

## Spielblock I

### Lebensraum Wald erkunden

Die folgenden Ideen sind als Anregungen gedacht. Wähle aus den Vorschlägen nur jene aus, die dir als GruppenleiterIn zusagen, und die sich in der zur Verfügung stehenden Zeit auch verwirklichen lassen.

Die Altersangaben sind nur eine ungefähre Richtlinie.  
Passe die Vorschläge den Verhältnissen deiner Gruppe an.

Das Wissen über die nähere Umgebung wollen wir nun dazu verwenden, miteinander einen Platz zu finden, wo wir ohne allzu viel Schaden anzurichten, Fangis spielen können. Der Platz sollte mit grösseren Bäumen besetzt sein und nicht viel Unterholz aufweisen.

#### Fuchs und Mäuse

<b>Zeit:</b>	Etwa 45 Min.
<b>Form:</b>	in Gruppen
<b>Altersstufen:</b>	Etwa 8-15 Jahre
<b>Vorbereitung:</b>	Geländekenntnisse aus vorheriger Wald-Erkundung verwenden. Spielfeld festlegen, Spielanleitung überlegen
<b>Material:</b>	Markierbänder oder Seile, Blachen, Waldmaterial
<b>Schwerpunkt:</b>	Nach der konzentrierten Erkundung des Waldes soll auch die Spielfreude und die Lust an der Bewegung nicht zu kurz kommen.

Mit Ästen werden etwa die Hälfte so viele Bäume markiert, wie die Gruppe Mitglieder aufweist. Die Bäume kennzeichnen die Mauslöcher. Eine Person schlüpft in die Rolle des Fuchses, die anderen sind die Mäuse, die vor dem Fuchs davon rennen. Die Mäuse sind bei den markierten Bäumen in Sicherheit, aber es kann leider nur eine Maus zu einem Baum in das jeweilige Loch. Kommt also eine Maus zu einem Baum, muss die sich vorher am Baum befindende Maus weg.

#### Variante 1

Eine gefangene Maus bleibt liegen, kann aber durch zwei andere Mäuse wieder zum Leben erweckt werden, wenn sie zu einem vor dem Spiel markierten Kreis getragen wird.  
Natürlich wird der Fuchs diesen Kreis immer im Auge behalten und versuchen, die "Retter-Mäuse" ebenfalls zu fangen.

Nach einer gewissen Zeit (z.B. 10 Min.) kehrt sich auf ein Zeichen der Spielleiterin/des Spielleiters das Spiel plötzlich um: Der Fuchs wird von Mäusen gejagt und muss sich seinerseits im markierten Kreis in Sicherheit bringen. Wenn er ausserhalb dieses Kreises erwischt wird, so tragen ihn alle Mäuse als Trophäe eine Weile im Wald herum.

#### Variante 2

Jede Maus trägt einen Ast oder einen Tannenzapfen mit sich herum. Für jede erwischte Maus legt der Fuchs den Ast oder Tannenzapfen in einen auf den Boden markierten Kreis.

Die gefassten Mäuse müssen auf, vor dem Spiel bereitgelegten Blachen (auch Leintücher oder alte Wolldecken eignen sich dazu), Waldmaterial aufhäufen. Dabei sollen jedoch keine grösseren Holzstücke oder Steine verwendet werden. Die gefangenen Mäuse laden solange Waldmaterial auf die Blachen bis eine noch lebende Maus einen Ast oder Tannenzapfen an sich nehmen und einer gefangenen Maus wieder geben kann. Dies gelingt natürlich nur, wenn der Fuchs den Kreis nicht gut im Auge behält. Die befreite Maus kann wieder am Spiel teilnehmen.

Nach einer gewissen Zeit wehren sich auf ein besonders Zeichen hin alle Mäuse gemeinsam gegen den Fuchs und machen ihm das Leben schwer. Falls er sich nicht im Kreis in Sicherheit bringen kann, muss er unter die "Walddusche". Dazu werden die mit Waldmaterial beladenen Blachen über den Fuchs ausgeschüttet.

**Hinweis**

Je nach Gruppengrösse ist es vielleicht spannender, zwei Füchse ins Spiel zu bringen.

**Ergänzung**

Die mit Waldmaterial beladenen Blachen lassen sich auch noch für ein weiteres Spiel einsetzen. Wir stellen uns vor, dass der Wald durch einen heftigen Sturm heimgesucht wird.

Wir teilen uns ins Zweier- oder Dreiergruppen auf und nehmen eine mit Waldmaterial beladene Blache. Als "lebender Windstoss" versuchen wir nun, über einer anderen Gruppe unser Waldmaterial auszuschütten. Jene Gruppen, welche auf diese Weise von einem "Windstoss" getroffen werden, legen sich "sturmgeschädigt" auf den Waldboden und warten den nächsten Spieldurchgang ab. Gruppen, die gerade am Auffüllen ihrer Blache sind, dürfen nicht durch "Windstösse" gestört werden.

Das Spiel soll nicht allzu lange anhalten, wir wollen ja nicht den ganzen Waldboden durcheinander bringen. Am besten wird das gleiche Material immer wieder verwendet.