SOUMIS PAR
Irmgard

ON
27/09/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Tierstimmenspiel



Iah-miau-wuff-mäh-quak

Mit Worten verständigen darf man sich bei diesem Geländespiel nicht, sondern nur Tierlaute nachahmen. Ein Geländespiel mit einfachen bis komplexen Variationen.

«Wuff, wuff – warum hört mich denn keiner?“ Inmitten des Stimmengewirrs ist es gar nicht so einfach die andern Tiere der gleichen Familie zu hören.

Ein simples, lustiges und verwirrendes Geländespiel. In einfacher Form kann es bereits von Kindern ab sechs Jahren gespielt werden.

Spielidee

Einige Kinder bilden zusammen eine Tierfamilie, die sich mit einem eindeutigen Laut bemerkbar machen kann. V.a. eignen sich Kühe, Schafe, Esel, Hunde, Katzen, Vögel, Frösche, Pferde etc. Jede Tierfamilie bekommt ein „Nest“ zugeteilt. Auf dem Spielfeld, welches ein Waldstück, eine Wiese oder auch ein grosser Raum sein kann, werden Zettel oder Gegenstände verteilt, die es zu suchen, transportieren, ins Nest bringen und verteidigen gilt. Egal welche Variante gespielt wird, es gilt immer die Regel: Verständigen darf man sich nie mit Worten, sondern immer nur mit dem Laut der eigenen Tierfamilie!

Beute finden

Je nach dem, was du als Beute versteckst, gibst du dem Spiel ein anderes Ziel...

Ein möglichst grosses Rudel (Herde, Schwarm) bilden

Die Leitenden verstecken Zettel mit Bildern von Tieren, die im Spiel vorkommen. Es wird auf Zeit gespielt. Jede Tierfamilie darf nur ihre „Artgenossen“ mitnehmen. Gezählt wird, wer am Ende der Spielzeit das grösste Rudel hat. Hier kann man sich gegenseitig nicht beklauen und daher kann auch nur die Variante „Jäger und Sammler“ gespielt werden.

Passende Nahrungsmittel sammeln

Auf den Kärtchen sind Nahrungsmittel abgebildet, die von mehreren Tierfamilien benötigt werden. Nun gilt es möglichst viele davon als Vorrat zu sammeln. Natürlich ist es nur interessant anderen Tierfamilien die Kärtchen ausdem „Nest“ zu stehlen, die man selber auch frisst. Für die Katzen wäre z.B. das Fleisch im Nest der Hunde interessant, hingegen wird ein Hund kaum das Gras einer Kuh stehlen.

Beute, die allen gehört

Hier richtet sich die Beute nicht nach den einzelnen Tierfamilien, sondern ist für alle gleich z.B. Schoggi-Eili, Bonbons, Korkzapfen oder auch farbige Papierschnipsel. Bei den Papierschnipseln kannst du von einer Farbe sehr wenig verstecken, während es eine andere Farbe im Überfluss hat. Je nach Farbe bringen die Schnipsel dann unterschiedlich viele Punkte ein. Hier macht gegenseitiges Klauen am meisten Spass.

Spiel-Varianten

"Jäger und Sammler" (simpel)

Pro Tierfamilie braucht es mind. zwei bis max. sechs Kinder. Ein bis zwei Kinder warten als „Jäger“ beim „Nest“, während der Rest als „Sammler“ auf die Suche nach Beute geht. Hat ein „Sammler“ etwas gefunden, meldet er sich lautstark mit seinem Erkennungszeichen. Der „Jäger“, der bis jetzt beim „Nest“ gewartet hat, rennt los, holt die Beute bei seinem „Sammler“ und bringt sie zurück ins „Nest“. Es darf immer nur eine Beute aufs Mal transportiert werden und das nur vom „Jäger“.

„Jäger, Sammler und Wächter“ (mittel)

Bei dieser Variante muss eine Tierfamilie aus mindestens drei Kindern bestehen. Zu den „Jägern“ und „Sammlern“ kommt nun ein „Wächter“ dazu. Markiere mit Absperrband, Seil oder Kreide ein „Nest“, das einen Durchmesser von mindestens 2 m aufweist. Die Aufgabe des „Wächters“ ist es, das Nest und die bereits gesammelte Beute vor anderen Tierfamilien zu bewachen. Der „Wächter“ hat einen sehr eingeschränkten Aktionsradius, weil er immer mit einem Fuss innerhalb des „Nestes“ stehen muss. Die „Jäger“ hingegen dürfen nun auch probieren in das „Nest“ einer anderen Tierfamilie einzudringen und dort eine passende Beute zu stehlen. „Ein Wächter“ kann einen „Jäger“ abhalten, indem er ihn berührt. So muss dieser ohne Beute zurück in sein eigenes „Nest“, um von dort aus neu zu starten. Bei dieser Variante ist es wichtig, dass ungefähr gleich viele „Jäger“ und „Sammler“ pro Tierfamilie unterwegs sind.

„Kampf der Familien“ (komplex)

Als Steigerung bekommt jedes Kind ei-en Spielbändel eingesteckt. Trifft es auf einen Gegner aus einer andern Tierfamilie, kann es ihm den Spielbändel herausziehen. Der Besiegte muss dem Sieger seine Beute abgeben und in sein „Nest“ zurückkehren. Dort wartet er, bis ihm ein anderer von seiner Familie einen Spielbändel erkämpft. Auch der Sieger bringt den erkämpften Spielbändel und die Beute in sein eigenes „Nest“.

Diese Variante kann gut erst im Laufe des Spieles eingeführt werden, sobald nicht mehr so viel Beute zu finden ist.

"Arche Noah"

Immer zwei Kinder zusammen bilden ein Paar von der gleichen Tierfamilie. Gesucht werden Nahrungsmittel, die sie zum Überleben auf der Arche brauchen.

Quellennachweis



- **Inhalt und Bild:** Forum Kind Heft 3/09, Seite 28. Mit Worten verständigen darf man sich bei diesem Geländespiel nicht, sondern nur Tierlaute nachahmen. Ein Geländespiel mit einfachen bis komplexen Variationen. © Copyright www.forum-kind.ch
- **Autorin:** Barbara Pfister

YoungstarsWiki.org

Weitere Informationen

Categories
Spiele und Aktivitäten

Tags
Spiel im Freien

Vieux
8–12 Jahre

Nombre de participants
1–20
20–30
30 – 100

Bible
Diese Information fehlt.

Durée
Bis zu 1 Stunde

Terrain / environnement
In geschlossenen Räumen

Matériau
Fast mühelos

Téléchargement du fichier
Téléchargement de fichiers disponible

KI Generierter Inhalt
Contenu
Categories
Tags
Vieux
Nombre de participants
Bible
Durée
Terrain / environnement
Matériau

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/de/wiki/art/tierstimmenspiel