

Aufgewacht und mitgemacht! Spielen und Bewegen

Im Dunkel-Restaurant

Dunkelt das Klassenzimmer ab. Deckt den Tisch und führt eure Gäste herein. Immer zwei Kinder nehmen Platz und versuchen, sich im Dunkeln zurechtzufinden. Aufgabe ist es, nichts zu verschütten und herauszufinden, was ihr da esst. Wer nicht kleckert, nichts verschüttet und alles errät, hat gewonnen.

Tipp: Wenn ihr das Klassenzimmer nicht ganz dunkel bekommt, dann verbindet euch die Augen.

Wo sich Fuchs und Eule gute Nacht sagen

Schärf deine Sinne für die Nacht. Beweg dich lautlos wie eine Eule, hör und riech wie ein Fuchs, sieh wie eine Katze. Wenn du dich absolut sicher in der Dunkelheit bewegen kannst und die eine oder andere knifflige Aufgabe löst, bekommst du den Nachtführerschein Klasse 1 (Seite 29).

1. Räumliches Empfinden entwickeln:

Schreibe mit verbundenen Augen deinen Vor- und Nachnamen an die Tafel oder auf ein Blatt Papier.

2. Den Geruchssinn im Dunkeln schärfen:

Erschnuppere mit verbundenen Augen, was vor dir steht, z. B. Senf, Ketchup, Zwiebeln, Knoblauch, Lavendel, Seife, Pfeffer, Zitrone oder Erdnussbutter.

3. Deine Merkfähigkeit testen:

Zwölf Gegenstände liegen auf dem Tisch. Du bekommst eine Minute Zeit, sie zu betrachten. Dann werden die Gegenstände abgedeckt und du musst sie alle aus dem Gedächtnis aufzählen.

Variante: Was ist anders? Ein Kind aus der Gruppe verlässt kurz den Raum, die anderen verändern etwas, das erraten werden muss. Das kann ein verstellter Gegenstand sein oder zwei Kinder haben ihre Jacken vertauscht.

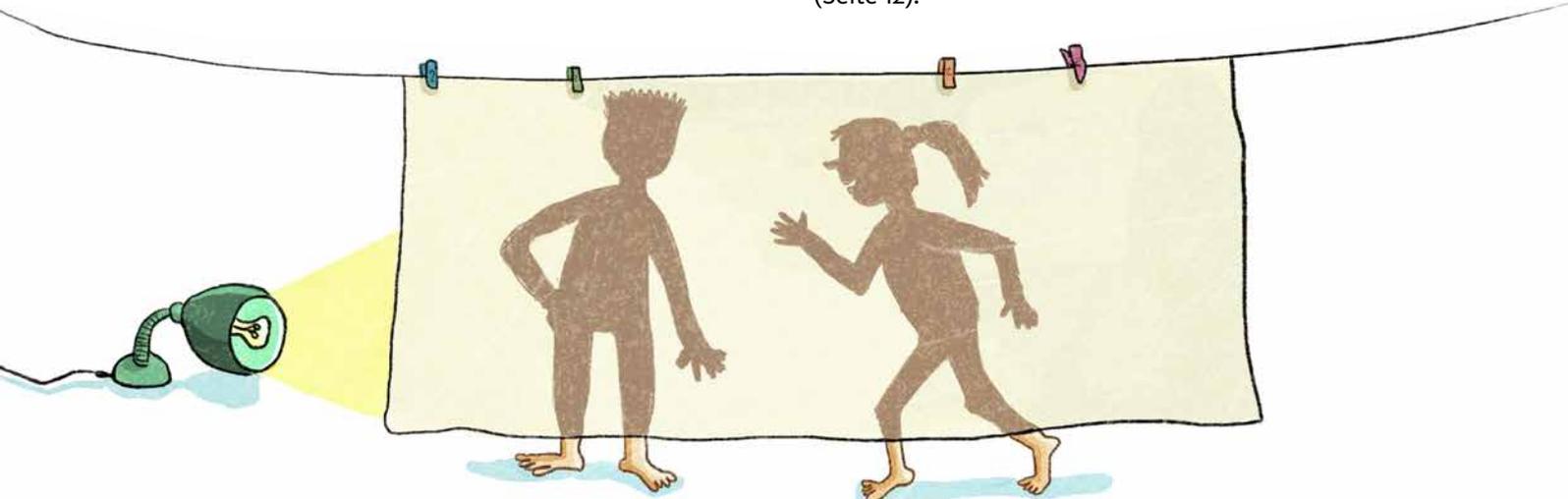
4. Umrise erkennen:

