes mit der Säge
- Rechen einer Waldstrasse

Elefanten putzen

Als einleitende Geschichte kann etwas zum Thema Elefanten in der Forstwirtschaft erfunden werden. Fazit muss sein, dass man die Elefanten immer wieder putzen muss. Dies geht folgendermassen: Jede Person hat einen imaginären Elefanten vor sich. Dieser muss geputzt werden. Um alle Körperteile zu putzen müssen die entsprechenden Bewegungen ausgeführt werden. Und natürlich muss man für jede Bewegung um den imaginären Elefanten herumlaufen und sich richtig ausrichten. Die Spielleitung erklärt was geputzt werden muss und führt die Bewegungen vor, welche gleichzeitig von den Teilnehmenden nachgemacht werden. Je bewegungsintensiver desto besser:

Rücken auf beiden Seiten	Auf die Zehenspitzen stehen und die Arme möglichst weit hochstrecken. Putzende Bewegungen nach links und rechts machen
Bauch auf beiden Seiten	Arme vor sich schräg nach unten strecken und mit ausführlichen Bewegungen nach rechts und links den Bauch putzen
Alle vier Beine	Arme zu einem Kreis formen und mehrere Male tief in die Hocke gehen, um die Beine bis zum Boden sauber zu putzen.
Beide Ohren	Auf die Zehenspitzen stehen und die Arme möglichst weit hochstrecken. Kreisförmige Bewegungen machen.
Beide Stosszähne	Ausholende Bewegungen mit den Armen machen.
Rüssel	Hände zu einem Kreis formen und mit ausholenden Bewegungen dem Rüssel entlangfahren
Schwanz	Ähnlich wie bei Rüssel nur in kleinerem Umfang.

Eulen und Krähen

Aus «Naturerlebnis Wald»

Auf beiden Seiten einer Mittellinie stehen sich zwei Gruppen – die Eulen und die Krähen – im Abstand von 1,5 bis 2 m gegenüber. Die Spielleitung macht eine Aussage, z. B.: «Dieses Blatt ist ein Ahornblatt» oder «Dieses Blatt ist von einem Baum, der im Winter die Blätter verliert» oder «Der Fuchs gräbt seine Höhle immer selber» usw. Ist die Aussage richtig, rennen die Eulen den Krähen nach, ist sie falsch, verfolgen die Krähen die Eulen. Wer sich hinter eine vor dem Spiel festgesetzte Markierung retten kann, ist in Sicherheit, wer vorher gefangen wird, wechselt zum anderen Team.

Varianten

- Die beiden Parteien können für den Start auch auf beiden Seiten einer Linie sitzen (sich dabei den Rücken oder das Gesicht zuwenden).
- Um nicht nur den «Schnelldenkern» eine Chance zu geben, zählen nach jeder Aussage zuerst alle laut auf drei und erst dann geht die Jagd auf die eine oder andere Seite los.

Hinweise

Das Spiel ist sehr komplex, da man innert Sekundenbruchteilen entscheiden muss, ob die Aussage richtig oder falsch ist und ob man darum jagen oder fliehen muss. Falls die Antwort nicht offensichtlich ist, werden einige Eulen und Krähen aufeinander zulaufen und ein vorübergehendes Chaos verursachen. Daher sind eindeutige und auch nicht allzu schwierige Aussagen wichtig!

Das Spiel eignet sich ausgezeichnet zur Repetition von Wissen gegen Ende einer Veranstaltung. Als eigentlicher Abschluss und Schlusspunkt einer Veranstaltung ist das Spiel aber zu unruhig und zu aufwühlend.

10erli

Die Spielleitung zählt gemeinsam mit den Teilnehmenden auf 10 und hüpft bei jeder Zahl, beim 10. Mal gibt es einen hohen Hüpf. Anschliessend zählt man auf 9, auf 8, auf 7, etc. Immer bei der letzten Zahl hüpft man etwas höher. Wenn man bei der Zahl 1 angekommen ist, macht man nochmals 10 hohe Hüpf und zählt dazu von 1 auf 10.

Laurentia

Bei den singfreudigen Klassen kann man gemeinsam das Laurentia-Lied singen. Immer bei «Laurentia» und bei jedem Wochentag muss man in die Hocke gehen. Siehe auch:

<https://www.youtube.com/watch?v=FH5sk-BNMgk>