Hängt in einem dunklen Raum ein weißes Bettlaken auf und beleuchtet es von hinten, z. B. mit einer Stehlampe. Dann geht ein Kind unbemerkt dahinter und die anderen müssen an der Frisur oder Figur erkennen, wer es ist. Das Spiel geht auch mit Gegenständen. Das ist besonders lustig, weil Schattenbilder verzerrt aussehen können, je nachdem, wie der Gegenstand vor die Lampe gehalten wird.

5. Bewegung erlauschen:

Ein Kind sitzt mit verbundenen Augen in der Mitte. Alle anderen sitzen im Kreis drum herum. Immer ein Kind steht auf und schleicht so leise wie möglich zu einem anderen Platz. Wird es ertappt, muss es als nächstes in die Mitte und in den Raum lauschen.

Variante: Mit verbundenen Augen Geräusche erkennen, z. B. trockene Nudeln, Erbsen, Büroklammern, Radiergummis in einem Glas schütteln (Seite 12).



Leuchtturm-Spiel

Leuchttürme sind für Schifffahrtsleute, Piratinnen und Seeräuber sehr wichtig! Sie dienen als Orientierungspunkt im stürmischen Meer und in dunkler Nacht. Mit ihrem Lichtkegel sorgen sie aber auch dafür, dass niemand ungesehen ankern oder an Land gehen kann. Probiert es aus! Versammelt euch in der Dämmerung auf dem Schulhof oder in einem größeren Raum mit einigen Versteckmöglichkeiten. Ein Kind bekommt eine Taschenlampe und ist der Leuchtturm. Während es sich langsam im Kreis dreht, versuchen die anderen, sich an den Leuchtturm heranzuschleichen, ohne vom Lichtstrahl der Taschenlampe getroffen zu werden. Wer schafft es zuerst, den Leuchtturm zu berühren?

Wunsch für den Himmel

Habt ihr schon mal eine Sternschnuppe nachts am Himmel gesehen? Falls ja, habt ihr euch hoffentlich rasch etwas gewünscht. Einfacher geht es mit einer Taschenlampe. Legt euch gemütlich auf den Rücken, schaltet das Licht aus und schreibt mit einer Taschenlampe euren Wunsch in den Himmel. Die Zimmerdecke tut's übrigens auch. Dann die Augen schließen und sich fest die Wunsch-erfüllung vorstellen. Viel Glück!



Tanzt den Werwolf

Habt ihr schon mal von Werwölfen gehört? Das sind Kreaturen, die sich bei Vollmond in wilde Tiere verwandeln und durch die Nacht streifen. Bei ihrer Verwandlung heulen sie oft den Mond an. Um selbst zum Werwolf zu werden, braucht ihr nur ein bisschen Platz zum Tanzen und Musik.

Stellt euch in einer Reihe oder einem Kreis auf. Wenn die Musik beginnt, tanzt ihr los. Bewegt eure Arme und Beine und zeigt eure besten Werwolf-Schritte. Aber passt auf: Wenn die Musik plötzlich stoppt, müsst ihr sofort aufhören zu tanzen und als Werwolf den Mond anheulen. Hebt euren Kopf in die Luft und heult laut und wild wie ein echter Werwolf. Überhört ihr das Signal oder seid ihr zu spät, scheidet ihr leider aus. Das Spiel geht weiter, bis nur noch ein Werwolf übrigbleibt und zum Gewinner gekrönt wird.

